

Ars Electronica und Kunstuni präsentieren:

TIME OUT .07

Pressegespräch vom 23.5.2017 mit

Doris Lang-Mayerhofer (Kulturstadträtin)

Univ.-Prof. Dr. Gerhard Funk (Leiter des Bachelorstudiums Zeitbasierte und Interaktive Medien)

Christoph Kremer (Leiter Ars Electronica Center)

Kristina Maurer (Ars Electronica)

Presseinfos und -bilder: www.aec.at/press

Interviews, Features, Stories: www.aec.at/aeblog/

Folgen Sie uns auf:       

Ars Electronica Center und Kunstuni präsentieren:

Neue Ausstellung: TIME OUT.07

(Linz, 23.5.2017) 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. „TIMEOUT .07 bietet einen guten Querschnitt der verschiedenen künstlerischen Ausdrucksformen im Bereich installativer und interaktiver Medienkunst, die von unseren Studierenden entwickelt wurden“, so Studiengangsleiter Univ.-Prof. Dr. Gerhard Funk. Die Bandbreite der gezeigten Werke reicht vom autobiographischen Computerspiel über „Wachstropf-Glühbirnen“ bis hin zur Arbeit rund um Chronofotografien des Fotopioniers Eadweard Muybridge. Die siebte Ausgabe der TIME OUT-Reihe wird heute, 23.5.2017, um 18:30 im Ars Electronica Center eröffnet. Der Eintritt ist frei.

TIME OUT .07 präsentiert neun Projekte

Heimkommen / Lisa Bickel (AT)

Wohnungstür aufsperrern, Tasche abstellen und Licht aufdrehen: Lisa Bickel fragt welche Geräusche eigentlich zu hören sind, wenn man/frau nach einem langen Arbeitstag nach Hause kommt und das Licht einschaltet. Welche Geräusche werden als angenehm und welche als störend empfunden? Und wie wirkt sich dies auf die Stimmung der/des Heimkehrenden aus? Durch Ein- oder Ausschalten mehrerer Glühbirnen können die MuseumsbesucherInnen verschiedene Klanglandschaften erzeugen, die sie an ihr jeweiliges Zuhause erinnern. Klänge und Geräusche, die täglich gehört – aber gar nicht mehr wahrgenommen werden erzeugen ein Gefühl von Vertrautheit. Und in einer Zeit, in der sich viele Menschen auf der Flucht befinden, kommt diesem emotionalen Nach-Hause-Kommen und den eigenen vier Wänden eine ganz neue Bedeutung zu.

E + F – K = 2 / Fabian Erblehner (AT)

Rettungsdecken, 200 Meter Klebeband und drei Gebläse sind die Bestandteile des Projekts „E + F – K = 2“. Hinter dem kryptischen Titel verbirgt sich die Eulersche Polyederformel, die besagt, dass egal wie ein dreidimensionaler Körper auch beschaffen ist, die Anzahl seiner Ecken plus die Anzahl seiner Flächen minus der Anzahl der Kanten immer 2 ergibt. Das verhält sich auch mit dem Polyeder so, den Fabian Erblehner gebaut hat. Das Aufblasen und Zusammenfallen dieses Körpers erinnert an unregelmäßige Atmung, das Knistern der Folie wird durch Tonabnehmer verstärkt und im Ausstellungsraum wiedergegeben.

A Light-Driven Standstill / Katharina Gruber (AT)

Das dynamische Verhältnis von Bewegung und Stillstand steht im Mittelpunkt der Videoinstallation „A Light-Driven Standstill“ von Katharina Gruber. Sie verwendet dabei Chronofotografien des Fotopioniers Eadweard Muybridge, der in seinen Arbeiten Hochgeschwindigkeitsaufnahmen nutzte, um Bewegungsabläufe besser analysieren zu können. Würden diese Fotografien in schneller Abfolge hintereinander gezeigt, entstünde die Illusion einer Bewegung, die fast filmisch anmuten würde. Katharina Gruber legt die Bilder von Muybridge so übereinander, dass die gesamte Abfolge der Bewegung auf einen Blick sichtbar ist. Darüber hinaus projiziert sie mit einem Beamer eine Animation, wodurch die Bewegung sowohl statisch als auch dynamisch wahrnehmbar wird.

How to Infiltrate a Group of Friends / Sarah Hiebl (AT)

Verlorene Freundschaften thematisiert das autobiographische Computerspiel von Sarah Hiebl. Ohne großen Bruch oder Riesenstreit haben sich die Wege einer Gruppe von Freundinnen im Laufe der Zeit getrennt. Das Spiel beginnt mit dem Versuch, Gründe für dieses Aus zu finden und endet schließlich in einer Akzeptanz der Situation. Sarah Hiebl's Bachelorarbeit ist eine Aufarbeitung mit psychoanalytischen Aspekten und ähnelt vom Aufbau her einem Detektivspiel. Verschiedene Entscheidungen, die nie richtig oder falsch sind, müssen dabei getroffen werden. Sarah Hiebl ist seit einigen Jahren Teil der Indie-Games-Szene und hat mittlerweile eine Reihe von Spielen entwickelt – von der Story über die Programmierung bis hin zur Grafik. Nur für das Sounddesign arbeitet sie mit einem Musiker zusammen.

