

paraflows .7 – Festival für Digitale Kunst und Kulturen

Ausstellung REVERSE ENGINEERING

14. September bis 20. Oktober 2012

das weisse haus, Argentinierstrasse 11, 1040 Wien (Di – Fr 13 – 19 Uhr, Sa 12 – 17 Uhr und nach Vereinbarung, sonntags, montags und feiertags geschlossen)

Teilnehmende KünstlerInnen: Sylvia Eckermann, Gabriele Edelbauer, Ursula Endlicher, Judith Fegerl, Karin Fissthaller, Agnes Fuchs, Ulrike Gabriel, Elisabeth Grübl, Hanakam Schuller, Anna Friða Jónsdóttir, Linda Kronman & Andreas Zingerle, Claudia Larcher & Leo Peschta, Sonia Leimer, Jen Liu, Veronika Schubert, Nina Rike Springer, Nita Tandon, Flora Watzal, Marcelina Wellmer

Ausgewählte Positionen

Sylvia Eckermann

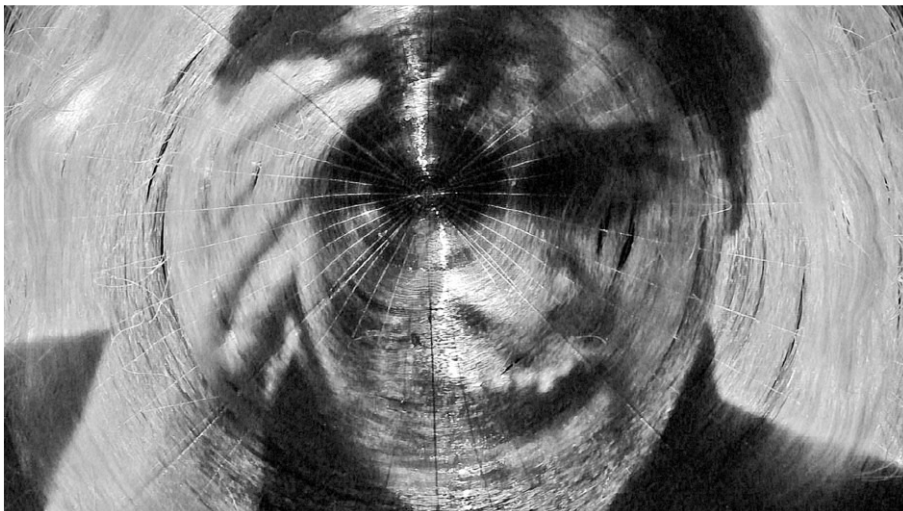
Lebt und arbeitet in Wien

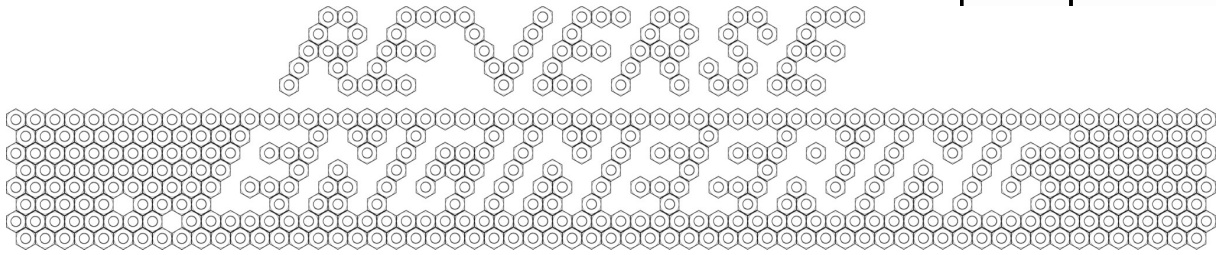
Crystal Math, 2012

1-Kanal-Video, 5.1 Sound, 5000 m Nylondraht

Sound: Szely

Mit einem aus tausenden Metern Nylondraht geknüpften Spinnennetz, das als Projektionsfläche und „expressives Sprachbild“ (Sabine Dreher) dient, setzt Sylvia Eckermann die Ablösung der Finanzmärkte von menschlichen Akteuren hin zu Algorithmen eindrucksvoll ins Bild. Auf die sich unterirdisch ausdehnenden Glasfasernetze verweisend, die über unscheinbare Carrier Hotels die Machtzentren der Finanzwelt verbinden, thematisiert Crystal Math den Menschen als Ressource derivativer Risikopotentiale. Das Netz dient hier nicht als sozialer Raum der Kommunikation, sondern als Falle, in der sich die Beute verfängt. Die Mathematik der Wahrscheinlichkeitsberechnung wird zur Droge eines Orakels, das die vielfältigen Optionen der Zukunft ihren Fiktionen unterwirft. Die Stimme von Simon Streather artikuliert diese Abgründe durch einen Text von Gerald Nestler, in dessen Lyrik der Markt zum Finanz-Wesen wird, zur „recombinant Social DNA“. Oh, baby! How you nourish me!





Veronika Schubert

Lebt und arbeitet in Wien

