

INTERFACE CULTURES AT ARS ELECTRONICA FESTIVAL 2009
“The Royal Interface Culture Masquerade Ball”

TRAGBARE TECHNOLOGIE



Projekt: *Der Überflieger*—Wearable Interfaces for Spy Pigeons

Student: Andreas Zingerle <http://www.derueberflieger.com>; <http://www.andreaszingerle.com>

Das Projekt setzt sich mit dem Design und der Implementierung tragbarer Technologien für Spion-Brieftauben auseinander. Das experimentelle Set-Up ermöglicht BesucherInnen den Flugweg einer Taube mitzuverfolgen. Mit GPS und digitaler Fotografie lässt sich die gesamte Strecke nachvollziehen. Der Überflieger thematisiert die Überwachungsgesellschaft. Mit dem Gebrauch von Standardtechnologien wird ermöglicht, dass Organisationen, die normalerweise selbst überwachen, überwacht werden. Die Dokumentation zeigt den Design-Prozess und die Testflüge, die im April 2009 in Graz durchgeführt wurden.

INFORMATION-VISUALISIERUNG



Projekt: Newshaper

Studenten: Mahir Yavuz, Javier Lloret

Newshaper ist ein interaktiver Tisch, der es ermöglicht, aktuelle News in neue Kontexte zu setzen. BenutzerInnen können die Nachrichten, die aus dem Internet live gestreamt werden, in neue Zusammenhänge stellen und so ihre eigenen Maps gestalten. Da permanent neue live Data-Streams geladen werden, stehen dem/der BenutzerIn immer wieder neue Inhalte zur Verfügung. Allgemein gesprochen kann man sagen, dass BenutzerInnen mit dem *Newshaper* ihre eigenen Wirklichkeit und Wahrnehmung der aktuellen Nachrichten steuern, gestalten können und so die News auch für andere fühlbar machen. Meistens liefern Massenmedien die täglichen Nachrichten in einem bestimmten Zusammenhang. Mit diesem Projekt wird eine Metaebene erzeugt, die dem eigentlichen Inhalt eine neue Bedeutung zuerkennen. Mit dem *Newshaper* erhalten BenutzerInnen die Möglichkeit, die vorbestimmte Struktur der Massenmedien zu brechen und neu zu ordnen.



Projekt: The Society of the Spectacle

Student: Tim Devine

Das Ausbrüten eines befruchteten Hühnereies beginnt am 16. August bei einer Temperatur von 37.5 C° und einer Feuchtigkeit von 60%. Am 3. September wird die Feuchtigkeit auf 85% erhöht. Ändert sich die Temperatur oder die Feuchtigkeit während der darauffolgenden drei Tage häufig, besteht die Gefahr, dass das Küken noch vor dem Schlüpfen stirbt. Durch das Betrachten des Eies schneiden die BesucherInnen die Energie vom Brutkasten ab. Am 5. September 2009 ist das berechnete Ende der Brutzeit: ein Küken sollte während des Tages schlüpfen. Ab 6. September wird der Brutkasten entweder ein Ei, das kein Leben in sich trägt oder ein Babyküken beherbergen.

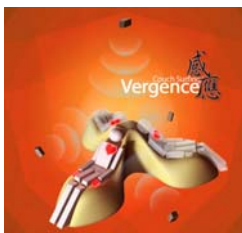


Projekt: GLIFIC

Studenten: Jayme Cochrane, Anika Hirt, Travis Kirton

Das Konzept von *GLIFIC* ist eine Umkehrung der aktuellen Tendenzen in web-basierten Medien, wobei das Konzept des Taggens genutzt wird. Anstatt ein Foto mit dutzenden von Wörtern zu taggen, wird bei GLIFIC ein Wort mit dutzenden von Bildern getaggt. Beschreibungen, News und aktuelle Events werden in Glyphen zurückübersetzt, die Sprachbarrieren zum Teil eliminiert. Obamas Inaugurations-Speech, C.S. Lewis' *Alice in Wonderland* oder Nachrichten von Al Jazeera und der New York Times können so „gelesen“ werden.

AUDIO INSTALLATION



Projekt: Couch surfing / Vergence 《感應》

Studenten: Louis Erwin Lee, Mauro Arrighi

Im Chinesischen heißt 《感》 „zu glauben“; 《應》 heißt „zu reagieren“. Beide Wörter basieren auf dem gleichen Zeichen: 《心》 „Herz“. Drei BenutzerInnen werden eingeladen, auf einer Couch, die mit Lautsprechern umgeben ist, Platz zu nehmen. Diese Soundinstallation wird durch den Herzschlag der TeilnehmerInnen gesteuert. Nach einigen Minuten können ihre Herzschläge synchron oder asynchron sein, abhängig von der eigenen Wahrnehmung und Verfassung. Couch surfing / Vergence steht als Metapher für die Gemeinschaft von Menschen mit unterschiedlichen Ideologien und Kulturen.

INTERAKTIVE SPIELE



Projekt: Headbang Hero

Studenten: Tiago Martins, Ricardo Nascimento, Andreas Zingerle

<http://www.headbanghero.com>

Headbang Hero ist ein Musik-Tanz-Videospiel zur Überprüfung und Steigerung der eigenen Headbanging Fähigkeiten. Eine spezielle Perücke wird als Game Controller benutzt, der mit Bewegungsdaten gespeist wird. Die Spielanalyse geschieht in Echtzeit und zeigt, wie gut das Headbanging dem Rhythmus der Musik folgt. Die SpielerInnen bekommen Punkte für die persönliche Headbanging- Choreografie, aber sie sollten beachten, dass ihre Gesundheit gefährdet ist!