Greetings / Clemens Niel (AT)

Von der Decke hängend, wird eine Reihe von beinahe identen, autarken und durch Infrarot-Bewegungssensoren gesteuerten Gerätschaften dazu verwendet, mit Tonmodulen ausgestattete Grußkarten aufzumachen und zu schließen. Stellt sich eine Person unter eine der Maschinen, öffnet sich die jeweilige Grußkarte und gibt statt der erwarteten Glückwunschmelodie, Hintergrundgeräusche oder Sätze zum Besten, die während der Fertigung der Tonmodule zu Testzwecken aufgenommen wurden. Diese Tonartefakte, die eigentlich nicht zur Weiterverbreitung bestimmt sind, stellen das zentrale Element der Arbeit von Clemens Niel dar und erinnern an den Arbeitsaufwand bei der Herstellung der unscheinbaren Karten und die Entfremdung der Menschen von ihrer Arbeit.

REFRAMING / Katharina Pichler (AT)

Katharina Pichler bedient sich bei ihrer Arbeit der psychotherapeutischen Methode des Reframing, der Umdeutung. Letztere versucht Situationen in einen anderen Kontext zu setzen, um die Bedeutung eines Geschehens neu zu definieren. REFRAMING lautet auch der Titel von Katharina Pichlers interaktiver Spiegelinstallation, die dazu anregt, die Spiegelbilder der jeweiligen BetrachterInnen zu manipulieren und mit verschiedenen Perspektiven zu experimentieren. Darüber will die Arbeit den Anstoß geben, persönliche Sichtweisen und Wahrnehmungen zu hinterfragen.

All of Us / Marlene Reischl (AT)

Die Ästhetik von Narben steht im Mittelpunkt einer interaktiven Installation von Marlene Reischl. Die wunden Punkte des menschlichen Körpers weisen auf erlittene Verletzungen hin, und sind daher stets auch mit Erlebnissen und Eindrücken verbunden. Bei „All of Us“ werden BetrachterInnen von einem Kamerasystem erfasst: Berührt die rechte Hand den eigenen Körper werden Makrovideos von Narben an den entsprechenden Körperteilen abgespielt, wodurch ein Blick auf Details geboten wird, die selten offen zur Schau gestellt werden.

Wachstropf / Domas Schwarz (AT)

Ob Eiszapfen oder Kalksteingebilde in Tropfsteinhöhlen – Zapfen sind ästhetische, aber auch zerbrechliche Gebilde, die lange Zeit brauchen, um zu entstehen und durch bestimmte Ereignisse innerhalb von Sekunden zerstört werden können. Die Installation „Wachstropf“ von Domas Schwarz verweist auf die Schönheit natürlicher Vorgänge und die Vergänglichkeit gewohnter Umweltzustände und ist zugleich eine Metapher für den Facettenreichtum der Welt – ob natürlich entstanden oder auch von Menschen geschaffen. Denn auch Medien und

Techniken ermöglichen die Kreation von scheinbar natürlichen Gebilden, die auf künstliche Weise immer wieder neu entstehen. Bei „Wachstropf“ entwickeln sich um eine Glühbirne herum Zapfen aus Wachs, schmelzen nach Einschalten der Lampe durch die entstehende Hitzeeinwirkung und wachsen bei erneuter Abkühlung wieder als Zapfen heran.

Eyes to the Ground / Dominik Galleya (AT)

Ein Sprung auf dem Trampolin und schon geht es auf eine Reise durch den Alltag von Dominik Galleya, mit jedem Sprung erscheint ein neues Foto. Letztere zeigen keine gängige Fotomotive, sondern zeigen schlicht den Boden. Sie stellen die Frage, was der jeweilige Boden über den Ort auszusagen vermag. „Eyes to the Ground“ soll zeigen, wie schnell wir uns durch unsere Umgebung bewegen, ohne dabei den Boden unter den Füßen überhaupt wahrzunehmen.

STATEMENT

Doris Lang-Mayerhofer

„Die siebte Ausgabe von TIME OUT unterstreicht das großartige Engagement der Studierenden und zeigt, welche tollen Projekte an der Linzer Kunstuniversität, im konkreten Fall am Studiengang Zeitbasierte und Interaktive Medien, entstehen. Ich halte es für ein ebenso interessantes wie attraktives Angebot, dass BesucherInnen des Ars Electronica Center einerseits verschiedene Ausstellungen und Präsentationen zu Themen wie Life Sciences, Neurowissenschaften oder Robotik erleben und sich andererseits auch ein Bild von der jungen Medienkunstszene in Linz machen können.“