



PRESSEINFORMATION

● **12.05.22, Francisco Carolinum  
Linz**

● **Herbert W. Franke - der  
Pionier der Computerkunst und  
Science-Fiction-Autor wird 95.**

**Erster NFT-Drop auf Quantum und Ausstellung im Francisco Carolinum, dem Museum für Fotografie und Medienkunst in Linz (seit 2014 UNESCO City of Media Arts).**

- **Universalgenie und Urvater der Medienkunst Herbert W. Franke feiert am 14. Mai 2022 seinen 95. Geburtstag.**
- **Das Francisco Carolinum in Linz, Österreich zeigt mit der Ausstellung VISIONÄR seinen Weg vom Pionier der Computerkunst über den Vordenker des Metaverse bis hin zum Künstler und Kurator im Metaverse Active Worlds im Jahr 2008.**
- **Herbert W. Franke veröffentlicht am 1. Juni 2022 als erster Pionier der Computerkunst eine Serie von 100 NFTs auf Quantum, eine der führenden NFT-Plattformen. Die Einnahmen fließen in die Gründung der Stiftung "art meets science – Stiftung Herbert W. Franke".**

Anlässlich des 95. Geburtstags des Pioniers der Computerkunst Herbert W. Franke am 14. Mai 2022 ehrt das Francisco Carolinum in Österreich sein Lebenswerk: Das Francisco Carolinum in Linz, seit 2014 UNESCO City of Media Arts, präsentiert unter dem Titel VISIONÄR noch bis 16. Juni eine umfangreiche Einzelausstellung. Herbert W. Franke veröffentlicht am 1. Juni als erster Pionier der Computerkunst eine eigenhändig kuratierte Auswahl von 100 NFTs aus seiner MATH ART Serie auf Quantum, eine der führenden NFT-Plattformen. Der als Universalgenie bekannte Franke ist promovierter Physiker, Urvater der Computerkunst, Mitbegründer der Ars Electronica, Vordenker des Metaverse und der „prominenteste deutsch schreibende Science Fiction Autor“ (Die Zeit).

## **Der Künstler**

Der Österreicher Herbert W. Franke hat sein Leben lang Neuland erkundet und konsequent wie kaum ein anderer über 70 Jahre in die Zukunft der digitalen Kunst geschaut, bis er in den frühen 2000er Jahren als Künstler und Kurator im Metaverse angekommen war. Als Computerkünstler der ersten Stunde experimentierte er 1953 mit generativer Fotografie, nutzte ab 1954 einen analogen Computer und ab den sechziger Jahren die ersten Großrechner für seine abstrakte algorithmische Kunst. Im Jahr 1970 war er mit dem Siebdruck aus seiner Serie QUADRATE bei der Biennale in Venedig vertreten. Es ist sein erstes mit einem Digitalcomputer geschaffenes Werk, bei dem er bereits den Zufall gemeinsam mit einem Algorithmus arbeiten ließ.

Schon im Jahr 1957 erbrachte er unter dem Titel KUNST UND KONSTRUKTION (F. Bruckmann) den Beweis, dass Technik „ungeahntes künstlerisches Neuland erschließt“. 1978 beschäftigte er sich auch auf knapp 140 Seiten in seiner Schrift KUNST KONTRA TECHNIK? (S. Fischer) mit der Wechselwirkung zwischen Kunst, Naturwissenschaft und Technologien. „Das Kunst-Technik-Problem wird schon seit einigen Jahrzehnten diskutiert, ohne daß es gelungen wäre, auf einen gemeinsamen Nenner zu kommen“, schrieb er damals.

Wie aktuell und prägend sein Werk und seine Schriften, seine Visionen und Gedanken besonders heute sind, da digitale Kunst aufgrund des hohen Interesses an NFTs jetzt neben den klassischen Medien Malerei und Skulptur steht, zeigten die Reaktionen, als er am 8. März 2022 auf Twitter aktiv wurde. Innerhalb von 24 Stunden folgten 10.000 Menschen dem Account von @HerbertWFranke, sein erster Tweet kam auf über 15.000 Likes und über 2.000 Retweets.

