kunstuniversitätlinz
Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung

10 YEARS INTERFACE CULTURES
AT ARS ELECTRONICA FESTIVAL 2014, 4. - 8. SEPTEMBER

IC YEARS

Presseunterlagen

10 JAHRE INTERFACE CULTURES

Kunstuniversität Linz feiert Jubiläum

Vor zehn Jahren wurde das Masterstudium Interface Cultures von Christa Sommerer und Laurent Mignonneau an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz ins Leben gerufen. Das Programm vermittelt interaktive Kunstformen, Schnittstellendesign und die Entwicklung innovativer Schnittstellenlösungen am Kreuzungspunkt von Kunst, Design und Forschung.

Im letzten Jahrzehnt haben 103 Studierende und Gastforschende an der Abteilung für Interface Cultures interaktive Kunstwerke, neue Schnittstellenlösungen und Prototypen entwickelt, die kulturellen und gesellschaftlichen Fragen in Zusammenhang mit Teilhabe und Interaktion nachgehen. Etwa 150 Projekte wurden realisiert und 40 Master- und Doktorarbeiten veröffentlicht.

Die Themen reichen unter anderem von Untersuchungen der Konnexe zwischen interaktiver und partizipativer Kunst, der Ästhetik des Interaktiven in der Kunst, medienarchäologischen Vorrichtungen, neuentwickelten Musikinstrumenten, spielerischen und konkreten Interaktionen, der Erforschung von Mensch-Pflanze-Schnittstellen oder erweiterten Sozialumfeldern zu Gehirn-Computer-Schnittstellen sowie neuartigen Schnittstellen für Medienfassaden, Digital Storytelling und Anwendungen für das Gesundheitswesen.

Im Laufe der letzten Jahre haben sich auch Medienkunst und zeitgenössische Kunst enger zueinander hinentwickelt, und technologiegestützte Kunst hat endlich den Weg auf den Kunstmarkt gefunden.

All dies schafft einen wunderbaren Kontext, in dem sich junge Studierende mit der laufenden Entwicklung interaktiver Systeme und Formen der Publikumsbeteiligung parallel zu aktuellen Trends und Entwicklungen in Gesellschaft und Kunst beschäftigen können.

„10 Jahre Interface Cultures an der Kunstuniversität Linz: das ist eine Erfolgsgeschichte, die ihresgleichen sucht. Ein einzigartiges Masterstudium in der europäischen Hochschullandschaft, global vernetzt und mit großer Ausstrahlungskraft. Zusätzlich attraktiv durch die enge Kooperation mit dem AEC“, so Rektor Univ.Prof. Dr. Reinhard Kannonier.

Zur Präsentation der vielfältigen Themen, denen sich dieser Studienbereich widmet, feiert die Kunstuniversität Linz im Rahmen des diesjährigen Ars Electronica Festivals 10 Jahre Interface Cultures mit vier Veranstaltungen. **Alle Veranstaltungen der Kunstuniversität Linz finden bei *freiem Eintritt* statt.**

PRESSEGESPRÄCH

Mittwoch, 3. September 2014, 11.00 Uhr
Raumschiff, Hauptplatz 5, Linz

Rektor Univ.Prof. Dr. Reinhard Kannonier
Univ.-Prof. Dr. Christa Sommerer (Leitung Interface Cultures)
Univ.-Prof. Dr.techn. Laurent Mignonneau (Leitung Interface Cultures)
Univ.-Prof. Dipl.-Ing. (FH) Martin Kaltenbrunner (Visual Information Interfaces)
Univ.-Ass. Mag.art. Michaela Ortner, Univ.-Ass. Mag.art. Reinhard Gupfinger
Studierende des Masterstudiums Interface Cultures

mit

AUSSTELLUNGSRUNDGANG

Interface Cultures Studierendenausstellung im Rahmen des Ars Electronica Festivals

Raumschiff & Strafsachenstelle, Hauptplatz 5, Linz

Seit acht Jahren bietet das Ars Electronica Festival den Interface Cultures Studierenden die Möglichkeit, ihre Arbeiten im Rahmen dieses internationalen Festivals zu präsentieren. Heuer werden die neuesten Entwicklungen unserer Studienrichtung präsentiert, um ein internationales Publikum mit den Arbeiten und Prototypen unserer Studentinnen und Studenten vertraut zu machen. 16 Arbeiten und Prototypen von Studierenden zeigen die neuesten Entwicklungen der Abteilung Interface Cultures.

