

Interface Cuisine - Interface Cultures at Ars Electronica 2012

Ausstellungseröffnung

30. August 2012, um 15.00 Uhr
Brucknerhaus, Foyer / EG
Dauer: 31. August - 3. September 2012

Interface Cultures

Die im Jahr 2004 gegründete und von Christa Sommerer & Laurent Mignonneau geleitete Studienrichtung bietet ein international orientiertes Masterprogramm für interaktive Medienkunst. Die zweijährige Ausbildung in englischer Sprache konzentriert sich auf eine spielerische Auseinandersetzung mit dem Thema der Mensch-Maschine Interaktion und deren Anwendung in Kunst, Forschung, Design, Industrie und Unterhaltung. Ein Interface beschreibt im Allgemeinen die Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine und erlaubt die Generierung, Darstellung und den Austausch von digitalen Daten. Neben den allgegenwärtigen grafischen Computerumgebungen ist in den letzten Jahren eine verstärkte Entwicklung zu alternativen und intuitiven Interfaces zu beobachten, die diese Schnittstellen nahtloser in unsere tägliche Umgebung integrieren. Interface Cultures ist ein künstlerisch-wissenschaftliches Studienprogramm, das MedienkünstlerInnen eine weitreichende Ausbildung für kreatives und innovatives Interface Design bietet. Gerade diese Kombination aus technischem Know-How, interdisziplinärer Forschung und einem kreativ-künstlerischen Blickwinkel erlaubt die Entwicklung von völlig neuartigen und kreativen Interfaces, die auch alljährlich im Rahmen des Ars Electronica Festivals von den Studierenden präsentiert werden.

Interface Cuisine

Die Beziehung zwischen dem Prozess des Kunstschaffens und dem Kochen ist nicht so weit hergeholt. Zahlreiche KünstlerInnen haben Zusammenhänge zwischen Essen, Kochen und Kunst behandelt. Haute Cuisine, die gehobene Küche, selbst wird als Kunstform gesehen. Die hohe Qualität der Zutaten, innovative Arrangements, ein ausgeprägter Sinn für Improvisation und ein hohes Maß an Kreativität ergeben Gerichte, die als Kunstwerke erfahrbar werden. Die diesjährige Ausstellung von Interface Cultures ist unter dem Titel „Interface Cuisine“ zusammengefasst. Der Titel wurde gewählt, weil der Schaffensprozess in der Kunst dem eines Kochvorgangs ähnelt. Sowohl Kochen als auch Kunstproduktion verschmelzen ausgewählte Zutaten, brauen und formen diese zu Kreationen, die vom Vertrauten und Exotischen inspiriert sind. Die vielfältigen Kulturen unter den Studierenden von Interface Cultures sind die Zutaten die ihre Projekte beeinflussen. Jede / Jeder bringt seinen / ihren eigenen kulturellen Hintergrund, Tradition, Bildung, Erfahrung und kreative Sensibilität mit. Die Zusammenarbeit führt zu einem lebendigen Austausch, einer Fusion und Infusion von Kulturen, aus denen neue Verbindungen entstehen, kreative und neuartige Lösungen für Schnittstellen erstellt und erfunden werden. Die daraus resultierenden Projekte sind für die BesucherInnen oft eine Überraschung und Herausforderung. Sie lassen diese teilhaben und schaffen ihre eigenen kulturellen Sprachen, in denen das Ganze mehr ist als die Summe seiner Teile.

KuratorInnen / Organisationsteam

Christa Sommerer, Laurent Mignonneau, Martin Kaltenbrunner, Michaela Ortner, Marlene Hochrieser, Georg Russegger

Projekte von: Daichi Misawa, Juan Alberto Cedenilla, Alberto Boem, Havi Navarro, Peter Eszes, Veronika Krenn, Maša Jazbec, Oliver Kelow, Justyna Zubrycka, Ivan Petkov, Lenka Klimesova/Maja Stefancikova, Jaak Kaevats/Onur Sönmez, Onur Sönmez/Roswitha Angerer, Cesar Escudero Andaluz, Nina Mengin, Maruska Polakova/Chiara Esposito, Fabrizio Lamoncha, Andrea Suter