## **Die Ausstellung HERBERT W. FRANKE – VISIONÄR im Francisco Carolinum**

Herbert W. Frankes schriftstellerische Laufbahn und künstlerisches Schaffen begann Ende der 1940er Jahre tief unter der Erde in den Höhlen Europas. Er hat zahlreiche Großhöhlen, unter anderem im Dachsteinmassiv, erst erforscht und ist bis ins hohe Alter aktiv geblieben. Als theoretischer Physiker befasste er sich mit der Entstehung von Tropfsteinhöhlen, aber ebenso mit Fragestellungen der Kybernetik und mit Wahrnehmungsprozessen, die zu seiner rationalen Kunsttheorie führten. Neben zahlreichen Fach- und Sachbüchern schrieb er vielfach preisgekrönte Science-Fiction-Bücher. Im Herbert W. Franke Archiv im ZKM Karlsruhe befinden sich insgesamt 1.800 Manuskripte.

Sein Leben und umfangreiches Werk beruht auf der Rationalität des Forschers und der Kreativität des Künstlers. Diesem außergewöhnlichen Brückenschlag zwischen Kunst und Wissenschaft und der enormen Imaginationskraft – von der Kunst bis zur Science Fiction Literatur, von der Mathematik bis zur Höhlenforschung – widmet sich die Ausstellung HERBERT W. FRANKE – VISIONÄR.

Die Ausstellung mit 26 Werken und Serien ist in vier Themenbereiche gegliedert und zeigt, wie Franke ab den frühen 1950er Jahren bis heute, die Zukunft der digitalen Kunst als Künstler und Theoretiker entscheidend prägt.



1. **Die Anfänge: Kunst als Experiment**
2. **Der Zufall: Der Computer als Partner**
3. **Das Problem: Der Naturwissenschaftler als Kunsttheoretiker**
4. **Der Vordenker: Künstler und Kurator im Metaverse**

## **Die Anfänge: Kunst als Experiment**

**Herbert W. Franke suchte immer nach bekannten oder auch neu entdeckten mathematischen Prinzipien, um sie für seine Experimente in der Kunst einzusetzen. Für Franke war klar, dass es Aufgabe des Künstlers ist, neue Technologien mit ihrer großen gesellschaftlichen Bedeutung auf ihr kreatives Potenzial hin zu untersuchen. Denn sie sollten „nicht nur von Technokraten, dem Kommerz oder gar dem Militär vorbehalten bleiben“.**

Als theoretischer Physiker experimentierte Franke im Rahmen seiner Dissertation mit elektronenoptischen Versuchen, also mit Lichtphänomenen. Dabei wurde für ihn offensichtlich, dass das Medium nicht nur wissenschaftliche Zusammenhänge erhellt, sondern damit auch Bilder hoher ästhetischer Wirkung entstehen können. Franke begann, mit Lichtgrafiken abstrakte Bildwelten analytisch zu konstruieren. Seine frühen Werke führten ihn zwangsläufig zur Frage nach den darunter liegenden ästhetischen Prinzipien. Während in der klassischen Malerei das Ordnungsprinzip der Symmetrie schon damals von großer Bedeutung war, führte er – mit nur fotografisch festhaltbaren Lichtwellen experimentierend – die Stetigkeit als neues mathematisch formulierbares Prinzip in die ästhetische Betrachtung ein. Stetige Linien und Kurven sowie Wellen und Schwingungen zeigen einen glatten Verlauf ohne Unterbrechungen oder Knicke. Früh erkannte der Höhlenforscher Franke, dass diese Stetigkeit für natürliche Wachstumsprozesse, wie auch bei Tropfsteinen, von großer Bedeutung ist.

Seine frühen Arbeiten haben Lichtexperimente zur Stetigkeit im Zentrum. Die Serie TANZ DER ELEKTRONEN macht mit Hilfe eines analogen Computers berechnete Schwingungsformen auf einem Oszilloskop sichtbar. Während diese stetigen Lichtgrafiken gänzlich synthetisch erzeugt wurden, nutzte Franke bei der Serie BANDFORMEN das natürliche Prinzip der Stetigkeit. Zur Vorbereitung wurden transparente Folienstreifen gekrümmt und verdrillt, zuletzt ihre beiden Enden zusammengeklebt, so dass jeweils ein geschlossenes Band zustande kam. Wird es losgelassen, nimmt das Band in dieser „geschlossenen“ Form durch seine natürliche Elastizität von selbst den energieärmsten, also stetigen Zustand ein.