AUSSTELLUNGSERÖFFNUNG: 4. September 2014, 14.00 Uhr
Raumschiff & Strafsachenstelle, Hauptplatz 5
Ausstellungsdauer: 4. bis 8. September 2014, 10.00 bis 21.00 Uhr

www.ufg.at
www.interface.ufg.at

RAUM

ARS ELECTRONICA

kunstuniversitätlinz
Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung

10 JAHRE INTERFACE CULTURES

Vor zehn Jahren wurde das Masterstudium Interface Cultures von Christa Sommerer und Laurent Mignonneau an der Kunstuniversität Linz ins Leben gerufen. Themen dieser Studienrichtung sind interaktive Kunst, Schnittstellengestaltung und die Entwicklung innovativer Schnittstellenlösungen am Kreuzungspunkt von Kunst, Design und Forschung.

Die schnelle und ununterbrochene Integration von Medien- und Kommunikationstechnologien in unseren Alltag hat in den letzten Jahren tiefgreifende Folgen für die Gesellschaft mit sich gebracht. Die Beziehung zwischen Mensch und digitaler Technologie wird immer enger – man könnte auch sagen, immer undurchsichtiger. In unserer Prosumenten-Gesellschaft ist die Interaktivität allgegenwärtig, da wir ständig aufgefordert sind zu reagieren, zu interagieren, zu bewerten, zu wählen und zu beurteilen. Social Media spielen hier eine wichtige Rolle. Große Datenmengen, zunehmende Überwachung, der NSA-Skandal, Internetsicherheit, Quantified-Self-Trends und eine schnell wachsende Datenökonomie bringen neue soziale und kulturelle Herausforderungen mit sich.

Kunstschaffende waren schon immer Stimmungsmesser, was die Auslegung und Umsetzung neuer gesellschaftlicher Veränderungen betrifft. Die Teilhabe ist auch kein neuer Trend in der Kunst. Bereits in den fünfziger Jahren des 20. Jahrhunderts war die Publikumsbeteiligung ein Element des Kunstschaffens, der Kunstrezeption und der kritischen Reflexion über die Gesellschaft im Allgemeinen. Seit den frühen 1990er Jahren bereiteten relationale Kunst und andere offene Kunstkonzepte den Boden für interaktive Kunst. Dabei stellt das Ars Electronica Festival eine der Haupttriebkräfte zur Förderung und Entwicklung dieser neuen Kunstform dar.

Im Laufe des letzten Jahrzehnts entwickelten Studierende der Abteilung Interface Cultures interaktive Kunstwerke, neue Schnittstellenlösungen und Prototypen, die kulturelle und soziale Themen in Zusammenhang mit Teilhabe und Interaktion erforschen. Bislang wurden etwa 150 Projekte realisiert sowie 40 Masterarbeiten und zwei Dissertationen verfasst. Thematisch reichen diese von Untersuchungen der Konnexe zwischen interaktiver und partizipativer Kunst, ästhetischen Klassifizierungen des Interaktiven in der Kunst, der Entwicklung neuer Musikinstrumente, spielerischen und konkreten Interaktionen, der Erforschung von Mensch-Pflanze-Schnittstellen oder erweiterten Sozialumfeldern zu Gehirn-Computer-Schnittstellen sowie neuartigen Schnittstellen für Medienfassaden, Digital Storytelling und Anwendungen für das Gesundheitswesen. Die thematische Vielfalt der Masterarbeiten ist breit gefächert und ergibt sich aus den Interessen und dem Ausbildungshintergrund jedes/jeder Studierenden. Praktische Forschungsansätze ermöglichen jungen Kunstschaffenden und DesignerInnen, Verständnis für die Herausforderungen zu gewinnen, die Interaktion und Kommunikation unserer Gesellschaft stellen. Sie erschaffen Kunstwerke und Prototypen, die sich von Medienkunst, zeitgenössischer Kunst, kritischem Design und neuen

Schnittstellentechnologien bis zu neuen Kommunikationsdiensten sowie Konzeptkunst und theoretischen Überlegungen erstrecken.

Im Laufe der letzten Jahre haben sich auch Medienkunst und zeitgenössische Kunst enger zueinander hinentwickelt und technologiegestützte Kunst hat endlich den Weg auf den Kunstmarkt gefunden. Die Pioniere der digitalen Kunst, kinetischen Kunst und reaktiven kinetischen Kunst, des Expanded Cinema sowie der elektronischen und interaktiven Kunst werden endlich von der Kunstgeschichte anerkannt. Im akademischen Kontext ist Medienkunst zu einer eigenständigen Kunstform mit eigener Geschichte und Ästhetik, mit eigenem Diskurs und eigenen Prinzipien geworden.

All dies erschafft einen wunderbaren Kontext, in dem Studierende sich mit der laufenden Entwicklung interaktiver Systeme und Formen der Publikumsbeteiligung parallel zu aktuellen Trends und Entwicklungen in Gesellschaft und Kunst beschäftigen können.