PROJEKTE

230312:QRmovie

whoun (a.k.a. Juan Cedenilla)

230312: QRmovie ist eine interaktive Installation, die einen Film zeigt, der durch QR-Codes angesteuert wird. Der Benutzer / Die Benutzerin sieht, wie sich das Bild eines QR Codes zu einem neuen Bild verwandelt. Durch die Verwendung eines Mobiltelefons, elektronischen Tablets oder eines anderen QR Lese-Geräts kann man auf die Hyperlinks zugreifen, die kurze Sequenzen des verlinkten Films zeigen.

Hyperlinks sind Verweise auf Daten, sie führen uns von einem virtuellen Ort zum anderen, lassen uns in diesem Raum hin- und herspringen um mehr Informationen zu bekommen. Ein Film jedoch ist linear, ein Bild folgt dem nächsten. Die Bilder sind räumlich geordnet, damit der Zuseher / die Zuseherin zuerst das erste, dann das zweite und das dritte sieht. 230312: QRmovie vergleicht und kontrastiert die Begriffe "linear" und "nicht-linear" und verwandelt die Nichtlinearität der Hyperlinks in etwas lineares wie einen Film.

Ametropia

Havi Navarro

Ametropia ist eine interaktive Videoinstallation, in der ein Text im Stil einer Optiker-Sehtafel angezeigt wird. Die Schriftgröße skaliert abhängig vom Abstand zwischen dem Besucher / der Besucherin und dem Text. Wenn sich der Leser / die Leserin dem Text nähert, werden die Ontotypes am Display kleiner. Der Wunsch, den Text vollständig zu lesen, wird unbefriedigt bleiben. Im Spielen mit den sensorischen Erwartungen zielt Ametropia auf einen Moment der Reflexion der TeilnehmerInnen im Zugang zur Kunst ab.

Budapest Farmers Hack

Peter Eszes, OS Kantine

Dieses Projekt zielt darauf ab, die Nutzung von ungenutzten Gärten zu initiieren, Umweltdaten zu liefern und den NutzerInnen Feedback zu geben. Mit Hilfe von Open-Source-Technologien werden Sensoren gebaut, mit dem Internet verbunden und liefern somit 24-Stunden Infos. Die Sensoren geben Daten über Luftfeuchtigkeit, Temperatur und die Lichtmenge aus. Ein Alarm wird ausgelöst, wenn die Luftfeuchtigkeit oder die Temperatur zu niedrig oder zu hoch ist. Zusätzliche Daten von den NutzerInnen (Höhe der Pflanzen, Menge an Arbeit, etc.) über jeden Garten, geben Auskunft über die Geschichte, Datenvisualisierung und welche Frucht am besten wächst. Durch die Nutzung sozialer Netzwerke verbinden wir Menschen, die gerne einen Garten hätten, mit Menschen, die einen unbenutzten Garten haben. Die gesammelten Daten werden dazu verwendet, den richtigen Garten auszuwählen.

Eyeverse

Installation

Marie Polakova & Chiara Esposito

Eyeverse ist ein Parallel-Universum. Sein Sternenhimmel wird durch Angiographie –Fotografien generiert. Diese machen pathologische Veränderungen sichtbar, die durch proliferative diabetische Retinopathie in den Augen entstehen. Eyeverse ist eine dynamische und sich verändernde Umwelt. Die endgültige Form, in die sie sich entwickeln wird, ist unbekannt, so auch die Dauer. Sie ist verbunden mit dem Leben von einer der Autorinnen und dem medizinischen Zustand ihrer Augen, der nicht abzusehen ist. In der Ausstellung sind die BesuchInnen eingeladen, mehrdimensionale, wechselnde Räume und himmlischen Formationen, sowie die medizinischen Bilder, aus denen diese stammen, zu erleben, was den Kern dieses Kunstwerks, nämlich Transformation unterstreicht. Jeder von uns hat diese Macht als Individuum - die Macht, unsere Ängste zu verwandeln. Die Macht, die Tränen in makellose, schimmernde Diamanten umzuformen. Die Macht, unsere tiefsten Alpträume in schönes Lächeln, Bilder, Formen oder Wörter, die andere inspirieren können, umzugestalten. Oder einfach nur die Welt zu einem schöneren Ort zu machen und unsere Ängste loszulassen.

