



Die mit 40 000 Leuchtdioden bestückte Glasfassade kann effektiv beleuchtet werden.

(Foto: KOMM)

Museumsarchitektur mit internationalem Format

Auch architektonisch in der Zukunft angekommen ist das für seine vorausschauende Auseinandersetzung mit Kunst, Medien und Technologien international bekannte Ars Electronica Center. Das um rund 30 Millionen Euro ausgebaute Museum bereichert seit 2. Jänner 2009 die europäische Kulturhauptstadt Linz.

Das 1996 eröffnete Ars Electronica Center am Urfahrer Brückenkopf war von Anfang an ein Publikumsmagnet. Bei vielen BesucherInnen weckte das Eintauchen in faszinierende virtuelle Welten jedoch das Verlangen nach mehr. 2 500 Quadratmeter Ausstellungsfläche eröffneten keine längerfristig überzeugende Raumperspektive. Als 2005 feststand, dass Linz 2009 europäische Kulturhauptstadt wird, wurde eine grundlegende Neugestaltung des „Museums der Zukunft“ zu einem kulturellen Leitprojekt. Auf der Basis eines Gemeinderatsbeschlusses startete im Herbst 2005 ein EU-weit ausgeschriebener Architekturwettbewerb für die Erweiterung. Sein Ziel war, die bestehende Bausubstanz in ein Ausbaukonzept zu integrieren. 38 Projekte wurden eingereicht. Im März 2006 entschied sich die Wettbewerbsjury für einen Entwurf des Wiener Architekturbüros Treusch architecture ZT GmbH. Das Planungsteam wurde von Architekt DI Andreas Treusch und seiner Büropartnerin DI Nadja Sailer geleitet. Die

Projektleitung erfolgte durch das Gebäudemanagement der Stadt Linz.

Der im März 2007 gestartete Rohbau wurde im Mai 2008 vollendet. Bei den Fundamentierungsarbeiten in der gefluteten Baugrube kamen Taucher zum Einsatz. Rund 9 600 Kubikmeter Beton und 760 Tonnen Bewehrungsstahl wurden verarbeitet.

Skulptur am Donauufer

Für die PlanerInnen ging es darum, ein Gebäude zu schaffen, das Zukunftsorientierung signalisiert und auf das kleinteilige städtebauliche Umfeld von Alturfahr Ost Rücksicht nimmt. Auch der beträchtliche Höhenunterschied zwischen dem Altbau, dem Donauufer und den historischen Häusern an der Kirchengasse war eine wesentliche Rahmenbedingung. Treusch architecture löste die Planungsaufgabe mit einem dreiteiligen Gebäude. Das frühere Museumsgebäude wurde um einen Zwillingbaukörper erweitert. Beide Teile erhielten eine gemeinsame gläserne Hülle. Ein Großteil des Glases ist



„Die Ansprüche unserer Besucherinnen und Besucher sind geprägt durch Science-Fiction und Computerspiele. Doch die heutige Technik kann diese Versprechen meist noch nicht einhalten. Wir als Betreiber eines solchen Museums sind dankbar für Räume, die uns ganz pragmatisch darin unterstützen, den Eindruck der Grenzenlosigkeit aufrecht zu erhalten.“

Gerfried Stocker
Künstlerischer Leiter der
Ars Electronica Linz

Das an die Kirchengasse grenzende Main Deck eignet sich für Freiluftveranstaltungen.

Im Medienkunstlabor Ars Electronica Futurelab sorgen ExpertInnen aus 14 Nationen für künstlerische und technologische Innovationen.

(Fotos: KOMM)



durchscheinend. Einzelne transparente Abschnitte – etwa im Bereich des Restaurants – ermöglichen den MuseumsbesucherInnen interessante Ausblicke auf die Donau. Richtung Osten ist der Neubau zunächst mit der Kirchengasse auf gleichem Niveau. Das rund 1000 Quadratmeter große Main Deck ist das Dach der Ausstellungshalle. Es kann auch für Veranstaltungen genutzt werden. Vom Main Deck führt eine breite Treppe auf das Upper Deck, unter dem sich auf mehreren Ebenen das Futurelab, die Softwareschmiede der Ars Electronica, befindet. „Wir sind besonders auf die Vielschichtigkeit des Gebäudes stolz. Die Unterschiedlichkeit der verschiedenen Bereiche und die verschachtelte Anordnung zueinander waren für uns eine Herausforderung“, merkt Architekt Treusch zur Entwurfsphilosophie an. Die britische Gesellschaft für Raum- und Stadtplanung „Civic Trust“ honorierte die gelungene Planung kürzlich mit einem Preis für spezielle Architektur.



