

## POST-POST

Interface Cultures at Ars Electronica 2015



Ausstellungseröffnung: 3. September 2015 um 14.30 Uhr

Vom 3. bis 7. September findet bereits zum elften Mal eine Ausstellungsbeteiligung der Studienrichtung „Interface Cultures“ der Kunstuniversität Linz, am Ars Electronica Festival statt. Es werden die neuesten Entwicklungen der Studienrichtung „Interface Cultures“ präsentiert. Die Ausstellung steht unter dem Motto „Post-Post“ und gibt eine provokative Antwort auf die neuen Post-Medien Trends.

Lehrende: Christa Sommerer, Laurent Mignonneau, Martin Kaltenbrunner, Michaela Ortner und Marlene Brandstätter

## Was bedeutet \*Post-Post\*?

*\*Post-media\**, *\*post-web\** und *\*post-digital\** sind die neuen Modewörter unserer Zeit. Da digitale Technologien nun in fast alle Bereiche unseres Lebens vorgedrungen sind, wird es immer schwieriger "off-grid" zu bleiben. Smarte Geräte, Geo-Medien und digitale Überwachungsapparate spannen ein dichtes panoptisches Netz über uns, dem wir uns kaum noch entziehen können<sup>1</sup>. Die physische Welt wird zunehmend von digitalen Technologien durchdrungen und soziale Netzwerke verwandeln uns in "intelligente Schwärme" deren Verhalten vorhersehbar und berechenbar wird.

Mittlerweile ist es ganz normal fast alle Lebensbereiche mit digitalen Medien zu augmentieren. Der viel verwendete Begriff "Post-Medien" bedeutet eigentlich nur, dass Medien nun natürlicher Teil unseres technologischen Lebensstils geworden sind.

Herlander Elias argumentiert, dass in unserer Post-Medien Welt nichts mehr abgeschlossen ist, und wir immer auf den nächsten "Upgrade" lauern müssen<sup>2</sup>. Er beobachtet, dass sich unsere Bildschirmgesellschaft dermaßen an Interaktion und Konnektivität gewöhnt hat, dass Schnittstellen zunehmend unsichtbar werden und wir sie nicht einmal mehr wahrnehmen.

Natürlich gibt es einen Nachteil dieser fortschreitenden Interaktion und Verbundenheit: wir müssen ständig sammeln, sichern, kopieren, editieren, verbinden und publizieren. Doch langsam dämmert uns auch, dass wir das alles vielleicht gar nicht brauchen. Eine neue Form von Protestbewegung entwickelt sich in dieser "post-Google" und "post-Snowden" Welt: das Alte gilt als das neue Neue, und Passivität und Verweigerung prägen diesen neuen Trend.

Wie wäre es also wenn wir uns für Post-Post-Medien entscheiden statt nur für Post-Medien? Über den Dingen zu stehen ist ja allgemein ein Zeichen von Fortschritt, aber vielleicht sind wir ja auch schon darüber darüber zu sein? Sind wir schon Post-Post?

Die diesjährige Interface Cultures Studierendenausstellung versucht eine provokative Antwort auf diese Post-Medien Trends zu geben.

Die präsentierten Projekte sind zum Teil futuristisch, retro, post, pre, post-post oder einfach nur Kunst. Technologische, künstlerische und gesellschaftliche Trends sind uns natürlich

wichtig, wir kennen und reflektieren sie, aber wir müssen ihnen nicht bedingungslos folgen. Daher ist Post-Post unsere künstlerische Antwort!

## Post-Post Seminar

Sa, 05.09. 14:00h-15:30h, Post City, Knowledge Capital District

Neben der Studierendenausstellung werden wir auch ein kleines internationales Seminar abhalten. Hier werden internationale ExpertInnen wie etwa Prof. Herlander Elias von der Universität Beira Interior in Portugal, Prof. Machiko Kusahara von der Waseda Universität in Tokyo, Prof. Erkki Huhtamo von der UCLA in den USA, Prof. Ryszard W. Kluszczyński von der Universität Lodz in Polen und Prof. Stahl Stenslie von der Aalborg Universität in Dänemark gemeinsam mit Prof. Christa Sommerer und Prof. Laurent Mignonneau von der Kunstuniversität Linz die neuesten Post-Medien Trends diskutieren.

