

Deep Space LIVE: GameStage: Klangspiele

Do 7. März 2019 / 19:00 - 21:30 / Ars Electronica Center

(Linz, 5.3.2019) Das alarmierende Läuten einer Schiffsglocke, das Wiehern von Pferden, kräftige Trommelschläge oder das bedrohliche Heulen eines Wolfs inmitten des peitschenden Wintersturms. Eine stimmige Geräuschkulisse und die passende Musik sind entscheidend für das Eintauchen in Computerspiele, informieren über wichtige Ereignisse und sorgen für eine bessere Orientierung in der Spielewelt. Donnerstagabend, 7. März 2019, wird bei Deep Space LIVE: GameStage die Rolle von Klang und Musik in Computergames untersucht. Neben einer Reihe von Kurzvorträgen stehen viele Spiel- und Soundstationen zum Ausprobieren bereit.

Das Programm in der Übersicht:

Klangbilder der Spieleindustrie

Valentin Göllner präsentiert seine Arbeitsweise als Komponist und Sounddesigner und zeigt, wie er diese bei Total War: Warhammer, Hitman, Anno 2205, Mortal Kombat X und vielen anderen Spielen genutzt hat.

Tangible Sound & Post-digital Design

Die Geschichte, Gegenwart und Zukunft von interaktivem Sound steht im Zentrum der Ausführungen von Dr. Martin Kaltenbrunner, Professor am Tangible Music Lab an der Kunstuniversität Linz.

Deep playSpace

Im Anschluss an die beiden Vorträge wird mit dSonance, der neue Prototyp einer spielerischen Soundinstallation vorgestellt.

Letzte Worte VR

Die VR-App Letzte Worte von Studierenden des Studienganges Digital Arts der FH Oberösterreich überzeugt nicht nur aufgrund seiner hervorragenden Grafik, sondern auch wegen seiner äußerst stimmigen Klangkulisse.

Play im Foyer

Im Foyer des Ars Electronica Center können aktuelle Projekte der FH-Oberösterreich, Kunstuni Linz und der lokalen Entwicklungsszene ausprobiert werden.

Ars Electronica Center: <https://www.aec.at/news/>

GameStage: <http://www.gamestage.at/>

Folgen Sie uns auf:      

Rückfragehinweise

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press