40 000 Leuchtdioden

Lichttechnik auf höchstem technischen Niveau erhellt die rund 5 100 Quadratmeter große gläserne Hülle des Ars Electronica Centers. Die Effektbeleuchtung mit 40 000 Leuchtdioden (LED) verbraucht wesentlich weniger Strom als die ursprünglich vorgesehene Hinterleuchtung der Fassade mit Leuchtstofflampen und hat eine höhere Lebensdauer. Im Gegensatz zu Leuchtstofflampen steht die volle Lichtleistung auch bei sehr tiefen Temperaturen zur Verfügung. Die größte LED-Fassadenbeleuchtung Europas verbraucht bei einem durchschnittlichen Leistungsbedarf von zehn Kilowatt und täglich zirka sechs Betriebsstunden nur rund 60 Kilowattstunden pro Tag. Der mit zirka 22 000 Kilowattstunden errechnete Jahresstromverbrauch der Fassadenbeleuchtung entspricht dem Durchschnittsverbrauch von sieben Haushaltskunden der LINZ STROM.

Die an jeweils einer Seite der 1 100 Fassadenglasscheiben eingebauten Leuchtdiodenleisten sind 20 bis 120 Zentimeter lang. Sie haben einen Querschnitt von 30 mal 45 Millimetern und sind mit 20 bis 48 Hochleistungs-Leuchtdioden bestückt. Je ein Viertel der 40 000 Dioden strahlt in den Farben Rot, Grün, Blau und Weiß. Die auf Leiterplatten gelöteten Leuchtdioden sind lediglich 2,4 mal 4,5 Millimeter groß und zwei Millimeter hoch. Auf die Leuchtdioden ist eine 22 mal 22 Millimeter messende Spezialoptik aufgesetzt, die das Licht auf die Glasscheiben wirft. Jede der 1 100 Leuchtdiodenleisten ist über eine Elektronikeinheit einzeln ansteuerbar und macht die beleuchteten Glasscheiben zu jeweils einem „Pixel“. Dabei können Helligkeit und Farbmischung individuell gesteuert werden.

Der Leitrechner des Systems hat eine Reihe von Standardmustern für das nächtliche

Die lichtdurchflutete Eingangshalle ist das architektonische Bindeglied zwischen dem adaptierten Altbau und dem Neubauteil. (Foto: KOMM)



Eine frei schwebende Treppe führt in der 22 Meter hohen Eingangshalle vom dritten in das vierte Obergeschoß mit der Dachterrasse des Restaurants.

(Foto: KOMM)

Erscheinungsbild des Museums der Zukunft gespeichert. Für künstlerische Aktionen können via Computer neue Ansichten erzeugt werden. Eine Besonderheit der in Linz eingesetzten Technik ist die Möglichkeit, ein reines Weiß darzustellen. Das Ars Electronica Center verwandelt sich damit auf Knopfdruck in einen „weißen Kristall“.

205 Kilometer Kabel

Eine besondere technische Herausforderung war die Verlegung und Vernetzung von zirka 205 Kilometern Kabel. Rund 150 Kilometer Stromkabel durchziehen als „Arterien“ das Ars Electronica Center. 55 Kilometer Glasfaserkabel sind die „Nervenstränge“ des Hauses. Rund 190 Rechner und zirka 120 Flachbildschirme hängen am Netzwerk.

Cubus

Der Haupteingang liegt an der zur Donau orientierten Südseite des Gebäudes. Sein Vorplatz ist mit dem angrenzenden Brückenkopf der Nibelungenbrücke auf gleichem Niveau. Wer entlang des Donauufers spaziert, kann ihn über eine sanft geneigte Rampenkonstruktion erreichen. Die 22 Meter hohe und sechs Meter breite Eingangshalle mit den Kassen bildet das architektonische Bindeglied zwischen dem adaptierten Altbau und dem Neubau. Die Halle ist an den Stirnseiten und im Dachbereich verglast und daher lichtdurchflutet. Beim Blick nach oben sticht eine frei schwebende stählerne Treppe ins Auge. Die vier Tonnen schwere Konstruktion verbindet das Museumsrestaurant Cubus im dritten Obergeschoß mit der Dachterrasse des Lokals. Wie die Brücken zwischen den beiden Museumsbaukörpern und die Seitenteile des Stiegenabgangs zur Ausstellungshalle ist auch die Treppe in knalligem Gelb gehalten. Weitere dominante Farben im Gebäudeinneren sind Grautöne und ein tiefer Blauton im Altbau sowie in der Ausstellungshalle im Untergeschoß.



