

03/05/21 - 15/05/21



Interface
Cultures
meets
EUROPARK

4
Über Digital Square
About Digital Square

7
Standort
Location

8-9
A Definitively
Unfinished AI
// CÉSAR ESCUDERO
ANDALUZ

10-11
Carol of the Beasts
// ALEKSANDRA MITIC

14-15
Green Screen Garden
// POST-BIO-
INTERNET COLLECTIVE

16-17
I Am Just Asking for
Your Attention
// S()FIA BRAGA &
OLIA SVETLANOVA

18-19
Interflight
// CÉSAR ESCUDERO
ANDALUZ

20-21
MicroVenus
// AMIR BASTAN

24-25
Social Media
Meditation
// MATTHIAS PITSCHER

26-27
The Chiromancer
// GIACOMO PIAZZI &
MATTHIAS PITSCHER

30
Credits

Der Digital Square ist ein mobiles Labor für spekulative Forschung, ein hierarchieloser Zwischenraum von Kunst, Wissenschaft, Technologie und den Menschen, die hier wirken. Es ist ein Raum, in dem alle unsere Glaubenssysteme außer Kraft gesetzt und neu bewertet werden. Ein Raum, der für neuartige Begegnungen zwischen Menschen, Nicht-Menschen, Maschinen und Systemen geschaffen wurde.

The Digital Square is a mobile lab for speculative research. A space with no hierarchy between art, science, technology and the people performing it. It is a space where all our systems of belief are suspended and reevaluated, a space created for new interspecies and alien encounters.

DIE AUSSTELLUNG DIGITAL SQUARE UND ALLE PRÄSENTIERTEN PROJEKTE ZEIGEN DAS ERGEBNIS EINER REIHE VON EXPEDITI-
 ONEN UND GESPRÄCHEN, DIE EINE GRUPPE VON STUDIERENDEN DES
 MASTERPROGRAMMS INTERFACE CULTURES DER KUNSTUNIVERSI-
 TÄT LINZ IM EUROPARK ETABLIERT
 HAT. DER EUROPARK IST EIN IKONI-
 SCHE BEISPIEL EINER ORTLOSEN
 ARCHITEKTUR: EIN SUPEROGA-
 NISMUS, DURCH DESSEN ARTERI-
 EN EIN GROSSES SEGMENT DES
 SOZIALEN UND KULTURELLEN GE-
 WEBES DER STADT FLIESST UND
 INTERAGIERT.

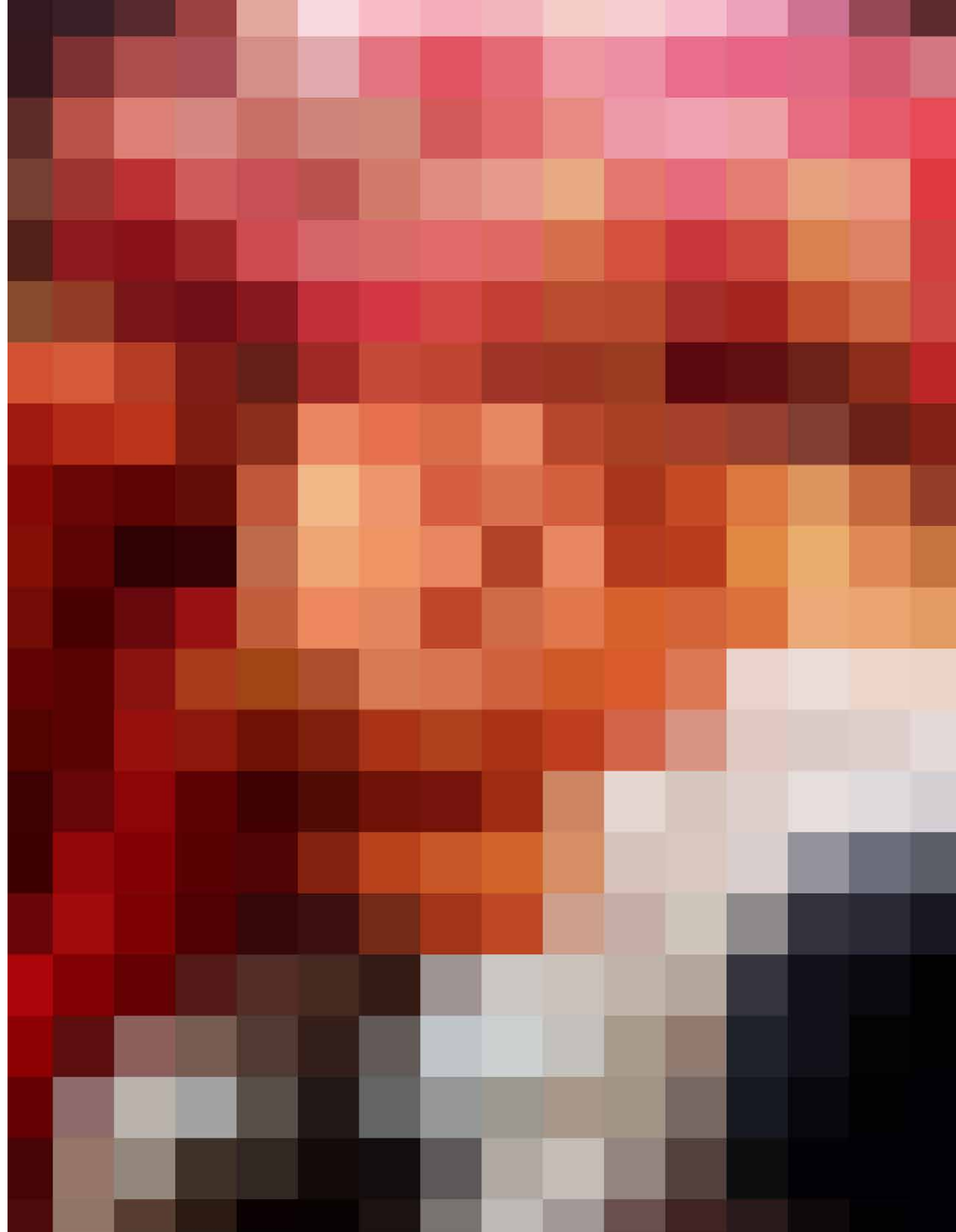
*THE DIGITAL SQUARE EXHIBITI-
 ON AND ALL THE PROJECTS PRE-
 SENTED, SHOW THE RESULT OF
 A SERIES OF EXPEDITIONS AND
 CONVERSATIONS ESTABLISHED
 BETWEEN A GROUP OF STUDENTS
 FROM THE INTERFACE CULTU-
 RES MASTER PROGRAM OF THE
 ART UNIVERSITY LINZ AT THE EU-
 ROPARK. AN ICONIC EXAMPLE
 OF NON-PLACE ARCHITECTURE,
 A SUPERORGANISM THROUGH
 WHOSE ARTERIES A LARGE SEG-
 MENT OF THE SOCIAL AND CULTU-
 RAL TISSUE OF THE CITY FLOWS
 AND INTERACTS.*