Seine künstlerischen Experimente weitete Franke schon in den fünfziger Jahren vom Analogrechner auf weitere Maschinen aus, etwa Röntgenapparaturen, Mikroskope und Schallplattenspieler. Im Jahr 1974 nutzte er für seine Serie FARBRASTER den ersten in Deutschland verfügbaren Farbplotter im medizinisch-technischen Forschungslabor der Firma Siemens für künstlerische Experimente, ebenso eines der weltweit ersten im Labor verfügbaren Software-Programme für die digitale Bildverarbeitung, die zur Bildserie EINSTEIN DIGITAL führte, eine der frühesten Arbeiten der Computerkunst, die mit Hilfe von Picture Processing interaktiv an einem Rechner entstanden und dann von einem Monitor abfotografiert wurden.

Als er im selben Jahr mit einem der weltweit ersten Echtzeitsysteme an einem schwarzweißen Bildschirm arbeiten konnte, nutzte er das System, das damals für die interaktive Entwicklung von Schaltplänen entwickelt wurde. An diesem Gerät entstand 1974 einer der weltweit ersten Echtzeit-Computerfilme mit dem Titel ROTATIONEN / PROJEKTIONEN.

1980 erwarb er einen der ersten in Deutschland verfügbaren apple II, mit dem er im gleichen Jahr bewegte, interaktive Grafiken schuf. In den achtziger Jahren nutzte er zudem in den Entwicklungslabors von DEC eines der ersten Programme für das Wachstum von Kristallen und experimentierte in dieser Zeit sogar mit einem Kopierer für Blindenschrift, ehe er ab den neunziger Jahren mit dem damals neu entwickelten Programm Mathematica zu experimentieren begann und damit zahlreiche Programme für die interaktive Beschäftigung wissenschaftlicher und ästhetischer Phänomene entwickelte.

### **Der Zufall: Der Computer als Partner**

**Herbert W. Franke sah die Mathematik mit ihrer abstrakten Formelwelt seit den Anfängen in den 1950er Jahren als das Wesen der bildenden Kunst. Während er den Künstler in der Rolle des analytischen Schöpfers sah, der mit mathematischen Methoden Strukturen erschafft, wies er dem Computer die Aufgabe zu, diese Ordnungsprinzipien durch variierende Zufallsprozesse zu modulieren. Den Computer sah Franke daher schon früh in der Rolle eines Partners.**

1967 entwickelte Herbert W. Franke erstmals selbst einen digitalen Code: das Basis-Programm für QUADRATE. Er konzipierte das Flussdiagramm, das vom Nachrichtentechniker Georg Färber in Fortran umgesetzt wurde. Schon damals setzte er gezielt den vom Rechner generierten Zufall ein, übergab also einen Teil des Gestaltungsprozesses an die Maschine ab, der Franke schon in seinem Buch KUNST UND KONSTRUKTION 1957 mehr die Rolle eines Partners als die eines Werkzeuges zusprach.

Der Künstler steuert den analytischen Prozess der Strukturbildung bei und wird damit immer mehr zu einem Konstrukteur von Ästhetik, während der Computer durch Zufallsprozesse kreativ wird. Gleichzeitig rückte damit der zugrundeliegende Code von allen möglichen Bildern in den Blickpunkt, nicht mehr das Realisat eines einzelnen Bildes.

### **Das Problem: Der Naturwissenschaftler als Kunsttheoretiker**

*„Man pflegt die Technik als kunstfeindliches Element abzutun. Dass sie das nicht ist, ja, dass sie uns sogar ungeahntes künstlerisches Neuland erschließt, will ich zu beweisen versuchen.“*

– Herbert W. Franke, Kunst und Konstruktion, 1957

Als theoretischer Physiker, der vom Prinzip der Wechselwirkung in Systemen fasziniert war, befasste er sich früh auch mit Fragestellungen der Kybernetik. Sein besonderes Interesse galt dabei Fragen der Zusammenhänge von

Wahrnehmungsprozessen und Kunst, die er in den sechziger Jahren im Fachbuch KYBERNETISCHE ÄSTHETIK veröffentlichte. Sein Modell der Ästhetik beschrieb Kunst als ein mit Hilfe der Informationstheorie erfassbares Konstrukt.

Mit seinen informationspsychologischen Experimenten gilt Franke heute als Pionier der Informationsästhetik. Seine weitsichtigen theoretischen Vorstellungen ebenso wie seine Erfahrungen als Pionier der algorithmischen Kunst hat er unter anderem in langjährigen Lehraufträgen an der Universität München sowie an der Akademie der Bildenden Künste in München an Studenten weitergegeben.

