

**VÝSTAVNÍ PROJEKT
EXHIBITION PROJECT**

DENISA KERA (ScArt)
Hlavní kurátorka Chief Curator
JAROSLAV BALVÍN ml.
Kurátor českých projektů
Curator of the Czech projects

MICHAL MARIÁNEK Kurátor výstavy glitch umění
„Uzdravte svět“ Curator of the glitch art exhibition
“Heal the world”

FRIEDRICH KIRSCHNER Kurátor machinima filmů
Curator of the machinima films

MICHAL RYBKA Kurátor výstavy Retro Comp
Curator of the exhibition Retro Comp



MINDBENDING SOFTWARE S.R.O. 2005
**CODENERROR (ROBERT PRAXMARER,
FLORIAN BERGER)** AT
Neuropsychologický experiment v herním umění
Neuropsychological experiment in game art
www.mindbending.us

Mindbending Software s.r.o. je společnost, která vyvinula speciální software na psychologické zpracování dětí. Software proniká do oblíbených počítačových her dětí a přimíchává do nich viditelné i podprahové zprávy, které mají zlepšit jejich inteligenci, koncentraci a charakter. Mindbending Software Inc. is a company specialized on psychological conditioning software for children. It infiltrates their favorite computer games and mingles various subliminal or conscious conditioning messages and images into them that will improve their intelligence, concentration and character.



(t)Error 2003
ROBERT PRAXMARER AT
Interaktivní instalace Interactive installation
[www.servus.at/cubic/\(t\)error.htm](http://www.servus.at/cubic/(t)error.htm)

Zahraj si na George Bushe, Usamu Bin Ladinu nebo Tonyho Blaira a uveď svět do pořádku. Stereotypní role se spojí se stínem hráče, který se promítá na plátně a vyhýbá tankům, ponorkám a bojovým letounům. Cílem je sbírat ropná čerpadla, dolarové bankovky a občas kopnout do civilistů, kteří žádají o pomoc. Vítězství v těchto kategoriích zaručuje postup do dalšího levelu hry. Slip into the role of a George W. Bush, Osama Bin Laden or Tony Blair and get the world back into right shape. By recording outlines and movements of players via camera and projecting it in real time and size onto the wall, the voluntary players become pieces of the game - their task is either to avoid contact with tanks, submarines or warships of the enemy, to collect oil refineries and Dollar bills or to fight desperate civilians to get to the next level of the game. **BIO** Robert Praxmarer je počítačový inženýr a mediální umělec. Od roku 1998 pracuje pro Ars Electronica Futurelab a účastní se mezinárodních výstav. V současné době zkoumá umělecké možnosti technologie smíšené a rozšířené reality, zejména počítačového vidění a 3D grafiky v reálném čase. **BIO** Robert Praxmarer is a computer science engineer and media artist. In 1998 he joined Ars Electronica Futurelab. He participated in various international exhibitions and received many national creative program-