

Ars Electronica Futurelab bei Tokyo Midtown DESIGN TOUCH 2010

(Linz, 30.10.2010) Soeben eröffnet, setzt die diesjährige Ausgabe von „Tokyo Midtown DESIGN TOUCH“ die Zukunft des Designs in Szene. Schauplatz des renommierten Events ist der gleichnamige architektonische Hotspot im Zentrum von Tokyo. „Tokyo Midtown“ besteht aus insgesamt sechs Gebäuden und großzügigen Grünanlagen. Der Stadtteil beherbergt ein breites Spektrum von Stores, Restaurants, Bürokomplexen, Hotels und Museen. Kunst und Design sind hier überall präsent.

Futurelab ist der „Special Guest 2010“

Als „Special Guest 2010“ präsentiert das Ars Electronica Futurelab zukunftsweisende Designmethoden. Umgesetzt wird dies im Rahmen von Workshops und Lectures sowie der „DESIGN TOUCH Exhibition“ in der „Galleria“ von Tokyo Midtown. Hier werden elf preisgekrönte interaktive Arbeiten präsentiert, die in drei „Cores“ angeordnet sind: Der „Creative Core“ bildet den Kern der Ausstellung. Hier verzahnen sich künstlerische Arbeiten und Workshops. Der „Social Touch“ steht im Mittelpunkt des nächsten Bereichs; hier geht es um die Entwicklung innovativer Interaktionsmöglichkeiten, als eine Strategie die Zukunft unserer Gesellschaft positiv zu beeinflussen. Im dritten Bereich der Ausstellung dreht sich alles um den „Intuitive Touch“; vorgestellt werden Designprojekte, deren Funktion sich auf intuitive Weise jeder/m sofort erschließt und die sodann einen Beitrag zu unser aller Lebensqualität liefern.

DESIGN TOUCH Exhibition

Im Creative Core

Shadowgram / Ars Electronica Futurelab

Eine Person steht hinter einer Lichtwand und wird fotografiert – Ergebnis ist ein Schattenbild, auf dem lediglich eine menschliche Silhouette zu sehen ist. Diese Aufnahme wird nun als Miniatur-Aufkleber ausgedruckt und anschließend auf eine „Landkarte“ aufgeklebt, deren Topografie von den Themenclustern „Education“, „Environment“, „Health System“ oder „Society“ herrührt. Die Haltung der Silhouette, eine Sprechblase mit einem kurzen Statement und der jeweilige Themencluster fügen sich dabei zu einer Botschaft. Ein Beispiel: Eine Person hält sich hinter der Lichtwand die Ohren zu, während sie fotografiert wird. Diese Silhouette wird nun dem Themenbereich „Environment“ zugeordnet und mit einer Sprechblase zur steigenden Lärmbelästigung versehen. Auf sehr kreative und dabei anschauliche Art und Weise werden in Form eines solchen „Social Brainstormings“ Probleme identifiziert und etwaige Lösungsansätze ausgelotet.

SWITCH / Ars Electronica Futurelab + ELEKIT (EK Japan Co., LTD.)

http://www.youtube.com/watch?v=-Q5O_Hs0IHA

SWITCH ist ein Edutainment-Bausatz, der ein Stück raffinierte Unterhaltung in unser Leben bringen soll. Es handelt sich um ein Forschungsprojekt des Ars Electronica Futurelab in Zusammenarbeit mit ELEKIT, einer Firma, die für ihre elektronischen Bausätze im Schulungsbereich bekannt ist. SWITCH will Menschen die Möglichkeit geben, Experience

Design auszuprobieren und die Aufgaben im Arbeitsalltag von Interaktionsdesignern kennenzulernen.

Oribotics / Matthew Gardiner (AUS)

Oribots sind Hightech-Kreaturen, die der künstlerisch motivierten Synthese uralter japanischer Faltradition und modernster Robotik entspringen. Auf Befehl eines Ultraschallsensors öffnen bzw. entfalten und schließen sich die komplex gefalteten Blütenstrukturen. Je näher man sich auf einen solchen Oribot zubewegt, desto weiter öffnet sich dessen weiß glänzende Stoffblüte – ein Interaktionskonzept, das von Jung und Alt intuitiv verstanden wird. Möglich wird dies durch ein kniffliges Design: Alle 1.050 Falten einer einzelnen Oribot-Blüte sind mechanisch miteinander verknüpft. Wird eine individuelle Blütenfalte aktiviert, versetzen sich daher alle weiteren ebenfalls in Bewegung. Drei Jahre lang hat Oribotics-Mastermind Matthew Gardiner – bis vor kurzem als Artist in Residence am Ars Electronica Futurelab tätig – am idealen Faltpattern und Material für diese neueste Generation seiner Oribots getüftelt. „Ich will ihre unverwechselbare ästhetische und emotionale Qualität, von der ich nach wie vor fasziniert bin, an die Besucher weitergeben“, sagt Gardiner, der seine Liebe zur japanischen Faltkunst bereits im Schulalter entdeckt hat.