INTERFACE CULTURES
Awards und Events

Stipendium der **Sohmen-Fernost-Stiftung**
Hongkong / 2013
Christa Sommerer, Michaela Ortner

Jurypreis **Japan Media Arts Festival** / 2013
Laurent Mignonneau für die interaktive Installation "Excavate“

Award of Excellence
Bundesministeriums für Wissenschaft und Forschung / Wien / 2013
Anna Karina Hofbauer-Buchhart

Wu Guanzhong Art and Science **Innovation Prize**
Kulturministerium der VR China, Peking / 2012
Laurent Mignonneau, Christa Sommerer für interaktive Installation "Escape"

IRIS – Umweltpreis
Stadt Linz und BMWF / 2011
Laurent Mignonneau, Christa Sommerer, Michael Shamiyeh, für "Solar Display"

Expanded-Media-Preis für Medien im Raum Deutschland / 2010
Mar Canet Sola, Varvara Guljajeva für "My name is 192.168.159.16“

KIWIE Fraueninnovationspreis
Korean International Woman’s Invention Exposition/ Goldmedaille / 2010
Christa Sommerer für "Solar Display" mit Laurent Mignonneau, Michael Shamiyeh

WIPO Award for Best Woman Inventor der World Intellectual Property Organization / 2010
Christa Sommerer für "Solar Display" mit Laurent Mignonneau, Michael Shamiyeh

uni:invent II - Wettbewerb „PRIZE 2008“
BMWF / Wien / 2009
Christa Sommerer, Laurent Mignonneau, Michael Shamiyeh für "Solar Display"

Europrixx Multimedia Quality Seal
Shortlist / Graz / 2009
Andreas Zingerle

EU Lifelong Learning Programme
Brüssel, Belgien / 2009
Christa Sommerer, Laurent Mignonneau

Kunstwürdigungspreis der Stadt Linz 2008
Christa Sommerer

164
Veranstaltungen, Ausstellungen und Tagungen

71
Vorträge und Referate

79
Funktionen in künstlerischem / wissenschaftlichem Gremium

123
Beiträge in Sammelbänden, Katalogen, Zeitschriften und Proceedings

133
Medienpräsenzen

Zur Präsentation der vielfältigen Themen, denen sich dieser einzigartige Studienbereich widmet, feiert die Kunstuniversität Linz im Rahmen des diesjährigen Ars Electronica Festivals mit einer Interface Cultures Studierendenausstellung und drei weiteren Veranstaltungen das zehnjährige Jubiläum. Alle Veranstaltungen der Kunstuniversität Linz finden bei *freiem Eintritt* statt.

Interface Cultures Studierendenausstellung

AUSSTELLUNGSERÖFFNUNG: 4. September 2014, 14.00 Uhr
Raumschiff & Strafsachenstelle, Hauptplatz 5
Ausstellungsdauer: 4. bis 8. September 2014, 10.00 bis 21.00 Uhr

Live Performances am 6. September, 18.00 bis 19.00 Uhr
Raumschiff, Hauptplatz 5
mit Davide Bevilacqua, Alberto Boem, Daichi Misawa, Enrique Tomas

Seit acht Jahren bietet das Ars Electronica Festival den Interface Cultures - Studierenden die Möglichkeit, ihre Arbeiten im Rahmen dieses internationalen Festivals zu präsentieren. Heuer werden die neuesten Entwicklungen unserer Studienrichtung präsentiert, um ein internationales Publikum mit den Arbeiten und Prototypen unserer Studierenden vertraut zu machen. 16 Arbeiten und Prototypen von Studierenden zeigen die neuesten Entwicklungen der Abteilung Interface Cultures.

Interface Cultures Network Talks

5. September 2014, 14.00 bis 16.00 Uhr
Kunstuniversität Linz, Audimax, Kollegiumgasse 2

Bei dieser Veranstaltung reflektieren wir vergangene und zukünftige Trends der interaktiven Kunst, des Schnittstellendesigns und der Ausbildung auf diesem Gebiet durch Vorträge von VertreterInnen unserer internationalen Partneruniversitäten.

Unsere Gäste sind: Prof. Masahiro Miwa vom IAMAS Institute of Media Arts and Sciences in Ogaki Gifu (Japan), Prof. Marie-Hélène Tramus von der Université Paris 8, Département des Arts & Technologies de l'Image (Frankreich), Prof. Dr. María José Martínez de Pisón vom Lehrgang Máster en Artes Visuales y Multimedia, Departamento de Escultura, Facultad de Bellas Artes an der Universidad Politécnica de Valencia (Spanien), Prof. Dr. Ying-Qing Xu vom Information Art & Design Department der Tsinghua-Universität in Beijing (China), Prof. Philip Dean, Leiter des Department of Media an der Aalto-Universität, Helsinki (Finnland), Prof. Stahl Stenslie vom Art and Technology Department der Universität Aalborg (Dänemark) sowie Prof. Istek Cihangir vom Visual Communication Design Department der Istanbuler Bilgi-Universität (Türkei).

