

21/03/22 - 02/04/22

max.center
einfach *naheliegend.*

INTERFACE
CULTURES
MEETS
max.center



 interfacecultures

Kunstuniversität zu
Linz University of Arts

3

4
Über DIGITAL SQUARE
About DIGITAL SQUARE

7
Standort
Location

8-9
Carol of the Beasts
// ALEKSANDRA MITIC

12-13
Green Screen Garden
// POST-BIO-
INTERNET COLLECTIVE

14-15
Interfight
// CÉSAR ESCUDERO
ANDALUZ

18-19
Social Media
Meditation
// MATTHIAS PITSCHER

20-21
The Chiromancer
// GIACOMO PIAZZI &
MATTHIAS PITSCHER

24-25
INTERFACE CULTURES
und wie alles begann
*INTERFACE CULTURES
and how it all started*

26
Credits

Der Digital Square ist ein mobiles Labor für spekulative Forschung, ein hierarchieloser Zwischenraum von Kunst, Wissenschaft, Technologie und den Menschen, die hier wirken. Es ist ein Raum, in dem alle unsere Glaubenssysteme außer Kraft gesetzt und neu bewertet werden. Ein Raum, der für neuartige Begegnungen zwischen Menschen, Nicht-Menschen, Maschinen und Systemen geschaffen wurde.

The Digital Square is a mobile lab for speculative research. A space with no hierarchy between art, science, technology and the people performing it. It is a space where all our systems of belief are suspended and reevaluated, a space created for new interspecies and alien encounters.

DIE AUSSTELLUNG DIGITAL SQUARE UND ALLE PRÄSENTIERTEN KÜNSTLERISCHEN PROJEKTE ZEIGEN DAS ERGEBNIS EINER REIHE VON EXPEDITIONEN UND GESPRÄCHEN, DIE EINE GRUPPE VON STUDIERENDEN DES MASTERPROGRAMMS INTERFACE CULTURES DER KUNSTUNIVERSITÄT LINZ/INSTITUT MEDIEN ETABLIERT HAT. DAS MAX.CENTER ALS SHOPPING-MALL IST EIN IKONISCHES BEISPIEL EINER ORTLOSEN ARCHITEKTUR: EIN SUPERORGANISMUS, DURCH DESSEN ARTERIEN UND VENEN GROSSE ANTEILE DES SOZIALEN UND KULTURELLEN GEWEBES DER STADT WELS FLIESSEN UND IHN LEBENDIG HALTEN.

