

poetic machines

Bojana Petković Felix Fisgus Noriyuki Suzuki

kinetische Skulpturen, Audio - und Videoinstallationen

Die Eröffnung findet am Samstag, 17. April 2021, von 15 bis 20h unter den geltenden Corona-Regeln in Anwesenheit der Künstler*in statt. Leider dürfen wir im Moment (Insidenz über 100) keine Besucher in die Galerieräume einlassen. Daher wird die Vernissage v o r der Galerie im Freien stattfinden.

Die Ausstellung läuft bis 22. Mai 2021.

Die jungen Studienabsolventen der Hochschule für Künste in Bremen beenden dieses Jahr mit dem Titel Master of Arts ihren Studiengang Digitale Medien.

In der Galerieausstellung „poetic machines“ nähert sich das junge Trio Bojana Petković , Felix Fisgus und Noriyuki Suzuki der Poesie mit ganz eigenen Mitteln unter der Zuhilfenahme elektronischer, digitaler Techniken und von ihnen eigens kreierten Maschinen, Sound-Objekten und zum Teil interaktiven Rauminstallationen, worin sie auf unterschiedliche Weise die Sinne anregen und mit dem „geplanten Zufall“ die Wahrnehmung irritieren.

Bojana Petković hinterfragt mit ihren Arbeiten die Beziehung zwischen Technologie und Natur und interessiert sich besonders für unsere akustische Umgebung. Sie verwendet elektronische und mechanische Ansätze, um organische Prozesse zu simulieren und nachzustellen und so einzigartige Klanglandschaften und Kompositionen nicht existierender Orte zu schaffen.

Felix Fisgus hat eine spielerische Herangehensweise an Technologie und arbeitet mit digitalen Bildgebungstechniken, um die Realität auf extrem quantisierte Weise darzustellen und audiovisuelle Erlebnisse mit niedriger Auflösung zu erzeugen. Sein aktuelles Forschungsgebiet ist die Synthese von Klangkompositionen und generativen Animationen aus Pixelmustern.

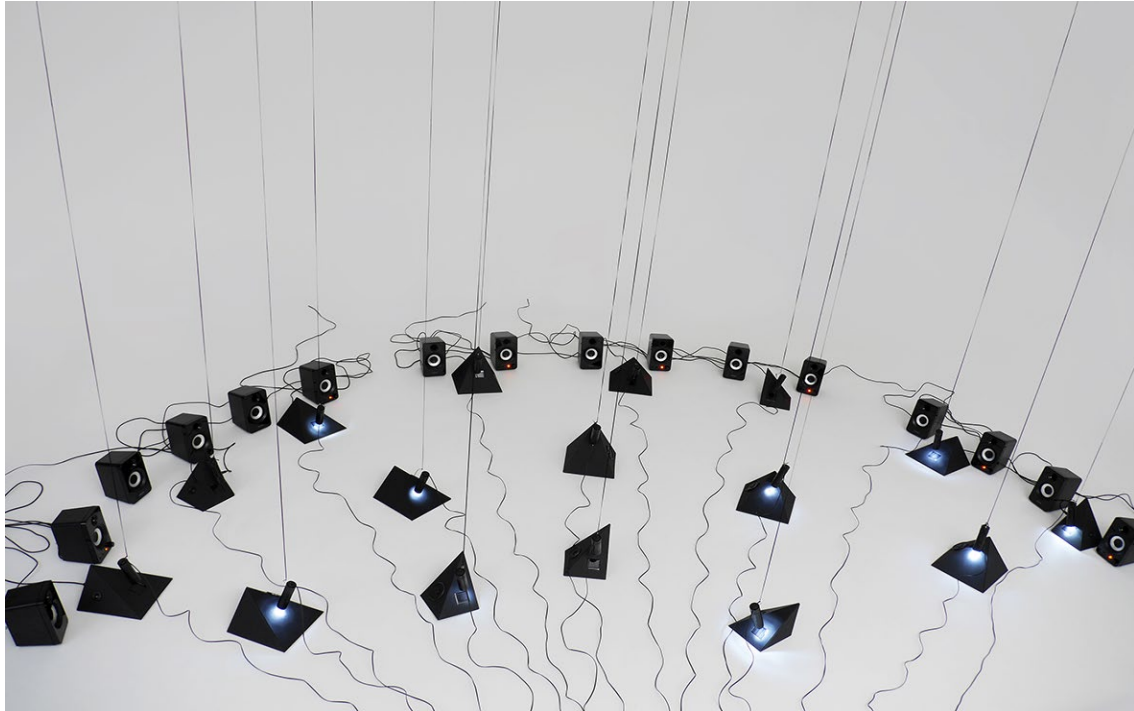
Noriyuki Suzuki konzentriert sich auf etwas, das die Gesellschaft für selbstverständlich hält, oder auf Dinge, die zu sehr Teil unseres täglichen Lebens sind, um bemerkt zu werden. Und indem er ihre Perspektiven oder ihre Anordnung mit digitalen Apparaten ändert, versucht er, die verborgene, unbekannte Seite der Dinge sichtbar zu machen.

