



# MUSEUM OF THE FUTURE



ARS ELECTRONICA  
CENTER



# Willkommen in der Zukunft!

Bis 2009 entsteht am nördlichen Donauufer in Urfahr das neue Ars Electronica Center. Während der Umbauarbeiten gibt das Museum der Zukunft ein Gastspiel in der Linzer Innenstadt. Drei Stockwerke zum Kennenlernen, Ausprobieren, Angreifen, Spielen, Selbstgestalten und Lernen. Alles rund um digitale Technologien und die Möglichkeiten ihrer Anwendung. Die Besonderheit im Ars Electronica Center: bei allen Installationen können Sie als Besucher aktiv werden und die Einsatzmöglichkeiten neuer Technologien kennen lernen.

## *Welcome to the future!*

*The new Ars Electronica Center is going up on the north bank of the Danube in Linz-Urfahr. Planned completion date: 2009. Until then, the Museum of the Future is occupying temporary quarters in downtown Linz. Three floors of installations that let you take high tech out for a spin-get hands-on experience on your own terms while you play, experiment, create, design and learn. The universe of digital technology and its amazing possibilities are right at your fingertips. The unique, definitive feature of the Ars Electronica Center: every installation is designed to let visitors actively encounter cutting-edge technology.*



**Ars Electronica Center -  
Das Tor zur Welt der digitalen Interaktion**

***Ars Electronica Center -  
gateway to the realm of digital interaction***

Informations- und Kommunikationstechnologien verändern sichtbar und unsichtbar immer stärker unser Leben - von der Arbeitswelt über die Kunst bis hin zur Freizeit. Die Zukunft erreicht uns oft schneller als gedacht. Im Ars Electronica Center kann sich der Besucher aktiv, kreativ und kritisch selbst ein Bild davon machen. Einmalige interaktive Installationen aus Forschungslabors und künstlerische Umsetzungen bieten einen Blick auf aktuelle und zukünftige Entwicklungen. Im Login Gateway heißen Sie chic-o-mat, s.h.e., SaveYourSelf!!! und die Wikimap mit den Aufnahmen des Gruppenfotos von oben willkommen.

*Both visibly and invisibly but ever more dramatically, information and communications technologies are changing our lives-the way we work, how we partake of art, what we do with our leisure time. The future often arrives sooner than expected. At the Ars Electronica Center, visitors can take an active, creative and critical approach to this confrontation. One-of-a-kind interactive installations that have emerged from R&D labs and artists' ateliers provide striking insights into current and future developments. In the Login Gateway, chic-o-mat, s.h.e., SaveYourSelf!!! and the Wikimap with the pictures taken at the Group Portrait from Above cordially welcome you to the Museum of the Future.*



# WIKIMAP

Das Projekt "WikiMap" beschäftigt sich mit dem Verhältnis zwischen einem Stadtplan als Datenlandschaft und der Möglichkeit der Darstellung von individuellen Stadtsichtungen, die sich mit Fortschreiten des Projektes wie Schichten und Netze in den virtuellen Stadtplan „WikiMap“ einlagern.

*“WikiMap” is a project about the relationship between a city map as data landscape and the options for representing individual urban perspectives, which - as the project progresses - deposit themselves like layers and nets over the virtual “WikiMap”.*

## GANZ LINZ - EIN GRUPPENFOTO VON OBEN

Am 16. September 2007 lud Ars Electronica zum Gruppenfoto und über tausend LinzerInnen schickten ihre Botschaften gen Himmel - per Transparent, "kreativ" gemähtem Gartenrasen oder Kunstwerk! Die ersten 50 Fotos sind bereits im Ars Electronica Center - Museum der Zukunft zu sehen und weitere kommen kontinuierlich hinzu. Wer sich im Rahmen des Gruppenfotos verewigt hat kann sich als kleines Dankeschön jeweiligen Bildausschnitt, auf dem das eigene Projekt zu sehen ist, im Museum der Zukunft kostenlos per E-Mail hochauflösend nach Hause schicken.

