

Konzeptidee von Karina Köppl

begehbare interaktive Rauminstallation mit vier Räumen.

Idee:

Der Begriff „Heimat“ bezeichnet die Gesamtheit der Lebensumstände, in denen ein Mensch aufwächst und wird in der interaktiven Rauminstallation Heimatopia in vier Dimensionen unterteilt: einer räumlichen, einer zeitlichen, einer sozialen und einer kulturellen. Jede Dimension wird sowohl als Dasein von Heimat, als auch deren Verlust dargestellt. Heimat wird als ein Zustand jenseits des Vergessens, wohl aber auch als Zustand einer utopischen Vorstellung oder Transformation gezeigt. Sie wird durch äußere Gegebenheiten manifestiert und vorstellbar gemacht. Es werden Erinnerung, Ideal, Reminiszenz und vermeintliches Verstreichen erinnert, aber sie bleibt unvergänglich.

Kernsatz: “Wohin ich auch gehe, ich trage meine Heimat in mir.”

Beschreibung:

Die Rauminstallation „Heimatopia“ zeigt die vier Dimensionen des Heimatbegriffs in vier Räumen. In jedem der vier Räume wird sowohl das Dasein der Heimat, als auch deren Verlust thematisiert. Beim Betreten eines Raumes wird gleichzeitig ein anderer verlassen. Die Dimension der Kultur wird durch Touchtables eröffnet. Zitate, Gedichte und Gedanken werden bei Berühren projiziert, signifikante Heimtklangatmosphären werden durch hängende Soundkugeln bereitgestellt. Die räumliche Dimension, der Ort, wird durch eine interaktive 360 Grad Projektion von filmisch-subjektiven Heimataufnahmen realisiert. Kommt man der Projektion jedoch zu nahe, lösen sich die Bilder auf. Die zeitliche Dimension wird durch scheinbar zufällig im Raum gefächerte Monitorgeschichten repräsentiert. Erst nachdem der Besucher einen bestimmten Standpunkt einnimmt, wird die zeitliche Verbindung der Bilder hergestellt. Im letzten Raum befindet sich ein großes aufgeschlagenes Fotoalbum. Die eine Seite zeigt Familienbilder, die andere Seite imitiert einen Spiegel. Eine integrierte Kamera nimmt den Besucher auf und speichert sie ab. Ein digitales Fotoalbum entsteht. Eingerahmt wird die Installation durch einen Eingangs- bzw. Ausgangstunnel. Sie stehen für Heimkehr und Abschied von der Heimat.

Interaktionstechnologien:

Dialogisch-aktive Interaktion des Besuchers durch Bewegungssensoren, analoge Interaktion durch Lautsprecher, Monitore, Licht und Projektionen.

HEIMATOPIA