Das Masterstudium Interface Cultures bietet ein starkes internationales Netzwerk. Studierende werden angeregt, sich an internationalen Austauschprogrammen mit unseren Partneruniversitäten in Europa, Südamerika, Asien und Australien zu beteiligen. Diese Austauschprogramme helfen ihnen, ein eigenes professionelles Netzwerk aufzubauen und Berufserfahrungen sowie Einblicke in andere Kulturen zu gewinnen. Im Laufe der Jahre ist unser Netzwerk gewachsen. Zahlreiche internationale Gastforschende aus Japan, Europa, Brasilien und anderen lateinamerikanischen Ländern haben Forschungsaufenthalte von einem Monat bis zu einem Jahr in der Abteilung Interface Cultures verbracht.

Schedule

14.00-14.05
Welcome address by Univ. Prof. Dr. Reinhard Kannonier, Head of the University of Art and Design Linz, Austria

14.05-14.25
Prof. Dr. Christa Sommerer, Head of the Interface Culture program, University of Art and design Linz, Austria
"10 years of Interface Cultures - development, trends and outlook"

14.25-14.45
Prof. Philip Dean, Head of the Department of Media, Aalto University, School of Arts, Design and Architecture, Helsinki, Finland
"20 years of new media at the Media Lab in Helsinki"

14.45-15.05
Prof. Maria José Martinez de Pison, Director of Máster Artes Visuales y Multimedia UPV Program at Departamento de Escultura, Facultad de Bellas Artes, Valencia Polytechnical University, Spain
"A brief survey of light lab projects and interactive artworks of AVM master students"

15.05-15.25
Prof. Masahiro Miwa, Professor of IAMAS Institute of Media Arts and Sciences, Ogaki Gifu, Japan
"IAMAS 2014 to the next stage"

15.25-15.40 Coffee Break

15.40-16.00
Prof. Ying-Qing Xu, Cheung Kong Scholar Chair Professor, Head of Information Art & Design Department, Academy of Art & Design, Tsinghua University, Beijing, China
"The interdisciplinary design program at Tsinghua University"

16.00-16.20
Prof. Dr. Hélène Tramus, Professeure en Arts et Technologie, Image Numérique et Réalité Virtuelle (INREV), Dép. Arts & Technologies de l'Image, Université Paris 8, France
"Education and research in the arts and technologies of the virtual image"

16.20-16.40
Prof. Dr. Stahl Stenslie, Head of the Art and Technology Program at Aalborg University, Denmark
"Abject Aesthetics"

16.40-17.00 Prof. Dr. Istek Cihangir, Chair and Director of the Visual Communication Design Graduate Program, Bilgi University, Instanbul, Turkey
"Insights into the visual communication design program of Bilgi University in Istanbul"

17.00-17.30
Discussion

17.30-18.15 Buffet and Networking

Interface Cultures Alumni Treffen

6. September 2014, 16.00 bis 18.00 Uhr
Raumschiff, Hauptplatz 5
In Kooperation mit forum - Kunstuniversität Linz

AbsolventInnen des Masterstudiums Interface Cultures sprechen über sich und ihre derzeitige Tätigkeit und reflektieren dabei, wie ihr Studium ihre berufliche Laufbahn beeinflusst hat. Dieses Pecha-Kucha-Format soll die Vernetzung zwischen unseren derzeitigen Studierenden und den AbsolventInnens fördern sowie die Interface Cultures-Familie erweitern.

Mit Mauro Arrighi, Ana Cigon, Tim Devine, Irmgard Falkinger Reiter, Jaak Kaevats, Fabrizio Lamoncha, Javier Lloret, Vesela Mihaylova, Harald Moser, Ricardo O´Nascimento, Andrea Suter, Thomas Wagner, Timm Wilks

Bring Your Own Art

7. September 2014, 16.00 bis 18.00 Uhr
Raumschiff, Hauptplatz 5

Der Präsentationstyp „Bring Your Own Art / Bring Dein eigenes Kunstwerk“ steht allen interessierten Kunstschaffenden, Studierenden internationaler Partneruniversitäten, Gastforschenden sowie allen potenziellen StudienteilnehmerInnen mit Interesse an unserem Masterstudium offen. Interessierte können ihre eigenen Kunstprojekte in Form kurzer Präsentationen mitbringen, die dann gezeigt oder vorgeführt und vom Interface Cultures-Lehrteam besprochen werden. Bei diesem Format geht es darum, neue Trends in der Medienkunst zu diskutieren und generell die Vernetzung mit einer an zeitgenössischer und Medienkunst interessierten lokalen und internationalen Community zu fördern. Das Format zieht auch potenzielle Studierende an und schafft Publizität für den multidisziplinären und hybriden Ansatz von Interface Cultures zu Themen der Interaktion und Kommunikation.

