

Use at your own risk

Interface Cultures at Ars Electronica 2013



PRESSERUNDGANG und AUSSTELLUNGSERÖFFNUNG

5.9.2013, um 13.00 Uhr
Brucknerhaus, EG, Untere Donaulände 7, 4020 Linz
Ausstellungsdauer: 6.-9.9.2013

Ihre GesprächspartnerInnen:

Univ.-Prof. Dr. Christa Sommerer (Leitung Interface Cultures)
Gerfried Stocker (Künstlerische Leitung AEC)
Univ.-Prof. Dr.techn. Laurent Mignonneau (Leitung Interface Cultures)
Univ.-Prof. Dipl.-Ing. (FH) Martin Kaltenbrunner (Visual Information Interfaces)
Univ.-Ass. Mag.art. BA. Marlene Hochrieser, Sen.Sct. Mag. Dr. Georg Russegger, Univ.-Ass.
Mag.art. Michaela Ortner
Studierende des Masterstudiums Interface Cultures

Presseunterlagen

Use at your own risk

Benutzung auf eigene Gefahr

"Benutzung auf eigene Gefahr" ist eine Anspielung auf den häufig verwendeten Warnhinweis, der die potentiellen NutzerInnen einer bestimmten Software oder Hardware darauf hinweist, dass die Produzenten für den Gebrauch oder Missbrauch des Produkts nicht verantwortlich gemacht werden können. Bei der Entwicklung von Prototypen überprüfen die GestalterInnen die potentiellen Risiken und Gefahren, die ihre Geräte und Installationen für die BesucherInnen in einer Ausstellung haben können. Es kann passieren, dass dadurch die Möglichkeiten der Interaktion eingeschränkt werden müssen. Dennoch kann man die zuvor erwähnten Risiken und Gefahren bei der Herstellung von neuen Geräten nicht ignorieren. Der Titel dieser Ausstellung erinnert daran, dass auch experimentelle Kunstwerke nicht von dieser Regel ausgenommen sind.

Projekte

4th Skin

A project by Mihaela Kavdanska, Programming by Cristian Iordache, Sound by Sorin Paun aka Randomform, Performers: Dolma Jover Agullo & Luis Gonzaga Hoyos
A project co-produced by KOTKI visuals

Das Projekt "4th Skin" visualisiert, was wir sehen, berühren oder reflektieren. Es ist die "Haut", geschaffen von unserer eigenen Körper- und Geist-Erfahrung und unseren Beziehungen mit der Welt um uns herum. Diese interaktive audio-visuelle Arbeit hat eine starke performative und ortsspezifische Komponente. Die Beziehungen zwischen dem/der DarstellerIn und der Umgebung erschaffen ein temporäres multimediales Kleidungsstück. Der Inhalt des Videos wird live von der/dem BenutzerIn mittels einer mobilen Kamera gestaltet und zeigt die Erkundungen der AkteurInnen: ihre Anwesenheit in einem bestimmten Raum, Körper, Bewegungen, Aktionen, Texturen, das alles wird zum Bestandteil des Kleidungsstücks. Durch Agieren auf die eine oder andere Art und Weise wird der Inhalt des Kleidungsstücks verändert. Das aufgenommene Videomaterial wird auf den Körper des/der Darstellers/Darstellerin mittels einer speziell entwickelten Video Tracking und Video Mapping-Technik projiziert. Das Projekt "4th Skin" kommentiert Themen wie Vergänglichkeit, Vergänglichkeit und Unbeständigkeit. Es spiegelt den auf unsere Sinne basierenden Austausch zwischen uns selbst und der Welt wieder.

A Day In A Life

Ivan Petkov

„Suffering makes you live time in detail, moment after moment“. (Freie Übersetzung: „Leiden lässt Sie bewusster leben, Moment für Moment“, E.M. Cioran, The New Gods).
Mit dem Sonnenaufgang beginnend, wird ein leeres Buch durch Luftzug umgeblättert. Mittags gleicht die Menge der umgeblätterten Seiten ungefähr jener, die noch übrig ist. Mit dem Sonnenuntergang wird die letzte Seite des Buches umgeblättert. Die Installation benutzt das Medium Buch auf ungewohnte Weise. Denn es ist unbeschrieben und kann trotzdem gelesen werden. Auf eine intuitive Weise, ohne die quälende Genauigkeit der Zeichen und durch die unsichtbare Kraft des Windes. Was es offenbart, ist die seit dem Morgen vergangene Zeit und jene, die bis zur Abenddämmerung noch bleibt. Das erinnert an eine längst verlorene Epoche, in der nur der helle Teil des Tages dem aktiven Leben gehörte.

