

swarm::swan

*Swarm of swans
Swarms of stars
Flocks of stars*

Ist ein Projekt für eine digitale interaktive Installation, das partizipative Selbstexperimente mit den eigenen Gehirnimpulsen ermöglicht, sinnlich und poetisch digitale Kunst und High-Tech kombinierend. Dafür setzt ein audiovisuell-digitales Interface in Echtzeit die Hirnaktivität des Publikums in Bild und Ton um. In einem immersiven Raum (AR/VR) erlebt es, wie es die Bildung leuchtender Teilchen in Sternkonstellationen, deren Ausbreitung und die Gestaltung des Schallraums beeinflusst: Ton und Bild fließen wie der Geisteszustand.

Ein BCI-Sensor (Brain-Computer-Interface) überträgt die Bio-Signale zu einem Computer mit entsprechender Software. Sich verändernde Zustände und Reaktionen werden erkannt und in bestimmte Laute und Bewegungen des Schwarms transformiert.

Z.B. wird die Ausschüttung von Dopamin (oder „das Glück der Belohnung“) erkannt und, wie bei App's der Sozialen Medien üblich, benutzt. Das Bewusstsein dafür wird im Publikum geweckt. Diese Erfahrung ermöglicht die Erkenntnis darüber, welche Kräfte (und soziale Macht) die Kontrolle unserer Geisteszustände und -reaktionen mit sich bringt.

Ein großer Teil der investigativen und digitalen Vorarbeiten wurden während zwei Aufenthalten als Artist in Residence im ZK/U Berlin durchgeführt.

Dieses Stipendium wird dazu dienen, die Installation in all seinen Teilen zu produzieren und der Öffentlichkeit zu präsentieren.

Neben der Weiterentwicklung der digitalen Codes für das Interface gehören zur Produktion der 3D-Druck der Headsets und die Herstellung anderer notwendiger Teile für die Rauminstallation, wie z.B. die Sitzelemente.

Die Installation wird in Coburg im Rahmen des Programms „Schwarmstadt Coburg“ in einem der Ausstellungsräume der Stadt Coburg, mit Unterstützung von WSCO, Creapolis (Makerspace HS.Coburg), CDO e.V. und Zukunft Coburg Digital vorgeschlagen.

Die Eröffnung ist für Herbst 2021 geplant und soll über einen längeren Zeitraum parallel mit weiteren Aktivitäten laufen.

Umfassende künstlerische Tätigkeiten und Technologien im Projekt:
Creative Code, generative Animation, AR / VR, Rauminstallation, digitaler Klangkunst.

Tags: BCI, EEG, Bio-Signale, Elektroden