Error Stage in Five Layers

Videoinstallation

Lenka Klimešová, Maja Štefančíková

Die Installation besteht aus vier Videos, die die BesucherInnen umgeben und mit ihnen kommunizieren. Die Videos erinnern an eine theatralische Szene, inspiriert von der aristotelischen Tragödie, in der die ZuschauerInnen sich selbst als einen Teil der Cross-Punkt-Kommunikation wiederfinden. Die Autorinnen haben ein theatralisches Umfeld als Metapher für die Kunstszene gewählt: Die Suche nach einem Ort in der Szene in Bezug auf die Urheberschaft und Casting der Rollen - einschließlich der Rolle der ZuschauerInnen, die Leitungsrolle und die Rolle der Autorin / des Autors, der KritikerInnen und KuratorInnen. Die Katharsis der BesucherInnen, wenn überhaupt, ist die endgültige Wirkung des Kunstwerks, die Fähigkeit des Zusehers wahrzunehmen, zu genießen und das Kunstwerk zu reflektieren. Die Hauptprotagonistinnen sind die Autorinnen selbst, die zum Prozess der Schöpfung Stellung nehmen, jedoch zur gleichen Zeit, mit der überbewussten Stimme konfrontiert werden, die ihr Selbstbewusstsein und ihre Kreativität verunsichern. Die Totale und die Nahaufnahme werden verwendet, um zwischen dem Ich und dem Über-Ich zu unterscheiden.

File_món

Cèsar Escudero Andaluz

Über das Bild zu sprechen bedeutet über sinnvolle Flächen, interpretierbare Karten, die die Welt repräsentieren zu sprechen. Die technische Reproduktion dieser Bilder wird uns heute als einfaches Sichtbarmachen mit Hilfe von Bildschirmen via Fernsehen und Internet in einem kontinuierlichen und unaufhaltsamen Fluss präsentiert. Unsere Position als Zuseher platziert uns in ein Meer von Information und Desinformation, das die Ablehnung auf der einen Seite, auf der anderen Entfremdung und Konformität bewirkt. Das Projekt beschäftigt sich mit dieser Unempfindlichkeit gegenüber der Repräsentation und der Prädisposition nichts zu glauben, was wir sehen. File_món ist eine Bilderserie, die auf dem Computer-Desktop entstanden ist. Vom Internet heruntergeladene Bilder werden als Hintergrund benutzt und mit Ikonen und Dateien neu arrangiert. Der Computerbildschirm wird als Leinwand für eine kritische Collage verwendet. Es bewertet das Potential zur Schaffung neuer Bilder auf dem Computer ohne Verwendung von Image-Authoring-Software.

Fleischwolf

Interaktive Sound-Installation

Ivan Petkov

Fleischwolf ist eine interaktive Klanginstallation in Form eines Fleischwolfs, montiert auf einem massiven Holztisch. Beim Betätigen der Kurbel breitet sich ausgehend von der Maschine ein Klang, der zunächst einer sehr tiefen Bassstimme ähnelt, aus. Wenn die Drehung immer intensiver und schneller wird, ändern sich auch die Charakteristika des Klanges. Bei einer bestimmten Geschwindigkeit lässt die Stimme einen Babyschrei erkennen. Doch aufgrund der Konstruktion des Fleischwolfes, ist die Beibehaltung dieses Sounds bzw. der Geschwindigkeit schwierig. Somit ist es vom Benutzer oder der Benutzerin abhängig, ob dieser Schrei je hörbar wird. Die Arbeit ist ein Experiment im Kontext der Medienpsychologie und der interaktiven Kunst. Obwohl sie aus ganz bestimmten verbundenen Elementen besteht, ist die transportierte Nachricht von den Erfahrungen und Hintergründen jedes einzelnen Besuchers oder Besucherin bestimmt.

How Do You Do?