Headbang Hero analysiert wie gefährlich Leistung für die Gesundheit ist.

Das Spiel bewertet vorwiegend zwei Faktoren, der erste ist die Performance, der Style, das Rhythmusgefühl, der zweite ist der gesundheitliche Aspekt. Nachdem das Spiel beendet ist, bekommt jede/r Spieler/in einen Report ausgedruckt. Hier bekommen die BenutzerInnen Tipps zur Verbesserung ihrer Performance und Hinweise zur Erhaltung ihrer Gesundheit.



Projekt: HELLO KITTY DAVENPORT Vintage Gaming Project

Studenten: Mauro Arrighi, Irmgard Reiter, Gregor Göttfert

Das alte schwarze Sofa des Instituts Interface Cultures wird zu einem neuen Spiele-Interface. Eine gebrauchte Spielkonsole wird mit Sensoren verbunden, damit die BesucherInnen das Spiel " Hello Kitty World " auf neue Art spielen können. Drei SpielerInnen nehmen auf dem Sofa Platz - sie müssen ihre Bewegungen mittels verbaler und nonverbaler Kommunikation koordinieren, damit sie mit ihren raschen Bewegungen gemeinsam die Aktionen im Spiel steuern können. Weitere BesucherInnen können sich um das Sofa aufstellen, um sowohl die SpielerInnen als auch den Spielverlauf, der auf einen Bildschirm vor ihnen projiziert wird, zu beobachten. Das Sofa-Interface wird im Hello Kitty Stil dekoriert.

KONZEPTIONELLE INTERAKTIONEN



Projekt: Scratch It

Student: Jesus Cabrera Hernandez fertigen

Das Projekt hinterfragt die Struktur von Medien und Globalisierung sowie die eigene Wahrnehmung von Kunst und Gesellschaft auf zwei unterschiedlichen Teilen der Erde. Interviews und diverses

Material zu den Themen Medien-Kunst und Gesellschaft wurden auf Kuba, dem Land mit begrenztem Zugang zu Medien, gemacht. Das Material zeigt die Möglichkeiten des Zugangs der kubanischen Bevölkerung zu Information auf. Die Installation besteht aus einem Screen, der mit silberner Oberfläche bedeckt ist – wird diese mit Münzen aufgekratzt, werden die Videoprojektionen sichtbar. Dies soll als Metapher gesehen werden - es ist notwendig, Informationen zu dekonstruieren, um sie zu verstehen.



Projekt: 9.578 Files löschen

Studenten: Anika Hirt, Margit Blauhut

Was sind digitale Daten und wo sind diese, nachdem sie gelöscht wurden? *9.578 Files* erforscht verlorene und entsorgte digitale Daten. Digitale Daten verschiedener gesammelter Medien werden rekonstruiert und neu zusammengestellt. Eine Dokumentation und Erinnerung aus den vergessenen, weggeworfenen und zerstörten Daten wird erstellt. Diese Installation macht sichtbar, wie einfach es ist, Daten zu rekonstruieren.



Projekt: Experiment Arctic

Studenten: Varvara Guljajeva, Mar Canet Sola, Andrej Boleslavsky, Kanno So

Experiment Arctic ist eine Installation, die die globale Erwärmung und deren Folgen thematisiert. Dieses Projekt unterscheidet sich von anderen in diesem Bereich durch die Vergänglichkeit. Ein auf einem speziellen Tisch platzierter Eisblock visualisiert die reale Situation in der Arktischen See. Das Wasser des schmelzenden Eises steuert Videos, die auf den Eisblock projiziert werden. Die Visuals thematisieren globale Erwärmung - das Schrumpfen des Nordpols. Diese Arbeit weist auf die Konsequenzen unseres eigenen Handelns hin. Supported by the Asia-Europe Foundation.



Projekt: World 2020

Studenten: Mar Canet Sola, Dietmar Suoch, Timm Wilks, Marcin Wodzyński, Marc Atanes

Die interaktive Installation *World 2020* zeigt die Erde nach einer Katastrophe. 2020 ist sie bedingt durch Klimaschäden, Ausbeutung der Rohmaterialien und Umweltverschmutzung für Menschen nicht mehr bewohnbar. WissenschaftlerInnen haben bereits sehr drastische Vorhersagen für die folgenden hundert Jahre gemacht. So sagte der berühmte britische Physiker Stephen Hawking die Besiedlung von Mars bis zum Jahr 2046 voraus, damit die Menschheit überhaupt überleben kann. Die Installation *World 2020* öffnet ein Fenster in diese Zukunft. Auf der Erde wird ein Szenario gezeigt, in dem es unmöglich ist als Mensch zu leben. Stattdessen flüchten die Leute in den Untergrund. Die BenutzerInnen müssen spezielle Sicherheitsschutzbrillen tragen, bevor sie einen Blick in drei verschiedene Welten 2020 erhalten. Dieses Projekt versucht BesucherInnen zu sensibilisieren und zeigt ihnen mögliche Auswirkungen auf unser Handeln auf.