Obwohl dies sehr unterschiedliche Ansätze sind, haben sie alle etwas gemeinsam:

Jeder der Apparate erzählt eine Geschichte, indem er komplexe unsichtbare und ungehörte Realitäten durch Ge- und Missbrauch von Technologie neu zusammensetzt. Sie eröffnen neue Räume für Gedanken und Erfahrungen.

Folgen Sie unseren Ausstellungen und Veranstaltungen auf unseren Social Media Kanälen auf Instagram *galerie_artoxin* und auf Facebook *Galerie arToxin* .

Die Ausstellung wird vom Programm der Bundesregierung NEUSTART KULTUR unterstützt!

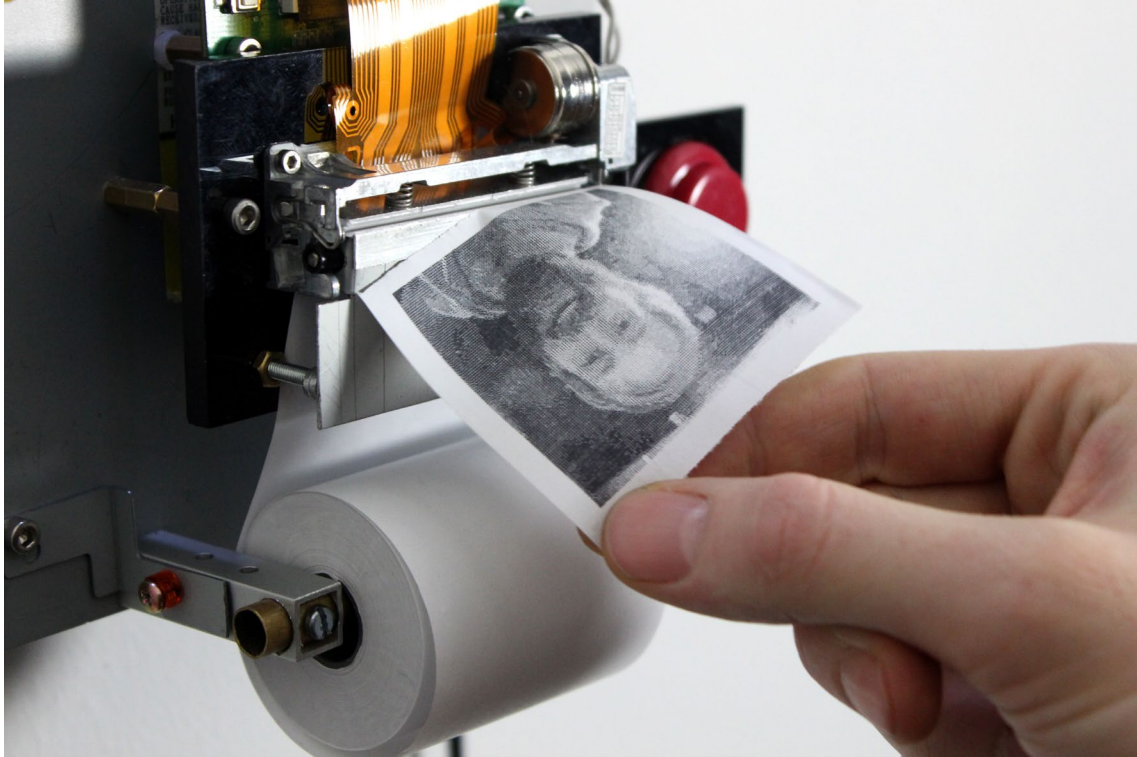


Bojana Petković , swamp orchestra, Audioinstallation, 2015

Swamp orchestra is an interactive sound installation that creates a specific sound ecosystem and explores the realm of natural and artificial sound. The installation is made of 16 light sensitive sound modules, where every one of them produces random noise. Each module responds to a flashlight and the sound varies from the quantity of the light.

These small modules make sound like many biological organisms, such as frogs, birds or insects. And like most of them, they need light to exist and to sing to their highest potential. They have certain patterns and repetitive processes which can be altered by external influence of the light.

Each of the lamps that shine above every module represents a personal conductor of an oscillator and it is controlled by the Arduino. This enables endless variations of composing the peace but also allows the participant to slow down and notice the subtleties of the composition. The set up itself reflects the layout of a concert hall stage on a much smaller scale. The pyramid shape has been carefully chosen for its symbolism as well as modularity where 3 or 5 pyramids form the cube.

