

Ars Electronica Center Linz:

DE/MATERIALIZE!

23. November 2017 / 19:30

(Linz, 21.11.2017) Prozesse, Strukturen und Objekte auflösen, sie ihrer üblichen Chronologie, Beschaffenheit und Eigenschaften berauben, um sie dann in neuer Reihenfolge, Form und Materialität wieder auszubilden, eröffnet mitunter verblüffende Erkenntnisse und überraschende Perspektiven. Welche das sein können, zeigt das Ars Electronica Center am Abend des 23.11.2017 unter dem Motto „DE/MATERIALIZE“. Präsentiert werden eine multimediale Fashion-Show, eine kinetische Lichtskulptur, eine interaktive Installation und VR-Applikationen, in denen jede Menge Kunst, Technologie und Wissenschaft steckt. Beginn ist um 19:30 Uhr, der Eintritt ist frei.

Das Programm:

FAT #2 – DE/MATERIALIZE – Zwischen Körper, Kleidung und Raum

Fasern, Gewebe und Körper wechseln zwischen realem und virtuellem Raum, aus Bioplastik und Wüstenpflanzen entstehen neue Oberflächen und Stofflichkeiten, es wird gelötet, geätzt und gekocht. „FAT #2 – DE/MATERIALIZE“ lautet das Motto einer Show der Studierenden des Bachelorstudiums Fashion & Technology der Kunstuniversität Linz, die ganz im Zeichen wegweisenden Designs steht. Via Gigapixel-Fotografien, Stereovideos und einer Live-Performance werden dabei Schnittstellen zwischen Körper, Kleidung und Raum in Szene gesetzt.

Sculpture of Time – So wird die Zeit selbst sichtbar

Bewegung spielt eine wichtige Rolle in unserem Leben. Ob körperliche Bewegung, die unserer Gesundheit zuträglich ist, oder geistige Beweglichkeit, die es im Alter zu trainieren und erhalten gilt. Ob eine Bewegung, die wir mit Gleichgesinnten ins Leben rufen oder ob wir allein versuchen, etwas zu bewegen – egal in welcher Form, Bewegung ist gut, sie verheißt voranzukommen. Eingebettet ist Bewegung dabei stets in die Zeit. Steht diese still, gerät auch jede Bewegung zum Stillstand. Akinori Goto ist fasziniert von der Beziehung zwischen Bewegung und Zeit. Und dem Gedanken, dass Zeit erst in der Bewegung sichtbar wird. Ausgangspunkt für seine „Sculptures of Time“ sind deshalb Bewegungsabläufe, genauer Menschen, die gehen, laufen, springen oder tanzen. Mittels Motion Tracking überträgt Akinori Goto ihre Bewegungen in die digitale Sphäre und speichert ihre Spuren als dreidimensionale Gebilde. Diese, aus unzähligen Linien bestehenden, abstrakten Körper druckt er anschließend via 3-D-Printer aus. Das Ergebnis sind grazile Gitterskulpturen, über die er nun dünne Balken weißen Lichts wandern lässt. Rahmen für Rahmen wird in Licht getaucht und eine Momentaufnahme an die andere gereiht – wie im Daumenkino. Mit seiner unglaublich präzise und technisch aufwendig ausgearbeiteten „Sculpture of Time“ macht Akinori Goto den Lauf der Zeit auf sehr poetische Weise sichtbar.

Pool of Fingerprints – Wie wichtig sind uns unsere Daten?

Masahiko Satos und Takashi Kiriymas „Pool of Fingerprints“ ist ein ebenso kritischer wie spielerischer Kommentar zum aktuellen Diskurs rund um Privatsphäre und Datensicherheit. Die Installation besteht aus einer großen, horizontalen Bildschirmfläche und einem direkt davor befindlichen Fingerabdruckscanner. Scannt man den eigenen Fingerabdruck hier ein,

erscheint dessen digitale Ausgabe sogleich auf dem Bildschirm und beginnt wie ein Fischchen umher zu schwimmen. Ganze Schwärme von Fingerprints ziehen so nach und nach ihre Kreise in diesem Pool – losgelöst von ihren Eigentümerinnen und Eigentümern, die keine Kontrolle mehr ihre Fingerabdrücke haben. Doch – und hier unterscheidet sich der „Pool of Fingerprints“ deutlich von der Realität sozialer Medien wie Facebook und Co – ist es ebenso leicht und einfach, wieder Kontrolle über seine oder ihre Daten zu erhalten: Es genügt den Finger ein zweites Mal auf den Scanner zu legen und schon schwimmt der Fingerprint wieder herbei, verschwindet aus dem Pool und kehrt damit gewissermaßen zu seiner Eigentümerin, seinem Eigentümer zurück.