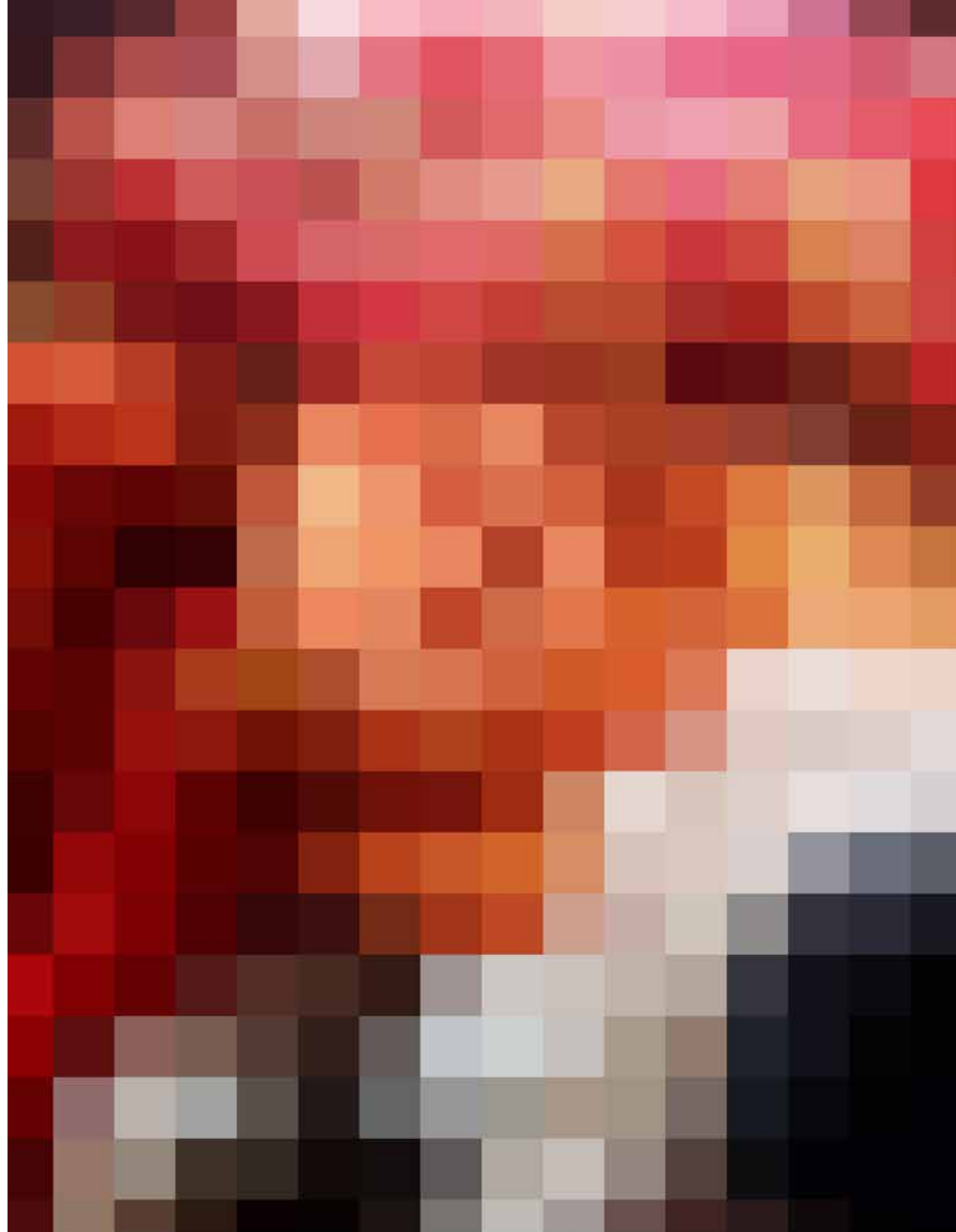
THE DIGITAL SQUARE EXHIBITION AND ALL THE ARTISTIC PROJECTS PRESENTED SHOW THE RESULT OF A SERIES OF EXPEDITIONS AND CONVERSATIONS ESTABLISHED BY A GROUP OF STUDENTS FROM THE INTERFACE CULTURES MASTER'S PROGRAMME AT THE KUNSTUNIVERSITÄT LINZ/INSTITUTE OF MEDIA. THE MAX.CENTER AS A SHOPPING MALL IS AN ICONIC EXAMPLE OF NON-PLACE ARCHITECTURE: A SUPERORGANISM THROUGH WHOSE ARTERIES AND VEINS FLOW LARGE PORTIONS OF THE SOCIAL AND CULTURAL FABRIC OF THE CITY OF WELS, KEEPING IT ALIVE.

Studierende des Masterstudiengangs Interface Cultures sind tief in die Eingeweide dieses Superorganismus eingedrungen, um in dieser Ausstellung brennende Fragen zu extrahieren, zu analysieren und zu präsentieren. Themen, die unsere heutigen Realitäten betreffen, wie z.B.: Critical Interfaces, Mensch-Maschine Interaktion, Guerilla Kommunikation, Künstliche Intelligenz und Künstliches Leben, Medienökologien, Klimawandel-Narrative, Netzwerk-Kollaborationen, Meme Reproduktionen, Natur- und Kulturdualismus, Interspezies-Beziehungen und eine neue Ethik der Fürsorge, um nur einige zu nennen.

Willkommen auf dem DIGITAL SQUARE.

Students from the Interface Cultures Master's programme went deep into the guts of this superorganism to extract, analyse and present burning issues in this exhibition. Topics that affect our contemporary realities, such as: Critical Interfaces, Human-Machine Interaction, Guerilla Communication, Artificial Intelligence and Artificial Life, Media Ecologies, Climate Change Narratives, Network Collaborations, Meme Reproductions, Nature and Culture Dualism, Interspecies Relations, and New Ethics of Care, to name a few.

Welcome to the DIGITAL SQUARE.



