

Ars Electronica Solutions

## 4 ASSE – eine moderne Schnitzeljagd in der Wiener Hofburg

(Linz, 16.12.2014) 4 ASSE lautet der Titel eines Urban Art Projekts, das am Gelände der Wiener Hofburg bis Ende Februar 2015 läuft und auf spielerische Weise Kunst, Technologie und öffentlichen Raum verbindet. Teil dieses, als virtuelle Schnitzeljagd angelegten Projekts, ist eine von Ars Electronica Solutions entwickelte App, die als Eintrittskarte für den Parcours dient und aus dem Internet kostenfrei auf das Smartphone geladen werden kann. Mit Hilfe der App gelangen die TeilnehmerInnen auf einem etwa einstündigen Rundgang zu verschiedenen Stationen, bei denen es Fragen zu beantworten gilt. Mit der richtigen Antwort erhalten die SpielerInnen einen Code mit dem eine Türe geöffnet werden kann, hinter der sich ein Kunstwerk verbirgt.

### App von Ars Electronica Solutions

Die von Ars Electronica Solutions eigens entwickelte App kann aus dem Internet kostenfrei auf das Smartphone geladen werden. Zu Beginn des Spiels müssen sich die SpielerInnen für ein As, bekannt von herkömmlichen Kartenspielen, entscheiden, wobei die Karten-Wahl die folgenden Fragen direkt beeinflusst. Sind die gestellten Fragen erst einmal beantwortet, können die TeilnehmerInnen Codes errechnen, um die Türen an verschiedenen Stationen zu öffnen. 4 Asse vernetzt so auf spielerische Weise österreichische Tourismus-Highlights mit technologischen und künstlerischen Aspekten.

### Beeindruckende Kulisse

Das einzigartige Bauensemble der Wiener Hofburg bildet eine optimale Kulisse für dieses interaktive, öffentliche Kunsterlebnis, das von einer internationalen KünstlerInnengruppe unter der Leitung von Pérola Bonfanti verwirklicht wurde. Über Installationen auf diversen Plätzen und Wegen wird die virtuelle Schnitzeljagd inszeniert, die TeilnehmerInnen vom Start weg in ihren Bann zieht.

### Die Ars Electronica Solutions

Die 2012 gegründete, neueste Division der Ars Electronica konzentriert sich auf die kommerzielle Nutzung von Erfindungen innerhalb des gesamten Unternehmens und entwickelt maßgeschneiderte Lösungen im interaktiven Segment. In den vergangenen Jahren wurden so mannigfaltige Projekte in den Bereichen Ausstellung, Brandlands, Stadtentwicklung, Event und Show Design und weiteren entwickelt und umgesetzt. Als Ideengeber ist das umfassende Kompetenz-Netzwerk der Ars Electronica ein entscheidender Faktor. Durch das Hinausgehen auf den Markt fand die Ars Electronica als künstlerische Institution einen Weg, die Prozesskette von der Vision über Festival und Forschung hin zur Erwerbbarkeit spezieller interaktiver Installationen zu schließen.

## Zahlreiche Partner

Die Anlaufpunkte des Spiels stehen in direkter Beziehung zu den Partnern des Kunstprojekts: der Albertina, dem Kunsthistorischen Museum, der Spanischen Hofreitschule, der Kaiserlichen Schatzkammer sowie der Burghauptmannschaft. Weitere Partner sind Ars Electronica Solutions und Fokus-media House. Die Koordination obliegt der CC Real.

---

Burghauptmannschaft Österreich: <http://www.burghauptmannschaft.at/php/portal.php>

Kunsthistorisches Museum Wien: <http://www.khm.at/en/>

Spanische Hofreitschule: <http://www.srs.at/>

Kaiserliche Schatzkammer Wien: <http://www.kaiserliche-schatzkammer.at/>

CC Real: <http://www.cc-real.com/>

Albertina: <http://www.albertina.at/>

Fokus media House: <http://www.fokus-media-house.at/>

Ars Electronica Solutions: <http://www.aec.at/solutions/>