

Ort:

FH MultiMediaArt
Schillerstraße 30, EG
5020 Salzburg

Sandro Droschl (Kurator, Medienturm Graz)
Now's the time. Tempofragen: Farbfolie,
Sample, Montage

Obwohl es offensichtlich um unterschiedliche Typen von Geschwindigkeit geht, die den Medien Malerei, Installation, Video und Animation inhärent sind, erfahren die einzelnen Topoi von Gegenwartskunst veränderte Dynamiken wohl eher nach dem jeweiligen Standpunkt der Rezeption. Entsprechend ihres Materialbezugs und Framings weisen die künstlerischen Felder unterschiedliche Arten des Umgangs mit Zeit aus, was allerdings nicht den Umkehrschluss rechtfertigt, Malerei und Skulptur als statische Medien gegenüber den Neuen Medien zu positionieren. Anhand der Besprechung von Beispielen aus der Ausstellung „Now's the time – Montage audiovisuell“ soll der Versuch unternommen werden, näher auf die Kulturtechniken des Samplings und der Montage einzugehen, da hier – unter Verwendung sämtlicher Medien – Tempo anhand von flotierenden Referenzen aufgebaut werden sollte.

Marc Ries (Medientheoretiker, Wien)
Vom ›writing space‹ zum ›augmented space‹:
Die Wiederkehr des Raumes im Zeitalter
seiner velozitären Vernichtung

Wir stehen vor einer ambivalenten Faktensituation. Einerseits wird allerorten die Vernichtung und Auflösung des Raumes, der Raumverhältnisse unter dem Druck der Geschwindigkeitsexzesse beklagt. Andererseits gab es selten vergleichbar viele – theoretische – Anstrengungen, den Raum zu beschwören und seine Wiederkehr zu feiern: von Lev Manovich's „Language of New Media“ zu Peter Sloterdijk's Philosophie der „Sphären“, von Edward Soja's „Third Spaces“ zu Martina Löw's „Raumsoziologie“ wird allerorten auf eine raumorientierte Gesellschafts- und Medientheorie zugearbeitet. Die Lecture wird die medialen – in Datenübertragung und Interfacelogistik verdichteten – Szenarien von Raumprozessen befragen und beispielhaft darstellen.



Gefördert von: „Innovative Sonderprojekte mit Neuen Medien“ des Landes Salzburg

SYMPOSION

22. April & 23. April 2005

MEDIEN | KUNST | GESELLSCHAFT
www.basics-festival.net

Wenn wir Eigentümlichkeiten unseres Lebens in der gegenwärtigen spät-kapitalistischen Gesellschaft beschreiben, treten fast zwangsläufig und oftmals widersprüchliche Zeitphänomene in den Vordergrund.

Vortragende aus unterschiedlichen Bereichen thematisieren aus ihren Blickwinkeln das Spannungsverhältnis von technologischer und gesellschaftlicher Medienentwicklung in Hinblick auf die Wahrnehmung von Zeit und Geschwindigkeit, den alltäglichen Umgang mit beschleunigten Abläufen und Anforderungen.

Hartmut Rosa
(Soziologe, Universität Augsburg)
Paradoxien der Zeiterfahrung in der Beschleunigungsgesellschaft

Menschen in modernen Gesellschaften fühlen sich notorisch gehetzt und unter Zeitdruck. Ihnen wird die Zeit knapp, obwohl die moderne Technik mit immer neuen Geschwindigkeitssteigerungen Zeitressourcen einzusparen hilft. Wie kommt es zu dem verbreiteten Gefühl, dass wir immer schneller laufen müssen, nur um unseren Platz zu halten? Wieso beschleicht uns immer häufiger der Verdacht, dass sich hinter dem rasenden Wandel vieler Oberflächen ein struktureller und kultureller Stillstand verbirgt?

Die moderne Zeiterfahrung ist voller Paradoxien, die der Vortrag zu entschlüsseln versucht, indem er die verschiedenen Beschleunigungsfeldsystematisch mit unseren Alltagserfahrungen in Beziehung setzt. Dabei soll unser Umgang mit den modernen Medien, die unsere Zeitwahrnehmung tatsächlich revolutioniert haben (Fernsehparadoxon), ebenso wie unsere Entscheidungs- und Bindungsprobleme angesichts der spätmodernen Optionenvielfalt und unsere Überlebensstrategien angesichts einer auf Dauer gestellten Konkurrenzsituation in der Berufswelt zur Sprache kommen.

