

## Ausstellung „TRANSCODE!“

---

### Interface Cultures Studierende der Kunstuniversität Linz zeigen interaktive Medienkunst beim Ars Electronica Festival 2019

#### „I Stalk Myself More Than I Should“

*Sofia Braga (IT)*

Du bist deine Nummer eins unter den Stalkern.

„I Stalk Myself More Than I Should“ präsentiert eine Auswahl von Instagram Stories, die mittels Bildschirmaufnahmen dokumentiert und archiviert wurden. Die Arbeit stellt somit ein Archiv an Erinnerungen dar, die normalerweise innerhalb von 24 Stunden wieder von der Online-Plattform verschwinden. Im Gegensatz zur Natur der Plattform untersucht das Projekt Formen der Aneignung, Interpretation und Repräsentation sowie die Qualitäten und Hierarchien der Erinnerungen, die online geteilt und gespeichert werden.

#### „Screenshot TV“

*Stella Markidi (GR) und Patricia Cadavid H. (COL)*

Screenshot TV ist eine Installation, die Besucher einlädt, ein neues Genre des Reality-TVs zu sehen. Alle paar Sekunden zeigt der Fernseher einen weiteren Online-Screenshot, der von einer anonymen Person mit Hilfe eines Screenshot-Tools auf eine spezielle Website hochgeladen wird, so dass die Informationen durch einfaches Senden einer URL weitergegeben werden können. Die URLs werden in der Regel privat gesendet, sind aber öffentlich und für jedermann zugänglich. Manchmal laden Benutzer jedoch Screenshots hoch, die wichtige und sensible Informationen enthalten und vergessen, dass das Internet ein virtueller Raum mit transparenten Wänden ist. Die Künstlerinnen benutzen und bemächtigen sich dieses Services und wollen einen Dialog über unsere tägliche Arbeit und unser Leben mit dem Screen eröffnen. Ein Screenshot ist eine Auswahl von Informationen, die uns repräsentieren, auf was wir uns konzentrieren, was uns wichtig ist. Mit Screenshots als neues Format für Live-Unterhaltung ist die Installation eine Interpretation des Fernsehgenres. Wenn der Bildschirm unsere neue Realität ist, könnten Screenshots ein neues Genre im Reality-TV Reigen werden?

#### „Meanwhile in China“

*Yang Mu und Sai Bao (Matthias Schäfer (DE) und Sofia Braga (IT))*

Douyin 抖音, international bekannt als TikTok, wurde zu einer der erfolgreichsten Apps weltweit und ist eine führende Plattform für die Erstellung und den Austausch von

Kurzvideos. Douyin wurde von der in Peking ansässigen Firma Bytedance entwickelt und ist eine der wenigen Apps, die außerhalb der großen Firewall erfolgreich wurde. Um dem chinesischen Recht zu entsprechen, wurde Douyin als völlig eigenständige App von TikTok entwickelt. Obwohl die Benutzeroberfläche und das Logo gleich aussehen, sind die Inhalte völlig unterschiedlich und von der internationalen Version nicht zugänglich. Das Ziel dieser Arbeit ist es, dieses riesige digitale Ökosystem aus verschiedenen Perspektiven zu erforschen und zu analysieren: Über Bildschirmaufnahmen wird ein Moment in einer sich schnell verändernden Umgebung festgehalten, der von Douyins Empfehlungsalgorithmen bestimmt wird. Diese gefundenen Bilder werden dann ohne Veränderung dekontextualisiert, um den Besuchern Raum zur Kontemplation und Einblicke in eine fremde Plattform und ihre Algorithmen zu gewähren.

### **„Sausageface“**

*Isabella Auer (AT)*

Sing mit zum nie enden wollenden Wurstsong! Dank der Magie des Face-Trackings bewegt das scheinbar frei schwebende holografische Wurstgesicht seine Lippen und Augenbrauen exakt wie die des Besuchers/der Besucherin. Der repetitive, fast kindlich klingende Jingle lockt Sie an einen Ort, an dem Sie sich plötzlich mit der kitschig singenden Scheibe Extrawurst eins werden und erkennen, dass Sie es mit einem abstrakten Selbstporträt zu tun haben. Denn sind wir nicht alle gefüllte Hüllen in verschiedenen Formen und Farben? „Sausageface“ ist lustig, nervig, eingängig. Und schwingt mit so viel Wurst nicht auch eine subtile Kritik an Politik, gesellschaftlichen Werten und Schönheitsidealen mit? Aber definitiv ist es eine "gültige Form der Abstraktion", wie Erwin Wurm einmal in einem Interview sagte.