Prof. Herlander Elias erörtert wie die technologischen Veränderungen unsere Gesellschaft prägen und zum Entstehen einer "post-Computer" und "post-Internet" Persona führten. Er nennt dies den "Homo Cypiens"—eine Kombination aus "Intelligence" (Sapiens) und "cyberspatial" oder "digital" (Cyber). Prof. Stahl Stenslie reflektiert über "Prêt-à-Post: Joy, Fear and Ecstasy" und argumentiert, dass obsolete Technologien, ausgestorbene Gruppen, Vergänglichkeit oder alle anderen Formen von Post-Konditionen eine Art von Prêt-à-Porter sind, die unser individuelles Lebensgefühl ausdrücken können. Prof. Ryszard W. Kluszczyński diskutiert die Beziehung zwischen neuen Medien und dem art@science Phänomenon. In seiner Publikation *\*Towards the Third Culture\** schreibt er, dass das @ Symbol in der künstlerisch wissenschaftlichen Praxis und in den Medientechnologien eine wichtige Rolle spielt<sup>3</sup>. Er bezieht sich dabei auf Künstler wie Ken Feingold und Guy Ben-Ary und argumentiert, dass art@science ein Post-Medien Kapitel in der Geschichte der Medienkunst öffnet. Prof. Christa Sommerer und Prof. Laurent Mignonneau stellen ihr neuestes Projekt *\*Portrait on the Fly\** vor: hier werden interaktive Fliegenportraits von MedienexpertInnen in Plotterzeichnungen verwandelt. Das Ziel dieser Post-Post Medienstrategie ist es, Bilder von historischen Persönlichkeiten der Medienkunst zu konservieren – Medienkunst ist bekanntlich vergänglich und geradezu besessen von Neuheit und Veränderung. Prof. Machiko Kusahara wird über Post-Medien Tendenzen in der Japanischen Gerätekunst

sprechen, z.B. über die Post-Pet Projekte von Kazuhiko Hachiya, wo der Künstler seine Projekte absichtlich als Produkte kommerzialisiert. Prof. Erkki Huhtamo schließlich reflektiert über “Post-O— Medienarchäologie der Imitation und Innovation” und die Signifikanz des Post und Post-O Begriffes in der heutigen Medienkultur.

<sup>1</sup> Elias, Herlander (2012). \*Post Web-The Continuous Geography of Digital Media\*, Lisbon: Formalpress, p. 20.

<sup>2</sup> i.d., p. 31.

<sup>3</sup> Kluszczyński, Ryszard W. (2011). art@science. About Relations between Art and Science. In R.W. Kluszczyński (ed.), \*Towards the Third Culture. The Co-Existence of Art, Science and Technology\* (p.33). Gdansk: CCA.

## Performance Night

**Fr., 4.09, Post City, Gleishalle**

**20.20 – 20.35 Uhr** *Unify* Jürgen Ropp, Arno Deutschbauer

**21.15 – 21.45** *Looper* Jens Vetter

## Music Monday

**Mo., 7.09, Post City, Gleishalle**

**11:30** Performance *self-luminous* by Yen Tzu Chang

In the exhibition:

**14:20** *Netz* by Jens Vetter

**14:40** *LARD* by Oliver Lehner

## Projekte der Studierendenausstellung

### Interfight

#### César Escudero Andaluz

Künstliche Leben Interfaces kämpfen gegen einander. In der Ästhetik der Disfunktion ist *Interfight* eine physisch, kinetische Schnittstelle. Es nimmt die Kapazität des menschlichen Körpers als Basis. Die Arbeit ist aus leitfähigem Material gemacht, die die Interaktion mit einer anderen grafischen Oberfläche wie einem Touch-Screen ermöglicht. Der Kontakt zwischen den beiden Schnittstellen verursacht eine physische Reaktion (Schwerkraft, Reibung, Vibration).