Studierende des Masterstudiengangs Interface Cultures sind tief in die Eingeweide dieses Superorganismus eingedrungen, um in dieser ortsspezifischen Ausstellung im Einkaufszentrum EUROPARK brennende Themen zu extrahieren, zu analysieren und zu präsentieren. Themen, die unsere heutigen Realitäten betreffen, wie z. B.: Kryptoökonomien und Blockchain Technologie, Critical Interfaces und Mensch-Maschine-Interaktion, Guerilla-Kommunikation, der physische und der digitale Körper, künstliche Intelligenz und künstliches Leben, Medienökologien, Klimawandel-Narrative, Netzwerk-Kollaborationen, Meme Reproduktionen, Natur und Kulturdualismus, Interspezies-Beziehungen und eine neue Ethik der Fürsorge, um nur Einige zu nennen.

Willkommen auf dem DIGITAL SQUARE.

Students of the Interface Cultures Master program went deep into the bowels of this superorganism in order to extract, analyse and present burning topics in this site-specific exhibition at the EUROPARK shopping mall. Topics that affect our contemporary realities, such as: crypto-economies and the blockchain, critical interfaces and human-machine interaction, guerrilla communication, the physical and the digital body, artificial intelligence and artificial life, media ecologies, climate change narratives, network collaborations, meme re-production, the nature/culture dualism, interspecies relationships and new ethics of care, among others.

Welcome to the DIGITAL SQUARE.



