

Poesie der Bewegung

Ars Electronica im Automobil Forum Unter den Linden

(Linz, 25.06.2010) Von 25. Juni bis 5. September 2010 präsentiert das Automobil Forum Unter den Linden in Berlin erstmalig Ars Electronica mit Exponaten der Sonderausstellung „Poesie der Bewegung“, die extra für die deutsche Hauptstadt neu kuratiert wurde. Ergebnis ist eine faszinierende Synthese aus Kunst, Technik, Wissenschaft und kulturell-gesellschaftlicher Entwicklung.

Gezeigt werden kinetische Kunstwerke, die mechanische Bewegung als ästhetisches Erlebnis in Szene setzen. So entstehen in der Wechselwirkung mit dem Zuschauer, der zum Mitmachen eingeladen ist, magische Momente. Technologie stellt sich einmal nicht als zweckgebunden, sondern als Medium von Schönheit, Eleganz und Anmut dar. Zehn KünstlerInnen aus Europa, Japan und den USA erzählen mit ihren Kunstmaschinen Geschichten, die die Ausstellung zum fantasiegeladenen Erlebnis machen. Die fundierte Kenntnis technisch-naturwissenschaftlicher Prinzipien, von der Physik über Programmiersprachen bis zur Robotik, ermöglicht den KünstlerInnen einen neuen Zugang zur Kunst – im Wechselspiel mit dem rasanten Fortschritt von Wissenschaft und Forschung.

Das Automobil Forum Unter den Linden in Berlin bot sich sowohl von seiner inhaltlichen als auch konzeptionellen Ausrichtung als Partner für die erstmalige Präsentation einer Ausstellung von Ars Electronica in Deutschland an: als exklusiver Showroom von Mobilität - hier präsentiert die Volkswagen AG die Marken Bentley, Bugatti, SEAT, Skoda, Volkswagen und Volkswagen Nutzfahrzeuge - und als Ort der Begegnung, der Besuchern wechselnde Foto-, Kunst- und Wissenschaftsausstellungen bietet.

Automobil Forum Unter den Linden: www.automobilforum-berlin.de

Ars Electronica: <http://www.aec.at/>

Exponate & KünstlerInnen

Morpho Tower / Sachiko Kodama (JP)

Das scheinbar lebendige schwarze Material ist ein Ferrofluid, eine Bezeichnung für wenige Nanometer große magnetische Partikel in einer Trägerflüssigkeit, die auf ein Magnetfeld reagieren. Hier umhüllt es einen Elektromagneten mit einem vergrößerten Eisenkern in Form einer Spirale. Durch diese Formgebung kann die Flüssigkeit bis zur Spitze aufsteigen, im scheinbaren Gegensatz zur Schwerkraft.

Sachiko Kodama ist Physikerin. Vor neun Jahren entdeckte sie das ursprünglich für die NASA entwickelte "Ferrofluid", das heute unter anderem bei der Stabilisierung windexponierter

Hochhäuser zur Anwendung kommt. „Morpho Tower“ entstand im Jahr 2006. Die Arbeiten der japanischen Künstlerin werden in renommierten Galerien von Kyoto bis Los Angeles gezeigt. Der „Morpho Tower“ ist eine Leihgabe der Collection of ARTfutura.

Moony / Akio Kamisato, Takehisa Mashimo, Satoshi Shibata (alle JP)

Magische Bildwelten, die ihre sinnliche Wirkung ihrer Fragilität und Flüchtigkeit verdanken – mit „Moony“ zaubern Akio Kamisato, Takehisa Mashimo und Satoshi Shibata virtuelle Schmetterlinge auf Wolken von Wasserdampf. Die Schmetterlinge scheinen mit dem Betrachter spielen zu wollen. Sie locken, sie wollen berührt werden und entziehen sich dennoch. Sie fliegen davon wie Wesen aus einer anderen Welt – nur um gleich wieder aufzutauchen und das Spiel von vorne zu beginnen.

Akio Kamisato, Takehisa Mashimo und Satoshi Shibata haben sich auf dem renommierten IAMAS (International Academy of Media Arts and Science) getroffen und erhielten beim Prix ArsElectronica 2004 den [next idea] Award, mit dem zukunftsweisende, noch nicht realisierte Projekte ausgezeichnet werden.

Tool's Life / Kyoko Kunoh, Motoshi Chikamori, minim++ (alle JP)

Gebrauchsgegenstände werfen ihre Schatten auf eine Tischplatte. Werden sie berührt, entwickeln die Schatten plötzlich ein Eigenleben und fangen an, ornamentartige Linien aus- und wieder zurückzubilden oder wie Blumen zu sprießen. Im Gegensatz zu den Objekten selbst offenbaren die Schattenbilder ihren eigenen Charakter. Mit „Tool's Life“ rücken „minim++“ nicht die Funktion, sondern Hintergründe und Bedeutung von Alltagsgegenständen ins Licht.