Anlässlich der Eröffnung der Ausstellung fand eine Podiumsdiskussion zum Thema DAS POTENTIAL DES DIGITALEN IN DER KUNST – DAMALS UND HEUTE statt. Der international anerkannte Pionier der Kryptokunst Kevin Abosch beantwortet die Frage, warum es so lange gedauert hat, bis die künstlerische Arbeit von Herbert W. Franke von der breiten Öffentlichkeit als visionär anerkannt wurde:

*„Ich habe mich gefragt, warum es so viele Jahrzehnte gedauert hat, bis generative Künstler und insbesondere Herbert W. Franke die sogenannte traditionelle Kunstwelt und die Öffentlichkeit erreicht haben. Es schien eine Trennung zwischen generativer Kunst / Computerkunst und traditionellen Methoden zu geben. Zuerst dachte ich, es hat vielleicht etwas damit zu tun, dass wir Jahrzehnte brauchten, um eine Intimität mit Technologie zu entwickeln. Wir laufen alle mit Handys herum. Wir haben Computer. Aber bald wurde mir klar, nein, das ist es nicht, denn tatsächlich haben die meisten Menschen sowieso kein Verständnis dafür, wie diese Geräte funktionieren.*

*Wir müssen emotionale Brücken schaffen. Viele Akademiker, die Künstler selbst, die mutigen Institutionen damals, die beschlossen, einige dieser Arbeiten zu zeigen, und die Kuratoren neigten dazu, die Kunst zu intellektualisieren, was völlig in Ordnung ist. Sie haben die Kunst wissenschaftlich betrachtet. Viele der Diskussionen wurden so geführt, dass sich die Leute ausgeschlossen fühlten.*

*Wenn man sich die Arbeit von Herbert W. Franke und einer handvoll anderer, nur einer handvoll anderer Künstler, ansieht, bemerkt man die Breite der Arbeit, die Obsessivität und den wissenschaftlichen Ansatz bei der Erforschung neuer Technologien. Die Leute hatten vielleicht Zugang zu dieser Technologie, aber sie waren nicht so produktiv und neugierig wie Franke. Es hat lange gedauert, den emotionalen Wert seiner Arbeit zu verstehen, der existiert. Wir haben es mit einer Kluft zu tun. Man wird Künstlern wie Herbert W. Franke nicht gerecht, dieses emotionale Gespräch über die Kunst zu leugnen.“*

Herbert W. Frankes wichtigste Schriften im Bereich der Kunsttheorie: Kunst und Konstruktion (1957). Kunst kontra Technik? (1978). Phänomen Kunst (1967). Phänomen Kunst. Die kybernetischen Grundlagen der Ästhetik (2. erweiterte Auflage - 1974), Kybernetische Ästhetik – Phänomen Kunst (3. erweiterte Auflage - 1979). Ästhetische Information (gemeinsam mit H. G. Frank - 1997).

## Der Vordenker: Künstler und Kurator im Metaverse

**Die Z-Galaxy ist eine weitere Pionierleistung von Herbert W. Franke mit dem Vorstoß in eine neue Welt: Noch vor Second Life eröffnete Franke 2008, gemeinsam mit Susanne Päch, ein dreidimensionales Ausstellungsareal auf der Plattform von Active Worlds.**

*„So gibt es phantastische Möglichkeiten für die Kunst, wobei der Künstler zu einem Schöpfer wird, der, wenn er will, neben den Landschaften und der Architektur auch die physikalischen Grundgesetze ändert. Er schafft Welten, in denen er schwerelos schwebt, sich unsichtbar macht oder durch Mauern hindurch spaziert – und er kann sein Publikum in diese Welten mitnehmen.*

*Prinzipiell könnte auch unsere Welt ein Cyberspace sein. Doch das lässt sich weder beweisen noch widerlegen.“*

– Herbert W. Franke, *Die Zukunftsmaschine*, 2010

Gleich mit seinem ersten publizierten literarischen Werk DER GRÜNE KOMET schaffte Franke 1960 den Durchbruch zum anerkannten Autor. Die Story-Sammlung erschien in einer Reihe, mit der der Goldmann Verlag erstmals in Deutschland die anglo-amerikanische Version der Science Fiction präsentierte. 1976 erschien sein Roman “Ypsilon minus” als zweiter Band der damals neu konzipierten Phantastischen Reihe im Suhrkamp Verlag.