Der Social Touch

The EyeWriter / Zach Lieberman (US), James Powderly (US), Tony Quan (US), Evan Roth, (US), Chris Sugrue (US) and Theo Watson (UK)

[Golden Nica Interactive Art PRIX 2010]

<http://www.eyewriter.org/>

Das Schicksal des 2003 an ALS erkrankten Graffiti-Künstlers Tony Quan nahmen Zach Lieberman, James Powderly, Evan Roth, Chris Sugrue und Theo Watson zum Anlass, um den „EyeWriter“ zu entwickeln. Das kostengünstige Eye-Tracking-System und die damit verknüpfte Software machen es möglich, nur durch die Bewegungen der eigenen Augen auf einem Bildschirm zu zeichnen. Menschen, die an neuromuskulären Krankheiten leiden und mitunter völlig gelähmt sind, erhalten auf diese Weise die Chance, ihrer Kreativität dennoch Ausdruck zu verleihen.

Telenoid / Hiroshi Ishiguro (JP), Osaka University and ATR

<http://www.youtube.com/watch?v=bvFVznGU2CE>

Seit Jahren experimentiert Hiroshi Ishiguro mit „Geminoiden“ – menschenähnlichen Robotern, die per Kamera, Mikrofon und Datenleitung gesteuert werden. Aktuell arbeitet der Professor für Robotik an der Osaka University und Abteilungsleiter am Advanced Telecommunications Research Institute in Kansai Science City am „Telenoid R1“, einem Telepräsenz-Roboter, der nicht mehr nur sprechen kann, sondern dem Gesagten durch seine Mimik zusätzlichen Ausdruck verleiht.

The Windowfarms Project / Britta Riley (US)

<http://www.windowfarms.org/>

Britta Rileys „Windowfarms-Projekt“ ist eine rasant wachsende Webplattform, die StadtbewohnerInnen dabei anleitet, ganzjährig Nahrungsmittel in ihren Wohnungen anzubauen und ihre neuen Ideen in einen offenen Forschungszusammenhang zur Zukunft der städtischen Landwirtschaft einzuspeisen. Mit großen Erfolg: Mehr als 14.000 Personen bewirtschaften solch platzsparende Fenster-Hydrokulturen bereits, machen Änderungsvorschläge und experimentieren mit verschiedenen Gemüsearten und Nährstoffen.

Open Sailing / Open_Sailing_Crew

[Golden Nica [the next idea] voestalpine Art and Technology Grant 2009]

<http://www.opensailing.net>

„Open Sailing“ ist die Vision einer organischen Architektur, die ein Laboratorium für technosoziale Experimente bildet. Nichts weniger als das Überwinden aller möglichen natürlichen und vom Menschen verursachten Katastrophen, das Befördern des menschlichen Erfindungsgeistes und Festigen der Solidarität zählen zu den Zielen des ambitionierten Vorhabens. Herausforderungen wie der Überbevölkerung, dem Klimawandel und den Energiekonflikten will „Open Sailing“ mit Do-it-Yourself-Technologien begegnen – mit „Instinctive_Architecture“, „Energy_Animal“, and „Life_Cable“ werden dabei neue Ansätze entwickelt und getestet. Ziel ist ein Forschen und Entwickeln, das sich innerhalb des mobilen, des nomadischen Systems des „Open Sailings“ vollzieht. In einer schwimmenden Stadt aus soliden und komfortablen Gebäuden, die von ozeanischen Feldern umgeben sind. Gelenkt von einer „Swarm_Search_Engine“ werden stets der jeweils sichersten Standort angesteuert, wird die Anordnung der schwimmenden Plattform immer wieder neu arrangiert und die effizienteste Lenkung von Information, Energie und sonstiger Ressourcen gewährleistet. „Open Sailing“ hinterfragt die Art und Weise, wie wir derzeit unseren Planeten besiedeln und ausbeuten und ob es möglich wäre, untereinander wie auch mit unserer Umwelt in einer harmonischen Wechselbeziehung zu leben?