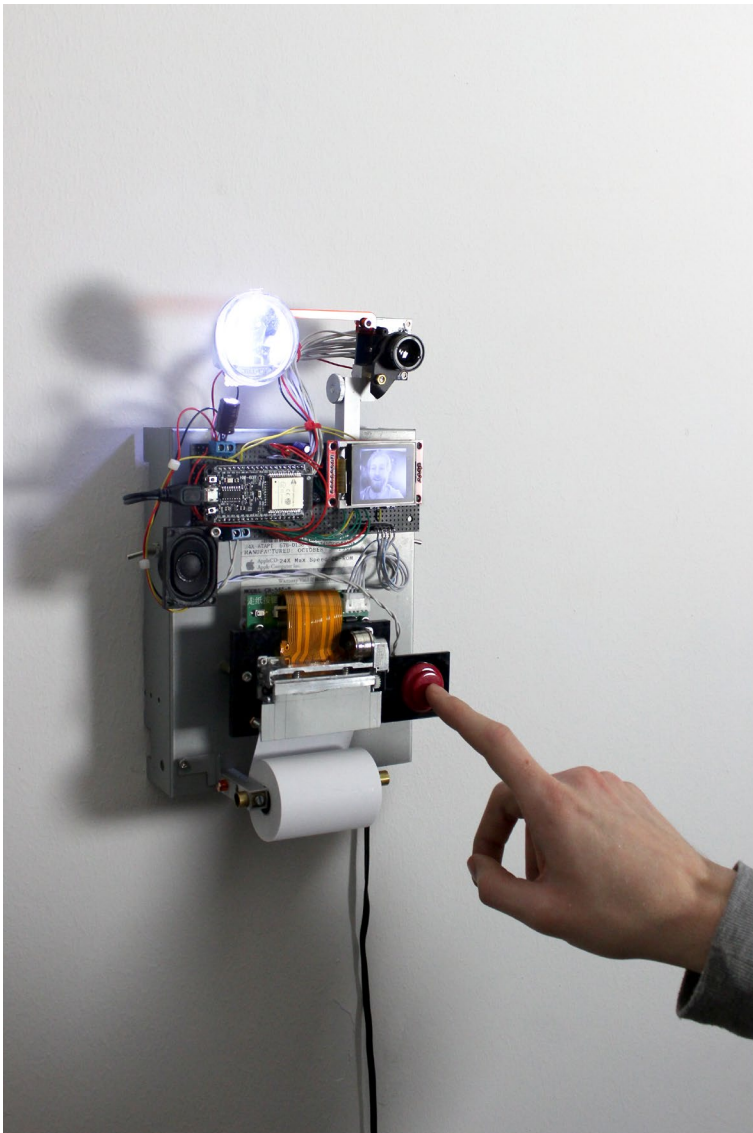


Felix Fiskus, Punkfratz, 2019

Punkfratz is a selfie camera inspired by the photo booths that used to exist in many public places. With the advent of digital cameras and smartphones, their unique selling point that the picture taken is more or less immediately available for viewing vanished. And with it, the special nature of a photograph as a physical object has also been forgotten.

By printing the images on thermal paper, which is usually used as a receipt, the photograph becomes a physical object again and thus more of a special event. Thermal paper is very fragile and ephemeral, the image fades with time, as does the memory of the moment the image was taken.

<https://felixfiskus.de>





Noriyuki Suzuki, *(asterisk), Installation, 2019

*(asterisk) is an installation comprised of an armillary sphere apparatus rotating an apple in 360 degrees and four cameras omnidirectionally scanning the surface of the apple in real-time. Computers calculate the similarity between fragmentary images of the present apple and apples I've eaten before, as if they were my memory of apples. The computations and compared apple-fragment images are shown on four displays respectively. Our categorization of objects is mostly attributed to practical interests as a creature or cultural, political contexts and social needs. In spite of our intuition, categorization is the invention not by nature but by human beings. This installation *(asterisk) is aimed to confound the prevailed fixed boundary of recognition by gazing at an apple with the computational eyes.

<https://noriyukisuzuki.com/>

Kurzbiografien