FASHION TRENDS

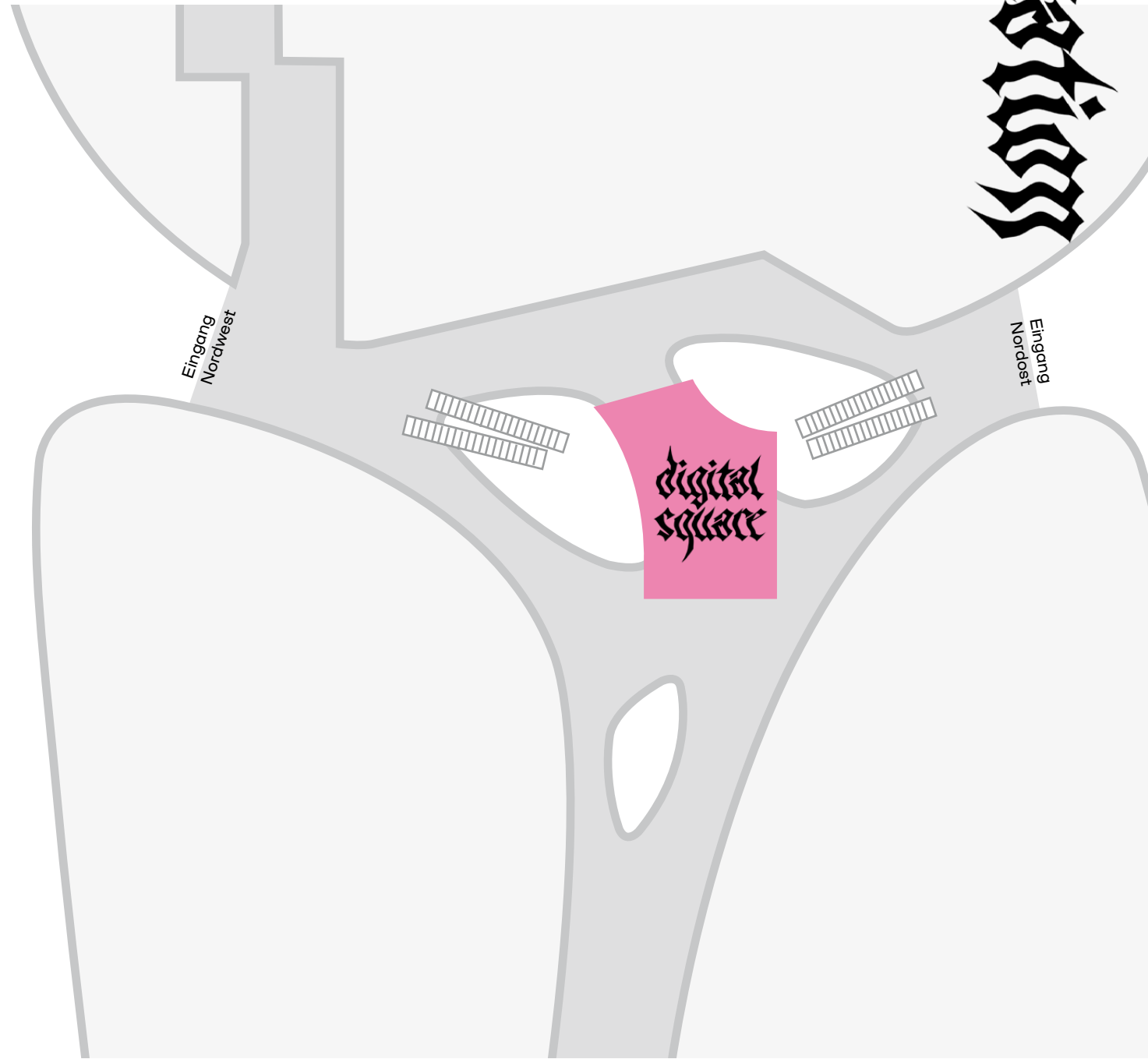
TO LOOK OUT FOR IN

2030



S.KONIAREK

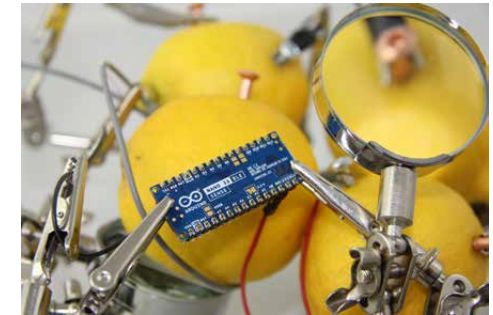
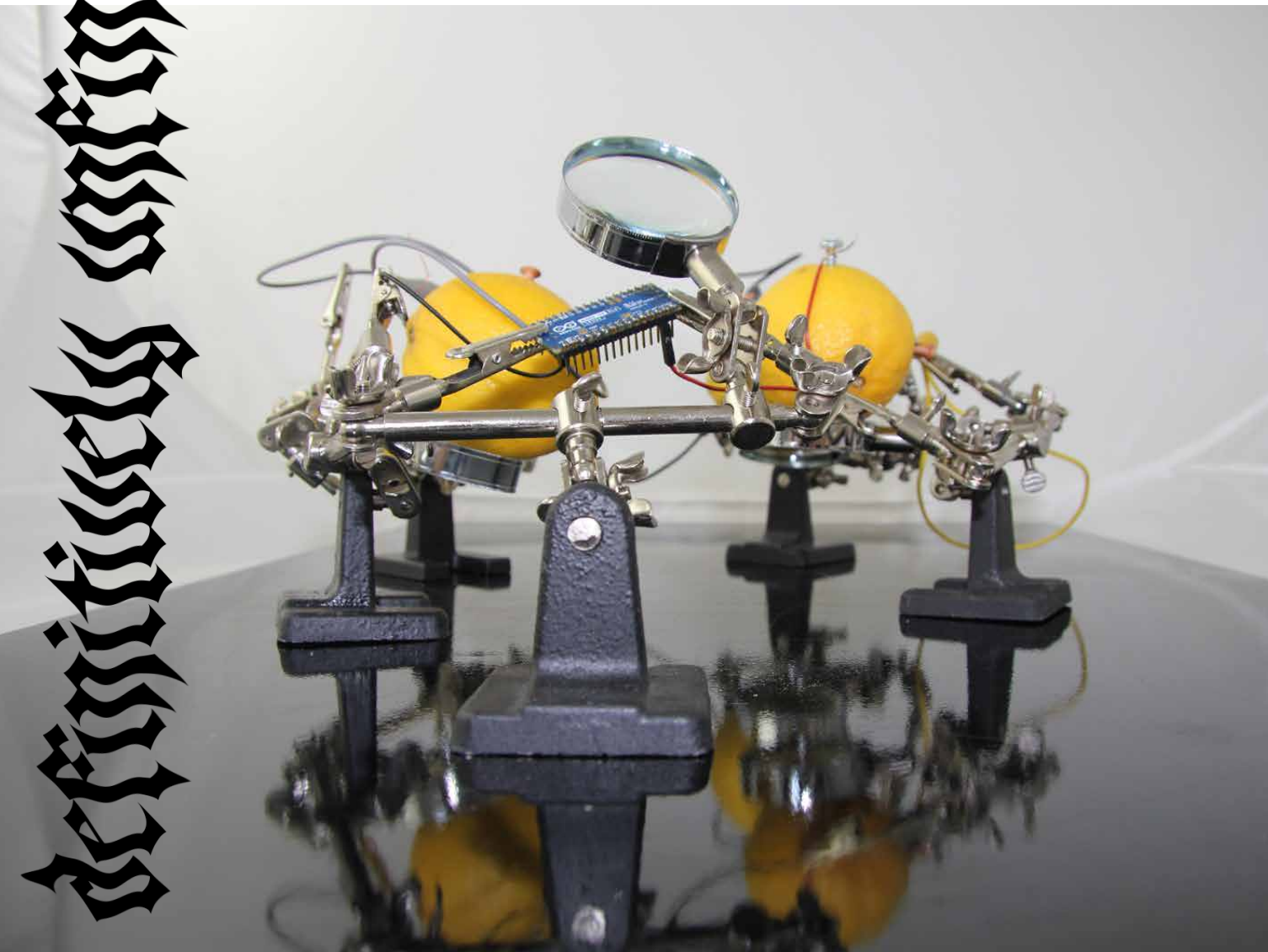
7



location

A Definitively Unfinished AI

A Definitively Unfinished AI



In den richtigen Händen kann Künstliche Intelligenz (KI) oder Maschinelles Lernen (ML) dazu beitragen, die Gesellschaft bei der Anpassung an den Klimawandel zu unterstützen. Zum Beispiel bei der Entwicklung effizienterer Systeme und der Reduzierung von Treibhausgasemissionen, beim Training von Windparks oder bei der Verbesserung der Qualität von Solarprognosen für Solargeneratoren. Andererseits erfordert das Training von neuronalen Netzen zur Analyse von „Big Data“ den Einsatz großer Infrastrukturen und enormer Ressourcen. Es ist daher mit einem erheblichen Energieverbrauch verbunden, der direkt proportional zu den Umweltkosten liegt.

Dieses Paradigma spiegelt sich in dem Kunstwerk „A Definitively Unfinished AI“ wider, einer Installation, die von Zitronenbäumen produzierten Strom nutzt, um einen Ultra-Low-Power (ULP) KI-Mikrocontroller zu betreiben. Die Installation ist darauf ausgelegt, den Energieverbrauch zu optimieren und einen Zitronenbaum am Leben zu erhalten. Leider ist die resultierende Energie des Zitronenbaums zur Zeit nur in der Lage, den Mikrocontroller für 0,3 Sekunden zu versorgen.

In good hands, Artificial Intelligence (AI) and Machine Learning (ML) can contribute helping society to adapt to climate change, for example, developing systems more efficient and reducing greenhouse gas emissions, training wind farms, or improving the quality of solar forecasting for solar generators. On the other hand, the training of neural networks for analysing „big data“ requires the use of large infrastructures and enormous resources. Consequently, it involves substantial energy consumption directly proportional to the environmental cost.

This paradigm is reflected in the artwork „A Definitively Unfinished AI“, an installation that uses electricity produced by lemon trees to power an ultra-low power (ULP) AI microcontroller. The installation is designed to optimise energy consumption and keep a lemon tree alive. Unfortunately, at the moment, the resulting energy from the lemon tree is only capable of powering the microcontroller for 0.3 seconds.

