

STOP DOING THINGS

Konzeptidee von Hartmut Ulmer

Geschlossene interaktive Installation aus Schläuchen, Gängen, Parzellen, Nischen und Räumen.

Idee: Verbindungen / Stop Doing Things (Arbeitstitel)

Überinformation, Allgegenwärtigkeit, Verwandlung zum öffentlichen Menschen, Dezentralisierung und Defragmentierung kennzeichnen unser Zeitalter. Alle Lebensbereiche werden durch digitale Medien durchzogen und vom Natürlichen entfremdet. Sind wir Teil einer Gesellschaft oder Spielball einer medialisierten Show geworden? Ruhe, Angst, Extase, Abgründe, das Extreme vereinen sich zu einem Wechselbad der Gefühle und initiieren die Frage nach Vergangenheit, Presents und Zukunft.

Kernsatz

STOP DOING THINGS AND RECOLLECT!

Beschreibung

Die Installation ist ein aus unterschiedlichen Environments, Schläuchen, Nischen, Parzellen, Gängen und Räumen bestehender Erfahrungsparcour. Es wird ein dramaturgischer Wechsel von Ruhe und Kontemplation zu Unruhe und Geschwindigkeit, Bedrängnis, Überfüllung, zurück zu Leere und Aushöhlung inszeniert. Dabei wird der Besucher von einem virtuellen Begleiter, dem Systemsprecher beruhigend und fordernd geführt, beschützt, verhätschelt, beschimpft und gejagt und rausgeworfen.

Szenographie - Dramaturgie

Es werden bevorzugt versteckte interaktive Schnittstellen eingesetzt.

Ein Systemsprecher geleitet den Besucher durch die vorgestellten Environments. Der Besucher wird durch RFID Tag ausgestattete Handys getrackt, persönliche Daten werden abgefragt und je nach Raumbeschaffenheit verwendet.

Im Eingang begrüsst uns der Systemsprecher und schleust den Besucher durch einen gelben Farbtunnel, der in einer Umgebung von hektischer Überinformation mündet.

Mobile Trennwandelemente verstellen den Weg, den Blick und den Gang. Alle eingesetzten Medien überlagern sich, die mobilen mitgeführten Medien werden aktiviert und bedrängen den Besucher bis zum abrupten Stillstand. Dieser Raum ist das zentrale Element. In Nischen werden visuelle und auditive Störfaktoren dargestellt.

Von dort jagt der Systemsprecher den Besucher in einen kurzzeitig beruhigenden Komplimentegang und weiter zum kontemplativen vornehmlich von Licht und Sound geprägten Seinsraum, wo die "festgehaltene Zeit" über Kucklöcher abgebildet wird. Weiter geht es durch einen aggressiv rot erleuchteten Bitmapschlauch der erhöhten Erregung, Existenzhinterfragung und Angst.

Als letzter Raum bricht das Konstrukt um den Systemsprecher zusammen, Entschuldigungen und statistische Erhebungen begleiten die Betrachter nach draussen..