

# V

or rund 20 Jahren hatte Martin Kusch eine Idee: Während eines Wettbewerbs im

Turmspringen kam ihm der Gedanke für ein Kunstprojekt – die Welt aus der Perspektive eines Turmspringers erleben. Doch die Technik war noch nicht so weit. Heute ist sie es. Das Ergebnis heißt „Diver“. So der Name der interaktiven Installation, die es den Benützern ermöglicht mit Hilfe eines so genannten Virtual-Reality-Head-Mounted-Displays (ein direkt vor den Augen getragener Bildschirm, der es erlaubt die reale Welt so weit wie möglich auszublenden) in den Körper eines athletischen Turmspringers zu schlüpfen – zumindest so weit es die Technik auch heute erlaubt. Denn von den verheißungsvollen Imaginationen mancher Science Fiction Autoren und Hollywood-Blockbusters hat das Erlebnis wenig. Doch es zeigt wohin der Weg führt. Noch nie waren die Möglichkeiten in virtuelle Welten einzutauchen so vielfältig und allgegenwärtig.

Auch wenn es uns nicht immer bewusst ist, so sind wir in unserem Alltag umgeben von virtuellen Welten. Der Blick aufs diverse Social-Media-Seiten, der Gang ins Kino und das Versinken ins Computerspiel. Die virtuelle und die reale Welt verschmelzen zusehends. Im Einrichtungsstudio kann man sein zukünftiges Badezimmer virtuell betreten, im Internet mit Avataren shoppen. Im Kunstraum Niederösterreich steht man plötzlich einer Gruppe von seltsamen Wesen gegenüber. Sei es dank der Augmented-Reality-Installation „Parallel Musing“ von Tina Mular, bei der sich beim Blick durch das Tablet der Ausstellungsraum mit neuen Besuchern füllt, oder bei Johannes Huceks Mixed-Reality-Installation im Fulldome. Eine 360 Grad Projektionsfläche, die im Zuge eines Forschungsprojekts an der Universität für angewandte Kunst entstand.



raum im raum im raum,  
Ortsbezogene Virtual-  
Reality-Installation,  
2016/18 © Norbert  
Unfug



© Tina Mular, Parallel  
Musing, Augmented  
Reality Installation,  
2016. Foto: Digitale  
Kunst / Birgit und Peter  
Kainz



© Thomas Hochwallner,  
periods of space,  
Animation, 2016.  
Videostill: Digitale  
Kunst/Thomas  
Hochwallner



Sanchi - a drifting  
inferno, 3D-  
Computeranimation,  
2018, HD 1080p, Farbe,  
Ton, Dauer: 9:00 min  
(Loop) © Franz Schubert

## **„Veränderungen der Wahrnehmung unseres Wirklichkeitsverständnisses“**

Für Ruth Schnell, Leiterin der Abteilung „Digitale Kunst“ an der Universität für angewandte

Kunst, die die Schau bestehend aus Arbeiten von Studenten, Absolventen und Lehrenden der Angewandten, gemeinsam mit Martin Kusch und Alexandra Schantl kuratierte, ist es wichtig im Zuge der Ausbildung eine Zusammenarbeit von Künstler\_innen, Techniker\_innen und Theoretiker\_innen zu ermöglichen.

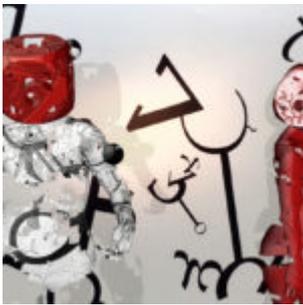
„Diesen diversen, ineinandergreifenden „Genres“ gemein ist das Interesse an einer Erschließung neuer Handlungsfelder in einer Auseinandersetzung mit medientechnologisch bedingten Veränderungen unserer Wahrnehmung und unseres Wirklichkeitsverständnisses“, so Schnell, die in der Ausstellung selbst mit einer Augmented-Reality-Arbeit vertreten ist.

