

Deep Space für Kulturhauptstadt Veszprém-Balaton

Ars Electronica Solutions stattet CODE mit Deep Space aus

(Linz/Veszprém, 4.3.2025) Initiiert im Rahmen der Kulturhauptstadt Veszprém-Balaton 2023 und vergangenen Donnerstag, 27. Februar 2025, eröffnet, verbindet das neue Center of Digital Experiences (CODE) künftig digitale Bildung mit kulturellem Erbe. Die Highlights des Hauses wurden von Ars Electronica Solutions konzipiert und umgesetzt: ein Erlebnisraum nach dem Vorbild des Linzer Deep Space sowie interaktive Stationen, die die Geschichte der Region Bakony-Balaton erlebbar machen. Der bereits nach China, Mexiko, in die Schweiz und nach Kroatien exportierte „Deep Space by Ars Electronica“ bietet ab sofort auch in Ungarn ein einzigartiges immersives Erlebnis.

2023 wurde Veszprém-Balaton zur europäischen Kulturhauptstadt ernannt und profilierte sich als kreatives und kulturelles Zentrum. Eines der Leitprojekte war das CODE – Center of Digital Experiences in Veszprém, das nun feierlich eröffnet wurde. Im Fokus stehen interaktive 3D- und VR-Erlebnisse sowie digitale Bildungsangebote.

Ars Electronica x Center of Digital Experiences

Herzstück des neuen Zentrums ist das Studio – ein immersiver Erlebnisraum mit 3D-Effekten, der von Ars Electronica Solutions auf Basis der bewährten Deep-Space-Technologie umgesetzt wurde. Besucher*innen können hier audiovisuelle, interaktive Vorführungen Marke Ars Electronica erleben – darunter den *Tower of Babel* (Kunsthistorisches Museum Vienna; KHM- Museumsverband), *Monster Tinder* (Laurenz Vojka, AT) und *Call to Echo* (Ars Electronica, AT).

„Der von Ars Electronica Solutions umgesetzte Deep Space bringt modernste immersive Erlebnisse nach Ungarn und eröffnet völlig neue Perspektiven für Bildung, Kunst und Wissenschaft. Wir freuen uns, dass CODE ab sofort Besucher*innen einlädt, interaktive Welten zu erkunden und den digitalen Wandel hautnah mitzuerleben“, Kati Romics, Project Manager, Ars Electronica Solutions.

Deep Space by Ars Electronica weltweit

Der vom Ars Electronica Futurelab entwickelte Deep Space wurde am 1. Januar 2009 im Linzer Ars Electronica Center in Betrieb genommen und ist seither ein Publikumsmagnet. Drei bildgewaltige Dimensionen, zwei Projektionsflächen von 16x9 Meter, über 50 Millionen Pixel Auflösung und ein hochleistungsfähiges Trackingsystem machen ihn zu einem der interessantesten digitalen Erlebnissräume weltweit. Seit 2020 wird der Deep Space von Ars Electronica Solutions für Kund*innen in aller Welt adaptiert und vertrieben. Heute sind Deep Spaces im West Bund Museum in Shanghai/China, im M511-Komplex in Hangzhou/China, im Naturhistorischen Museum in Zagreb/Kroatien, im Hotel DAS MORGEN in Vitznau/Schweiz und im Sinaloa Science Center in Culiacán/Mexiko in Betrieb. Mit dem Studio im CODE wurde nun der nächste Deep Space außerhalb von Linz eröffnet.

Ars Electronica Solutions

Ars Electronica Solutions entwickelt interaktive Erlebnisse und innovative Narrative für Kund*innen aus Industrie, Museen und dem öffentlichen Sektor. In Form maßgeschneiderter Brandlands, Ausstellungen und Events macht das Team rund um Managing Director Michael Mondria komplexe Inhalte zugänglich und schafft emotionale Verbindungen zwischen Publikum, Marken und Themen.

Neben der Entwicklung innovativer Strategien und Konzepte bietet Ars Electronica Solutions umfassende Unterstützung bei Umsetzung und Betrieb und stützt sich dabei auf die langjährige Erfahrung des Ars Electronica Center und des Ars Electronica Festival. Mit einem klaren Bekenntnis zu Nachhaltigkeit, digitaler Transformation und immersiven Wissenschaftserlebnissen setzt Ars Electronica Solutions neue Maßstäbe in der Gestaltung interaktiver Zukunftsräume.