Acidable

Veronika Krenn, Vesela Mihaylova

In dem Projekt „Acidable“ begegnen wir einem Alltagsgegenstand- der Orangenpresse. Da diese mit einem Turntable kombiniert ist, wird der Akt des Saftpressens zum neuen Erlebnis. Wird eine Orange auf die Presse gedrückt, misst der pH-Sensor den Säuregehalt der Frucht und kreiert einen darauf basierenden Rhythmus. Durch die Drehbewegung des Saftpressens wird die Musik modifiziert und soll somit die Besucherinnen und Besucher anregen mehr Saft zu gewinnen. Das Projekt ist ein interaktives Experiment um den Prozess der Lebensmittelproduktion zurück in unseren Alltag zu bringen.

Arnulf Rainer for digital performers, concert version

Alessio Chierico

"Arnulf Rainer for digital performers" ist eine Neuinszenierung der Komposition "Arnulf Rainer" von Peter Kubelka, die ihre visuelle Ästhetik aus dem Wesen des filmischen Bildes gewinnt: Licht und dessen Variationen. Wie digitale Systeme generell, besteht diese nur aus einem binären Wechsel von Licht und Dunkelheit. Das Storyboard ist eine Komposition, die wie eine digitale Sequenz erscheint. „Arnulf Rainer for digital performers“ basiert auf einer Software, die ein Remake von Peter Kubelkas Komposition in Echtzeit analysiert um den Status (schwarz oder weiß) für jeden Frame zu definieren. Danach sendet der Hauptcomputer, sinnbildlich als Regisseur gesehen, den Status an eine Vielzahl von Geräten, die als Darsteller verstanden werden können. Die tatsächliche Performance entsteht jedoch durch die individuelle Interpretation von jedem einzelnen Gerät und unterstreicht somit die spezielle, visuelle Eigenschaft der Darsteller. " Arnulf Rainer for digital performers " ist ein Konzert der Original-Partitur, das von visuellen Medien gespielt wird und somit ein Vorschlag der Neuinterpretation mit zeitgenössischer Ästhetik sein soll.

240313: Bit-Poems

whoun (a.k.a. Juan Cedenilla)

“240313: Bit-Poems” ist eine Sammlung von mehreren Gedichten und eine mögliche Visualisierung derselben. Diese Bit-Gedichte werden mittels der Regeln der Poesie gestaltet. Die heutige Welt verlangt eine andere Art der Wahrnehmung digitaler Ästhetik. Aus diesem Grund zielt “240313: Bit-Poems” darauf ab, ein Konzept der nicht-digitalen Welt in die digitale Welt zu übertragen und das Resultat zu beobachten. Der Ausgangspunkt ist etwas von Menschen Erschaffenes: die Poesie. Eines der wichtigsten Ziele der Poesie ist zu kommunizieren. Die Form der Poesie folgt einer Reihe von Regeln und Bedingungen. Die Kommunikation, die Regeln und Bedingungen sind Basis für die Grundeinstellungen eines Protokolls in der digitalen Welt. Die Visualisierung dieses Protokolls kann ein besseres nicht-digitales Verständnis davon schaffen. Dies erlaubt uns das Resultat der Übersetzung eines solche Konzepts zu erkunden und zu entdecken.

Digital HourGlass

Oliver Kellow

Das Kunstprojekt "Digital HourGlass" ist die abgewandelte Form einer Sanduhr, montiert zwischen Granitsteinen und erweitert mit einer Antenne zum Himmel. So wie der Inhalt einer herkömmlichen Sanduhr von oben nach unten läuft, beginnt die untere Lampe in dieser Installation dann zu leuchten, wenn die obere erlischt. Der/Die BesucherIn kann den Rahmen des „Digital HourGlass“ berühren und verändert damit die Leistung der Konfiguration und erhöht die Belastung der Lampe. Symbolisch stellt das Projekt den bewusst markierten Lauf der Zeit und die Energie dar, liefert jedoch keinen Bezugspunkt um die Menge an Zeit oder Energie, die verbleibt oder verbraucht wurde, zu messen. Der einzig bekannte Wert ist, dass elektronische Geräte Energie verbrauchen. Der Moment des Übergangs kommt jedoch überraschend und kann weder vom Künstler selbst noch von den