## ALL OF LINZ - A GROUP PHOTO FROM ABOVE

On September 16th, 2007 Ars Electronica invited everyone in Linz to take part in a group portrait, and over a thousand Linzers responded by sending messages directly back via the heavens - on banners, "creatively" mowed lawns and other works of art! Now the first 50 snapshots are on display at the Ars Electronica Center - Museum of the Future and many more are to be added over the next weeks. If you are one of those who immortalized themselves in a group portrait, then go to the Museum of the Future and - as little thank you - email a segment of the picture showing your project to an address of your choice, free of charge.



# VIRTUELLE WELTEN

MIT HUMPHREY UND CAVE IN VIRTUELLE  
WELTEN

WITH HUMPHREY AND CAVE INTO VIRTUAL  
WORLDS

In den Virtuellen Welten wird bei Humphrey der Besucher von pneumatischen Muskeln in die Höhe gezogen und kann seine Flugmanöver mit den Armen steuern. Über Force Feedback werden zudem physikalische Kräfte simuliert. Ob bei einem Flug durch 3D-Welten von Linz oder beim Abtauchen in fantastische Unterwasserwelten, stets entsteht ein realitätsnahes Gefühl von Fliehkräften und Schwerelosigkeit.

*In the Virtual Worlds in Humphrey you'll be hoisted aloft by pneumatic muscles; maneuvering is simple-just use your arms. Force feedback simulates the actual physical sensation of flight. Whether you opt to cruise through a three-dimensional replica of Linz or dive to fantastic underwater realms, you'll get an incredibly realistic impression of centrifugal force and weightlessness.*



Die Welt aus dem Computer: im Erdgeschoß des Ars Electronica Center treten die Besucher ein in die „Virtuelle Realität“, eine Welt zwischen wissenschaftlichen Simulationen und Computergames. Zahlreiche Beispiele kann man im CAVE, einer der beliebtesten Installationen im Ars Electronica Center, erleben.

*A world generated by computer: on the Ground Floor of the Ars Electronica Center, visitors enter a 'virtual reality,' a world that blends elements of scientific simulations and computer games. An outstanding example of this is the CAVE, one of the Ars Electronica Center's most popular installations.*



# MIT ALLEN SINNEN

Erproben Sie selbst neue Formen des Zusammenspiels zwischen Mensch und Maschine, wenn Sie Kontakt mit virtuellen Kobolden aufnehmen, Temperatur fühlen und hören können, Bilder in Klänge verwandeln oder mit Körpereinsatz ein Geschicklichkeitsspiel gegen den Computer antreten. Möglichkeiten der Mitgestaltung von Informationen und Kommunikationsräumen, aber auch die Bedeutung von Zugänglichkeit zu Information durch einfache Anwendungsmöglichkeiten zeigen die Digitalen Archive und die digitalen Seiten von Librovision. Sie stellen Beispiele für neue Formen der Verknüpfung des virtuellen Raumes im Internet mit realen Sachverhalten dar.

*Get hands-on experience trying out new forms of man-machine interplay-for starters, you can establish contact with virtual imps, hear and feel temperature, transform images into sounds, or put your body into action in a game of agility pitting human against computer. The Digital Archive and the digital pages of Librovision illustrate possibilities for users to get actively involved in configuring information displayed online and designing realms of online communication, but they also reveal the importance of accessibility of information via userfriendly applications. These are examples of new ways to interlink the Internet's virtual spaces with what's going on in the real world.*



# MIT ALLEN SINNEN

Wie können Mensch und Computer ohne Maus und Tastatur miteinander kommunizieren? Während der Mensch über ein schier unermessliches Spektrum an Sinneswahrnehmungen verfügt, sind die Kommunikationsmöglichkeiten mit dem Computer bis dato eingeschränkt. Solange wir mit dem Computer nicht intuitiv umgehen können, wird die Begegnung zwischen Mensch und Maschine unbefriedigend bleiben. Wie also müssen Schnittstellen und die Art der Interaktion beschaffen sein, damit wir mit all unseren Sinnen damit umgehen und arbeiten können? Arbeiten aus internationalen Forschungslabors und künstlerische Umsetzungen wie hanahana, bubble cosmos oder Ene-geometrix verweisen auf eine mögliche Zukunft der Erweiterung des menschlichen Handlungsraumes.

