



— Pressemappe

Ecology of Techno Mind

ARS ELECTRONICA 2008
Featured Art Scene

4. September – 5. Oktober 2008



ARS ELECTRONICA

Ausstellungsdaten

Ausstellungstitel	Ecology of Techno Mind
Ausstellungsdauer	4. September bis 5. Oktober 2008
Pressekonferenz	4. September 2008, 12:30 Uhr <u>GesprächspartnerInnen:</u> Stella Rollig (Direktorin Lentos Kunstmuseum), Gerfried Stocker (Direktor Ars Electronica), Jurij Krpan (Kurator)
Eröffnung	4. September 2008, 13:00 Uhr
Ausstellungsort	Lentos Kunstmuseum Linz, Ausstellungsräume UG
Team	Kurator: Jurij Krpan; Kuratorische Assistenz: Sandra Sajovic, Tomaž Kučer; Sprecher: Luka Zagoričnik; Techniker: Jure Sajovic, Janko; Project Managment Ars Electronica: Jochen Zeirzer
Kontakt	Ernst-Koref-Promenade 1, 4020 Linz, Tel. +43(0)732/7070-3600; info@lentos.at, www.lentos.at
Öffnungszeiten	tägl. 10-18 Uhr; Do 10-21 Uhr
Eintritt	€ 6,50, ermäßigt € 4,50
Presse	Mag. ^a Nina Kirsch, Tel. +43(0)732/7070-3603 nina.kirsch@lentos.at

Die Ausstellung wurde unterstützt von:

Ministry of Culture of the Republic of Slovenia, Ministry of Foreign Affairs – Division for Culture
 Ars Electronica Festival
 Kapelica Gallery, Ljubljana
 K6/4 Institute, Ljubljana
 University of Ljubljana
 Praksa Institute



ARS ELECTRONICA 2008_Featured Art Scene

Setzte die Ars Electronica bislang stets eine/n Featured Artist in Szene, steht mit der jungen wie produktiven Medienkunstszene Sloweniens heuer zum ersten Mal ein KünstlerInnenkollektiv im Rampenlicht. Ehemals Teil Jugoslawiens und damit (wenn auch als „Blockfreier Staat“) im sowjetischen Einflussbereich gelegen, waren die slowenischen KünstlerInnen jahrzehntelang dem Diktat sozialistischer Kunstvorstellungen unterworfen. Nach Jahren der Krise und des Zerfalls Ende der 1980er und Anfang der 1990er Jahre kann das nunmehrige EU-Mitglied Slowenien auf einen bemerkenswerten ökonomischen Aufschwung und eine der aktivsten und innovativsten Medienkunstszenen Europas verweisen.

Featured Art Scene Exhibition

Ecology of the Techno Mind präsentiert eine Auswahl von Projekten slowenischer KünstlerInnen, die die 'Featured Art Scene' aus der Kapelica Galerie (Ljubljana, Slowenien) repräsentieren. Diese KünstlerInnen erforschen die aktuelle soziale Wirklichkeit durch den Einsatz von Technologie und Wissenschaft. Die Projekte beschäftigen sich u.a. mit neuen Medien, Biotechnologie, Biopolitik, der Erforschung des Weltraums und dem Einsatz von Computern in der Medizin.

Bei der Ars Electronica werden Arbeiten folgender KünstlerInnen und KünstlerInnengruppen präsentiert: Iztok Amon, Marko Batista, BridA (Tom Kersevan, Jurij Pavlica, Sendi Mango), Miha Ciglar & Nika Autor, Patricia Ando Cvetkovic, Luka Dekleva & Luka Princic, Stefan Doepner (f18institut), Tomaž Grom, Janez Janša, Andrej Kamnik in collaboration with Marko Pihlar, Saša J. Mächtig, Octex, Marko Peljhan, Borut Savski, Sašo Sedlaček, Irena Tomažin, Polona Tratnik, Tao G. Vrhovec Sambolec, Dunja Zupančič & Miha Turšič & Dragan Živadinov, Amelia Biewald, Tadej Fius, Paul Granjon, Vasja Kokelj, Ivan Marušič Klif, Srdan Prodanović, Philip Ross, Jonathan Schipper, Ive Tabar, Zoran Todorović, Jennifer Willet

A Tree is Dreaming of Uirapuru

Artists & Creators: Tao G. Vrhovc Sambolec (Slowenien), Byung Jun Kwon

Die Legende: Ein außergewöhnlicher Vogel vom Amazonas, der Uirapuru, singt nur einmal im Jahr, während er sein Nest baut. Uirapurus Lied ist so schön, dass alle anderen Vögel aufhören zu singen und zuhören. Sowohl in der Legende wie in der Realität steht Uirapuru als Symbol für exklusive Schönheit und Einsamkeit.