BesucherInnen berechnet werden. Dieses Bewusstsein von Zeit, Energie und Verfall wird akzentuiert durch den Einsatz einer veralteten Edison-Lampe, die einen hohen Energieverbrauch hat. Eine simple Erinnerung daran, dass obwohl auch Zeit und Energie unentwegt fließen, wir die Möglichkeit und Fähigkeit haben, diese auf unsere Weise zu nutzen.

Memories of the Future

David Gann (Science-Interactive.com, SymbioticCube.com)

Das Genom ist unser wesentlicher Informationsspeicher und enthält den Bauplan für den Menschen. Jetzt, da wir unseren genetischen Code verstehen und immer mehr dazu in der Lage sind, ihn zu verändern, ist es Zeit, über die potenziellen Folgen für die zukünftigen Generationen nachzudenken und darüber zu diskutieren. In der Arbeit können mehrere NutzerInnen eine interaktive audiovisuelle Karte des menschlichen Genoms auf einem Touchscreen erforschen. Etwa 28.000 Gene sind auf einem Ring positioniert, der das Genom repräsentiert. Die Helligkeit der Gene zeigt die Expression (die Quantität, mit der ein Gen hergestellt wird) an, die Linien zwischen den Genen beschreiben deren Interaktion. Die Gene sind akustische Stücke ('Grains') auf einem langen Audio-Sample. Die Aufnahmen spiegeln viele Aspekte unserer Kultur und Zivilisation wieder. Die BenutzerInnen können damit ihre eigenen gehörten Erinnerungen mit der Verklanglichung verbinden und bekommen somit ein besseres räumliches und in Relation stehendes Verständnis der Visualisierung. Die Interaktionen der BesucherInnen mit dem Exponat werden aufgenommen und die resultierenden Daten und musikalischen Kompositionen veröffentlicht.

Micro Pets

Marie Polakova, Veselina Dashinova

Haben Sie jemals drüber nachgedacht, dass mikroskopisch kleine Organismen mehr als wissenschaftliche Proben oder gefürchtete Krankheiten sein können? Etwas, das Sie pflegen und sogar beginnen zu lieben? Das Kunstprojekt "Micro Pets" sucht das Undenkbare, es betrachtet Mikroben kleinster Größe als liebenswerte und hinreißende Kreaturen – als verspielte Begleiter mit Persönlichkeit und Charme! Die Künstlerinnen haben die schwierige Aufgabe in Angriff genommen, die natürlichen Verhaltensweisen von in Wasser lebenden Mikroorganismen zu beobachten und zu verstehen. Auf dieser praktischen und konzeptionellen Forschung aufbauend, setzten sie sich das Ziel, geeignete Nano-Spielzeuge und Lifestyle Accessoires zu entwerfen, die speziell auf das jeweilige Verhalten und die individuellen Bedürfnisse der einzelnen Mikroorganismus-Gruppen zugeschnitten wurde. Die BesucherInnen können derzeit die Interaktion eines „Micro Pets“ mit dessen Spielzeug beobachten. Der nächste Schritt der Künstlerinnen ist, den Entwurf weiterzuentwickeln und in der Folge neue Spielsachen zu produzieren. Die Arbeit wurde am Interface Cultures Lab mit Unterstützung der Ars Electronica Bio Lab gestaltet.

Non Player Objects – Play with it!