Onur Sönmez & Roswitha Angerer

"Leben ist naturgemäß niemals leicht. Aus vielerlei Gründen, vor allem aus Gewohnheit, tut man fortgesetzte Dinge, die das Dasein verlangt. Freiwilliges Sterben hat zur Voraussetzung, dass man wenigstens instinktiv das Lächerliche dieser Gewohnheit erkannt hat, das Fehlen jedes tiefen Grundes zum Leben, die Sinnlosigkeit dieser täglichen Betätigung, die Nutzlosigkeit des Leidens."

(Albert Camus - Der Mythos von Sisyphos)

Was ist, wenn Sie ein einfaches nützliches Gerät, zum Beispiel einen Wasserkocher, mit einer Erinnerungsfunktion haben. Dieser nach dem tiefen Sinn Ihrer Existenz fragt und je nach Ihrer Antwort, eine Geste, einen höflichen Ausweg empfiehlt?

Die Hand in der Arbeit How do you do? schlägt eine unberechenbare lebensverändernde Erfahrung vor, von einem möglichen Tod bis zu einfachen Brandwunden an der Hand, von Herzrhythmusstörungen bis zu Muskelkontraktionen.

Jason Shoe

Jaak Kaevats, Onur Sönmez

Das Nutzen von quantifizierten persönlichen Daten ist ein gemeinsames Ritual des zeitgenössischen Lebens geworden. Inhärente menschliche Aktivitäten wie Laufen, Schlafen oder Essen werden auf destillierte sensorische Daten wie Kilometern, Stunden oder Kalorien reduziert und in sozialen Netzwerken gemeinsam genutzt.

Das Jason Shoe Experiment wird mit einer Flasche Wasser, die mit einem Servo als Antrieb ausgestattet ist, durchgeführt und simuliert die Muster eines realen menschlichen Laufs um den weit verbreitete Nike⁺ Laufsensoren zu täuschen. Das Setup erzeugt eine optimierte und angepasste alternative Realität ohne tatsächliches Laufen. Durch das Finden neuer Wege der Nutzung bereits existierender sensorischer Schnittstellen, versuchen wir neue Grenzen der Wirklichkeit zu finden und erforschen deren Interaktion innerhalb des existierenden kulturellen Kontexts. Die Realität ist nicht überzeugend ohne gemessene und veröffentlichte Beweise. Niemand bezweifelt die Genauigkeit der schwankenden Wirklichkeit solange die objektive Qualität der Messung durch ein allgemein anerkanntes Wert-System garantiert wird.

Made with Love

Veronika Krenn

Stricken wird verwendet um ein romantisches Bild zu beschwören. Eine Frau sitzt am Feuer, bewegt die Hände ständig auf und ab. Mit dem Stricken folgen wir unseren natürlichen Instinkte, warme und bequeme Sachen für die, die wir lieben, zu machen. In den 1930er Jahren repräsentierten selbst gestrickten Kleider einen sozialen Status. Einen Pullover zu tragen, zeigte, dass der Mann bereits vergeben ist, genug Geld verdient, dass die Frau zu Hause bleiben und stricken kann, und dass sie ihn liebt und sich um ihn kümmert. Die Industrialisierung, Strickmaschinen, der steigende Preis für Wolle, sowie feministische Einstellungen machten Stricken zu einem ungebührlichen Hobby.

Können wir das romantische Bild auf das Stricken mit Maschinen übertragen?

Umarmen ist eine Form von körperlicher Intimität. Es drückt Vertrautheit, Liebe oder Freundschaft, einen romantischen Austausch aus - genauso wie Stricken für manche Personen. Die interaktive Installation Made with love animiert die BesucherInnen dazu, die Person neben ihnen zu umarmen, um die Strickmaschinen in Gang zu setzen.

Photo by Sarah Wimmer

magic circle

Video piece, 2012

Andrea Suter

Die magic circle Theorie wird innerhalb der Spieleentwicklung verwendet. Sie steht für die Idee eines magischen Kreises, den die TeilnehmerInnen angeblich nicht verlassen können. Die Theorie leitet sich ab von einem Ammenmärchen über ein Huhn, das nicht in der Lage ist, den Kreis, der um dieses herum gezogen wird, zu verlassen.