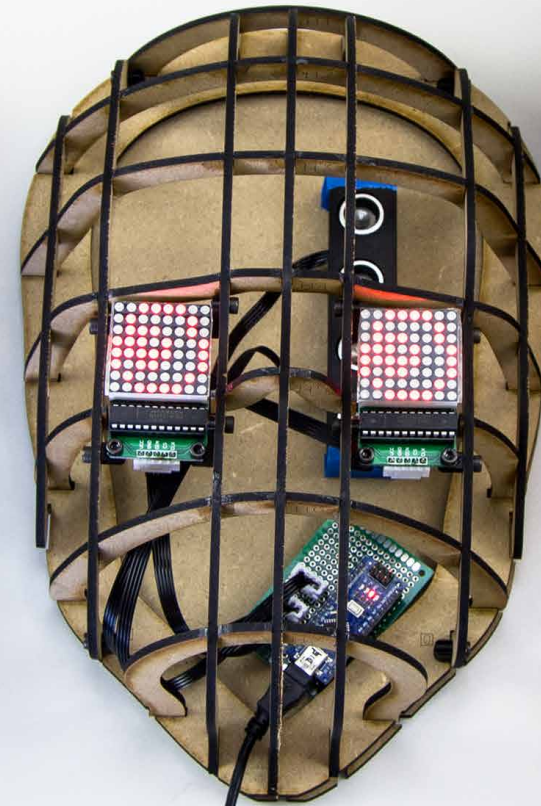
Carol of the Beasts
// ALEKSANDRA MITIC

Credits: Rowan Papanek,
Giacomo Piazza

10

11

„Carol of the Beasts“ ist eine Sammlung interaktiver Tiermasken, die aus traditionellen Handwerksmaterialien wie Pappmaché und Keramik-Laminat-Modelliermasse hergestellt werden. Ihr Erscheinungsbild und die leuchtenden Farben erinnern an traditionelle Fabeln und Märchen die Kindheitserinnerungen wecken. Im Inneren hingegen ist jede Maske mit Sensoren und Mikrocontrollern ausgestattet, die sie interaktiv werden lassen: Ultraschallsensoren erkennen und verfolgen den Standort des Publikums, während sich ihre freundlichen LED-Augen umschauen, das Publikum zum Spielen einladen und in einen neuen Raum der Spekulation und Neugierde führen.