Interface Cultures Studierendenausstellung

PROJEKTE

Data Auditorio
Daichi Misawa (JP)

„Data Auditorio“ ist ein interaktiver Sound, der in einem bestimmten Raum erzeugt wird und es den BesucherInnen ermöglicht, an einem Spiel namens „Performance-Play“ teilzunehmen. Die interaktive Soundsoftware verarbeitet die Rückkopplungssignale zwischen dem Mikrofon und dem hyperdirektionalen Lautsprecher und soll letztlich eine Art Klangorganismus erschaffen; tatsächlich ist der entstehende Ton eine algorithmische Komposition, die zur Gänze aus den Rückkopplungssignalen in einem Realzeit-Klangumfeld entsteht. Die Installation benutzt das Format einer Theaterbühne und fordert die BesucherInnen auf, in natürlicher Art mit dem interaktiven Klang in Kontakt zu treten, wodurch das Spiel „Data Auditorio“ einen aktiveren Charakter annimmt.
Softwaredesign: Kiyomitsu Odai, Daichi Misawa

Greetings from Eastern Europe
Ioan Cernei (RO) & **Tiina Sööt** (EE)

„Greetings from Eastern Europe“ (Grüße aus Osteuropa) ist eine mehrteilige Installation, die rumänische und estnische Alltagsästhetik mit technologischen Interventionen verknüpft. Die Installation beruht auf unserer eigenen Lebenssituation und Erfahrung und will diese mit dem Publikum teilen. Als derzeit in Mitteleuropa lebende Osteuropäer treffen wir häufig auf Resterinnerungen an unsere Ursprungsländer. Dadurch sind wir ständig in einem Zustand der Trennung von unseren Heimatländern, jedoch niemals völlig von ihnen losgelöst. Für uns ist dieser „Gruß“ mehr als eine warme, heimelige Botschaft von zu Hause, weil es eine Kehrseite dazu gibt: Die Botschaft verursacht nämlich auch Unbehagen. Jedes der Objekte imitiert und reflektiert einen Teil des osteuropäischen Kontexts, in dem Anstrengungen deformiert und kaum belohnt werden, wo hochfliegende Erwartungen Enttäuschung erwartet und das gesellschaftspolitische Umfeld wenig aufnahmebereit ist. Die Installation will dieses Gefühl leichten Unbehagens wiedergeben. Vielleicht wirkt sie ja ein wenig exotisch – ebenso wie Osteuropa, wenn es von außen betrachtet wird.

Hacking Meditation – When Stillness Interacts, Videoinstallation
Mihaela Kavdanska (BG), Interaction design: in Kooperation mit **Cristian Iordache**

Ist die Meditation eine besondere spirituelle Praxis oder einfach ein Teil des Alltagslebens?
Könnte die Meditation eine Methode sein, um den öffentlichen Raum zu hacken?
Ist die damit verbundene Stille ein Weg, um die alltägliche Routine zu hacken?
Der/die BetrachterIn wird eingeladen, sich auf ein Meditationskissen vor einem Bildschirm zu setzen und bewegungslos zu verharren. Die Interaktion dieser Person mit dem Video ergibt sich aus ihrer stillen Gegenwart. Der so abgespulte Videoinhalt ist die Dokumentation einer durch die Künstlerin performten Intervention im öffentlichen Raum eines Einkaufszentrums. Kopf-Hacking. Leben-Hacking. Universum-Hacking.

Kurzschluss
Veronika Krenn (A)

„Zu mancher richtigen Entscheidung kam es nur, weil der Weg zur falschen gerade nicht frei war.“
Hans Krailsheimer

Der menschliche Lebensweg ist geprägt von leichten und schweren Entscheidungen, die das Leben jedes/jeder Einzelnen oder einer ganzen Gemeinschaft beeinflussen. Labyrinthe spiegeln das menschliche Dasein mit ihren plötzlichen Wendungen wider und führen mit ihrem verschlungenen Pfad zum Mittelpunkt, welcher individuelle Erfolge und Ziele darstellt. Wie der Mensch in einem Labyrinth sucht der Strom seinen Weg in einem Schaltkreis und wählt dabei die kürzeste Strecke.
In dem Projekt „Kurzschluss“ ist der elektronische Schaltkreis eines Entscheidungsfinders in der Form eines Labyrinths konstruiert und verbindet dadurch die Repräsentation des Schaltkreises mit dessen ausführender Funktion.

