

FUTURE ROOM

Zukunft ist das, was du daraus machst! Wir können die Zukunft nicht vorhersehen, aber wir können sie mitgestalten. Nach diesem Motto liefert der Future Room Denkanstöße und Visionen für die Zukunft. Dieser virtuelle Wissensraum zeigt uns imaginierte Zukünfte. Eingehüllt in eine Wolke aus Informationen wird die Zukunft nur dort sichtbar, wo wir uns selbst darum bemühen. Der Future Room ist sowohl Utopie als auch Dystopie.

The future is what you make of it! We can not foresee the future, but we can shape it. According to this motto, the "Future Room" provides thought and visions for the future. This virtual knowledge space shows us imagined futures. Encapsulated in a cloud of information, the future will only be visible where we strive for it. The "Future Room" is both utopia and dystopia.

15.12.2017–15.4.2018

ÄSTHETIK DER VERÄNDERUNG.

150 Jahre Universität für angewandte Kunst Wien

MAK, Stubenring 5, 1010 Wien *Vienna*

Di *Tue*: 10.00–22.00

Mi–So *Wed–Sun*: 10.00–18.00

Der Future Room ist eine 360° Fulldome Installation realisiert von der Abteilung DIGITALE KUNST (Universität für Angewandte Kunst Wien) in Zusammenarbeit mit *kondition pluriel*.

*The Future Room is a 360° fulldome installation realized by the DIGITAL ART Department (University of Applied Arts Vienna) in collaboration with *kondition pluriel*.*

Im Auftrag von *A commission by* Gerald Bast und *and* Peter Weibel

Konzept und Idee *Concept and Idea*:

Gerald Bast, Martin Kusch, Ruth Schnell, Peter Weibel

Künstlerisches Konzept und Realisierung

***Artistic Concept and Realization*:** Martin Kusch, Ruth Schnell

Künstlerische Leitung *Artistic Direction*: Martin Kusch

3D-Visualisierung *3D Visualization*:

Johannes Hucek, Martin Kusch, Malte Niedringhaus

3D-Modelling und Animation

***3D Modeling and Animation*:** Malte Niedringhaus

Computerstimmen-Komposition *Computer Voice*

***Composition*:** Alexandre St-Onge, Marie-Claude Poulin

Sound-Komposition *Sound Composition*: Alexandre St-Onge

Choreografie *Choreography*: Marie-Claude Poulin

Programmierung *Programming*: Johannes Hucek

Soundwave und Ambisonics-Programmierung

***Sound Wave and Ambisonics Programming*:** Patrik Lechner

Mitarbeit *Collaborators*: Laurus Edelbacher

CrispR-Visualisierung *CrispR Visualization*:

Science Visualization Lab, Alfred Vendl, Martina R. Fröschl

Text: Gerald Bast, Peter Weibel

Experteninterviews *Expert interviews*:

Gerald Bast, Anton Zeilinger

Textredaktion *Text Editing*: Martin Kusch, Ruth Schnell

Informationen und Kontakt *information and contact*:

info@digitalekunst.ac.at

digitalekunst.ac.at

di: 'angewandte
sciencevisualizationlab

kondition pluriel
lehtulq noitibnoX

DIGITALEKUNST

di: 'angewandte

FUTURE ROOM

Zukunft ist das, was du daraus machst! Wir können die Zukunft nicht vorhersehen, aber wir können sie mitgestalten. Nach diesem Motto liefert der Future Room Denkanstöße und Visionen für die Zukunft. Dieser virtuelle Wissensraum zeigt uns imaginierte Zukünfte. Eingehüllt in eine Wolke aus Informationen wird die Zukunft nur dort sichtbar, wo wir uns selbst darum bemühen. Der Future Room ist sowohl Utopie als auch Dystopie.

The future is what you make of it! We can not foresee the future, but we can shape it. According to this motto, the "Future Room" provides thought and visions for the future. This virtual knowledge space shows us imagined futures. Encapsulated in a cloud of information, the future will only be visible where we strive for it. The "Future Room" is both utopia and dystopia.

ÄSTHETIK DER VERÄNDERUNG.

150 Jahre Universität für angewandte Kunst Wien

MAK, Stubenring 5, 1010 Wien *Vienna*

Di *Tue*: 10.00–22.00

Mi–So *Wed–Sun*: 10.00–18.00

15.12.2017–15.4.2018

Der Future Room ist eine 360° Fulldome Installation realisiert von der Abteilung DIGITALE KUNST (Universität für Angewandte Kunst Wien) in Zusammenarbeit mit kondition pluriel.

The Future Room is a 360° fulldome installation realized by the DIGITAL ART Department (University of Applied Arts Vienna) in collaboration with kondition pluriel.

Im Auftrag von *A commission* by Gerald Bast und *and* Peter Weibel

Konzept und Idee *Concept and Idea*:

Gerald Bast, Martin Kusch, Ruth Schnell, Peter Weibel

Künstlerisches Konzept und Realisierung

Artistic Concept and Realization: Martin Kusch, Ruth Schnell

Künstlerische Leitung *Artistic Direction*: Martin Kusch

3D-Visualisierung *3D Visualization*:

Johannes Hucek, Martin Kusch, Malte Niedringhaus

3D-Modelling und Animation

3D Modeling and Animation: Malte Niedringhaus

Computerstimmen-Komposition *Computer Voice*

Composition: Alexandre St-Onge, Marie-Claude Poulin

Sound-Komposition *Sound Composition*: Alexandre St-Onge

Choreografie *Choreography*: Marie-Claude Poulin

Programmierung *Programming*: Johannes Hucek

Soundwave und Ambisonics-Programmierung

Sound Wave and Ambisonics Programming: Patrik Lechner

Mitarbeit *Collaborators*: Laurus Edelbacher

CrispR-Visualisierung *CrispR Visualization*:

Science Visualization Lab, Alfred Vendl, Martina R. Fröschl

Text: Gerald Bast, Peter Weibel

Experteninterviews *Expert interviews*:

Gerald Bast, Anton Zeilinger

Textredaktion *Text Editing*: Martin Kusch, Ruth Schnell

Informationen und Kontakt *information and contact*:

info@digitalekunst.ac.at

digitalekunst.ac.at