

Dominik Grünbühel
Living Document I
Performance, 2016 //
Loop, ca. 8min



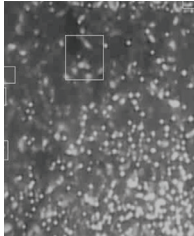
Das Ephemere dokumentieren.
Das Lineare überwinden.
Die Multiplizität des Körpers suchen.

Nach einer Dekade als Tänzer / Performer studierte Dominik Grünbühel digitale Kunst. Seit einiger Zeit beschäftigt er sich mit der Vervielfältigung des Körpers im Performancekontext. In der Lecture-Performance *Living Document I* thematisiert er seine künstlerische Praxis, deren Entwicklung und das daraus entstehende Werk.

Mit einem Netzwerk aus HD Kameras, Raspberry Pi Computern und Projektoren lässt Dominik Grünbühel die Performance und deren Dokumentation zeitgleich passieren. Durch das Stilmittel des Loops wird dem Linearen in der Performance entgegengewirkt. Ein Moment wird, da das Vorher und das Nachher bereits erlebt wurden, differenziert wahrgenommen und somit anders kontextualisiert.

lukeanddom.org

Michael Loizenbauer
SIBLINGS THAT NEVER
MET
Installation, 2016



SIBLINGS THAT NEVER MET ist das existentialistische und damit zwangsläufige Scheitern einer Zusammenkunft, die nicht stattfinden kann. Die Geschwister sind Wasserflöhe, Hüpferlinge und Taufliegen. Aber auch der Computer, das Programm, die BesucherInnen werden zu Geschwistern, zu Verbündeten. Gemeinsam bilden wir den Apparat und tauchen in eine unmögliche und fragile Sprach-, Klang- und Bilderwelt ein. Für einen kurzen Moment verschwinden die Grenzen zwischen Organismus und Algorithmus und wir werden Teil einer von den Siblings komponierten und vergänglichen Partitur.

loizenbauer.com

Die Arbeit wird im Ausstellungszentrum Heiligenkreuzer Hof, Sala Terrena, Schönlaterngasse 5, 1010 Wien, gezeigt.

Tina Mular
Parallel Musing
Augmented Reality
Installation, 2016

Die Augmented Reality Installation *Parallel Musing* versucht eine bizarr-poetische Annäherung an zeitgenössische Konstruktionen von technoiden Szenarien. Die virtuelle Realität und die Realität sind miteinander kombiniert und reale und virtuelle Phänomene stehen räumlich zueinander in Beziehung. Mithilfe eines Tablets ist es so möglich, ein in Echtzeit generiertes dreidimensionales Environment zu erleben, das sich nahtlos in den Realraum fügt. Ein Trigger-Object wird in Miniatur zur Mitnahme zur Verfügung stehen, sodass sich mit einer App für mobile Endgeräte das Szenario überall entfalten lässt.

tinamular.net



Noah Rieser
kardiometron
Installation, 2016

Die partizipative Installation *kardiometron* stellt eine Verbindung zwischen dem menschlichen Herzschlag und dem Metronom her: Der Herzschlag der BetrachterInnen wird über Pulssensoren auf Metronome übertragen und als Pendelschlag wiedergegeben. Es entsteht eine polymetrische Konstruktion, die im Zusammenspiel der Pendelschläge akustisch und visuell wahrnehmbar wird. Jeweils zwei Personen können auf diese Weise über ihren Herzschlag miteinander in Kontakt treten.

kardiometron.noahrieser.com



Achim Stromberger
Point of View
Interaktive
VR-Installation, 2016

Die interaktive Arbeit *Point of View* ist ein virtuelles, architektonisches Handlungsfeld. Mittels einer VR-Brille betritt der Betrachter/die Betrachterin einen prototypischen virtuellen Raum. Seine/Ihre Bewegungen modulieren in Echtzeit diesen Raum, der seinerseits durch Eigenbewegung reagiert und selbst zum Akteur wird. Im Wechselspiel von Aktion und Reaktion transformiert sich der Umgebungsraum in eine begehbare Skulptur.

achimstromberger.com



Norbert Unfug
(Martin Chiettini)
raum im raum im raum
Installation, 2016

Die Mixed Reality Installation *raum im raum im raum* befasst sich mit der Wahrnehmung von Raum in der virtuellen Realität. Ein Realraum wird 3D gescannt und auf einem eigens dafür angefertigten Head-Mounted Display präsentiert. Die BetrachterInnen sind im entsprechenden Realraum verortet und sehen diesen Raum über das HMD. Die realen Wände und Einrichtungsgegenstände sind fühlbar, ihr Aussehen und Verhalten in der virtuellen Welt ist abhängig vom Verhalten der BetrachterInnen.

norbertunfug.tumblr.com



Merlin Wyschka
The Shadow Inside
Installation, 2016

The Shadow Inside ist eine interaktive Rauminstallation mit doppelseitiger Projektion. Der Schatten der/des jeweiligen Betrachterin/s ordnet sich dabei in die Projektionsfläche räumlich ein und bekommt eine neue Perspektive zugeteilt. Im Wechselspiel zwischen labyrinthartigem und zyklischem Raum verleitet die Installation zur Des- und Neuorientierung. Zentraler Schnittpunkt ist die Bewegung im Raum und die Differenz zwischen zweidimensionalem Schattenkörper und der dreidimensionalen Raumwahrnehmung.

merlin-saw.me