### **„Insert & Play“**

*Jeon Hess (KR)*

Kassettenrecorder und Diaprojektoren sind längst aus dem modernen Zuhause verschwunden. Viele sammeln keine sperrigen VHS-Kassetten und teuren Vinylplatten mehr und infolgedessen sind die Interaktionen, die mit diesen Geräten verbunden sind, von den täglichen Ritualen verschwunden: der Akt des Einfügens, des Entfernehmens, der physische Spieltester, die Trennung zwischen dem Medienspeicher und dem Mediaplayer. Außerdem die Freude an der Vorfreude, wenn statisches TV-Bildschirmrauschen in einen Anti-Piraterie-Warnbildschirm übergeht, die Verwirrung zwischen Seite A und Seite B, die hörbaren Summengeräusche und so weiter sind nicht mehr Teil unseres Alltags. „Insert & Play“ ist eine Mikrowelle, die zum Bewegtbildprojektor umfunktioniert wird, um einen tragfähigen Mediaplayer anzubieten. Das Projekt ist zwar eine Feier der Technologie und des industriellen Fortschritts, aber auch eine Erinnerung an nostalgische Handlungen; "insert" und "play" - ein Ritual zwischen Mensch und Maschine, das kurz vor dem Aussterben steht.

### „The Generative Adversarial Network“

*Wesley Lee (BR)*

„The Generative Adversarial Network“ ist eine Reihe von Produkten, die all jenen Gadgets eine Hommage erweisen, die wir alle kaufen, besitzen und lieben: das neueste Smartphone, diverse tragbare elektronische Geräte oder IoT-fähige Objekte ermöglichen u.a. die automatische Abhörfunktion zu Hause. Die Demokratisierung von Technologie und Information war nicht das Mittel zur Befreiung und Ermächtigung, wie es hätte sein können. Wie von der Frankfurt School of Critical Theory beschrieben und diskutiert, wurden diese Entwicklungen kooptiert, um vor allem zu einem Mittel der kommerziellen Verwertung zu werden. Diese Manipulationsprozesse haben sich von den Massenmedien, in das Internet und zu den intelligenten Geräten verlagert, die in unserem Leben allgegenwärtig sind. Selbst wenn wir sie nicht wollen, können wir in der Gesellschaft kaum funktionieren, ohne sie zu besitzen und zu betreiben. Hinzu kommt, dass wir nicht nur unsere Privatsphäre, Freiheit und die Gesundheit unseres Planeten gegen Geräte austauschen, die uns Komfort und Bequemlichkeit bringen, sondern wir tun es auch, um Zugang zu nutzlosen Funktionen zu erhalten. Viele davon schaffen neue Probleme für uns - so dass wir die nächste große "Innovation" brauchen oder wollen.

### „SELLOUT“

*Onur Olgaç (TR)*

„SELLOUT“ ist ein Echtzeitspiel für zwei Spieler. Es ist auf das Konzept und die Dynamik des Gefangenendilemmas ausgerichtet. Ob die Spieler miteinander kooperieren oder den anderen verraten, ist der Kernmechanismus hinter jeder Runde. In iterativer Form wird das Spiel in mehreren Runden gespielt, so dass die Teilnehmer darüber spekulieren können, wie ihr Konkurrent denkt. Hintergrund des Spiels ist es, Strategien für die Entscheidungsfindung in nicht kooperativen, nicht Nullsummenspielen zu entwickeln. Basierend auf Robert Axelrod und seinen wiederholten Gefangenendilemma-Turnieren aus den 1980er Jahren soll die Installation Fragen nach der Verflechtung von Eigeninteresse, menschlicher Zusammenarbeit und Vertrauen aufwerfen.

