

♥ Das Spiel verbindet Realität und Virtualität

♣ moderne, virtuelle Schnitzeljagd

♦ einzigartiges Kunsterlebnis im öffentlichen Raum

♠ öffnet unbekannte Türen.

♥ The game combines reality and virtuality

♣ a modern, virtual scavenger hunt

♦ a unique art experience in the public space

♠ it opens hidden doors.

4ASSE | 4ACES

Mehr Informationen finden Sie auf unserer Website:
For more information please visit our website:

www.4aces-vienna.at
www.facebook.com/4acesproject

Bei Anfragen und Führungen mit der Künstlergruppe:
For questions and guided tours with the artists:

Sabine Zehetner: +43.1.8130346,588



Come play with us!



4ACES (4ASSE)
Ars Electronica Linz Solutions



Ein Gemeinschaftsprojekt von
A joint project by

„Zeit ist ein Spiel, das von Kindern
wunderschön gespielt wird.“

Heraclitus

"Time is a game played beautifully
by children."

Heraclitus

burg
hauptmannschaft
österreich



KUNST
HISTORISCHES
MUSEUM
WIEN



KAISERLICHE
SCHATZKAMMER
WIEN



ALBERTINA

ARS ELECTRONICA
SOLUTIONS

Das Kunstprojekt 4ASSE ist eine Kreation der internationalen Künstlergruppe bestehend aus Pérola Bonfanti (Brasilien), Nicolina (USA), Zel Nonnenberg (Brasilien) und Marília Vasconcellos (Brasilien).

The project 4ACES is a creation of the international artist group comprising Pérola Bonfanti (Brazil), Nicolina (USA), Zel Nonnenberg (Brazil) and Marília Vasconcellos (Brazil).



Pérola Bonfanti, Rio de Janeiro (Brasilien)
Kunstwerke & Zeichnungen/Artworks & drawings
Kuratorin und Leiterin ACES/Curator & director 4ACES



Nicolina, New York City (USA)
Ästhetik/Relational aesthetics



Zel Nonnenberg, Rio de Janeiro (Brasilien)
Videokunst/Video art

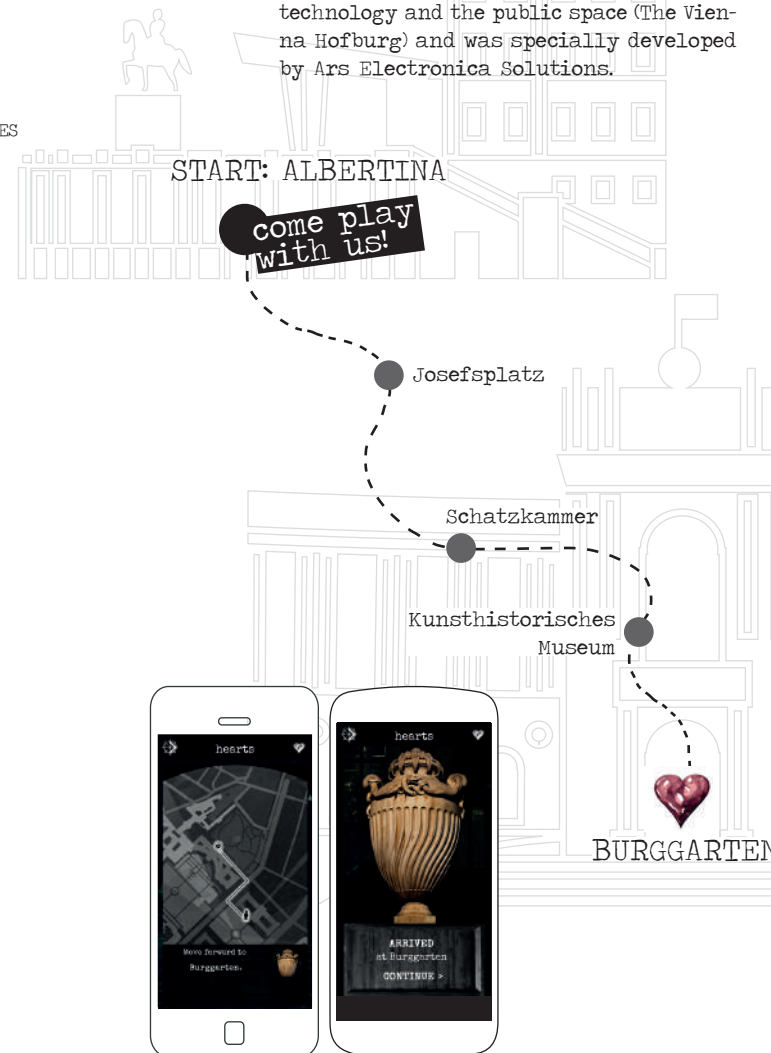


Marília Vasconcellos, São Paulo (Brasilien)
Fotos & Digitale Designs/Photographs & digital designs



4ASSE APP: ist ein interaktives, öffentliches Kunsterlebnis, welches Technologie und den öffentlichen Raum (Wiener Hofburg) verbindet - eigens von der Ars Electronica Solutions entwickelt.

4ACES APP: is an interactive, public art experience which combines state-of-the-art technology and the public space (The Vienna Hofburg) and was specially developed by Ars Electronica Solutions.



Reinhold Sahl (Burghauptmann): „Die Spannung, die historischen Stätten mittels modernster Technik erlebbar zu machen, hat uns von Beginn an fasziniert.“

Philipp und Fabian Kaufmann (CC Real): „Das Ganze lebt von den Installationen und deren künstlerischer Umsetzung, dem geschichtlichen Background der besuchten Orte sowie der aktuellen Nutzung.“

Gabriele Purdue und Michael Badics (Ars Electronica Solutions): „Innerhalb kürzester Zeit haben wir ein Augmented Reality-Projekt umgesetzt, welches internationale Beachtung finden wird.“

Reinhold Sahl (Burghauptmann): "The excitement of bringing historic sites to life using state-of-the-art technology has fascinated us from the very beginning."

Philipp and Fabian Kaufmann (CC Real): "The whole project is given life by the installations and their artistic implementation and the historical background and current use of the places visited."

Gabriele Purdue and Michael Badics (Ars Electronica Solutions): "Within a very short time we have implemented an augmented reality project which will receive international attention."

