

## Interface Cultures @ Ars Electronica Festival 2011 1. – 6. September 2011, Brucknerhaus, Foyer

Univ.Prof.Dr. Christa Sommerer, Univ.Prof.Dr.techn. Laurent Mignonneau, Univ.Prof.Dipl.-Ing. (FH) Martin Kaltenbrunner  
Univ.-Ass.Mag.art. Michaela Ortner, Univ.-Ass.Mag.art.BA. Marlene Hochrieser, Sen.Sct.Mag.Dr. Georg Russegger

### UNUSELESSNESS — THE USEFUL USELESS Un-Nutzlosigkeit - das nützlich Unnütze

*Kunst und Nützlichkeit – ein scheinbarer Gegensatz. Diese Ausstellung bezieht kritisch Stellung zur Medienkultur und deren ständig wechselnden Rahmenbedingungen, die Rolle der Kunst als Motor der Veränderung und Wegbereiter neuer kreativer Lösungen zunehmend infrage stellen. Vor allem die Freiheit der Kunst, zunächst nutzlose Ideen zu entwickeln und umzusetzen, führt durch die Auflösung konventioneller Denkmuster zu radikal neuen Ansätzen im Bereich Interaktionsdesign. Technologie und Design können zwar unseren alltäglichen Umgang mit Maschinen erleichtern, doch nur die künstlerische Forschung kann neue und unerwartete Ergebnisse hervorbringen. Die treibende Kraft bei der Konzeption unserer Kunstwerke und Installationen ist daher die Un-Nutzlosigkeit, das nützlich Unnütze. Wir möchten an der Grenze zwischen Kunstwerk, Interaktionsprototyp und einer offenen Herangehensweise an Kunst und Funktionalitätsansprüchen operieren und diese Schnittstelle produktiv nutzen. Die junge Generation von Medienkünstlern und -künstlerinnen ist sich ihrer Wurzeln in Kunst, Design und insbesondere der interaktiven Kunst bewusst, verweist auf die Zusammenhänge mit partizipatorischer Kunstpraxis und Performance und kennt ihre Stellung in der Kunstgeschichte. Die Ausstellung zeigt Arbeiten von Studierenden des Masterstudiums Interface Cultures an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung in Linz, Österreich. (Aus dem Englischen von Martina Bauer)*

### Projekte

Titel des Projekts: **QmusiQ**

**Irmgard Falkinger-Reiter (A) und acht Fleckviehkühen**

*QmusiQ* ist die Bezeichnung für >Digitale Kuh Musik< die von acht Milchkühen gespielt wird. Deren Milchproduktions- und Trächtigkeitsdaten bilden die Grundlage für die Visualisierung auf dem Bildschirm, gemeinsam mit einigen Informationen über die Kühe und die Milchwirtschaft. Für die Sonifikation wird die Milchmelodie der Einzelkuh mit den Bordunen (Haltetönen) ihrer ungeborenen Kälber unterlegt. Um die Instrumentalisierung von Tieren zu Produktionsmedien zu hinterfragen, werden ihre Produktionsdaten analysiert und in einen neuen Kontext gesetzt. Die Programmierung der digitalen Musik verleiht jeder Kuh und jedem Kalb eine neue Stimme. Das kann als Instrumentierung gesehen werden, die sie vor Publikum auf eine Bühne stellt, um ihre Einzigartigkeit zu betonen. Die BesucherInnen können entweder das Konzert sehen und zuhören oder die Vorstellung als GastdirigentInnen aktiv beeinflussen, indem sie einer Einzelkuh den Einsatz geben, eine kleine Gruppe aus ihren Lieblingkühen bilden oder schließlich sie alle zu einem kleinen Kammerorchester vereinen.

