02 BACKGROUND RESEARCH

PROJEKTE | AUSWAHLKRITERIEN | WIRKUNG| FAZIT

INHALTSVERZEICHNIS

INTRO
3 KURZBESCHRIEB

PROJEKTE
4 INSTALLATIONEN MIT INTERAKTION
5 INSTALLATIONEN OHNE INTERAKTION
7 PERFORMANCE
7 ARTEFAKTE

AUSWAHLKRITERIEN
8 BESPIELUNGSRAUM
9 PHYSIKALISCHE POSITION
10 INVOLVIERTE PERSON/EN
11 INTERAKTION
12 METHODE
13 OUTPUT / TECHNIK
14 FARBRAUM
15 LICHTART

WIRKUNG / HERANGEHENSWEISE
16 PROJEKTSPEZIFISCH
18 ÜBERLAGERUNG ALLER PROJEKTE

SUBJEKTIVES BETRACHTEN
19 FASZINATION / ÄSTHETIK
20 EMOTIONEN NACH IZARD
21 EMOTIONSKREIS
22 AUSWERTUNG
23 ÜBERLAGERUNG ALLER PROJEKTE

FAZIT
24 INSTALLATIONEN MIT INTERAKTION
25 INSTALLATIONEN OHNE INTERAKTION
27 PERFORMANCE
27 ARTEFAKTE

LEITFRAGE
Wie kann man mit Licht Emotionen wecken, verstärken oder kommunizieren?

INSTALLATIONEN (MIT INTERAKTION)
DEFINITION

1

SPEED OF LIGHT | 2010 | UNITEDVISUALARTIST
Animierte visuelle Effekte anhand von Laser, wahrscheinlich ein bisschen Rauch und Spiegeln darzustellen. Durch etliche Umlenkungen über längere Distanzen und kurze Laserimpulse wird der animierte Effekt dargestellt, der jedoch nur in einer Geschwindigkeit präsentiert werden kann.

2

ADA | 2002 | ETH ZÜRICH (EXPO PAVION NEUCHATEL)
Das Projektteam des Expo-Pavillons versuchte einen lernfähigen Raum zu bauen. In einem blau beleuchteten Korridor werden mit vielen Sensoren, Mikrophonenund Kameras, werden Informationen gesammelt. Anhand des Körpergewichts kann jede Person individuell erkannt werden. Man kann mit dem Raum in Interaktion treten, durch Hüpfen, Klatschen, oder Rufen (der Raum erkennt Namen und reagiert darauf).Der eigentliche «intelligente Raum» ist mit einem menschlichen Gehirn vergleichbar. Hier werden sämtliche Eindrücke koordiniert, miteinander verwoben und Verhaltensmuster gespeichert.

3

YOU FADE TO LIGHT | 2009 | RANDOM INTERNATIONAL
Random International experimentiert in dieser Installation mit der Lichtstrahlung von OLEDs, welche ein wunderschönes weiches & gleichmässiges Licht abgeben. Die Funktion ist im Prinzip nichts anderes als ein Mirror Display mit leichtem Delay.

4

INPUT WORKSTATION | 2004 | TMEMA
Über Formen welche die durch die Hand oder Gegenstände erzeugt werden, lassen sich sich selbst bewegende Collagen erstellen.

5

APOSTASIS | 2008 | RAFAEL LONZO HEMMER
Simple einfarbige Lichtspot, welche den Personen im Raum immer auszuweichen versuchen.

6

SANDBOX | 2010 | RAFAEL LONZO HEMMER
Sandbox ist eine groß angelegte interaktive Installation, bestehend aus zwei kleinen Sandkästen, wo man winzige Projektionen von Menschen, die am Strand stehen sehen kann - so wie zwei der weltweit hellsten Projektoren, die von einem Hubsteiger die Projektion der Hände über 8.000 Quadratmeter Strand projizieren. Auf diese Weise werden drei verschiedene Grössen-Skalas mit einander verbunden: die winzigen Sandkasten Bilder, den realen menschlichen Maßstab so wie dir monströse Skala von Spezialeffekten.

7

HELLO STRANGER | 2005 | ETH ZÜRICH (R DERRER)
30 im Raum verteilte LED Stangen, welche unterschiedliche Atmosphären erzeugen können.
Die Interaktionen: Herz (pulsiert rot), Regen (Regentropfen werden animiert), Feuer (realisiert Feuerbälle von dir aus), Cortex (simple 3D Durchwanderungs Modell), Blumen (Blumen die sich öffnen wenn du sie passierst), Tornado (verzwirbelte Lichtanimationen die dir folgen), Spektrum (Weltgrösste Hi-Fi Spektrum Analyse).

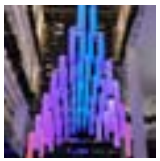
INSTALLATIONEN (OHNE INTERAKTION)
DEFINITION

1

RE:FACE | 2010 | TMEMA
Zusammengeschnitte Gesichter (Stirn-, Augen- & Mundbereich) von verschiedenen Personen vermitteln sureale Emotionen.

2

BALLOON BALLET | 2007 | CHRISTOPHER BAUDER
100 Ballons in einer 10x10 Matrix bewegen sich rhythmisch zur Musik. Die zwei Parameter, Licht und Höhe der Ballone, lassen unterschiedliche Gebilde entstehen.



3

KINETIC LIGHTS | 2007 | CHRISTOPHER BAUDER
In einem Kaufhaus wird anhand von vertikal aufgehängten Stäben, die sich in der Vertikalen über die ganze Höhe verschieben und jegliche beliebige Farbe annehmen könne. Ein Projekt rein für das Gemüt.

4

KINETIC SCULPTURE | 2009 | ARTCOM
Parameter Licht fällt weg, es bleibt die Höhe. Durch die sehr Dichte Matrix, lassen sich wunderschöne Formen ineinander transformieren.

