

meshes

interactive media art

Spannungsfelder

künstlerische Auseinandersetzung mit Medientechnologie

meshes berlin

ist ein interaktives Filmkonzept, das anstatt eines Regisseurs, unendlich viele mobil/autonome Regisseure zulässt.

light pendant

ist eine interaktive Auseinandersetzung mit den Traditionslinien des Films und dessen Wahrnehmung in privaten und öffentlichen Räumen.

local iTV pilot

konzeption eines lokalen TV Formats bei dem die Zuschauer via Handy teilnehmen können.

über die Künstler

Stefan Plessner

Christian Wiener

meshes

interactive media art

Spannungsfelder

Kunst ist aufs engste verwoben mit dem Selbsterkenntnis- und Entwicklungspotential von uns Menschen. Durch moderne Technik hat Kunst die Möglichkeiten dynamischer Interaktion gewonnen und ist damit fähig diesen beschleunigten Entwicklungsprozess des Menschen weiterhin zu begleiten und mit den erkenntnisfördernden Möglichkeiten der Imagination zu unterstützen. Das kritisch visionäre Interesse und das Wissen von prinzipiell unmöglicher Objektivität veranlasst viele Künstler heute von individuellen Behauptungen abzusehen und die Teilnahme des Publikum an Kunst tragend mit einzubeziehen.

Wir wollen dem Betrachter nichts vorschreiben, ihn nicht reglementieren oder belehren. Und wir gehen mit unserer Kunst hinein in den Alltag zu den Strukturen und Tätigkeiten die uns den Tag über begleiten. Dazu gehört einerseits das bewegte Bild, wie wir es aus dem Fernsehen, dem Kino kennen, dazu gehören der öffentliche Raum der Städte in denen wir wohnen, dazu gehören die technischen Geräte, die unser Leben erleichtern, das mobile Telefon und die Digitalkamera. Unsere Kultur ist gekennzeichnet durch moderne Informationssysteme, durch private und öffentliche Prozesse der Informationserzeugung, -bewahrung, -beschaffung und -verarbeitung.

Die Isolation solcher Prozesse inmitten unserer alltäglichen Umgebung ermöglicht eine Konzentration auf wenige Vorgänge. Techniken und Methoden, Vorgehensweisen und Strategien sind heute nicht nur zentrale Themen und Begriffe der Kunst, sondern zentrale Begriffe unseres Alltags. Durch geklärte Rahmenbedingungen kann der Einzelne sein Handeln präzise beobachten und bestimmen. Gleichzeitig werden in dieser Verdichtung die Dimensionen sozialer Komplexität und die Bedeutung von Öffentlichkeit deutlich.

meshes

interactive media art

meshes berlin

Im zeitlich und räumlich überschaubaren Zusammenhang einer langen Museumsnacht luden wir das Publikum ein mit eigenen Fotohandys den Abend zu dokumentieren oder nach Laune zu fotografieren und diese Bilder an eine zentrale Telefonnummer/Email zu senden. Diese Fotografien von Menschengruppen, Einzelpersonen, Straßenszenen, Beiläufigem, Aufführungen, Gegenständen, Gebäuden, werden fortlaufend in einer Datenbank gesammelt. Eine hochmoderne Software zur automatischen Bildererkennung und Verarbeitung ordnete diese Bilder nach Ähnlichkeiten. Die Software verglich in Echtzeit die Fotos nach formalen Kriterien wie Farbe, Farbverteilung und Kontrast. Dann gab die Software die geordnete Reihe von Bildern als Film in einer Laufgeschwindigkeit von 12 Bildern pro Sekunde wieder an die Besucher zurück. War der Film beim letzten Bild der Reihe, fing die Software unterbrechungslos wieder von neuem an und ordnete den gesamten Pool der eingetroffenen Fotos neu, inklusive der während des ersten Durchlaufs neu eingetroffenen Fotos.

Alle mobilen Beiträge zusammen, automatisch geordnet, ergeben ein in Länge und Struktur offenes Filmprojekt, je nach Zahl und Art der eingesandten Bilder. In einer sich ständig erweiternden und neuordnenden Schleife wird dieser Film den ganzen Event hindurch zu sehen sein und von den Besuchern durch erneutes hinzusenden von Bildern permanent beeinflusst werden können.