Die grafische Oberfläche ist eine Android App, die entwickelt wurde um die Android GUI zu duplizieren. Die Desktop-Symbole werden durch Bewegungen, die auch von Tieren ausgelöst werden könnten, verursacht. Das wiederum äußert sich in aggressiven Reaktionen gegen das physische Interface.

*Interfight* wird besonders dann interessant, wenn es sich „frei“ durch das Tablet-Betriebssystem navigiert. Es fungiert als lästiger Eindringling; durch Anklicken, Öffnen und Schließen von Anwendungen, in dem es Entscheidungen trifft, soziale Netzwerke zusammenbrechen lässt, zufällige Kommentare eingibt und diese in Ihrem Namen veröffentlicht.

### OHP III

#### Clemens Bauder, Davide Bevilacqua

In der Lichtinstallation *OHP III* wird von Clemens Bauder und Davide Bevilacqua mit den poetischen Potentialen eines technologischen Auslaufmodells, dem Overheadprojektor, experimentiert. Mit Motoren und Sensoren modifiziert, werden die normalerweise manuell bedienbaren Rollvorrichtungen der Projektoren angesteuert. Die handbeschriebenen, 20 Meter langen Transparentfolien rollen in unterschiedlichen Geschwindigkeiten vor oder zurück, der Overheadprojektor wird zu einer Filmvorführungsapparatur. Analoge Bilder, Muster oder Texte werden mechanisch bewegt, wechseln einander langsam in einer

bestimmten Choreographie ab und setzen sich immer wieder zu neuen, mit der antiquierten Ästhetik der Overheadprojektion spielenden Erzählungen zusammen.

### **BullShutApp**

**Marta PCampos, Tassilo Posegga**

*BullShut App* ist eine mobile Applikation für Android Handys, mit welcher es möglich ist unangenehme Situationen im sozialen Miteinander zu vermeiden. Die Applikation zielt hauptsächlich darauf ab Platz für Konversationen zwischen zwei Individuen zu schaffen. Geben Sie ein gewünschtes Diskussionsthema in der Applikation an, um andere Benutzer auf Sie aufmerksam zu machen. BullShut App hilft dabei Personen mit gemeinsamen Interessen ausfindig zu machen und dient als Anregung für ein persönliches Gespräch.

### **Transplanting**

**Yen Tzu Chang**

Die Idee kam durch persönliche Erfahrungen der Künstlerin in Österreich. Das Leben hat sich nicht nur durch die Sprache, sondern auch durch Alltagsgegenstände verändert. Ohne die praktische Erfahrung mit diesen, verliert man das Gefühl von Wirklichkeit und die Emotion zu den Gegenständen wird neu definiert. Einige Objekte haben die gleiche Funktion wie in Taiwan, doch die Häufigkeit der Nutzung ist unterschiedlich.

Um eine ähnliche Erfahrung wie oben beschrieben zu ermöglichen, hackte die Künstlerin die elektronischen Alltagsgegenstände und schafft so eine neue Situation für die BesucherInnen. Wenn die Objekte mit Teilen des menschlichen Körpers kombiniert werden, verändert sich dann auch die Beziehung zu den Gegenständen?

### **Eisenbahnbrücke's Nightmare**

**Patricia Margarit Castelló**

Geschichte oder Gegenwart? Tradition oder Moderne? Sollten wir alte Gebäude abreißen, um neue zu bauen? Sollte Geld wichtiger sein als die Identität einer Stadt?

Die Eisenbahnbrücke in Linz ist ein gutes Beispiel für diese Fragen. Sie ist nicht nur ein repräsentatives Bauwerk der Stadt, sondern auch ein wichtiges technisches Denkmal Österreichs Verkehrsgeschichte und sie ist eine interessante Brücke in kultureller, historischer, architektonischer, sozialer und künstlerischer Hinsicht.

