

A-REALITY-P03

ADELIN SCHWEITZER

PARADISO

CHRIS ZIEGLER

JND

CHRIS SALTER

senses + spaces
senses + spaces
senses + spaces
senses + spaces
senses + spaces
senses + spaces
senses + spaces
senses + spaces
senses + spaces
senses + spaces

Just Noticeable Difference
Just Noticeable Difference
Just Noticeable Difference
Just Noticeable Difference
Just Noticeable Difference
Just Noticeable Difference
Just Noticeable Difference
Just Noticeable Difference
Just Noticeable Difference
Just Noticeable Difference



EXIT
TO
THE
ENTRANCE

ADELIN SCHWEITZER - CHRIS SALTER - CHRIS ZIEGLER
INTERAKTIVE MEDIENINSTALLATIONEN
MUFFATWERK - 7. - 15. JUNI 2013

MUFFATWERK Zellstraße 4, 81667 München | www.muffatwerk.de | 7. - 15. JUNI 2013 | Vernissage Fr 7. JUNI 2013 20:00 Uhr | Eintritt frei



ADELIN SCHWEITZER - CHRIS SALTER - CHRIS ZIEGLER
INTERAKTIVE MEDIENINSTALLATIONEN
MUFFATWERK 7. - 15. JUNI 2013

7.-15.6.2013
EXIT TO THE ENTRANCE

Interaktive Medieninstallationen
von Chris Salter, Adelin Schweitzer and the deletere group und Chris Ziegler

Aus dem Alltagsleben heraus begibt man sich -einzeln und allein- hinein in die drei Kunstinstallationen und damit auf Reisen zu sich selbst und unerwarteten Erfahrungen, denn einmal drinnen, scheint nichts mehr so, wie es vorher war. Mittels raffinierter Technik und ausgeklügelten Raumkonzepten setzen die Künstler Wahrnehmungsgesetze außer Kraft: Empfindungen von Oben und Unten, Hell und Dunkel, Bewegen und Bewegtwerden verschieben sich oder verschwinden ganz. Das Gefühl für eigene Körpergrenzen, die Selbstwahrnehmung, die Perspektiven auf sich und die nächste Umgebung, sogar Farben verändern sich, scheinbar unweigerlich und unwillkürlich. Die Grenzen zwischen Kunstwerk und Rezipient, zwischen Apparat und Mensch verschwimmen.

Exit to the Entrance führt vor Augen, wie tief verwoben der Einzelne mit den nicht mehr fassbaren Eigenschaften, Möglichkeiten und Auswirkungen unserer hoch technologisierten Welt sein kann und hinterfragt, wie viel davon überhaupt noch wahrgenommen, geschweige denn verstanden wird. In einer Zeit, in der Technologien, Wissenschaften und Medien Allwissenheit und Beherrschbarkeit suggerieren, in der jeder von uns teilt und mitteilt und das scheinbar global, hautnah und in Echtzeit, eröffnet sich mit Exit to the Entrance ein interdisziplinäres Experimentierfeld, in dem konzentriert der eigene Standpunkt neu erlebt, relativiert und bestimmt werden kann.



A- REALITY- P03

Adelin Schweitzer and the deletere group

Seit 2008 arbeitet Schweitzer an dem Projekt „A-Reality“, (Augmented-Reality), das Wahrnehmungsgewohnheiten gänzlich auf den Kopf stellt, Grenzen sinnlicher Erfahrungen sprengt und ein völlig neues Bewegen in einer erweiterten Realität erlaubt. Mit „A-Reality-P-03“ wird den Besuchern in München erstmals ein neu entwickelter Prototyp zur Verfügung gestellt. Während eines 20-minütigen Ganges durch eine vertraute Umgebung trägt der Proband diese hochkomplexe Apparatur bestehend aus Sensoren, Kameras, Mikrofonen, digitalem Kompass, GPS-Sender und Computer am Körper. Abgeschirmt von der Außenwelt, erlebt der Proband das Terrain, durch das er sich bewegt, nur durch den „A-Reality-P03“, der seinerseits die visuellen und akustischen Umgebungsreize aufnimmt, simultan umwandelt und auf die Videobrille und die Kopfhörer des Probanden überträgt. Die tatsächlichen Klang- und Bildimpressionen dieses Spazierganges werden also in Echtzeit, aber modifiziert durch einen künstlichen Filter erfahren, der mittels einer spezifischen Programmierung, Farbe, Perspektive und Geräusche transformiert. Mensch und Maschine interagieren sowohl in als auch mit der spezifischen Umgebung. Am eigenen Leibe wird spürbar, wie leicht die scheinbar so fest gefügte Konstruktion von Wahrnehmung und Wirklichkeit ins Wanken geraten kann und so Definitionen und Paradigmen in Frage gestellt werden. Die Utopie, in eine offene, fließende, veränderliche Realität jenseits der Alltagsrealität eintreten zu können, ist hier zum Greifen nahe.

