

DEVICE ART

3. September 2009 bis 28. Februar 2010

(Linz, 21.01.2010) „Device Art“ ist eine recht junge Kunstform aus Japan, die Kunst, Design, Technologie, Wissenschaft und Unterhaltung zur Synthese bringt. Neue Technologien treffen dabei auf Elemente der traditionellen japanischen Kultur. Anfang der 1990er Jahre lanciert, will „Device Art“ vor allem verstehen lernen, was es bedeutet, in einer zunehmend von Technologien durchdrungenen Welt zu leben. Die Ausstellung „Device Art“ ist bis 28. Februar 2010, die „100 Erikas“ von Noriyuki Tanaka voraussichtlich bis Ende August 2010 im Ars Electronica Center zu sehen.

100 Erikas / Noriyuki Tanaka (JP)

Mit seinen „100 Erikas“ rückt Noriyuki Tanaka das vielleicht entscheidendste Moment unserer gegenseitigen Wahrnehmung, unserer gegenseitigen Zu- oder Abneigung, in den Mittelpunkt: das menschliche Gesicht. Genau 100 Portraits des japanischen Pop-Idols Erika Sawajiri hat er dafür geschaffen. Und auf jedem Bild sieht sie anders aus, ja scheint sie, eine andere zu sein. Noriyuki Tanakas „100 Erikas“ führen vor Augen, wie leicht es ist, die eigene Identität zu ändern, wenn diese primär auf der Wahrnehmung unserer äußeren Erscheinung aufbaut.

100 Erikas online: http://www.aec.at/center_exhibitions_project_de.php?id=142

Device Art

Knock! Music Program / Novimichi Tosa (JP)

Interaktiv und spielerisch setzt Novimichi Tosa mit „Knock! Music Program“ die Einsatzmöglichkeiten digitaler Technologien in Szene. Vier Experimentier- bzw. Spielstationen spiegeln historische Schritte technologischer Entwicklung wider.

loopScape / Ryota Kuwakubo (JP)

„loopScape“ ist ein Videospiel, das die traditionelle Differenzierung in „gut“ und „böse“, in die „eigene“ und eine „gegnerische“ Seite aufhebt. Ziel ist es, den anderen Spieler mit einer Kugel zu treffen, wobei das Spielgeschehen auf keinem herkömmlichen, sondern einem kreisförmig gebogenen Display dargestellt wird, das während des Spiels aktiv umrundet wird. Vorsicht ist geboten, denn verfehlt eine Kugel ihr Ziel, fliegt sie eine Runde und bedroht die eigene Figur.

Media Vehicle / Hiroo Iwata (JP)

Das „Media Vehicle“ bewegt sich zugleich im realen und im virtuellen Raum: Einmal in das weiße „Plastikei“ eingestiegen, erlebt der Fahrgast seine Umwelt aus ganz neuer Perspektive. Eine außerhalb der „Kapsel“ geführte Weitwinkelkamera überträgt Live-Bilder ins Innere. Auf vier Rollen wird der Fahrgast im Vehikel nun in alle Richtungen gesteuert.

Loreley / Kazuhiko Hachiya (JP)

Eine stilisierte Holzwand mit einem altmodischen, an ein Bullauge erinnernden Fenster bildet den Rahmen für Kazuhiko Hachiyas „Loreley“. An der Wand gegenüber ist ein schlichter Spiegel angebracht. Die/der BetrachterIn steht in der Mitte, blickt rechterhand auf das Bullauge und linkerhand in den Spiegel. Fällt der Blick nun direkt auf das Bullauge, tut sich nicht viel. Blickt man aber linkerhand in den Spiegel und das darin sichtbare Bullauge, erscheint plötzlich eine Meerjungfrau: Loreley vielleicht?

Morpho Tower / Sachiko Kodama (JP)

Der „Morpho Tower“ ist ein elektromagnetischer Kegel, in dessen Mantel eine spiralenförmige Rille eingefräst ist, die an der Leitkurve beginnt und sich bis zur Kegelspitze emporschraubt. Der Kegel steht in einem kleinen Becken, das mit „Ferrofluid“ gefüllt ist - einer dunklen Flüssigkeit, die wenige Nanometer kleine magnetische Partikel enthält. Wird der Kegel nun unter Spannung gesetzt, lässt dessen elektromagnetisches Feld das Ferrofluid die Rille entlang - und der Schwerkraft zum Trotz - nach oben fließen. Mit ihrem „Morpho Tower“ zitiert Sachiko Kodama die Spirale als ein sehr altes und weit verbreitetes Element in der Kunst und überführt sie in die zeitgenössische Medienkunst.

Nicodama / Ryota Kuwakubo (JP)

Auf spielerische Weise verbindet „Nicodama“ Erkenntnisse der Verhaltensbiologie mit Technologie und japanischer Philosophie. An unbelebten Alltagsgegenständen werden künstliche Augen angebracht - ein einfacher Kunstgriff, der aber in jedem/r BetrachterIn dieselbe, unbewusste Reaktion hervorruft: Anhand der Augen sowie den Formen und Strukturen des jeweiligen Gegenstands versuchen wir unweigerlich ein „menschliches“ Gesicht zu konstruieren und verwandeln dabei ein Objekt zum Subjekt.

Surrounding of Firefly / Masahiko Inami (JP)

Es ist nur ein winziger Ausschnitt aus dem breiten Frequenz-Spektrum elektromagnetischer Strahlung, das wir Menschen wahrnehmen können - die allermeisten Phänomene dieser Welt bleiben uns aber verborgen. Dank eines speziellen Flüssigkristalldisplays eröffnet uns die „Stop-Motion-Brille“ deshalb eine vollkommen neue Welt, indem sie uns plötzlich andere Frequenzen sehen lässt. Die „Stop-Motion-Brille“ bietet viele spannende Einsatzmöglichkeiten im Alltag -für die Übermittlung verschlüsselter Botschaften etwa, die nur mit einer individuell eingestellten Brille gesehen werden können.

Table of the Colobockle / Kazuhiko Hachiya (JP)

„Table of the Colobockle“ ist inspiriert von einem beliebten Spiel für Kleinkinder bei dem Erwachsene zunächst ihr Gesicht hinter beiden Händen verstecken und es dann - begleitet von einem lauten „Peek-a-Boo“ - wieder auftauchen lassen. Der „Table of Colobockle“ ist ein niedriger Tisch mit einer quadratischen, milchigweißen Glasplatte, auf der vier kleine runde

Plexiglasscheiben liegen. Jede dieser Scheiben kann über die Tischplatte geschoben werden und gibt hier und da den Blick auf bewegte Bilder frei.

Touch the Small World / Hideyuki Ando (JP)

Der Tastsinn ist einer unserer unmittelbarsten Zugänge zur Welt. Schon feinste Unebenheiten können wir mit unseren Fingerspitzen ertasten, Unebenheiten, die kleiner als einen Fünftel Millimeter sind. Rillen in unserer Haut verstärken dabei die Vibrationen, die beim Streichen über die jeweilige Oberfläche entstehen. Die Frequenz dieser Vibrationen ist dabei abhängig von der Streichgeschwindigkeit. Genau dies wiederum macht sich „Touch the small world“ zunutze: Durch bloße Vibration generiert das Interface die Illusion einer Oberflächentextur und macht es möglich, ganze Bilder zu „ertasten“. Sensoren erfassen die Position des Fingers, ein 4-Hebel-Piezo-Umwandler erzeugt die punktgenaue Vibration.

Device Art online: http://www.aec.at/center_exhibitions_area_de.php?id=128