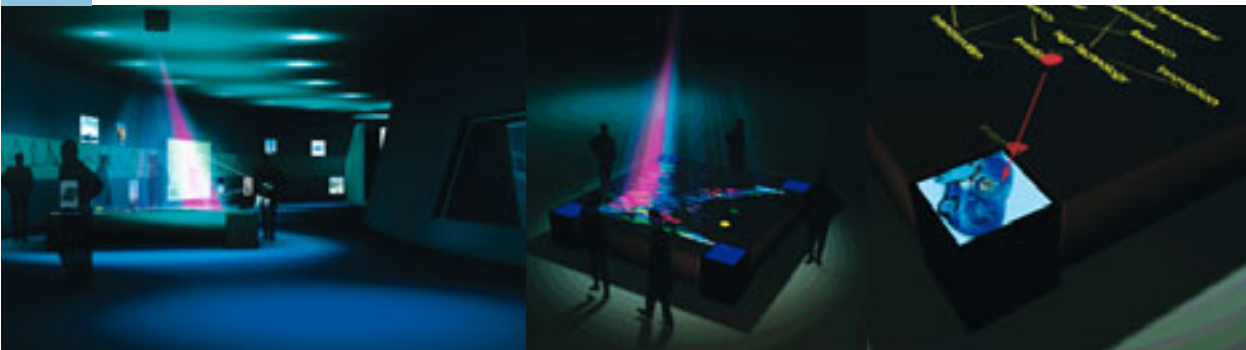


Heimo Ranzenbacher

Strategies of Entertainment



A Quick Run-down of Ars Electronica FutureLab Projects

The topos art is derived from the agreement concerning certain forms of manifestation and methods of production and presentation which determine how art is received by those encountering it as well as its institutional environment. The interest in change—a topos implicit in art that is superficially understood perhaps in the sense of a socially oppositional attitude but actually in the sense of a recognition function—is an expression of the acceptance of art in society. This statement establishes the principle of the avant-garde. Transgressing borders, penetrating into territories not conventionally associated with art and causing irritation there was a typical method. Today, since art training includes skills that were previously considered alien to art, what is irritating is the transgression of borders through acceptance of artistic strategies in areas that were previously alien to art—above all, “art” itself. This development in the line of tradition of the avant-garde now leads consequently (aside from the waning of the avant-garde and the emergence of postmodernism) to the overcoming of the avant-garde—without it losing its resistant character. No longer the dichotomy society-art, but rather art’s concept of self (regardless of whether modern or information modern) here constitutes

Projektskizzen aus dem Ars Electronica FutureLab

Der Topos Kunst leitet sich von der Übereinkunft über bestimmte – die Rezeption ebenso wie das institutionelle Umfeld determinierende – Erscheinungsformen, Methoden der Produktion und Präsentation her. Ausdruck der Akzeptanz der Kunst in der Gesellschaft, ist der Topos für die Kunst implizit Gegenstand des Interesses einer Veränderung – vordergründig vielleicht im Sinne einer gesellschaftlichen Gegenhaltung, aber eigentlich im Sinne einer Erkenntnisfunktion. Darin ist das Prinzip der Avantgarde festgelegt. Das Überschreiten von Grenzen, der Vorstoß in nicht mit Kunst assoziierte Gebiete und deren Irritation waren eine geläufige Methode. Heute, da in der Kunst für Kunst Kompetenzen ausgebildet werden, die gestern noch als bereichsfremd galten, irritiert die Grenzüberschreitung durch Akzeptanz künstlerischer Strategien in bislang kunstfremden Bereichen – vor allem „die Kunst“ selbst. Diese Entwicklung in der Traditionslinie der Avantgarde mündet nun (abseits der Verabschiedung der Avantgarde durch die Postmoderne) folgerichtig in die Überwindung der Avantgarde – ohne ihren Charakter der Widerständigkeit zu verlieren. Nicht mehr die Dichotomie Gesellschaft/Kunst, sondern das Selbstverständnis der Kunst (egal ob der Moderne oder Informationsmoderne) bildet dabei den Angelpunkt

the crux of a shift of emphasis in the development.

