

TIME OUT.06

Pressegespräch vom 8.6.2016 mit

Univ.-Prof. Dr. Gerhard Funk (Leitung Studiengang Zeitbasierte und Interaktive Medien, Kunstuniversität Linz)

Gerfried Stocker (Künstlerischer Leiter Ars Electronica)

Presseinformationen und Bilder finden Sie auf: <http://www.aec.at/press/>

Ars Electronica Center und Kunstuni präsentieren

Neue Ausstellung: TIME OUT .06

(Linz, 8.6.2016) Mit der Ausstellungsreihe TIME OUT rücken der Studiengang Zeitbasierte und Interaktive Medien der Linzer Kunstuniversität und das Ars Electronica Center junge Medienkunst aus Linz in den Blickpunkt. "TIME OUT .06 zeigt erneut einen sehr guten Querschnitt an künstlerischen Ausdrucksformen im Bereich interaktiver und installativer Medienkunst, die rund um das 10-jährige Jubiläum unserer Studienrichtung entstanden sind", so Studiengangsleiter Univ.-Prof. Dr. Gerhard Funk. „Von Mikroorganismen, die auf einer Schreibmaschine ausgegebene Text beeinflussen, über die Illusion eines Spiegels, bis hin zum LED-Lichtsturm – es ist immer wieder aufs Neue interessant zu sehen, womit sich junge MedienkünstlerInnen beschäftigen, meint Gerfried Stocker, Künstlerischer Leiter der Ars Electronica.

TIME OUT .06: Die Projekte:

CRACKS / Sarah Youssef (AT)

Sarah Youssefs CRACKS beschäftigt sich mit dem Thema sexueller Gewalt gegen Frauen im öffentlichen Raum. Im Zentrum ihrer Audioinstallation stehen neun aus Gips gefertigte Objekte, über die Interviews mit MitarbeiterInnen des Vereins „Notruf für vergewaltigte Frauen und Mädchen“ abgespielt werden. Die Gipsobjekte zeigen Negativabdrücke von Rissen im Asphalt und stammen von Orten, die mit einschneidenden Erlebnissen einer Frau in Verbindung stehen. In den Interviews thematisieren die SozialarbeiterInnen wichtige Begrifflichkeiten rund um sexuelle Gewalt, mit dem Ziel, Aufklärungsarbeit zu leisten.

In Vitro Typewriter / Simon Christoph Krenn (AT)

Simon Christoph Krenn hat eine alte, mechanische Schreibmaschine per Arduino-Interface mit zwei Petrischalen verbunden. Letztere beinhalten Agar-Nährböden, in denen durch Handabdrücke verursachte Kolonien von Mikroorganismen wachsen. Dieses Wachstum hat wiederum Einfluss auf einen mittels Algorithmus automatisch geschriebenen Text auf der Schreibmaschine. Je schneller sich die Mikroorganismen ausbreiten und verändern, desto stärker ändert sich auch der historisch-wissenschaftliche Text rund um Evolutionsbiologie und die ausgegebenen Textkompositionen werden zunehmend bruchstückhaft. Der In Vitro Typewriter basiert auf einer Hypothese des Medienphilosophen und Kommunikationswissenschaftlers Vilém Flusser, der meinte: „Gedächtnis kann als Informationsspeicher definiert werden. So verstanden sind Gedächtnisse überall in der Natur aufzufinden. Gespeicherte Informationen schweben wie Inseln im allgemeinen Strom zur Entropie hin, sie sind zufällig daraus emporgetaucht, und werden notwendigerweise darin wieder untertauchen. Der zweite Hauptsatz der Thermodynamik sagt, dass in der Natur alle Informationen dazu neigen, vergessen zu werden.“ (Flusser: On Memory, 1990)

mirror_0.2 / Gregor Woschitz (AT)

Mit der interaktiven Installation „mirror_0.2“ ersetzt Gregor Woschitz das Spiegelbild einer Person durch sein eigenes. Mittels einer Kinect-Kamera werden Position und Mimik einer Person erfasst, am Screen sind hingegen die entsprechenden Bilder des Künstlers zu sehen. Rund 100.000 Fotos mit verschiedenen Positionen, Mimiken und Kopfneigungen hat Gregor Woschitz für diese Installation von sich angefertigt. Eine Software vergleicht, welches der Fotos am ehesten dem Gesichtsausdruck der BetrachterIn ähnelt. Der Hintergrund ist ein 3D-Scan, der den realen Gegebenheiten vor Ort entspricht, physikalisch korrekt verzerrt wird und so die Illusion eines Spiegels zusätzlich verstärkt.

Scratching Wounds / Karol Kensy (AT)

Eine Schallplatte, kreiert mit einem Ms. Pinky Vinyl-Timecode-System, Scratching und Kritik an Tierversuchen – das sind die Bestandteile der Arbeit Scratching Wounds von Karol Kensy. Sobald sich die Scheibe auf dem Plattenteller zu drehen beginnt, werden verschiedene Werbungen von Pharma-, Kosmetik- und Waschmittelprodukten an die Wand projiziert. Beginnt man die Platte zu scratchen, sie also auf dem Plattenteller rhythmisch hin- und her zu bewegen, mischt sich Videomaterial von Tierversuchen, die zum Testen der Inhaltsstoffe des jeweiligen Produkts durchgeführt wurden, in die Werbung. Es wird also metaphorisch an Wunden gekratzt. Karol Kensy möchte mit seiner Arbeit darauf hinweisen, dass Tierversuche auch heute in der Pharmaindustrie noch gang und gäbe sind. Für jede gezeigte Werbung wurde genau recherchiert, welche der verwendeten Stoffe bei Tierversuchen zur Anwendung kamen oder noch immer kommen.

Lightstorm / Katharina Gruber (AT), Gregor Woschitz (AT), Laurin Döpfner (AT)

Er ist zwei Meter hoch, hat einen Durchmesser von drei Metern und dreht sich mit einer Geschwindigkeit von 35 km/h: Die Rede ist vom Lightstorm, einer rotierenden Röhre mit ringsum eingearbeiteten LED-Streifen. Sobald der Zylinder sich zu drehen beginnt, interpretieren die Augen der BetrachterInnen die rasch aufleuchtenden LEDs als Zeichnungen in der Luft und es entsteht der Eindruck pulsierender Bilder im Raum. Für Katharina Gruber, Gregor Woschitz und Laurin Döpfner steht der Lightstorm für den Menschen im Trubel der Stadt. Einer Stadt, die im 21. Jahrhundert geprägt ist, von immer mehr Lichtquellen, die den Menschen und seinen persönlichen Rhythmus beeinflussen.

Studiengang Zeitbasierte und Interaktive Medien: <http://www.time.ufg.at>
Ars Electronica News: <http://www.aec.at/news/>