*How can human beings and computers communicate with each other without the use of a mouse and keyboard? The spectrum of human beings' sensory perception is virtually immeasurable, but the possibilities of communicating with the computer have been restricted to only a few options up to now. As long as we can't interact with the computer intuitively, the man-machine encounter will remain unsatisfactory. How, then, do interfaces and the mode of interaction itself have to be designed in order for us to bring all of our senses into play? Works from research labs all over the world and ways in which artists such as hanahana, bubble cosmos or Ene-geometrix are applying such advances give a foretaste of things to come: innovations designed to expand the sphere of human action.*



# GULLIVERS WELT

**Gestalten Sie Gullivers Welt nach Ihren Vorstellungen - ein Spiel mit Wirklichkeit und Fantasie!**

*Give free rein to your imagination in designing Gulliver's World, a game in which reality and fantasy merge!*

An sieben interaktiven Stationen können Sie Figuren und Schauplätze Ihrer Fantasie entwickeln, modellieren und digitalisieren. In der "Greenbox" können Sie Videosequenzen aufnehmen und sich schließlich selber in Gullivers Welt wiederfinden. Der Einsatz von RFID (Radio Frequency Identification) ermöglicht die Übertragung dieser komplexen Informationen und verweist gleichzeitig auf die Notwendigkeit eines bewussten und kritischen Umgangs mit neuen Technologien. Ab sofort können Sie sich auch als Städtebauer betätigen: Im Simulationsspiel „City-Puzzle“ können Städte und Straßennetze aufgebaut werden. Doch Vorsicht: Ein Schlag mit der flachen Hand auf den Tisch, und ein Erdbeben kann die Gebäude wieder zerstören. Das "Making Of" finden Sie auch unter [www.aec.at/gulliverswelt](http://www.aec.at/gulliverswelt).

*At seven interactive stations, you can model and digitize fanciful action figures or develop your own landscape features. In the Greenbox, you can record video sequences that even let you insert yourself into Gulliver's World. The use of Radio Frequency Identification makes this complex information transfer possible, but it also makes us cognizant of the necessity of maintaining an attitude of critical awareness in our dealings with new technology. Now, you can also try your hand at urban planning. In the City Puzzle simulation game, players can construct a city and set up its transportation network. But watch out: A single blow delivered with the palm of the hand to the tabletop triggers an earthquake spreading destruction throughout the urban infrastructure. The "Making Of" is available online at [www.aec.at/gulliverswelt](http://www.aec.at/gulliverswelt).*







# CYBER- GENERATION

Das erste Obergeschoß gehört den Kindern und Jugendlichen - ein Porträt der jungen Szene der Digital Creators.

*The 1st Upper Level has been turned over entirely to the youngsters-a portrait of a dynamic young scene of digital creators.*

Ein multifunktionaler Ausstellungs- und Workshopraum gibt Einblick in Anwendungen und verschiedene Arten von Sensoren. Am Beispiel von kleinen Robotern erfahren Sie, wie diese mit Hilfe von Sensoren auf ihr Umfeld reagieren können. Wie immer im Museum der Zukunft sind Sie auch in diesem Stockwerk eingeladen, selbst aktiv zu werden: Begeben Sie sich mit dem kleinen Drachen QuiQui auf Abenteuerreise oder bedienen Sie ein mit Luftblasen gesteuertes Display der anderen Art.