5

SPHERE | 2008 | ARTCOM
Die Fassaden im Museum werden mit abstrakt-figurativen Motiven bespielt. Die rund 20 unterschiedlichen Lichtchoreografien erzeugen eine Atmosphäre von gleichzeitig technischer und poetisch-emotionaler Dimension. Die einzelnen Bespielungen sind dabei keine in sich geschlossenen Erzählungen, sondern als ineinander fließende Sequenzen von drei bis sieben Minuten. In Verbindung mit einem Video Tracking-System kann die Mediatektur in einen reaktiven Modus geschaltet werden. Die Fassade reagiert dann auf die Präsenz der Besucher, die so in das Geschehen im Museum einbezogen werden.

6

ART AT THE BIENNALE IN SANTA CRUZ | 2010 | SONIA FALCONE
Unzählige vertikal aufgestellte Rechtecke werden durch Mapping mit Animationen bespielt. Es entsteht ein gelungener 3D-Effekt.

7

Y-3 A/W 2010 | 2010 | UNITEDVISUALARTISTS
Eine Modenschau welche den Laufsteg durch Licht in einen geschlossenen, jedoch transparenten Raum legen kann.

INSTALLATIONEN (OHNE INTERAKTION)
DEFINITION

8

SUNLIGHT TABLE | 2005 | RANDOM INTERNATIONAL
Der Tisch versucht die Lichtstimmung (Sonne, Wolken, Schatten) von draussen in den Raum zu bringen. Dies gescheit über eine im Tisch eingearbeitete LED-Matrix welche die LichtInformationen von einem, an der Fassade befestigten Helligkeits-Sensoren, kriegt.

9

ARTICULATED CLOUD | 2004 | NED KAHN
Konstruiert aus tausenden von transluzenten weissen Plastikquadrate, die sich nach dem Wind ausrichten und somit die Illusion der digitalen Wolken wecken, obwohl es rein natürliche Einflüsse hat und komplett analog funktioniert.

10

360° 3D MAPPING PROJECTION | 2011 | DRAWLIGHT
Die Perfektion des 360° 3D Mapping auf organischen Skulpturen durch das Rabarama Programm.

PERFORMANCE
DEFINITION

1

SEVENTH SENSE | 2011 | ANARCHY DANCE THEATRE + ULTRACOMBOS
Die Tänzer interagieren in ihrer Bühnenshow ständig mit dem projizierten Hintergrund.

2

DIGISTAGE | 2012 | WHITEVOID
WHITEvoid entwarf ein Projektor-basiertes digitales Beleuchtungssystem mit integrierter Tracking-Kamera, um die ganze Bühne Fläche von ca. 120m2 zu mappen. Das Theater verwendet eine flexible Szene, darin aktivieren oder deaktivieren die Lichtdesigner Funktionen per Fernbedienung. Auf diese Weise dienen die Akteuere aktiv oder inaktiv als Auslöser für digitale Licht-Effekte und generativen Visuals. Mehrere Effekte können auf einzelne Akteure in fast unendlichen Kombinationen zugewiesen werden. Zusätzliche „Licht-Agenten“ sind autonom in Interaktion mit den echten Schauspielern auf der Bühne.

3

RANDOM DANCE - FAR | 2011 | WAYNE MC GREGOR
Mensch und Licht verschmelzen zu einer Einheit in der neuen Tanz Show von Wayne Mc Gregor.

4

TIESTO AND KRYOMAN PERFORMING | 2010 | HAZE
Mensch in leuchtendem LED Anzug, betückt mit einem Laser und Rauchpistole.

ARTEFAKTE
DEFINITION

1

TEMPORARY GRAFFITI / LIGHTPENS | 2005 | RANDOM INTERNATIONAL
Durch die Überlagerung von Beamer und Kamera auf eine Projektionsfläche, kann mittels einem modifiziertem Stift, der an der Spitze eine LED hat, gemalt werden. Die Kamera trackt das Bild, und sendet es via Computer an den Beamer. So können Graffiti‘s aus Licht entstehen, die nach einer gewissen Zeit wieder verblenden.

BESPIELUNGSRAUM

INNENRAUM

1 Ausstellung
2 Ausstellung
3 Ausstellung
4 Ausstellung
5 Ausstellung
7 Ausstellung

2 Ausstellung, Restaurant
3 Kaufhaus
4 Museum
5 Museum
6 Theater, Ausstellung

7 Modeschau
8 Wohnbereich
10 Atelier, Ausstellung

1 Theater
2 Theater
3 Theater
4 Club

AUSSENRAUM

6 Strand

1 Ausstellung
9 Aussenbereich, Membran

1 Aussenbereich

FAZIT

Interaktionsbedingte Installationen sind hauptsächlich im Innenraum anzutreffen.

Die Schwierigkeit im Aussenbereich ist sicher der Wetterbedingte- wie auch Diebstahlschutz der Technik.

PHYSIKALISCHE POSITION

WAND

1
3
4
5
7
9
1
2
3
1

BODEN

1
2
5
6
7
8
1
2

IM RAUM

1
7
1
2
3
4
6
7
10
4

FAZIT

Erstaunlich viele Installationen beziehen den Boden, wie auch die Wand mit ein.

Im Raum an sich sind haptsächlich Installationen ohne Interaktion vorhanden.

INVOLVIERTE PERSON/EN

EINE

4

8

4

1

GRUPPE

2

3

5

6

7

5

7

1

2

3

KEINE

1

1

2

3

4

6

9

10

FAZIT

Nur bei wenigen Gruppenprojekten werden Trackingmethoden beigezogen. Andere funktionieren rein über Video und Projektion.

INTERAKTION

HUMAN

- 2 Bewegung, Position
- 3 Gestik, Bewegung, Position
- 4 Gestik
- 5 Gestik, Bewegung, Position
- 6 Gestik, Bewegung, Position
- 7 Bewegung, Position

- 1 Gestik, Bewegung, Position
- 2 Gestik, Haltung, Bewegung, Position
- 4 Gestik, Haltung, Bewegung, Position

- 1 Bewegung, Drücken

UMWELT

- 8 Sonne
- 9 Wind

KEINE

- 1
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 10

- 3

FAZIT

Gestik, Bewegung, Position, Werte die von der Kinect ausgelesen und verarbeitet werden können.
Teils spielt die Körperhaltung eine ausschlaggebende Rolle.

