

Martin Dörr (b.1990, Pirmasens) is a German artist, working conceptually in the field of sculpture, media and installation. In mostly site specific installations, he procedurally investigates and intervenes in analogue and digitally extended locations and their underlying systems. Spaces, visitors, material and data should become part of a transformative physical and social reconfiguration process, asking for alternative narratives in a technologized, networked habitat.

# Rigid Body, range of a stone

> Gaming Setup, 2h20m Live-Simulation, 2017  
Screen, PC mit Live-Simulation, Bluetooth-Kopfhörer, begehbare MDF-Plattform 30 x 230 x 265 cm;  
Technik und Dimensionen variabel  
„Blockadia\*Tiefsee“, Kunstverein Freiburg, Freiburg i. B., 2017

Der zunehmenden Komplexität von Software wird mit immer benutzerfreundlicheren Oberflächen entgegengewirkt. *Skybox, Physic Engine, Rigidbody*. Der Beginn einer im Hintergrund liegenden Exotik, in der der Kern der Dinge konstruiert wird. Der menschliche Nutzer wird zum Developer, gleichzeitig Entwickler und Erschließer.

„Rigid Body, range of a stone“ ist ein Versuch, eine Softwareumgebung, die der Game Engine Unity auszuloten. In ihr wird das einfache physikalische Experiment, einen Stein fallen zu lassen, um die Beschaffenheit eines nicht einsehbaren Raumes zu ermitteln, in der voreingestellten Umgebung der Software wiederholt.

Inwiefern ist Software dabei immer schon Versuchsanordnung, die ein Ergebnis hierarchisch vorbestimmt? Was passiert mit einem Körper, wird Physik zum mathematischen Motor („Engine“), der das Konstrukt Körper in seiner für sich logischsten Weise aufrecht erhält?

Wir folgen dem fallen gelassenen Stein in die Tiefe der Software. Durch die voreingestellten Regeln des simulierten Softwareraumes trifft er dabei niemals auf einen Untergrund. Er wird so automatisch zum unendlich fallenden und sich dadurch auch unendlich beschleunigenden physisch berechneten Körper, der die Darstellungsmethoden der Software und damit seine eigene Körperlichkeit nach und nach an die Grenzen treibt. Zu Beginn noch als starres Konstrukt ausgegeben, beginnt der Körper im Verlauf des Falls zunächst zu vibrieren, bis dessen anhaltende Beschleunigung Hardware und Software dazu zwingen, den Körper immer weiter in der Softwareumgebung aufzulösen.