On the basis of initial observations announcing a Takeover, plausible scenarios are already conceivable—at least for art. The expanded field of works and skills that Horst Hörtner subsumes in this volume under the heading “Intertainment” (see *Pixelspaces*) is the one most clearly defined. The Ars Electronica FutureLab projects briefly described here and partly conceived in cooperation with Land Design Studio, London are examples of this. The main differences among the installations and concepts are their approaches, their orientation on the artifacts of a museum facility, and their very environments such as a museum itself or a factory and its operating systems.

einer Schwerkraftverlagerung in der Entwicklung. Zumindest für die Kunst sind anhand der ersten Beobachtungen, die von einem Takeover künden, bereits plausible Szenarien vorstellbar. Das erweiterte Arbeits- und Kompetenzfeld, das Horst Hörtner in diesem Buch unter „Intertainment“ (siehe den Text *Pixelspaces*) subsumiert, ist das wohl am deutlichsten umrissene. Die folgenden Skizzen von Projekten des Ars Electronica FutureLab, die zum Teil in Kooperation mit Land Design Studio, London, konzipiert wurden, sind dafür exemplarisch. Primär unterscheiden sich die Installationen und Konzepte durch die Herangehensweisen, die Orientierung an den Artefakten einer musealen Einrichtung und am Environment selbst, etwa der Museumsanlage bzw. einer Fabrik und deren Betriebssystemen.

Map

A large-scale projection of the diagram of a factory displays in real-time animation the paths of information, materials, production etc. in current working processes. Plasma panels move in front of the screen; these allow for live video hook-ups to show significant events at the “hot spots” of the various production sequences. The rhythm of these events as determined by the production technology—regularly started rolling-mill procedures or blast furnace tapings—provide a sort of “chronometer” of the facility.

Eine Großprojektion mit dem Grundriss einer Fabrikanlage zeigt die Echtzeit-Animation der Wege von Information, Material, Produktion etc. im aktuellen Arbeitsprozess. Vor der Bildwand bewegen sich Plasma-Paneele, die via Live-Videoschaltung zu den HotSpots der verschiedenen Produktionsabläufe signifikante Ereignisse wiedergeben. Der produktions-technisch bestimmte Takt dieser Ereignisse – regelmäßig gestartete Walzvorgänge oder Hochofenabstiche – ergibt eine Art „Chronometer“ der Anlage.





Artanalyser

Artanalyser is an installation designed for an art collection. It consists of a rear projection screen to display paintings and an infoscreen. Transparencies are located in front of the projected images; these can be taken by the user and placed in the Artanalyser, which then displays the particular image and relevant information about it. The Artanalyser's infoscreen also includes a touchscreen feature that makes it possible to zoom in on sections of the picture and the history of the image, and to access primary and secondary information on the mode of depiction.

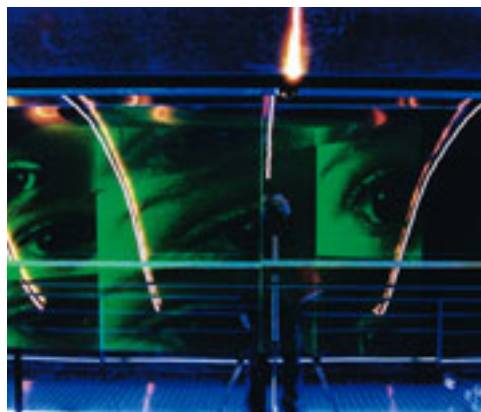
Artanalyser ist eine für die kunsthistorische Sammlung eines Museums konzipierte Installation. Sie besteht aus einer Rückprojektionsfläche zur Darstellung von Gemälden und einem Infoscreen. Vor den projizierten Motiven befinden sich Klarsichtfolien, die vom Benutzer abgenommen und in den Artanalyser eingespannt werden können. Wird eine Folie eingespannt, erscheinen das betreffende Motiv und dazu die jeweiligen Basisdaten. Der Infoscreen des Artanalyzers ermöglicht es weiters, durch Berührung von Bildzonen tiefer in die Geschichte des Bildes hineinzuzoomen und Primär- und Sekundärinformationen zur Darstellung abzurufen.

Insectinspector

Insectinspector is reminiscent of a memory game. An LCD panel provides the user with images and classification data about insect specimens in a natural history collection. When scanning reveals a possible match between the data about certain insects, the panel can be shifted to the particular insects and this can be checked out. In the case of a confirmed match, additional members of the particular species are displayed by a specially designed website.