METHODE

KINETISCH / TRACKING

- 3 Kinetisch, Tracking
- 4 Kinetisch, Tracking
- 5 Kinetisch, Tracking
- 6 Kinetisch, Tracking
- 7 Kinetisch, Tracking
- 8 Kietisch, Tracking
- 1 Tracking

PROJEKTION

- 4 Beamer
- 5 Beamer
- 6 Beamer
- 7 Beamer
- 1 Animation
- 3 Animation
- 5 Animation
- 6 Animation
- 10 Beamer
- 1 Beamer
- 2 Beamer

REFLEKTION / BELICHTUNG

- 1 Spiegel
- 2 Gewicht
- 3 Spiegel
- 2 Belichtung
- 4 Belichtung
- 7 Belichtung
- 9 Spiegelung
- 3 Belichtung
- 4 Belichtung
- 1 Belichtung

FAZIT

Durch ein Trackingverfahren werden die Daten ausgelesen und meist durch einen Beamer projeziert.
Bei den nicht interaktiven Installationen dominiert die Animation wie auch die reine Belichtung auf ein Objekt.

OUTPUT / TECHNIK

ANALOG / NATÜRLICH

9 Reflektion, Ausrichtung im Wind

STROMBETRIEBEN / UNNATÜRLICH

1 Laser
2 LED, Screen
3 OLED, Screen
4 Beamer / Projektion
5 Spot
6 Beamer
7 LED, Projektion

1 Animation
2 LED, Halogen, 2D/3D Matrix
3 LED
4 2D/3D Matrix
5 Animation

6 Beamer
7 Spot
8 LED
10 Beamer

1 Beamer
2 Beamer, Spot
3 LED
4 LED, Laser

1 Laser

FAZIT

Outputtechnisch sind fast rein unnatürliche, Strombetriebene Objekte eingesetzt worden.

Beamer für Mapping, LED und Sports sind die meist genutzten Elemente.

FARBRAUM

EINFARBIG

- Rot 1
- Weiss 3
- Weiss 5

- Weiss 2
- Weiss 4
- Weiss 8

- Weiss 3
- Rot 4

- Grün 1

MEHRFARBIG

- Etliche Farben 2
- Etliche Farben 4
- Etliche Farben 6
- Etliche Farben 7

- Etliche Farben 1
- Etliche Farben 3
- Etliche Farben 5
- Etliche Farben 6
- Etliche Farben 7
- Himmel reflektion 9
- Etliche Farben 10

- Etliche Farben 1
- Etliche Farben 2

FAZIT

Projektionen sind durchgehend mehrfarbig, Laser hingegen einfarbig.
Klar, sauber und Konturenstarch erscheinen die rein weissen Installationen.

LICHTART

DIREKT

1
5
6

7

1
2
4

1

INDIREKT

2
3
4
7

1
2
3
4
5
6
8
9

10

3

FAZIT

Diffus und nicht mit klaren Konturen versehen wirkt das indirekte Licht.

Sobald scharfe Konturen gewünscht wurden, war der Weg über die direkte Lichtquelle unumgänglich.

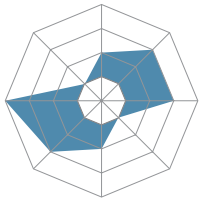
WIRKUNG / HERANGEHENSWEISE

PROJEKTSPEZIFISCH

1

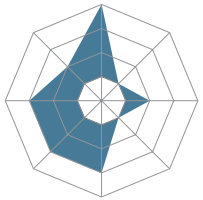
Die Geschwindigkeit des Lichtes wird visuell dargestellt. Etwas für uns unvorstellbares wird durch Umlenkungen für einen Bruchteil einer Sekunde sichtbar.

2



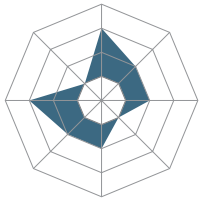
Spielerisch, experimentell, für jede Altersklasse ist was dabei.

3



Ein verzerrtes Spiegelbild lädt zum Bewegen und Experimentieren ein.

4



Durch die Gravitation und das Gewicht, welches durch die Grösse definiert wird, wird beim Aufprall ein Klang erzeugt. Ein spielerisches Ereignis das physikalische Informationen übermittelt.

5

Ein endloses Spiel.

6

Fern von jeglichen Grössenverhältnissen eine Interaktion zum Spielen, Kreieren und den Ideen freien Lauf zu lassen.

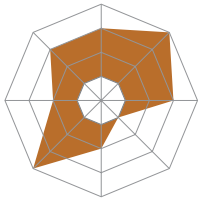
7

Was natürliches anhand Animationen zu abstrahieren, jedoch den Bezug nicht zum Original nicht zu verlieren.

1

Abstrahierte gemappte experimentelle Animationen.

2

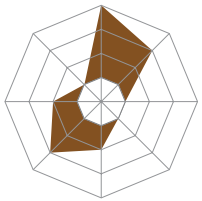


Beeindruckendes Spiel zwischen dem Figurativen wie Abstrakten im xperimentellen Rahmen.

3

Licht und Schatten werden gleich gewertet und lenken die Sicht des Betrachters auf das Wesentliche.

4



Ehrfürchtig, mächtig, mit klaren Umrissen dominiert die LED Figur im Raum.

WIRKUNG / HERANGEHENSWEISE

PROJEKTSPEZIFISCH

1

Die Gesichter als Grundlage für verzerrte Fratzen die totzdem was fesselndes in sich tragen.

2

Atmosphärisch eine grandiose Leistung.

3

Lädt zum Träumen ein und lässt die verschiedenen Gegenstände in differenziertem Licht erscheinen.

4

Von komplett abstrakt bis zu figurativen Elemente lassen sich ganz smove und leise die neuen 3D Bilder kreieren.

