

Ars Electronica Center und Kunstuniversität Linz präsentieren:

## TIME OUT .04 – junge Medienkunst aus Linz

(Linz, 19.6.2015) Bereits zum vierten Mal präsentieren das Ars Electronica Center und der Studiengang Zeitbasierte und interaktive Medien der Linzer Kunstuniversität junge Medienkunst aus Linz. „Ich freue mich ganz besonders, dass wir im Rahmen von TIME OUT .04 die ersten Ergebnisse der Lehrveranstaltung ‚Ars Electronica Center Deep Space‘ präsentieren können“, so Gerhard Funk, denn: „Das gesamte Semester über haben unsere Studierende gemeinsam mit den Expertinnen und Experten des Ars Electronica Futurelab den Deep Space quasi als Werkstatt genutzt und dessen fantastische technische Möglichkeiten ganz gezielt für ihre künstlerischen Arbeiten genutzt.“ TIME OUT .04 umfasst fünf interaktive Deep Space-Applikationen sowie vier Medienkunstwerke, die in verschiedenen Räumlichkeiten des Ars Electronica Center gezeigt werden.

### TIME OUT .04 – die Projekte

#### Selbsttonfilm (2014) / Peter Karrer (AT)

Nicht der Ton macht die Musik, es ist der Film. „Selbsttonfilm“ analysiert bestehendes Videomaterial nach einem vorgegebenen Regelwerk und erzeugt daraus eine Tonspur. Der Film vertont sich damit selbst und bietet durch die gleichzeitige Wiedergabe der zusammenhängenden Bilder und Töne ein direktes auditives Erlebnis. Inspiriert von den Live-Vertonungen von Stummfilmen in den Theatern und Kinos am Ende des 19. Jahrhunderts, spielt auch bei Selbsttonfilm ein Klavier die führende Rolle. Allerdings nicht mehr als eine Interpretation durch eine Klavierspielerin oder eines Klavierspielers, sondern eine auf Bildinhalte reagierende Software.

#### Siblings of Frank (2014) / Andreas Trixl (AT)

Wir alle haben uns längst daran gewöhnt, dass in so gut wie jedem Geschäft und immer häufiger auch an öffentlichen Plätzen Überwachungskameras jeden unserer Schritte aufzeichnen. Stellen wir dann aber einmal direkten „Blickkontakt“ mit diesen uns ständig beobachtenden „Augen“ her, macht sich dann doch kurz ein mulmiges Gefühl breit. Mithilfe einer Kinect-Kamera und der Software OpenTSPS erkennt „Siblings of Frank“ Personen und Objekte im Raum und gibt deren Position an ein Programm weiter, das wiederum die Bewegung von an die Wand projizierten künstlichen Augen steuert. Welches Auge dabei wohin blickt, wird zufällig zugewiesen – erkennen sie dagegen nichts, schließen sich die künstlichen Augenlider.

#### Tape Delay (2014) / Lukas Jakob Löcker (AT)

Tape Delay ist eine analoge Arbeit, die alle BesucherInnen dazu einlädt, mit Klängen, Geräuschen und der eigenen Stimme zu experimentieren. Seit den 1950er Jahren ist der Soundeffekt „Tape Delay“ ein wesentlicher Bestandteil zahlreicher Musikgenres. Dabei

werden die Audiosignale des Mikrofons auf Band gespeichert und etwas später wieder abgespielt. Weil das Tonband eine Schleife bildet, wird der im Raum hörbare Klang erneut auf dasselbe Band gespielt. Im Laufe der Zeit verändert sich dadurch die Qualität der ursprünglichen Aufnahme. Die analoge Technik lässt es zu, gewissermaßen in die Vergangenheit zu lauschen und persönliche Klangspuren zu hinterlassen.

#### T-TWEE (2014) / Christina Dellemeschnig (AT)

Das Geschäftsmodell von Facebook, Twitter und Co basiert darauf die Daten der jeweiligen BenutzerInnen zu sammeln, zu analysieren und an Dritte weiterzuverkaufen. „T-TWEE“ setzt sich mit den Zusammenhängen zwischen dem Handel mit persönlichen Daten und den globalen Finanzströmen auseinander und schlägt damit nicht zuletzt eine Brücke zwischen digitalem und analogem Medium. Zufällig ausgewählte Tweets wurden dafür Zeichen für Zeichen aus einem Lochstreifen ausgestanzt und sind dank einer analogen Spieluhr hörbar. Abhängig vom aktuellen Börsenwert des Unternehmens Twitter Inc., der auf der kleinen Anzeige sichtbar wird, setzt sich der Motor der Spieluhr in Bewegung.

#### Arbeiten im bzw. für den Deep Space

##### movie puzzle / Katharina Gruber

Ausschnitte von Animationen des tschechischen Filmemachers Jan Švankmajer bilden die Ausgangsbasis für diese Arbeit. Die Ausschnitte werden in neun gleich große „Filmschnipsel“ zerteilt und auf den Boden des Deep Space projiziert. Die BesucherInnen können die zufällig angeordneten Teile betreten und sie dadurch im Raum herum bewegen. Ziel ist es, die sich ständig verändernden Schnipsel wieder zu einem ganzen Video zusammen zu bauen. Um dies zu erreichen, müssen sich mehrere BesucherInnen zusammentun und miteinander abstimmen.

##### Sinus / Simon Krenn

„Sinus“ ist inspiriert von parametrischen Algorithmen, die bei der Entwurfsplanung in der Architektur eingesetzt werden und auf den Prinzipien des Goldenen Schnitts oder der Fibonacci-Folge basieren. Simon Krenn suchte einen Weg, Sinus- und Kosinusfunktionen in ein visuelles und interaktives Programm zu integrieren. Er übersetzte also mathematische Prinzipien in einen Programmcode und fügt diesen anschließend in ein interaktives Programm ein. Danach optimierte er noch die grafische Ausgabe der Wellen und fügte mehrere subtile Effekte hinzu. Das Ergebnis spricht für sich.

##### Untitled (GEOMETRIC SOUNDSCAPE) / Clemens Niel

Mit „Untitled (GEOMETRIC SOUNDSCAPE)“ lädt Clemens Niel ein, sich auf experimentelle Weise mit den Zusammenhängen zwischen Klang, Visualisierung, Bewegung und Position im Raum auseinanderzusetzen.

## solar system / Moritz Rathke

„solar system“ ist eine interaktive Bildwelt, in der mittels auf den Boden projizierter und begehbare Slider und Buttons planetenähnliche Objekte verändert und bewegt werden können. Das zentrale Steuerelement, die „navigation area“ macht diese Bewegung im dreidimensionalen Raum möglich.

## TS19 (Video) / Ferenc Hirt

Bild und Ton, an sich zwei eigenständige Elemente, werden von uns meistens ganz selbstverständlich zu einem Ganzen zusammengefügt. Diese unsichtbare Verbindung wird in der Animation TS19 sichtbar gemacht. Zwar sind hier keine einzelnen Punkte miteinander verbunden, sie stehen aber in eindeutiger Wechselwirkung und spiegeln somit die unsichtbare Verbindung wieder.

---

TIME OUT .04: <http://www.aec.at/center/ausstellungen/timeout/>

Blogbeiträge zur Ausstellung: <http://www.aec.at/aeblog/tag/time-out/>

Studiengang Zeitbasierte und interaktive Medien: <http://www.ufg.ac.at/Bachelorstudium.1678.0.html>

Ars Electronica Center: <http://www.aec.at/center/de/>