*A multifunctional exhibition/workshop space provides an introduction to applications and different kinds of sensors. Tiny robots demonstrate how computerized machines use sensors to react to their environment. As always in the Museum of the Future, you're invited to take a hands-on approach to the exhibits on this level too: go on an adventurous journey with QuiQui the Dragon or check out an innovative new display whose output is in the form of precisely configured batches of air bubbles.*



## U19 - FREESTYLE COMPUTING

Beim Themenschwerpunkt "u19 - freestyle computing" im 2. Obergeschoß des Museums stehen die Arbeiten der Teilnehmer von Österreichs größtem Computerwettbewerb für Kinder und Jugendliche, der seit 1998 im Rahmen des Prix Ars Electronica veranstaltet wird, im Mittelpunkt. Jedes Jahr reichen junge Kreative Internetanwendungen, Webpages, Grafiken, Computer Animationen, Sounds, selbst programmierte Software und Hardware-Anwendungen ein. Die Gewinner und ihre Projekte werden an verschiedenen Stationen präsentiert. Inspiriert vom Gewinnerprojekt 2006 können Besucher im neuen Trickfilmstudio mit LEGO-Figuren, Requisiten und verschiedenen Kulissen selbst kurze Filmsequenzen erstellen. Informationen zur Teilnahme an "u19 - freestyle computing" finden Sie unter [www.u19.at](http://www.u19.at).

The exhibit showcasing "u19 - freestyle computing" on the 2nd Upper Level of the museum features works by participants in Austria's largest computer competition for young people, an event that has been held annually since 1998 in conjunction with the Prix Ars Electronica. Every year, young creatives submit Internet applications, websites, graphics, computer animation, sounds, homebrew software and hardware to u19 for prize consideration. A series of installations presents the winners and their work. After drawing some inspiration from the extraordinary project that won in 2006, visitors can proceed to the new Animation Studio equipped with LEGO action figures, props and sets to create their own short film sequences. *Information about entering "u19 - freestyle computing" is available online at [www.u19.at](http://www.u19.at).*

Seit 1979 ist die Ars Electronica eine in ihrer spezifischen Ausrichtung und langjährigen Kontinuität weltweit einmalige Plattform für digitale Kunst und Medienkultur, die von folgenden vier Säulen getragen wird:

**FESTIVAL ARS ELECTRONICA (seit 1979)**

– Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft

**PRIX ARS ELECTRONICA (seit 1987)**

– Internationaler Wettbewerb für CyberArts

**ARS ELECTRONICA CENTER (seit 1996)**

– Museum der Zukunft

**ARS ELECTRONICA FUTURELAB (seit 1996)**

– Laboratory for Future Innovations

Interdisziplinarität und die offene Begegnung internationaler Experten aus Kunst und Wissenschaft mit einem breiten interessierten Publikum charakterisieren die Ars Electronica.

*With its specific orientation and the long-standing continuity it has displayed since 1979, Ars Electronica is an internationally unique platform for digital art and media culture consisting of the following four divisions:*

**FESTIVAL ARS ELECTRONICA (since 1979)**

– Festival for Art, Technology and Society

**PRIX ARS ELECTRONICA (since 1987)**

– International Competition for CyberArts

**ARS ELECTRONICA CENTER (since 1996)**

– Museum of the Future

**ARS ELECTRONICA FUTURELAB (since 1996)**

– Laboratory for Future Innovations

*The essence of the internationally renowned Ars Electronica is interdisciplinarity and an open encounter of international experts from the arts and sciences with a broad audience of highly diverse backgrounds and interests.*



Der Erfolg von Ars Electronica beruht nicht zuletzt auf einem tragfähigen Netzwerk von Kooperationen und Partnerschaften. ORF Oberösterreich und Brucknerhaus Linz als Mitbegründer der Ars Electronica sowie das OK Offenes Kulturhaus Oberösterreich und die Linzer Universitäten sind langjährige Partner. Das neugegründete Ludwig Boltzmann Institute for Digital Culture and Media Science wird gemeinsam von Ars Electronica, Kunstuniversität Linz, Kunstmuseum Lentos und der Ludwig Boltzmann Gesellschaft getragen.

