

Konzeptidee von Annabel Schiebol

begehbare interaktive Rauminstallation.

Idee:

Seit jeher domestiziert der Mensch seine Umwelt, kultiviert die Natur nach seinen Vorstellungen, imitiert und verändert mit dem Wunsch eine Idealwelt zu erstellen. Was ist wenn wir unsere eigene Landschaft erschaffen könnten? Was, wenn dies mit Licht ein spielender Akt der Kreativität wäre, ein Akt, der durch Phasen des dialogischen Kommunizierens mit einem interaktiven System von Statten ginge? Die schöpferische Kraft würde jedoch in dieser Idee durch die äusseren Einflüsse begrenzt und so an nie enden wollenden Beschränktheiten des Menschlichen erinnern.

Kernsatz: "Der Mensch unterwirft die Welt, jedoch bleibt er Mensch und wird nicht durch göttliche Kraft aus seinem Dasein befreit."

Beschreibung:

Ein Besucher erhält eine Taschenlampe, betritt einen dunklen 360 Grad Raum und findet seinen, als Silouette abgebildeten Counterpart auf einer weissen Wand = Welt abgebildet. Ein Spiel des sich gegenseitigen Imitierens und Nachamens beginnt, gerade solange bis der Counterpart, auch Avatar genannt, von schweren, dunklen, zähen Tropfen getroffen wird. Immer mehr dieser Tropfen fallen herab und hängen am Spielbild, solange bis der Mensch im Raum durch Bewegung die Tropfen seines Avatars abwirft. Dies soll gelingen, die Tropfen breiten sich in der projizierten Welt aus, werden grösser und grösser, überwuchern den sichtbaren 360 Grad Raum alles verdunkelt sich. Nun betätigt er die Taschenlampe. Der Besucher malt mit dem Licht helle Stellen, daraus werden weisse, blühende, wachsende florale Landschaften. Hinzu kommen die Geräusche der Natur, leises Flüstern des Windes im Blätterwald, Grashalme, die hin und her gewiegt werden. Der Avatar wandert durch die Landschaft, Vögel schrecken auf und flattern in die Lüfte. Plötzlich fährt ein Windstoss durch die Welt und alles wird zerstäubt. Was bleibt übrig? Ein Traum, eine Erinnerung an eine Illusion, eine Landschaft ohne Referenz zur Wirklichkeit, ein Spiel.

Interaktionstechnologien:

Dialogisch-aktive Interaktion des Besuchers mit der Leinwand durch Lichteinfluss und Bewegungssensoren.