Hello Machine – Hello Human – Hallo, sind Sie ein Mensch oder eine Maschine?

Wie wird es sich auf unser zwischenmenschliches Miteinander auswirken, wenn wir immer öfter mit Maschinen und Programmen kommunizieren? Wie werden wir es mit Umgangsformen, mit Höflichkeit und Respekt halten, wenn wir gar nicht mehr beurteilen können, ob wir es nun mit einem Menschen oder einem Programm zu tun haben? Rachel Hanlons „Hello Machine – Hello Human“ thematisiert den immer häufigeren Einsatz von Chatbots und Künstlicher Intelligenz und fragt nach den damit verbundenen sozialen und kulturellen Folgen. Die Installation mutet an, wie die längst ausgemusterte Telefonzelle, in der man mit, ja wem eigentlich sprechen kann?

Project INEO – VR für Seniorinnen und Senioren

Project INEO ist eine Virtual Reality Experience speziell für ältere, nicht-technik-affine Personen. Erarbeitet wurde INEO von Jakob Indra, Silvester Kössler, Miro Kroslin, Johannes Higtatzberger und Max Albert Schulz gemeinsam mit Mitgliedern des Pensionistenklubs der Stadt Wien. INEO versetzt die Spielerinnen und Spieler auf eine verlassene Raumstation, irgendwo im Weltall. Als Astronautin oder Astronaut können sie zunächst die Raumstation erkunden, um ihre Rettungskapsel zu aktivieren, mit der sie wieder auf die Erde zurückgelangen. Ziel von INEO ist es, der wachsenden Zielgruppe Seniorinnen und Senioren einen spielerischen Einstieg in die Welt moderner Technik zu eröffnen. In Zukunft soll INEO weitere Szenarien beinhalten und in Form eines Abomodells, das die notwendige Hardware miteinschließt, Seniorenzentren zur Verfügung stehen.

Reise in den Körper – An Bord eines Raumschiffs mitten ins Herz

Virtual Reality ist längst nicht mehr nur Thema in der Spiele- und Unterhaltungsindustrie, sondern kommt auch in der Wissensvermittlung zum Einsatz. Ein Beispiel hierfür ist das Forschungsprojekt „Reise in den Körper – Das Herz“ das zeigen soll, wie Wissensvermittlung in Schulen über VR funktionieren kann. Kinder der 4. Schulstufe reisen dabei mittels Virtual Reality an Bord eines animierten Raumschiffs in das menschliche Herz, um dessen Aufbau und Funktionen kennenzulernen. Gestaltet und konzipiert wurde diese „Reise in den Körper“ von Netural (AT) und Responsive Spaces (AT), als Projektpartner waren das Rote Kreuz Oberösterreich und Forte dabei.

Fight – „Wir sehen die Dinge nicht, wie sie sind, sondern wie wir sind“

Mit der VR-Applikation „Fight“ eröffnet der Künstler Memo Akten (TR/UK) Betrachterinnen und Betrachtern Zugang zu einer virtuellen Welt, in der sie für jedes Auge ein unterschiedliches Bild zu sehen bekommen. Dabei entsteht das Phänomen der „binokularen Rivalität“, bei dem unser Bewusstsein Bilder wechselweise wahrnimmt und durch dieses Hin-

und Her der Eindruck einer Animation entsteht. Obwohl jeder Besucher und jede Besucherin exakt dieselben Bilder präsentiert bekommt, ist die visuelle Wahrnehmung bei jedem Individuum eine andere. „Fight“ spielt mit unserer Unfähigkeit, die Welt „mit den Augen anderer zu sehen“, und zeigt die daraus resultierende Polarisierung auf.

Training 2038

Seit der ersten Industriellen Revolution wird die menschliche Arbeitskraft stetig durch Maschinen ersetzt. Mit der immer weitergehenden Digitalisierung so gut wie aller unserer Lebensbereiche erfährt diese Entwicklung zusätzlichen Schub – nicht zuletzt unsere Kommunikationspartner sind immer öfter Maschinen und Programme. „Training 2038“ setzt diesem zunehmend undurchschaubaren, hoch technologisierten Alltag ein Szenario entgegen, das uns die Möglichkeit gibt, unser Feedback zu aktuellen und künftigen Entwicklungen zu geben. Im sicheren Raum eines privaten VR-Erlebnisses wird eine umfangreiche Befragung in Form eines Dialogs durchgeführt, der zwischen einem verkörperten Konversationsbot und einem menschlichen Benutzer gespielt wird.

Ars Electronica Center: <https://www.aec.at/news/>

Folgen Sie uns auf:       