Unter Berücksichtigung dieser Aspekte versucht die Installation Eisenbahnbrücke's Nightmare die oben angeführten Fragen zu stellen und fordert den Erhalt der Brücke auf eine spielerische Art.

In der Installation müssen die SpielerInnen in einem gemeinsamen Videospiele zusammenarbeiten um den Spiele-Character, inspiriert vom Bürgermeister der Stadt Linz, daran zu hindern die Brücke zu erreichen und diese zu zerstören. Wie im richtigen Leben, haben die SpielerInnen nur begrenzt Zeit und sind in der Masse stark.

### **The gesture of drawing light with a body movement, Form 24**

#### **Isidora Ficovic**

The gesture of drawing light with a body movement, Form 24 ist eine Serie von Bildern auf einer tragbaren digitalen Foto-Kamera. Die Sequenzen werden in einem Loop auf dem Bildschirm abgespielt und werden so zu einem einheitlichen Video. Die Bilder stammen von einer interaktiven Performance und wirken wie abstrakte Grafiken. Der Tänzer hatte in seiner Bekleidung acht Ipods eingearbeitet, die die Mensch-Maschine-Interaktion repräsentieren. Das Video verrät den „analogen“ Ursprung der einzelnen Bilder. Indem die Einzelbilder als Video abgespielt werden, wird es möglich das Vorhandensein des Körpers des Künstlers zu begreifen. Die simple Technik der Lichtmalerei in Verbindung mit der Bewegung des Körpers dehnt das Medium bis zur Wahrnehmung des Publikums aus.

### **Take Your Time**

#### **Jure Fingust**

Was für eine Rolle haben Ampeln in unserer Welt? Sie sind da, um uns ein angenehmes und sicheres Gefühl zu geben. *Take Your Time* ist eine ortsspezifische interaktive Installation, sie spielt mit unserer üblichen Wahrnehmung einer Ampel. Die Funktion wird umgekehrt. Die Ampel wird "gehackt" um ein unangenehmes Gefühl bei den PassantInnen entstehen zu lassen.

## **Wanderl\_st**

### **Nathan Guo**

Information ist ein Maß für die Freiheit der Wahl, wenn man eine Nachricht auswählt.

*(Shannon & Weber, aus dem Englischen frei übersetzt)*

*Wanderl\_st* ist eine interaktive Installation, die eine digitale Dartscheibe als Interface für den Google Map Navigator nutzt. Durch die relative Position der BesucherInnen zur Dartscheibe kommen diese Schritt für Schritt an bestimmten geo-Standorten. Die individuellen Routen werden aufgenommen und in rhythmische Akustik übersetzt. So entsteht ein innovativer Weg das Durchschreiten des Raums wahrzunehmen.

Der Unterstrich in *Wanderl\_st* kann durch "a", "i", "o" oder "u" ersetzt werden, um so mehrere Ansätze von Wahrnehmung aufzuzeigen.

*Wanderl\_st* beabsichtigt, die interrelationalen Attribute der Kommunikation wie Unsicherheit, Vorwegnahme, Berechenbarkeit, Kapazität und Redundanz zu erkunden. Dieser spielbare Interface-Ansatz unterstützt nicht nur eine cyber-nomadische Lebensweise, sondern soll auch ein ironisches Zitat zum übermäßigen Einsatz von Technologien in der digitalen Kultur sein.

## **LARD**

### **Oliver Lehner**

LARD zielt darauf ab, auf dem akustischen Schlachtfeld wieder faire Voraussetzungen herzustellen, indem ähnliche technologische Prinzipien in miniaturisierter Form eingesetzt werden. Stimmen des Protests aus der ganzen Welt werden gesammelt, und deren Aussagen in die Ohren jener BesucherInnen geflüstert, die dafür einen Moment inne halten. Technologie, die eigentlich dazu genutzt wird, Menschenmassen ruhigzustellen und auseinanderzutreiben wird umgekehrt, um das exakte Gegenteil zu bewirken.