Viele Werke wurden in zahlreiche Sprachen übersetzt und auch im damaligen Ostblock einschließlich der DDR publiziert. Hans Esselborn, Professor für Literaturwissenschaft und Mit-Herausgeber der derzeit entstehenden Werkausgabe: “Herbert W. Franke hat die politischen, sozialen, wissenschaftlichen und literarischen Entwicklungen nach dem Zweiten Weltkrieg in seinen Texten imaginativ weitergedacht. Es gibt praktisch keinen Text des Autors, in dem der Computer oder Künstliche Intelligenz keine Rolle spielt. Franke beschreibt die vielfältigen Möglichkeiten der Anwendung von Rechnern mit ihren sozialen und psychologischen Folgen. Dabei wird die Technik in ihrer Ambivalenz gezeigt: von der Entwicklung perfektionierter Überwachung bis zu synthetischen, digital denkenden Wesen als Antagonisten des Menschen. Frankes Werk steht für die Weiterentwicklung der statischen politischen Dystopien des 20. Jahrhunderts von Samjatin bis Orwell und für die Einführung des Computers zur Steuerung der Gesellschaft und zur Simulation der Realität bis zu eigenen virtuellen Welten.”

Der literarische Vordenker des Metaverse realisierte dies auch Mitte der 2000er Jahre. Damals begann er sich gemeinsam mit seiner Ehefrau Susanne Päch mit der 3D-Plattform von Active Worlds zu befassen. Anders als bei Second Life, wo Bausteine im Legoprinzip zusammengesetzt werden konnten, bot Active Worlds die für Franke attraktive Möglichkeit, eigene programmierte Elemente in die virtuelle Welt einzubetten. Die 40.000 qm der Welt Z-Galaxy konnten Franke und Päch für eine Jahresmiete von rund hundert Dollar mieten.

Für die Z-GALAXY konstruierte Franke mit der Programmiersprache Mathematica Gebäudestrukturen sowie synthetische Pflanzen – und zwar ausschließlich auf der

Grundlage mathematischer Formeln. Diese virtuell konstruierten Objekte bettete er dann in die Z-GALAXY ein und zeigte auf dem Freigelände sowie in den Ausstellungshallen eigene Werke und Skulpturen. 2008 entwickelte er die Z-GALAXY zu einem Ausstellungsgelände weiter, in dem er nicht mehr nur eigene Werke im Metaspaces zeigte, sondern auch Werke befreundeter Künstler wie den Konstruktivisten Eugen Roth, den Weltraumkünstler Andreas Nottebohm und eine virtuelle Skulptur von Derrick Woodham.

Die Z-GALAXY kann via Download des Active-World-Browsers besucht werden.

### **Die NFTs: 100 NFTs aus der Serie MATH ART auf Quantum**

Am 1. Juni 2022 veröffentlicht Herbert W. Franke auf Quantum Art, einer der führenden Plattformen für digitale Kunst und Fotografie, als erster Pionier der Computerkunst 100 eigenhändig kuratierte NFTs aus seiner Serie MATH ART.

Die 100 NFTs sind in einer Dutch Auction erhältlich: Der Preis fällt beginnend bei 1.25 ETH, bei 0.25 ETH bleibt die Auktion stehen.

1980 begann Herbert W. Franke eine fünfzehn Jahre andauernde Zusammenarbeit mit dem Programmierer Horst Helbig aus einem Institut des Deutschen Zentrums für Luft- und Raumfahrt. Sie untersuchten mathematische Formeln und Disziplinen in Bezug auf ihre ästhetische Dimension, bei der die umfangreiche Serie MATH ART entstand. Die Ergebnisse ihrer Forschungsarbeiten an der Schnittstelle zwischen Wissenschaft und Kunst offenbarten die faszinierende Welt einer bildgewordenen Mathematik mit überraschendem Formenreichtum, der stark an Pop Art erinnert.

Die Farbe diente dabei der Codierung bestimmter Strukturelemente und war von elementarer Bedeutung. Das für die damalige Zeit leistungsstarke Rechnersystem in der DLR in Oberpfaffenhofen hatte ein integriertes Ausgabe-Equipment, mit dem die digital entwickelten Bildwelten direkt auf hochauflösenden Fotofilm übertragen wurden. Vorarbeiten für die bestechend farbenfreudige Ästhetik dieser mathematischen Forschungen entwarf Franke noch am eigenen DOS-PC.