Die Installation: Verschiedene Kassettenrekorder sind an einem Baum aufgehängt, jeder wird von der eigenen Solarzelle betrieben. Jedes Modul enthält ein anderes Fragment des Lieds von Uirapuru. Das Playback hängt ab von der jeweiligen Sonnenenergie. Wenn alle Modula auf einmal zu spielen beginnen, ist es möglich, den Gesang in seiner Originalfassung zu hören. Das passiert aber nur, wenn sich die Sonne in einer besonderen Position zu allen körperlosen Gesangsteilen befindet – dann wird alles aufhören. In der übrigen Zeit heißt es ‚A Tree is Dreaming of Uirapuru‘.

Engineering: Byung Jun Kwon

Produced by Lonely Projects

Supported by Fonds BKVB Amsterdam, STEIM Foundation, Amsterdam, Studio CMMAS – Morelia – Mexico

Sponsored by SOLARC – Berlin

Bowlfuls of Sound

Artist & Creator: Borut Savski (Slowenien)

Bowlfuls of Sound ist der Name zweier, sich bewegender Kugelobjekte – Schüsseln – die aus den letzten Monaten des Jahres 2005 stammen.

Sie verfügen über eine einfache Motorik und eine etwas komplexere Sensorik. Sie nehmen den Klang auf, den sie hören und produzieren den Klang auch selbst. Deswegen sind die Kugeln voll von Klängen. Sie können sich gegenseitig potenziell aufspüren (Infrarot-Sensor) und dann die Richtung verändern. Dadurch sollten sich die Schüsseln langsam zickzackförmig aufeinander zu bewegen. Für Borut Savski ist dies uninteressant, während es für die Schüsseln selbst als Ziel definiert werden kann. Eine Schüssel könnte daher männlich sein, die andere weiblich. Eine einfache, selbst-bezügliche Algorithmik produziert / lässt eine Art Autonomie entstehen – nennen wir sie Leben.

Links: <http://www.3via.org/borut>

Brainscore (in collaboration with Darij Kreuh), Brainloop

Artist & Creator: Janez Janša (Slowenien)

Brainscore and Brainloop erkunden die vollständige Fusion eines/r UserIn mit einem digitalen Universum, indem sie ein elektromagnetisches mit einem elektrischen Feld synchronisieren. Im Brainscore-Projekt agieren zwei OperatorInnen in einer virtuellen Realität durch ihre Avatare. Die Aufgabe wird gelöst, indem ein System ein Kommando auf einer Konsole auslöst. Dieses System basiert auf den Gehirnwellen-Signalen des Operators (Neurofeedback-Technologie) und einem System zur Nachverfolgung der Augenbewegungen. Die Brainloop-Performance ist hingegen eine Performance-Plattform mit einem Brain Computer Interface (BCI), durch welches ein Subjekt ein Gerät einzig und allein durch die Vorstellung spezifischer, motorischer Befehle bedienen kann; es gibt eine neurale Synapse, aber die tatsächliche Bewegung wird auf kortikospinaler Ebene blockiert.

Links: <http://www.aksioma.org>

INSULAR Technologies

Artist & Creator: Marko Peljhan (Slowenien)

Das „International Networking System for Unified Long-distance Advanced Radio“ wurde 1999 als weltweites, offenes und dezentralisiertes Radio-Netzwerk für den Transfer sicherer Daten im Hochfrequenz-Bereich (1 MHz - 30 MHz) mittels digitaler HF-Kommunikation konzipiert. Ein stabiler Kommunikationsfluss wird durch die Verwendung des PACTOR 3-Protokolls und einer autonomen Infrastruktur gewährleistet, die die UserInnen von der bestehenden Infrastruktur der Marken-Telekommunikation unabhängig macht.

Produced by Zavod Projekt Atol, Electromagnetic landscapes series 2008

Thanks to: Žiga Testen, ITT and the white OM crew

Makro Peljhan (SLO) ist einer der ersten Künstler, der den Bereich der Telekommunikationsumgebungen erforscht, z. B. den Empfang und das Senden von Signalwellen und ihre Abbildung und Reflexion. „Polar“ ist das erste Medienkunstprojekt in großem Maßstab, bei dem Carsten Nicolai und Marko Peljhan zusammenarbeiten.

