



17. September 2010

7. SALZBURGER MEDIENTAG



www.medientag-salzburg.at

Robert Praxmarer | Fachhochschule Salzburg

Wie wirklich ist die Wirklichkeit – Mixed Reality in Kunst und Unterhaltung.



Vom Anfang der Mixed- und Augmented Reality und ihren Pionieren bis zum State-of-the-Art werden Technologien und Konzepte immer im speziellen Kontext von Kunst und Unterhaltung präsentiert. Was als Vision von Science Fiction Autoren und Wissenschaftlern began, gewinnt mehr und mehr an gesellschaftspolitischer Relevanz. Die Vermischung von real und virtuell. Die Menschen ließen sich seit jeher von Magie und Illusionen begeistern, sei es frühzeitliches chinesisches Schattentheater oder die ersten laufenden Bilder der Gebrüder Lumière. Augmented Reality wird hier keine Ausnahme sein und neue Möglichkeiten in der Kunst und Unterhaltungsindustrie eröffnen.

Vielleicht werden wir in 10 - 20 Jahren Probleme haben real von virtuell zu unterscheiden und müssen uns wie Watzlawick fragen: „Wie wirklich ist die Wirklichkeit?“ oder Arthur C. Clarke zustimmen: „Jede ausreichend fortgeschrittene Technologie ist von Magie nicht mehr zu unterscheiden“

Angaben zur Person

Robert Praxmarer ist Multimedia-Künstler und Entwickler und leitet zur Zeit den Fachbereich Augmented Reality & Computerspiel-Entwicklung am Studiengang MultimediaTechnology der Fachhochschule Salzburg. Er ist 1976 geboren und mit seinem ersten Computer im Alter von zehn Jahren begann für ihn eine aufregende Reise in eine neue Welt. Er gewann internationale Auszeichnungen und Preise (Großer Medienpreis des Landes Salzburg, Podium09 Award, ElektronikLand, lobende Erwähnung beim UNESCO Digital Arts Award, Crossing Europe, Upcoming Artist Award Madrid, usw.). Er hatte Ausstellungen bei ARCO, Kulturhauptstadt Linz09, Play Cultures, Ars Electronica, Crossing Europe, VisionSonic, Cynet Art, Microwave Media Festival, u.a. und war Artist in Residence beim „Les pepinieres pour les jeunes artistes“ Programm der Europäischen Union am CIANT MedienLab in Prag, sowie dem „Cité des Arts“ Programm in Paris.

Seine künstlerische und Forschungs-Arbeit dreht sich um interaktive Kunst, mit einem Schwerpunkt auf interaktive Performance (Theater, Tanz, Musik, Visualisierung), Computerspiele, Augmented Reality und Echtzeit 3d Animation in Verbindung mit Video.