Deep Space

Neben der Eingangshalle befindet sich im Neubauteil eines der „Herzstücke“ des Museums, der Deep Space. Bei Licht betrachtet, ist er ein rund 170 Quadratmeter großer und neun Meter hoher Raum mit weißem Boden und weißen Wänden sowie einer Besuchergalerie. Wenn das Licht erlischt und die acht Spezialprojektoren eingeschaltet werden, verwandelt er sich in eine virtuelle Welt mit beeindruckenden dreidimensionalen Bildeffekten und akustischer Begleitung. Die Bilder werden auf 130 Quadratmeter Wandfläche und 150 Quadratmeter Bodenfläche projiziert. Auf dem Spielplan stehen unter anderem rasante Weltraumflüge, Computerspiele, Erkundungen geschichtsträchtiger Orte und kunsthistorische Einblicke in das Schaffen von Leonardo Da Vinci.

ART+COM – 20 Jahre Medienkunst

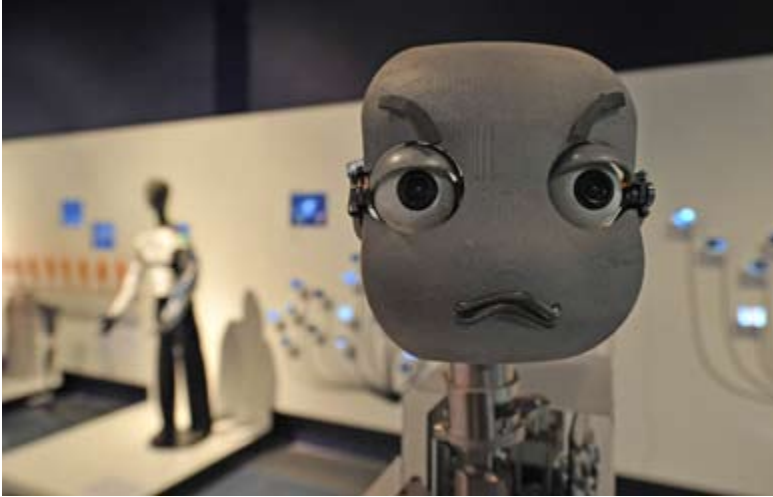
Im ursprünglichen Gebäudeteil werden im ersten und zweiten Obergeschoß Wechsel-



ausstellungen präsentiert. Im ersten Obergeschoß ist ART+COM – 20 Jahre Medienkunst bis Juni 2009 zu sehen. Das Berliner Team ist seit den frühen Tagen der Neuen Medien als Impulsgeber für Mediengestaltung, Medienkunst sowie Medientechnolo-

Kinder und Jugendliche erleben neue virtuelle Welten im Deep Space.

(Fotos: KOMM)



Im RoboLab faszinieren auch Roboter mit menschenähnlichen Gesichtszügen. Der 1,2 Meter große und 54 Kilogramm schwere ASIMO von Honda (rechts) gilt als am weitesten fortgeschrittener menschenähnlicher Roboter der Welt.

In der Ausstellungshalle Main Gallery verbreiten mehrere Labs Science-Fiction-Atmosphäre.

(Fotos: KOMM)

gie und -forschung international erfolgreich. 15 richtungsweisende Arbeiten werden gezeigt.

Poesie der Bewegung

Im zweiten Obergeschoß ist die „Poesie der Bewegung“ tonangebend. Mit zum Teil sehr aufwändigen Maschinen wird die mechanische Bewegung als ästhetisches Erlebnis inszeniert.

Das dritte Obergeschoß, in dem sich einst das Sky-Cafe befand, steht als Veranstaltungsfäche zur Verfügung, die auf gleichem Niveau mit dem Restaurant „Cubus“ ist. Durch mobile Wände kann die-

ser Bereich vom Restaurant abgeschottet werden.