FASHION TRENDS

TO LOOK OUT FOR IN

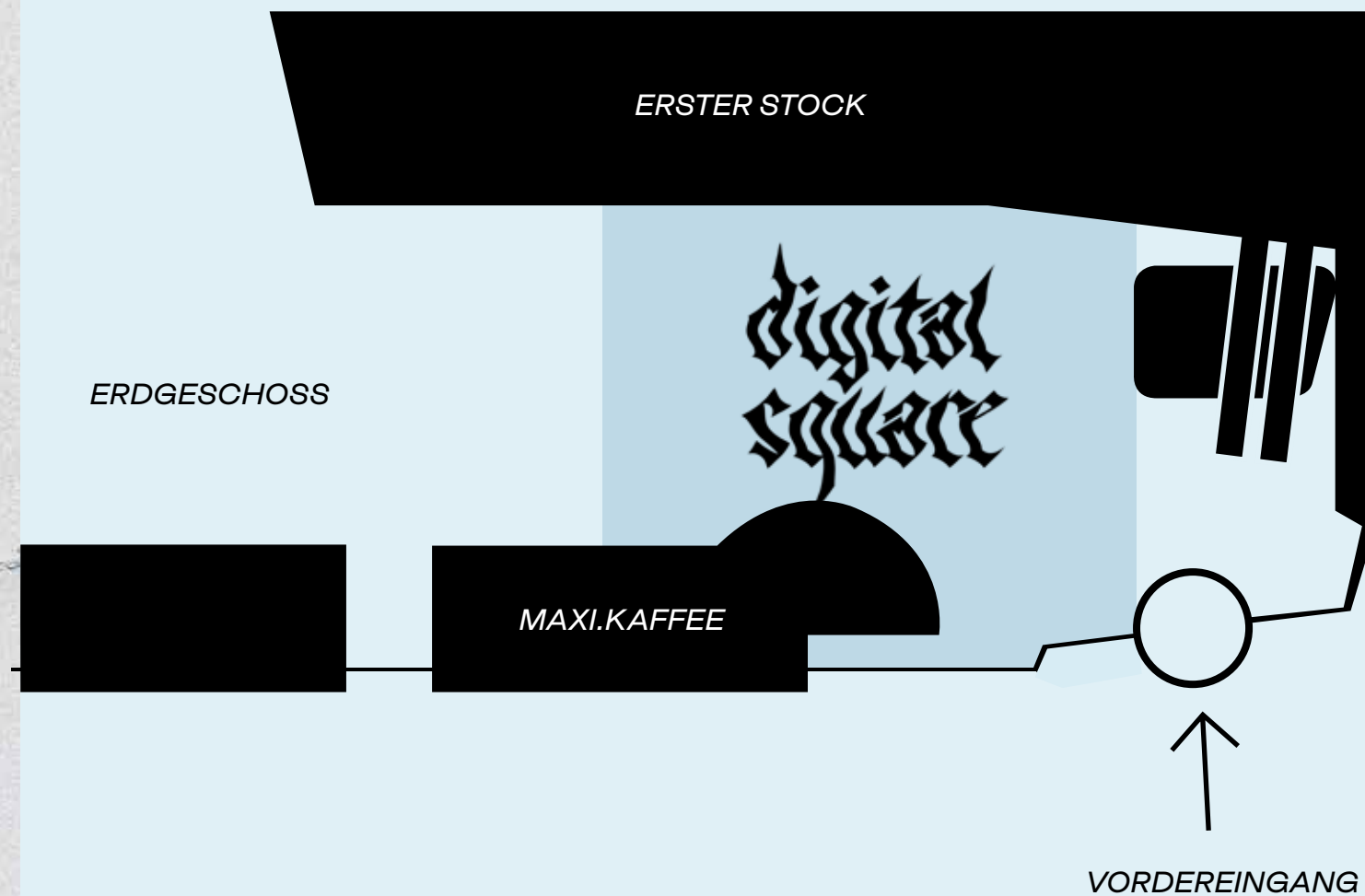
2030



S. KONIAREK

7

locations



max.center, WELS

CAROL OF THE BEASTS

Carol of the Beasts
// ALEKSANDRA MITIC

Credits: Rowan Papanek,
Giacomo Piazza

8

9

„Carol of the Beasts“ ist eine Sammlung interaktiver Tiermasken, die aus traditionellen Handwerksmaterialien wie Pappmaché und Keramik-Laminat-Modelliermasse hergestellt werden. Ihr Erscheinungsbild und die leuchtenden Farben erinnern an traditionelle Fabeln und Märchen, die Kindheitserinnerungen wecken. Im Inneren hingegen ist jede Maske mit Sensoren und Mikrocontrollern ausgestattet, die sie interaktiv werden lassen: Ultraschallsensoren erkennen und verfolgen den Standort des Publikums, während sich ihre freundlichen LED-Augen umschauen, das Publikum zum Spielen einladen und in einen neuen Raum der Spekulation und Neugierde führen.