Die finanzielle Basis der Ars Electronica, gesichert durch Stadt Linz und Land Oberösterreich, wird durch Mittel des Bundes, EU-Projekte sowie zahlreiche Sponsoren und Kooperationen mit der Wirtschaft ständig ausgebaut.

*Ars Electronica's success is due in no small measure to its smoothly functioning, tightly knit network of collaborators and associates. The ORF Upper Austria and the Brucknerhaus as co-founders of Ars Electronica as well as the OK Offenes Kulturhaus Oberösterreich and the Linz Universities are partners of long standing. The newly-founded Ludwig Boltzmann Institute for Digital Culture and Media Science operates under the auspices of Ars Electronica, the Linz University of Art, the Lentos Museum of Art and the Ludwig Boltzmann Society. This institution's financial foundation is provided by the City of Linz and the Province of Upper Austria and supplemented on an ongoing basis by federal funding, EU project revenues as well as numerous sponsorship agreements and cooperative ventures with the private sector.*



Durch neue Formen der Präsentation und Vermittlung sowie durch das wohl umfangreichste öffentlich zugängliche Archiv zur Medienkunst hat sich die Internetadresse der Ars Electronica, [www.aec.at](http://www.aec.at), zu einer stark frequentierten Weblocation entwickelt.



*Thanks to new forms of presentation and mediation as well as the world's most comprehensive publicly accessible archive of media art, [www.aec.at](http://www.aec.at) the Ars Electronica's website has developed into a high-traffic online experience.*

# ARS ELECTRONICA FESTIVAL

Jedes Jahr Anfang September ist Linz das Zentrum der weltweiten Computerkultur.  
4. bis 9. September 2008  
[www.aec.at](http://www.aec.at)

*Every year at the beginning of September, Linz becomes the worldwide center of computer culture.*

*September 4 to 9, 2008*  
[www.aec.at](http://www.aec.at)



Interdisziplinarität und die offene Begegnung internationaler Experten aus Kunst und Wissenschaft mit einem breiten interessierten Publikum charakterisieren das international renommierte Festival Ars Electronica. Seit 1979 widmet es sich jährlich in Symposien, Ausstellungen, Performances und Events den künstlerischen und wissenschaftlichen Auseinandersetzungen um die gesellschaftlichen und kulturellen Phänomene, die aus dem technologischen Wandel hervorgehen.

*The essence of the internationally renowned Ars Electronica Festival is interdisciplinarity and an open encounter of international experts from the arts and sciences with a broad audience of highly diverse backgrounds and interests. Annually since 1979, the festival has featured a lineup of symposia, exhibitions, performances, and events designed to further an artistic and scientific confrontation with the social and cultural phenomena that are the consequences of technological change.*

# PRIX ARS ELECTRONICA

Als weltweit wichtigster Wettbewerb für CyberArts bietet der Prix Ars Electronica seit 1987 ein Forum für künstlerische Leistungen und Innovationen. Er ist Trendbarometer einer expandierenden und sich zunehmend diversifizierenden Medienkunstwelt.

*As the world's premier cyberarts competition, the Prix Ars Electronica has been a forum for artistic creativity and innovation since 1987. It is the trend barometer in an ever-expanding and increasingly diversified world of media art.*



Die alljährliche Präsentation der siegreichen Projekte - ausgewählt von hochkarätigen, international besetzten Jurys - im Rahmen des Festival Ars Electronica bietet einen eindrucksvollen Überblick über aktuelle künstlerische Positionen und Tendenzen. Die Preisgelder von 115.000 Euro jährlich machen den Prix Ars Electronica zum weltweit höchst dotierten Wettbewerb für CyberArts.



