

Biosphere ABT

a standalone **Art-Beacon-Transceiver**



Kurzbeschreibung:

Eine autonome Einheit in Form einer schwimmenden Anlage wird an geeigneter Stelle in der Donau verankert. Über erneuerbarer Energie reihet sich die technische Funktionalität dieser Insel in den natürlichen Kreislauf ein. Der verankerte Schwimmkörper trägt als visuelles Signal teilweise eine Humusschicht, die über dem Wasserspiegel aufgebracht ist und dadurch sorgt der Wellenschlag für eine automatische Bewässerung. Der biologische Bewuchs besteht hauptsächlich aus Kulturpflanzen die vom Betreiber gepflegt werden. Ein Kurzwellensender sendet mit einmal täglich ein Bild von der Insel in Form einer Faxsimile-Sendung auf einer Amateurfunkfrequenz aus (Sendedauer ca 5 min). Als Energieträger der gesamten Anlage werden entweder Schaufelräder, Unterwasserturbinen oder andere erneuerbare Energiequellen (Sonne - Wind) verwendet. Eines der langfristigen Ziele liegt in einem eigenen Kurzwellenfrequenzband der Kunst.

Der Standort:

Ein Standort für die Biosphere-ABT muss folgende Bedingungen erfüllen:

- leicht fließendes Wasser.
- Mind. 30 Meter ausserhalb der Fahrinne.
- Mindestens 150 cm Wassertiefe bei Niedrigwasser.
- Möglichkeit eines Wlan Internetzugangs. (ev 0xFF)

Es kommen folgende Stromkilometer in Frage:

Rechtes Ufer beim Stromkilometer 2132,7
Entfernung vom Ufer 15 meter
40 Meter hinter, bzw zwischen den Bojen

Rechtes Ufer beim Stromkilometer 2154,7 (Langer Haufen)
35 Meter hinter der Boje
oder versandete Anlegemöglichkeit fuer Grossschiffahrt bei km 2155

Die schwimmende Anlage ist beleuchtet und einmal pro Tag besetzt.

Warum dieses Projekt wichtig ist:

Dieses Projekt schafft durch eine künstlich geschaffene Isolierung zur Informationstechnologie in Wechselwirkung zur Medienkunst die Grundlagen um eine intellektuelle und somit wertfreie Sichtweise auf unsere zeitgenössischen Medien zu ermöglichen.

VORGESCHICHTE ZUR MEDIENKUNST:

Technische Arbeitsmaterialien hat es immer schon gegeben. Auf der Suche nach Möglichkeiten Themen einfacher umzusetzen, werden immer neue Arbeitsfelder erschlossen: Fotografie bedient sich an Elementen der Malerei, ein BildhauerIn erzeugt das räumliche Bild, Rauminstallation erweitert das Objekt. Mitte der 80er Jahre wurde der Computer fuer alle erschwinglich und der Rechner ersetzte viele elektronische Schaltkreise. Er wird vorerst hauptsaechlich als eine zeitliche Komponente in der Rauminstallation eingesetzt. Die Software wurde dadurch ein Teil des Werkes. Fuer die Medienkunst als spartenubergreifendes Genre waren die Moeglichkeiten des Computers ideal. Der Begriff der Echtzeitmanipulation von Ablaeufen und dem Videobild war ein nicht wegzudenkender Pfeiler der Medienkunst. Das aktive Videobild ermoeglichte eine neue Ästhetik und fuellte die Utopien. Systemtheoretiker und Philosophen definierten dieses in sich geschlossene System mit all seinen beeinflussbaren Parametern als künstliche, virtuelle Welt. Mit steigender Komplexitaet der Rechner spaltet sich ein Grossteil der MedienkünstlerInnen in einen Bereich ab, der den Computer nur als Werkzeug sah. Sie vergasen aber die Abhängigkeit, in die man sich durch die Verwendung von proprietärer Software bringt. Der Rest der Medienkünstler versuchte die Technologie im Werk zu belassen und dieses Material mitzugestalten. Die so geschaffenen Skulpturen versuchten immer mehr den realen Raum zu verlassen. Es wurde versucht den realen Raum in die digital virtuelle Welt von Bits und Bytes zu transformieren, es einfacher Bilder von realen Raeumen ueber Telefonleitungen an andere Orte zu uebertragen. Echtzeit Transformation von Raeumen, dezentral organisierte Musikauftritte waren die Folge. Die analogen und digitalen Systeme, die dafür konstruiert wurden, hatten leider keine Fehlerkorrekturen oder waren gar multitaskfähig. Damit waren sie sehr störanfaellig und wirkten anfangs oft unglaubwürdig.

