

Pressemitteilung

360 Grad Hajek – VISENSO weitet Aktivitäten im Kunstbereich aus

Stuttgart, 15. Juli 2010

Mit der Umsetzung des ersten interaktiven, virtuellen Museums für den Künstler Otto Herbert Hajek versetzte der Visualisierungs- und VR-Experte Visenso aus Stuttgart gemeinsam mit der Otto Herbert Hajek Kunststiftung der Sparda-Bank Baden-Württemberg die Kunstwelt in großes Staunen. Für die Ausstellung über die Korintherbriefe wurde das Museum jetzt mit neuen Inhalten und erweiterten Funktionen ausgestattet.

Das Museum des Stuttgarter Künstlers steht als erstes seiner Art seit 2009 vollständig im Internet zur Verfügung. Wie in realen Museen sind auch hier die Ausstellungsräume frei begehbar und das zu jeder Zeit an jedem Ort und zudem völlig kostenlos. Via PC-Mouse können sich Interessenten durch das Museum bewegen, die Exponate um 360 Grad drehen und so aus allen denkbaren Blickwinkeln in Ruhe betrachten. In einem umfangreichen Archiv sind Informationen zum Gesamtwerk Hajeks hinterlegt.

Die Stiftung hat die Eröffnung der neuen Ausstellung genutzt, um Visenso mit der Realisierung weiterer interaktiver Funktionen für das ambitionierte Projekt zu beauftragen. So können bspw. ab sofort ausgewählte Hajek-Plastiken über Google Earth „angeflogen“, alte Ausstellungen im Archiv durchgeblättert oder die Musik, die Hajek komponiert hat, abgespielt werden. Im Foyer des Museums steht ein Gästebuch zur Verfügung. Mit moderner Videotechnologie wurden Ausstellungsbesucher in das Museum integriert, um dem Besucher einen möglichst realitätsnahen Eindruck zu vermitteln. Insgesamt wurden alle Interaktionsmöglichkeiten nach Usability Gesichtspunkten optimiert.

Stiftungsratsvorsitzender Thomas Renner ist begeistert: „Jetzt können wir wirklich sagen „Hajek lebt fort.““ Für die neue Ausstellung hat die Kunsthistorikerin Dr. Chris Gerbing die 22 ausdrucksstärksten Druckgrafiken aus Hajeks Mappe „Briefe des Paulus an die Korinther“ von 1965 zusammengestellt.

„Die virtuelle Realität revolutioniert nicht nur den Zugang und die Erfahrung von Kunst sondern ermöglicht auch völlig neue Formen der Kunst“ so Martin Zimmermann Geschäftsführer der Visenso GmbH. Mit einem Workshop zum Thema „Immersive Art & Exhibition - Virtuelle Welten in Kunst & Ausstellung“ am 6. Oktober 2010 im Virtual Dimension Center (VDC) TZ St. Georgen, gibt Visenso Interessenten einen umfassenden Einblick in die Möglichkeiten virtueller Kunstpräsentation.

Weitere Informationen:

www.visenso.de , www.hajekmuseum.de und www.vdc-tz-stgeorgen.de.



Abb. 1: Foyer Hajek Museum mit Video-menschen; Quelle: VISENSO



Abb. 2: Ausstellungsplakat Korintherbriefe; Quelle: VISENSO



Abb. 3: Ausstellungsraum mit Lageplan; Quelle: VISENSO

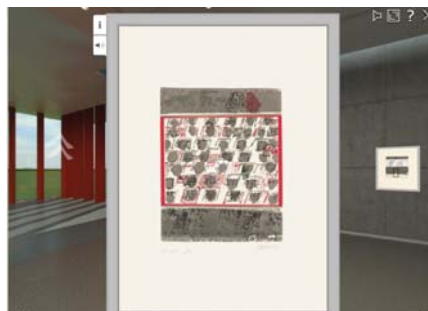


Abb. 4: Exponat/Druckgrafik, Quelle: VISENSO

Über VISENSO:

Die VISENSO GmbH ist einer der führenden Anbieter von Visualisierungs- und Virtual-Reality (VR)-Software und Komplettlösungen (Soft- und Hardware).

Im Geschäftsbereich "Immersive Engineering" entwickelt VISENSO Werkzeuge, die Ingenieure bei der Evaluierung komplexer digitaler Produktdaten im Entwicklungsprozess bestmöglich unterstützen - egal ob lokal bei der VR-Visualisierung oder kooperativ mit weltweit vernetzten Partnern. Das Kernstück hierfür bildet die VR-Software COVISE. Ob Großkonzern oder Mittelstand - VISENSO bietet auf die spezifischen Anforderungen zugeschnittene VR-Komplettlösungen zu erschwinglichen Preisen. Zu den Kunden zählen u.a. Audi, BMW, Daimler, Dieffenbacher, Faurecia, Festo, Miele, Porsche, Stihl und Voith Hydro sowie zahlreiche namhafte Forschungseinrichtungen, wie bspw. FH Aalen, Fraunhofer IPA, IPT und LBF, ETH Zürich, HS Luzern und IWR Heidelberg.

Mit ihren zahlreichen Funktionen und Schnittstellen legt COVISE den Grundstein für einen Einsatz der VR-Technologie über die gesamte Prozesskette. Von Design, Berechnung, Konstruktion und Prototypenbau über Fertigungsplanung und Werkzeugherstellung bis hin zum Marketing und Vertrieb.

Im Geschäftsbereich "Immersive Selling" kreiert VISENSO auf der Basis von COVISE virtuelle, interaktive Produkterfahrungswelten, die auf Messen, in Show-Rooms und zunehmend auch auf mobilen, 3D-fähigen Endgeräten präsentiert werden können. Komplexe Produkte und Technologien werden durch den Einsatz modernster Visualisierungs- und Interaktionstechnologien emotional erfahrbar.

Im Geschäftsbereich "Immersive Teaching" adaptiert VISENSO die industrielle VR-Software COVISE auf die Anforderungen der Wissensvermittlung an Kinder und Jugendliche sowie der Erwachsenenbildung. Neben interaktiven VR-Erlebniswelten, die u.a. im Europapark in Rust oder bei der experimenta in Heilbronn eingesetzt werden, steht mit dem Produkt "CYBER-CLASSROOM" eine 3D-Lernumgebung für Schulen und Hochschulen zur Verfügung, die insbesondere komplexe Themen aus dem Bereich NWT (Naturwissenschaft und Technik) immersiv und interaktiv erlebbar macht.

Als Initiator und Mitglied des Virtual Dimension Center Fellbach und TZ St. Georgen unterstützt VISENSO aktiv eine Bündelung der regionalen VR-Kompetenzen zugunsten des Know-How Transfers in den Mittelstand.

Pressekontakt:

Andrea Paul

konkretum. agentur für kommunikation

Oberlohnstraße 3

d-78467 Konstanz

Telefon: +49 (0)7531 - 36 30 671

Telefax: +49 (0)7531 - 36 30 672

Mobil: +49 (0)179 - 515 18 21

E-Mail: ap@konkretum.com