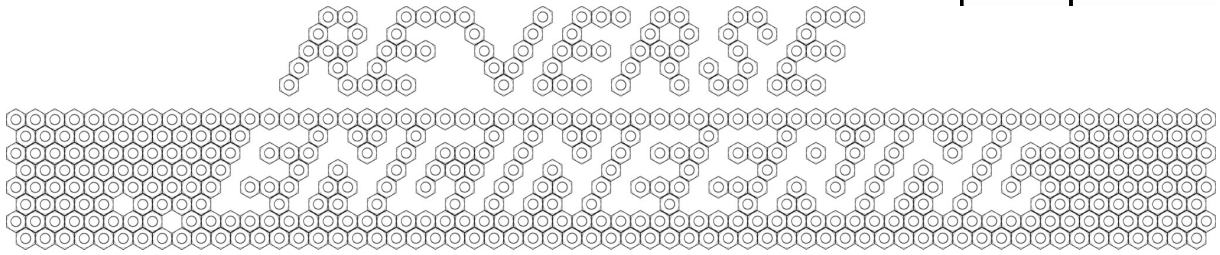
Tintenkiller, 2009

Found-Footage-Animation, 4:30 min, 16:9

2010 feiert die Fernsehserie Tatort ihren 40. Geburtstag: Keine andere Produktion hat ein Genre so geprägt und ist über einen so langen Zeitraum Inbegriff deutscher Populärkultur gewesen. Veronika Schuberts Found-Footage-Animation Tintenkiller schöpft aus diesem reichen Reservoir. Die Künstlerin interessiert sich allerdings nicht speziell für das Genre oder das Medium, sondern mehr dafür, was das Genre und das Medium zur zeitgenössischen Bild- und Sprachkultur beitragen. Tintenkiller ist eine Montage von visuellen und sprachlichen Floskeln und Phrasen, die ganz beiläufig daherkommen. Dabei werden einerseits das Genre konstituierende Gesten aufgesucht: der Fund einer Leiche, das Telefongespräch, der leugnende Verdächtige, die geständige Mörderin, die Beteuerung, es sei alles reine Routine, die Beteuerung, es sei keine Absicht gewesen etc.; andererseits ermöglicht die Komposition der Bild- und Sprachfetzen auch ungewöhnliche, überraschende, ja humorvolle Einsichten und Pointen: Hatte die Tote ihre Tage? – Das wird Frau Dr. Eckermann sicher sehr interessieren! Ein bisschen Koks ist nicht die Welt ... – Nein danke, ich bin im Dienst.

Tintenkiller abstrahiert die Collage aus den Ritualen und den Banalitäten, die jeden Fernsehkrimi als solchen determinieren und erstellt quasi wortwörtlich eine Art Blueprint des Genres: anstatt von Blut fließt Tinte durch die Bilder. In langwieriger Detailarbeit hat Schubert 3000 Einzelbilder mit Tinte und Löschstift bearbeitet. Diese Technik beruht auf der Abfolge von Sättigung und Leere, von sichtbar und unsichtbar gemachter blauer Farbe, die dann als Weiß erscheint. Spannung und Intensität werden so unmittelbar sichtbar in dunkelblauen Kältebildern, die irgendwann einmal das Blut ihrer Zuseher zu Eis erstarren ließen. (Sylvia Szely)