Die Elemente die wir benutzen kommen aus verschiedenen Bereichen unserer gesellschaftlich technologischen Gegenwartsrealität. Zum einen benutzt meshes berlin eine Sortiersoftware, die dazu entwickelt wurde mit großen Beständen gespeicherter Bilder umzugehen. Diese Technologie stammt aus der Sphäre der Massenmedien, der Bildindustrie, der Bildverwertung. Demgegenüber repräsentieren Fotohandys eher den individuellen, privaten Raum. Sie symbolisieren einen Stand der bildbezogenen Technik die Individualität, Mobilität, und Freiheit verspricht. Umgekehrt steht die Software für Informationsbewahrung, Speicherung, Erinnerung, Zugänglichkeit von Informationen, Bibliotheksgedanken, ein ursprüngliche Aufgabe von Kultur also. Das Telefon steht für Beschleunigung, Flüchtigkeit, Zeitoptimierung etc. Handyfotografie hat ihren Sinn auf jeden Fall im Moment der Aufnahme und als Speicherung. Und beide stehen wiederum für eine Optimierung der Verfügbarkeit über Ressourcen. Die Ressource Bilder einerseits und Erleben andererseits.

Dieser Film konnte am Abend der 16. Langen Nacht der Museen in Berlin in folgenden Museen ab 18:00 Uhr live mitverfolgt werden: Filmmuseum Berlin, Deutsche Guggenheim, Filesharing und im Museum für Kommunikation.

märz 2006 workshop DLR



meshes

interactive media art

light pendant

Für die Dauer der 12. Regensburger Kurzfilmwoche realisieren die beiden Medienkünstler Stefan Plessner und Christian Wiener in Regensburg die Arbeit „light pendant“. Sie haben ihre filmische Installation auf zwei entfernte Orte der Stadt hin konzipiert, zwei Teile eines Sets, ein Kronleuchter und ein Hotelzimmer – dazwischen liegt die Stadt.

Diese Installation ist eine Auseinandersetzung mit den Traditionslinien des Films und den Möglichkeiten der neuen Medien. Licht formt unsere Umgebung, reagiert heute sensorisch auf unserer Präsenz, ohne künstliches Licht gäbe es keine städtische Öffentlichkeit, keine Höhlenkunst, kein Kino.

light pendant ist eine Arbeit über neue Erscheinungsformen von Film - symbolische Störungen werden eingebaut in die nächtliche Normalumgebung der Stadt. Wo wir erleuchtete Fenster, ereignislose Fassaden erwarten beginnt eine Zimmerbeleuchtung zu flackern. Wir beginnen zu deuten, Ursachen zu ergänzen. Film lauert überall und jederzeit: im vorbeifahrenden Zug, im Nachbarfenster.

light pendant ist eine Arbeit zur Zukunft von Medien und Öffentlichkeit. Über experimentelle Interaktion im öffentlichen Raum können alte politische Fragen angesichts neuer technischer Möglichkeiten und einer veränderten Gesellschaft neu gestellt werden.

Die Installation besteht aus zwei zusammenhängenden Videosequenzen, die an zwei verschiedenen Orten gespielt werden. Im Foyer der Regensburger Filmgalerie wird eine Kronleuchter Raumsituation als Video gezeigt. Von der Lautstärke der Besucher gesteuert baut sich eine Spannung auf, die sich auf eine entfernte filmische Situation überträgt und diese inhaltlich beeinflusst. In einem Fenster am Haidplatz treibt so der zweite Teil des Films dem Höhepunkt zu... Die Arbeit handelt von virtuellen und realen Räumen. Die einzige intakte Szene wird geschnitten und in zwei voneinander entfernten Projektionen auseinandergezogen. Weit voneinander entfernte Geschehnisse werden aufeinander bezogen und durch die Interaktion der Betrachter neu zusammengefügt zu virtuellen Geschichten.



meshes

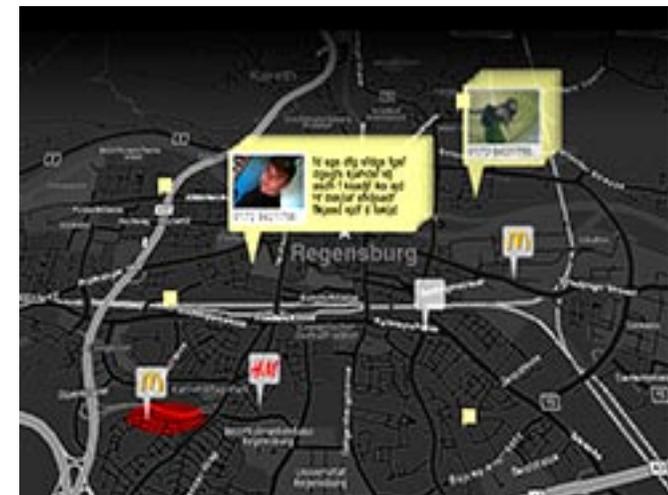
interactive media art

local iTV pilot

Zur Zeit entsteht das Konzept eines live-iTV Formats, welches die Interaktion vieler Teilnehmer via Handy vorsieht.