Künstlerischer Leiter: **Adelin Schweitzer**

Bildprogrammierung: **Cédric Lachasse**

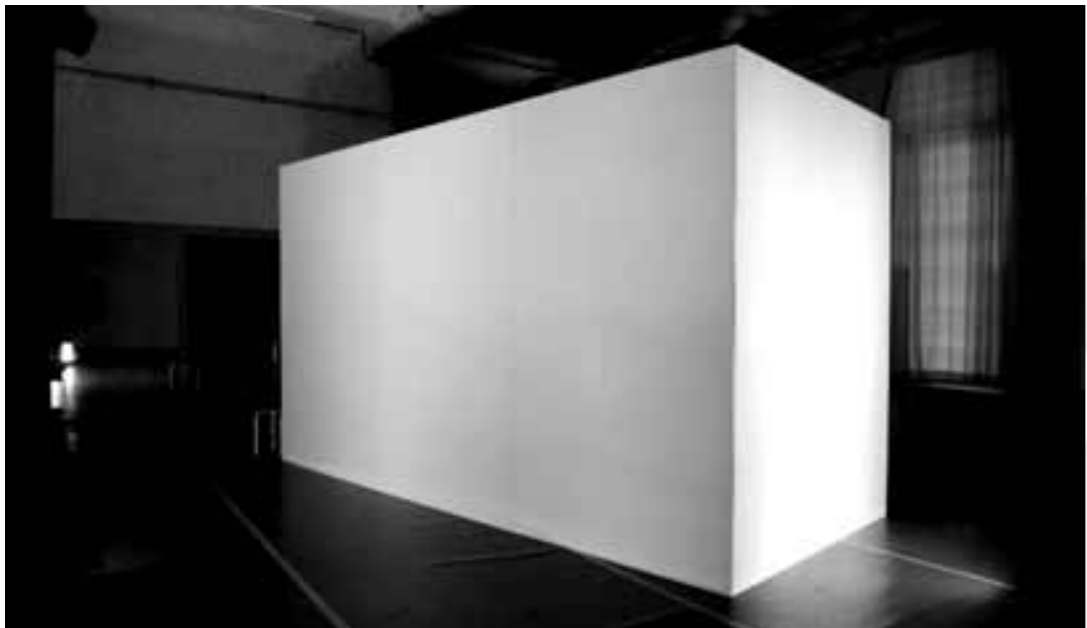
Tonprogrammierung: **NaoYuki Tanaka**

Videogestaltung: **Aurélien Durant**

Adelin Schweitzer ist 1978 geboren und lebt in Marseille. 2004 erhielt er sein Diplom der École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence. Bereits während des Studiums begann er mit Neuen Medien und Technologien zu arbeiten. Seit 2008 konzentriert er sich auf künstlerisch-experimentelle Mensch-Maschine-Interaktionen im Zuge von Projekten zu Artificial Intelligence, Virtual Reality und Augmented Reality. Er zeigte seine Arbeiten unter anderem im Rahmen der „Arco“, Madrid 2005, der „Ville Numérique“, Paris 2006, der „European Capital of Culture“, Liverpool 2008, und der „Urban Mutations“, Dresden 2011

Adelin Schweitzer and the deletere group: A-Reality-SimStim Alle Daten, die der P-03 erfasst, werden aufgezeichnet und archiviert. Es wird so ein immenses Datenpool wachsen, gespeist aus den Mensch-Maschine-Interaktionen an verschiedenen Orten. Innerhalb der Rauminstallation „SimStim“ (Simulierte Stimulation) können mehrere Besucher, entspannt auf Liegen positioniert, über einen Datenhelm mit Videobrille und Kopfhörern die Exkursionen einzelner Probanden nacherleben. Dieser Prozess, die „contemplative re-immersion“, wird über Computerprogramme gesteuert, die nach dem Zufallsprinzip die jeweils gesammelten Daten zu einer kurzen audiovisuellen Komposition verdichten. In einem weiteren Schritt, „machine“ genannt, werden reine Rohdaten wie GPS-Koordinaten, Alter- oder Gewichtsangaben der Probanden, sowie andere Parameter und Algorithmen zu abstrakten Kompositionen transformiert, die sich jeglicher Lesbarkeit entziehen - jedenfalls wenn man innerhalb gängiger Wahrnehmungs- und Repräsentationsprinzipien verharrt.