Dunkelblaue „Unterwelt“

Vom Foyer können die BesucherInnen über eine freitragende Stahltreppe neun Meter tief in die Main Gallery genannte Ausstellungshalle abtauchen. Sie ist fast 1 000 Quadratmeter groß und fensterlos. Die dunkelblaue Farbe der Wände wurde bewusst gewählt, bietet sie doch einen guten Hintergrund für Installationen und Projektionen.

Die Main Gallery lässt Erinnerungen an Filmsets von Science-Fiction Filmen mit





geheimnisvollen Laborräumlichkeiten aufkommen. Hier kann man nicht nur Exponate bestaunen, sondern selbst experimentieren. Schwerpunktlabors und interaktive Installationen sind Themenbereichen wie Gehirn, Gentechnologie und Robotik gewidmet. Die vorhandenen Geräte sind sonst nur hinter den verschlossenen Türen von Forschungseinrichtungen im Einsatz. Alleine das Eintauchen in diese Laborwelt macht einen Besuch des Ars Electronica Centers zum unvergesslichen Erlebnis.

Kulinarisches im Cubus

Nicht virtuell, sondern höchst real sind die kulinarischen Genüsse im Restaurant Cubus im dritten Obergeschoß. Es bietet 150 Plätze und ist über einen der sechs Lifte des Gebäudes auch außerhalb der Museumsöffnungszeiten zugänglich. Seine Pächter

sind die erfahrenen Gastronomen Johannes Roither und Martin Pühringer. Vom Restaurant bietet sich ein eindrucksvoller Ausblick auf die Donau und die Kulturhauptstadt 2009. Im Sommer lässt sich dieser Ausblick von der 120 Quadratmeter große Dachterrasse des Lokals genießen.

Öffnungszeiten

Das Ars Electronica Center ist am Dienstag, Mittwoch und Freitag von 9 bis 17 Uhr, am Donnerstag von 9 bis 21 Uhr und an Samstagen, Sonn- und Feiertagen von 10 bis 18 Uhr geöffnet.

Das Cafe-Restaurant Cubus mit Bar ist täglich von 9 bis 1 Uhr früh geöffnet. Warme Speisen werden von 11 bis 22.30 Uhr geboten.

Internet: www.aec.at

Das Restaurant Cubus im dritten Obergeschoß bietet 150 Sitzplätze.

(Foto: KOMM)

Impressum:

linz aktiv

Kommunale Vierteljahresschrift
der Stadt Linz

Herausgegeben von der
Landeshauptstadt Linz

Chefredakteurin: Dr. Karin Frohner,
Leiterin der Stadtkommunikation Linz

Redaktion: Mag. Christian Reiter,
Stadtkommunikation Linz,
Hauptplatz 1, 4010 Linz
Tel. 70 70 - 1373, Fax: 70 70 - 1313
E-Mail: Christian.Reiter@mag.linz.at

Faxabruf für Abonnement-Bestellschein:
70 70 - 540123

Gestaltung: Franz Kostak, Gregor Leutgeb

Medieninhaber, Verleger und Drucker:
Gutenberg-Werbering Ges. m. b. H.,
Anastasius-Grün-Straße 6, 4020 Linz

Erscheinungsweise: vierteljährlich

Jahresabonnement: 7,25 Euro

Veröffentlichungen von Beiträgen aus
„linz aktiv“ mit Quellenangaben (auch
im Falle von auszugsweisen Wieder-
gaben) gestattet.

Offenlegung gemäß § 25 des Mediengesetzes:

Eigentümer und Herausgeber: Stadt Linz

Medieninhaber: Gutenberg-Werbering
Gesellschaft m. b. H

Geschäftsführer:

Bruno Pimminger, Linz

Aufsichtsratsmitglieder:

LH-Stv. a. D. Fritz Hochmair, Wels;
NR Georg Oberhaidinger, Wels;
Dr. Helmut Trenkwaldner, Linz;
Bgm. Mag. Christian Denkmaier, Linz;
Dr. Karl Wiesinger, Linz; BRV Markus
Birnkas, Linz; Robert Schmolzmüller,
Linz; Helmut Reiterer, Sierning;
Helmut Hinterberger, Mühlacken

Gesellschafter:

W 2 Beteiligungsverwaltung GmbH, Linz

Erklärung über grundlegende Richtung:
Berichterstattung über das
Kommunalwesen und Bereiche
des kulturellen Lebens
der Landeshauptstadt Linz.