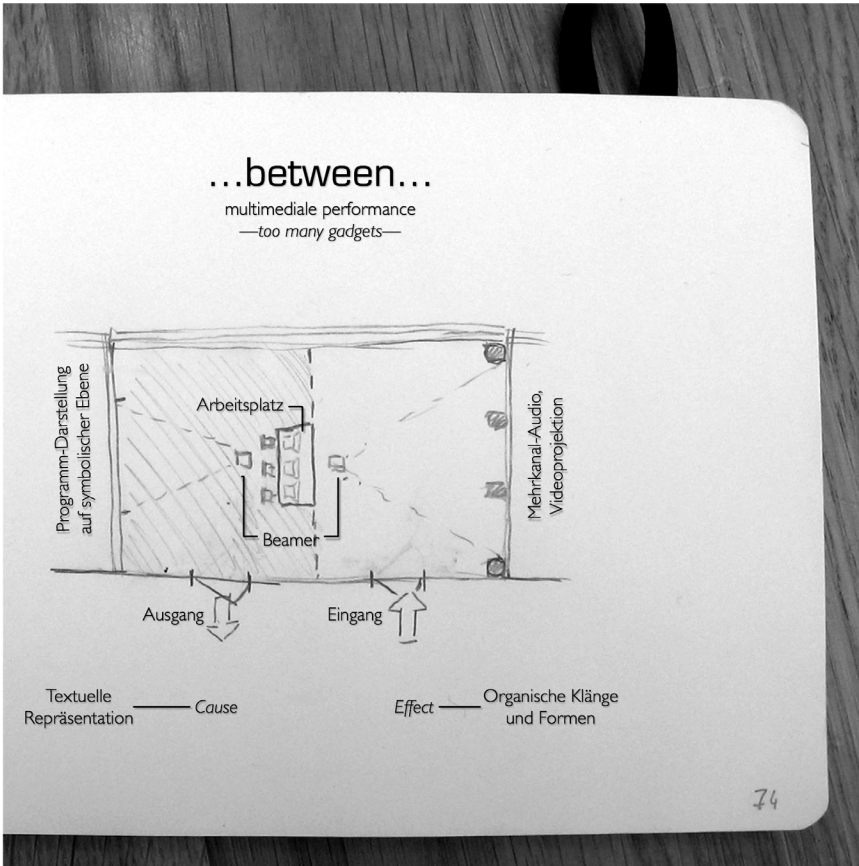


Medienkunst versucht zu vermitteln, aufmerksam zu machen, etablierte Denkprozesse zu erschüttern. Medienkunst ist der Dialog zwischen Produzenten und Rezipienten. Medienkunst bedient sich etablierter Techniken, reißt sie teilweise auf, um sie dann mit neuer Bedeutung wieder zusammensetzen. Doch Medienkunst ist oft auch Betrug. Betrug am Betrachter, dem geschlossene Systeme präsentiert werden, der nicht am Entstehungsprozess teilhaben kann, der also nicht sieht, dass Technik nicht nur auseinandergenommen, sondern oft auch einfach handwerklich genutzt wird. Kreation steht somit diametral zu Perzeption; das vom Betrachter Erlebte gegen die Mittel zur Erzeugung dieser Illusion.

■ Nacht der Klänge
 ■ 20.6.2008 21h-24h
 ■ S2-107



between...

Interactive Performance
Too Many Gadgets, 2008

...between... versucht, die Differenz zwischen dem Prozess des Kunstschaffens und dem vollendeten Kunstwerk aufzubrechen. Organische Formen und Klänge, die nach und nach den Raum einnehmen, stehen in Form und Farbe in klarem Gegensatz zu ihrer technischen Implementation. Diese wird während der dreistündigen Performance nicht nur offen gezeigt, sondern auch entwickelt. Am Ende steht in jedem Fall ein Werk, das seine Entstehung in sich integriert.

...between... versucht, Besucher auf unterschiedlichen Ebenen zu erreichen. Sie können

- ... mit der multimedialen Installation interagieren,
- ... am dynamischen Entstehungsprozess einer interaktiven Installation teilhaben,
- ... einen Zusammenhang zwischen textueller Implementation auf der einen und organischen Objekten auf der anderen Seite erkennen.
- ... erkennen, dass organischen Formen und Dynamiken auch auf einer technischen Ebene beschrieben werden können.