Am Anfang standen algebraische Formeln für dreidimensionale Raumflächen: Die drei Dimensionen wurden in zweidimensionale Landschaften umgesetzt, wobei die „Höhenlinien“, also die z-Achse des Raumes, farblich mit speziell entwickelten Farbrastern codiert wurde. Beginnend mit algebraischen Landschaften arbeiteten sich die beiden über Wellenfunktionen, Fourier-Transformationen, gebrochene Dimensionen und logische Verknüpfungen durch ganz verschiedenartige Disziplinen, bis sie schließlich sogar komplexe und irrationale Zahlen sowie Zufallsprozesse und logische Verknüpfungen mit ihrer Methode visualisierten.

Die Einnahmen fließen in die Gründung der Stiftung „art meets science – Stiftung Herbert W. Franke“.



*„Wir ehren unsere Wurzeln, indem wir bei Quantum Art mit MATH ART von Herbert W. Franke die Arbeit eines der Gründerväter der Computerkunst veröffentlichen.“*

– Justin Aversano, Co-Gründer Quantum Art

*„Es ist eine große Ehre, die visionäre Arbeit von Herbert Franke zum ersten Mal in der Geschichte auf die Blockchain zu bringen. Mit der großen Aufmerksamkeit, die generative Kunst heute durch NFTs erfährt, ist die Arbeit von Herbert Franke aktueller denn je. Es ist inspirierend zu sehen, wie einflussreich er in der neuen Kunstszene ist und dass er endlich die verdiente Anerkennung bekommt. Wir bei Quantum sind sehr stolz darauf, einen Teil dazu beitragen zu können, die Pioniere und Wegbereiter zu feiern, die den Weg für digitale Kunst und Kryptokunst geebnet haben.“*

– Rodolphe Ködderitzsch, Head of Digital Art and Crypto Art, Quantum

**Quantum Art** wurde 2021 von Justin Aversano, Kris Graves, Alexx Shadow und Jonas Lamis ins Leben gerufen und konzentriert sich auf die Kuratierung digitaler Kultur. Quantum arbeitet mit etablierten und aufstrebenden Künstlern zusammen, dropt wöchentlich NFT Collections und stellt der NFT-Sammlergemeinschaft kuratierte Kunst online und IRL vor.

Dem Quantum-Kuratorenteam ist es ein Anliegen, Künstler mit unterschiedlichem Hintergrund und Arbeiten zu präsentieren, die die Geschichte von Vielfalt und kultureller Bedeutung teilen. Quantum ermöglicht es neuen Künstlern, den Krypto-Bereich zu erschließen und die finanzielle Freiheit zu genießen, die es ihnen ermöglicht, mehr Kunstwerke zu schaffen und der Welt etwas zurückzugeben.

## Informationen

Zum Lebenswerk Herbert W. Frankes plant die OÖ Landes-Kultur GmbH eine mehrteilige Publikation. Ein MEDIENRAUM zeigt digitale Impressionen seiner Arbeiten, während der ARCHIVRAUM eine Auswahl der Publikationen und Artikel Frankes dokumentiert.

Anlässlich der Eröffnung der Ausstellung fand eine Podiumsdiskussion unter dem Titel ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT. DAS POTENTIAL DES DIGITALEN IN DER KUNST – DAMALS UND HEUTE statt. Die Gäste: Susanne Päch für Herbert W. Franke, Kevin Abosch, Rafael Rozendaal, Georg Back, Genoveva Rückert und Christa Sommerer. Moderiert wurde das Panel von Anika Meier. Die schriftliche Fassung des Panels finden Sie [hier](#).

Kuratorinnen: Susanne Päch und Genoveva Rückert  
Ausstellungsgestaltung: MOOI Design

Herbert W. Franke und Susanne Päch stehen für Interviews zur Verfügung.  
Bitte richten Sie Ihre Anfragen per Mail an: [maria.falkinger-hoertner@ooelkg.at](mailto:maria.falkinger-hoertner@ooelkg.at)

Kontakt: Maria Falkinger  
+43(0)732/7720-52540  
[maria.falkinger-hoertner@ooelkg.at](mailto:maria.falkinger-hoertner@ooelkg.at)

Die Presseinformation und Fotos zum Download finden Sie unter:  
<https://www.ooekultur.at/presse>

Francisco Carolinum Linz  
Museumstraße 14  
4020 Linz  
+43(0)732/7720-52200  
[info@ooelkg.at](mailto:info@ooelkg.at)  
[www.ooekultur.at](http://www.ooekultur.at)

Di – So, Fei: 10:00 – 18:00  
Mo: geschlossen