**Ulrike Gabriel**

Lebt und arbeitet in Berlin

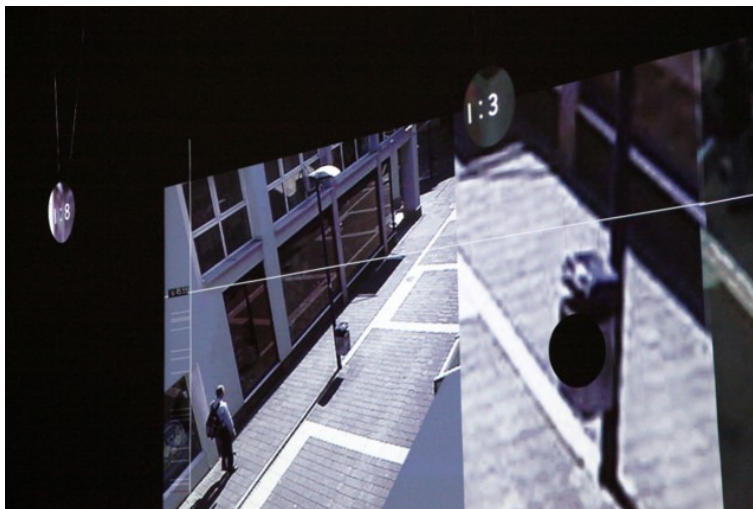
trash hits - dumping, searching and finding. cleaning. 2009-2012

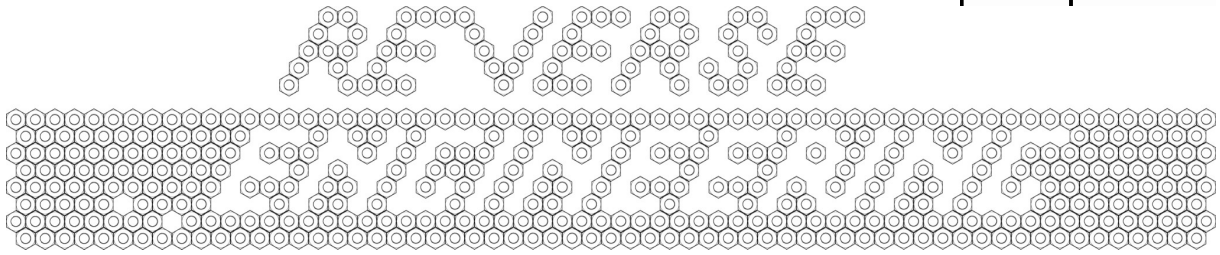
Installation

Trash Hits ist ein Data Mining zur Krise, das ihre Auswirkung alternativ bemisst. Ein exemplarischer Abfalleimer in einer deutschen Fußgängerzone wurde im Juni der Jahre 2009 und 2010 per Webcam aufgenommen. In ihn werden die letzten Reste des Konsums eingeworfen und wieder herausgenommen. Bei der Messung dieser Ereignisse erweist sich der Eimer als ein Schauplatz des sozialen Wandels, in dessen verschobenem Verhältnis von In- und Output die wachsende Armut sichtbar ist.

In der Installation sind die Aufnahmen beider Jahre nebeneinander und synchron zu sehen. Während das Programm die Sequenz von Ereignissen zeitlich chronologisch aus der Bilddatenbank generiert, berechnet es ihre aktuelle Auswertung. Statistische Balken zählen die Einwürfe, das Suchen und Finden von Inhalt und das Leeren des Abfalleimers mit. Die verschiedenen Ereignismodi können an- oder ausgeschaltet und miteinander kombiniert werden, wodurch die gezeigte Sequenz per Zeitraffer auf die ausgewählten Ereignisse verdichtet wird.

Trash hits zeigt wie Ereignisse zu Zahlen werden und triggert damit verbundene Fragen. Mittels des Systems zur empirischen Datenenerhebung wird die statistische Wirklichkeit rekonstruiert, wobei der Übertrag der dokumentierten wirklichen Ereignisse in ihre Zahlen- Repräsentation zeitgleich zu diesen und sichtbar stattfindet. Das Erlebnis dieser transparenten Datenwertung erzeugt Ansichten auf eine alternative Information, die offizielle Statistiken kontrastiert.