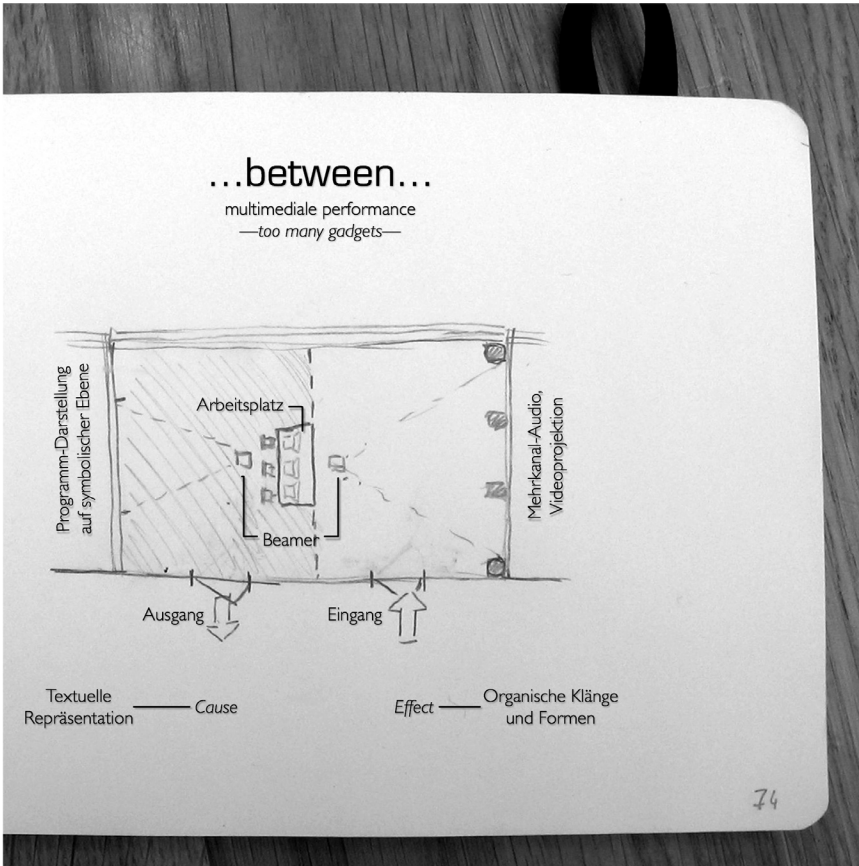
So wie die Künstler das System durch ihren Code beeinflussen, so können Besucher mit dem System in Interaktion treten, indem sie mit den Formen und Klängen spielen.

Media Art tries to mediate, to call attention, to unsettle established thinking processes. Media Art is the dialog between producer and recipient. Media Art often deconstructs established techniques in order to rebuild them and establishes new meaning. But Media Art is also often Fake. Fake to the visitor, who is presented a closed system. Who cannot take part in the development process. Who, therefore, cannot see that technology is not only taken apart, but moreover also just used. Creation therefore stands diametrical to perception; experience stands against the means of the creation of this illusion.

■ Nacht der Klänge

■ 20.6.2008 21h-24h

■ S2-107



between

Interactive Performance
Too Many Gadgets, 2008

...between... tries to undetermine the difference between the process of creating art and the actual art work.

Organical structures and sounds, which will fill the space bit by bit contrast by shape and color with their technical implementation. The process of creation will not only be shown during the three hours lasting performance, but also the implementation will be also developed in this time. At the end there will be a piece of art which integrates its development in itself.

...between... tries to reach the visitors on different layers.

They are able to

- ... interact with the multimedia installation
- ... take part in the evolutionary development process of this interactive installation
- ... experience a relationship between the textual implementation on the one side, and the evolving organic shapes and sounds on the other
- ... see that organical structures and dynamics can be described with technical systems.

Just like the artists influence the installation by their programming code, the visitors are able to interact with it by playing with the sounds and shapes.