Der Intuitive Touch

hanahanahana / plaplax (JP)

<http://www.plaplax.com/>

„hanahanahana“ ist eine interaktive künstlerische Installation zur Visualisierung von Düften. Das Wort hanahanahana hat im Japanischen zwei Bedeutungen: Es bezeichnet einerseits das Sinnesorgan Nase sowie andererseits eine duftende Blume. Die Installation „hanahanahana“ – ein Kompositum aus eben diesen beiden „hanas“ – visualisiert flüchtige Duftbotschaften, indem das Bild einer Blume an die Wand projiziert wird, wobei Größe, Farbe und Grad der Transparenz variieren.

Um in die Welt von „hanahanahana“ einzutauchen, trägt die/der BetrachterIn Parfüm auf einen blattförmigen Teststreifen auf und befestigt diesen an dem in der bereitstehenden Vase befindlichen Blumenstängel. An der Silhouette des Stängels erblüht sodann – an die

Wand projiziert – das Bild einer Blume. Farbe und Form dieser Blume entsprechen dabei der Intensität und Art des jeweiligen Dufts. Überschreitet die Intensität des Dufts ein gewisses Maß, so erscheinen rund um die Blume die Umrisse von Insekten und Tieren, als würden sie von dem Duft angezogen.

Die Technik der Echtzeit-Erkennung von Gerüchen beruht auf einer Anordnung von Geruchssensoren, die üblicherweise für quantitative Messungen bei chemischen Experimenten und Produktevaluationen verwendet werden. Diese Sensoren können Gerüche identifizieren und die Intensität eines Dufts in Echtzeit messen. Durch den Einsatz mehrerer Sensoren kann das System die Düfte auch klassifizieren. Die Messdaten werden dann auf einen Computer übertragen, der das dazugehörige Bild in Echtzeit (etwa 60 Bilder pro Sekunde) an die Wand projiziert.

Jamming Gear / So Kanno, Kenichiro Saigo (JP)

[Honorary mention Digital Music PRIX 2009]

<http://www.body-pixel.com/2010/02/06/interview-with-so-kanno-creating-sound-devices/>

Auf innovative und spielerische Weise wird bei „Jamming Gear“ Musik komponiert und modifiziert. Zentrale Bestandteile des Apparats sind ineinander greifende Zahnräder, von denen jedes einzelne einen ganz spezifischen Sound erzeugt. Indem die Drehung eines Zahnrads ein Drehen aller anderen Zahnräder bewirkt, wird ein einzigartiges mechanisches wie akustisches Zusammenspiel in Gang gesetzt. Die Geschwindigkeit, mit der die Zahnräder dabei gedreht werden, hat maßgeblichen Einfluss auf den Sound.

i3DG / Jitsuro Mase, Tom Nagae (JP) / DIRECTIONS, Inc.

[Honorary mention Interactive Art PRIX 2010]

<http://i3dg.mobi/>

„i3DG“ ist eine spielerische, analoge Erweiterung für das iPhone, die sein 2D-Display in ein geschichtetes 3D-Bild verwandelt. Indem es die uralte Methode, ein halbverspiegeltes Glas in einem 45-Grad-Winkel an ein Bild zu halten, in einen neuen Kontext verlagert, übt das Projekt eine zeitgerechte Kritik an solch populären Memen wie 3D-Displays und iPhones. Als Peripheriegerät unterstützt das „i3DG“ eine breite Palette von Applikationen, angefangen von 3D-Videos und Animationsfilmen bis zu jenen Games, die den Beschleunigungsmesser nutzen.

Frequetric Drums / Tetsuaki Baba (JP)

[Honorary mention Interactive Art PRIX 2007]

<http://tserve01.aid.design.kyushu-u.ac.jp/~baba>

„Frequetric Drums“ ist ein Interface-System, das nach Kommunikationsmöglichkeiten durch Körperkontakt fragt. „Frequetric Drums“ verwandelt das Publikum, das einen Performer umgibt, in Trommeln. Wie auf einem Schlagzeug kann der Performer auf den mit ihm verbundenen Personen spielen. Mit „Frequetric Game“ können SpielerInnen über Hautkontakt Befehle geben, die sie mit ihren Steuergeräten alleine nicht auslösen könnten.