Mattress Bagpipe, Klanginstallation / kollaboratives Musikinstrument
Ivan Petkov (BG)

Ein doppeltes Luftbett wird zu einem kollektiven Musikinstrument, das auf der traditionellen bulgarischen Sackpfeife Kaba Gaida basiert. Die BesucherInnen werden eingeladen, dieses aufzupumpen und damit zu interagieren. Wenn die Matratze ausreichend Luftdruck hat, kann man mit den Flöten – genau wie bei der traditionellen Kaba Gaida – Klang erzeugen. Die BesucherInnen beeinflussen und kontrollieren diesen Klang durch Aufpumpen der Luftmatratze, Liegen, Rollen oder das generelle Herauspressen der Luft bis hin zum Spielen auf den Flöten selbst.

Memory Wheel
Davide Bevilacqua (IT)

Das „Rad der Erinnerung“ ist eine mnemonische (Gedächtnisspeicher-) Vorrichtung, die mit Hilfe eines magischen kinetischen Prozesses zur Speicherung und Manipulation von Daten dienen kann. Die Vorrichtung nutzt die von Giordano Bruno in seinem Werk *De Umbris Idearum* vorgeschlagenen Gedächtnistechniken, nach denen Kombinationen von Symbolen zur Speicherung und zum Abruf von Informationen im menschlichen Geist eingesetzt werden. Dieses in der Renaissance entwickelte Verfahren wird hier in einer kinetischen Schnittstelle umgesetzt, die den Prozess der Erzeugung und des Austausches von Speicherbytes zwischen einem im Objekt verankerten Zentralarchiv und den Vorstellungen des jeweiligen Besuchers/der jeweiligen Besucherin veranschaulicht. Die BesucherInnen bringen ihre Ideen in digitaler Form – auf einem USB-Stick – in die Ausstellung mit. Die Manipulation digitaler Erinnerungen wird durch das Drehen der Räder der Verrichtung visualisiert. Diese Bewegung und das dadurch erzeugte Geräusch können durch direkte Interaktion des Publikums beeinflusst werden. Der Erinnerungsvorgang wird damit unvorhersehbar und kollektiv – genau wie das menschliche Gedächtnis, das von so vielen unbekannten Faktoren abhängt.

Money Never Sleeps
Martin Nadal (ES)

G.W. Bush versuchte, die Ursachen der derzeitigen Wirtschaftskrise mit den Worten: „Die Wall Street war besoffen“ zu beschreiben. Aber vielleicht nahmen die Wall Street-Broker ein bisschen zu viel von einer anderen Substanz ein, die nicht Alkohol war, sondern etwas wesentlich weniger Legales.
„Money Never Sleeps“ (Geld schläft nie) ist eine physische Schnittstelle für den Kauf und Verkauf von Wertpapieren auf den Aktienmärkten von London, New York, Tokio und Frankfurt.

Unkonventionellerweise sollen die Besucherinnen hier aber vorgeben, eine Line Kokain zu schnupfen, um Aktien kaufen oder verkaufen zu können.

My Haptic Diary
Jure Fingušt (SI)

Ton, dessen Verwendung von allen Menschen intuitiv begriffen wird, ist einer der ältesten Baustoffe überhaupt. Schon immer betrachten die Menschen die Erde als die Quelle aller Dinge. Die Arbeit mit Ton stellt auch eine intensive und starke haptische Erfahrung dar. Diese interaktive Installation schafft ein Umfeld, in dem sich die BesucherInnen aktiv beteiligen sollen. Dieser Prozess findet auf der Oberfläche eines Skizzenbuchs statt. Wenn die BesucherInnen beginnen, den beigestellten Ton zu formen, nimmt eine Webkamera die Bewegungen ihrer Hände auf. Zwei Arten von Spuren werden dabei hinterlassen – körperliche und digitale. Die Aufnahme der Hände wird in Form eines Videomosaiks auf den Boden projiziert.

Root Node
Nathan Guo (CN)

„Root Node“ (Wurzelknoten) ist eine ortsgebundene interaktive Installation, die aus aufeinander gestapelten Schichten demontierter Fernbedienungen besteht, die durch leitfähige Stäbe aneinandergefügt und im Boden verankert sind. Wenn die Wurzel der Installation feucht wird, können durch die Leitfähigkeit des Bodens, der hier als Schnittstelle fungiert, Datenknoten gebildet werden. Dies löst wiederum eine aus gepulsten Signalen geschaffene Klanglandschaft aus.

