

24

ARS ELECTRONICA Interaktive Kunst von internationalen Künstlern und Studierenden



Boris Petrovskys „Das Vergerät“ und Jacob Tonskis „Balance From Within“

Fotos: hw

„CyberArts“: Schwebende Sofas und sprechende Föhne

Die Ausstellung im OK im OÖ Kulturquartier zeigt die beim Prix Ars Electronica 2014 ausgezeichneten Werke

Von Hannah Winkelbauer

Aus knapp 3000 eingereichten Arbeiten aus 77 Ländern haben Fachjurys eine Auswahl getroffen. Der Fokus der prämierten Arbeiten liegt auch dieses Jahr wieder auf der Interaktion mit dem Publikum. Seit Beginn des Prix Ars Electronica vor 27 Jahren spielt Partizipation eine große Rolle. Folgerichtig erhält auch der britische Künstler und Medienwissenschaftler Roy Ascott den 2014 erstmals vergebenen Preis für „Visionary Pioneers of Media Art“ für sein Lebenswerk. Die Beziehung des Vordenkers der Medienkunst zur Ars Electronica ist in einer Werkschau des bald 80-jährigen im zweiten Stock des Ursulinenhofs dokumentiert.

Spielerisch, politisch, poetisch

Besonders zugänglich sind jene gezeigten Arbeiten, bei denen Beteiligung spielerisch möglich ist. So etwa Boris Petrovskys „Das Vergerät“: Eine Ansammlung von Haushaltsgeräten – Staubsauger,

Bohrer, Föhne – überträgt den Klang dessen, was Besucher in ein Mikrofon sprechen, in Geräusche. Menschliche Sprache wird in Maschinensprache übersetzt.

Auch gesellschaftspolitische Themen werden in den prämierten Arbeiten behandelt. Die Videoinstallation „Swarm“ von James Coupe „beobachtet“ die Zuschauer und ordnet diese Videoaufnahmen mithilfe profilierender Algorithmen nach Gruppen von Geschlecht, Alter und Hautfarbe, die dann auf Bildschirmen übertragen werden. Zugehörigkeiten zu gesellschaftlichen Mehrheiten oder Minderheiten sind in dieser Arbeit ebenso Thema wie die Überwachung im öffentlichen Raum.

Poetisch mutet die Arbeit des Amerikaners Jacob Tonski an: Ein 170 Jahre altes Sofa balanciert scheinbar schwebend auf einem Bein. Die Installation ist eine Metapher für das Balancehalten in Beziehungen und Begegnungen.

Nicht alle Arbeiten funktionieren interaktiv, auch scheinbar

einfache Computeranimationen wie Matt Pykes „Walking City“ sind Teil der Auswahl im OK. Eine Videokulptur, die sich von der Gebäudeform zu einer Figur entwickelt, soll an Eindrücke eines Stadtspaziergangs erinnern.

Eine einfache, aber eindrucksvolle Installation ist die Arbeit „Sound of Honda“ von mehreren japanischen Künstlern. 24 Jahre alte Audio-Daten der Formel-1 wurden entlang des Suzuka-Rings per Lautsprecher abgespielt. Die lauten Motorengeräusche lassen zusammen mit LED-Lampen ein Rennen von 1989 neu erleben. Geschichte und Erinnerung werden erfahrbar.

Parallel zum Ars Electronica Festival zeigt das OK eine Ausstellung von Arbeiten des Audio-Künstlers Bill Fontana, der 2013 mit der Goldenen Nica für sein Lebenswerk ausgezeichnet wurde. Fontana hat eigens für Linz eine neue Arbeit angefertigt: In einer Live-Übertragung aus dem Warmwalzwerk der voestalpine kommen Bild und Ton aus der Fabrik direkt ins Ausstellungshaus.

Device Art – Kunst und Technologie im Alltag

Die Kunstrichtung „Device Art“, 2004 von einer Künstlergruppe um den japanischen Wissenschaftler Hiroo Iwata erfunden, wird seither auch in anderen Ländern adaptiert und weiterentwickelt. In einer sehr vielschichtigen Ausstellung im AEC werden Device-Art-Werke aus Japan, Slowenien, Kroatien und den USA gezeigt. In den Arbeiten werden Alltagsobjekte mit Kunst, Design, Technologie und Unterhaltung verbunden, es geht um die Verbindung von digitaler und körperlicher Erfahrung.

Besonders interessant sind jene Arbeiten, die über den Unterhaltungseffekt hinaus gesellschaftliche Fragen thematisieren. Der „Beggar Robot“ des slowenischen Künstlers Saso Sedlacek, ein aus alten Computerteilen zusammengesetzter Roboter, bittet um Geld. Der Roboter wirft die Frage auf, ob Passanten aus sicherer Distanz mehr spenden als von Angesicht zu Angesicht mit dem Bettler. (hw)



„Beggar Robot“ Foto: Ars Electronica

Kreativität trifft technisches Können

Die Studienrichtung „Interface Cultures“ an der Kunstuni feiert 10-jähriges Bestehen mit einer Ausstellung von Studierendenarbeiten im „Raumschiff“ am Hauptplatz. Die Projekte zeugen von den technischen und kreativen Fähigkeiten der jungen Leute, die aus aller Welt zum Studium nach Linz kommen. Um eine ungewöhnliche Interaktion geht es in der Arbeit von Mihaela Kavdanska. Der Zuschauer setzt sich auf ein Meditationskissen vor einem Bildschirm, auf dem stillstehende Rolltreppen zu sehen sind. Nur wenn er ganz ruhig sitzt, beginnen die Rolltreppen sich zu bewegen. Sobald der Zuschauer unruhig wird, stoppt das Video. (hw)

WERBUNG