Zur NETZKUNST und der NETZKULTUR:

Durch die erleichterte Zugänglichkeit des Internets Mitte der 90er Jahre wurden alle Erwartungen der Medienkunst mit einem Schlag eingelöst. **Dezentral, Interaktiv, Interdisziplinär und in Echtzeit.** Konfusion entstand in der Medienkunstwelt - woher kamen diese Lösungen, die solange gefordert und gesucht wurden? Gleich darauf folgte auch noch Linux mit seinem offenen Sourcecode. Dies war eine weitere Möglichkeit Arbeiten umzusetzen, ohne in Abhängigkeit von SoftwareentwicklerInnen zu gelangen. Der Preis für die Künstler war ein neuer Ansatz in der Urheberfrage. Es boten sich viele Möglichkeiten, Systeme nach eigenen Bedürfnissen zu adaptieren. Das Problem bestand aber nun darin, dass die Lösungen nicht von der Avantgarde, den DenkerInnen, den PhilosophInnen, SystemtheoretikerInnen, SozioökonomInnen oder KünstlerInnen kam. Die Lösungen kam praktisch über Nacht, scheinbar aus dem Nichts, von einem neuen Genre – den Systemadministratoren. Mit einem gewissen zeitlichen Abstand und etwas distanziert betrachtet, könnte man durchaus einen militärischen Plan dahinter vermuten. Globale Interessen, rund um das Internet, durch PhilosophInnen und systemtheoretischen Argumenten in den 80er Jahren kulturell positioniert, aber von einem neuen Genre okkupiert. Diesen kollektiven Arbeitsstil der Systemadministratoren versuchten wir mehrmals mit dem Begriff der Medienkunst zu verknüpfen, wurden von den „Neuen Wilden“ in Kommunikationsszene mit der Begründung abgelehnt, dass der Begriff der Medienkunst zu stark besetzt ist und sich nicht dafür eignet. Es gelang bis heute nicht, ein Vertrauensverhältnis zwischen der Medienkunst und der freien Netzszene herzustellen. Wir sehen aber zur Zeit sehrwohl eine Annäherung dieser Positionen, die auch genau dieses Projekt unterstützen soll. Der Begriff der KünstlerIn war lang im konventionellen Urhebergedanken und vom Erschaffen des Ewigen belastet und dies löst sich nun nach 10 Jahre Opensourcetechnologie ein wenig. Personen die aktiv im Opensource- oder Freesoftwarebereich tätig sind, werden oft als NetzaktivistInnen bezeichnet, was wohl die Sache nicht genau trifft, aber es ist wohl derzeit die einzige Möglichkeit, um diesen Personenkreis überhaupt in einen politischen Kontext zu stellen. Als Medienkunst wurden in der Zeit der Opensourcetechnologie viele Fakes, Hypes und irgendwelchen theoretischen Konstrukte propagiert. Die meisten lösten sich von alleine wieder auf. Es wurde auch in aller Eile der Begriff der Netzkunst erfunden, um die kreativen Personen des neuen Genres politisch greifbar zu machen.

Eines der Ziele unseres Projekts ist es, den Diskurs mit diesen „neuen Kreativen“ und der Kunst zu vertiefen. Fälschlicherweise werden diese Personen oft als HackerInnen bezeichnet. Gerade in Wien und Linz sind derzeit Zeit ein grosses Potential (Funkfeuer, Metalab, HappyLab, Innoc, Cngw...) vorhanden, dass durch ein regelmäßiges Treffen beim Projekt Biosphere ABT vertieft werden soll.

Autonome Einheiten in der Wetterforschung in Form von Wetterbojen finden sie hier:
<http://ung.at/boje>

Träger des Projekts:

Verantwortlich: Franz XAVER - KUNSTLABOR
4070 Eferding, Wagrein 82, Tel. +43(0)6765483706, fx@kunstlabor.at

Projektseite: <http://insel.ung.at>

Bisherige Kooperationspartner:
Fischer Film
Land OOE
Stadt Linz
Bundesministerium Kultur

<http://fischerfilm.com>
<http://www.land-oberoesterreich.gv.at>
<http://linz.at/kultur>
<http://www.bmukk.gv.at/kultur/>