„COMBATScience Augmented“ entstand bereits 2008 für das Volkstheater und behandelt die Lebensgeschichte des für die Gasattaken im Ersten Weltkrieg verantwortlichen Chemikers Fritz Haber und dessen Frau, die Chemikerin und Pazifistin Clara Immerwahr. Für die Ausstellung im Kunstraum wurde die Installation – bei der die Besucher mit den Fragen von moderner Kriegsführung und die Rolle der Wissenschaft dazu konfrontiert werden – um den zeitgenössischen Aspekt eines Googles-Projektes mit dem amerikanischen Verteidigungsministerium, das nach Mitarbeiterprotesten eingestellt wurde, erweitert.

Ein unliebsames Thema behandelt auch Franz Schubert. Der „Spezialist für 3D-Animation in der Klasse“, so Schnell, rekonstruierte anhand weniger zugänglicher Bilder den katastrophalen Unfall des Tankers „Sanchi“. Das mit einem hochgiftigen Ölkondensat beladene Frachtschiff war im Jänner 2018 im Ostchinesischen Meer gesunken, nachdem es ausgebrannt war. Bilder und Informationen über das Unglück wurden geheim gehalten und sind so gut wie nicht zu bekommen, was bei vielen kritischen Geistern eine Reihe von Verschwörungstheorien auslöste, wie Schubert erläutert. In der Ausstellung erhalten die Besucher doch noch einen Einblick, in das man glaubt es kaum abgeschwächte Szenario des Schreckens. Ein nützlicher Einsatz von Technik. Was wir mit den neuen Möglichkeiten anfangen wird sich weisen. Gut, dass das Feld auch von Künstlern beackert wird.



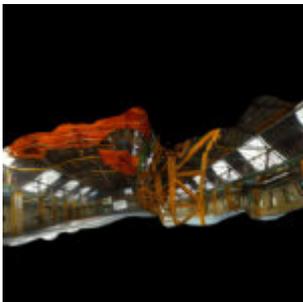
Underneath the skin  
another skin [Object A],  
Audio-visuelle-taktile  
interaktive Installation,  
2016 © 2015 Manfred  
Fabian Pichlbauer



Parallel Musing +3D-  
Augmented-Reality-  
Installation, 2018  
Folienelemente, App,  
Tablets, Konzept: Tina  
Muliar App-  
Programmierung, Sound-  
Design: Bobby Rajesh  
Malhotra, Tina Muliar ©  
Tina Muliar



Diver - a cyber-  
kinesthetic installation,  
Virtual-Reality-  
Installation, 2018 ©  
Martin Kusch / kondition  
pluriel



periods of space,  
Animation, 2018, Dauer:  
5:00 min © Thomas  
Hochwallner

## **#fuckreality**

Noch bis 24. November 2018  
Kunstraum Niederoesterreich  
Herrengasse 13  
1010 Wien

Öffnungszeiten: Di bis Fr 11.00 bis 19.00 Uhr, Sa 11.00 bis 15.00 Uhr

Eintritt frei!

### **Öffentliche Führungen**

25. Oktober 2018, 17.00 Uhr

09. November 2018, 17.00 Uhr

### **Programm bei der VIENNA ART WEEK**

22. November 2018

18.00H Kurator\_innenführung mit Alexandra Schantl und Ruth Schnell

19.30H *The Swarming Gallery* von kondition pluriel (Martin Kusch/Marie-Claude Poulin)

<http://www.kunstraum.net/de/ausstellungen/41-fuckreality>

Tietelbild: Real Mirror, Installation, 2018, Oculus Rift, Sensoren, Zotac-PC, Ricoh Theta V, Glaskugel (20 cm) © Litto/Daniela Weiss

TEILEN MIT:

- Klick, um über Twitter zu teilen (Wird in neuem Fenster geöffnet)
- Klick, um auf Facebook zu teilen (Wird in neuem Fenster geöffnet)
- Klicken, um auf WhatsApp zu teilen (Wird in neuem Fenster geöffnet)