Seit ihrer Gründung 2000 hat minim++ eine Vielzahl von Arbeiten realisiert und weltweit ausgestellt. Minim++ nutzt einfache, alltägliche Dinge und Ereignisse, die so lange immer weiter verändert werden bis sie ihre Botschaft kommunizieren.

Machine with 22 Scraps of Paper / Arthur Ganson (US)

Ein Schwarm von Vögeln oder Schmetterlingen, Blätter im Herbstwind – viele Naturschauspiele faszinieren durch die ihnen eigene Harmonie. Auch die „Machine with 22 Scraps of Paper“ ist davon inspiriert: 22 kleine Papierschnitzel, die an der Spitze senkrechter Alustäbe befestigt sind und mittels eines Elektromotors auf und ab bewegt werden. Der Luftwiderstand lässt die papiernen „Vogelschwinge“ ein Eigenleben entwickeln – und der Vogelschwarm beginnt zu fliegen.

Thinking Chair / Arthur Ganson (US)

Ein kleiner gelber Sessel auf einer flachen Natursteinplatte. Ein Sessel, der plötzlich „zu gehen“ beginnt und dabei verblüffend „menschlich“ anmutet. Die Idee zum „Thinking Chair“ hatte Arthur Ganson während eines Spaziergangs, als er, in Gedanken versunken, einen Felsen immer und immer wieder umrundete. Wenngleich der Ort derselbe blieb, bewegte sich Ganson in Gedanken stetig weiter.

Machine with Concrete / Arthur Ganson (US)

Die Idee ist so einfach wie faszinierend. Und genau das Gegenteil von dem, was man normalerweise erwartet: Die „Machine with Concrete“ verlangsamt die Drehgeschwindigkeit eines Elektromotors über 12 Zahnräder so stark, dass das letzte Zahnrad in Beton gegossen werden kann. Die ganze Maschine besteht aus einer motorbetriebenen Achse, deren eines Ende in einem Betonblock steckt. Zahnräder, Getriebe und Reduktoren übertragen den Drehimpuls eines Elektromotors in Richtung Betonblock. Dreht sich das erste Zahnrad in rund 14 Sekunden einmal um die Achse, benötigt das letzte, im Beton steckende Zahnrad dafür ganze zwei Billionen Jahre. Mit seiner „Machine with Concrete“ rückt Arthur Ganson ins Bewusstsein, dass einzig wir Menschen Dinge schaffen, die unser Dasein überdauern sollen. Und dass sich die Welt – aller vermeintlichen Schnelllebigkeit zum Trotz – unendlich langsam ändert.

Margot's Other Cat / Arthur Ganson (US)

„Astronauten auf dem Mond“ ist der erste Gedanke, der sich bei „Margot's Other Cat“ aufdrängt. Dabei hat die Installation rein äußerlich so gar nichts mit dem Weltraum gemein, sondern besteht aus einer kleinen Modellkatze und einem Miniatursessel, der am Ende eines rund 30 Zentimeter langen Aluminiumrohrs befestigt ist. Nach links oder rechts geschoben, stößt die Katze immer wieder gegen den Stuhl, worauf dieser scheinbar durch die Luft fliegt – dies aber seltsam verzögert. Mit „Margot's Other Cat“ setzt Arthur Ganson die Naturgesetze – in diesem Fall die Gravitation der Erde – scheinbar ausser Kraft.

Arthur Ganson ist einer der bekanntesten Schöpfer kinetischer Skulpturen. Er wurde 1955 in Hartford Connecticut geboren und studierte an der University of Hampshire. Seine Arbeiten wurden bereits im Massachusetts Institute of Technology ausgestellt, sowie in Museen und Galerien auf der ganzen Welt. Internationale Bekanntheit erlangte er durch die Arbeit „Machine with Concrete“.

Absolut Quartet / Jeff Lieberman, Dan Paluska (beide US)

„Absolut Quartet“ ist von der Tradition von Musikautomaten inspiriert. Stolze sechs Meter misst die Installation, die dank eines Werbespots für Absolut Wodka einige Berühmtheit vorweisen kann. „Absolut Quartet“ besteht aus drei robotischen Musikinstrumenten, den vierten Part des klingenden Quartetts bilden die Nutzer, die das musikalische Motiv vorgeben. Eine gemeinsam mit Komponisten entwickelte Software greift dieses Motiv auf und errechnet ein dreiminütiges Stück. Die eingegebenen Töne werden dabei nicht als Melodie, sondern als Regelwerk interpretiert. Ein Roboterorchester setzt die Komposition anschließend um: Die fünf Zentimeter breiten Klangstäbe einer Marimba werden aus mehreren Metern Entfernung mit Bällen beschossen und so zum Klingeln gebracht. 42 Roboterarme und Hunderte Gummibälle sorgen dafür, dass die Klangstäbe nicht zur Ruhe kommen. Die Harmonien steuert die Weinglas-Orgel bei, deren 35 handgefertigte Gläser von Roboterfingern gespielt werden. Hightech-Fingern, deren raulederne Spitzen mit einer

speziellen Lösung getränkt sind, die sich wie Wasser verhält, aber nicht verdunstet. Den Rhythmus geben die Percussions vor, darunter Djembe, Cajon und diverse Becken. Mit ihrem „Absolut Quartet“ thematisieren Jeff Lieberman und Dan Paluska das Zusammenwirken von Mensch und Maschine.