## **Pop the Movie**

**Carina Lindmeier, Federico Tasso**

*Pop the movie* ist eine Video-Installation in welcher Teile des Films die gewohnten Bahnen verlassen. Konzentriert auf eine sich ständig verändernde Projektionsfläche aus Popcorn, wird der Zuseher eingeladen die Projektion durch das Popcorn selbst zu modifizieren.

## **#innerstagram**

**Nina Mengin**

Erlebtes zu teilen schafft die Voraussetzungen effektiv an einer Gruppe teilzuhaben. Soziale Netzwerke nutzen dieses Bedürfnis um Menschen zu animieren sich zur Schau zu stellen. Sie geben einem das Gefühl, jeder noch so banale Moment unseres Lebens sei es wert mittels Handykamera festgehalten zu werden. Der Fotoordner unseres Telefons enthält eine Retrospektive persönlicher Erlebnisse und scheint die eigenen Erinnerungen zu ersetzen. Diese Aufnahmen zeigen meist ein gestelltes und gefiltertes Bild der Realität, welches in der Hoffnung auf Anerkennung mit der Welt geteilt wird. Aus individuellen Erlebnissen werden somit angepasste nichtssagende Symbolfotos eines vermeidlich erfüllten Lebens. Nina Mengin dokumentierte in ihrer Arbeit *#innerstagram* ihren Alltag mit einer Kamera und nutzte vorhandene Werkzeuge um die Fotos an die persönlichen Erinnerungen anzupassen. Die dabei entstanden unwirklichen Bilder werden mit persönlichen Notizen ergänzt um dem Betrachter den Moment so authentisch wie möglich zu präsentieren.

## **Death of Things**

**Martin Nadal**

Death of Things (DoT) ist eine Serie von bewegten Figuren, die öffentliche Persönlichkeiten repräsentieren. Ob sich diese bewegen ist davon abhängig ob die Personen noch leben.

Jede dieser Figuren hat einen eingebetteten Mikroprozessor und ist mit dem Internet verbunden. Wenn das System feststellt, dass eine Person gestorben ist, wird die Bewegung der Figur sofort angehalten. So wird eine Verbindung zwischen dem "Leben" des Objekts und dem Leben der realen Person hergestellt.

## **Break the Ice**

**Gisela Nunes**

### **Interaktive Installationen**

Die Installation *Break the Ice* fordert unser Handeln, mit einem tiefen Blick auf uns selbst, um herauszufinden, wer wir wirklich sind und was uns umgibt. Die BesucherInnen werden in Echtzeit durch einen Kinect Sensor getracket. Das Eis, das als Video auf einen Teppich projiziert wird, bekommt Risse je nach Position und Verweildauer der BesucherInnen. Ihre Bewegung läßt das Eis auseinanderbrechen und macht somit ein Video unter dem Eis sichtbar. Der Ton wird auch in Echtzeit mit Overtone/Supercollider generiert und ist abhängig von der Animation der Eisplatten.

## **Time Based Ghosts**

**Ivan Petkov**

Geometrische und organische Formen scheinen aus unregelmäßig blinkendem und zufällig verteiltem Bildrauschen eines bewegten Bildes zu entstehen. Diese Illusion bricht allerdings sobald man das Video stoppt - die Formen verschwinden spurlos. Das führt zu einer singulären Situation, in der Objekte nur im laufenden Film wahrgenommen werden, jedoch nicht in dessen Standbilder.

## **Medium Standard**

**Daniel Samperio / Mario Costa**

*Medium Standard* ist eine interaktive Installation, in der drei tangible Objekte – Münzen, trockene Blätter und ein Kugelstoßpendel – die Umgebung in Echtzeit steuern.

