



AUSSTELLUNG „PLEASE RECHARGE“ BEIM ARS ELECTRONICA FESTIVAL 2018 AUSGESTELLTE ARBEITEN DER STUDIERENDEN VON INTERFACE CULTURES

01 | ARTiVIS DIY Video Streaming Kit, *Mónica Mendes (PT) and Pedro Ângelo (PT)*

Zusammenarbeit der Universität von Lissabon + M-ITI / LARSYS und Interface Cultures

Überwachungstechnologie ist mächtig und allgegenwärtig. Was wäre, wenn wir diese nutzen könnten, um uns um unseren Planeten zu kümmern und mehr mit der Natur leben würden? ARTiVIS ist ein Forschungskollektiv, das interaktive Kunstexplorationen entwickelt, die mithilfe von Echtzeitvideos ein Bewusstsein für Fragen der Umweltverträglichkeit schaffen. Durch die Kombination von leicht verfügbaren, offenen Hardwareteilen mit kundenspezifischer Open-Source-Software haben wir ein flexibles, kostengünstiges Video-Streaming-Kit entwickelt, mit dem Sie die kreativen und zivilen Möglichkeiten des Echtzeit-Videostreams ausprobieren können. Neben der Verwendung in den ARTiVIS-Kunstwerken wurde die Entwicklung des Kits durch Community-Workshops, wie zum Beispiel bei Interface Cultures, dokumentiert und demonstriert, wobei die Grundlagen durch kreative Explorationsprojekte vermittelt wurden.

02 | Augmented-Reality-Projekte

Gastprofessorin *Tamiko Thiel* und Studierende (*Sofia Braga, Stevie Sutanto, Giacomo Piazzi, Guillem Sarriá Verdú, Dawn Faelnar, Julia del Río*)

Seitdem Homo Sapiens zum Homo Fabulus geworden ist, erweitern wir die Orte und Gegenstände um uns mit Geschichten, mit unseren Erinnerungen und Fantasien. KünstlerInnen können jetzt "Augmented-Reality" ("erweiterte Realität") verwenden, um diese immaterielle Schicht Kultur in den Displays unserer Smartphones sichtbar zu machen. Wenn wir durch diese magischen Fenster schauen, sehen wir die reale Welt, um virtuelle Kunstwerke erweitert, als ob sie wirklich da wären. Studierende der Kunstuniversität Linz stellen in dieser Ausstellung diverse Erlebnisse vor, um die Möglichkeiten der Augmented-Reality zu erkunden.

- **Product Images Are for Illustrative Purposes Only; Actual Product May Vary - *Sofia Braga (I)***: Ein Objekt kann verschiedene Geschichten erzählen.
- **Adopt-An-ArtStudent - Dawn Faelnar (USA)**: Warum adoptieren Sie einen halbwüchsigen Menschen, wenn Sie einen hungernden Studenten retten können?

Kontakt für Rückfragen:

Mag.phil. Julia Gschwendtner

Kommunikation_PR_Veranstaltungen, Kunstuniversität Linz

Hauptplatz 6, 4020 Linz | Austria, T: +43 (0)732 7898 2282, E-Mail: julia.gschwendtner@ufg.at

- **Trauma - Guillem Sarriá Verdú, Giacomo Piazzi (I)**: Eine Reise durch die Verschmelzung von Fleisch und Metall, organisch und mechanisch.
- **Mini Augmented Score - Stevie J. Sutanto (INO)**: Eine Mini-Bühne für zwei Benutzer, die Musik aus zwei One-Note-Partituren spielen.
- **I'm way cooler online - Julia del Río**: Zauberbildschirm an der Wand. Wer ist der Beliebteste von allen?

03 | Through the Far-See-Er, Sam Bunn (GB) with friends, including Gabriella Gordillo (MX), Julia Nüßlein (D), Leonie Reese (D), Karin Schmid (A), Sebastian Six (A), Gregor Woschitz (A), Peter Hindle (GB)