5

Ästhetische und beeindruckende Wirkung ind überdimiensionalem Format.

6

Fantastische Wirkung, leider ohne Interaktion.

7

Grandiose Lösung, um Räume visuell abzugrenzen und was figuratives zu kreieren.

8

Fühle die Natur im Zimmer, bringe die Wolken auf deinen Tisch, eine angenehme Vorstellung.

9

Psychologisch ist erwiesen, dass der Blick nach oben eine positive Wirkung auf das Gemüt hat. Articulated Cloud bringt den Blick auf eine fast horizontale Höhe.

10

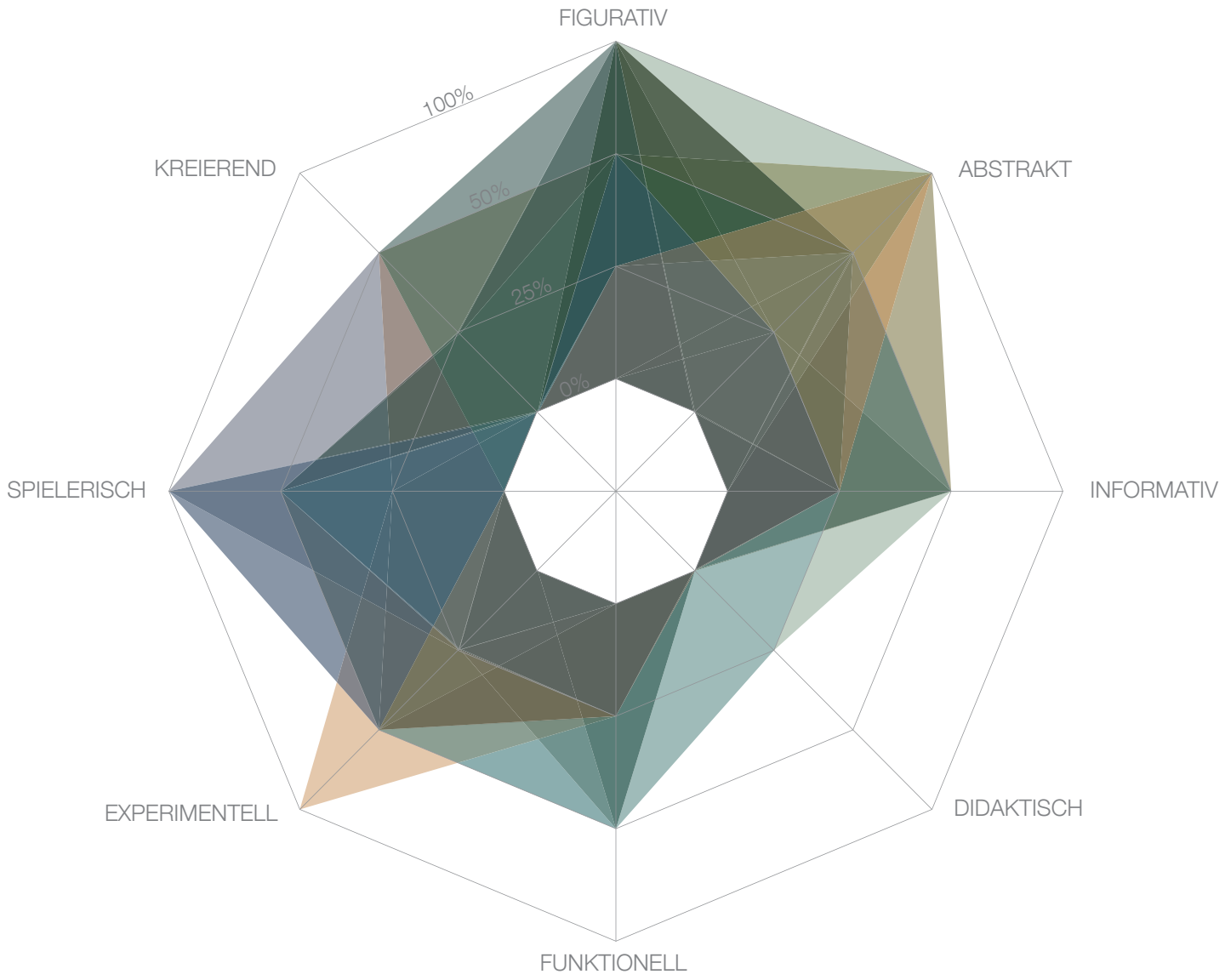
Gigantisch wie gemappt werden kann.

1

Zu taggen ohne Schaden anzurichten, ein figuratives bis abstraktes Spiel und lässt dem Kreierenden eine beträchtliche Bandbreite offen.

