

AUSSTELLUNG

40 Jahre Ars Electronica: "Baumgas und Roboterschweiß"

"CyberArts", die zentrale Ausstellung des Ars Electronica Festivals, hat eröffnet.

vom 06.09.2019, 07:20 Uhr | Update: 06.09.2019, 07:45 Uhr



Interface Cultures: China im TikTok-Fieber
© Ars Electronica/Yang Mu (CN), Sai Bao (CN)

Linz. Kommen die Neuen Medien in die Jahre? Das Ars Electronica Festival feiert sein 40-Jahr-Jubiläum unter einem kritischen Motto: "Out of the Box - die Midlife-Crisis der digitalen Revolution" heißt die heurige Ausgabe, die bis zum 9. September in Linz läuft. Am Donnerstag ist die zentrale Schau eröffnet worden, die Kuratorin Emiko Ogawa als das "Herz des Festivals" bezeichnet: die "CyberArts" im Linzer Ursulinenhof.

Das Haus sei vom Theaterkeller bis zum Dachboden in einen Parcours der Medienkunst verwandelt worden, erklärte die Kuratorin Genoveva Rückert bei einem Presserundgang. Zusammenfassend seien die Arbeiten körperlicher und interaktiver geworden, Virtual Reality (VR) sei ein großes Thema, und mit der neuen Kategorie sei ein guter Schwerpunkt gesetzt worden. Ausgestellt werden in jeder Kategorie die Gewinner der "Goldenen Nica", was zu insgesamt 27 Positionen führt.

Hightech, die stinkt



Vor seiner Roboterklasse: der Künstler Patrick Tresset. - © apa/Ulrike Innhaller

Paul Vanouses Sieger in der neuen AI-Kategorie "Labor" produziert den Geruch von Schweiß - welcher nichts Menschliches ist, wie der Künstler erklärte, sondern von Bakterien kommt. Ein weißes T-Shirt nimmt den Geruch auf, den menschliche Hautbakterien in drei Bioreaktoren erzeugen; an der Wand dazu ästhetische Drucke von verschwitzten Shirts. Ebenfalls mit Geruch arbeitet die Deutsche Agnes Meyer-Brandis. Bei "One Tree ID - How To Become A Tree For Another Tree" wird aus der Gasemission einer Schwarzkiefer ein Parfüm hergestellt, das würzig an Hustenzuckerl erinnert.

Denken, hören, fühlen via Computer. Die Ausstellung Bugfix the Brain richtet sich an körperlich beeinträchtigte Patienten. - © Ars Electronica/Florian Voggeneder

Wunder auf Bestellung liefert Adam Brown (USA) in "[ir]reverend: Miracles on Demand" mit einer scheinbar blutenden Hostie in einer Monstranz-Form. Dazu bedient er sich eines Mikroorganismus, der auf Brot wächst und eine Flüssigkeit produziert, die Blut ähnlich ist. Der Franzose Patrick Tresset geht in "Human Study#4, La Classe" den Erinnerungen aus seiner Kindheit und auch aus Filmen nach. Er inszeniert zehn Roboter in einer Klasse: einen Lehrer, neun Schüler. Diese zeichnen, nach anfänglichem Widerstand, dem Pädagogen brav nach. Interessant: Vier der neun Pulte sind für Linkshänder ausgerichtet - "Weil ich selber einer war und immer mit meinem Banknachbarn zusammengestoßen bin", erklärte Tresset. Es geht auch um die Beziehung zwischen Individuum und Gesellschaft.

Der Gewinner der Musikkategorie, "TORSO #1" des Österreichers Peter Kutin, dominiert den Ursulinensaal. Die Klangskulptur ist ein elektroakustisches System aus vier 100-Volt-Lautsprechern, die sich in unterschiedlicher Geschwindigkeit drehen. Wie Laserschwerter leuchten die Flügel auf, blinken und erlöschen wieder. Die Töne sind laut,

leiser, wohligh und dumpf. Optisch erinnert die Skulptur an eine windmühlenartige Vogelscheuche. Sie nimmt die Zuschauer gefangen und füllt mühelos den Saal mit ihrer Präsenz. Oben im Dachboden widmet sich das Sine Wave Orchester aus Japan in seiner interaktiven Installation "The Sine Wave Orchestra Stay" der Sinuswelle. Jeder kann ein kleines Gerät, das eine Sinuswelle produziert, an eine der vielen Kupferdrahtsäulen montieren und damit den Klang der Installation verändern.

Ganz oben unter dem Dach hört man Francisco Lopez' "MANTRACKS and Sonic Fields: A VirtuAural Duology Part 1 - untitled #352". Beim Aufgang denkt man an eine weiter entfernte Kreissäge, auch im Raum selbst ist der Klang eher unangenehm. "Ich versuche, real virtuality zu machen, nicht virtual reality", sagte der Künstler, ihm gehe es darum, das Wesen des Klangs an sich zu erkunden.

Die Computer-Animation entschied eine kanadische Gruppe um Kalina Bertin mit "Maniac VR" für sich. Anhand von Virtual Reality kann man in die Welt von Menschen mit bipolarer Störung eintauchen. Die Geschwister Bertins sind selbst betroffen und verwenden die Sprachbox ihrer Schwester als persönliches Tagebuch. Mit Elementen der Gaming Kultur spielt die Französin Cindy Coutant in "Undershoot, sensitive data: Cristiano". Über Text interagiert sie darin mit einem virtuellen Fußballer Cristiano Ronaldo.

 Weitere Links

https://www.youtube.com/playlist?list=PLKrmQr-thTw4JXY9FI0dEwq81GH_njlx9

Mehr zu diesem Thema