

## WANDERTAG

Wandertage bedeuten im Schulkontext ein Ausbrechen aus dem Alltagstrott. Sie bieten die Aussicht auf ein Abenteuer in der eigenen Stadt. In ähnlicher Weise lädt das Projekt Wandertag Besucher\*innen dazu ein, aus Bewegungsmustern auszubrechen, das übliche Tempo des Seins in der Stadt zu verändern sowie Kunst und Stadtteile neu zu erleben.

Jeder Wandertag führt an einen durch die Kuratorin Nora Mayr und die Künstler\*innen ausgesuchten Ort. 2023 geht Wandertag in seine zweite Runde und zeigt Interventionen mit Martin Chramosta, Jojo Gronostay und Christiane Peschek. Ob ein Badehaus, eine Einkaufstraße oder ein Bundesverwaltungsgericht – jeder Ort bietet neuen Zugang zur künstlerischen Praxis der eingeladenen Künstler\*innen und öffnet gleichzeitig ungewohnte Blicke auf die Stadt.

Die künstlerischen Positionen unterscheiden sich bewusst in der Wahl des Mediums, dem konzeptuellen Zugang und der ästhetischen Form. Verbindende Faktoren sind jedoch der bedachte Umgang mit Raum und das Interesse für geschichtliche, inhaltliche und gesellschaftliche Kontexte der jeweiligen Präsentationsorte.

## FÜHRUNG & BADEHAUS ERLEBNIS

Sa, 01.04.2023, 15.00 - 19.00 Uhr

Sa, 01.04.2023, 20.00 - 24.00 Uhr

Die Teilnahme im Badehaus ist aufgrund der Hausordnung nur in Badekleidung möglich. Umkleidekabinen sind vorhanden.

Anmeldung erforderlich (begrenzte Publikumszahl im Badehaus)

## SARGFABRIK AUSSENBEREICH

01.04.2023 - 31.05.2023

Augmented Reality in Kollaboration mit Joshua Alena Mallek. Audiocollage in Kollaboration mit Ernst Lima.

Sargfabrik Wien, Goldschlagstraße 169, 1140 Wien

Anmeldung und Informationen unter [www.wandertag-wien.com](http://www.wandertag-wien.com)

