

# Spaxels – Wir kommen in Frieden

## Der Lichtdrohnenschwarm der Ars Electronica

Sie dienen der Schönheit und sind absolut friedfertig. Sie tauchen seit 2012 in den Nachthimmeln internationaler Städte auf und verblüffen mit ihren Choreografien und Lichteffekten. Die Rede ist von den Spaxels, einem Forschungsprojekt des Ars Electronica Futurelab, das sich zu einem einzigartigen Showelement entwickelt hat.

Spaxels sind Drohnen (Quadrocopter) mit einem programmierbaren LED-System. Sie können als Schwarm in Formation fliegen und dynamische dreidimensionale Figuren in den Nachthimmel zeichnen. Gesteuert nur von einer zentralen Bodenstation und einer vom Ars Electronica Futurelab entwickelten Software und Steuerungstechnologie sind Schwärme von bis zu 60 Lichtdrohnen bereits möglich.

Spaxel meint »Space Pixel« und definiert sich als frei im realen Raum platzierbarer Lichtpunkt. Die Spaxels sind demzufolge eine neue radikale

3D-Visualisierungstechnologie im öffentlichen »Luftraum«.

Chris Bruckmayr ist Teil des Spaxels Teams im Futurelab und gewährt einen Einblick in die Forschungsarbeit und die kommerzielle Verwertung dieser neuen Visualisierungstechnologie im Entertainment-Bereich.

---

**Kepler Salon**  
MO, 15.9.2014  
19.30 Uhr

**Chris Bruckmayr**  
Vortragender

**Alexander Wilhelm**  
Gastgeber



# Chris Bruckmayr

Chris Bruckmayr (geb. 1967 in Linz) studierte Publizistik und Kommunikationswissenschaft an der Universität Wien. Er ist Mitglied des Ars Electronica Futurelab (»Spaxels« Taskforce) und Sound Artist, Mitbegründer von »Fuckhead« sowie des Noise techno Projekts »raum.null«...



# Alexander Wilhelm

Alexander Wilhelm (geboren 1973) ist seit seiner Kindheit von den Naturwissenschaften begeistert. Der Diplom-Designer ist mit seiner Firma »The Visioneers« in der Wissenschafts-Visualisierung und im Interaction Design tätig. Auf diesen Gebieten ist er auch als Dozent unterwegs: An der Kunstuniversität Linz und der Fachhochschule Hagenberg hält er Vorlesungen über 3-D-Animation und Design in Film und in Games. Seine Sicht auf die Wissenschaften formuliert Wilhelm so: »Durch Nachdenken die grundlegenden Prinzipien der Welt aufzudecken und diese für alle zugänglich zu machen, ist eine der edelsten Aufgaben, die der Mensch sich wählen kann. Was für viele ernüchternd zu sein scheint, ist für mich inspirierend und pure Poesie.«

## KEPLER SALON

Rathausgasse 5 4020 Linz  
T +43 664 650 23 43  
E info@kepler-salon.at  
W kepler-salon.at



## Öffnungszeiten

Jeweils eine Stunde vor  
Veranstaltungsbeginn  
Freier Eintritt /  
Begrenzte Platzanzahl

## Kepler Salon Online

Das aktuelle Programm und  
ein umfangreiches Archiv  
finden Sie auf unserer Web-  
site [www.kepler-salon.at](http://www.kepler-salon.at)

## Newsletter

Bleiben Sie informiert  
mit unserem Newsletter!  
Einfach anmelden auf  
[www.kepler-salon.at/news](http://www.kepler-salon.at/news)

## Der Kepler Salon braucht Freunde!

Werden Sie Mitglied im Verein  
Freunde Kepler Salon. Anmelde-  
formulare liegen im Salon auf  
und sind online verfügbar unter  
[www.kepler-salon.at/freunde](http://www.kepler-salon.at/freunde)

kepler-salon.at



Subventionsgeber, Sponsoren, Förderer