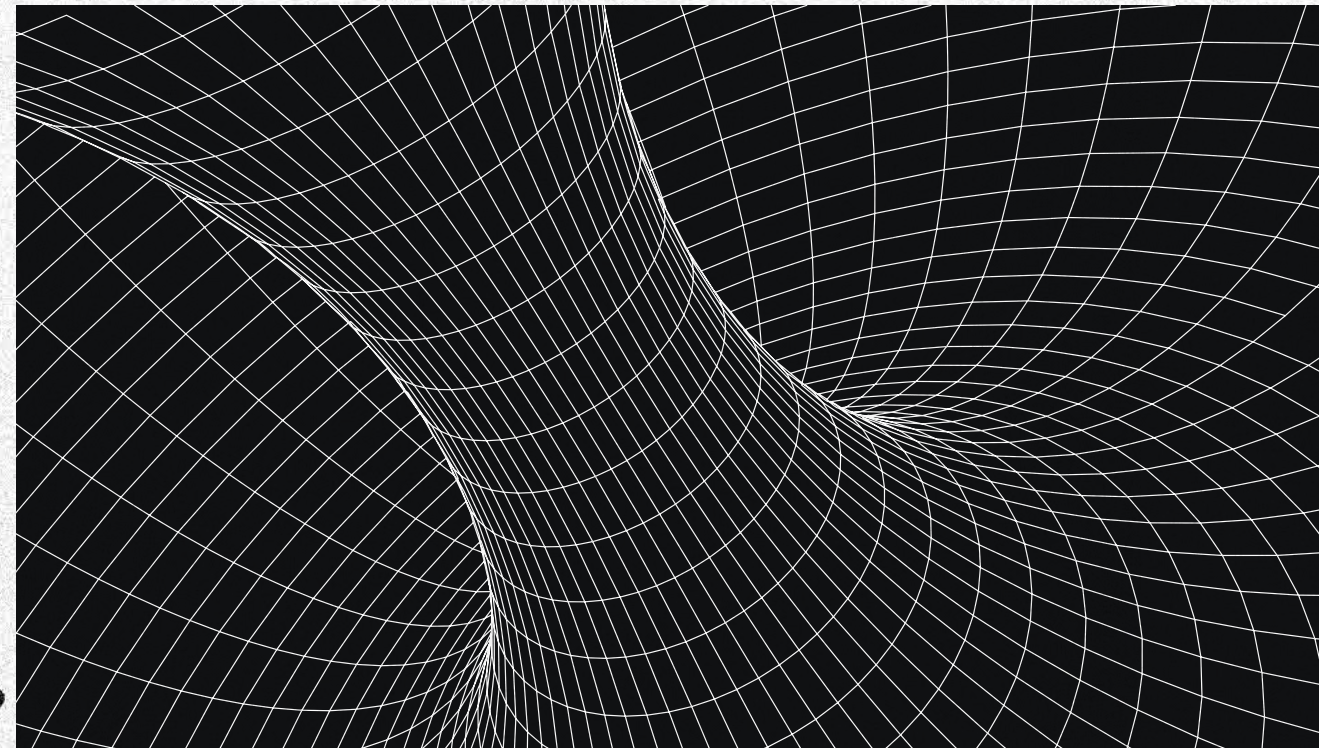


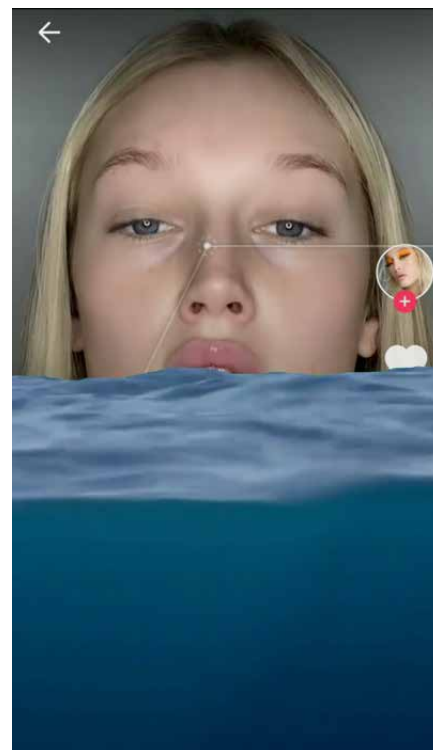
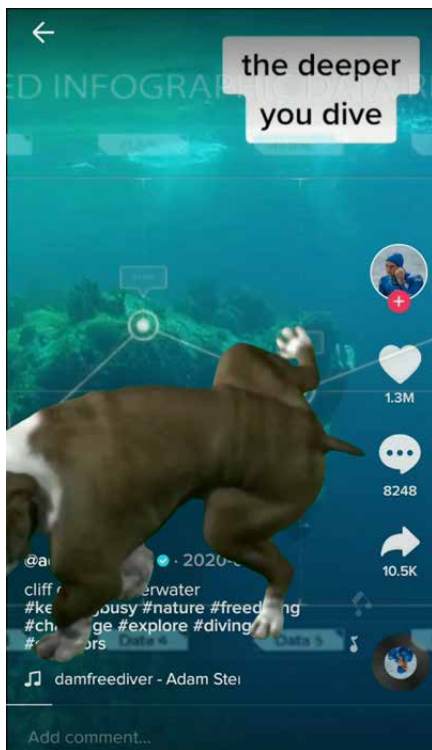
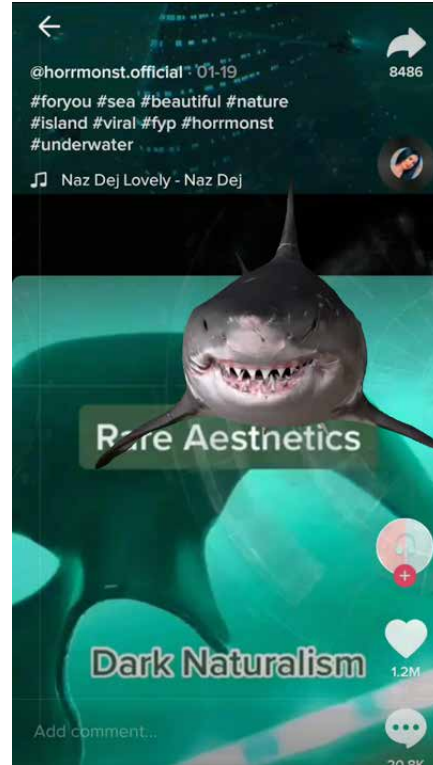
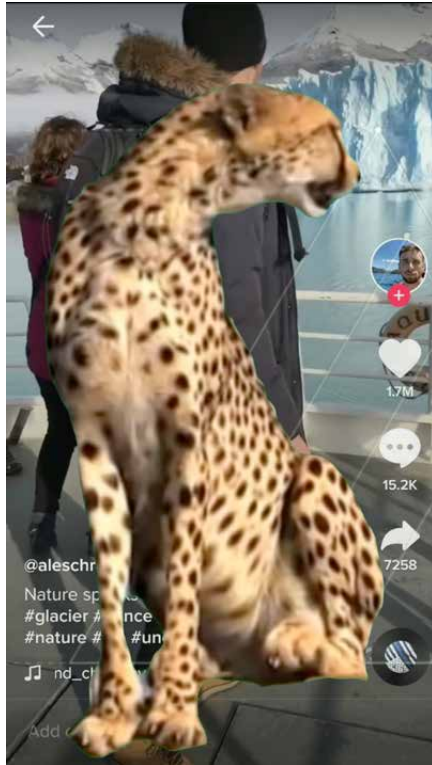
„Carol of the Beasts“ is a collection of interactive animal masks made of traditional crafts materials such as paper mache and ceramic laminate modeling compound. Their external appearance and vibrant colors are reminiscent of traditional fables and fairy tales that evoke childhood memories. Inside, on the contrary, each mask is equipped with sensors and microcontrollers allowing them to become interactive: ultrasonic sensors detect and track the location of the audience, while their friendly LED eyes look around inviting the audience to play and move into a new space of speculation and curiosity.



2030 FASHION: THE BIOENGINEERED SPACESUIT

THAT ADAPTS TO ANY ENVIRONMENT AND
ATMOSPHERE. READY FOR ANY SITUATION





Heutzutage verbringen die meisten Menschen ihr Leben online: Wir surfen in sozialen Netzwerken, schauen uns Katzenvideos an und wir betrachten dies als eine Art parallele Aktivität, die nicht als Teil unseres „echten“ Lebens fungiert. Jedoch stellt sich die Frage, ob nicht unsere Gehirne durch ihre Interaktion mit den Sozialen Medien neu verdrahtet wurden und somit die Realität heutzutage nicht verstehen können, ohne genau jene Bilder der sozialen Medien zu Hilfe zu nehmen? In der Tat sind wir so eng mit diesen Bildern verbunden, dass ihre Realität post-produziert erscheint. Auf der anderen Seite stellt sich die Frage, ob bzw. welche neuen Möglichkeiten diese neue kollektive semantische Codierung eröffnet? Könnte es nicht sein, dass Ideen und neue Formen von Kreativität erwachsen und - wie Joseph Beuys prognostizierte - jeder ein Künstler sein kann?

Könnten wir diese scheinbar bedeutungslosen täglichen Aktivitäten für neue kollaborative Erzählungen kreativ nutzen? Könnten wir von diesen kollektiven Produktionen profitieren, um neue bioethische Diskurse zu fördern, oder würde dies eher einen weiteren Schritt in Richtung eines neuen Medienwerdens bedeuten?

Nowadays, most people spend their lives online: We surf social networks, watch cat videos and we consider this as a kind of parallel activity that does not function as part of our „real“ life. However, the question arises whether our brains have not been rewired by their interaction with social media and thus cannot understand reality nowadays without resorting to those very images of social media? Indeed, we are so closely connected to these images that their reality seems post-produced. On the other hand, what new possibilities does this new collective semantic coding open up? Could it not be that ideas and new forms of creativity will emerge and - as Joseph Beuys predicted - everyone can be an artist?

Could we creatively use these seemingly meaningless daily activities for new collaborative narratives? Could we benefit from these collective productions to foster new bioethical discourses, or would this rather mean another step towards a new media becoming?

