

Young Suk Lee & Daniel Saakes, Footsie, 2020

"Footsie" ist eine kinetisch dekorative Tischinstallation mit vier Roboterstühlen, welche die Elemente der Natur einbeziehen. Zwei der Stühle sind so platziert, dass die Besucher*innen darauf Platz nehmen können, die übrigen sind eigenständige Roboterstühle. Die Struktur und das Design der Lehnen sind natürlich inspiriert, ähnlich einer menschlichen Wirbelsäule oder der Segmente eines Insekts, und ermöglichen eine sanfte, elastische, wellenförmige Bewegung, wie die einer Raupe. Als interaktive kinetische Installation versucht sie eine Verbindung zwischen den Teilnehmer*innen, durch die kontra-intuitive physische Interaktion, die durch die Bewegung der Maschine vermittelt wird, herzustellen. Während sie sich mit der umstrittenen Kultur und den sozialen Normen bezüglich des Berührens anderer Körper oder des Berührt-Werdens auseinandersetzt, erforscht eine experimentelle Körpererfahrung neue ästhetische Interaktionen zwischen Menschen und einer schelmischen digitalen Entität. Die Interaktion ist auf eine leicht unangenehme Weise provokant, und die paradoxen Gefühle und anregenden Empfindungen eröffnen simultane Interpretationen über die Bedeutung der Mensch-Maschine-Interaktion. Durch von der Natur inspiriertes Design wie die menschliche Wirbelsäule, den biegsamen Muskel von Mollusken und die wellenförmige Bewegung einer Raupe wurden diese biegsamen Strukturen mit 3D-gedruckten Metamaterialien hergestellt, um die sinnlichen Gesten zu erzeugen. "Footsie" zielt darauf ab, einen sensiblen und unausgesprochenen Dialog für körperliches und emotionales Engagement zu entfalten, und es erforscht weiter, wie ein evokatives digitales Objekt die Beziehung zwischen Menschen vermittelt oder die gewohnte Interaktion im Alltag stört. Wenn man mit einer anderen Person zusammensitzt oder von mehreren Menschen umgeben ist, trägt die nonverbale Körperkommunikation verschiedene Gefühle und Bedeutungen in sich.

Young Suk Lee ist eine Multimedia-Künstlerin und Forscherin und arbeitet derzeit an ihrer Doktorarbeit (Universität Twente, Niederlande), die auf ihrem Werk der interaktiven Computerkunst & Design basiert.

Daniel Saakes ist ausgebildeter Industriedesign-Ingenieur an der Technischen Universität Delft und er mag es, Dinge zu machen und Dinge zu machen, die Dinge machen.

<http://youngsuklee.com/>

<https://mid.kaist.ac.kr/>