*Each year, the presentation of the competition results-as decided by juries composed of internationally renowned experts-is a highlight of the Ars Electronica Festival and provides an impressive overview of current artistic approaches and trends. Annual prize money of 115,000 euros makes the Prix Ars Electronica the world's most highly endowed competition in the cyberarts.*



# ARS ELECTRONICA FUTURELAB

**Nirgendwo sonst kommt es zu so spannenden Begegnungen von Kunst, Technologie und Wirtschaft wie im Ars Electronica Futurelab.**

Das Futurelab ist das Modell eines Medienkunstlabors neuer Prägung, bei dem sich künstlerische und technologische Innovation wechselseitig inspirieren. Die Teams des Labors vereinigen unterschiedlichste Fachrichtungen und sind in ihrer Arbeitsweise durch Transdisziplinarität und internationale Vernetzung geprägt. Konzeption und Realisierung von Ausstellungsprojekten, künstlerische Installationen sowie Kooperationen mit Universitäten und der Privatwirtschaft erzeugen ein breites Spektrum von Aktivitäten.

***Nowhere do more exciting encounters of art, technology and commerce take place than at the Ars Electronica Futurelab.***

*The Futurelab is the prototype of a new kind of media art R&D laboratory in which artistic and technological innovation drives reciprocal inspiration. Each of the lab's working groups brings together a wide variety of skills; their approach to a project is characterized by interdisciplinarity and international networking. Conceiving and executing exhibitions and artistic installations as well as collaborations with university facilities and joint ventures with partners in the private sector frame the Futurelab's broad spectrum of activities.*



Herausragende Kompetenz und Bereitschaft zu unterschiedlichen Kooperationen haben das Ars Electronica Center zu einem gefragten Partner auf österreichischer und internationaler Ebene gemacht. Das Museum der Zukunft gehört als aktives Mitglied den wichtigsten internationalen Netzwerken für Neue Medien und Museen an. Das Ars Electronica Center selbst ist eines der erfolgreichsten österreichischen Projekte auf dem Gebiet des Kultursponsorings - ein Zeichen für die ausgezeichnete Zusammenarbeit mit der österreichischen Wirtschaft. Auch das Ars Electronica Futurelab ist immer wieder Partner erfolgreicher Forschungsk Kooperationen.

Das Ars Electronica Center ist eine Einrichtung der **Stadt Linz**, gefördert von **Land Oberösterreich** und Partnern aus der Wirtschaft. Zu den Partnern der Ars Electronica zählen: **voestalpine, Liwest Kabelmedien GmbH, casinos austria, BFI/BBRZ, cisco, FESTO, FM4, Linz AG, Microsoft, Ö1, ÖBB, Quelle Österreich, SAP, Siemens Deutschland, Siemens Österreich, Smart Technologies, SONY u.v.m.**

*A high level of expertise and the readiness to collaborate on a wide variety of ventures have made the Ars Electronica Center a highly sought-after professional associate on both a national and international level. The Museum of the Future is an active member of the most important international networks for new media and museums. The Ars Electronica Center itself is one of the most successful Austrian projects in the area of cultural sponsorship, which is indicative of the facility's excellent working relationship with the Austrian private sector. The Ars Electronica Futurelab is involved in successful collaborative research ventures.*

*The Ars Electronica Center is a facility of the **City of Linz** and is supported by the **Province of Upper Austria** and sponsors from the private sector. Ars Electronica's partners include: **voestalpine, Liwest Kabelmedien GmbH, casinos austria, BFI/BBRZ, cisco, FESTO, FM4, Linz AG, Microsoft, Ö1, ÖBB, Quelle Österreich, SAP, Siemens Deutschland, Siemens Österreich, Smart Technologies, SONY, to name just a few.***



