

Playful Interface Cultures

Interface Cultures @ Ars Electronica Festival 2010

Titel: Playful Interface Cultures

Autor: Georg Russegger

Die diesjährige Präsentation der Studienrichtung *Interface Cultures* zeigt neu entstehende künstlerische Fähigkeitsprofile, die dank heterogener medialer Anwendungsmethoden und neuen kreativen Modellen im künstlerischen Umfeld an der Schnittstelle von interaktiven Medien- und Interface-Technologie entstehen. Dabei kombinieren die KünstlerInnen geschickt komplexe Disziplinen wie Kommunikationstechnik, Biowissenschaften, *Physical Computing*, Interaktionsdesign, *Fashionable Technology* oder Informationsvisualisierung in ihren Testumgebungen und experimentellen Konzepten. Gruppen- und projektbasierte Mechanismen werden genauso unterstützt, wie die flexible und vielschichtige Weitergabe von Wissen und Fertigkeiten im Rahmen des künstlerischen Schaffensprozesses angeregt wird.

Das spielerische Moment wird zu einem wirkungsvollen Instrument, um bestehende Muster und Standards von Kultur, Kunst, Wissenschaft und Technik zu überwinden. Jeder, der Spaß an der Umgehung von Grenzen hat, kann diesen Ansatz verfolgen. „Spiel“ bedeutet hier jedoch etwas völlig anderes als „Unterhaltung“. Spielerisches Verhalten mag sogar auf Menschen zutreffen, die sich zwar nichts aus Spielen machen, aber gerne Neues ausprobieren. „Spiel“ als Möglichkeit, mit der Realität umzugehen und die Welt mit anderen Augen zu sehen. „Ich spiele“ bedeutet in diesem Zusammenhang, etwas zu tun, das man sonst nicht macht. Durch die Schaffung von Spielerfahrungen werden bestehende Ressourcen an den Schnittpunkten verschiedener Disziplinen auf neue Weise genutzt.

Während der Großteil der vorgestellten Werke von Studierenden des Master- und Doktoratsstudiums *Interface Cultures* der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz stammt, entstanden einige Projekte in Kooperation mit den der Studienrichtung nahe stehenden Netzwerken. Verschiedene Transformationen und Ansätze spielerischer Interaktion mit Geräten, Algorithmen, Mode, Emotionen, Theorien, politischen Schwerpunkten und Müll manifestieren sich in den ausgewählten *Interface Cultures*-Arbeiten. Unter Berücksichtigung all dieser Vektoren entstand eine wandlungsfähige, fehlerfreundliche und somit offene und flexible Umgebung, die einen Ausblick auf neue Formen des Umgangs mit kreativen Entwicklungen sowie Design und Produktion von Kunst gestattet.

Aus dem Englischen von Michael Kaufmann.