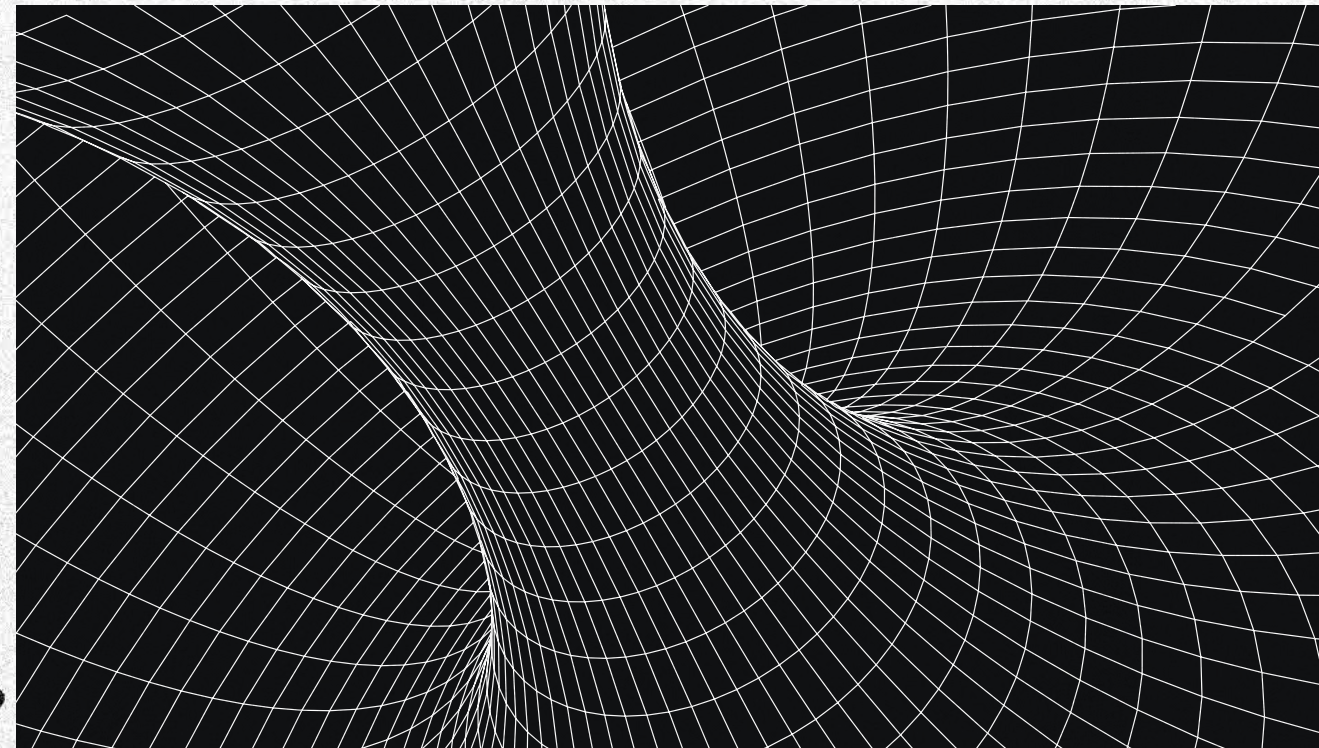
„Carol of the Beasts“ is a collection of interactive animal masks made of traditional crafts materials such as paper mache and ceramic laminate modeling compound. Their external appearance and vibrant colors are reminiscent of traditional fables and fairy tales that evoke childhood memories. Inside, on the contrary, each mask is equipped with sensors and microcontrollers allowing them to become interactive: ultrasonic sensors detect and track the location of the audience, while their friendly LED eyes look around inviting the audience to play and move into a new space of speculation and curiosity.