Titel des Projekts: **Weltschmerz**

**Maša Jazbec (SLO), Tiago Martins (P)**

"Bilder sind heute die wahre Realität." - Slavoj Žižek

Die Installation lädt BesucherInnen ein, russisches Roulette mit dem Weltschmerz-Kanal zu spielen, der, trotz Fiktion, Videos zeigt, die ganz real sind. Um an der Installation teilzunehmen, müssen ich die BesuchInnen setzen, einen Revolver nehmen, den Lauf drehen, den Revolver gegen den Kopf halten und abdrücken. Ein Fernseher spielt in der Folge ein kurzes Video ein, das Teil von fast jeder Nachrichtensendung sein könnte. Während der Teilnehmer / die Teilnehmerin sich diese ansieht, wird seine / ihre Reaktion verfolgt, verstärkt und als Pochen eines symbolischen Stück Fleisches auf einem Tisch wiedergegeben. Die Wahl der Videos erfolgt zufällig, derzeit ist die Auswahl begrenzt auf vorgefundenes Material.

Titel des Projekts: **FMR1**

**Fabrizio Lamoncha (E), Ioan Ovidiu Cernei (RO), Maša Jazbec (SLO)**

Mit diesem Projekt richten wir unsere Aufmerksamkeit auf die fatale Verbindung von Technologie und Internet in der heutigen Gesellschaft, die als Konsequenz zum Verlust von Identität und zu Verwirrung führen kann. Wir wollen das Eindringen der Technik in die intimsten Bereiche unseres Lebens veranschaulichen. Einblicke in die Gebärmutter sind eine extreme Form der Einmischung in die Intimität. Das virtuelle Bild ohne jede Emotion und Hintergrund - lediglich die Information befriedigt das neugierige Auge. Über YouTube haben wir alle jederzeit Zugriff auf Videos von Föten. Diese Kinder sind noch nicht einmal geboren, schon sind deren Bilder für jedermann im Internet zugänglich. Die Installation FMR1 ermöglicht den ZuschauerInnen über eine 3D-reale Form (Atemschutzgerät) in die 2D-virtuelle Welt einzusteigen – ihnen kommt die Rolle eines Schöpfers / einer Schöpferin zu. Wenn man in das Gerät atmet, ist man in der Lage, den Embryo auf dem Bildschirm zu bewegen. Der Benutzer / die Benutzerin verliert den Status des Schöpfers / der Schöpferin, wenn er / sie aufhört in das Gerät zu atmen. Der Einstieg in die virtuelle Realität findet in Echtzeit statt, während wir gleichzeitig in zwei Welten sind. Nur das Bewusstsein bewegt sich in der virtuellen Welt, während der Körper in der realen Welt und Zeit bleibt. Mensch und Maschine koexistieren in einem dynamischen System. Der menschliche Körper ist also der letzte Teil der Physis, der noch mit der realen materiellen Welt verbunden ist. Neue Technologien verändern kulturell, wie wir den menschlichen Körper wahrnehmen - von einem natürlichen selbstregulierten System, zu einem künstlich kontrollierten und elektronisch transformierten Objekt. All das eröffnet uns ein ontologisches Verständnis für das Cyborg-Prinzip.

Titel des Projekts: **iWilson**

**Veronika Pauser (A)**

iWilson ist eine mobile Web-Anwendung, bei der der Bildschirm des Handys als Leinwand verwendet wird, um darauf generative Kunst zu produzieren. Eine grafische Ausgabe wird durch das Hochladen von gewöhnlichen Fotos erzielt. Die dabei entstehenden Bilder sind inspiriert von Mark Wilsons Kunstwerken (generative Algorithmus Bilder), insbesondere dem archivierten Tintenstrahldruck csq2265. Die hochgeladenen Fotos werden analysiert und die daraus resultierenden Bilddaten in Form von Kreisen und Quadraten in verschiedenen Größen und Farben abgebildet. Die Ergebnis-Grafiken haben einen ähnlichen Stil wie die von Mark Wilson. Während in den Werken der frühen Pioniere der digitalen Kunst der Zufall eine zentrale Rolle spielte, wird in dieser Arbeit die Zufälligkeit vollkommen durch die Benutzerinteraktion ersetzt.