I am just asking for your attention

I Am Just Asking for Your Attention
// S()FIA BRAGA, OLIA SVETLANOVA

I Am Just Asking for Your Attention (Ich bitte nur um Ihre Aufmerksamkeit) experimentiert mit Werbetechniken, um sich auf die kognitive Bombardierung und die damit verbundenen unterschätzten Folgen der Informationsüberlastung zu konzentrieren, der wir täglich ausgesetzt sind.

Die Aufmerksamkeit des Individuums, welches ständig von einem Übermaß an Reizen umworben, angezogen und abgelenkt wird, zwingt den Körper zu einer exzessiven und anhaltenden Steigerung des Erregungsgrades. Es stellt sich eine Art ständige Hypererregung ein, die eine Sucht nach kognitiver Überdosierung erzeugt. Die Subjekte konsumieren Waren, Dienstleistungen und Erfahrungen nicht unbedingt zum Vergnügen, um neue und aufregendere Reize auszuprobieren, sondern um den Schmerz zu vermeiden, ohne sie zu sein. Diese Neigung erzeugt im Konsumenten einen Angstzustand begründet in der Furcht vor einer Informationsisolation, eine Angst, die durch die Vorstellung, vom Informationsfluss losgelöst zu werden, erzeugt wird.

I Am Just Asking for Your Attention uses advertisement techniques to focus on the daily cognitive bombardment, and the underestimated consequences of information overload which individuals are subject to.

The attention of the individual, constantly solicited, attracted and distracted by an excess of stimuli, forces the body to an excessive and prolonged increase in the level of arousal, or hyper-arousal, that generates addiction to cognitive overdose: the subjects consume goods, services and experiences not so much for the pleasure of trying new and more exciting stimuli, as to avoid the pain of being without them. Such propensity generates a state of anxiety due to the fear of an informative isolation in the consumer, a fear that is generated by the simplest idea of getting detached from information flow.

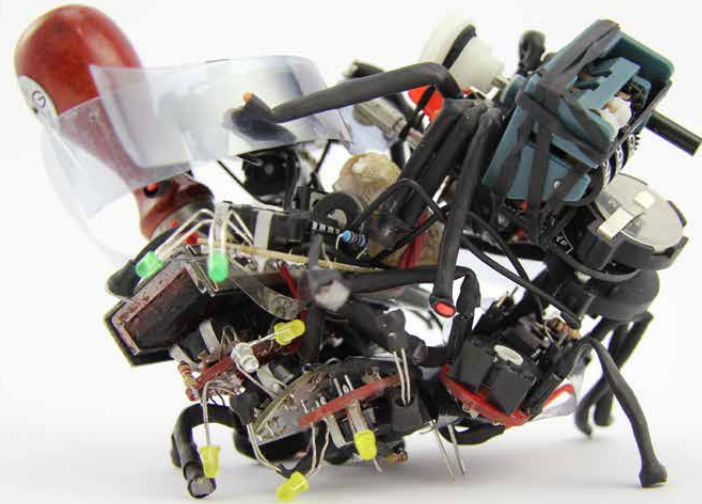


Overwhelmed

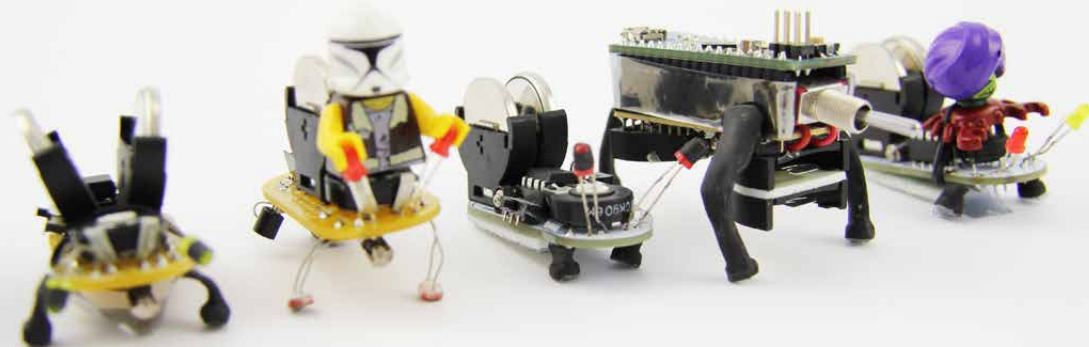
Olia Svetlanova wurde als Online-Präsenz im August 2017 in einem heißen italienischen digitalen Sommer aus einer CGI-Fotogrammetrie geboren, die sich in den Tiefen des Internets verlor. Seither hat sie unzählige Male ihr Aussehen und die Form ihres virtuellen Körpers verändert und durch den Einsatz von CGI ständig neue Erscheinungsformen produziert. Inspiriert von Science-Fiction Bildern, präsentiert sich Olia im Kontext der grenzenlosen Möglichkeit des Renderings immer wieder neu.

Olia Svetlanova was born as an online presence in August 2017 in a hot Italian digital summer from a CGI photogrammetry lost in the deepest fabric of the Internet. Since that day it has changed countless times the appearance and shape of its virtual body, continuously producing new ones through the use of CGI. Inspired by imagery from science fiction, Olia constantly reimagines itself in the context of a limitless opportunity to render.

