

Christa Sommerer, Laurent Mignonneau,
Dietmar Offenhuber, Michaela Ortner

Kunst in Bewegung

Interface Cultures bei der Ars Electronica 2008

Die in diesem Jahr vorgestellten Projekte von Studierenden des Master- und Doktoratsstudiums *Interface Cultures* konzentrieren sich auf Aspekte der Mobilität und der performativen Interaktion im öffentlichen Raum. Aufgrund der immer stärkeren Durchdringung unseres Alltags durch die Interface-Technologie¹ ist diese nun auch für den Lernenden einfacher zu handhaben. So können die Studierenden nach Herzenslust mit Interaktionsdesign Marke Eigenbau experimentieren und verstärkt künstlerische und experimentelle Inhalte einbringen, ohne sich dabei zu sehr in technische Fragen zu verstricken. Tragbare Interfaces, wie wir sie bereits in den letzten beiden Jahren bei der Ars Electronica vorgestellt haben,^{2,3} werden nun mit stärker performativen, umweltsensitiven Interaktionen gekoppelt; außerdem werden spielerische Aspekte deutlicher hervorgehoben. Nach dem Besuch zahlreicher Gastvorträge und Kurse in den beiden Vorjahren⁴ steigt nun das Interesse der Studierenden, den Wert von Informationen und deren kulturelle Implikationen zu ergründen. So befassen sie sich durch die kreative Analyse einer Vielzahl gesellschaftlicher Signale auf anekdotische Weise mit sozialem Verhalten im öffentlichen Raum. Angesichts der rasanten Entwicklung der Schnittstellentechnologien und ihrer nahtlosen Integration in Alltagsprodukte und Gebrauchsgegenstände bleibt die Untersuchung und Hinterfragung ihrer gesellschaftlichen und kreativen Konsequenzen (wie etwa Fragen zu Kontrolle und Wirkung für Künstler und schöpferisch Tätige weiterhin eine essenzielle Herausforderung.

Aus dem Englischen von Susanne Steinacher.

- 1 Siehe dazu auch Sommerer C., Mignonneau L. und Jain L. C. (Hg.), *The Art and Science of Interface and Interaction Design*, Springer Verlag, 2008. Im Erscheinen.
- 2 Sommerer C., Mignonneau L. und Gestrich D., „Physical Computing and Hybrid Interfaces at Interface Cultures“, in Stocker G. und Schoepf C. (Hg.): *Ars Electronica 2007*, Hantje Cantz Verlag, 2007, S. 385–391.
- 3 Sommerer C. und Mignonneau L., „Tangible, Audible, Playable, Wearable – Interface Culture Student Works at Ars Electronica 2006“, in Stocker G. und Schoepf C. (Hg.): *Simplicity – the Art of Complexity – Ars Electronica 2006*, Hantje Cantz Verlag, 2006, S. 234–243.
- 4 Eine Zusammenfassung findet sich in Sommerer C., Mignonneau L. und King D. (Hg.), *Interface Cultures – Cultural Aspects of Interaction*, Transcript Verlag, 2008. Im Erscheinen.

