



Das Ars Electronica Futurelab ist per se kein Institut, das akademische Lehre bzw. Ausbildung anbietet. Dennoch ist die Frage nach der Wissensvermittlung Bestandteil des inhärenten Interesses, sich mit gesellschaftlichen und technologischen Veränderungen in künstlerischer und wissenschaftlicher Form auseinanderzusetzen.

So erprobt das Futurelab seit Jahren verschiedenste Spielarten, um Projekte in Kooperation mit Ausbildungseinrichtungen zu realisieren und den damit verbundenen Prozess mitzugestalten und zu analysieren. Das diesen Kooperationen zu Grunde liegende Modell basiert auf der gewachsenen Infrastruktur, der spezifischen Arbeitsweise, den gewonnenen Forschungsergebnissen und jener angereicherten Kompetenz, die vom Ars Electronica Futurelab in Hinblick auf den künstlerischen und experimentellen Kontext erarbeitet wurden. Die Kooperationen verbindet der zentraler Aspekt, auf ein Projekt hinzuarbeiten, das sich selbst trägt und über das Ars Electronica Festival oder das Ars Electronica Center einer breiten Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden kann. Die Vorhaben verlangen von den Studenten wie auch von den Institutionen ein hohes Maß an Flexibilität und Organisationstalent. Dazu gehören auch die Aneignung und Vermittlung jener Formen und Techniken, sei es theoretisch oder praktisch, die es ermöglichen, ein gemeinsames Ziel erfolgreich zu verfolgen.

In dieser Zusammenarbeit spiegeln sich die aktuell in der Gesellschaft stattfindenden Prozesse wieder, die zu Überschneidungen zwischen Kunst, Wissenschaft und Technik und der damit verbundenen Arbeitsweisen und Ausbildungsformen führen. Beabsichtigt ist es daher auch, Studenten aus ihrem Fachgebiet herauszulocken, ihnen die Möglichkeit zu geben, Neues zu entdecken und dieses Wissen und die neuen Ideen in ihr Gebiet zurückzutragen. Proklamiert und gelebt wird hier eine Ausbildung zu Experten im ursprünglichsten Wortsinn. Betrachtet man die Herkunft des Wortes „Experte“ aus dem Lateinischen (lat. *exportare*: „hinaustragen“), so unterscheiden sich Experten von Spezialisten insofern, als Experten ihr Fachwissen in andere Fachgebiete hinaustragen, um dort neue Impulse aufzunehmen, die wieder in ihrer ureigensten Disziplin Verwendung finden oder die ihre eigene Definition der Disziplin um diese Aspekte erweitern.

Dieser Ansatz geht einher mit einer Absage an das längst nicht mehr zeitgemäß erscheinende Bild vom klassischen Künstler. Die Komplexität und Vielschichtigkeit der Aufgaben vor allem im Bereich der Medien- bzw. systemischen Kunst bedarf einer Vielfalt von „Experten“, die gemeinsam an einem Ziel arbeiten – wobei eben der Prozess im Vordergrund steht und weniger eine einzelne Idee oder der Ideengeber. Die Qualität der Projekte entwickelt sich aus der Vielzahl an Ideen und Impulsen, mit denen sich das Team dem gesteckten Ziel in konzentrischen Kreisen annähert.

Diesen Gedanken Rechnung tragend, wird ein Experiment gewagt. Man verabschiedet sich von der Spezialisierung und richtet den Fokus auf den Prozess selbst. So kommt es auch zu einer Veränderung im Selbstverständnis der Beteiligten – man definiert seine Aufgabe nicht mehr im Rahmen vorgegebener Aufgabenbereiche und Disziplinen aus Kunst, Wissenschaft und Technik, sondern geht von der inhaltlichen Zielsetzung aus, um sich mit seinen individuellen Mitteln und Fähigkeiten an der Ausgestaltung des jeweiligen Projekts zu beteiligen. Hier schließt sich der Kreis zu dem angesprochenen „ureigensten“ Interesse und der Aufgabe des Ars Electronica Futurelab – weil eben dieser Prozess jenen Ansatz des Futurelab beschreibt. So kann das Futurelab nicht nur technisches und theoretisches Know-How einbringen, sondern versucht eine Arbeitsweise zu etablieren, die prototypisch in dieser Institution gelebt wird.

Die folgenden Beiträge stammen von universitären Einrichtungen und Fachhochschulen, die im letzten Jahr die Arbeit mit dem Ars Electronica Futurelab in Lehrveranstaltungen integriert haben, wodurch eine Reihe von Kooperationsprojekten realisiert werden konnten. Die Studenten haben sich mit der gegebenen Infrastruktur des Ars Electronica Center (Lift und Fassade) auseinandergesetzt und Lösungen für die Bespielung der Gebäudeteile mit teils interaktiven Installationen erarbeitet.