### „as promised“

*Amir Bastan (IR)*

In Tarkowskys "Nostalghia" trifft Andrei einen seltsamen Mann namens Domenico, der im Dorf berühmt ist, weil er versucht hat, mit einer brennenden Kerze die Therme von Bagno Vignoni zu durchqueren. Er behauptet, dass er, wenn er dies endlich erreicht, die Welt retten wird. Bevor er geht, gibt Domenico Andrei seine Kerze und fragt ihn, ob er das Wasser für ihn mit der Flamme überqueren will. „as promised“ ist eine interaktive Installation, die auf die Kerzenszene in Tarkovskys Nostalghia reagiert. Um die gesamte Kerzenszene zu betrachten, muss der Benutzer die Kappe des anamorphotischen Zylinders drehen, die richtige Geschwindigkeit finden und konstant halten.

### **„Curly Cable“**

*Andrea Rebok (AT)*

Die kinetische Installation Curly Cable setzt sich mit der Beschaffenheit, Funktion und Ästhetik von Spiralkabeln auseinander. Vertikal nebeneinander angeordnete Spiralkabel werden abwechselnd motorisch gedehnt, um im nächsten Moment in ihre ursprüngliche kontrahierte Position zurückgeführt zu werden. Variierende Lichtprojektionen, die auf die Kabeln treffen, ermöglichen diverse Schattenmomente an der dahinter liegenden Wandfläche und erzeugen ein spannendes Wechselspiel zwischen der Immaterialität von Licht und Schatten und dem materiellen Dazwischen: den Kabeln als inhaltliches Stilmittel und Informationsträger. Die beweglichen Kabel erzählen eine Geschichte über eine Vergangenheit, in der es keine Kabel gab, eine Gegenwart in einer kabelorientierten Welt und eine mögliche drahtlose Zukunft. In einer Endlosschleife ist das Auseinanderziehen und die Kontraktion der Kabel wahrnehmbar. Das Spiel von Licht und Schatten erhöht die Sichtbarkeit der Kabel, visualisiert aber auch ihr langsames Verschwinden.

### **„A reactive poetry machine“**

*Fabian Frei (CH)*

Die bunten Dias eines alten Diaprojektors, das Summen seines Ventilators und das monotone Klicken seines Vorschubmechanismus: Dieses visuelle und akustische Erlebnis wird gepaart mit einer künstlichen Intelligenz, die von den Dias inspiriert Poesie erzeugt. Das Training der KI fand mit einem Datensatz aus persönlichen E-Mails, SMS, Gedichten und anderen Textfragmenten des Künstlers statt. "A reactive poetry machine" ist ein Experiment, das die Resultate betrachtet, die entstehen, wenn man versucht, einem Computer Poesie beizubringen. Wird er für immer Poesie in verschiedenen Variationen der gleichen Art hervorbringen oder wird es ihm gelingen, die Schwelle zum Neuen zu überschreiten? Die interaktive Installation lädt BesucherInnen des Ars Electronica Festivals ein, einen Moment außerhalb des anstrengenden Trubels des Festivalgeschehens zu verbringen, um über KI, Poesie und ihr Verhältnis nachzudenken. Die Installation wurde mit großzügiger Hilfe von Giacomo Piazzini realisiert.

### **„Knotting the Memory // Encoding the Khipu\_“,**

*Patricia Cadavid H. (COL)*

Ein Khipu ist ein Instrument, das im alten Inka-Reich zur Verarbeitung und Übertragung von statistischen und narrativen Informationen verwendet wurde. In Form von Knoten und Schnüren aus Baumwolle und Wolle wurden Informationen verschlüsselt. Dieses System war in der gesamten Andenregion weit verbreitet, bis zur spanischen Kolonisation, die einen Großteil der bestehenden Khipus verbot und zerstörte. Diese Performance ist eine Hommage an Khipus und präsentiert ein Instrument für die Interaktion und Erzeugung von experimentellem Live-Sound und Videowelten.

Die Künstlerin wird ein zeitgenössischer "khipukamayuq" (Khipuknoter) sein, die mit jedem Knoten eine audiovisuelle Komposition konstruiert, die sich danach sehnt, das Andenken und den indigenen Widerstand der Ureinwohner der Anden zu rechtfertigen.

