

## DIGITAL SPARKS 06

### DIE JURY

- » Carsten Ahrens, Direktor Neues Museum Weserburg, Bremen
- » Sabine Himmelsbach, Leiterin des Edith-Ruß-Hauses für Medienkunst, Oldenburg
- » Dr. Barbara Honrath, Leiterin Visuelle Künste, Goethe-Institut, München
- » Prof. Jean-Baptiste Joly, Direktor der Akademie Schloss Solitude, Stuttgart
- » Hermann Nöring, Leiter des European Media Art Festival, Osnabrück

### DIE ENTSCHEIDUNG DER JURY

#### Der >digital sparks< Award 2006 geht an:

- » **Joanne Moar**, Kunsthochschule für Medien Köln, für die Arbeit „**Becoming German**“, eine interaktive Online-Datenbank zur Untersuchung der typisch deutschen Kindheit.
- » **André Gräf, Eystathios Klotsikas, Philip Kretschmann, Tim Schenk**, Technische Fachhochschule Berlin, für das Projekt „**ROB**“, Remote Over Bluetooth - ein universell einsetzbarer Handy-Bluetooth-Controller für audio-visuelle Anwendungen.
- » **Markus Kison**, Universität der Künste Berlin, für die Installation „**Roermond-Ecke-Schönhauser**“, Creating Live-Miniatures of Distant Realities.

#### Lobende Erwähnungen wurden ausgesprochen für:

- » „**CabBoots**“, Schuhe mit integriertem Leitsystem von **Martin Frey**, Universität der Künste Berlin
- » „**Dokumat 500**“, einen vollautomatischer Dokumentationsroboter von **Niklas Roy**, Universität der Künste Berlin
- » „**Herzfassen**“, ein sinnliches Objekt von **Monika Hoinkis**, Universität der Künste Berlin
- » „**Recreating Movement**“, ein interaktives Werkzeug zur Untersuchung von Filmsequenzen in einem dreidimensionalen Raum von **Martin Hilpoltsteiner**, Fachhochschule Würzburg-Schweinfurt
- » „**The Setun Conspiracy**“, den Auskunftsschalter zu dem trinären Computer SETUN von **Francis Hunger**, Hochschule für Grafik und Buchgestaltung Leipzig

### DIE STELLUNGNAHME DER JURY ZU DEN PREISTRÄGERN

#### Becoming German

Mit ihrem Projekt „Becoming German“ spielt die neuseeländische Künstlerin Joanne Moar mit dem Begriff der nationalen Identität. Im Zuge der aktuellen Diskussionen über deutsche Leitkultur und die Modalitäten der Integration ausländischer Mitbürger lädt ihre Online-Datenbank [www.becoming-german.de](http://www.becoming-german.de) zur Teilnahme an der Lösung der Probleme ein. Auf der einen Seite können Teilnehmer ihre Kindheitserinnerungen in Deutschland in die Datenbank eingeben (Kindheit spenden), auf der anderen Seite können Menschen, die keine Kindheitserinnerungen in Deutschland haben sammeln können, nach Eingabe ihrer persönlichen Daten (Geschlecht, Geburtsdatum etc.) eine aus dem vorhandenen Datenbestand kompilierte, simuliert-authentische, deutsche Kindheit abrufen (Kindheit empfangen). Im Geben und Nehmen von Erfahrung wird die Vorstellung einer nationalen Identität in spielerischer Weise hinterfragt und zugleich ein konkreter Beitrag der Auseinandersetzung mit der Geschichte, respektive mit individuellen Geschichten, Deutschlands geleistet. Dass in diesem Zusammenhang ein großes Potenzial gerade auch im Austausch deutsch-deutscher Kindheiten im Rahmen der Trennung zwischen BRD und DDR liegt, macht die Komplexität des Projekts noch deutlicher. Die Künstlerin war mit einem speziell für dieses Projekt gefertigten Info-Mobil in deutschen Landen unterwegs, um Daten zu sammeln. Dieser performative Aspekt des Unternehmens hat die Jury ebenso überzeugt wie die adäquate Nutzung technischer Medien (das Gedächtnis des Computers / die Öffentlichkeit des Internets). Dankende Anerkennung findet somit der Sachverhalt, dass hier technische Medien ein inhaltlich konzises künstlerisches Projekt tragen, und nicht - wie dies noch zu häufig geschieht - hoch komplexe Technologie allein um ihrer selbst willen in Szene gesetzt wird.