## WEITERE TERMINE

Wandertag mit Martin Chramosta

03.05. - 07.05.2023

Wandertag mit Jojo Gronostay

21.06. - 02.07.2023

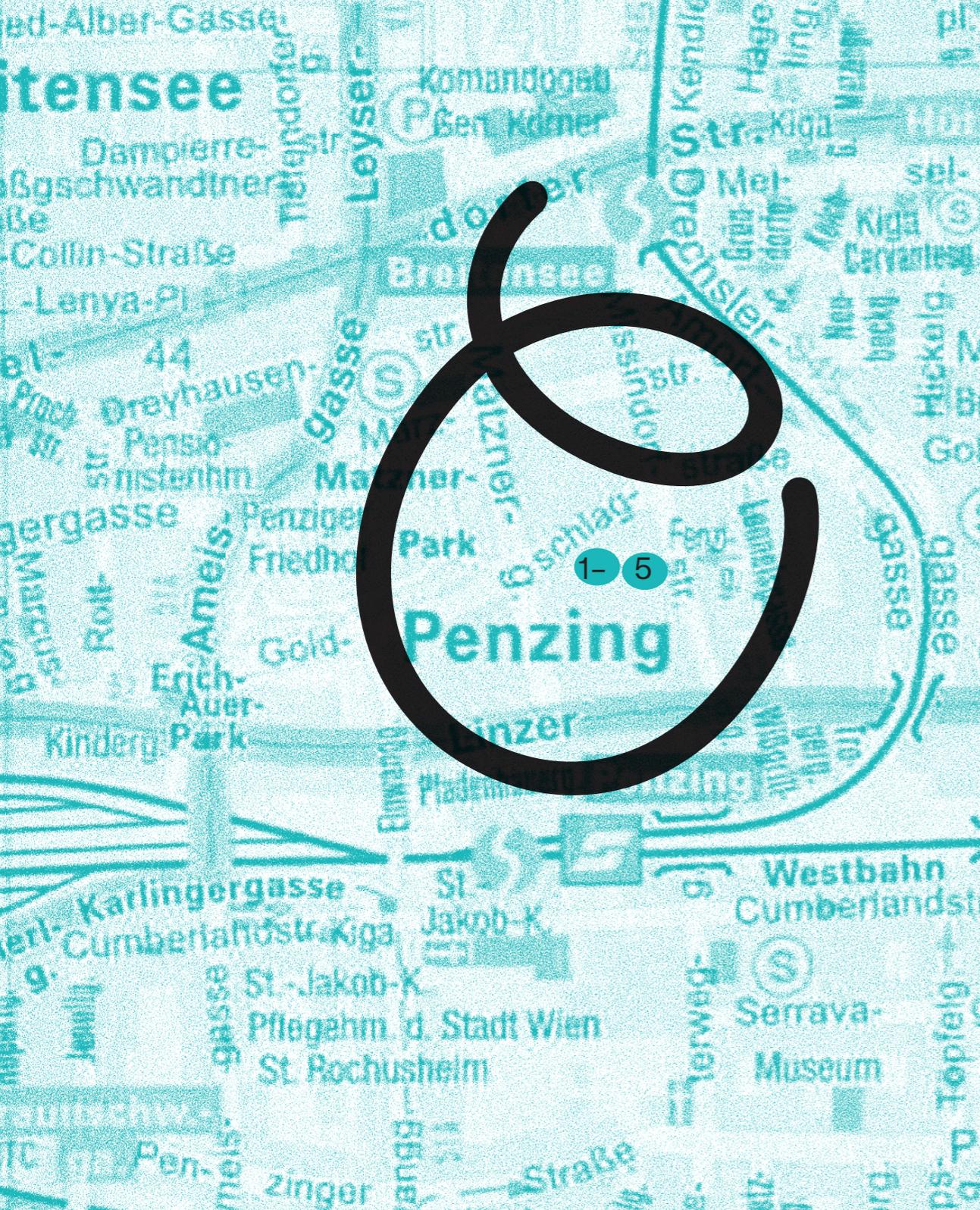
Mit freundlicher Unterstützung durch



mit Christiane Peschek  
01.04.2023

5

WANDERTAG



## 14. BEZIRK ANFAHRT U.A. U4 HIETZING / 52 DIESTERWEGGASSE

Wandertag kann selbstständig begangen werden, einzelne Stationen inklusive Positionen der Augmented-Reality-Skulpturen und Link zu der Audiocollage sind über den QR-Code ab 01.04.2023 zugänglich.



### 1 Sargfabrik

Gemeinschaftlichkeit liegt im Zentrum des seit 1996 bestehenden größten selbstverwalteten und selbst initiierten Wohnprojekts Österreichs. Mit dem angeschlossenen Badehaus existiert hier ein besonderer Ort der Körperpflege, der in unterschiedlichen Modellen – von römischen Badehäusern über japanische Onsen, Hamams bis hin zur finnischen Sauna – schon immer eng mit Gemeinschaft verbunden ist.

### 2-4 “Self absorbing hyper exfoliation crystal – state 1 - 3“ (2023)

Augmented Reality von Christiane Peschek in Kollaboration mit Joshua Alena Mallek.

### 5 Teich der Sargfabrik

„Wasser ist im Hier und Jetzt und in der Vergangenheit. Wasser war lange vor uns hier und wird noch lange nach uns da sein. Es hat viele Spiele der Erde überstanden und unzählige Körper gewaschen. Wasser ist ein Gefäß der Erinnerung: ein sich erinnernder, körperbildender und formender großer Geist.“

(Astrida Neimanis: Bodies of Water. Posthuman Feminist Phenomenology, 2017)

Audiocollage von Christiane Peschek in Kollaboration mit Ernst Lima.

## CHRISTIANE PESCHEK

Seit mehreren Jahren beschäftigt sich Christiane Peschek in ihrer künstlerischen Arbeit mit Verbindungen und Grenzen von digitalen und analogen Körpern. Sie untersucht das Potenzial von digitalen Selbstdarstellungen als Form der Selbstfürsorge, erprobt in sogenannten Post-Body-Spas, wie unsere erweiterten virtuellen Existenzen Erholung erfahren können oder kreierte intime, performative Inszenierungen zur körperlichen Regeneration.

Für Wandertag führt Christiane Peschek ihre Besucher\*innen in den 14. Wiener Gemeindebezirk und bespielt den Innen- als auch Außenbereich der Sargfabrik Wien. Mit einem Fokus auf das digitale Erleben entwickelt Peschek im Außenbereich eine Reihe von Augmented-Reality-Skulpturen, die sich mit der Architektur des Wohnprojektes verweben und auf den Handys der Betrachter\*innen zu digitalen Bildern von fluiden und wabernden Körpern mit haut- und knochenähnlichen Oberflächen werden. Ergänzt werden die Objekte durch eine Audiocollage, die, abrufbar über die Wandertag Webseite, Handlungsanweisungen zum Thema Entspannung versammelt.

Im Kontrast dazu inszeniert Peschek im Badehaus der Sargfabrik ein eintägiges, multisensorisches Spa Erlebnis abseits des digitalen Seins. Durch eine umfassende Verwandlung des Innenraums entsteht eine Oase mit ausgewählten Entspannungssensenzen, einem Wasserbecken mit Soundwellen und Wasserperlen, die die Körper der Besucher\*innen umschmeicheln.