K21

Artist & Creator: Saša J. Mächtig (Slowenien)

Das *K21* System ist eine Serie von Mehrzweck-Telekommunikations-"Konsolen" für den urbanen Bereich - dieses Knoten-Netz arbeitet mit der Situationslogik, die von dem Strom von Menschen und Information gesteuert wird.

Unique

Artist & Creator: Polona Tratnik (Slovenia)

Realizations: 2006, In Vivo In Vitro show, Athens, Greece; 2006, U3 – Triennial of Slovenian Contemporary Art, Museum of Modern Art, Ljubljana, Slovenia.

Production of the project: Kapelica Gallery, Ljubljana, Slovenia.

Unique as some of Tratnik's previous projects continues to discuss the interweavement of the individual in the common microbiological flesh of the world and to question the boundaries of the individual's intimacy and privacy. It enables an insight into the micro world of the human body, and visualizes the fauna and flora of it. Samples of micro organisms of the observers are collected, cultivated and exhibited in glass vitrines under special conditions. The graveyard of the human remains becomes a fertile storehouse that enables life.

The observer's intimacy is examined with an intrusively piercing eye, which sees more than usually. The observer himself is also invited to meet another aspect of his body in a dissectionary way. But the observer is also confronted with special conditions, he/she is positioned into an artificial environment for cultivating life. He/she enters the inside of an organism, but this organism is above all scientific, is a kind of laboratory organism. It is as much cold as it is warm. It contains life, namely numerous living species. Thus a human being becomes merely one of them.

The confrontation is safe and sterile although the threat of an enormous quantity of the unknown species that might endanger the observer is perceptible. But the atmosphere is also exciting with its motley crowd of species in all colors and forms. The project is shown in progress so that the situation changes and is being enriched. The micro organisms gain much better conditions for growth than they have on the donor's body –

in such a manner these artificial conditions enable their afterlife. The organic elements contributed by the human crowd are gathered as in a DNA bank and artificially kept alive in substitutional living environment.

Special thanks to prof. Dimitris Kekos, Petros Katapodis, PhD, Helen Daflou and National Technical University of Athens – Department of Chemical Engineering – Biotechnology Laboratory; to Metka Krašna, PhD, Blood Transfusion Centre of Slovenia – Tissue Typing Center; to Jurij Krpan, Sandra Sajovic and Kapelica Gallery; to Jožica Puhar and Slovenian Embassy in Athens; to Helena Drnovšek-Zorko and Ministry of Foreign Affairs Slovenia; to Zoran Gorišek; to Adi Slemenjak, Stainless Steel Equipment; to Alltra, Laboratorial Glass and Equipment; to Anna Hatziyiannaki and Artopos; and to Maja Murnik.

Links: <http://www.ars-tratnik.si>

Modux 3.4

Artists & Creators: BridA, Sendi Mango (Slowenien), Tom Kerševan (Slowenien), Jurij Pavlica (Slowenien)

Das Projekt *Modux* ist ein indikatives Beispiel von Forschung, die in das Medium der bildenden Künste eingeführt wird. Diverse Informationen werden hier auf verschiedenen Oberflächen zu einem dichten Netzwerksystem vereint, das in der Lage ist, mit der gewählten Energie, dem Material oder der Materie zu interagieren, die für den Transfer und die Verarbeitung von Information verantwortlich ist.

Ein Kunstwerk wird so zu einem Raum, in dem Kunst geschieht, aufgewertet und durch die gesamte Dauer ihres Displays transformiert wird. Die Zusammensetzung solcher Ausdruckssysteme verändert sich häufig und auf vielerlei Arten, von gewöhnlichen manuellen Interventionen in der Arbeit bis zur Einrichtung und Verbindung präziser, physischer Beziehungen für die Übertragung der künstlerischen Botschaft durch Klang- und Bilderwellen im Sinne moderner Energie-Kanäle.

Links: <http://www.brida-kud.si>

O :: O :: O (Orbital Orientation Object)

Artists & Creators: Dunja Zupančič (Slowenien), Miha Turšič (Slowenien), Dragan Živadinov (Slowenien)

Mit dem *Orbital Orientation Object* kann eine Einzelperson einen Augenblick lang das visuelle Feld der Schwerelosigkeit betreten – der Horizont der Person befindet sich in einer instabilen, dynamischen Beziehung mit dem scheinbaren Horizont.

