# OTS als CC Real

**Urban Art Game „4 ASSE“ zieht Tausende in seinen Bann**

Nach mehr als vier Monaten neigt sich das Urban Art Game „4 ASSE“ seinem Ende. Die moderne Schnitzeljagd ist ein Gemeinschaftsprojekt der Burghauptmannschaft, des Kunsthistorischen Museums, der Spanischen Hofreitschule, der kaiserlichen Schatzkammer, der Ars Electronica Solutions, der Albertina und dem Fokus-­‐media House unter der Koordination der CC Real. Zeit, Bilanz zu ziehen. „Unsere Erwartungen wurden bei weitem übertroffen“, so Burghauptmann Reinhold Sahl. Auf spektakuläre, spielerische Form wurden auf dem Areal des einzigartigen Gebäude-­‐Ensembles der Wiener Hofburg Kunst, Technologie und öffentlicher Raum verknüpft – eine Weltpremiere, die Tausende in ihren Bann zog.

Allein die App für die virtuelle Schnitzeljagd, von Ars Electronica Solutions entwickelt, wurde mehr als tausend Mal auf Smartphones und Tablets gezogen. „Es war ein Genuss“, sagt Philipp Kaufmann stellvertretend für die KaufmannGruppe (CC Real, KaBB und Fokus-­‐media House), „Menschen auf ihrem Weg durch das Hofburgareal zu beobachten. Sie nahmen unvergleichliche Kulturschätze in dieser perfekten Kulisse auf völlig neue Art wahr, was allen ein Lächeln ins Gesicht zauberte.“

Die Installationen auf geschichtsträchtigen Plätzen und Wegen, realisiert von einer internationalen Künstlergruppe unter der Leitung von Pérola Bonfanti, fanden sowohl hierzulande wie auch international große Beachtung. Historische Gebäude, Sehenswürdigkeiten und Geschichte mittels moderner Technik erlebbar zu machen, zog enormes Interesse auf sich.

# „Projekt feierte Lust am Stöbern und Entdecken!“

Dr. Christian Mikunda, Institut für strategische Dramaturgie CommEnt: „Neben der künstlerisch ansprechenden Installation war die außergewöhnliche Leistung des Projekts das riesige Areal der Wiener Hofburg als Ganzes begreifbar zu machen. Die rätselhaften, orientalisch anmutenden Türen bildeten einen gelungenen Image-­‐Kontrast zur barocken Umgebung, die oft gesehenen Plätze wurden neu interpretiert. Die Verschmelzung von Realem und Virtuellem lud Besucherinnen und Besucher ein, sich auf ein Spiel mit Zeit und Raum, mit Suchen und Finden einzulassen und feierte die Lust am Stöbern und Entdecken.“

Gerald Wagenhofer, UBW Unternehmensberatung: „Pro Jahr marschieren ungefähr 20 Millionen Besucher durch die Hofburg. Durch dieses Projekt bekamen sie die Zeit etwas länger zu verweilen, die Hofburg neu zu erleben. Die Herausforderung bestand darin, den Bruch zwischen moderner Kunst und historischem Gebäude stimmig zu gestalten. Das ist hervorragend gelungen.“

Erwin Klissenbauer, GF Spanische Hofreitschule: „Die starke Partnerschaft verlief äußerst harmonisch und war für alle Beteiligten eine großartige Erfahrung. Das Projekt machte wieder neugierig auf den ältesten Teil des 1. Bezirks!“

Michael Badics, Ars Electronica Solutions: „4 ASSE zeigt in beindruckender Weise, wie Kunst und Technologie sich innovativ im öffentlichen Raum verbinden kann. Und das für die Anwender in einer spielerischen, spannenden und informativen Art und Weise.“

# Aviso: Ihr persönlicher Showdown mit Pérola Bonfanti

In der Osterwoche bieten wir Ihnen die letzte Gelegenheit, den Parcours mit dem brasilianischen Mastermind Pérola Bonfanti zu absolvieren. Um Anmeldung bei der Projektleiterin Sabine Zehetner (s.zehetner@fokus-­‐media.at, +43.1.813 0346-­‐588) wird gebeten. Nach Ostern werden die Installationen dann endgültig abgebaut. „Danach ist dieses Spiel in der jetzigen Form nie wieder erlebbar“, so Kaufmann abschließend.

www.4aces-­‐vienna.com [www.facebook.com/4acesproject](http://www.facebook.com/4acesproject)

Rückfragehinweis:

Walter Delle Karth (CC Real, Presse)

+43.5.97 98-­‐518

walter.delle.karth@officekaufmann.at