Die Zukunft kann theoretisch alles sein, was wir uns vorstellen können. Manche Zukunftsszenarien erscheinen zwar sehr viel wahrscheinlicher, aber viele andere – besser oder schlechter als unsere typische Zukunftsprojektion – sind möglich. Die Arbeiten die hier zu sehen sind, erkunden eine positivere oder sogar die bestmögliche Zukunft. Auf zwei Gedanken wird hier näher eingegangen: ein eutopisches Szenario, in dem individuelles Vermögen und Besitz zum Gemeinwohl abgeschafft werden, und mögliche Klima-Zukunftsentwürfe, die sich ganz auf die Gesundheit des Systems Erde richtet und menschliches Leben mit der „Natur“ vereinbart. Kostüme, Gebrauchsobjekte, Installationen, Musik und Performance werden mithilfe von Prototypen und Gedankenexperimenten herangezogen, um die Resultate vorhergehender Workshops, hands-on Gruppenexperimente und individuelle Kreationen als laufende Arbeit zu zeigen. Das Ergebnis wird im afo Linz im Rahmen des Ars Electronica Festival 2018 als Doppelausstellung mit Überschneidungen zu sehen sein.

04 | „Vanishing Point, A Dissipative Map“, Laura Cassol Sôro (BRA, I)

“Vanishing Point, A Dissipative Map.” ist eine Arbeit über das Raum-Zeit Kontinuum und darüber, was Gegenwart nach dem Aufkommen von Informations- und Kommunikationstechnologien bedeutet. Diese Reflektion findet in Form einer Installation sowie einer Performance statt. Geolokalisierte Bilder des Himmels werden mithilfe einer tragbaren Kamera und eines Fahrrads erfasst und dann regelmäßig an einen Server gesendet. Im Ausstellungsraum werden diese Bilder und eine generative Zeichnung, die auf geographischen Koordinaten basiert, entsprechend der Fortbewegung der Person durch die Stadt (Aktionsraum) dargestellt. Sowohl die Bilder als auch die Geolokalisierungsdaten werden mit einer Kamera in einem Bottom-up-Blickwinkel erfasst.

Kontakt für Rückfragen:

Mag.phil. Julia Gschwendtner

Kommunikation_PR_Veranstaltungen, Kunstuniversität Linz

Hauptplatz 6, 4020 Linz | Austria, T: +43 (0)732 7898 2282, E-Mail: julia.gschwendtner@ufg.at

05 | Leader X, Waiwai (Hiu-wai Chan) (HK)

Leader X ist eine künstlerisch-wissenschaftliche, datentreibende Installation, die mit künstlicher Intelligenz (KI) und Datenanalyse das "perfekte" Image eines Führers darstellt. Während der Ausstellung wählen die Nutzer ihre idealen Kandidaten aus einer Auswahl künstlich erzeugter Bilder. Das endgültige Abstimmungsergebnis und die damit verbundenen Analysen werden am Ende des Festivals bekannt gegeben. Für Forschungszwecke besuchen Sie bitte <http://wai-wai.xyz>

06 | O.S.T.R.I.C.H. 1.0 | The Universe on Your Sleeve, Dawn Faelnar (USA)

O.S.T.R.I.C.H. (Outer Space, Terrestrially Resonated In Cloaked Haptic-experiences) ist eine Kapsel-Sammlung von tragbaren Erdanzügen, die die Erfahrungen verschiedener himmlischer Phänomene auf die Erde bringt. Inspiriert durch den NASA-Raumanzug EMU, ermöglicht O.S.T.R.I.C.H. den Individuen, kosmische Ereignisse zu hören, indem sie die Erfahrung des Erlebens dieser Ereignisse im Vakuum des Weltraums nachahmen. Erdbewohner sind heutzutage ziemlich begeistert von der sehr realen Möglichkeit kommerzieller Raumfahrt. Diese Aussicht schließt jedoch immer noch die Mehrheit der Erdbevölkerung aus, die zwar an der Idee interessiert ist, aber aus verschiedenen Gründen nicht teilnehmen kann. Durch Simulation verschiedener planetarer atmosphärischer Bedingungen, die während offizieller Weltraummissionen aufgezeichnet wurden, zielt O.S.T.R.I.C.H. darauf ab, denjenigen, die auf der Erde bleiben müssen, die Möglichkeit zu geben, den Kosmos zu erleben – und die Chance, unser Universum besser zu verstehen.

07 | You Are Running Out of Battery, Sofia Braga (I)

Brauchen Sie einen Moment Ruhe? Schließen Sie sich ans Netzwerk „You Are Running Out of Battery“ an und entspannen Sie. „You Are Running Out of Battery“ ist eine ortsspezifische Installation, bei der das Publikum eingeladen wird, sich während des Aufenthalts in der Ausstellung zu entspannen. Die BesucherInnen können mit dem Raum interagieren, indem sie sich setzen, ihre Telefone auflegen und aufladen. In dieser intimen Umgebung haben sie die Möglichkeit, sich selbst von der physischen und der Online-Welt zu trennen und dem Offline-Netzwerk „You Are Running Out of Battery“ anzuschließen, damit sie ihren Geist reinigen und einen Zustand der Ruhe und Entspannung erreichen.