Text: Pascal Maresch / Christopher Lindinger

time.space.media

Fachhochschule Düsseldorf

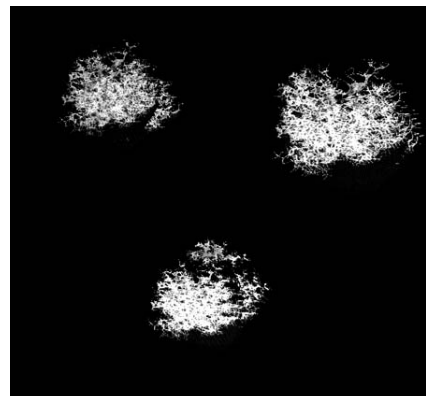
Projektbetreuung: Tanja Kullack

Das Verständnis von Zeit und Raum (und deren wechselseitige Abhängigkeit) als zentrale Themen der Physik, Philosophie, Psychologie, Soziologie „informiert“ notwendigerweise auch die Architektur, das Raum-Bilden.

In einer Informationsgesellschaft, in der Daten in Lichtgeschwindigkeit Raum (durch Zeit) verdichten, wird der Zeit/Raum-Begriff nachhaltig in Frage gestellt – subjektiv gravierender als dereinst durch Einsteins nur bedingt zugängliche Theorie der Relativität. Abstrakte Zeit/Raum-Modelle der verschiedenen Disziplinen (der Geistes- und Naturwissenschaften) bedingen und beeinflussen sich gegenseitig – so haben physikalischen Modelle immer zur Erkenntnisfindung in Bezug darauf beigetragen, wie Denken, Fühlen, Wahrnehmen usw. funktioniert, und umgekehrt. „Eigenzeit“ bezieht sich nicht nur auf die Abhängigkeit der (physikalischen) Zeit von individueller Raumposition und Geschwindigkeit, sondern beschreibt auch das Phänomen der individuellen Zeitempfindung in Abhängigkeit von der persönlichen seelisch-geistigen Verfassung oder von kulturellen Bedingungen. In der Architektur interessiert besonders der psychologische Aspekt der Wahrnehmung von Raum und Zeit. Eine der ziel- und wegführenden Prämissen (des Seminars) war daher, maßgeblich die (emotionale) Erfahrung und weniger das (intellektuelle) Verstehen als relevantes Vehikel der Raumwahrnehmung zu nutzen und über diese Emotionalisierung Nachhaltigkeit (und Erkennen) zu verursachen.

Von Anfang an wurde das Projekt vom Futurelab inhaltlich begleitet. Der kontinuierliche Dialog wurde auf Grund der gemeinsamen Überzeugung einer prozessorientierten Ausrichtung des Seminars sehr produktiv und stimulierend geführt. Gemeinsame Workshops führ(t)en zu disziplinübergreifenden Begegnungen, die sich entwickelnden synergetischen Ergebnisse, die Kenntnisse aus dem Grenzgebiet zwischen Raum-Bilden (Architektur), Technik/Informatik und Kunst einbegreifen, verändern (informieren) rückwirkend diese Disziplinen.

Bedingung für das Projekt war das unabdingbare gemeinsame Schaffen eines theoretischen Basislagers, das als gemeinsamer Ausgangspunkt eine kompetente Annäherung an konkrete Fragestellungen erst ermöglicht (RaumZeit / Relativitätstheorie; RaumZeit / Kunstphilosophie, Alter / Vergehen; Zeitkulturen; Computerraum / CyberSpace; Raumwahrnehmung ...). Die sich aus den Einzelprojekten ergebenden Zentralfragen wurden zu einem Projekt gebündelt, aus dessen komplexen Grundthema „Verdichtung“, das auf einem methodisch-mathematischen Ansatz basiert, ein funktionierendes System entwickelt wurde.



DIFFUSION

Institut für Künstlerische Gestaltung der Technischen Universität Wien
 Institut für Mediengestaltung / Digitale Kunst der Universität für
 Angewandte Kunst Wien

Projektleitung: Thomas Lorenz, Petra Gemeinböck, Christine Hohenbüchler,
 Nicolaj Kirisits

Im Rahmen des Projekts *Diffusion* wurden von Studenten zum Teil interaktive Animationen oder Filme entwickelt, die auf den Ort reagieren und sich mit der Thematik der Entwicklung von Raum unter zeitlichen Aspekten auseinandersetzen.