### **„Che si può fare?“,**

*Monica Vlad (RO) und Johanna Falkinger (AT)*

Wenn Noise Music und klassische Oper aufeinandertreffen: Monica Vlad ist eine experimentelle Klangkünstlerin, die mittels einer weiblichen Sopran-Stimme – interpretiert von Johanna Falkinger – eine Soundkomposition auf der Grundlage der Oper schafft. Die Struktur basiert auf drei verschiedenen Arien, die ähnlich der Aria di Baule - einer sogenannten Koffer- oder Insertions-Arie - von einem/r Sänger/in während einer Oper gesungen wurden, obwohl diese Arie jedoch nicht ursprünglich für diese Oper komponiert worden war. Zusätzlich wechselt Monica Vlad die Orchesterbegleitung durch elektronisches Rauschen ein und die klassischen Instrumente werden durch analoge Maschinen ersetzt. Die Arien jedoch werden von der Sopranistin als Original interpretiert. Die Thematik dieser Performance basiert auf den Gefühlen von Melancholie, Traurigkeit, Angst vor Verlust, Meditation und Wut und wie Musik in jeglicher Art genutzt werden kann, um diese Emotionen auszudrücken und freizusetzen.

### **„50 Shades of Forest“,**

*Afra Sönmez (TR)*

Ein Textil als elektronisches Instrument: Speziell für diese Performance schuf die Künstlerin einerseits ein flexibles und modulares Interface, ein elektronisches Textil, das vor allem aus Druckknöpfen besteht, um alle Teile frei beweglich zu machen. Andererseits kreierte sie den Charakter CoinB, eine fiktive Person, die in rosa Stoffe gekleidet ihre ganz persönlichen Geschichten, ihre Konflikte, Nöte, Ängste und Zweifel mittels der Performance erzählt. Die Dramaturgie der Show ist in drei Abschnitte unterteilt, beginnend mit sanften experimentellen Klängen, die die grüne und helle Seite des Waldes darstellen. Der zweite Teil ist der Übergang von der hellen Seite zur dunklen Seite, gefolgt vom letzten Teil, wo die Musik zu Speedcore BPMs eskaliert.

### **„MachinedHuman!“,**

*Jaskaran Anand (IN / AT)*

MachinedHuman! ist eine Performance, die das Seiende in Frage stellt. Präsentiert wird uns eine thronende Instanz, scheinbar halb Mensch und halb Maschine. Das Herz dieser Entität kann durch die Funktionen der Maus gesteuert werden. Es reagiert auf die Bewegung der Maus und der Mausklick führt zum Stöbern nach dem Wesen. Nur eine Person kann mit der Entität interagieren, während die Anzahl der Zuschauer flexibel ist. Das Publikum ist berechtigt, mit der Figur zu interagieren, indem es Anweisungen für die Maschinenseite der Instanz befolgt.

Das Bewegen des Herzens der Entität bewegt die Entität. Die Zuseher erhalten auch die Freiheit, ein Wort in das Ohr der Maschine zu sagen, was bedeutet, dass die aufkommende Dominanz der Maschine über den Menschen im Widerspruch zum Künstler als menschlichen Darsteller steht. Dieser ist überzeugt, dass am Ende der menschliche Verstand und somit der Mensch, der der Schöpfer der Maschine ist, immer der Überlegene sein wird; ähnlich der Vorstellung von Gott über den Menschen. (Mitarbeiter: Sergio Lecuona; Special mention: Wesley Lee, Cesar Escudero Andaluz and Fabricio Lamoncha)

### **„VR in Wonderland#1“**

*Bàlint Budai (HU), Maša Jazbec (SLO), Aleksandra Mitic (SR), Jürgen Ropp (AT), Vanessa Vozzo (IT) und Martin Nadal (ES)*

Virtual Reality (VR)-Systeme lassen den Benutzer ein Gefühl der Präsenz an einem anderen Ort als seinem physischen Körper erleben. VR erlaubt es den Nutzern auch, sich als jemand anderes zu fühlen, wenn sie die First-Person-Perspektive einer anderen realen Person oder eines Avatars einnehmen. Mit Hilfe von VR-Tools und -Geräten für Verbraucher, die in unserem „VR in Wonderland#1“ System integriert sind, kann die Wahrnehmung des Körpers der Teilnehmer in einem anderen Raum auf eine neue Perspektive ausgerichtet werden. Das „VR in Wonderland#1“ Forschungssetting ermöglicht folgedessen tatsächlich, die körperliche Wahrnehmung der Teilnehmer über die Selbstlokalisierung zu manipulieren. Die natürliche Sicht der Teilnehmer wird durch die Vision eines kleinen Robotergerätes ersetzt, das in einem abstrakten Stadt-Labyrinth-Modell läuft. Beim Tragen von HMD und beim Umschauen können sich die Benutzer aus der Perspektive der dritten Person von unten und oben beobachten, was zu Verwirrung über die Selbstlokalisierung führt. Dies ist ein gängiger Ansatz, bei dem körperliche Illusionen die körperliche Selbstwahrnehmung beeinflussen.