Jeff Lieberman ist ein Multitalent: Moderator, Schauspieler, Musiker und Künstler. Dazu beherrscht er mehr als zwölf Computersprachen und kennt das Betriebssystem jedes Computers seit 1983. Dan Paluska hat Robotik am Massachusetts Institute of Technology studiert und verschiedene Forschungsarbeiten zu laufenden Robotern durchgeführt. Er hat in verschiedenen Kooperationen mit KünstlerInnen gearbeitet und nutzt neben kinetischen Maschinen eine Vielzahl anderer Medien für seine Kunst. Lieberman und Paluska wurden beim Prix Ars Electronica 2008 für „Absolut Quartet“ mit einer Auszeichnung in der Kategorie Interaktive Kunst gewürdigt.

Nemo Observatorium / Lawrence Malstaf (BE)

Einen Wirbelsturm entfacht der Belgier Lawrence Malstaf mitten im Automobil Forum. Gleichsam aufwühlend wie hypnotisierend zieht das „Nemo Observatorium“ die Betrachter in seinen Bann. Mittels fünf Ventilatoren und einem begehbaren Zylinder aus PVC inszeniert Lawrence Malstaf einen lokal begrenzten Wirbelsturm - der Besucher befindet sich dabei im Auge des Orkans. Dabei entfaltet das Objekt eine eigenartig beruhigende Wirkung. Das allzu bewegte Spektakel um den Betrachter herum wird zum gleichförmigen, fast hypnotisierenden Sinneseindruck.

Lawrence Malstaf wurde 2009 mit der „Goldenen Nica“ des Prix Electronica in der Kategorie Interaktive Kunst ausgezeichnet. Der Belgier studierte zunächst Industriedesign und arbeitete anschließend am Theater. Seine Werke regen zu vielsinnigen Körpererfahrungen an und beschränken sich nicht nur auf den Hör- oder Sehsinn. Heute bewegt sich seine Arbeit an der Grenze zwischen Design und Bühnenkunst.

Drawn / Zachary Lieberman (US)

„drawn“ erweckt mit Tinte gemalte Zeichnungen zum Leben. Losgelöst vom Zeichenblatt können Linien und Formen mit bloßer Hand bewegt werden. „drawn“ ist eine Weiterentwicklung der frühen „Blitz-Skizzen“ des Films, bei denen Einzelaufnahmen als Animationstechnik dienten, um die Illusion der vom Papier davonlaufenden Zeichnungen zu erzeugen. Eine eigens entwickelte Software augmentiert ein Videosignal in Echtzeit und schafft eine nahtlose, organische und geradezu magische Welt spontaner und improvisierter Performance mit Hand und Tinte.

Zachary Lieberman bedient sich für seine Werke der Technologie in einer spielerischen und rätselhaften Weise um sich so dem Wesen der Kommunikation zu nähern und die Grenzen zwischen Sichtbarem und Unsichtbarem zu verschieben. Lieberman war Teilnehmer des Ars Electronica Futurelab, Eyebeam und beim Dance Theatre Workshop, wo er sich mit den

Möglichkeiten von Technologie im Rahmen des choreografischen Prozesses auseinandersetze.

Perfect Time / h.o. (JP)

“Perfect Time” rückt die Zeit selbst, ihr stetes Fortschreiten, ihre Präsenz und ihre Flüchtigkeit ins Zentrum. Eine „Wand“ aus rieselndem Sand bildet dabei die Projektionsfläche für farbenfrohe Bilder. Versiegt der Sand, verschwinden sie. Versucht man nach den Bildern zu greifen, lösen sie sich auf. Der Zuschauer wird dabei zum Akteur - ohne seine Mitwirkung bleibt die virtuelle Welt im Verborgenen.

h.o. ist eine internationale Künstlergruppe aus Tokio, deren 14 Mitglieder sich mit ihren unterschiedlichen Kenntnissen ergänzen. Ihre Konzeptkunst beinhaltet eine Mischung aus Medienkunst kombiniert mit digitaler Technik. Ihr Name h.o. leitet sich vom chemischen Symbol für Wasser, H₂O, ab. Im Fokus der Arbeiten der Gruppe steht das Interesse an unterschiedlichen Formen der Kommunikation zwischen den Menschen und ihre Kritik an einer rein auf Informationen konzentrierten Gesellschaft. Die Mitglieder sind: Hideaki Ogawa, Satoshi Onodera, Shota Ishimura, Sakura Toyabe, Tomonori Kondo, Yukiko Okamura, Kaori Honda, Yuichi Tamagawa, Mizuya Sato, Yoko Minagawa, Yuichiro Haraguchi, Emiko Ogawa, Junichi Yura, Taizo Zushi, Ayano Urabe.