Felix Stalder (Medienökonom, Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich)
Copyfights

Heute stehen sich zwei grundsätzlich verschiedene Ansichten, wie mit geistigen Gütern umgegangen werden soll, gegenüber. Auf der einen Seite die eher traditionelle Vorstellung, die geistige Güter als klar voneinander abgrenzbare Objekte versteht, die von einem einzelnen Autor (oder einer klar definierbaren Autorengruppe) geschaffen werden. Daraus leitet sich ein individueller Eigentumsanspruch ab. Dem entgegen steht die Ansicht, dass geistige Güter aus der Auseinandersetzung in einem kulturellen Kontext entstehen, der das Rohmaterial für die Werke liefert und in den die Werke wieder zurückfließen, um dann wieder weiterverarbeitet zu werden. Eine solche Konzeption beruht nicht auf dem Recht der Kontrolle des Schöpfers, sondern auf dem Recht des Zugangs der Allgemeinheit. Wie der Konflikt zwischen diesen zwei Visionen gelöst wird, wird wesentlich die Geschwindigkeit und die Richtung der technologischen und kulturellen Entwicklung der Informationsgesellschaft bestimmen.

Fr, 22. April 2005, 14:00 – 18:00

14:00 Begrüßung Rektor Erhard Busek
14:30 Hartmut Rosa
16:00 Felix Stalder
17:00 N.Ü.

Sa, 23. April 2005, 13:00 – 19:00

13:00 Karin Bruns
14:30 Axel Stockburger
15:30 Sandro Droschl
17:00 Marc Ries
18:00 Abschlussplenum

Karin Bruns (Medienwissenschaftlerin, Kunstuniversität Linz)
Spiel auf Zeit: Zeitliche Paradoxien und Zeiterfahrung im Computerspiel

„Finden Sie heraus, wie es ist, in einer Geschichte aufzuwachen!“ – so annoncierte die Firma „Infocom“ 1984 ein frühes Echtzeit-Computerspiel. In diesem Werbeslogan deuten sich bereits jene Parameter an, die für den Modus des Spiels offensichtlich charakteristisch sind: Zeitmodulationen, die das Versprechen einer ‚anderen‘, traumartigen, halluzinatorischen Erfahrung geben, zugleich aber das Befahren von Räumen und elektronischen Environments meinen. Im Game gehen, wie in keinem anderen Medium oder Format vorher, die Koordinaten von Raum und Zeit ineinander über. In Loops und Inserts, in der Dramaturgie von Wiederholung und Variation, vom Rennen, Stürzen, Springen oder Gleiten durch Bilder, Szenen, Landscapes und Panels kompiliert das digitale Spiel ästhetische Strategien und Verfahren der Film-, Video- und Medienkunst, der künstlerischen Fotografie und des Comics, um es mit der Spezifik der traditionellen Spielkultur zu verbinden: einer hermetischen Zeitregulierung, die sich ausdrücklich außerhalb der Alltagserfahrung situiert. Wir spielen – buchstäblich – auf Zeit...

Axel Stockburger (Künstler, London)
Time's Up. Einige Bemerkungen zum Faktor Zeit in Computer und Videospiele

Wenn man dem bekannten Spieltheoretiker Johan Huizinga glaubt, ist eines der wesentlichsten Momente im Spiel die Dimension Zeit. Ein Spiel findet immer in einem geschlossenen zeitlichen Rahmen statt, der sich aus der Art des Spieles, den Regeln, sowie Abmachungen der Spieler untereinander, ergibt. Im Gegensatz zu anderen Medien, wie etwa Film, wird die Spieldauer bei Computerspielen vom Spieler individuell gesteuert. Oft berichten Spieler von einer stark veränderten Zeitwahrnehmung während des Spielens, die zuweilen dazu führt, dass völlig auf körperliche Bedürfnisse vergessen und das Spiel über sehr lange Zeiträume ausgedehnt wird. Zudem erzeugen viele Spiele einen eigenen zeitlichen Rhythmus oder Flow. Die Bewegungsmuster und Wellen der Gegner in frühen Videospiele etwa generieren spezifische Rhythmen, denen der Spieler folgt um sich für längere Zeit im Spiel zu halten. Der Vortrag geht auf die diversen zeitlichen Aspekte, die einem populären Medium wie dem Computerspiel zu Grunde liegen, ein und bringt Beispiele aus verschiedenen Feldern.