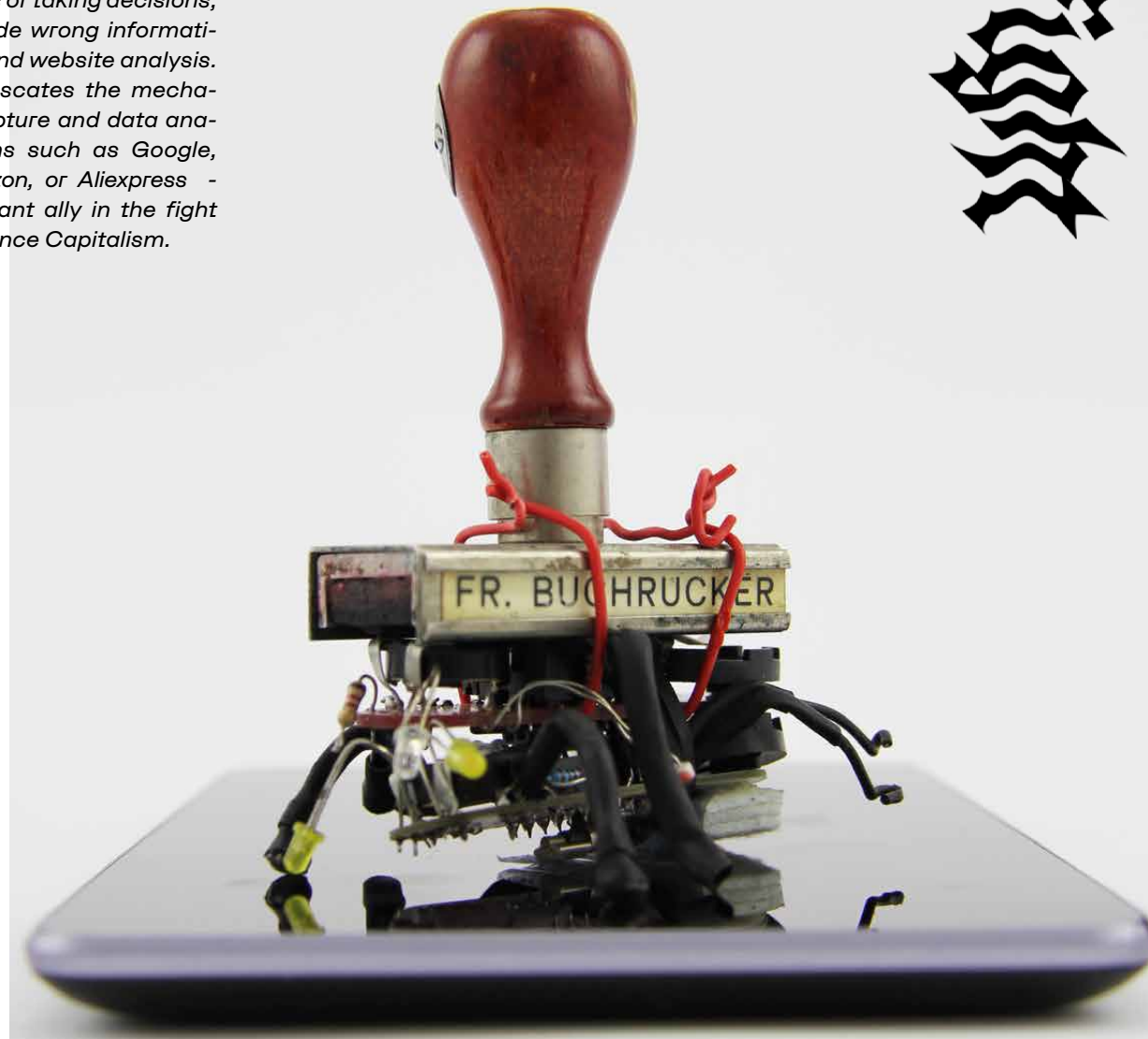
I am just asking for your attention



Das Projekt *Interflight* besteht aus einer Reihe von physischen Bots (DataPolluters), die frei über Touchscreens interagieren und auf soziale Netzwerke, Browser und Webseiten zugreifen. Diese nicht zurückverfolgbaren Bots verhalten sich wie Eindringlinge: sie tippen, klicken, scrolen wahllos, öffnen und schließen Anwendungen oder treffen Entscheidungen, um falsche Informationen für Tracking und Website-Analysen zu liefern. „*Interflight*“ verschleiert den Mechanismus der Datenerfassung und Datenanalyse auf Plattformen wie Google, Facebook, Amazon oder Aliexpress und ist damit ein wichtiger Verbündeter im Kampf gegen den Überwachungskapitalismus.



The project Interflight is a series of physical bots, (DataPolluters) that interact freely through touch-screens accessing social networks, browsers and webs. These untraceable bots, behave as intruders: tapping, clicking, scrolling randomly, opening and closing applications or taking decisions, in order to provide wrong information for tracking and website analysis. "Interflight" obfuscates the mechanism of data capture and data analysis in platforms such as Google, Facebook, Amazon, or Aliexpress - being an important ally in the fight against Surveillance Capitalism.





Ein Roboterarm ist so programmiert, dass er ein USB-Mikroskop mit extrem langsamer Geschwindigkeit über ein abstrakt-strukturiertes Objekt bewegt, während ein hochauflösender Bildschirm das bewegte Bild des Mikroskops in Echtzeit zeigt. Die mikroskopischen Landschaften erscheinen daher größer als das Objekt selbst.

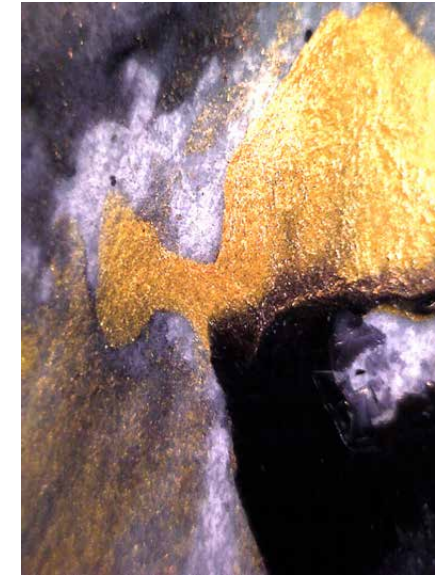
Durch einen berührungslosen Interaktionsprozess kann das Publikum mit der Installation interagieren: eine sanfte Bewegung der Hand vor dem Roboter löst eine leichte Änderung der Bewegungsrichtung des Mikroskops aus. Auch bewegt sich die Kamera am Roboterarm extrem langsam, um eine angenehme und flüssige Bildrate auf mikroskopischer Ebene zu erreichen. Ja, es sieht scheinbar sogar so aus, als würde er sich überhaupt nicht bewegen. Eine extrem langsame Bewegung in Kontrast zu einem extremen Maßstab: die ästhetische Erfahrung in dieser Arbeit wird vor allem dadurch erlebbar.

Dieses Projekt wurde bei *Creative Robotics(UfG)*, mit Unterstützung von *Fashion&Robotics* und *Grand Garage*, realisiert.

A robotic arm is programmed to move a USB microscope with a super slow speed above an abstract-textured object while a high-resolution screen shows the moving image of the microscope in real-time. The microscopic landscapes appear bigger than the object itself.