Die Video-Arbeit von Andrea Suter testet die Wahrheit der Legende.

Monolith

Interactive Installation

Maša Jazbec

Die TeilnehmerInnen sind Gegenstand von Monolith. Wenn wir mit Monolith konfrontiert werden, ergeben sich Fragen über uns selbst, unsere Herkunft und darüber, wo die Evolution uns in naher Zukunft hinführen wird. Neue Technologien verwandeln kulturell unsere Wahrnehmung des menschlichen Körpers von einem natürlichen sich selbst regulierenden System zu einem künstlich kontrollierten und elektronisch transformierten Objekt. Die Installation reflektiert die Beziehung zwischen dem Menschen, dem Bildschirm und der virtuellen Welt. Sie präsentiert digitale Technologie als eine Invasion, die unsere Kultur, unsere Existenz und unsere Wahrnehmung der Welt verändert hat.

Wenn wir den Raum des Monolithen betreten, wird unser Bildnis absorbiert und in eine digitale Einheit transformiert, fließend in den nächsten evolutionären Schritt. Auf der einen Seite sind wir mit der Tatsache konfrontiert, dass menschliche Gedanken und das menschliche Leben durch etwas Unmenschliches verwandelt werden. Auf der anderen Seite bezieht sich die Evolution nicht nur auf die physische Form, sondern auch auf die Transformation des Bewusstseins und der Menschheit. Der Einstieg in die virtuelle Realität passiert in Echtzeit, und wir sind gleichzeitig in zwei Welten. Es ist nur das Bewusstsein, das sich in die virtuelle Welt begibt, während der Körper in der realen Welt und Zeit bleibt.

Sound support: Ulrich Brandstätter

Mórimo

Tactile sound aesthetic experience

Justyna Zubrycka

Das Projekt zielt darauf ab eine Plattform für den musikalischen Ausdruck anzubieten und zwar mit einem Schwerpunkt auf die taktilen Eigenschaften von Klang. Neben dem Hören kann der menschliche Körper Töne auch als haptische Empfindungen wahrnehmen, von subtilen Schwingungen bis zum Zittern. Morimo ist eine Gebärmutter-ähnliche Oberfläche, mit der Sie dieses Phänomen als sinnlich ästhetische Komposition erleben können. Der Zuhörer / die Zuhölerin taucht in akustische Wellen mit verschiedenen Frequenzen ein, meist am Rande des Hörbaren.

Dieses Projekt wurde in der Studienrichtung Interface Cultures an der Kunstuniversität Linz entwickelt und als Diplomarbeit an der Abteilung Industrial Design, Akademie der Bildenden Künste in Krakau fertiggestellt.

Music: Miron Grzegorkiewicz (How How)

Poetry in Form of Movement

Interactive sound installation

Alberto Boem

Der italienische Dichter Giorgio Caproni sagte, dass DichterInnen wie Bergleute sind, die in der Welt graben um eine universelle Bedeutung zu finden. In dieser Installation sind die BesucherInnen eingeladen ,eine virtuelle Fundgrube von Tönen und Worten zu erkunden, um persönliche und intime Bedeutungen und Erfahrungen zu erschaffen. Das hier vorgestellte System, das verbale und gestische Performance verbindet, ist ein unsichtbares und ungreifbares Auditory Interface für Echtzeit-Sound-Poesie durch Körperinteraktion. Die Installation besteht aus einem Video-Sensor, der die Bewegung von jedem Körperteil der BenutzerInnen erkennt und vier Lautsprechern, die den Sound in Echtzeit erstellen und kontrollieren. Der Klangraum besteht aus einem Archiv von aufgenommenen Gedichten, die der Benutzer / die Benutzerin durch die aktive Teilnahme des Körpers modifizieren und modulieren kann. Durch die Erforschung der verschiedenen Übereinstimmungen zwischen Körper und Raum sind die AnwenderInnen in der Lage, ihre eigenen neuen Lautpoesie Kompositionen zu erschaffen. Nehmen Sie es ernst oder tun Sie es einfach aus Spaß!