Die Objekte repräsentieren herkömmliche Elemente unseres täglichen Lebens, die es den BesucherInnen in der gemeinsamen Interaktion erlauben durch die Kombination der Symbolismen aus Natur, Zeit und Geld einzutauchen und in Beziehung zu sich zu bringen. Wir sind Teil eines sozialen Systems und diese Installation macht unsere Rolle in der modernen Gesellschaft sichtbar und zeigt auf wie unser Handeln unser eigenes spezielles System beeinflusst.

Das Ziel von *Medium Standard* ist es, einen gemeinsamen Gesamtraum zu gestalten, in dem

die BenutzerInnen sich beteiligen können und der Frage nach der Beziehung zwischen den Objekten, deren Reaktion und ihre Wirkung auf das System nachgehen können.

## **Netz**

**Jens Vetter**

### **Interaktive Klang Installationen**

Spinnennetze sind Konstruktionen, die Webspinnen zum Beutefang dienen. Das Spinnennetz als Metapher steht für Vernetzung, Zugang und Entwicklung, aber auch für Einfangen, Verwirren, Lähmen, Verhindern. In Mythologie und Traumdeutung werden Spinnennetze auch mit dem menschlichen Unterbewusstsein assoziiert.

In der Installation Netz ist ein Netz aus elastischen Gummibändern im Raum verspannt. In der Mitte des Netzes befindet sich ein Lautsprecher. Berührungen und Dehnungen im Netz werden in Echtzeit zu digital generierten Klängen transformiert und über den Lautsprecher abgespielt.

## Projekt der Kunstuniversität Linz in Kooperation mit dem ÖAMTC „Mobilität der Zukunft“

Bei der diesjährigen Ausstellungsbeteiligung wird außerdem das gemeinsame Projekt der Abteilungen Industrial Design Scionic und Interface Cultures, in Kooperation mit dem ÖAMTC präsentiert. Studierende wurden gebeten sich Zukunftsszenarien für Autopannen-Service-Standards im Jahr 2050 vorzustellen. Um diese Aufgabenstellung in einen Kontext zu stellen, erarbeiteten Studierende ihre Visionen für zukünftige Smart Cities und vernetzte ländliche Gebiete. Sie diskutierten über neue Arten von Infrastruktur, umfassende Netzwerke und Dienstleistungen, Fahrzeuge, erneuerbare Energiequellen, neue Formen des Fahrzeugbesitzes sowie personalisierte und kundengerechte Support-Lösungen.

Eine gemeinsame Überlegung war unter anderem, dass in Zukunft eine ausgeglichene work-life-balance immer wichtiger wird und somit auch Mobilität weiter an Relevanz gewinnt. Der ÖAMTC sollte daher in der Lage sein, seine Mitglieder durch die Verwaltung komplexer Mobilitätssituationen und durch eine einfache und effiziente Mobilitätsgarantie zu unterstützen.

Von den Studierenden vorgestellte Ansätze sind beispielsweise, intelligente Schnittstellen welche die Kommunikation mit der zentralen Steuereinheit im ÖAMTC Hauptquartier vereinfachen oder fliegende Drohnen die Ersatzteile zum Ort der Panne befördern können. Ein wesentlicher Punkt war außerdem die Möglichkeit, den ÖAMTC Mitgliedern eine Vielzahl an verfügbaren Mobilitätsoptionen zur Verfügung zu stellen. Die Mitglieder sollen individuell wählen können, welche Art von Fahrzeug sie zu einem bestimmten Zeitpunkt und in einer bestimmten Situation verwenden wollen.

Aufgrund zahlreicher Diskussionen zu Themen wie Fahrzeugbesitz und Verantwortlichkeiten, selbstfahrende Vehikel und neue, angepasste Transportmittel, erarbeiteten Studierende und die Fakultät Zukunftsszenarien für den ÖAMTC. Diese können ihren Mitgliedern auch im Jahr 2050 noch 100 Prozent der Mobilität zu gewährleisten.

Beteiligte: Elke Bachlmair, Florian Nimmervoll, Christa Sommerer, Michaela Ortner, Maria Fröhlich, Bernhard Hierner