An der Fassade des Ars Electronica Center in Linz befindet sich eine Projektionsleinwand, die auf drei Seiten des Gebäudes angebracht ist. Für jede Leinwand gibt es einen Videoprojektor, sodass die einzelnen Seiten gemeinsam bzw. getrennt bespielt werden können.

Diffusion untersucht die Möglichkeiten einer Synthese von physikalischen und virtuellen Räumen in Bezug auf deren narrativen oder fiktiven Kontext. Ort des Ereignisses ist der Stadtraum selbst, zusammen mit seinen „Objekten“, Inhabitanten und scheinbar unendlich vernetzten digitalen Datenebenen. Die experimentellen raum-zeitlichen Transformationen und Begegnungen sollen mittels digitaler Videokompositionen und Computeranimationen realisiert werden. Die Beweglichkeit der Rezipienten, die Körperhaftigkeit der Projektion und das gleichzeitig über große Distanz und in unmittelbarer Nähe wahrnehmbare Volumen stellen die Parameter eines Projekts dar, die sich vom Set-up üblicher Projektionssituationen grundlegend unterscheiden und dieses erweitern. Sie legen somit den Schluss nahe, dass sich das Konzept des Kinofilms mit seiner linearen narrativen Struktur nicht so ohne weiteres auf die spezifische Situation umlegen lässt. Nichtlineare Erzählformen, Interaktionsmodelle, die Erweiterung des Konzeptes auf andere Sinnesorgane, die Gleichzeitigkeit der unterschiedlichen Maßstäblichkeiten (Nähe – Ferne) sowie die ständige Parallelität von räumlichem und zeitlichem Denken sind nur einige Aspekte, die diese Aufgabe prägen.

Die Anordnung der drei Leinwände erlaubt es, sich dem Projekt auf unterschiedliche Arten anzunähern. Die Projektionsfläche kann als Kubus und somit als ein virtueller Raumbereich verstanden werden, was dem Geschehen eine eigene – spezielle – Tiefenwahrnehmung vermittelt. Gleichwohl könnte man sie als durchgehende Medienfläche behandeln oder als drei von einander getrennte Szenen, die gleich oder unterschiedlich auf den Betrachter und auf sich selbst reagieren. Man könnte sie aber auch als Haut interpretieren, die das Gebäude umhüllt, es transparent erscheinen lässt oder seine Umgebung widerspiegelt, als dreidimensionaler Körper mit einem „innen“ und „außen“, als Camouflage oder als Messinstrument von Ereignissen, die andernorts stattfinden.

Die gezeigten Arbeiten spiegeln diese Vielfalt an Möglichkeiten wider und reagieren jeweils auf ihre ganz eigene Art auf die vorgefundene Situation.



Ana Log

Barbara Larndorfer / Björn Wilfinger

ANA LOG ist eine Aktion im öffentlichen (Stadt-)Raum Linz, auf Plätzen mit direkter Blickbeziehung zu der neu installierten Medienfassade des Ars Electronica Center. Durch die nächtlichen Projektionen erweitert sich die visuelle Reichweite des AEC als Museum und Transporteur elektronischer Kunst und animiert zum Zeit-Raum-Experiment. Der bespielte Körper der Architektur mutiert

Lautsprecher geben der Stadt ein abstrahiertes Arrangement ihrer eigenen Dynamik wieder. *bōnk* passt seine audiovisuellen Grundeinstellungen an Umgebungsparameter wie Anzahl der Passanten, deren Schrittgeschwindigkeit, Außenlärmpegel und Außenlichtverhältnisse an, und die vorübergehenden Personen modellieren nun Bild und Ton in Echtzeit. Es entstehen Variationen bestehender oder gänzlich neue audiovisuelle Kompositionen, für die *bōnk* das ästhetische Regelwerk darstellt.



hauskleid

Elisabeth Steinegger / Matthias Würfel

Mit einer visuellen Fassadengestaltung wird auf das Ars Electronica Center und seinen Standort reagiert. Dieser ist geprägt von den Grundelementen Wasser, Wind und Licht, die als Gestaltungselemente verwendet werden. Für Vorbeifahrende liegt die Qualität des Films im ästhetischen Momenterlebnis.