Through a touchless interaction process the audience can interact with the installation: the soft movement of the hand in the air in front of the robot triggers the smooth change of the direction of the microscope's movement. At the same time, for this project to achieve a pleasant and smooth frame rate in a microscopic level, the robot was programmed to move extremely slowly—indeed it looks like it is not even moving at all. As a whole, this project proposes the aesthetic experience of placing an extreme movement in contrast to an extreme scale.

This project was realized at: Creative Robotics(UfG) with the support of Fashion&Robotics and Grand Garage.



SMELL GOOD & SLEEP WELL

INSOMNIA, THE FRAGRANCE THAT HELPS YOU FALL ASLEEP WHILE SMELLING LIKE A BOUQUET OF FLOWERS



S.KONIAREK

The miniature food that won't ruin your lipstick.

Just swallow one with water and it will enlarge inside your stomach.

Minima Cena® forte should be kept out of reach of children. Only ingest with uncarbonated water. Side effects may include headaches, constipation, dizziness and insomnia.



S.KONIAREK

Tastes just like the real thing!



Social Media Meditation wurde 2016 von Matthias Pitscher initiiert und entwickelte sich zu einer internationalen Bewegung, die Nutzern dabei hilft online achtsam zu sein. Mit einfachen Übungen wie *#mindfulscrolling* und *#digitalbreathing* kann jeder von einem gesunden Lebensstil mit Technologie profitieren. *Social Media Meditation* ist ständig auf der Suche nach neuen Mitgliedern und Gurus.

Unsere Gesundheit und unser Geist leiden unter der aktuellen Informationsflut, die uns das Internet bietet. Lerne, wie du mit *Social Media Meditation* die Inhaltsflut in seichte Gewässer lenken und besser mit digitalem Stress umgehen kannst. Gerade jetzt in Zeiten der Hyperkonnektivität. Nach Wochen der Abschottung und täglichen Videokonferenzen mit Freunden, Familie und Arbeitskollegen bietet *#smm* eine echte Lösung.

Social Media Meditation was initiated by Matthias Pitscher in 2016 and has since become an international movement that helps users to be mindful online. With simple exercises such as #mindfulscrolling and #digitalbreathing everyone can benefit from a healthy lifestyle with technology. Social Media Meditation is always looking for new members and gurus.

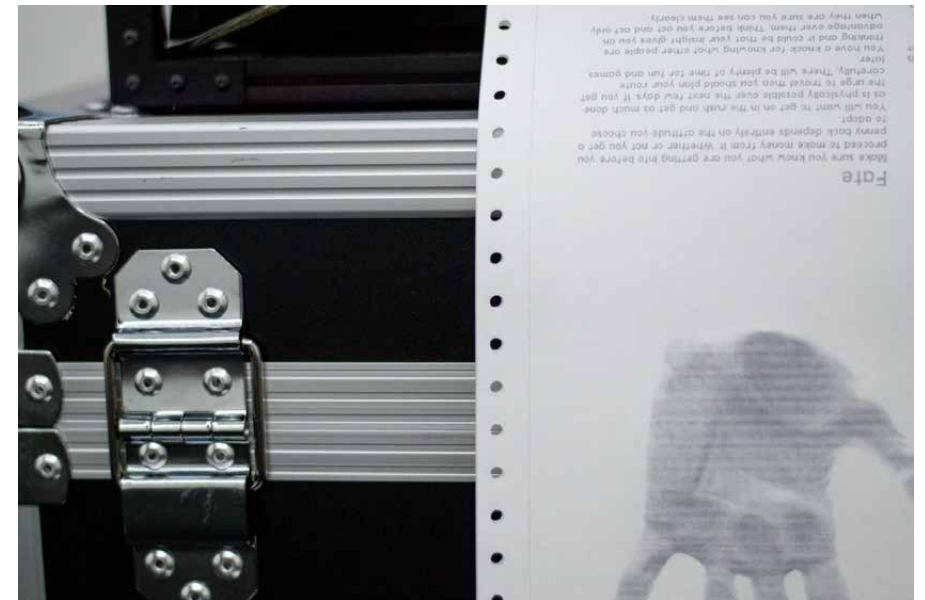
Our health and our mind suffer from the current flow of information that the Internet offers us. Learn how to use Social Media Meditation to steer the flow into shallow waters and better deal with digital stress. Especially now in times of hyper-connectivity. After weeks of lockdown and daily video conferencing with friends, family and co-workers, #smm offers a real solution.

The Chiromancer ist eine KI, die die Kunst des Handlesens beherrscht und akkurat über das zukünftige Leben einer Person spekuliert. Die Maschine erweitert die uralte Praxis des Handlesens, indem sie biometrische Daten mit Cloud-basiertem Wissen kombiniert. Wie so viele andere Geräte, die wir heute benutzen, sammelt, speichert und extrapoliert sie Nutzerdaten. *The Chiromancer* erforscht so, wie Vertrauen, Hoffnungen und Wünsche in vermeintlich kalte Maschinen gesteckt werden.



The Chiromancer is a hand reading AI that writes predictions about a person's life. This machine upgrades the ancestral practice of palm reading, hybridizing biometric data with a cybernetic infusion of cloud-based knowledge. Like many of the other devices we are using today it collects, stores and extrapolates user data. The Chiromancer explores how trust, hopes and wishes are put into seemingly cold machines.

the-chiromancer.info



GET YOURS
NOW
ONLY 99.999.99 ₪



WITH MARS CARS YOU CAN
GO ANYWHERE YOU WANT

AT THE SPEED OF LIGHT



Interface Cultures Department
Kunstuniversität Linz

KURATOR/CURATOR:
Fabricio Lamoncha

KÜNSTLER UND PERFORMER/ARTISTS AND PERFORMERS:
César Escudero Andaluz, Amir Bastan, S()fia Braga,
Aleksandra Mitic, Giacomo Piazzi, Matthias Schäfer,
Olia Svetlanova

GRAFIKDESIGN/GRAPHIC DESIGN:
Sara Koniarek

AUSSTELLUNGSDESIGN/EXHIBITION DESIGN:
Fabricio Lamoncha & Giacomo Piazzi

**PROJEKTUNTERSTÜTZUNG & MARKETING EUROPARK /
PROJECT SUPPORT & MARKETING EUROPARK:**
Hannes Hemetsberger





Interface
Cultures
meets
EUROPARK