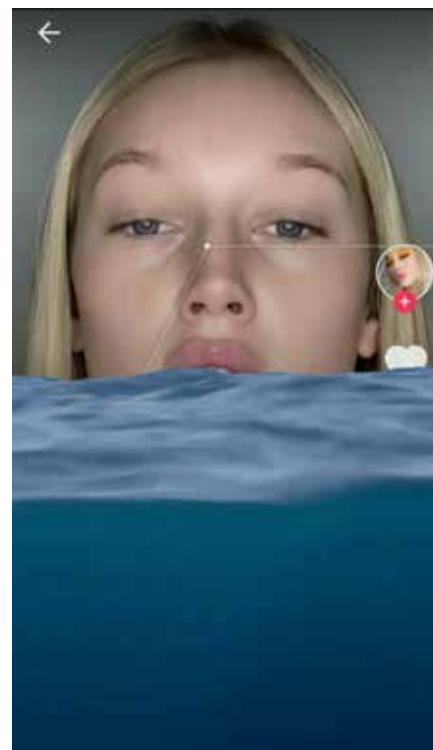
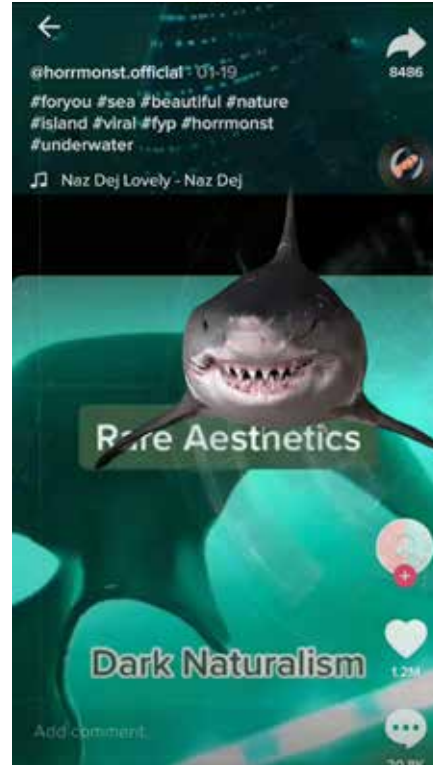
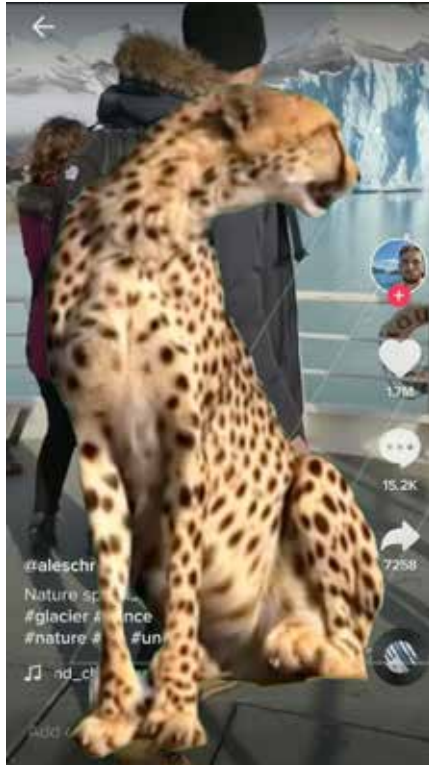
CAROL OF THE BEASTS