**ARS ELECTRONICA  
AS PARTNER**



# Tickets & Besucherservice

## Tickets

Erwachsene / Adults	Euro 6,-
Ermäßigt / Discount Rate	Euro 3,-
Gruppen (8-12 Personen) exkl. Führung / Groups (8-12 persons) without a guided tour	Euro 36,-
Gruppen (max. 12 Personen) inkl. Führung / Groups (max. 12 persons) with guided tour	Euro 45,- (ermäßigt / discount rate 42,-)
jede weitere Person / each additional person (ermäßigt / discount rate 3,50)	Euro 3,80
Sonderführung Abenteuerreise für Kinder (1,5 Std.)	Euro 4,-

## Schulangebote

Alles in Bewegung, Cyberwelten, Das digitale Zeitalter (2 Std.)	Euro 5,-
--	----------

## Führungen / Guided Tours

- Exklusivführungen außerhalb der Öffnungszeiten auf Anfrage
- Führungen für Schulen (regulär 1,5 Std., Sonderführungen 4 Std.)
- Pro Gruppe mit 10 Schülern kann jeweils eine Begleitperson kostenlos an der Führung teilnehmen.
- 20% Ermäßigung für Familien mit der Familienkarte (OÖ, NÖ, Tirol, Bgld)
- Ermäßigungen: Grottenbahn, Linz City Express und Wurm & Köck bei Vorweisen der Eintrittskarte

Kindergeburtstag pro Person	Euro 14,-
Kindergeburtstag mit Schnupperworkshop	Euro 15,-

## Workshops, z.B.:

Pico Cricket	Euro 6,-
Bilder in Bewegung	Euro 5,-
Interaktiv-Kreativtage	Euro 10,-

Informationen zu allen Angeboten des Besucherservice unter  
Tel. 043.732.7272-0 und [center@aec.at](mailto:center@aec.at)

Informieren Sie sich auf unserer Homepage über unser umfangreiches Vermittlungsprogramm. Wir bieten spezielle Führungen und Workshops für SchülerInnen, Kinder und Jugendliche an. In allen Schulferien gibt's besondere Ferienspecials für SchülerInnen.

**Bilder / Pictures:** Oury Atlan, Thibault Berland, Gaelle Denise/Passion Pictures, Damien Ferrié, Eric Krügl, Daniel Lee, ORF OÖ, PILO, RUBRA  
**Screenshots, Renderings:** Ars Electronica Futurelab

Das Besucherservice des Ars Electronica Center bietet zahlreiche Angebote wie Führungen, Workshops und Themenveranstaltungen für alle Altersgruppen und Interessensgebiete: Von Roboter- und Kreativ-Workshops für Kinder und Jugendliche, Internetkursen für Senioren über spezielle Schulangebote bis hin zu Kindergeburtstagen und Aktionstagen zu spannenden Themen rund um die aktuelle Ausstellung.

[www.aec.at/center](http://www.aec.at/center)

Ars Electronica Center  
Graben 15, Ecke Dametzstraße  
4020 Linz  
Tel. ++43.732.7272-0  
Fax ++43.732.7272-2  
E-Mail: [center@aec.at](mailto:center@aec.at)

### Öffnungszeiten 2008 / Hours 2008

Mi, Do, Fr / <i>Wed, Thu, Fri</i>	09:00 - 17:00
Sa, So / <i>Sat, Sun</i>	10:00 - 18:00
Juni 2008 auch Di / <i>June 2008 also Tues</i>	09:00 - 17:00

Sonderöffnungszeiten in den Ferien und allfällige Schließtage entnehmen Sie bitte unserer Homepage [www.aec.at/center](http://www.aec.at/center)

Anlässlich der Eröffnung des neuen, erweiterten Museums 2009 ist das Ars Electronica Center voraussichtlich Nov/ Dez 2008 geschlossen.

connected by:

**LIWEST**

Hauptsponsor des AEC

 **ARS ELECTRONICA  
CENTER**