08 | The Arse Electronica, Walter Stadler (A), David Gruber (A)

ist ein mögliches und nötiges Statement zum Thema AI und Robotics. Im dichten Urwald an Meinungen, Erwartungen, Prophezeiungen, öffentlich geäußert oder privat verschafft der Arse Electronica Erleichterung: Diese Maschine dient dem Menschen, und zwar ausschließlich,

Kontakt für Rückfragen:

Mag.phil. Julia Gschwendtner

Kommunikation_PR_Veranstaltungen, Kunstuniversität Linz

Hauptplatz 6, 4020 Linz | Austria, T: +43 (0)732 7898 2282, E-Mail: julia.gschwendtner@ufg.at

unumkehrbar, ohne Side-effects und Tricks. Wer sich unter das gigantische Gesäß begibt, wird von einem Sensor wahrgenommen und ein hochkomplexes System von Motoren, Sensoren, Zahnrädern und Logik setzt sich in Bewegung und entäußert einen glitzernden Schwall goldener Konfetti über die Menschen unter dem Gesäß.

09 | Get Spotify® Premium only for € 9,99, Antonio Zingaro (I), Onur Olgac (TRK)

Auch wenn wir versuchen, Werbung zu vermeiden, werden wir laufend damit konfrontiert. Denn durch Werbung können die meisten digitalen Dienste überhaupt bestehen. „Get Spotify® Premium only for € 9,99“ ist ein Kunstwerk, das als eine Sammlung von manuell aufgenommenen Musikkassetten realisiert wird, die zum Zeitpunkt der Aufnahme nur Werbung enthalten, die auf Spotify® gestreamt wurde. Die Kassetten werden danach unterteilt, wo und wann die Anzeigen ausgestrahlt wurden (Spanien, Mai 2018). Ziel ist es, den derzeitigen Stand der Industriepraktiken zu unterstreichen, da der durchschnittliche Verbraucher nicht weiß, wie diese Dienste Geld verdienen, um weiter zu arbeiten.

10 | Schreib bitte wieder bald, ich warte jeden Tag auf Post, Astrid Dober (A), Ilona Stuetz (A)

Schreib bitte wieder bald, ich warte jeden Tag auf Post (Please write again soon, I wait every day for mail) widmet sich dem langsam schwindenden Kommunikationsmedium Postkarte, das durch neue – oft digitale und weniger persönliche – Kommunikationsmittel ersetzt wird. Mit ihrer Installation möchten die Künstlerinnen alten Postkarten und ihren Geschichten wieder Leben geben. BesucherInnen werden dazu eingeladen, ihre Adresse auf ein Etikett zu schreiben und dieses in einen Postkasten zu werfen. Sie können sich damit indirekt selber eine Postkarte schreiben. Die Etiketten werden verwendet, um sie auf alte, bereits einmal verschickte, Postkarten zu kleben und diese somit erneut zu versenden. Die empfangenden Personen können sich die Karten durchlesen, sie können versuchen, die Geschichte hinter der Karte zu identifizieren, die Karte und die Geschichte zu verorten, sie können das Etikett mit ihrer Adresse ablösen und so den/die ursprüngliche/n EmpfängerIn herausfinden oder die Geschichte die ihnen erzählt wird, als an sie adressiert lesen.

11 | futur eco, Julia Nüßlein (D)

Wenn wir die natürliche Welt als komplexes System von Beziehungen sehen, wo positionieren wir uns dann als Menschen? Und wie wollen wir unsere Rolle in Zukunft gestalten? Auch wenn die Zukunft unvorhersehbar scheint; wir beeinflussen sie aktiv durch alles was wir tun (oder nicht tun) im Hier und Jetzt – nichts tun ist auch eine Entscheidung! Green Futures kombiniert das Denken in Zukunftsszenarien mit Deep Ecology: der Mensch, im Einklang lebend mit

Kontakt für Rückfragen:

