

## Sense the Invisible

### Ars Electronica Center zeigt Arbeiten des Künstlerkollektivs h.o. (JP)

(Linz, 27. Juli 2010) Von 30. Juli bis 12. September zeigt das Ars Electronica Center acht interaktive Arbeiten des japanischen KünstlerInnenkollektivs h.o. Nicht zu einer räumlich (ab)geschlossene Ausstellung zusammengefasst, sondern auf verschiedene Punkte im Ars Electronica Center verteilt, laden die Arbeiten zur unterhaltsamen Entdeckungsreise quer durch das Museum der Zukunft.

#### h.o

Das KünstlerInnenkollektiv h.o. besteht aus aktuell 14 KünstlerInnen rund um Mastermind Hideaki Ogawa (JP). Das Team vereint eine breite Palette von Fachkompetenzen auf sich – von Sensortechnik und Interaktionsdesign über Datenbanksysteme bis zum Hardwaredesign. Eine kontinuierliche personelle Fluktuation erschließt dem Team allerdings immer wieder neue Disziplinen – und Perspektiven. In ihrer frühen Phase setzten sich h.o mit Themen wie Zeit und Kommunikation auseinander, schuf spielerisch-poetische interaktive Installationen („Memory of Media“ und „Perfect Time“) und beschäftigten sich stark mit internetbasierten Kommunikationsobjekten („SmallConnections“). Später widmeten sich h.o verstärkt neuen Visionen und sozialen Aspekten („Colours“, „Cube“). Gemeinsam mit einer Werbeagentur erarbeiteten h.o mitunter eine Antithese zu modernen Werbestandards („A New Cultural Advertising Project“ und „Slogan Generator“). 2000 erhielten h.o. den Philip Morris Art Award für „Memory of Media“. Seit 2007 sind Hideaki Ogawa und Emiko Ogawa (beide JP) Artists in Residence bei Ars Electronica.

---

h.o: <http://www.howeb.org/e/>

Sense the Invisible: [http://www.aec.at/center\\_exhibitions\\_area\\_de.php?id=147](http://www.aec.at/center_exhibitions_area_de.php?id=147)

## Sense the Invisible / die Arbeiten

### Kazamidori (2009)

„Kazamidori“ setzt sich aus „Kaza“ (Wind), „Mi“ (Beobachten) und „Dori“ (Vögel) zusammen und bedeutet „Wetterfahne“. Die „Wetterfahne“ der Gruppe h.o zeigt die „Windrichtung im Internet“ an, indem weltweit alle Zugriffe auf die Website von Ars Electronica ausgewertet werden. Klickt jemand in Tokio auf [www.aec.at](http://www.aec.at), zeigt „Kazamidori“ gen Osten, informiert sich ein New Yorker Medienkünstler über Ars Electronica weist „Kazamidori“ nach Westen...

### Perfect Time (2004)

„Perfect Time“ rückt die Zeit und ihr stetes Fortschreiten, ihre Präsenz und Flüchtigkeit in den Mittelpunkt. Eine „Wand“ aus rieselndem Sand bildet dabei die Projektionsfläche für farbenfrohe Bilder. Versiegt der Sand, verschwinden auch die Bilder, versucht man nach den

Bildern zu greifen, lösen sie sich ebenfalls auf. „Perfekt Time“ wandelt ZuschauerInnen in AkteurInnen ohne deren aktives Mitwirken die virtuelle Welt verborgenen bleibt.

### Memory of Media (1999)

„Memory of Media“ verdichtet fünf Erzählstränge zu einer Momentaufnahme. Fünf Videosequenzen erzählen fünf verschiedene Vorgeschichten ein und desselben Augenblicks, der wiederum als Foto „eingefroren“, quasi unveränderlich, ist. „Memory of Media“ setzt den kontinuierlichen Fluss der Zeit in Szene und zeigt die Einmaligkeit auch ganz alltäglicher Momente, indem auf die ihnen vorausgehenden unendlich vielen Zufälle und ihre Kombinationen verwiesen wird.

### Slogan Generator (2008)

Täglich besuchen tausende UserInnen die Website von Ars Electronica. Viele von ihnen gelangen über die Eingabe von Suchbegriffen oder Suchphrasen hierher. Der „Slogan Generator“ interpretiert jeden einzelnen dieser Suchbegriff als „persönliches Schlagwort“ des jeweiligen Users und kombiniert dieses mit dem offiziellen Titel „Museum der Zukunft“. Das Überlagern von offiziellen, bzw. kommerziellen Botschaften mit individuellen Aussagen von KonsumentInnen schafft interessante, personalisierte Wortkreationen, die ihrerseits wiederum einen ganz konkreten Interaktionsprozess „belegen“. Der „Slogan Generator“ wurde von h.o und DENTSU umgesetzt.

### BLUE (2008)

„BLUE“ visualisiert die Fließgeschwindigkeit, Wellenbildung und den Wasserstand der Donau. Und das alles in Echtzeit. In dieser virtuellen Donau blubbern darüber hinaus viele, viele Bläschen, die – mit dem Finger angetippt – Informationen zum Fluss und seiner Umgebung freigeben.

### Magic Moment (2008)

„Shadow“ schlägt eine Brücke zwischen den realen Schatten der BesucherInnen und den virtuellen Schatten der humanoiden Roboter „FT“ und „Manoi PF01“. In diesem Wechselspiel der Schatten kommen zwei Welten, die reale und die fiktive, zusammen, und wird es möglich, mit „FT“ und „Manoi PF01“ in Beziehung zu treten.

### Maru-san (2008)

„Maru-san“ ist eine anonymisierte, hilfsbereite Figur, die die BesucherInnen auf ihrem Weg von einer h.o-Arbeit zur nächsten „begleitet“ und hier stets erklärt, was es mit der jeweiligen interaktiven Arbeit auf sich hat. Damit nicht genug, leitet „Maru-san“ längst auch durch alle anderen interaktiven Ausstellungen des neuen Ars Electronica Center.

### h.o-Videoarchiv

#### Colors (2005)

Webprojekt. Visualisiert die in Blogs auf der ganzen Welt geäußerten Emotionen.

**SmallConnection (2004)**

Kommunikationsmedien. Hilfsmittel für Paare, die via Internet miteinander kommunizieren.

**Cube / Niiza Koyomi Project (2004-2006)**

Kreativplattform für vielseitige Sensoren. Projekte auf der Basis dieser Plattform.

**A New Cultural Advertising Project (2008)**

Studie zu neuen Werbeformen beim Festival Ars Electronica 2008. Persönliche Interessen kreieren neue Slogans.