2030 FASHION: THE BIOENGINEERED SPACESUIT

THAT ADAPTS TO ANY ENVIRONMENT AND
ATMOSPHERE. READY FOR ANY SITUATION





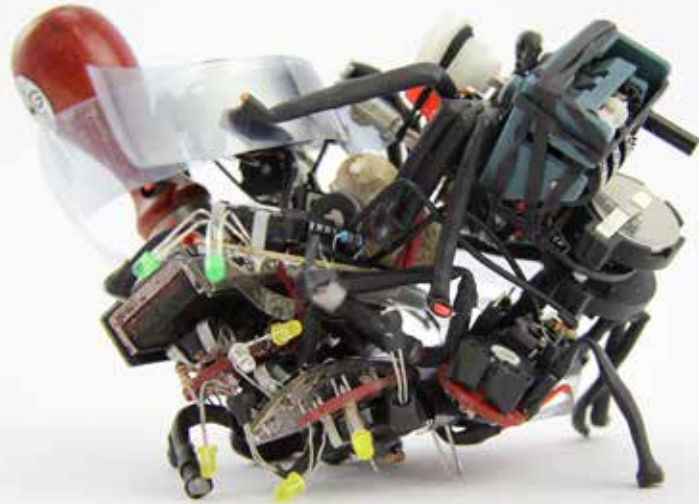
Heutzutage verbringen die meisten Menschen ihr Leben online: Wir surfen in sozialen Netzwerken, schauen uns Katzenvideos an und wir betrachten dies als eine Art parallele Aktivität, die nicht als Teil unseres „echten“ Lebens fungiert. Jedoch stellt sich die Frage, ob nicht unsere Gehirne durch ihre Interaktion mit den Sozialen Medien neu verdrahtet wurden und somit die Realität heutzutage nicht verstehen können, ohne genau jene Bilder der sozialen Medien zu Hilfe zu nehmen? In der Tat sind wir so eng mit diesen Bildern verbunden, dass ihre Realität post-produziert erscheint. Auf der anderen Seite stellt sich die Frage, ob bzw. welche neuen Möglichkeiten diese neue kollektive semantische Codierung eröffnet? Könnte es nicht sein, dass Ideen und neue Formen von Kreativität erwachsen und - wie Joseph Beuys prognostizierte - jeder ein Künstler sein kann?

Könnten wir diese scheinbar bedeutungslosen täglichen Aktivitäten für neue kollaborative Erzählungen kreativ nutzen? Könnten wir von diesen kollektiven Produktionen profitieren, um neue bioethische Diskurse zu fördern, oder würde dies eher einen weiteren Schritt in Richtung eines neuen Medienwerdens bedeuten?

Nowadays, most people spend their lives online: We surf social networks, watch cat videos and we consider this as a kind of parallel activity that does not function as part of our „real“ life. However, the question arises whether our brains have not been rewired by their interaction with social media and thus cannot understand reality nowadays without resorting to those very images of social media? Indeed, we are so closely connected to these images that their reality seems post-produced. On the other hand, what new possibilities does this new collective semantic coding open up? Could it not be that ideas and new forms of creativity will emerge and - as Joseph Beuys predicted - everyone can be an artist?

Could we creatively use these seemingly meaningless daily activities for new collaborative narratives? Could we benefit from these collective productions to foster new bioethical discourses, or would this rather mean another step towards a new media becoming?