Mag.phil. Julia Gschwendtner

Kommunikation_PR_Veranstaltungen, Kunstuniversität Linz

Hauptplatz 6, 4020 Linz | Austria, T: +43 (0)732 7898 2282, E-Mail: julia.gschwendtner@ufg.at

seiner Lebensumgebung und sie respektierend, anstatt sie auszubeuten. In Workshops wurden verschiedene mögliche Zukunftsprojektionen zu diesem Thema entwickelt und in spekulative Objekte umgearbeitet. Die Objekte erscheinen deplatziert, aus der Zeit gefallen und fremd in unserer Welt – aber stell dir vor du würdest selbst eines davon benutzen. Wo, in welcher Situation, Struktur oder Welt bräuchtest du solch ein Objekt? Und erscheint diese Situation, dieses Szenario, wünschenswert? Wenn ja, wie erreichen wir es? Und wenn nicht, wie sieht deine ideale Zukunft vom Menschen auf diesem Planeten aus?

12 | Linobyte, Wesley Lee (BRA)

Mit der Entwicklung von Computergeräten werden mehr Werkzeuge und Schnittstellen zwischen dem Benutzer und der Maschine aufgebaut. Dies ermöglicht uns, immer komplexere Aufgaben zu erledigen, ohne sich auf die Feinheiten der Maschine konzentrieren zu müssen. Auch wenn diese Entwicklung überwiegend positiv ist, werden dadurch grundlegende Prozesse der Geräte nicht mehr erlernt. Hinzu kommt, dass wir durch das Ausblenden der Geschichte die Alternativen der Technologien vergessen, die wir heute verwenden - vergessene Alternativen, die vielleicht einst der Status quo waren. Wenn wir sie verstehen, bekommen wir einen breiteren Überblick darüber, wie sie ihre Vorgänger verdrängt haben und wo ihre Gefahren lauern - wichtiges Wissen für diejenigen, die mögliche „Zukünfte“ entwerfen. Aufgrund dieser Gedanken entstand Linobyte. Es liefert eine Erklärung, wie Bits, Bytes und Zeichen funktionieren, inklusive einer Hands-On Erfahrung zum Erstellen von Core Rope ROMs: Speicher, die durch Weben eines Drahtes durch Ferritkerne geschrieben wurden.

13 | Beyond Paper, Qian Ye (CHN), Melanie Tonkowitz (A)

Beyond Paper kombiniert die Vorteile physischer Eigenschaft und digitaler Information. Mit jedem Umblättern einer Seite, lädt dieses Buch zum Interagieren ein. Das passive Betrachten wird verdrängt, indem verschiedene Sinne angesprochen werden und die LeserInnen zum wesentlichen Teil der Geschichte werden. Jedes Element, das aus dem Buch wächst, erzählt seine eigene Geschichte und wird durch das Zusammenspiel mit den LeserInnen zum Leben erweckt. Beyond Paper versucht die Grenzen zwischen LeserInnen und Geschichte zu verwischen – mit dem Ziel, eine Geschichte möglichst greifbar zu erzählen, indem Realität und Virtualität vereint werden.

14 | inMemory, Stevie Jonathan Sutanto (INO)

inMemory ist ein kleiner ritueller Raum, der den Opfern des Terrorismus gewidmet ist. Darin befinden sich insgesamt vier Klangschalen, die Erinnerungen an diese enthalten und den Raum mit Licht- und Klangelementen füllen. Das Anschlagen einer der Klangschalen soll den

Kontakt für Rückfragen:

Mag.phil. Julia Gschwendtner

Kommunikation_PR_Veranstaltungen, Kunstuniversität Linz

Hauptplatz 6, 4020 Linz | Austria, T: +43 (0)732 7898 2282, E-Mail: julia.gschwendtner@ufg.at

Hinterbliebenen Trost schenken. „Global Terrorism Database“ ist eine Open-Source-Datenbank, die einen Datensatz enthält, der Informationen über Terroranschläge in der ganzen Welt von 1970 bis 2016 beinhaltet. Jeder Funke der Klangschalen ist jemandem gewidmet, der sein Leben während eines Terror-Angriffs verloren hat. Die vier Klangschalen repräsentieren vier Regionen der Welt, positioniert nach ihrer geographischen Lage. Ziel des Projektes ist es weniger, zu informieren, sondern vielmehr zu trösten.