WIRKUNG / HERANGEHENSWEISE

ÜBERLAGERUNG ALLER PROJEKTE

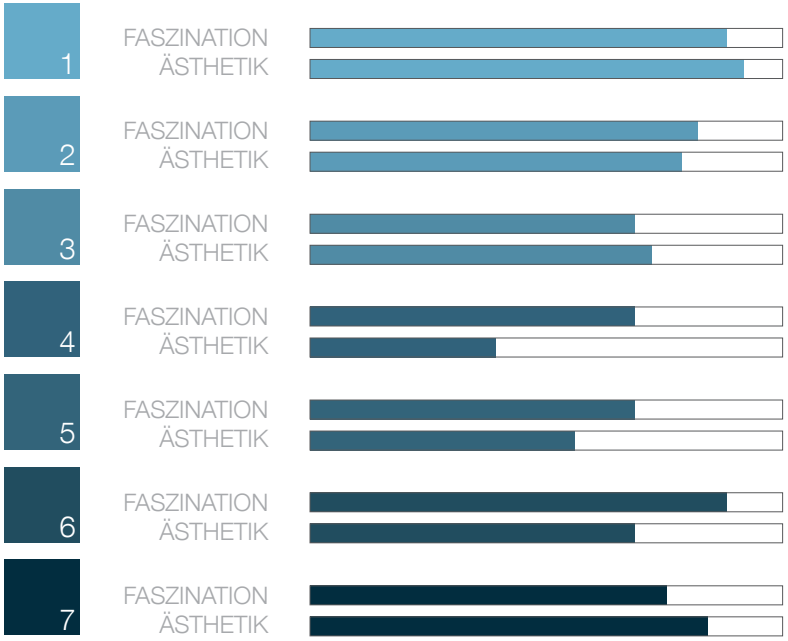


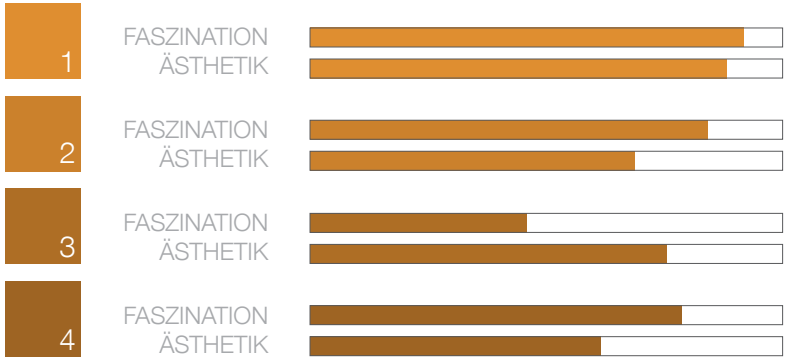
FAZIT

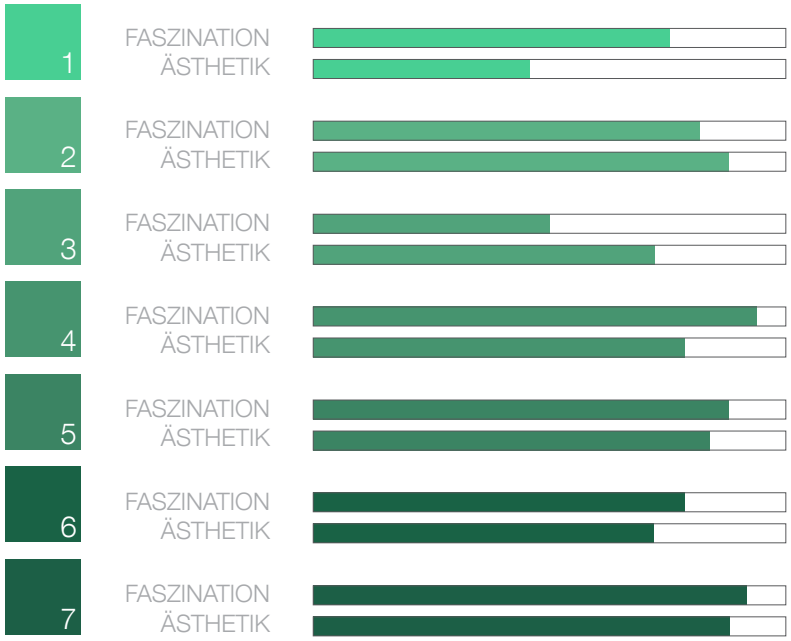
Figurative, abstrakte und spielerische Projekte sind realisiert worden. Das grösste Defizit weisst die didaktsiche Ecke auf. Für uns einen Ansprn, unser Projekt auch in diese Richtung zu lenken.