Der technologische Demonstrator zeigt die fünfzig Jahre der Theater-Performance „NOORDUNG::1995-2045“. Er generiert und erklärt die Konzeptualisierung der Performance und ist gleichzeitig Ursache und zentrales Thema der visuellen Performance O :: O :: O.

Links: <http://www.noordung.net>

Origami Space Race

Artist & Creator: Sašo Sedlaček (Slowenien)

Das *Origami Space Race*-Projekt ist eine Initiative zugunsten eines alternativen Raumfahrtprogramms, welches ein modernes Kunstsystem als Plattform für die Entwicklung und Förderung ökologisch orientierter Raumfahrttechnologien und ihrer Anwendungen auf der Erde einsetzt.

Die Idee besteht darin, den japanischen Wissenschaftler Shinji Suzuki von der University of Tokyo herauszufordern, der als Erster ein Origami-Prototyp Flugzeug von der International Space Station starten wird. Mit O.S.A. (Origami Space Airplane), einem Prototyp des Origami-Flugzeugs, der in Slowenien entwickelt wurde, beginnt offiziell das „Wettrennen“ um eine neue Generation ökologischer Raumfahrzeuge. Dies kann ein revolutionärer Wendepunkt in der Raum-Ökologie sein und den Beginn einer neuen Öko-Utopie einläuten.

Robot Partner 02. – Automated Table Modification

Artist & Creator: Stefan Doepner (Slowenien + Deutschland)

Mit dem Meta-Project *Robot Partner* sollen die Grundlagen und Beziehungen in einer Partnerschaft verstanden werden, zwischen Lebewesen genauso wie zwischen Menschen und Maschinen.

Das Projekt befasst sich mit den zeitgenössischen Idealen, Ideen und Bildern von „Fortschritt“. Ziel des Projektes besteht in der Neuentwicklung automatisierter Service-Systeme durch einen künstlerischen Zugang. Es geht nicht darum, Antworten zu finden, sondern darum, Fragen aufzuzeigen. Die lebendige Tisch-Installation zeigt mögliche Anwendungen der Service-Automation im Alltag mit Fokus auf der Absurdität des Ergebnisses, andererseits auch im Hinblick auf den poetischen Augenblick, den diese Absurdität beinhaltet. Dadurch hat der/die BetrachterIn die Möglichkeit, die eigene Position zu reflektieren.

Th strategies (tactic/haptical strategies)

Artist & Creator: Iztok Amon (Slowenien)

Was ist Interaktion und wie sieht sie wirklich aus? Das Konzept der räumlichen Orientierung basiert auf den räumlichen Flächen und Axen und auf den Richtungen, die wir als links, rechts usw. sehen. Die Wahrnehmung einer blinden Person indessen beinhaltet die Synthese distaler und proximaler Wahrnehmung. Die Verbindung wird besonders bedeutsam, wenn die blinde Person mit etwas so Entferntem wie mit einem Satelliten navigiert – oder etwas navigiert sie (?). Ein solches Gerät wird zu einem Teil der ontologischen Spirale und der Technik, wenn jemand eine Schnittstelle für die Darstellung von Raum sowie ein kinästhetisches Zusatzgerät benötigt, um diesen selben Raum zu betreten. Das Setting stellt eine Strategie für die Transformation, die Anpassung und Öffnung des Algorithmus räumlicher Interaktion dar, wie sie die euklidische Geometrie postuliert und der kopernikanische Gedanke definiert hat und wie sie methodologisch von der Aufklärung verwendet und von der Religion dogmatisiert wurde.

Wind Code Image

Artists & Creators: Andrej Kamnik (Slowenien), Marko Pihlar (Slowenien)

Wind Code Image stellt den Prototyp einer interaktiven Fassade und Innenwand dar, die mit dem Wind oder der Klimaanlage eines Gebäudes interagieren kann.

Wind Code Image kann als eine Fassade oder als eine parasitäre Wand innerhalb eines schon konstruierten Gebäudes gezeigt werden, in das sie zu einem späteren Zeitpunkt eingebaut wird. Die Wand dekonstruiert und konstruiert ein Bild, dessen Thema sich an die Umgebung des Gebäudes anpassen lässt.

Links: <http://andrejkamnik.carbonmade.com>

Robot Rabbit, Lo-Tech songs with servo-drive

Artist & Creator: Paul Granjon (Frankreich/Großbritannien)

Paul Granjon is a visual artist working with electronics, robotics, video and programming. His subject matter is the co-evolution of humans and machines. He applies a playful, hands-on approach to the production of machines for videos, installations and performances, often presenting the work in a humorous fashion, combined with an underlying darker vision. He questions and comments on the effects of exposure to an exponentially growing and more capable technological environment.

