

Kat. Aus Electronica, Intelligente Ambiete - PS-2 = hg. mit Karl Gebel, Wien

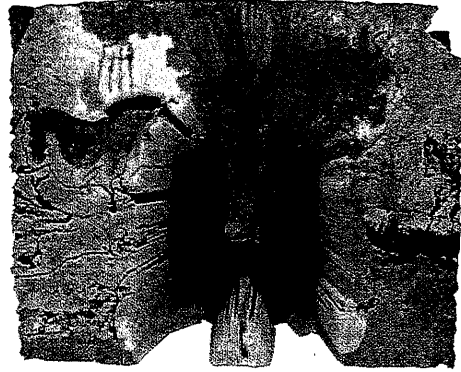
INTELLIGENTE AMBIENTE - CYBER ART

intelligent ambients - cyber art

PETER WEIBEL

(1998)

S 4-5



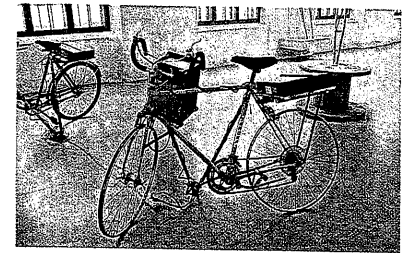
Peter Weibel / Bob O'Kane, DER VORHANG VON LASCAUX, interaktive Computerinstallation, 1993

Interactive computer- and video-installations, interactive television, CD-Rom, CDTV, CD-I, laserdisks, musical instrument digital interfaces (MIDI), multimedia PC, virtual reality, hypermedia, e-mail, glass fibre cables, video games, video phones, integrated service digital network (ISDN), cyberspace installations, intelligent facades and buildings - all these interactive image-, text-, and sound-generating model worlds are built upon digital, silicon-based information technology and can be summarily referred to as Cyber Art. They operate with acoustic and visual information as the "new intelligent energy" of the 21st Century and thus cannot deny their origins out of information theory and cybernetics, out of the history of the optophonetic arts and kinetics. This exhibition and this book offer a first glimpse of the new Cyber Art direction in the arts and its interrelated original view of the evolution of technology. These artistic model worlds, ranging from cyberspace- and virtual reality-installations to multimedia-networks, demonstrate in an exemplary fashion the basic shift we are experiencing in our world at the end of the 20th Century,

Interaktive Computer- und Video-Installationen, interaktives Fernsehen, CD-Rom, CDTV, CD-I, Laserdisks, Musical Instrument Digital Interfaces (MIDI), Multimedia PC, Virtual Reality, Hypermedien, E-mail, Glasfaserkabel, Videospiele, Videophones, Integrated Service Digital Network (ISDN), Cyberspace Installationen, intelligente Fassaden und Gebäude - all diese interaktiven Bild-, Text-, Ton-Modellwelten beruhen auf der digitalen, siliziumbasierten Informationstechnologie und können als Cyber Art zusammengefaßt werden. Sie arbeiten mit akustischen und visuellen Informationen als die „neue intelligente Energie“ des 21. Jahrhunderts und können daher ihren Ursprung aus der Informationstheorie und Kybernetik, aus der Geschichte der optophonetischen Künste und Kineitk nicht verleugnen. Diese Ausstellung und dieses Buch geben einen ersten Einblick in die neue Kunstrichtung Cyber Art und die damit verbundene neue Sicht auf die Evolution der Technologie. Künstlerische Modellwelten, von Cyberspace- und Virtual Reality-Installationen bis zu Multimedia Netzwerken, zeigen beispielhaft eine grundlegende Veränderung unserer Umwelt zu Ende des 20. Jahrhunderts von einer natürlichen, sich selbst überlassenen Umwelt zu einer künstlichen Umwelt, die künstliche Intelligenz besitzt, von einer passiven Umgebung zu

