



(Un)Posing ©KarinsMedia\_ | links auf dem Marienplatz\_2017 | rechts auf dem Marienplatz\_2022

## KarinsMedia

### (Un)Posing

#### Pop-Up-Multimedia-Performance

<https://karinsmedia.com>

Konzept, Regie, Performance, technische Realisierung: KarinsMedia | Karin Schedlbauer

### (Un)Posing: Das Projekt

(Un)Posing ist ein Experiment, das die Bereiche MultiMedia und Performance vereint. Im Mittelpunkt steht die Frage, was es bedeutet, Mensch zu sein.

KarinsMedia stellt die Frage in den Raum, wie man das Individuum im öffentlich-sozialen Raum und in der dynamischen virtuellen Welt inszenieren kann. Wir wollen erforschen, wer wir, im Zeitalter der Digitalisierung, wirklich sind. Wir möchten neue Konzepte für Theater- und Performance-Formate entwickeln, die multimediale und partizipative Elemente enthalten. Wir möchten tiefer in die Arbeit mit immersiven Raumstrukturen eintauchen, indem wir Videomapping und Live-Performance kombinieren.

### Spielanordnung:

Eine **stille Figur** steht auf einem öffentlichen Platz oder auch in einem Raum, z.B. einer Galerie, einem Foyer, einem Theater vielleicht sogar in einem Korridor in einem Gebäude / in einem Durchgang im öffentlichen Raum

Die stille Figur ist von **Bildwänden** umgeben: z.B. an den Innenwänden des Raums, als Projektion auf Außenflächen o.Ä.

### Die stille Figur: still wie eine Statue.

(Un)Posing bedient sich des stillen Stehens, um sich auf das Wesentliche zu konzentrieren.

(Un)Posing spielt mit dem menschlichen Körper als Material im Kontext von Kunst & Medien. Die stille Figur wird so zu einer Kunstfigur - ebenso Subjekt wie Objekt.

### Die Besucher

Die Besucher sind dazu eingeladen sich frei im Raum zu bewegen, um so passiv oder aktiv zu partizipieren. (Un)Posing schafft einen immersiven, kreativen Freiraum, in dem die Besucher bewusst ihr eigenes Körpererleben im Raum erfahren können, sei es durch Hin- und Hergehen, Stehen oder Setzen.

**Bei der Virtual Experience (Un)Posing\_Immerse\_Me, einem Teilprojekt von (Un)Posing ([https://karinsmedia.com/unposing\\_immerse\\_me/](https://karinsmedia.com/unposing_immerse_me/)) bedient sich KarinsMedia zusätzlich einer Struktur der 5 Elemente:**

Diese Spielanordnung ist in die vier Elemente Feuer, Wasser, Erde, Luft gegliedert. Pro Element gibt es bestimmte Positionierungen der stillen Figur. Die analog anwesende Figur taucht parallel in Filmsequenzen auf, ebenfalls als stille Figur im öffentlichen Raum.

Zwischen den jeweils 15 Minuten dauernden Sequenzen verlässt die stille Figur den Raum. Damit kommt das 5. Element ins Spiel: die Leere, der Äther, als Ursprung allen Seins.

Nach **ein paar Minuten der Leere** kommt die Figur idr. in leicht abgewandelter Kleidung zurück und es beginnt die nächste Sequenz.

Im analogen Spielraum kann zusätzlich eine Kamera so positioniert werden, dass sie die Besucher, je nachdem in welchem Winkel sie stehen, filmt und live ins Bild einspielt. Die Besucher werden so zu Mitspielern, die sich auf den Bildwänden selbst entdecken können.

(Siehe hierzu Beispielaufbau Happening Pathos [https://youtu.be/zsoGzTqX\\_MM](https://youtu.be/zsoGzTqX_MM))

**Spielort und Publikum**

Ob Live-Übertragungen, Veranstaltungen oder klassische Events - durch die Schaffung und Stabilisierung von immersiven Strukturen wird alles vielseitiger. Ein großer Vorteil dieser digitalen Veränderungsprozesse ist, dass alles, was einmal digital erstellt wurde, später leichter und günstiger reproduziert und in verschiedenen Raumstrukturen angewendet bzw. gespielt werden kann. Das ist unkomplizierter als bei klassischen Veranstaltungen und Ausstellungen.

**KarinsMedia sucht deshalb laufend nach neuen, ungewöhnlichen Orten für Live- und Virtuelle Performances. Mit jedem neuen Ort machen wir neue Erfahrungen, die in die nächsten Stationen von (Un)Posing einfließen.**

**\* CV, Portfolio, Referenzen uvm. auf [www.KarinsMedia.com](http://www.KarinsMedia.com) \***

©KarinsMedia\_2023 Kontakt: [Info@KarinsMedia.com](mailto:Info@KarinsMedia.com)