

360° Art Show

Bei der 360° Art Show handelt es sich um eine Zusammenstellung von sechs Kurzfilmen verschiedener Künstler, die die Planetariumskuppel als Projektionsfläche für ihre Medien-Kunst verwenden. Wie bei einer Kunstaussstellung gibt es auch im Bereich der Videokunst unterschiedliche Stile, die sich in den Werken widerspiegeln.

Die Fulldome-Visualisierungen lassen die Besucher in die Kunst eintauchen.

<p>„Goliath – Gettin Little“</p>	<p>Das Werk ist eine Produktion der Studentengruppe "TTT", bestehend aus Adrian Ludwig, Nikita Nakropin und Raphael Pickl. Das entstandene Musikvideo ist eine Mischung aus Realfilm und über generatives Coding erzeugten Teilstücken. Dabei wird der Sound der Band Goliath aufgegriffen und visuell dargestellt. Sound und Visuals verschmelzen miteinander.</p>
<p>„Waterdome“ <i>Eine audiovisuelle Sinfonie</i></p>	<p>Studierende der Hochschule Augsburg und der Universität der Künste Berlin haben sich mit diesem Werk auf künstlerische und experimentelle Weise dem Thema „Wasser in Augsburg“ genähert. Experimentelle Zugangsweisen werden mit klassischer Bild- und Musiksprache verknüpft. <i>Dieses Werk wurde im Auftrag des Kulturamtes zur Bewerbung Augsburgs um den Unesco Welterbe-Titel erstellt.</i></p>
<p>“ECHO - Eine Sonosphäre“ <i>Eine Reise auf einer Schallplatte</i></p>	<p>Das Werk von Michael Gamböck und Franziska Hauber entstand als Bachelorarbeit an der Hochschule Augsburg im Studiengang Interaktive Medien. Das basslastige Musikstück des Augsburger Musikers Tom Simonetti wird als eine visuelle Reise dargestellt. Der Zuschauer gleitet wie eine Nadel durch die Rillen einer Schallplatte. Das anfangs realistische Bild löst sich in zu der Musik bewegende Formen und Farben auf.</p>
<p>„4936_41.frag“ <i>Eine Hardware-beschleunigte Fulldome-Musikvisualisierung</i></p>	<p>Die Abschlussarbeit im Bereich Interaktive Medien an der Hochschule Augsburg von Raphael Pickl ist eine Musikvisualisierung zu dem Stück Arcane von Crowded. Die Lautstärke einzelner Tonspuren, die Intensität von Effekten und das Tempo der Musik beeinflussen direkt Farbe und Bewegungen in der Visualisierung, indem eine moderne Grafikkarte mehrere Tausend Berechnungen, die teils durch Hardware beschleunigt werden, gleichzeitig durchführt.</p>
<p>„Iquitos Bird“ <i>Sichtbare Musik</i></p>	<p>Ein Werk des Kollektivs WIDE HORIZON FILM, der Künstler Fanziska Hauber und Michael Gamböck zusammen mit dem Musiker Tom Simonetti. Musik wird mit Virtual Reality verbunden und es entsteht das Gefühl, Musik nicht nur zu hören, sondern auch zu sehen. <i>Dieses Projekt wurde zusammen mit hörgeschädigten Jugendlichen vom Förderzentrum Hören Augsburg umgesetzt.</i></p>
<p>„Linie 7“ <i>Eine Achterbahnfahrt durch Augsburg</i></p>	<p>Dieses Werk ist die Abschlussarbeit von Andre Schindler im Studiengang Interaktive Medien aus dem Jahr 2011 der Hochschule Augsburg. Die Straßenbahnfahrt mit der fiktiven „Linie 7“ durch Augsburgs Innenstadt führt auf Achterbahnschienen über die Dächer der Stadt. Diese Fahrt kann man mit dem ganzen Körper spüren.</p>