einem interaktiven Partner. Die interaktiven Kunstwelten der Cyber Art verweisen auf die zukünftigen intelligenten Ambiete, jene umfassenden, alles vernetzenden, künstlichen, intelligenten Umwelten, die aus den gegenwärtigen digitalen Mensch-Maschine-Medien Schnittstellen, intelligenten Produkt-Ensembles und künstlichen Prothesen hervorgehen werden. Sie zeigen auch die Evolution der Technologie in neuem Licht. Sie zeigen nämlich, daß wir stets Behinderte sind ohne es zu wissen und daß wir die Technologie vorantreiben, um fehlende oder schwache Funktionen der natürlichen Organe zu ersetzen bzw. zu verstärken. Der Behinderte, der mit Hilfe von technischen Prothesen lebt, wird zu einer Modellfigur, zur Avantgarde des Design und der technischen Revolution. Die Auswahl der Werke zeigt belebte Bildwelten, die auf den Beobachter reagieren, verborgene Informationen preisgeben, aber auch belebte Materialwelten. Wer durch diese Ausstellung geht, deren Design dankenwerterweise von Fareed Armaly ist, hört den Klang der Zukunft. Psychoscapes und Landscapes, Möbellandschaften und Stadtilandschaften verschmelzen, Wände bewegen sich durch die Anwesenheit des Betrachters, die Umgebung ist ein Teil des Organismus, die Objekte haben eine zerfranste Grenzlinie zur Umgebung. Borderline der Objekte, Fuzzy Logik der Organisation, die Präzision des Vaguen, und Kovarianz der Subjekte bestimmen die ästhetische Erfahrung. Diese Stimulation des Bewußtseins mit Hilfe künstlicher Sinne und Schnittstellen weichen das Gefängnis der Umwelt auf und machen aus der ästhetischen eine kognitive Erfahrung. Variable Positionen des Subjekts, variable Zonen der Schnittstellen zur Welt, variable Schichten der Sichtbarkeit - die Bedingungen des postmodernen Lebens werden überbelichtet und überdeutlich erfahrbar.

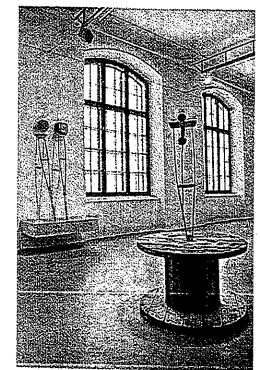
from a natural, self-organising environment towards an artificial environment possessed of artificial intelligence, from a passive surrounding towards an interactive partner. The interactive artistic worlds of Cyber Art point up to the intelligent ambients of the future, those all-comprehensive, network-linked, artificial, intelligent environments which will emerge from the present digital Man-machine-media interfaces, from intelligent product ensembles and artificial prostheses.



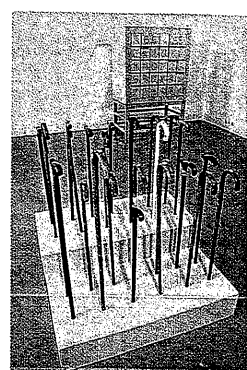
Peter Weibel, Intelligente Produkte, Prodomo-Wien, 1994

They also throw new light on the evolution of technology, for they show that, unbeknownst to ourselves, we are always handicapped and that we keep pushing onward the developments of technology in order to replace or strengthen missing or weak functions of our natural organs. The handicapped person, living with the aid of technical prostheses, thus becomes a role model, a model figure in the avantgarde of design and of the technological revolution.

The selection of works shows viable pictorial worlds which react with the observer, relinquishing hidden information but also viable material worlds. The observer, moving through this exhibition, whose design, it is gratefully acknowledged, is by Fareed Armaly, hears the sounds of the future. Psychoscapes and landscapes, furniturescapes and cityscapes blend, walls move by dint of the presence of the viewer, the surroundings are a part of the organism, the objects have a fuzzy borderline with their environs. Borderline of the objects, fuzzy logic of the organisation, precision of the vague, and co-variance of the objects determine the aesthetic experience. This stimulation of consciousness with the aid of artificial senses and interfaces dissolves the prison of the environment and transforms the aesthetic experience into a cognitive one. With variable positions of the observer, variable zones of intersection with the world, variable layers of visibility, the conditions of postmodern life become overexposed and can be experienced with an almost hurtful clarity.



Peter Weibel, ALLE TECHNOLOGIE IST FERntechnologie, All technology is tele-technology, Prodomo-Wien, 1994



Peter Weibel, DAS ALPHABET IST NOCH IMMER DIE BESTE KRÜCKE DER WELT, The alphabet - still the best crutch for the world, 1994. SATZBAU - BAUSATZ W1, words into sentences - building blocks, 1988