Robot Rabbit is an automatic installation that opposes the inflexible rhythm of the machine to the biological growth of the live grass. Modified toy rabbit stands on a mini-patch of real live grass. The rabbit repeats continuously the words 'robot, rabbit' at a rate of 1 word/second. A mechanical counter is incremented at each word. The growing grass is automatically watered by an electric pump when the humidity level gets low.

The work, originally shown in 2001 at the occasion of Granjon's first solo exhibition in the UK, contributed to the artist's ongoing investigation in the relation between humans and machines or, in a wider sense, between nature and artefact.

During the performance *Lo-Tech Songs with Servo-Drive* several machines are presented and activated such as the *Robotic Ears*, the *Robotic Perception Kits*, the *Sexed Robots* (model version) and the *Heartbeat Machine*.

Inside / out

Artist & Creator: Ivan Marusic Klif (Kroatien)

'Drawing on his first-hand knowledge of technology, Klif savours going back, to the history of the medium, manipulating in unexpected ways the screen itself as the main instrument. The reality of physical space and the virtual one exist in parallel; in a space shattered with screens we exist in both at the same time. The result is not schizophrenia, but pleasure. The dimension of uniqueness, in which the main role is played by the principle of coincidence, and the sensation of freedom that it creates with its electronic ambiances, offer the public the royal space that they deserve.'

Juniors' returns

Artist & Creator: Philip Ross (USA)

Plants which grow in hydroponic gardens are synonymous with the industrial production of vegetable, which grow in artificial and precisely controlled conditions, protected from natural asymmetries. The result is predictable and safe. The vegetables are typically good looking and tasteless.

Yet the current climatic conditions presage harsher living conditions for all life forms on Earth. It may soon happen that organisms will be too exposed in the natural environment to develop without control. Ecological barriers are coming down and turning a blind eye to the causes is not even lucrative any more.

At the same time people are living in environments in which plants had never lived naturally. Crops thrive in artificial environments in the desert, in polar environments and in space, providing valuable lessons about them. However, they have long since ceased being the subject of farming or gardening. They are increasingly becoming the subject of science and technology.

Fuck me now or lose me forever

Artists & Creators: Jonathan Schipper (USA) & Amelia Biewald (USA)

Fuck me now or lose me forever draws form disparate sources-biology, technology, and pop culture. The bird-like forms relate to a mating ritual of eagles in North America. These birds fly high, joining in an embrace that causes them to fall dangerously towards the earth only separating seconds before hitting the ground, then effortlessly soaring back into the air repeating this mating ritual tirelessly for hours. This repetitive process lends itself to the basic logic and movement within the sculpture. The biological impetus for his work is now translated into a language of wire and electromechanical pulses. The title of this piece is a bastardization of a quote from the movie *Top Gun*. In the movie, the love interests courting ritual is interweaved with the rising and falling of the jet fueled aircraft flying for the US military. As human dominance of the air, earth and sea becomes more complete how do the systems that have guided organic creation in the past seep into current techno reality?

Assimilation

Artist & Creator: Zoran Todorović (Russland)

Assimilation was an event which, in its own way, puts into the question the idea of beauty. In fact, it was a dinner made of skin and fat that appeared as surgical surplus an aesthetic operation of bodilifting. It was realized in following manner: entire process of the preparation of food was documented with photographs; more precisely, the process was photographed from the beginning of the operation, then through the preparation of the food, to the moment when it was served on the dinner table. This sequence of photographs was a kind of a stage set of a dining-room, where the public was invited to decide whether to accept the invitation to take refreshment.

BIOplay: Bacteria Cultures

Artist & Creator: Jennifer Willet (Kanada)

BIOplay: Bacteria Cultures is a component of a larger body of work called InsideOut: Laboratory Ecologies. This work is based on my experiences as a non-specialist working in a variety of scientific laboratories. Essentially, I am interested in intervening in the ‚laboratory ecology‘, as I perceive it. The carefully balanced relationship between all organisms (and parts of organisms) inhabiting the lab – animal and human research subjects – cells, bacteria, enzymes, plants – the scientists themselves, and even unwanted contaminants. I wish to produce works that purposefully breaks with the convention of a ‚closed‘ laboratory ecology – reconnecting the laboratory with external ecologies – revealing the ‚bodies inbiotechnology‘ to viewers and participants as interconnected orders of life.