SUBJEKTIVES BETRACHTEN

FASZINATION / ÄSTHETIK



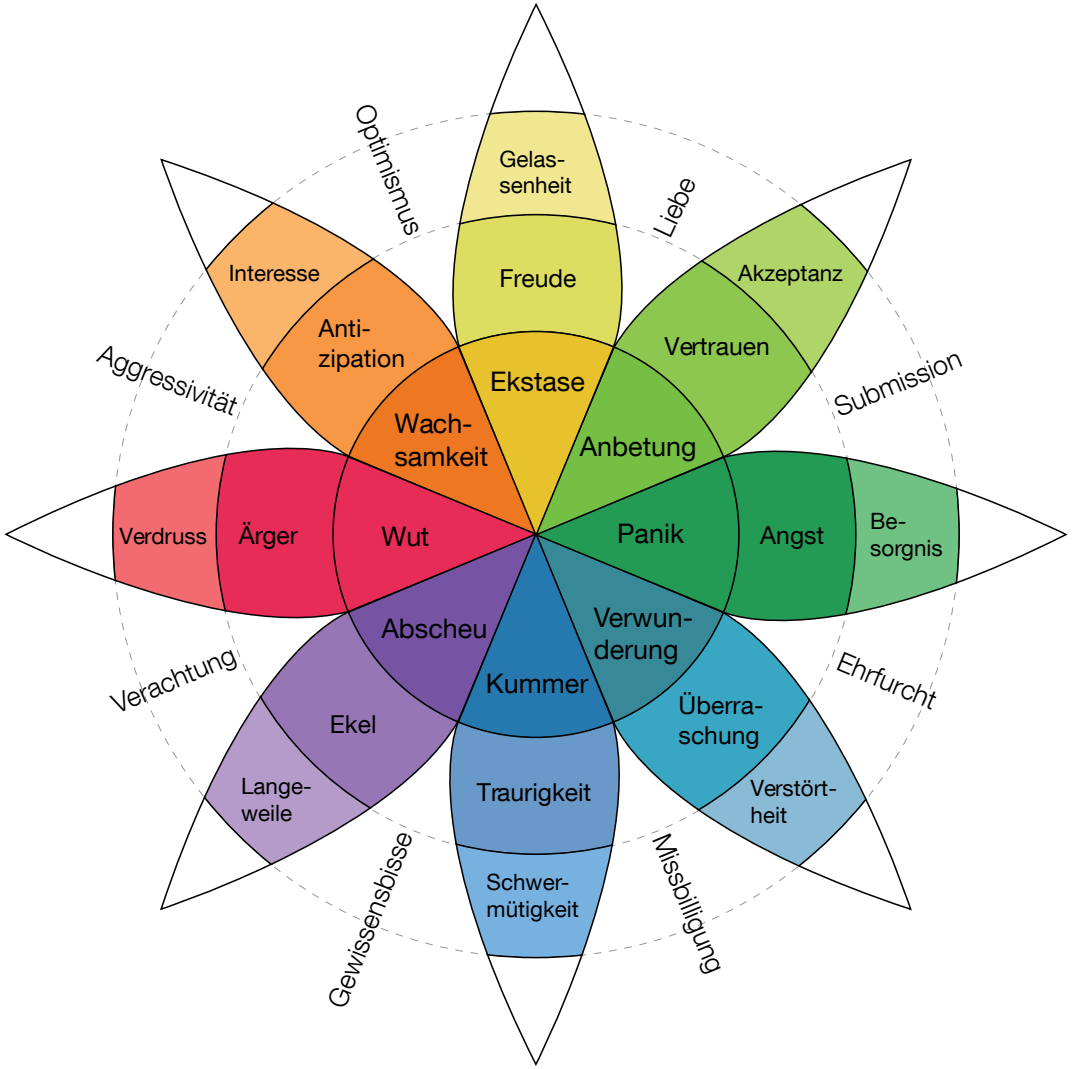




SUBJEKTIVES BETRACHTEN

EMOTIONEN NACH IZARD

Originalkreis nach Izard 1994



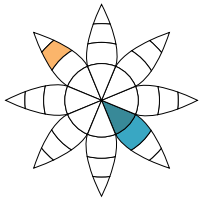
AUFGABE

Anhand des Kreises von Izard wurde jedes Projekt subejktiv nach jeglichen Kriterien untersucht, zugeordnet und auf den nachfolgenden Seiten dargestellt.

SUBJEKTIVES BETRACHTEN

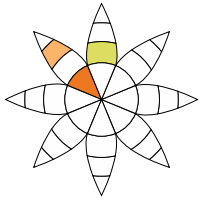
EMOTIONEN NACH IZARD

1



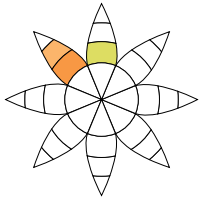
Interesse, Überraschung, Verwunderung

2



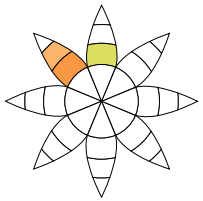
Interesse, Wachsamkeit, Freude

3



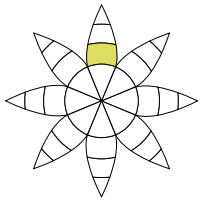
Interesse, Antizipation, Freude

4



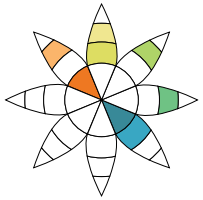
Interesse, Antizipation, Freude

5



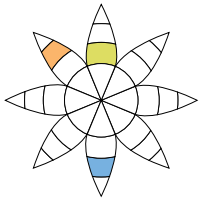
Freude

6



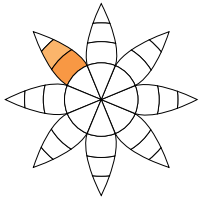
Interesse, Wachsamkeit, Gelassenheit, Freude, Akzeptanz, Besorgnis, Überraschung, Verwunderung

1



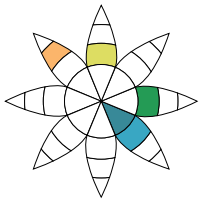
Interesse, Freude, Schwermütigkeit

1



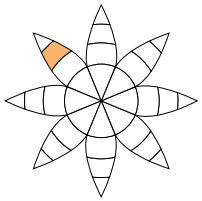
Interesse, Antizipation,

2



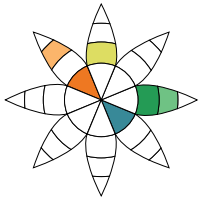
Interesse, Freude, Angst, Überraschung, Verwunderung

3



Interesse

4

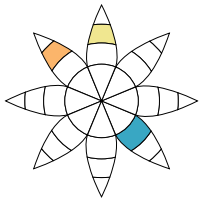


Interesse, Wachsamkeit, Freude, Angst, Panik, Verwunderung

SUBJEKTIVES BETRACHTEN

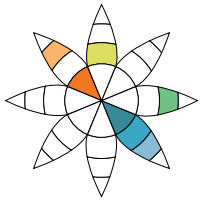
EMOTIONEN NACH IZARD

1



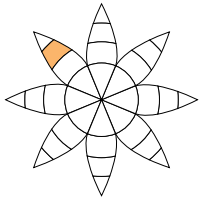
Interesse, Freude, Überraschung

2



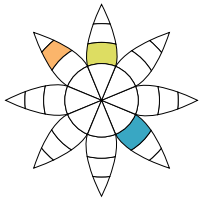
Interesse, Wachsamkeit, Freude, Angst, Verstörtheit, Überraschung, Verwunderung