Ein langer Arbeitstag mit all seinen belastenden Einwirkungen bildet sich in differenzierter Struktur, Bewegung, Helligkeit, Tempo und Farbe am „Arbeitskleid“ ab. Sobald der Feierabend erreicht ist, wird das „Festkleid“ übergezogen. Nun wird gefeiert, und die Euphorie wächst stetig.

sphinx

Julia Schmölzer / Klaus Pichler / Irene Bittner

Eine Person wird in die drei Nischen des Leinwandkubus geklont. Die verwirrende Situation bringt sie zur Verzweiflung. Sie versucht zu fliehen, auszubrechen, wird aggressiv. Dann resigniert sie ... AAAHHH! DIE IDEE! Obwohl Flucht nicht möglich ist. Die Person quetscht ihr Gesicht gegen die Grenzen des Glaskubus. Sie nimmt den Raum ein, sie richtet sich's ein, macht sich's gemütlich mit einem Haus als Körper. Die Figur wird zum HYBRID. Ein Körperhaus.



r-slides

ruth brozek



Ein Mensch bewegt sich durch architektonisch-statisch dominierten Raum, jenseits von Touristen, Reklame- und Einkaufsflair. Die Stadt als Wohnraum, die unliebsame graue Peripherie als tägliches Umfeld. Die Gegensätzlichkeit des dynamischen, weil mobilen Menschen zu der städtischen Stadtarchitektur. Der städtische Raum als Handlungsraum,

Fluchtweg, das „Abklappern“ des täglichen Trotts, Stadtraum als Bewegungsraum. Metaphorisch ist das natürlich auf mehrere Ebenen umlegbar, von Flucht zwischen Heim und Arbeit bis hin zur Frage, wo man sich zuhause fühlt, schwingt vieles mit. Verschmelzung von Bilderschichten. Mehrere Schichten (Clips) liegen übereinander, verschieben sich gegeneinander, laufen miteinander, überlagern einander. Neue Bilder und Ausschnitte entstehen.

Interactive Playground ■■■■■■■■

Fachhochschule St.Pölten

Betreuer: Thomas Zöchbauer, Thomas Bredenfeld

Die Arbeiten der Fachhochschule St.Pölten stehen unter dem Motto: „Computervisions als Leitfaden für die laufenden Installationen und das Auseinandersetzen mit dem öffentlichen Raum und Architektur als Basis für die folgendenden Mensch-Computer-Interaktionen.“

16 Studierende der FH St.Pölten (Medientechnik) setzten sich mit dieser Thematik zwei Semester lang auseinander.

Beam me up!

Studenten: Lukas Litzinger, Adam Kogler, Ingrid Kail, Bernhard Nekham, Andreas Stocker, Michael Leitner, Rita Mantler, Gabriele Kugler, Christian Lakatos, Kerstin Kopsche, Alexander Kastner



Die Fassade wird durch eine technisch-künstlerisch innovative Installation zum Leben erweckt – Implementierung und Interaktion des Menschen mit seiner Umwelt. Der Mensch wird als Koordinate im öffentlichen Raum erfasst. Er findet sich in der virtuellen Welt als eigenständiger Charakter auf der Fassade wieder und kann mit diesem interagieren oder diesen zu einer Interaktion bewegen.

Bildererkennung und Interaktion laufen in einem vollautomatischen Prozess ab, wodurch die Attraktivität spielerisch gesteigert werden soll. Dadurch steht einer Verschmelzung

mit dem virtuellen Raum nichts mehr im Wege. Durch die Vielfalt an Interaktionen und Kombinationen der einzelnen Elemente dieser virtuellen Welt bleibt die Fassade immer lebendig. Durch die intensive Zusammenarbeit der FH St.Pölten mit dem Futurelab konnte die technische und gestalterische Umsetzung der Bildererkennung realisiert werden. Als Tools für die Umsetzung wurden Flash MX, Softimage XSI und Eyesweb verwendet.

Incredible Elevator!

Studenten: Gerald Schöllhammer, Mario Reitbauer, Markus Prinz, Richard Hastik, Christoph Schöfe



Der Außenlift des Ars Electronica Center wird mit einer interaktiven Animation bespielt. Durch Tastendruck entscheidet der Liftbenutzer, was in der *Incredible Machine* passiert. Realisiert wurden die zugehörigen Visuals im Comic-Style von den FH-Studenten mit Softimage XSI, Director, After Effects, Flash MX.

Die Studierenden sollten durch dieses Projekt erfassen, welche Rahmenbedingungen für multimediale Installationen im öffentlichen Raum gelten können. Die Situation, die Zusammenarbeit mit Experten und der Druck

eines zeitgerecht zu realisierenden, hoch öffentlichkeitswirksamen Ergebnisses und die damit verbundenen Erfahrungen tragen im Rahmen von solchen Projekten zu optimalen Voraussetzungen für die Ausbildung im Bereich Medientechnik bei.