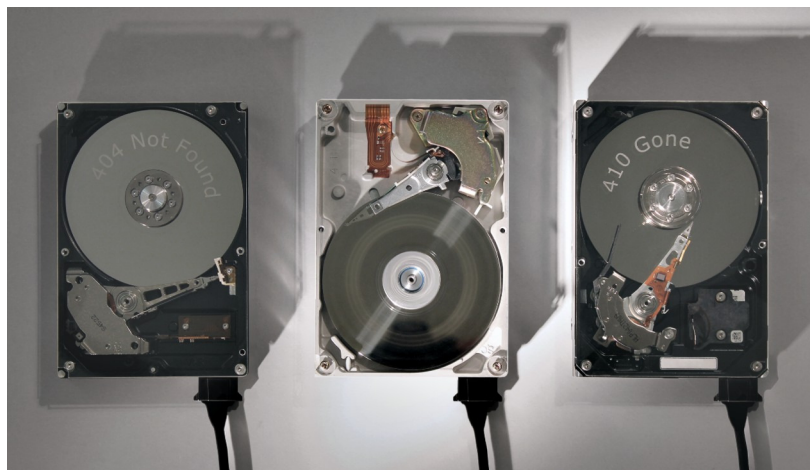
**Marcelina Wellmer**

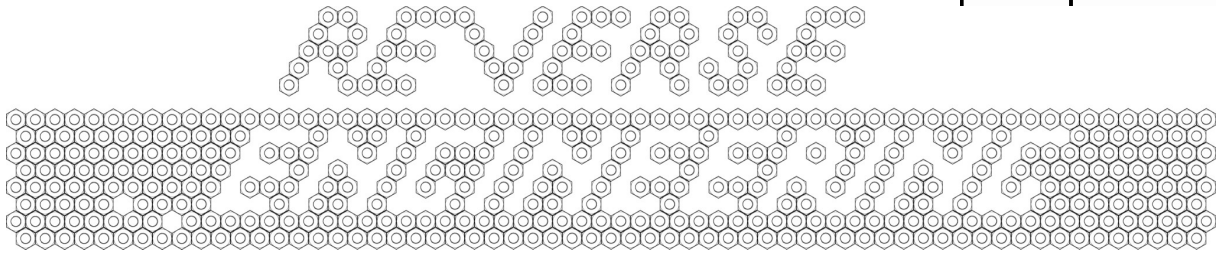
Polen/lebt in Berlin

Error 404 502 410, 2011

3 Festplatten, Arduino, Kontaktmikrophone, Mini Lautsprecher

Marcelina Wellmer in her generative projects *Error 502 – Bad Gateway* (2011) and *Error 502, 404, 410* (2012) approaches the phenomenon of a server error, enhancing its audio qualities. Rarely noticed sounds accompanying technical errors, are normally not perceived in terms of aesthetics. The embedded microphone, the typical hard disk errors or connection failures hearable. This work, revealing the audio side of technical damages is based on customized hard disks. This is an example of “reverse engineering” enabling a translation between media. The noise accompanying the series of breakdowns is revealed and exposed with a scientific approach, having also aesthetical framework. Although the disks turn in the endless loop, their rhythm is disrupted by a randomness factor. It’s not the viewer who decides on how the disks would be turning, but the letters engraved on the surface of the disks. These are the names of the particular errors that make the loop stumbling, being readable only when the disk stops. It is a paradox, that attempting to access the information about the work, we lose contact with it, and while experiencing the artwork, we are unable to read the text. This cognitive dissonance is derived from a reflection on an error as one of the most immanent features of a computer as a cultural machine. If software is a set of formal instructions prepared for a computer to follow and fulfill, this work negates the software functionality. As Inke Arns notices, analyzing the issue of code experiments: “It oscillates in the perception of the recipient between assumed executability (functionality) and non-executability (dysfunctionality) of the code; in short, between significant information and asinificant noise”. (Ewa Wojtowicz)





Jen Liu,
New York, USA
Artist in Residence

D.D. in the Year 0000



D.D. was a famous woman,
or
D.D. was a decent man,
or
D.D. was a child of mischief,
or
D.D. was an old man with
kerchief.

D.D. was a whispering troll,
or
D.D. had a gaping hole,
or
D.D. invented the wall,
or
D.D. always wished she was tall.

D.D. had the soul of a rabbit,
or
D.D. filled his life with habits.

D.D. in the Year 0000 is either a somebody or a nobody. It is all true, or none of it is. If the world were to reset, what would we do with the resulting malleability – of identity, history, and locale? When all reinforcements are gone, what can we keep, and what will blow away?

This is a new project developed from the residual objects and graffiti of the weisses haus Argentinierstrasse site.