Poo Printer

Hybrid Artwork

Fabrizio Lamoncha

Dies ist ein Experiment mit einer Gruppe von männlichen Zebrafinken. Der Autor / Fänger, der eine Art *1984* Big Brother Rolle hat, stellt die Implementierungsrichtlinien für die Umwandlung dieser Gegenkultur Attitüde zu einem marktreifen künstlerischen Produkt. Die Beobachtung dieser Gruppe von nicht brütenden Vögeln in Gefangenschaft und das Experimentieren mit induziertem Verhalten wurde konsequent dokumentiert. Dieses Projekt untersucht in einem hybriden, künstlerischen und wissenschaftlichen Rahmen die physiologischen, mechanischen und sozialen Dynamiken der Vögel in Gefangenschaft in einer simulierten Fabrikumgebung. Das Ergebnis ist der Poo Printer, ein analoger generativer Typografie Drucker, der den Vogelkot als Partikel-Substanz verwendet um langsam das lateinische Alphabeth auf einer großen Papierrolle zu generieren.

Synchronisis

An Interactive Device

Oliver Kellow

Synchronisis bietet eine meditative Umgebung, in der zwei TeilnehmerInnen Harmonie durch die Zusammenführung der Atemmuster erfahren können. Das Atemschutzgerät liefert ein Feedback, nicht vom Einzelnen, sondern durch den Vergleich der relativen Konstellationen der beiden TeilnehmerInnen. Die Balance wird selbsterhaltend und somit eine gemeinsame, intime Erfahrung, sobald ein reflexives Muster entsteht.

Wenn die Muster synchron sind pulsieren die Lichter langsam gemeinsam. Auch der Ton harmonisiert langsam zu einem pochenden Puls, der durch natürliche harmonische Resonanz hervorgerufen wird - eng aufeinander abgestimmte Wellenformen von ähnlicher Struktur. Der Akt des Teilens von Atem ist sowohl eine symbolische als auch eine körperliche Erfahrung, die oft in der Mythologie, spirituellen Texten und der Literatur zu finden ist. Dieser wird als Mittel anerkannt, der den Durchgang der Seele oder einer "Essenz" repräsentiert. Die wirksame bewusste Kontrolle autonomer Funktionen ist auch gängige Praxis in Konzentrations- und Meditationsübungen.

Transparent Sculpture: Passages

Sound Installation

Misawa Daichi

Transparent Sculpture: Passages ist eine Klanginstallation mit Sweet-Spots, die Orientierung durch Multi-Lautsprecher geben. Diese können einen Ton auf einen begrenzten und fernen Hörbereich senden. Die Sweet-Spots implizieren die Existenz einer akustischen Struktur: einer transparenten Plastik. Kompositionen von Audioaufnahmen von PassantInnen aus verschiedenen Regionen werden als Motiv für die Skulptur verwendet. Dazu gehören die Umgebung der Sprachen, Lieder, das Wetter und die Menschen selbst. Die verschiedenen Regionen entsprechen dem westlichen und dem östlichen Teil der Welt. Die Umgebung ist ein kulturelles und musikalisches Produkt, das die Ästhetik eines bestimmten Gebietes darstellt. Die BesucherInnen erfahren Transparent Sculpture: Passages durch das Durchwandern und Suchen der Skulptur.

You got the power

Airflow-controlled Video Installation

Nina Mengin

Wasser ist eine der wichtigsten natürlichen Ressourcen, die wir haben. Ohne Wasser kann die Menschheit nicht überleben. Wasser ist auch eine wichtige Ressource für globale Industrien. Firmen wie Coca-Cola kaufen Wasserressourcen, die sie für ihre Produktion nutzen. Die Installation You got the power beschäftigt sich mit der Erhaltung der Natur und stellt die Frage, ob der Glaube an die eigene Fähigkeit und Möglichkeit, Dinge zu verändern, dem Glauben in Märchen gleichkommt. Die Installation besteht aus einem Sofa, einem Fernseher, der ein Video zeigt, einer Coca-Cola Dose und einem Strohhalm als Schnittstelle.