### **Roermond-Ecke-Schönhäuser**

Stop-and-go an einer Straßenkreuzung in Dänemark, Warten in einem Amsterdamer Waschsalon, die Ruhe in einem Berliner Innenhof und das Treiben auf einem Markt in Holland - natürlich wissen wir, dass das Leben an allen Orten und immer gleichzeitig stattfindet und doch entzieht sich das unserer Wahrnehmung. Mit der Arbeit „Roermond-Ecke-Schönhäuser“ inszeniert Markus Kison die verschiedenen Ereignisse in einer Rauminstallation. Dazu ordnet er zunächst vier Live-Streams der an diesen verschiedenen Orten montierten Webcams auf einer Bildfläche an. Ein Beamer projiziert das Bild über vier unterschiedlich ausgerichtete Spiegel auf jeweils ein plastisches Objekt, das die aufgenommene Raumsituation im Miniaturformat samt Verzerrungen nachbildet. In dieser Verbindung von skulpturalen und filmischen Elementen entsteht keine einfache Verdoppelung der Realität. Vielmehr lässt die Anordnung überraschende, völlig neue und eigenständige Raumkonstellationen entstehen. Dabei kontrastiert die Faszination des Miniaturformates mit der Brisanz der angesprochenen Themen, wie z.B. die zunehmende Überwachung des öffentlichen Raumes und die Bedrohung der privaten Sphäre. Zugleich macht die Installation sinnlich erfahrbar, wie die weltweite Vernetzung die Welt zusammenrücken lässt und welche zentrale Funktion dabei den Bildmedien zukommt.

### **ROB**

Mit dem Projekt „ROB“ wurde ein System entwickelt, das Usern von Handys die Möglichkeit eröffnet, sich selber aktiv am kreativen und sozialen Prozess einer kollektiven Musikkomposition zu beteiligen. Damit unterscheidet sich ROB in sehr überzeugender Weise von den vielen audio-visuellen Anwendungen, die z.B. mit Telefonklängen eine reine konsumistische Nutzung anbieten. Die Jury haben insbesondere die hohe Qualität der Software-Entwicklung (ausgehend von J2SE), die zahlreichen technischen Anwendungsmöglichkeiten und das große Entwicklungspotenzial beeindruckt. Mit bestehender Technologie wurde ein innovatives Produkt entwickelt, das sich mit großer Wahrscheinlichkeit demnächst auf dem Markt befinden wird. Die künstlerische Qualität der Videopräsentation wurde außerdem von der Jury einstimmig gelobt.

## **DIE STELLUNGNAHME DER JURY ZU DEN LOBENDEN ERWÄHNUNGEN**

### **CabBoots**

Die Fragestellung, von der Martin Frey ausging, als er seine „CabBoots“ erfand, war: Wie könnte ein Navigationssystem für den Fußgänger arbeiten, das nicht – wie sonst üblich - den Gesichts- oder den Gehörsinn beansprucht? In schönster Technikermanier des Abschauens von den Systemen der Natur ließ sich Frey von der Erkenntnis inspirieren, dass der Mensch ein Gewohnheitstier ist und instinktiv dazu neigt, ausgetretenen Pfaden zu folgen. Der Tastsinn reagiert sehr empfindlich auf die Neigung des Fußes, die entsteht, wenn man an den Rand eines Trampelpades gerät und instinktiv orientiert man sich wieder seiner Mitte zu. Dies nutzen die „CabBoots“ aus, um einen Trampelpfad mittels Neigung ihrer Sohlen zu simulieren. In seinem sehr anschaulichen und vergnüglichen Video demonstriert Frey, wie der Fußgänger seinen „CabBoots“ ein Ziel vorgibt und von ihnen auf einem virtuellen Trampelpfad dorthin gelenkt wird. Je nach Wunsch auf direktem Weg oder mit kleineren Umwegen über interessante Orte.

Mit „CabBoots“ hat Frey eine originelle Produktidee vorgelegt, die sich durchaus praktisch und vielleicht auch als Orientierungshilfe für Blinde anwenden ließe und er hat mit seinem Prototyp ein überzeugendes Beispiel für Produktgestaltung im Bereich des Interface-Designs geliefert, das sich von der üblichen Orientierung an grafische Benutzeroberflächen gelöst hat.

### **Dokumat 500**

Wer Niklas Roys vollautomatischem Dokumentationsroboter „Dokumat 500“ begegnet, fühlt sich im ersten Augenblick von ihm beobachtet. Das Lampenpaar dieser auf dünnen Metallbeinen rollenden Figur mit Kamerakopf erinnert an Augen und das Leuchten an einen Blick. Nicht zufällig leuchtet es immer genau dann, wenn die Videokamera aufnimmt. Aber Zufall ist es, wenn die Kamera sich auf jemanden richtet. In Wahrheit ist der Roboter vollkommen ohne Interesse an seiner Umwelt. Er zeichnet in willkürlichem Abstand alles auf, was ihm vor die Linse kommt. Seine Bewegungen werden über separate Sensoren unabhängig vom Motiv, das er aufnimmt, gesteuert. Der „Dokumat 500“ ist blind, doch die Aufnahmen werden sorgfältig in seinem 55 Videokassetten umfassenden Archiv gehütet. Die Automatisierung von Aufnahme, Schnitt und Archivierung ist ein witziger und ironischer Kommentar zu dem verbreiteten blindwütigen Dokumentationszwang und treibt ihn doch eigentlich nur auf die Spitze.

