Interfacelifting

Heimo Ranzenbacher

Das Ars Electronica Center – Museum der Zukunft ist seiner Anlage nach eine Maschine, programmierbar und dynamisch. Ein frei konfigurierbares „Spiegelkabinett" in dem Sinne, dass die technologische Kreativität der Gegenwart die Zukunft widerspiegelt. Das ist die Metaphorik des Hauses, der sein programmatisches Innenleben entspricht. Programmiert wird nicht die Kunst, auch nicht die Zukunft, sondern die Spiegelung; darin begründet sich die Kreativität des Hauses. Technologische Kreativität als das Interface zwischen Heute und Morgen. „Face the future!"

Wenn aber Medien – vermittels Kunst – von einem Haus sprechen, dann insofern *pro domo,* als sie dessen Erscheinung und Funktion aus ihren Organisationsprinzipien heraus erzeugen. Seine Hülle hätte abseits der architekturpoetischen Praxis, wonach Fenster schon einmal als Elemente der Transparenz zwischen Innen und Außen bezeichnet werden, wohl tatsächlich die Funktion eines Interface. Dessen grundlegende Eigenschaft, die Dynamik, repräsentierte im Falle des Ars Electronica Center bislang bloß der Eingang.

Denn außen war das Haus – Folge einer Umwidmung des Bauwerkes während seiner Errichtung – schlicht ein Gebäude, das heißt ohne Entsprechung seiner technischen, ästhetischen, edukativen – kurz: dynamischen – Organisation. Seinen besonderen Status im Stadtbild signalisierte es vor allem durch die den Slogan „Face the Future" veranschaulichenden und mit den Themen der Festivals wechselnden, großformatigen Bildmotive an der Stirnseite. Die Hülle war hingegen statisch, und wäre es – theoretisch – auch bei einem rascheren Wechsel der Motive geblieben; selbst dann, wenn sich die Geschwindigkeit des Wechsels bis zu einer Animation gesteigert hätte. Mit der Installierung der Medienfassade wurde demnach eine Art Interfacelifting vorgenommen.

Die Medienfassade ist eine Projektionsfläche, welche drei Seiten des Hauses umfasst. Ihre Interface-Funktion erfüllt sie als eine frei programmierbare Oberfläche, mit der Möglichkeit, „Transparenz zwischen Innen und Außen" zu visualisieren, das heißt auch Content-abhängig zu manipulieren.

Projiziert wird in den Abendstunden, bis 24 Uhr, von drei miteinander synchronisierten Projektoren aus auf die Ost-, Süd- und Westseite des Gebäudes; die Stelen und Projektoren-Gehäuse wurden von Scott Ritter gestaltet.

In Betrieb genommen wird die Medienfassade mit einer Variation über Golan Levins und Zachary Liebermans Installation *Hidden Worlds of Noise and Voice,* die – indoor – aus Stimmen grafische Objekte generiert. Outdoor werden für *Noise and Voice* durch die Mikrofonierung des näheren Umkreises des Museums Passanten ebenso wie das urbane Betriebsgeräusch engagiert.

Sensorisch auch an das Umfeld gekoppelt, ist die Installation nicht Applikation im Sinne eines Beiwerkes, sondern der Erweiterung: Damit betreibt das Ars Electronica Center als Objekt im öffentlichen Raum der Stadt in Anwendung seiner Programmatik die Veröffentlichung des „Raumes" seiner Beziehung zur Stadt.