15 | Mice, *Julia del Río (ES)*

Julia del Río nutzt vielfältige künstlerische Strategien der Interaktion mit elektromagnetischen Feldern für Klangperformances. Ihre Konzerte übersetzen klanglich die unsichtbare Welt der Interferenz und des Magnetismus. Ihr Sound ist immer ein Ergebnis verschiedener Akte der digitalen Kommunikation. In "Mice" benutzt sie kabellose Computermäuse und verwandelt diese in (elektromagnetische) Musikinstrumente. Schläge und Brummen aus der Kommunikation zwischen Mäusen und Computer zeigen die Unterschiede zwischen dem Design jedes Modells. Die Möglichkeiten der Interaktion mit diesen Objekten verändern sich. Die Hand berührt die Maus mit einem anderen Zweck und experimentiert mit ungewohnten Positionen und Interaktionen, um die klanglichen Möglichkeiten zu erforschen, die diese veränderte Oberfläche bietet.

16 | Terminal.6, *Aesun Kim (KR), Victor Taboada (MX, Komponist), Bere Arias (MX, Tänzer), Kei Minoura (Berater für die Choreographie)*

Was ist das Wesen des Menschen? Wie kann eine Maschine nonverbale Sprache wie Gestik verstehen? Nach Merleau Ponty: Fleisch ist eine "Mitte zwischen dem räumlich-zeitlichen Individuum und der Idee, eine Art inkarniertes Prinzip", das mit Technologie verkörpert werden kann. Als Experiment wird diese Performance zeigen, wie wir im Kontext des Sehens und Gesehenwerdens miteinander kommunizieren. Wir können gleichzeitig Subjekt und Objekt sein. Wenn wir keine gemeinsame Sprache teilen, wie können wir dann kommunizieren? Bereits in der Antike wurden Reaktionen wie in einem Spiegelneuronensystem beobachtet und kopiert. Während der Aufführung speichern die Tänzer ihre gestischen Ausdrücke im Kleidungsstück. Gestische Codes drücken die Körperbewegung aus und jeder Teil des Kleidungsstücks drückt Nervenfasern aus, die unsere Körpersprache in unserer Zelle aufzeichnen. Das Kleidungsstück verkörpert die gestischen Codes des jeweils anderen und zeigt uns, wie eine Maschine unsere Körpergesten lernt. Durch die Aufführung kann das Publikum nonverbale Kommunikation, ausgedrückt durch die Körpersprache der Tänzer, miterleben.

Kontakt für Rückfragen:

Mag.phil. Julia Gschwendtner

Kommunikation_PR_Veranstaltungen, Kunstuniversität Linz

Hauptplatz 6, 4020 Linz | Austria, T: +43 (0)732 7898 2282, E-Mail: julia.gschwendtner@ufg.at

17 | The one who knows, Giacomo Piazzi (I), Ben Olsen (USA)

Die Bewegung einer Zahl innerhalb einer Frage:

"Die weichste Substanz wird am härtesten getragen."

Obwohl in seiner Maschinerie undurchsichtig,

spricht das Orakel und zeigt sich sakral.

Nähern Sie sich und fragen Sie!

"Wer bist du?" Antwortet es.

Wenn wir etwas nicht wissen, fragen wir jemanden, der es tut. Wenn wir im Internet suchen, haben wir Hoffnung, dass da draußen eine Antwort existiert. Aber was, wenn es Millionen von Antworten auf eine Frage gibt? Wie durch die Lawine von Ergebnissen sortieren, die kommt, wenn wir dem Internet eine Frage stellen? Da setzt unser Vertrauen an. Diese Arbeit bietet eine Web-Suche, die nicht auf den mysteriösen Algorithmen hinter der Google-Suche oder anderen Autoritäten am Gateway des gewaltigen Panopticons des Internets basiert, sondern auf einer alten - dem „I Ching“ oder dem Buch der Veränderungen, einem uralten chinesischen Wahrsagungstext. Er fragt das Web mit Ihrer Frage ab und wendet diese an, um die Antwort auf eine noch größere Frage zu formulieren: Was ist unser Sinn? Indem die direkte Kausalität als Axiom aufgegeben wird, wird direkt der subjektive Zustand des Fragenden angesprochen und trägt dazu bei, die psychische Repression durch Autorität zu erodieren, indem die spirituelle Instanz in die Hände des Benutzers zurückgeführt wird.

Kontakt für Rückfragen:

Mag.phil. Julia Gschwendtner

Kommunikation_PR_Veranstaltungen, Kunstuniversität Linz

Hauptplatz 6, 4020 Linz | Austria, T: +43 (0)732 7898 2282, E-Mail: julia.gschwendtner@ufg.at