Davide Bevilacqua, Alberto Boem, Isidora Ficovic, Marie Polakova

Die Installation "Non Player Objects" adressiert Artefakte und Medieninhalte, um das Verständnis von Verspieltheit in zeitgenössischer künstlerischer und kultureller Praxis zu hinterfragen. Die sogenannte "Gamification" von Umgebungen und spielerischen Interaktionen nimmt eine starke Position im Diskurs bezogen auf digitale und medien-basierende Künste, Unterhaltungskultur und Design-Ansätzen ein. Studierende haben sich mit dem Wissensstand zur Dynamik von kulturellen Techniken der Verspieltheit auseinandergesetzt und hinterfragt, wie über eine breitere Bedeutung dieser Praktiken reflektiert werden kann. Das Projekt kombiniert verschiedene Ansätze in einer Installation. Dazu gehören Videointerviews, die unterschiedliche Sichtweisen auf das Thema vermitteln, Artefakte, die den BesucherInnen der Ausstellung die Möglichkeit geben, mittels spielerischer Interaktion selbst zu intervenieren und spielzeughafte Objekte, um die

Ausstellung auf unkonventionelle Weise zu erleben. Das Projekt bietet auch einen Ausblick auf das neue Europäische Master Programme "Ludic Interfaces", das an der Kunstuniversität Linz startet.

Random Readings

Cesar Escudero Andaluz

Dieses Medien-Archäologie-Projekt basiert auf der Neuinterpretation eines optischen Telekommunikations-Gerät, das im Jahr 1787 erfunden wurde. Es entwickelt neue Schnittstellen (physikalische und grafische) durch die Einbettung aktuellen Plattformen wie Webcams, Telemonitoring-Systeme, Streamings Kanäle oder Video-Überwachung. Das Erkennungssystem für Videotracking spürt die Farbänderungen an fünf verschiedenen Stellen auf einer Bildoberfläche auf. Die Informationen der fünf Punkte decodieren ein alphabetisches System. Schließlich erscheinen diese Buchstaben auf der Oberfläche des Bildschirms verknüpft mit den zuvor erhaltenen Bilddaten. Das Endergebnis zeigt eine interaktive Installation, die Situationen im öffentlichen Raum mit dem Faktor der Kontrolle kombiniert. <http://escuderoandaluz.com>

Sculpton

Alberto Boem

"Sculpton" ist ein formbares Klangobjekt, das die Metapher des Sound-Modellierens für die Verbindung physischer Informationen mit digitalem Ton verwendet. Durch das Manipulieren des Objekts können die BenutzerInnen buchstäblich Töne mittels einer Echtzeit-Sound-Verschmelzung formen, die die Objektstruktur reflektiert. "Sculpton" ist der Versuch, eine neue Art von digitalen Musikinstrumenten zu entwickeln, die eine mehrdimensionale Steuerung, haptische und formbare Charakteristiken mit einer organischen Handhabung kombinieren. Diese Qualität hat eine nahe Beziehung zur Klangerzeugung: Die BenutzerInnen gestalten die Klänge durch das Formen des Objekts. Jenseits der Idee der Kontrolle ist "Sculpton" ein Klangobjekt, das körperliche Anstrengung und die Auseinandersetzung mit musikalischen und nicht-musikalischen Eigenschaften fördert. "Sculpton" ist ein Interface für MusikerInnen und KünstlerInnen, das stark auf der Idee des Erforschens und Improvisierens basiert, es ist ein Werkzeug für das Komponieren elektronischer Musik auf der Bühne.

The dream of flying

Chiara Esposito

Manchmal träumt eine Pflanze vom Fliegen. Bewegungen von Pflanzen sind in der Regel nicht wahrnehmbar und mit Wachstum oder dem Hinwenden zum Sonnenlicht assoziiert. Pflanzen, die in der Lage sind schnelle Bewegungen auszuführen, sehen eher aus wie Tiere oder seltsame Mischwesen. Aber in der Tat besteht bei manchen Pflanzen eine Beziehung zu Luft und Flugbewegungen: einige haben keine Wurzeln und bekommen ihre Nährstoffe aus der Luft, andere nutzen den Wind um ihre Samen schneller zu streuen oder nutzen Insekten oder Vögel um sich zu reproduzieren. Löwenzahn lässt den Samen vorsichtig fliegen, andere Pflanzen spucken diesen aus wie Raketen. Jede Pflanze reagiert auf die Umwelt in einer anderen Weise. Im Kunstprojekt "The dream of flying" ermöglicht ein Interface einer Pflanze die Kontrolle über einen erweiterten Körper, nämlich ein kleines Fluggerät. Das Interface misst die elektrische Aktivität der Pflanze und verwendet die gesammelten Daten um den Flug zu steuern. Die Pflanze arbeitet hier als Akteur und Sensor und schafft ein System, in dem die BesucherInnen aktiv teilnehmen, da sie das Entwurfsmuster des fliegenden Geräts beeinflussen können.