Titel des Projekts: **Huis Clos**

**Fabrizio Lamoncha (E), Ioan Ovidiu Cernei (RO), Maša Jazbec (SLO)**

"Wenn Sie mir sagen, wer ich bin, dann werde ich wenigstens eine Identität haben. Ich werde wissen, was oder wer ich bin. "

Durch das Klopfen auf ein Holzhaus interagiert man mit dem Ego darin. Mit diesem Projekt erforschen wir das grundlegende Verständnis, dass der Mensch einen freien Willen hat. Aber diese Freiheit der Wahl führt oft zu Angst - weil der Mensch frei und sich seiner Möglichkeiten bewusst ist, ist die Angst Teil seiner menschlichen Erfahrung. Mit der Möglichkeit der Entscheidung geht die absolute Verantwortung für die jeweilige Aktion einher. Die Angst und Sorge, die durch diese Verantwortung ausgelöst wird, führt bei vielen Menschen dazu, ihre Freiheit und Verantwortung zu ignorieren. Sie überlassen es anderen Personen Entscheidungen für sie zu treffen.

Titel des Projekts: **GearBox**

**Ulrich Brandstätter (A), Oliver Buchtala (D)**

Bei GearBox handelt es sich um einen Sequencer, der die Komposition polyrythmischer Loops auf eine einfache und zugleich ungewöhnliche Art und Weise ermöglicht: durch die Verbindung virtueller mechanische Zahnräder, die einfache Rhythmen darstellen, können BesucherInnen via Touch-Screen in kurzer Zeit komplexe Kompositionen bewerkstelligen. Dabei wird versucht, sowohl Neulinge als auch Experten und Expertinnen der elektronischen Musik durch eine einfache und verspielte Interaktion anzusprechen. Kern dieser Arbeit ist die Verbindung der Gesetze der Mechanik mit einer unbeschränkten Anzahl polyrythmischer Spuren, die als Zahnräder dargestellt werden und Echtzeit-Interaktion ermöglichen.

Titel des Projekts: **Oma, erzähl mal!**

**David Brunthaler (A)**

Erinnerungen sind die Essenz der Originalität und Einzigartigkeit eines jeden Menschen. Es existieren unzählige Geschichten, die weder erzählt noch gehört wurden. Es ist somit wahrscheinlich, dass die Zahl der nicht aufgenommenen Chroniken sehr groß ist. Man könnte argumentieren, dass sich unsere Prioritäten im Laufe der Zeit verändert haben und man deswegen weniger Motivation hat, sich Erzählungen aus Großmutterns Kindheit und Jugend anzuhören. Vielleicht ist es der immer schneller werdende Rhythmus der Weltwirtschaft, der zu einem gestressten Lebensstil führt und wir entsprechend weniger Zeit für unsere Großeltern haben. Meine Großmutter sammelt gerne Steine.

Diese müssen nicht wertvoll sein, es genügt, wenn sie ihre Aufmerksamkeit in irgendeiner Weise erregen. Reduziert auf die Funktionalität nützt "Oma, erzähl mal!" lediglich ein Tonaufnahme- und -Wiedergabegerät. Ohne auf den technischen Standpunkt zu achten, hat das Projekt das Ziel, so viele Erlebnisse wie möglich von meiner Großmutter festzuhalten. Die Steine werden zu Containern ihrer persönlichen Erinnerungen. Die Steine behalten die Großmutter im Gedächtnis.

Titel des Projekts: **Error Messages**

**Vesela Mihaylova (BUL)**

Windows-Betriebssystem Fehlermeldungen sind etwas, das wir alle kennen. Sie sind Teil des heute bekanntesten PC-Interfaces und sie tauchen auf, wenn die Kommunikation zwischen Programm und Benutzer / Benutzerin abbricht oder ein Missverständnis vorherrscht. Durch die modernen Kommunikations-Technologien sind wir mehr denn je an den Bildschirm als Fenster zur und durch die Welt gebunden. Dennoch hilft uns dies nicht wirklich unsere Verbindungen zu halten und wir scheitern oft im Kommunizieren miteinander. Durch die Verwendung des fast vergessenen und altmodischen Handwerks, der Stickerei, erscheinen die Fehlermeldungen in Kreuzstich und somit in einem neuen Kontext. Da sie Teil der modernen Ästhetik des Computer-Bildschirms sind, gibt ihnen das Sticken den Status des neuen "Schönheit" und des neuen "Hype".