Bojana Petković ist eine serbische Medienkünstlerin und Designerin; sie lebt und arbeitet derzeit in Bremen. Petković absolvierte die Fakultät für Bildende Künste in Belgrad und schloss ihr Studium der Grafik und Druckgrafik mit dem Master ab. In Bremen studiert sie an der Universität der Künste die Fachrichtung Digitale Medien („Digital Media Programme“). Aktuell arbeitet sie an ihrer Masterarbeit. In ihrer Arbeit verwendet sie elektronische und digitale Medien zur Erforschung, Simulation und Nachahmung natürlicher Bio- und Ökosysteme. Bojana Petković arbeitete in zahlreichen Projekten mit der „Unabhängigen Kulturszene Serbiens“ zusammen und sie ist Autorin vieler künstlerisch-pädagogischer Workshops für Kinder und Jugendliche. Sie ist eine der Gründer und Organisatoren des Artist-in-Residency-Programms „Graphics Art Youth Colony“ in Prolom Banja, Serbien. Das Programm untersucht verschiedene grafische Techniken und Formen, sowie Kunst und Elektronik der neuen Medien. Eines der Ziele des Programms ist es, ein neues Modell der künstlerischen Praxis zu finden und die Möglichkeiten zu erkunden, die Funktion der Kunst und ihre Auswirkungen auf die Gesellschaft mithilfe von DIY-Modellen zu verändern.

Gruppenausstellungen und Medienkunstfestivals:

- 2019** 2. MAiR Galerie Herold, Bremen, Deutschland;
- Espoo Visual Festival, Träskända Manor, Espoo, Finnland;
- LUX in, Helsinki, Finnland;
- 2018** (UN) natürliche Begegnungen, Galerie Herold, Bremen, Deutschland;
- EVILichtungen, Hildesheim, Deutschland;
- 2017** Modular Relation, Berlin, Deutschland;
- Audiokunst, Pula, Kroatien;
- EMAF, Osnabrück, Deutschland;
- 2016** SONICA, Ljubljana, Slowenien;

Einzelausstellungen:

- 2013** „Difference“ U10 Gallery, Belgrad, Serbien;
- Galerie SKC, Kragujevac, Serbien;
- 2010** Zentrum für grafische und visuelle Forschung, Belgrad, Serbien.