Garden / Kohei Asano (JP)

Poetisch, spielerisch und vergänglich: Kohei Asano's „Garden“ ist virtuelle Natur und sprießt nur so lang, wie die darin befindlichen Besucher Konfetti durch die Luft wirbeln. Je mehr sie verwenden und je öfter sie dies tun, desto schöner, desto üppiger und bunter sprießt der „Garden“. Sphärische Klänge unterstützen die traumhafte Wirkung, wenn auf dem Boden die Illusion einer Blütenlandschaft entsteht.

Kohei Asano hat am Tokyo Institute of Polytechnics Kunst studiert. Er beschreibt seine Arbeiten gerne mit drei Worten: Kommunikation, Gemeinschaft, Computer-Interaktion. Egal ob malen, tanzen oder singen - bei seinen Installationen ist immer die Aktivität des Publikums gefordert. Er legt Wert darauf, dass fremde Menschen in Anbetracht seiner Arbeiten zusammen kommen und für kurze Zeit ein Gefühl der Gemeinschaft entwickeln.

Spacequatica / The Sancho Plan (UK)

„Spacequatica“ lädt zur Entdeckungsreise der anderen Art. Imaginäre 3D-Unterwasserwelten voller Roboterhaie und anderer exotischer Kreaturen bilden den visuellen Rahmen einer musikalischen Entdeckungsreise, die man selbst - per Schlagzeug - steuert.

In ihren AV-Medienarbeiten erforscht die Künstlergruppe The Sancho Plan die Echtzeit-Interaktion zwischen Musik und Video und deren Potential. Mittels fein abgestimmter Kombination von Animation, Sound, Musik und Technik lassen die Künstler fantastische Welten entstehen, in denen animierte Musikfiguren durch elektronische Drum-Pads aktiviert werden.

Flow 5.0 / Daan Roosegaarde (NL)

“Flow 5.0” ist eine interaktive Landschaft, geschaffen aus Hunderten von Ventilatoren, die auf Geräusche und Bewegungen reagieren. Im Vorbeigehen interagieren die Besucher mit den Ventilatoren und schaffen Landschaften voll Transparenz und künstlichem Wind. Durch die interaktive Kraft der Installation erfahren die Besuchert sich selbst als kollektiver Teil in einem dynamischen Wechselspiel mit Raum und Technologie.

Studio Roosegaarde beschäftigt sich mit interaktiver Kunst, die die dynamische Beziehung zwischen Architektur, Mensch und Technik erkundet. Häufig im öffentlichen Raum platziert, lassen die Installationen BesucherInnen und Umgebung miteinander verschmelzen und zu einem Ganzen werden. Gründer und Kreativdirektor Daan Roosegaarde lebt und arbeitet in Rotterdam, seine Arbeiten werden in renommierten Museen, wie dem Victoria & Albert Museum und dem Tate Modern in London oder dem National Art Museum in Tokyo gezeigt.

The Inherent Beauty in a Failed Attempt to Reconstruct / Jonathan Schipper (US)

Die scheinbar wichtigsten Momente werden heute auf Video gebannt. Per Rückspultaste können sie wieder und wieder betrachtet werden. So liegen auch Geburt und Tod scheinbar nur einen Tastendruck am Videorekorders voneinander entfernt. Seine ironische und faszinierend schöne Installation fängt den Moment ein, in dem eine Teetasse auf den Boden aufschlägt und in ihre Einzelteile zerbricht. Computergesteuerte Robotorarme erlauben es den BetrachterInnen, die Szene anzuhalten, vor- und zurückzuspulen und in varierten Positionen zu betrachten. Trotz allem wird die Tasse nie wieder so, wie sie vor dem Aufprall auf dem Boden war. In der Realität lassen sich einmal zerstörte Dinge nicht rekonstruieren.

Die Arbeiten von Jonathan Schipper wirken häufig destruktiv und zerstörerisch. Seine Werke erinnern daran, dass die gleichermaßen komplizierten wie empfindlichen natürlichen Systeme nicht so einfach wieder hergestellt werden können, wenn sie einmal zerstört wurden. Schipper hat in San Francisco und Maryland studiert und wird weltweit in renommierten Galerien ausgestellt.