Für einen lokalen Fernsehsender wird eine automatisierte Plattform entwickelt, die als eigenständiges Format von den Benutzern/Zuschauern mit Informationen befüllt werden kann. Diese Informationen können entweder über ein Webinterface oder über das eigene Mobiltelefon direkt von Ort und Stelle eingefügt werden.

Alle zugefügten Informationen werden an realen Orten auf einer virtuellen Karte fest verankert und dargestellt. Eine 3D Software erzeugt daraus virtuelle Rundflüge über die Karte um so den gesamten Content darstellen zu können. Diese Sequenzen werden auf einem TV-Server in Echtzeit generiert und dargestellt. Die Zuschauer können jederzeit die Inhalte mitgestaltet.



meshes

interactive media art

über die Künstler

Basierend auf einen interdisziplinären Ansatz realisiert das Team Stefan Plessner und Christian Wiener künstlerische Projekte mit hohem technologischem und künstlerischem Innovationsanspruch. Der Fokus liegt stets auf dem Spannungsfeld zwischen Kunst, Technologie und Gesellschaft. Dieses Spannungsfeld in seinen zukünftigen Erscheinungsformen zu er- und bearbeiten, haben sich beide Künstler zur Aufgabe gemacht.

Seit 1998 arbeiten die Künstlern in vielen Medienprojekten zusammen. Das Spektrum der Arbeiten reicht von der Konzeption und Realisation von künstlerischen Installationen bis hin zu Forschungs Kooperationen mit Universitäten wie zB der Akademie der Bildenden Künste München, das Institut für Medientechnologie und Gestaltung Mainz, Labor for Mixed Realities Köln, Regensburger Kurzfilm Festival, usw. Dabei wird stets die offene und konstruktive Kommunikation mit Industriepartnern gehalten und aktiv gesucht.

Stefan Plessner

Ein erstes Interesse an theoretischen Fragen ließ Stefan Plessner Kunstgeschichte, Geschichte und Soziologie studieren, bevor er sich an der Akademie der Bildenden Künste mit der praktischen Seite der Kunst befasste. Aus konzeptuellen, großformatigen Zeichnungen, intra-aktiven Zeichensystemen, erwuchs die Auseinandersetzung mit Medien und der Kontakt zu Christian Wiener. Erste gemeinsame Arbeiten untersuchten die Möglichkeiten variabler Schnittstellen im Verhältnis Betrachter-Werk. Stefan Plessner lehrte Medienkunst als Assistant Teacher an der Akademie der Bildenden Künste München, entwickelte eine Intranetplattform speziell für die künstlerische Zusammenarbeit innerhalb der Akademie der Bildenden Künste und gründete das Regensburger Kurzfilm Festival. In einer Reihe von experimentellen Filmen erforschte er Außen- und Innenansicht zirkulärer und offener Erzählsysteme. Schwerpunkte seiner jüngsten Arbeiten bilden fernkommunikationsbasierte Projekte, insbesondere zur künstlerischen Auslotung telematischer Netze. Stefan Plessner arbeitet als Medienkünstler in München.

Christian Wiener

Nach Abschluß seines Studiums als Meisterschüler der Akademie der Bildenden Künste München, experimentierte Christian Wiener schon früh mit Neuen Medien, Robotik und interaktiven Interfaces. Er sammelte in vielen angewandten Arbeiten Erfahrungen aus den Bereichen Internettechnologie und Softwareentwicklung. Im Bereich Neue Medien ist er seit über acht Jahren konzeptionell tätig, unter anderem für Firmen wie Hubert Burda Media, LOEWE, Siemens und Agenturen wie Cyberlab, FrogDesign und Razorfish. Als Dozent für experimentelle Interfaces unterrichtete er an der Akademie der Bildenden Künste München und war Gastdozent am IMG Institut für Medientechnologie Mainz. Auf der Suche nach neuen Kommunikationsmöglichkeiten, co-gründete er die Firma „Zadu“ in Palo Alto, US und entwickelte eine patentierte Kommunikationssoftware zur synchronen und asynchronen Kommunikation anhand von annotiertem Webcontent. Nach vier Jahren initiierte er gemeinsam mit einem Team aus Mathematikern und Programmierern die Entwicklung der Software „Pooka“, die mit Hilfe von neuronalen Netzen persönliche Wertesysteme in eine digitale Form überführen kann und damit ein dynamisches, kommunizierbares Userprofil erstellt. Heute ist Christian Wiener als Künstler und Interface Designer freischaffend in München und Berlin tätig.



Stefan Plessner

Christian Wiener

Kontakt

Christian Wiener
Studio Luisenstr. 49
80333 München

Tel: +49 (0)172 842 1756
Email: chris@meshes.org
Web: www.meshes.org