### **Herzfassen**

Monika Hoinkis mit Wasser gefüllte Schale wirkt zunächst unscheinbar. „Fasst sich die Betrachterin ein Herz“ und umfasst die Griffe der Schale, entfaltet das vermeintliche Alltagsobjekt seine poetische Kraft. Die Wasseroberfläche beginnt, im Rhythmus ihres Herzschlages zu pulsieren. Nachdem sie die Schale wieder losgelassen hat, pulsieren die Wellen noch eine Weile in ihrem Rhythmus nach, bis sie abebben und das Wasser zur Ruhe kommt - oder im Rhythmus des Herzschlages einer anderen Herzfasserin erneut Wellen schlägt. Mit der Auswertung physiologischer Funktionen zur Steuerung digitaler Prozesse verfolgt Monika Hoinkis zwar keinen neuen medienkünstlerischen Ansatz. Jedoch besticht die Arbeit durch die Schlichtheit ihrer Inszenierung und ihre präzise Symbolik. Der technische Prozess tritt zugunsten der unmittelbaren Erfahrung des im Wasser visualisierten Herzschlags in den Hintergrund. Die Verknüpfung von Wasser und Herzschlag ist transparent und dennoch vielschichtig. Ist der Herzschlag auf individueller Ebene sowohl physiologisch wie emotional Ausdruck des Lebens, so ist Wasser ein Symbol des Lebens, dessen biologische Notwendigkeit im weltweiten Kampf um die Ressourcen des Überlebens zunehmend eine politische Dimension von lebensentscheidender Brisanz erhält.

### **Recreating Movement**

Mit seiner Arbeit „Recreating Movement“ hat Martin Hilpoltsteiner ein Werkzeug entwickelt, das neue Möglichkeiten in der Betrachtung von filmischem Material aufzeigt. Das Suchen und Auffinden eines einzelnen Bildkaders, die sequentielle Darstellung von Bewegungsstudien im Raum wird mittels der räumlichen und zeitlichen Darstellung von filmischem Material in „Recreating Movement“ vereinfacht und anschaulich gemacht.

Das Projekt ordnet die Einzelbilder einer Filmsequenz im virtuellen Raum so an, dass ein dreidimensionaler Körper entsteht, der den Ablauf der einzelnen Filmbilder darstellt. Raum, Zeit und Bewegung werden auf diese Weise eingefroren in einem virtuellen Block. „Recreating Movement“ bietet eine Vielzahl von Werkzeugen zur Transformationen dieses Raum-Zeit-Blockes an. Er lässt sich drehen und kann von allen Seiten betrachtet oder mit Markierungen versehen werden, um einzelne Stellen hervorzuheben. Er lässt sich strecken, stauchen oder verschieben und kann Bildkader für Bildkader durchgeblättert werden, vergleichbar einem Daumenkino. Beispiele der Arbeit zeigen die Visualisierung eines Aufschlags beim Tennis, die an Edgertons langzeitbelichtete fotografische Bewegungsstudien aus den 1940er Jahren erinnert oder an Muybridges sequentielle fotografische Bewegungsstudien aus den 1880er Jahren.

Die Arbeit stellt ein innovatives Werkzeug dar, das als Analyseinstrument für die Betrachtung und wissenschaftliche Auseinandersetzung von Filmmaterial eingesetzt werden kann.

### **The Setun Conspiracy**

Die Wissenschaftsgeschichte hat uns in den letzten Jahren gelehrt, dass der wissenschaftliche und der technische Fortschritt nicht unbedingt den Sieg des „Wahren“ gegen das „Falsche“ bedeuten. Die Logik der Geschichte hätte sich auch anders entwickeln können: das binäre System, das die Welt nun beherrscht, hätte auch ein trinäres System werden können, wie es die Forschungsarbeiten zum Setun Computer im Moskau der 50er Jahre eklatant beweist.

Mit „The Setun Conspiracy“ übt Francis Hunger eine Fundamentalkritik an dem Siegeszug der digitalen Logik im Allgemeinen und natürlich auch indirekt an diesem Wettbewerb und seinem Titel. Nicht nur das archaische Zettelkastensystem drückt dieses aus, sondern auch die performative Dimension dieses Projektes, das in bester Weise das Medium Computer reflektiert, ohne davon Gebrauch zu machen. Es wird auch deshalb der Jury mit einer lobenden Erwähnung ausgezeichnet.