Street-Scape

Jaak Kaevats

„Street-Scape“ ist eine kontextbezogene Visualisierung eines städtischen Umfelds. Die Laufrichtung von den abgebildeten Menschen in den Straßen ist auf der Zeitachse von 5 Minuten aufgetragen um ihre relativen Abstände zueinander deutlicher zu machen. Die Visualisierungen wurden so umgesetzt, dass Menschen, die 5km/h (Durchschnitt - Gehgeschwindigkeit) gehen, in ihren realen Proportionen dargestellt werden. Alle, die sich schneller bewegen, erscheinen dünner und die sich langsamer fortbewegen, werden breiter abgebildet. In „Street-Scape“ werden die Personen anonym dargestellt, wobei die demografischen Eigenschaften wie Alter und Geschlecht erhalten bleiben. So wird ein Ort zu einer bestimmten Zeit durch die relative Menge von Kindern, Erwachsenen, älteren Menschen, Radfahrern, etc. festgehalten. <http://kaevats.org/street-scape>

Suppenbrunzer

Nina Mengin

Die kommunikativen und rituellen Aspekte des Essens wandeln sich stetig. Fast Food und Convenience Food haben unser Essverhalten grundlegend geändert. Eine Folge davon ist etwa der Ersatz des einst rituellen Essens innerhalb der Familie durch individuelle Imbisse. Auch wenn wir qualitativ hochwertige Lebensmittel zu uns nehmen, fehlt uns oft die Zeit in den vollen Genuss einer Mahlzeit zu kommen. Die Installation ist ein Zitat einer volkstümlichen österreichischen Esssituation. Ein kleiner Tisch, jedoch eingepfercht zwischen Wänden und nur von einer Person nutzbar, darüber hängt der „Suppenbrunzer“. Daneben stehen Snacks bereit, welche vor dem Verzehr auf dem Tisch abgestellt werden um den „Suppenbrunzer“ zu aktivieren und die Interaktion zu starten. Dies ist binnen weniger Sekunden erledigt, der „Suppenbrunzer“ passt sich somit den Gegebenheiten der vorherrschenden Esskultur an.

Think Pink

Isidora Ficovic

Diese interaktive Videoinstallation nutzt die Methode der qualitativen Forschung für Interviews in den Straßen von Linz. Die Frage "Welches Werkzeug würden Sie verwenden um einen Bildschirm zu zerstören?" wurde an eine Vielzahl von Menschen gestellt. Die häufigste Antwort war "mit einem Hammer". Die Öffentlichkeit hat somit entschieden, dass der Hammer ein nonverbales Kommunikationsmittel werden soll. In der Ausstellung haben nun die BesucherInnen die Möglichkeit, durch das Schlagen mit einem Hammer die Videos der Interviews zu starten. Eingebettete Sensoren arbeiten nach dem Zufallsprinzip und zeigen unterschiedlich angeordnete Videos und nur eines ist der Schlüssel zu „Think Pink“, dem pink eingefärbten Monitor.

Zuerst kommt das Fressen, dann kommt die Moral

Davide Bevilacqua

Vegetarische Nahrung, optimierte Produktion, kalorienarme Getränke, biologische Gerichte. Wir sind von verschiedenen Lebensmitteln umgeben, die symbolisch für Kulturen und Moden stehen. Essen spielte schon immer eine zentrale Rolle bei gesellschaftlichen Anlässen, als kulturelles Kennzeichen und kollektives Ritual. Jedes Ereignis hat in der Tat seine individuelle Form der Stärkungen: Hochzeit Frühstück, Buffet, Brunch. Das Kunstprojekt „Zuerst kommt das Fressen, dann kommt die Moral“ bietet als Buffet die passenden Erfrischungen für die Interface Cultures Ausstellung beim Ars Electronica Festival an. Das Publikum wird ein köstliches Buffet mit experimentellen Speisen und Getränken genießen können. Es wird nach Originalrezepten gekocht, angesiedelt in der molekularen Küche oder der DIY-Gemeinschaft. Die Auswahl folgt einer Recherche, der Neugier, Lust am Experimentieren mit Lebensmittel, Erforschung von chemischen Reaktionen und das Probieren neuer Geschmäcker und Formen, zugrunde liegt.