Inspiriert durch das Konzept der strukturellen Kopplung (Niklas Luhmann) und die Materialität der Kommunikation bezieht sich „Root Node“ auch auf den obersten Abschnitt einer Baumdatenstruktur in der Informatik. Die Vorrichtung funktioniert als Rekonfiguration der maßlosen Existenz technologischer Narrative; als ein den metabolischen Prozess von Signalen darstellendes Gedicht; als „Rekonstruktion der Dekonstruktion“; als posthumanes Totem der Anbetung …

Senseparation
Kooperationsprojekt von Leibniz-Rechenzentrum (LRZ), Ludwig-Maximilians-Universität München (LMU) und Kunstuniversität Linz (UFG)

Tomi Stevenson (LMU), Rico Sperl (LMU), Franziska Tachtler (LMU), Nathan Guo (UFG), Paulina Rauwolf (LMU), Nelson Heinemann (LMU), Eva Maria Scheer (LMU), Bernhard Slawik (LMU), Karin Guminski (LMU), Karol Kagan (UFG), Inga Bunduche (UFG), David Braune (LRZ), Michael Käsdorf (LMU), Natascha Singer (LMU), César Escudero Andaluz (UFG), Jure Fingust (UFG), Ulrich Brandstätter (JKU), Felix Manke (LMU), Tibor Golschwendt (LMU), Oleg Maltsev (TUM), Christoph Anthes (LRZ / LMU), İdil Kızoğlu (UFG), Martín Nadal (UFG), Kim Hyeonjin (UFG), Ivan Petkov (UFG), Chiara Esposito (UFG), Felix Hollegger (LMU), Beat Rossmy (LMU), Lisa Käsdorf (LMU), Marlene Brandstätter (UFG)

Dieses interdisziplinäre experimentelle Projekt konzentriert sich auf die Vernetzung von Menschen über die Grenzen zwischen virtuellem und realem Raum hinweg. Zwei sich an verschiedenen Orten befindende Menschen treffen aufeinander. Sinneswahrnehmungen des Fühlens, Sehens und Hörens werden voneinander getrennt und so verstärkt, um die Begegnung einzuleiten. Mit Hilfe eines Avatars kann der Nutzer/die Nutzerin in der virtuellen Realität mit der Person im physischen Raum interagieren. So werden virtuelle und emotionsfreie Begegnungen über große Entfernungen hinweg auf neue Art erlebt.

Tangible Score
Enrique Tomás (ES)

Ein „Tangible Score“ (Partitur zum Anfassen) ist eine taktile Schnittstelle für den musikalischen Ausdruck, die auf die physische Gestalt, Oberflächenstruktur oder räumliche Konfiguration der Partitur zurückgreift.
Klang wird als ständiges Eingangssignal genutzt, und sowohl Synthese als auch Kontrolle werden gleichzeitig durch die unmittelbare Manipulation jener Muster erzielt, welche der physischen Partitur eingeschrieben sind.
Jede Schnittstelle wird aus einer separaten grafischen Partitur entwickelt, die zwar eine musikalische Idee darstellt, aber auch speziell gestaltet wurde, um bei der Berührung eine vielfältige Palette akustischer Signale zu erzeugen.
Klänge entstehen durch eine polyphone konkatenative Synthese, ausgelöst durch Realzeitanalyse und Klassifizierung des Eingangssignalspektrums. Jede Partitur ist mit einem speziellen Klangkörper aufgeladen, der ihre Klangidentität definiert.
Damit produziert „Tangible Score“ neben der Grundfunktion der Klangerzeugung eine implizite visuelle und haptische Rückkopplung und wird so zu einer intuitiven, erlernbaren und geeigneten Schnittstelle für musikalische Improvisation und Klangexperimente.

Tapebook
César Escudero Andaluz (ES)

„Tapebook“ ist ein Projekt, das in der Medien-Archäologie angesiedelt ist. Es bestehend aus vertonten Textdaten, die aus sozialen Netzwerken extrahiert und auf Audio-Kassetten aufgezeichnet wurden.
„Tapebook“ nimmt die Informationen direkt aus der grafischen Benutzerschnittstelle, ändert die Struktur des Hypertexts und ersetzt diese durch zeitliche Geradlinigkeit der Töne.
Der/die BenutzerIn kann zwischen Audio-Aufzeichnungen von PhilosophInnen, KünstlerInnen und SchriftstellerInnen, die in ihrem Profil über Medienkunst schreiben, wählen.