3



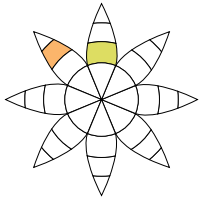
Interesse

4



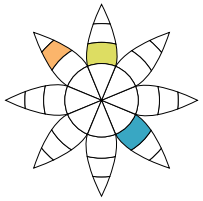
Interesse, Freude, Überraschung

5



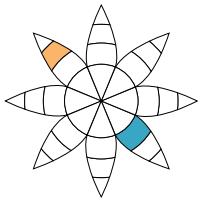
Interesse, Freude

6



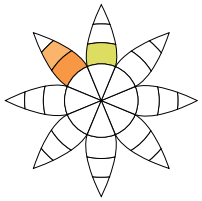
Interesse, Freude, Überraschung

7



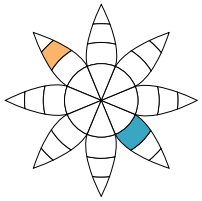
Interesse, Überraschung

8



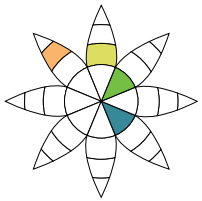
Interesse, Antizipation, Freude

9



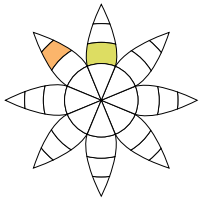
Interesse, Überraschung

10



Interesse, Freude, Anbetung, Verwunderung

1

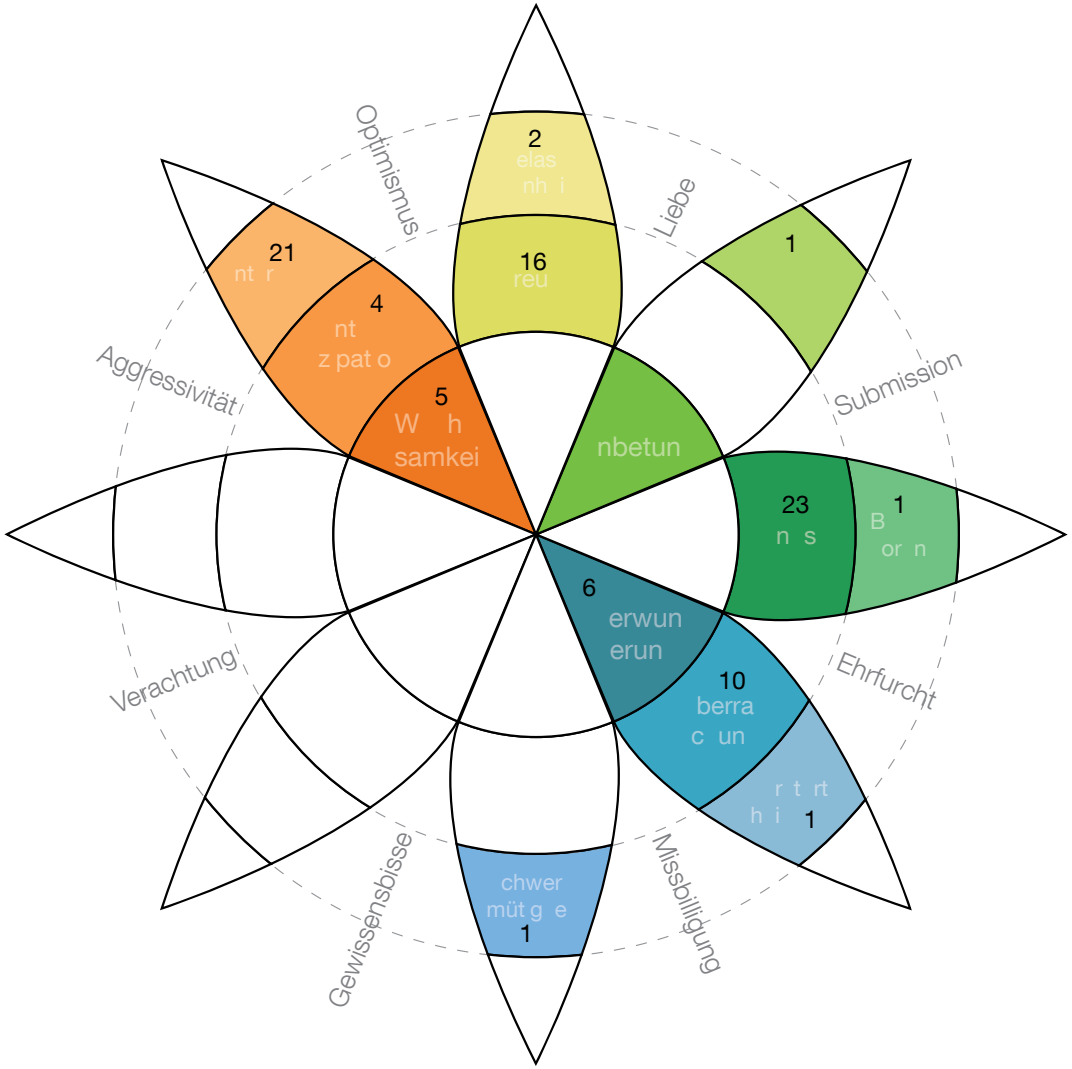


Interesse, Freude

SUBJEKTIVES BETRACHTEN

EMOTIONEN NACH IZARD

Überlagerung



FAZIT

Figurative, abstrakte und spielerische Projekte sind realisiert worden. Das grösste Defizit weisst die didaktsiche Ecke auf. Für uns einen Ansporn, unser Projekt auch in diese Richtung zu lenken.

INSTALLATIONEN (MIT INTERAKTION)
FAZIT

1

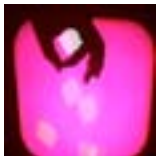
SPEED OF LIGHT | 2010 | UNITEDVISUALARTIST
Etwas unsichtbares wird rein durch physikalische Umlenkungen sichtbar gemacht und hinterlässt einen bleibendes Bild im Kopf. Die Installation beruhen auf einer Low-Budget Produktion. Ideal für uns, um so etwas in einem grossen Raum zu testen.

2

ADA | 2002 | ETH ZÜRICH (EXPO PAVION NEUCHATEL)
Die sehr spielerische und experimentele Interaktionsmöglichkeiten die der Raum bieten faszinieren Gross und Klein. Durch die unvorhersehbare Veränderung des Raums und der Nachahmung von Besucher Verhalten, schreibt man dem Raum unbewusst eine gewisse Intelligenz zu. Der Spassfaktor, welcher bei diesem Raum sehr Gross ist ist äusserst erstrebenswert und könnte in Kompination mit Tanz und Musik ein ganz neues Club-Erlebniss schaffen.

3

YOU FADE TO LIGHT | 2009 | RANDOM INTERNATIONAL
Faszination entsteht durch die Grösse und neue Technologie, der Lichtquelle. Ohne Sponsoren nicht zu realisieren (noch nicht).



