



ALLE STORIES Wien | 5.9.2004 | 18:28 [EMAIL](#)
Netz vs. Musik, Digital vs. Analog, Breaks & Beats vs.
Rhymes, Rap vs. Regierung, Me vs. the World.

ASSOCIATED WITH
HansWu, Burstup, Andreas

Ars Electronica 2004: Sensory Circus

Bei der Ars Electronica wird ja traditionellerweise viel geredet, herumgestanden und auf Laptops herumgetippt. Alles nicht gerade die sportlichen Aktivitäten. Auch viele ausstellte Installationen und Projekte laden eher zum Zuschauen und Staunen ein, als zum körperlichen Eingreifen. Ganz anders geht es da in der Tiefgarage unterm **AEC** zu. Dort haben die Damen und Herren vom Linzer Kollektiv **Time's Up** (die nebenbei noch die großartige Party-Location mit gleichem Namen am Linzer Hafen betreiben) den **Sensory Circus** aufgebaut, wo man mit vollem Körpereinsatz interagieren kann...



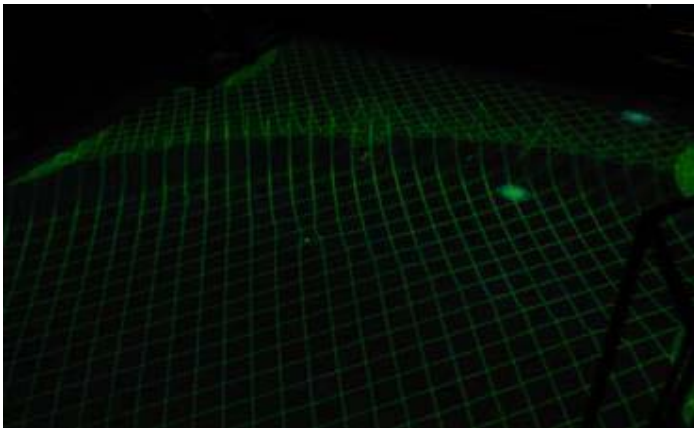
Gleich am Eingang Action im **Lightning District**: Auf die Vierecke treten erzeugt Klänge, die Sanduhr sorgt für Verzerrungen.



Diese Kontrollstation gehört nicht zu einem russischen U-Boot, sondern zu...



***Sonic Pong.** Dort wird der Schläger des Spieleklassikers mittels Verlagerung des Körpergewichts gesteuert.*



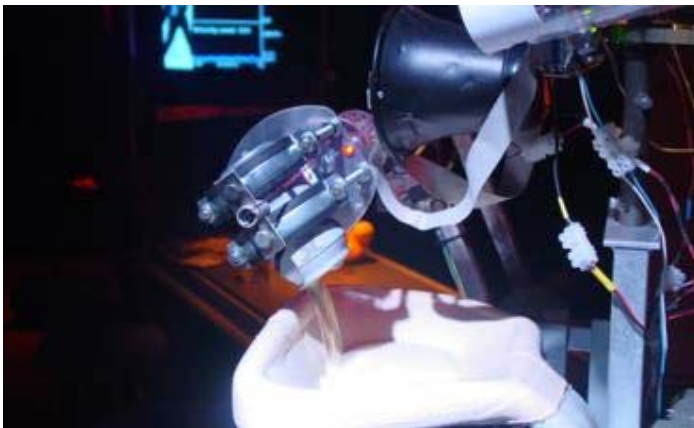
*Beim **Gravitron** können durch ebensolche Gewichtsverlagerungen gar visuelle Schockwellen gestartet werden.*



*Der **Cavity Resonator** lässt Elvis Icons durch ein eher leeres Universum schweben, mittels Mikrophon kann man akustische Duftmarken hinterlassen.*



Der Wuzler mit Instant Replay könnte in einer weiterentwickelten Form durchaus zum Renner in Pubs rund um den Globus werden.



Der hier auch. Ein Roboter, der Besucher anquatscht, sehr schnell um einen Euro anschnorrt und diesen dann in Bierform seinem metallenen Körper zuführt - Bender ist also nicht mehr weit.

timesup.org

FM4 bei der Ars Electronica 2004

[<<BACK](#)

[MAIL TO A FRIEND](#)

[>> DEIN KOMMENTAR](#)

lilil | vor 27 Tagen, 1 Stunde, 20 Minuten

tangible bits&atoms

der "gott" dieser greifbaren UI's:

<http://web.media.mit.edu/~ishii/>

und seine herde:

<http://tangible.media.mit.edu/>

leider hat die wirtschaft noch nicht das interesse daran gefunden, derartiges voranzutreiben, jedoch ist diese art der interaktion sehr zukunftsraechtig.

Wobei die bei der ARS gezeigten tangible Interaktionsspielchen eher ja spielerein sind. Aber schaut cool aus.

<<