Künstler-Statement

Die heutige Klanglandschaft zeigt auf bestmögliche Weise die Zerstückelung und die Komplexität der Gegenwart - digitale Klänge, Umwelt, Mensch und Mechanik, Geräusche, Lärmbelästigung und Musik-Hyperproduktion. In dieser scheinbaren Kakophonie und Zufälligkeit sind wertvolle Materialien, auf die wir als Künstler analytisch und kritisch zugreifen müssen, kritisch, um sie wiederzuverwenden und zu Werken zusammensetzen, die neue Bedeutungen schaffen. Sie geben den bereits vorhandenen Dingen eine neue Form. Moderne Technologie ebnet den Weg zu den leisesten und verborgensten Spektren dieser Klanglandschaft, der wir uns anders nicht nähern könnten. Das Zuhören wird zu einer Aktivität, die sich nicht nur auf das Ohr bezieht, sondern auch auf unseren Körper und auf die Technologie als Erweiterung davon. Zuhören als bewusste Handlung wird zu einem Lernprozess, der die Art und Weise, wie wir hören und was wir hören, verändert. In der Vielzahl der überlappenden akustischen Empfindungen ist es daher unser Ohr, das uns als Zuhörer und als Schöpfer harmonische Wege bahnt. Mit Hilfe der Technologie können wir diese achtsamen Harmonien in die Welt bringen und kommunizieren sie mit anderen. Die Klanglandschaft wird dann mehr als eine bloße Kausalität, sie wird zu einem Bruchpunkt neuer Bedeutungen und Wissens, die geschaffen und geteilt werden. „Indem wir die Art und Weise ändern, wie wir der Welt zuhören, können wir eine ganz neue Version davon schaffen.“

Kurzbiografien

Felix Figus

Ich bin Interaktionsdesigner, kreativer Technologe und Künstler und arbeite in den Bereichen Robotik, Spiele, generatives Design und experimentelle digitale Klangsynthese.

Manchmal arbeite ich auch als Pädagoge und gebe elektronische und Roboter-Workshops für Kinder. Ich bin super fasziniert von Retro-Computing und der 8-Bit-Ära, daher bin ich in den ATmega 328-Mikrocontroller verliebt. Mein Ziel ist es, nützliche und unterhaltsame Maschinen und Geräte zu schaffen, die für alle leicht zu verstehen sind. Ich lasse die Dinge klingen und sich bewegen.

Vita

geboren 1989 in München

Studien

2011-2014: Ausbildung zum Mediendesigner für audiovisuelle Medien bei cine + in Berlin

2014-2018: Bachelor of Arts in digitalen Medien an der Universität der Künste in Bremen

seit 2018: Master of Arts in digitalen Medien an der Universität der Künste in Bremen

Ausstellungen und Performances

09/2020 Teilnahme am Phänomenale 2020 in Wolfsburg vom 24. September bis 1. Oktober

06/2019 HfK Jahresausstellung auf der Hulsberg Crowd Bremen - Ausstellung und Performance von / mit Fizzi, 3. Platz Gewinner des „Frese-Design-Preises“

06/2019 Anachronismus an der MS Stubnitz, Hamburg und in der Schwankhalle, Bremen - Performance mit Fizzi

04/2019 Finder bei Kuss Rosa Bremen - Ausstellung von PUNKFRATZ

04/2019 RawDataMaterialNarration bei Tor13 Bremen - Ausstellung der Pencam

02/2019 LOWTECHNOFUTURE im Hochschultage HfK Bremen - Ausstellung von Lowres Reality, DymFT und PUNKFRATZ

06/2018 Eniarof bei Malakoff - Kreation von Foofa Handicap und Ausstellung von Lucy liebt dich und finde mich, ich bin berühmt

04/2018 Eniarof beim AMAZE Festival Berlin - Ausstellung von Lucy liebt dich und finde mich, ich bin berühmt