4

INPUT WORKSTATION | 2004 | TMEMA
Einfache und direkte Interaktionen, welche zum experimentieren mit Farbe und Form einlädt. Gekoppelt mit einem Beamer und Objekten welche zur Musik reagieren könnte eine spannende Club-Visualisierung entstehen.

5

APOSTASIS | 2008 | RAFAEL LONZO HEMMER
Viel potential um weiter zu entwickeln. Zum Beispiel, Licht-Effekt, wenn einer/alle Spots “gefangen” werden… Die Betrachter herausfordern, sie reizen, die Spotz zu jagen. Besucher nachamen, sie provozieren oder beruhigen….usw.

6

SANDBOX | 2010 | RAFAEL LONZO HEMMER
Die Installation bietet enormes spielerisches Potential. Ein regelrechter Selbstläufer, der zum experimentieren einlädt. Finanziell ohne Kooperationspartner nicht durchführbar.
Spannend wie die indirekte Interaktion jegliche Berührungsängste auflöst und Leute dadurch schneller in Kontakt kommen.

7

HELLO STRANGER | 2005 | ETH ZÜRICH (R DERRER)
Sehr spannender Ansatz. Durch die Unterstützung mit Musik kann ein starker Eindruck vermittelt werden, welcher von Angst, über Furcht bis hin zu einem Gefühl von Geborgenheit & Vertrautheit reicht.

INSTALLATIONEN (OHNE INTERAKTION)
FAZIT

1

RE:FACE | 2010 | TMEMA
Die vermittelten Mimiken wirken abstrakt und fremd. Sie schrecken ab oder lassen den Zuschauer verwundert und irritiert, den Köpfen zuschauen. Mit Fotos, welche am Eingang des Clubs gemacht werden, und danach im Club gross an die Wände projiziert werden, könnte ein gefährliche gruselige anmutende Stimmung geschaffen werden. Vorallem wenn sich dann die Bilder noch zum Beat passend wechseln.

2

BALLOON BALLET | 2007 | CHRISTOPHER BAUDER
Grosse Wirkung durch die Variation von nur zwei Parameter (Licht und Höhe). Wirkt sehr ästhetisch. Synchronisiert mit Musik, geht davon ein extreme Faszination aus!

3

KINETIC LIGHTS | 2007 | CHRISTOPHER BAUDER
Ein rein ästhetisches, schwebendes Projekt.

4

KINETIC SCULPTURE | 2009 | ARTCOM
Die Atmosphäre wird passiv, nicht besonders beeinflusst – es erfordert ein aktives zuschauen um die ganze Wirkung der Installation zu verstehen.

5

SPHERE | 2008 | ARTCOM
Durch die Grösse (Alle Fassaden) wird eine sehr starke und Atmosphäre geschaffen, die dem Besucher gar keine andere Wahl lässt, als in diese sureal-technische-emotionale Welt von BMW entführt zu werden. Besonders spannend ist wie die Fassaden mittels Distanzsensoren auf die Besucher reagieren.

6

ART AT THE BIENNALE IN SANTA CRUZ | 2010 | SONIA FALCONE
Möglich wäre eine abgespeckte Version anhand Mapping auf weiss gestrichene Kartonkuben.

7

Y-3 A/W 2010 | 2010 | UNITEDVISUALARTISTS
Beeindruckende Wirkung und elegantes Spiel zwischen Abtrennung, Transparenz und Fokusierung.

INSTALLATIONEN (OHNE INTERAKTION)
FAZIT

8

SUNLIGHT TABLE | 2005 | RANDOM INTERNATIONAL
Die Idee ist sehr stimmungsvoll, leider, wird damit das Gefühl der externen Lichtstimmung nur äusserst begrenzt wiedergeben.

9

ARTICULATED CLOUD | 2004 | NED KAHN
Imposant ist sicher die Grösse wie auch die digitale Wirkung, bei der das Gefühl eines übergrossen Screens oder Spiegels klar zum Tragen kommt.

10

360° 3D MAPPING PROJECTION | 2011 | DRAWLIGHT
Die Grundform bleibt, jedoch kann die visuelle Wahrnehmung durch die Projektion etliche Figuren annehmen, die nichts mehr mit der Skulptur gemein hat.

PERFORMANCE
FAZIT

1

SEVENTH SENSE | 2011 | ANARCHY DANCE THEATRE + ULTRACOMBOS
Ultra direkte Interaktion. Ich vermute eine Kombination aus live Mapping und Kinect. Sehr gelungen und absolut atmosphärisch!! “In diese Richtung möchte ich gehen!”

2

DIGISTAGE | 2012 | WHITEVOID
Stark ausgereifte Software, die im Hintergrund arbeitet und die Emotionen der Schauspieler (und die dadurch entstehnde Atmosphäre) durch Licht drastisch verstärkt.

3

RANDOM DANCE - FAR | 2011 | WAYNE MC GREGOR
Das Licht ist immer indirekt! Mann schaut nie direkt in das Licht, sonder mehr darauf was das Licht schafft! >> Die Bewegung des Licht über die Oberfläche und die daraus entstehenden Schatten, Spieglungen, welche die Atmosphäre im Raum generieren/beeinflussen. Die Licht-Matrizen lassen Figuren entstehen, die sich fliessend transformieren und dadurch beim Betrachter die Assoziation von einem intelligenten, fast schon lebendigen wirkenden Schwarmverhalten wecken!! LOVE!

4

TIESTO AND KRYOMAN PERFORMING | 2010 | HAZE
Die Idee Laser in Kombination Dampf/Rauch (kaltem Stickstoff) zu gebrauchen hat eine unheimlich starke Wirkung. Allgemein Wirken die Performer sehr beängstigend.

ARTEFAKTE
FAZIT

1

TEMPORARY GRAFFITI / LIGHTPENS | 2005 | RANDOM INTERNATIONAL
Die Methode ist ziemlich simpel, hinterlässt jedoch ein prägendes Bild.
Vergängliche, überdimensionale Handschrift an einem exponierten, sonst nicht zu erreichenden Ort hat gewiss seinen Reiz.