Titel des Projekts: **The Will**

**Lenka Klimešová (CZ), Arwa Ahmed Ramadan (EGY)**

Auf dem Boden befindet sich das Islamische Symbol für Allah, ein quadratischer Kufi, hergestellt aus einem leitenden Teppich. Neben dem Teppich stehen drei Paar Schuhe mit eingebauten Mini-Vibrationsmotoren. Wenn man die Pantoffeln anzieht und auf dem Symbol herumgeht, fühlt man Vibrationen. Die Farben der Hausschuhe repräsentieren die US-amerikanische Flagge. Das Projekt kommentiert den militärischen Konflikt zwischen den USA und dem Irak und die Terroranschläge. In der arabischen Welt ist es verboten auf dem Symbol Allahs zu gehen. Jeder hat die Möglichkeit, zu wählen.

Titel des Projekts: **Lichtspeicher**

**Henning Schulze (D)**

Lichtspeicher ist ein tragbares Gerät um Lichtsituation zu scannen, zu speichern, zu kompilieren und schlussendlich diese auf der Außenhaut abzuspielen. Das Gerät ist inspiriert durch die Arbeitsprozesse der Impressionisten. Diese suchten sich eine Umgebung aus, betrachteten sie, erfassten ihr Licht und begannen das Bild. Während der Künstler arbeitete, konnte er sich entscheiden ob er eine tatsächliche Lichtsituation darstellt oder eine neue, aus den beobachteten, kompiliert. Analog scannt Lichtspeicher die umgebende Lichtsituation in 360° - quasi einen Schnappschuss der Zeit – und gibt sie auf seiner Außenhaut wieder. Es entsteht der Anschein, dass das Umgebungslicht reflektiert wird, als wäre es umgestülpt worden. Mit Lichtspeicher wird nicht beabsichtigt, ein Foto der Umgebung zu machen. Die Wiedergabe des Lichts in niedriger Auflösung ist ein Fingerzeig auf eine Situation. Zusätzlich, so wie der Künstler befähigt war, können neue Lichtsituationen erstellt werden.

Titel des Projekts: **Squeezer**

**Fabrizio Lamoncha (E), Ioan Ovidiu Cernei (RO), Maša Jazbec (SLO)**

Die Enthüllung in Medien ist ein Schock für unser Nervensystem, der Gefühle des Unbehagens blockiert und uns wie Laborratten zum gedankenlosen Navigieren durch ein Labyrinth lotst, damit wir mehr Befriedigung erlangen. Marshall McLuhan erklärt, dass der Zugang zu Werkzeugen und Technologien in einer Gesellschaft bestimmt, wie diese zerfallen oder gedeihen wird.

Wir werden, was wir sehen. Ein Beispiel für eine Technologie, die in der Lage gewesen ist, das soziale Verhalten zu ändern, ist das Fernsehen. Das Fernsehen ist eine städtische Verbindung, die in fast allen Häusern vorkommt und der einfache Akt des Einschaltens eines Fernsehers kann in einem Raum voller Menschen totale Stille auslösen. Durch Interagieren mit dem *squeezer*, der die Form eines männlichen Geschlechtsorgan hat, kann man etwa an einem Fernseher die Tonhöhe der gezeigten Beiträge verändern. Die Variation der Tonhöhe verhält sich proportional zum Druck, der auf den *squeezer* ausgeübt wird. Je mehr Druck, desto höher der Ton.

Titel des Projekts: **Sight Clearing**

**Andrea Suter (CH)**

Ein Scheibenwischer wird an eine Wand installiert. Er wird Spuren beim Wischen hinterlassen, wenn es draußen regnet. "Sight Clearing" spielt mit der Verschiebungen von Innen und Außen, mit Umkehrmechanismen. Die Wahrnehmung wird auf poetische, humorvolle Art herausgefordert. "Sight Clearing" ist eine witzige, minimalistische Parabel im Bezug zum Alltäglichen.