ADELIN SCHWEITZER and the deletere group (FR)



JND Just Noticeable Difference

Chris Salter – Installation

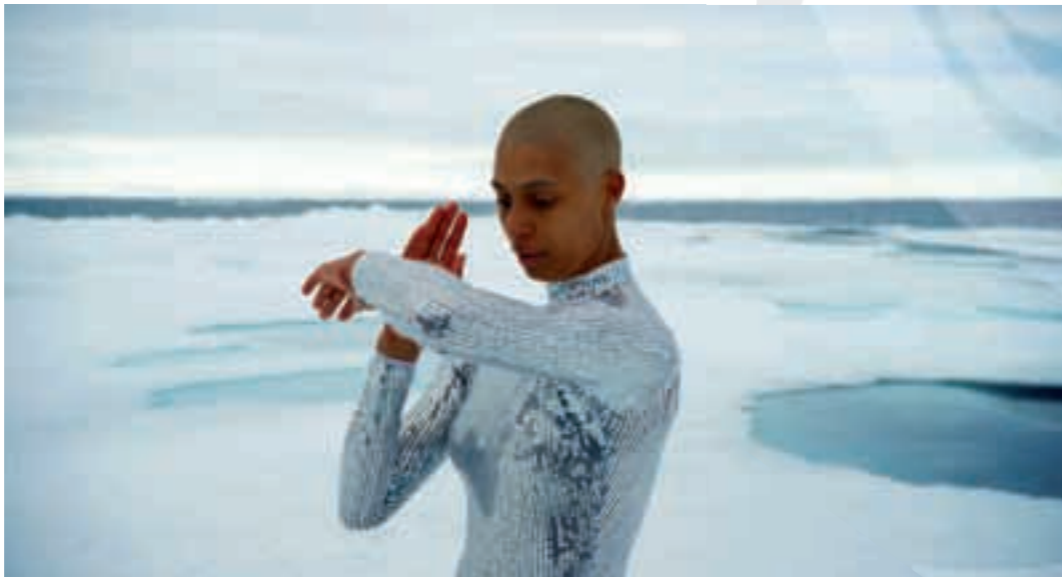
Betritt der Besucher die Installation, begibt er sich in einen künstlerisch-experimentellen Raum zur Erforschung von Empfindungen und Wahrnehmungen. „Just Noticeable Difference“ oder der „Ebenmerkliche Unterschied“, bezeichnet den Moment, zu dem ein sinnlicher Reiz eine körperliche Auswirkung erfährt. Diese sogenannte Unterschiedsschwelle hat der deutsche Physiker und Philosoph, Gustav Fechner, bereits im 19. Jahrhundert gemessen und beschrieben. Salter balanciert ebenfalls just an der Kluft zwischen Reiz und Reaktion, richtet seinen Blick und seine Forschung aber noch tiefer, nämlich genau in die Wahrnehmungslücke hinein, dort wo physische Stimulation eben gerade noch nicht bewusste Bedeutung erhält.

Man wird durch eine schmale Tür in das Innere einer minimalistisch anmutenden, weiß gestrichenen, architektonischen Struktur geleitet und legt sich dann alleine in dem rechteckigen, hohen, dunklen Raum auf den speziell präparierten Boden, der mit einer Vielzahl von Sensoren, Mikroprozessoren und Aktoren ausgestattet ist. Davon ausgehend sendet eine drahtlose Recheneinheit minimalste Druck- und Lageveränderungen des Körpers an ein Computerprogramm, das die Daten in eine Komposition aus Klang-, Licht- und Vibrationseffekten einberechnet, die sich simultan in der direkten Umgebung des Probanden verwirklichen. Die Sensoren sind verschiedenen Körperpartien zugeordnet und einzeln oder in ihrer Gesamtheit interaktiv mit dem Rechner vernetzt. So ergeben sich mannigfaltige Verwebungen zwischen Mensch und Apparatur, die sich in Intensität, Lokalisierung und Abfolge der auditiven, visuellen und taktilen Gestaltungselementen ausdrücken. Der Besucher erfährt dabei sowohl Phasen der Kontrolle über seine Umgebung -immer dann wenn er direkte Reiz-Reaktionsschemata identifizieren kann- aber auch solche, in denen die Mensch-Maschine-Apparatur für sich alleine und mit sich selbst zu performen scheint.

Chris Salter lebt in den USA und Kanada.