03/2018 Eniarof im Zentrum von Franco Guinée in Conakry, Guinea - Ausstellung von Find Me I'm Famous

02/2018 MiniMakerFaire im Carreau du Temple in Paris - Ausstellung von Lucy liebt dich und finde mich, ich bin berühmt

12/2017 Eniarof bei EFEST Tunis - Kreation und Ausstellung von Lucy Loves You und Find Me I am Famous

10/2016 PUSH! Konferenz München - Ausstellung von Gammaphon

04/2016 EMAF European Media Art Festival Osnabrück - Performance mit dem Gammaphon

Artist-Statement

Das Tempo der technologischen Entwicklung beschleunigt sich immer mehr seit Beginn des Industriezeitalters, so dass eine große Menge von veralteten und vergessenen Technologien zurückbleiben.

Ich bin hauptsächlich inspiriert von alter Unterhaltungselektronik und Geräten wie Instant Kameras, TV-Röhren und Videospiele aus der 8-Bit-Ära und erforsche die Ästhetik, die Qualitäten und Möglichkeiten unserer technologischen Vergangenheit. Durch hacken, neu erfinden und kombinieren solcher Geräte entsteht ein audiovisuelles Lo-Fi-Universum.

Dies öffnet eine andere Perspektive auf den Einfluss, den Technologie auf unsere Gesellschaft hat und offenbart die zugrunde liegenden Mechanismen aktueller popkultureller Phänomene.

Die Neuinterpretation dieser technologisch stark eingeschränkten Systeme führt zu einem kreativen Prozess, bei dem die gegebenen Reduktionen für die resultierende Ästhetik entscheidend sind.

Der daraus resultierende audiovisuelle Minimalismus vermittelt einen Eindruck von der Wahrnehmung der Maschine sowie davon, wie Kodierungs- und Transformationsprozesse im digitalen Bereich stattfinden.

Kurzbiografien

Noriyuki Suzuki (* 1985 in Fukushima, Japan) ist ein in Bremen lebender Künstler.

Nach seinem Abschluss in Kunstgeschichte in Kanazawa, Japan, begann er einen Experimentalfilm in Tokio zu drehen, der auf mehreren internationalen Filmfestivals präsentiert wurde.

2014 zog er nach Deutschland. Hier begann er sein Interesse an der künstlerischen Anwendung digitaler Medien zu erweitern und begann ein Studium an der Universität der Künste in Bremen.

Noriyuki Suzuki konzentriert sich jetzt hauptsächlich auf Installationsarbeiten mit verschiedenen Medien, um mehrdeutige und komplexe Beziehungen zwischen Mensch und Gesellschaft zu zeigen, die mit Religion, Glauben und verborgenen Ritualen verbunden sind.

Seine Installationsarbeiten wurden in verschiedenen internationalen Ausstellungen gezeigt.

2019

NTAA '19 | New Technological Art Award (Ghent , Belgium)

European Media Art Festival: EMAF No 32 (Osnabrück , Germany)

Aesthetica Art Prize 2019 Exhibition at York Art Gallery (York , United Kingdom)

2018

TADAEX2018 | Tehran Annual Digital Art Exhibition (Tehran , Iran)

Łódź Design Festival (Łódź , Poland)

European Media Art Festival: EMAF No 31 (Osnabrück , Germany)

Artist-Statement

Technology accompanied by science has primarily developed as the embodiment of human desire; immense building, tele-communication, efficient administration of the society, permanent health, virtual reality. It aims for hugeness, minuteness, speed, expanse, massiveness, preciseness and pervasion. It is a linear and metabolic process.

Multiple goods and matters are comparable with the certain measurement by quantifying and qualifying them. As technology prevails, its values are internalized by society and germinate in the lives of individuals, which don't endure noise that cannot be interpreted in the linear system.

I use opportunities to make an artwork to break the fixed measurement by even misuse of the technology to get lost in the linear orientation.