

## **Museum of the Future – Ars Electronica Center**

**Das Tor zur Welt der digitalen Interaktion steht in Linz. Informations- und Kommunikationstechnologien und ihre Auswirkungen auf Kunst, Arbeitswelt und Freizeit – unterhaltsam und überraschend aufbereitet. Ein Erlebnis und jenseits gewohnter hi-tech-Anwendungen.**

Das Museum der Zukunft ist in besonderem Maße auf Bedürfnisse und Interessen seiner Besucherinnen und Besucher abgestimmt. Alle Installationen laden zur Interaktion ein. Hintergründe von neuen Technologien und deren künstlerischer Umsetzung erschließt sich über die spielerische Auseinandersetzung mit den einzelnen Projekten. Worauf wir Wert legen: Die Kommunikation mit unseren Besuchern, ob mit neuen Mediens oder persönlich. Neben zahlreichen PC-Stationen, an denen zusätzliche Informationen zu den Projekten abgerufen werden können, stehen daher stets und überall unsere „Info-Trainer“ bereit, um Fragen zu beantworten und weiterzuhelfen.

### **Fünf Stockwerke: Ausprobieren, Angreifen, Spielen, Selbstgestalten und Lernen**

Der Traum vom Fliegen wird wahr. Im **Cyberdeck** starten Sie mit „Humphrey II“ in virtuelle Höhen. Der Besucher wird von pneumatischen Muskeln in die Höhe gezogen und steuert seine Flugmanöver wie Superman durch Bewegungen des gesamten Körpers. Mittels Force-Feedback werden physikalische Kräfte während des Fliegens simuliert, eine 3-D-Brille liefert beeindruckende Bilder des Fluges. Ein weltweit einzigartiges Erlebnis im Prototyp des Ars Electronica Futurelab.

Wie in der Welt der Riesen und Zwerge in Gulliver's Reisen von Jonathan Swift sind es die Dimensionen und das Spiel mit Maßstäben und Relationen, die das Projekt **Gulliver`s Welt** so reizvoll machen. Gestalten Sie Gulliver's Welt als ein Spiel mit Wirklichkeit und Fantasie! Die verschiedenen Stationen erlauben es Ihnen, nicht nur mit vorgegebenen Charakteren zu interagieren, sondern diese selbst zu erfinden. Zeichnen, gestalten, formen sie die Umgebung der Installation und treten Sie selbst in die virtuelle

**PRESSEINFORMATION**

06. Oktober 2004 / wb

Realität ein.

Im **Robolab** sind Ergebnisse aus Artist-in-Residence-Programmen des Futurelab zu besichtigen. Das Ars Electronica Futurelab ist das Modell eines Medienkunstlabors neuer Prägung, bei dem sich künstlerische und technologische Innovation wechselseitig inspirieren. Künstler aus verschiedenen Ländern realisierten im hier ihre Projekte. Sie sehen Arbeiten von den Artists in residence Golan Levin und Zachary Lieberman (USA), John Gerrard (IRL) und Takehisa Mashimo, Satoshi Shibata und Akio Kamisato (J).

Der „**CAVE**“ bietet die seltene Gelegenheit, voll in virtuelle Welten einzutauchen. Die Möglichkeiten scheinen unbegrenzt: ob Renaissance, Visionen zeitgenössischer Künstler, Design- und Architekturstudien oder Industrieprojekte – im CAVE kommen diese Welten zum Besucher. Virtual Reality als beeindruckendes Erlebnis.

Eine Vielzahl weiterer Projekte auf fünf Stockwerken ermöglicht Ein- und Ausblicke in künstlerischer Auseinandersetzung mit Technologie. Klangfabrik, Roboter-Schnellbausystem, digitale Schmetterlinge, Zukunfts-E-mail-Service und viele andere laden zur Interaktion, Erfahrung und Auseinandersetzung von und mit Technologie ein.

**Mag. Wolfgang A. Bednarzek MAS**

Pressesprecher Ars Electronica

AEC Ars Electronica Center Linz  
Museumsgesellschaft mbH  
Hauptstraße 2, A - 4040 Linz, Austria  
Tel ++43.732.7272-38  
Fax ++43.732.7272-638

email: [wolfgang.bednarzek@aec.at](mailto:wolfgang.bednarzek@aec.at)**Press Lounge** mit neuesten Meldungen und Hintergrundinformationen:<http://www.aec.at/press>**Bilderclient** mit allen Bildern zur Ars Electronica in 300 dpi zum download:<http://www.aec.at/pictures>