Er absolvierte Studien in Wirtschaft, Philosophie, Theaterwissenschaften und computergenerierter Musik an verschiedenen amerikanischen Universitäten. Er ist Künstler, Direktor des Hexagram Concordia Centre for Research-Creation in Media Arts and Technology und Professor für Design und Computerkunst an der Concordia University in Montreal. Sein erstes Buch: „Entangled – Technology and the Transformation of Performance“ erschien 2010

CHRIS SALTER (US / CA)



CHRIS ZIEGLER ^(D)

Konzept, Regie: **Bertha and Maite Bermúdez, Chris Ziegler**

Produktion: **Chris Ziegler**, movingimages.de (DE)

und **Las Negras Productions** (NL/SP)

Software, Raum: **Chris Ziegler**

Tanz: **Bertha Bermúdez** (inspired by EG | PC choreography)

Musik aus **Emio Greco | PC's Hell, Purgatori,**

you PARA | DISO und **Mikel Salas**

Kostüme: **Clifford Portier**

Regie (senses): **Maite Bermúdez** / Kamera: **Paul Colangelo**

Erster Kameraassistent: **Randy Maldonado, Gavin Fernandez**

Grip: **Sean McCague, Kurt Schwartz**

Swing: **Neil Kelly** / DIT: **Sam Krachmere**

Schnitt (senses): **Maite Bermúdez**

PARADISO ist der letzte Teil der Filmlitologie IMAGINED DANTE

von Las Negras Productions: Imagined Hell,

Imagined Purgatory and Imagined Paradiso,

inspiriert durch die Choreographen Emio Greco and

Pieter C. Scholten und ihrer Dante-Trilogie Inferno,

Purgatorio and you Para | Diso

Chris Ziegler lebt in Deutschland und ist Regisseur und

Medienkünstler am Zentrum für Kunst

und Medientechnologie, ZKM, Karlsruhe

PARADISO ^{senses + spaces}

Chris Ziegler immersive und interaktive Tanzfilme

Am Anfang des Kinos stand die Aufzeichnung von Bewegung. Der Begriff „Cinematographie“ setzt sich aus den griechischen Wörtern „Kinema“ für „Bewegung“ und „graphein“ für „aufzeichnen“ zusammen. Tanzforscherin und Tänzerin Bertha Bermúdez (Amsterdam), Filmemacherin Maite Bermúdez (Barcelona) und Medienkünstler/Regisseur Chris Ziegler (München, Karlsruhe) erweitern das klassische Kinoerlebnis zu einer „immersiven“ körperlichen Erfahrung und entwickeln so eine künstlerische Alternative zum herrschenden 3D-Kino-Hype.

PARADISO ist Teil einer Serie von interaktiven Tanzfilmen um sensorische Wahrnehmung und kinästhetische Erfahrung. Der Besucher erlebt in PARADISO Tanz im ewigen Eis am Nord- und Südpol, in den Wüsten Afrikas und anderen unwirtlichen Gegenden der Welt.

Im ersten Teil, PARADISO-senses, wird der Betrachter vom Tanz im Film wortwörtlich „berührt“. Force Feedback Sensoren mit elektroaktiven Polymeren und eine speziell konstruierte 4D-Liege geben ein taktileres Feedback auf Haut und Körper. Die von der Installation ausgehenden Bilder, Klänge, Luftbewegungen und ausströmende Duftstoffe aktivieren fast alle Sinne: Sehen, Hören, Riechen und Berühren. Im zweiten Teil, PARADISO-spaces, bietet sich dem Teilnehmer eine kinästhetische Erfahrung. Abgeschildert von äußeren Reizen, unterstützt durch eine 3D-Video-Brille und die spezielle Kameraführung können die Bewegungen der Tänzerin scheinbar aus direkt teilnehmenden Blickwinkeln auch körperlich nachvollzogen werden. Das Filmmaterial wird nicht nur mental, sondern auch physisch reorganisiert.

Unterstützung: Internationales Zentrum choreographischer Künste, ICK, Amsterdam, Emio Greco | PC, Niederlande, Flying Elephants Foundation, Gregory Colbert USA, Frankreich, Kulturreferat München, Muffatwerk München, Zentrum für Kunst und Medien, ZKM Karlsruhe

IMPRESSUM

INFO

Interaktive Medieninstallationen
von Chris Salter, Adelin Schweitzer and
the deletere group und Chris Ziegler

7.15.6.2013

ÖFFNUNGSZEITEN:
MI, DO, FR 18:00 – 22:00 UHR
SA, SO 11:00 – 22:00 UHR
MO 10.6. und DI 11.6. RUHETAG

Der Eintritt ist frei

Fr 7.6.2013

Vernissage um 20:00 Uhr

Ein Projekt des Muffatwerkes
Kurator: **Dietmar Lupfer**

Foto: **Anke Burger** (Chris Salter)
Text: **Heike Bruchhausen**
Grafik: www.web-up-media.de

MUFFATWERK
Zellstraße 4, 81667 München
Infotelefon 089-45 87 50 10
www.muffatwerk.de

EXIT
TO
THE
ENTRANCE

