



PRESSEINFORMATION GULLIVERS WELT

II.: DETAILS

Gewinnen, mitmachen, besuchen

Die neue Installation „Gullivers Welt“ erweist sich ebenso wie das Vorgängerprojekt „Gulliver`s Box“ als Publikumsliebling. Das Ars Electronica Center bietet daher während der kommenden Wochen zahlreiche Sonderveranstaltungen rund um „Gullivers Welt“ an.

In insgesamt drei verschiedenen **Workshops** können Kinder und Jugendliche technische und konzeptionelle Hintergründe des Projektes erfahren und sich kreativ mit den Inhalten der Installation auseinandersetzen. Ob „Game-Design“ („Game Development am Beispiel Gullivers Welt“) für die Älteren, Abenteuer erfinden („Dein Abenteuer in Gullivers Welt“) für die 10 bis 15jährigen oder Figuren gestalten („Neue Bewohner für Gullivers Welt“) für jüngere Besucher ab 6 – für fast alle Altersstufen gibt es ein entsprechendes Angebot. Eine Anmeldung sollte bis spätestens zwei Tage vor Kursbeginn am besten telefonisch unter 0732.7272-51 erfolgen

Kreativität ist auch beim **Gewinnspiel** gefordert, bei dem Comics oder Geschichten rund um „Gullivers Welt“ eingesendet werden können. Einsendeschluss ist der 22. November.

Die Preisverleihung erfolgt im Rahmen des **„Gullivers Welt“ Aktionstages** am 28. November, an dem auch zahlreiche Sonderführungen angeboten werden. Die besten Beiträge der Workshopteilnehmer und Einsendungen für das Gewinnspiel, werden im Ars Electronica Center ausgestellt. Morgens lockt im November zusätzlich ein spezielles „Gullivers Welt“-Frühstück ins SKY Media Loft Café und Bar.

Vorlagen, Tipps und Anregungen zum Gewinnspiel sowie Details zum Workshop-Angebot findet man unter www.aec.at/gulliverswelt.

Gullivers Welt Presseinformation II.: DETAILS

**Wolfgang A. Bednarzek - Ars Electronica Center - Hauptstraße 2-4 - 4040 Linz
mail wolfgang.bednarzek@aec.at - tel 0732.7272.38 - mob 0664.81 26 156**



PRESSEINFORMATION GULLIVERS WELT

II.: DETAILS

Viele Möglichkeiten: Wie „Gullivers Welt“ funktioniert

In „Gullivers Welt“ steht die Kreativität und Vorstellungskraft der großen und kleinen Besucher im Vordergrund. Sie können eine künstliche Welt und deren Bestandteile gestalten – und finden sich am Ende selbst in ihr wieder. Spielerisch und aktiv wird so der Umgang mit unterschiedlichsten neuen Technologien zwischen realem und virtuellem Raum aktiv erprobt.

An unterschiedlichen Stationen kann man seiner Kreativität freien Lauf lassen:

Am Landschaftsmaler stattet man seine Welt nach Lust und Laune mit Bergen, Wiesen und Gewässern aus. Am **Reißbrett** entwirft man 3D Objekte wie zum Beispiel Bäume. Mit Plastilin am **Modelliertisch** und einem **3D Scanner** können selbst gestaltete Figuren in die Welt gesetzt werden. In der **Greenbox** filmt man sich selbst für seinen virtuellen Auftritt. Schließlich kann man in der **Figurenwerkstatt** die Charaktere der lustigen Zeitgenossen verändern – Start frei für die **virtuelle Expedition** in die selbst gestaltete „**Gullivers Welt**“.

Alle diese an den einzelnen Stationen entstandenen Ideen und Beiträge können die Besucher in einem eigenen virtuellen Szenario zusammenführen. Die eigene Welt – mit dem Besucher als Hauptdarsteller – ist komplett und kann auch als E-mail Gruß versandt werden.

Sowohl durch seinen einfachen und faszinierenden Zugang, als auch durch die dahinterliegende Komplexität der Technologie stellt „Gullivers Welt“ einen Meilenstein moderner Museumsdidaktik dar. Ein komplettes Stockwerk ist ausschließlich dieser Installation gewidmet.

Gullivers Welt Presseinformation II.: DETAILS

Wolfgang A. Bednarzek - Ars Electronica Center - Hauptstraße 2-4 - 4040 Linz
mail wolfgang.bednarzek@aec.at - tel 0732.7272.38 - mob 0664.81 26 156