That Way
İdil Kızoğlu (TR)

Auch wenn wir nicht in einem Science-Fiction-Traumszenario leben, in dem virtuelle Netze die Dynamik von Städten weitgehend formen, beeinflussen auf virtuellem Weg empfohlene Orte oder Routen doch die Art und Weise, wie wir uns in unseren Städten bewegen. Webmapping-Applikationen sammeln Informationen über städtische Infrastrukturen und fügen diesen durch ihre Empfehlungen eine virtuelle Ebene hinzu. „That Way“ (Dorthin) befasst sich damit, was passiert, wenn wir diesen Routen blind folgen, und stellt die Frage, ob diese Applikationen unsere Wahrnehmung der Städte beeinflussen.
Die hier gezeigten Visualisierungen beruhen auf Wegen zu mehreren Örtlichkeiten in Wien, wobei lediglich die Empfehlungen von Google Maps (Fußweg) befolgt wurden.

Translation III / Strafsachen
Cristian Villavicencio (EU)

„Translation III / Strafsachen“ ist ein ortsgebundenes Projekt, das den Ausstellungsraum in einen neuartigen Kontext versetzen will. Dies geschieht durch die Beschreibung des umgebenden Umfelds in Realzeit. Dafür wird eine ständig rotierende und die Position wechselnde Kamera eingesetzt. Das Aufnahmegerät wird über dem Ausstellungsbereich an einer den BesucherInnen unzugänglichen

Stelle eingebaut und bewegt sich, indem es den BesucherInnen durch den Ausstellungsraum folgt. Das System verbindet zwei unterschiedliche Räume, die sich beide im selben Gebäude befinden, aber durch eine Zwischenwand getrennt sind. Durch die Aufnahme eines den BesucherInnen nicht sichtbaren Ortes will das Projekt Ebenen der Geschichte verdeutlichen, die zwar im Gebäude präsent, aber der Öffentlichkeit nicht zugänglich sind, und so die Korrelation zwischen ihnen und der körperlichen Präsenz des Publikums aufzeigen.

Trāṭaka, auf einer Gehirn-Computer-Schnittstelle beruhende interaktive Installation
Alessio Chierico (IT)

„Trāṭaka“ ist ein Sanskrit-Wort und bedeutet „starren“. Es bezieht sich auf eine Meditationstechnik, bei der sich eine Person auf einen kleinen Gegenstand oder häufiger noch auf eine Flamme konzentriert. Die Installation besteht aus einer Vorrichtung, die Gehirnparameter aufzeichnet, z.B. den Aufmerksamkeitsgrad. Der/die BesucherIn setzt diese Vorrichtung auf und muss sich dann auf eine vor ihm/ihr platzierte Flamme konzentrieren. Der vom System gemessene Aufmerksamkeitsgrad steuert einen unter der Flamme befindlichen Luftstrom. Konzentriert sich die Versuchsperson ausreichend stark, wird die Flamme gelöscht.
Diese Arbeit erschafft eine konzeptuelle Schleife: Einerseits hilft die Flamme dem/der BesucherIn, sich in eine meditative Stimmung zu versetzen, die das Stirnchakra anregt. Andererseits erzeugt die Flamme eine Rückkopplung, die die Gehirnaktivität in Realzeit anzeigt.

Ursuppe, Soundperformance
Davide Bevilacqua (IT)**, Alberto Boem** (IT)

„Ursuppe“ ist eine Soundperformance mit aus dem Algenprodukt Agar erzeugtem Gelee und analogen Oszillatoren. Wenn Agar gekocht wird und damit ein Gelee entsteht, bildet sich eine halbfeste Proteinstruktur. Diese kann verschiedene Stoffe enthalten, die dem Material besondere Eigenschaften verleihen. In diesem Fall ermöglicht der Salzgehalt den Stromfluss.
Der Widerstand des Gelees moduliert die Oszillatoren, so dass die durch sie erzeugten Klänge wieder in das Agar zurückgeleitet werden. Dadurch entsteht eine Rückkopplungsschleife, die das Material und seine Eigenschaften chemisch verändert. Diese Modifikationen beeinflussen die Art und Weise, in der Strom durch das Material geleitet wird, was wiederum einen instabilen und sich selbst beeinflussenden Prozess anstößt. Die PerformerInnen gestalten so ein Relationsnetzwerk, in dem eine ständige Veränderung des Energieflusses stattfindet. Eine über den PerformerInnen installierte Videokamera bietet einen erweiterten Blick auf ihre Handlungen, deren Wirkung auf das Agar und dessen Oxidierung und Verflüssigung.

60 flavors
Ulrich Lantzberg (A)

Diese interaktive Installation spiegelt die weltweite Korruption in einer geschmackvollen Art und Weise wider. Eine Maschine wandelt Daten direkt in Geschmack um, indem sie das Aroma von Pralinen verändert. Dies wird durch Einspritzen von verschieden dosierten Flüssigkeiten in die Schokolade erreicht. Durch die Auswahl eines bestimmten Landes erhält der/die BesucherIn essbare Informationen über den aktuellen Stand der Korruption.