### **„Triality“**

*Julia Del Rio (SP), Jeon Hess (KR), Sergio Lecuona (SP), Matthias Schäfer (AT), Qian Ye, Julian Reil, Kevan Croton, Jürgen Ropp (AT), Tamiko Thiel (USA/DE); Stefanie Brayer (AT), Fabian Pointecker (AT), Markus Maureder (AT), Peter Haas (AT), Horst Grobner (AT), Oscar Ablinger (AT), Dominik Heigl (AT), Christoph Muellner (AT), Elias Wipfler (AT) und Christoph Anthes (AT/DE)*

„Triality“ ist eine kooperative Mixed-Reality-Erfahrung, die als Ergebnis einer Zusammenarbeit zwischen Studierenden des „Interface Cultures“ Masterprogramms (Kunstuniversität Linz) und des Masterprogramms „Software Engineering and Human-Centered Computing“ (Fachhochschule Oberösterreich, Hagenberg) präsentiert wird. In einem mysteriösen Labor müssen sich drei Teilnehmer synchronisieren, um anstehende Aufgaben zu lösen. Jeder Spieler nimmt nur einen einzigen Sinn vom gleichen virtuellen Charakter wahr und kontrolliert ihn: die Berührung, Hören und Sehen.

Um die Probleme zu lösen, müssen die Akteure als eine Einheit zusammenarbeiten, um ein vollständiges Verständnis dessen zu erhalten, was in der virtuellen Welt geschieht. „Triality“ ist eine unkonventionelle Erforschung von VR-Technologien, die die Grenzen unserer Wahrnehmung herausfordert.

### **IC-Decoder,**

*Wesley Lee (BR)*

Barcodes, QR-Codes, perforierte Papiere, Punktmuster, Bilder: Informationen werden in verschiedenen visuellen Formen gespeichert. Wer den Code kennt, kann auch die dahinter liegenden Informationen verstehen. Im Gegensatz dazu tragen abstrakte Gemälde, Fernsehbildschirme mit Rauschen, zufällige Graffitis auch Informationen, aus denen es jedoch nicht einfach und allgemein gültig ist, Informationen zu extrahieren. Diese Codes erscheinen zu komplex und zu persönlich. Für die diesjährige Ausstellungsgrafik wollten wir nicht nur eine ansprechende Ästhetik entwickeln, sondern auch einen überzeugenden visuellen Code liefern, der entschlüsselt werden kann. In diesem Sinne wurde der IC-Decoder entwickelt: eine spielerische Erforschung der Dekodierung potenzieller Informationen aus visuellen Mustern. Du brauchst ihn nicht, aber du wirst ihn haben wollen!

**„The Internet Yami-Ichi“**, Website: <http://yami-ichi.biz/>

*Ein Projekt von IDPW (JP), organisiert von Sofia Braga (IT)*

Samstag, 7. September 2019, 10.00 bis 18.00 Uhr, Postcity

Schalten Sie Ihren Computer aus und nehmen Sie an der zweiten Ausgabe des Internets Yami-Ichi in Linz teil! Der „Internet Yami-Ichi,“ vom japanischen "Internet Black Market", meint aber auch "Sucht" und "Krankheit", ist ein Flohmarkt, auf dem Menschen, die vom Internet konsumiert werden, internetbezogene Dinge im wirklichen Leben teilen und kaufen können. In diesem seltsamen Markt können Sie durch die Stände stöbern und das Erstaunliche und Nutzlose finden - in einer ironischen und humorvollen Atmosphäre, die an die frühe Internet-Ära erinnert. Der „Internet Yami-Ichi“ wurde 2012 vom japanischen Kunstkollektiv IDPW ins Leben gerufen und fand erstmals in Tokio statt. Seitdem wurden viele Ausgaben in verschiedenen Städten organisiert, darunter New York, Seoul, Moskau, Madrid, Berlin und andere. Der „Internet Yami-Ichi Linz 2019“ wird von Sofia Braga im Rahmen des Ars Electronica Festivals 2019 mit Unterstützung von Ars Electronica und Interface Cultures organisiert.