Insectinspector ist eine Reminiszenz an das Memory-Spiel und funktioniert dergestalt, dass der Benutzer auf einem LCD-Panel, das über die Exponate einer naturhistorischen Sammlung zu führen ist, Abbildungen der Insekten sowie diverse Klassifikationsdaten erhält. Wenn man beim Scannen Übereinstimmungen zwischen den Daten zu verschiedenen Insekten bemerkt, kann dies durch das Verschieben des Panels zum entsprechenden Insekt überprüft werden. Bei einer tatsächlichen Übereinstimmung erweitert sich eine für den Besucher im Web angelegte Sammlung um Mitglieder der erkannten Spezies.





RaumZeitSpiegel – TimeExplorer

The FutureLab in collaboration with Sam Auinger, Pete Nevin and Hans Hoffer executed *RaumZeitSpiegel* (space-time mirror) and *TimeExplorer* for the 2000 Upper Austria Province Fair in Wels (www.aec.at/la_2000). *RaumZeitSpiegel* was the gateway installation of the exhibit entitled "Time—Myth, Phantom and Reality"; its task was to sensitize visitors to the topic. *TimeExplorer* was an interactive installation designed for groups of visitors; it provided tables at which visitors could register their hopes for and fears about the future. Scenarios derived from these expressions were visualized in a multiple screen architecture.

Für die oberösterreichische Landesausstellung 2000 in Wels hat das FutureLab in Zusammenarbeit mit Sam Auinger, Pete Nevin und Hans Hoffer den *RaumZeit Spiegel* und den *TimeExplorer* realisiert (www.aec.at/la_200). Der *RaumZeit Spiegel* war die Eingangsinstallation zur Ausstellung zum Thema „Zeit – Mythos, Phantom und Realität“ und hat die Aufgabe der Sensibilisierung der Besucher für das Thema übernommen.

TimeExplorer war eine für Gruppen konzipierte interaktive Installation, in der Besucher an Abstimmungstischen über Hoffnungen und Ängste bezüglich ihrer Zukunftsvorstellung befragt wurden. Daraus abgeleitete Szenarien wurden in einer Multiple-Screen-Architektur visualisiert.





Focused Window

The phases of the structural history of a church are documented on a wall along the length of a corridor. A window opposite this wall provides a view of the church itself and enables viewers to focus on the exact part that is being treated in the documentation at the moment by shifting a marker on the double-glass pane by simply changing their own position.

In einem Gang, über dessen Länge auf einer Wand die Stationen der Baugeschichte einer Kirche dokumentiert werden, kann durch die gegenüberliegenden Fenster mit Blick auf diese Kirche der Teil fokussiert werden, der in der Dokumentation gerade behandelt wird – schlicht dadurch, dass man Marker auf den Scheiben der doppelt verglasten Fenster durch die Veränderung der eigenen Position zur deckungsgleichen Überlagerung bringt.

Duett

Duett consists of two robots guiding visitors along an assembly line manned by industrial robots. In a dual narration, they explain the facility and thus themselves.

Duett sind zwei Roboter zur Vermittlung einer mit Industrierobotern ausgestatteten Fertigungsstraße. In einer Doppelconference erklären sie die Anlage und damit sich selbst.





Construction History of Melk

Construction History of Melk is an installation on the history of the construction of the Melk Monastery in which animation sequences on the various sections of the complex can be displayed. One of these sequences deals with the key structural changes made from 1649 to 1736. The materials that serve as points of departure for this visualization are views of the monastery made by different artists from different periods using different techniques. The end product is an animation sequence that unifies in a single camera pan the respective perspectives from the first depiction to the last while taking into account the various different stylistic features, resulting in artistic/historical time travel through the structural development of the monastery.

Baugeschichte Melk ist eine Installation zur Baugeschichte des Stiftes Melk, in der Animationssequenzen zu verschiedenen Bereichen der Klosteranlage abrufbar sind. Eine dieser Sequenzen beschäftigt sich mit den wesentlichen baulichen Veränderungen in der Zeit von 1649 bis 1736. Ausgangsmaterialien sind Ansichten des Klosters von verschiedenen Künstlern, aus verschiedenen Perioden und in verschiedenen Techniken. Realisiert wurde eine Animationssequenz, welche die jeweiligen Perspektiven von der ersten bis zur letzten Darstellung unter Berücksichtigung der stilistischen Merkmale in einer einzigen Kamerafahrt vereint. Das ergibt eine kunstgeschichtliche Zeitreise durch die bauliche Entwicklung des Stifts.