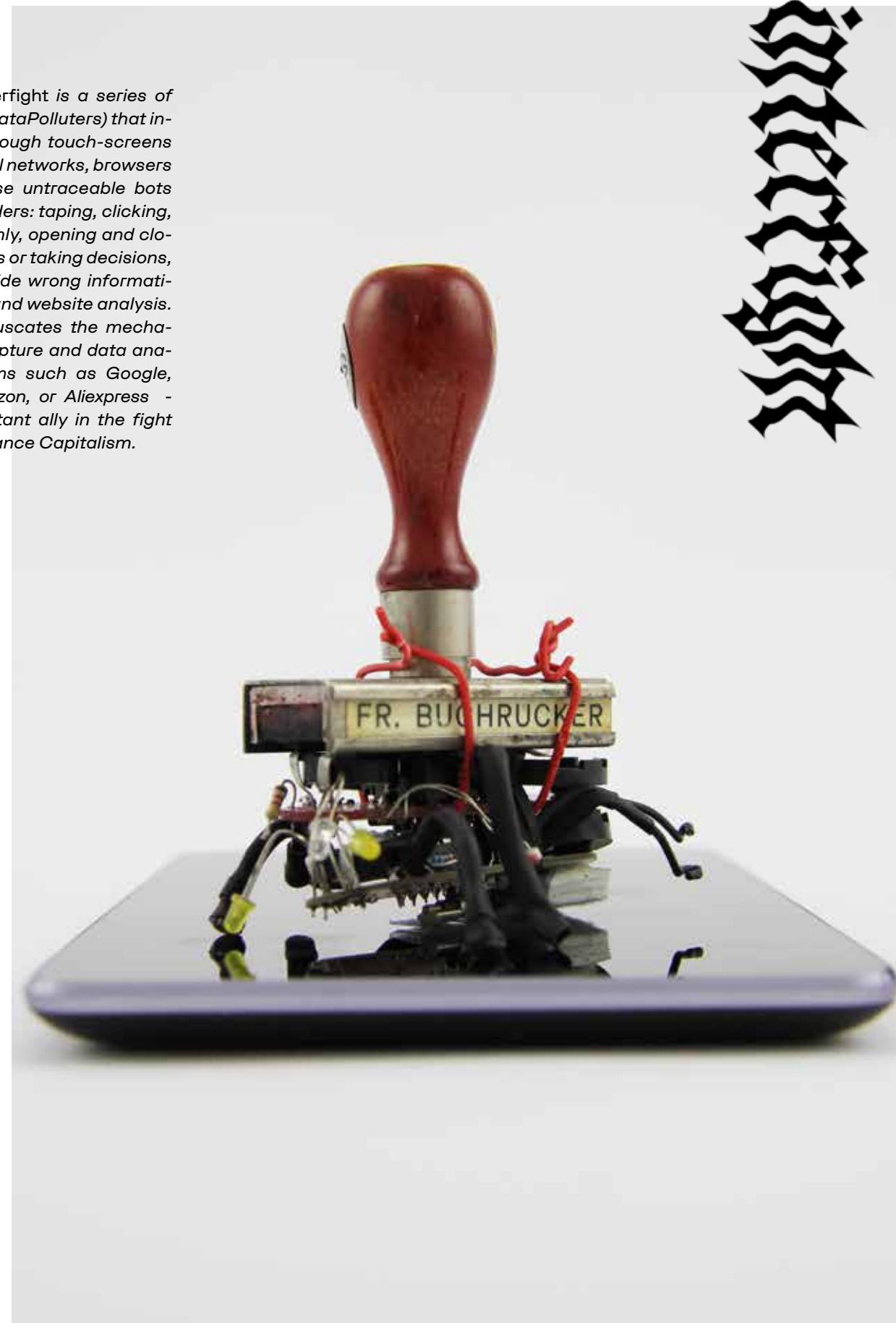


Das Projekt *Interfight* besteht aus einer Reihe von physischen Bots (DataPolluters), die frei über Touchscreens interagieren und auf soziale Netzwerke, Browser und Webseiten zugreifen. Diese nicht zurückverfolgbaren Bots verhalten sich wie Eindringlinge: sie tippen, klicken, scrolen wahllos, öffnen und schließen Anwendungen oder treffen Entscheidungen, um falsche Informationen für Tracking und Website-Analysen zu liefern. „*Interfight*“ verschleiert den Mechanismus der Datenerfassung und Datenanalyse auf Plattformen wie Google, Facebook, Amazon oder Aliexpress und ist damit ein wichtiger Verbündeter im Kampf gegen den Überwachungskapitalismus.



escuderoandaluz.com/2015/06/08/inter_fight/

The project Interfight is a series of physical bots (DataPolluters) that interact freely through touch-screens accessing social networks, browsers and webs. These untraceable bots behave as intruders: tapping, clicking, scrolling randomly, opening and closing applications or taking decisions, in order to provide wrong information for tracking and website analysis. "Interfight" obfuscates the mechanism of data capture and data analysis in platforms such as Google, Facebook, Amazon, or Aliexpress - being an important ally in the fight against Surveillance Capitalism.



SMELL GOOD & SLEEP WELL

INSOMNIA, THE FRAGRANCE THAT HELPS YOU FALL ASLEEP WHILE SMELLING LIKE A BOUQUET OF FLOWERS



S.KONIAREK

The miniature food that won't ruin your lipstick.

Just swallow one with water and it will enlarge inside your stomach.

Minima Cena® forte should be kept out of reach of children. Only ingest with uncarbonated water. Side effects may include headaches, constipation, dizziness and insomnia.



S.KONIAREK

Tastes just like the real thing!



Social Media Meditation wurde 2016 von Matthias Pitscher initiiert und entwickelte sich zu einer internationalen Bewegung, die Nutzern dabei hilft online achtsam zu sein. Mit einfachen Übungen wie #mindfulscrolling und #digitalbreathing kann jeder von einem gesunden Lebensstil mit Technologie profitieren. *Social Media Meditation* ist ständig auf der Suche nach neuen Mitgliedern und Gurus.

Unsere Gesundheit und unser Geist leiden unter der aktuellen Informationsflut, die uns das Internet bietet. Lerne, wie du mit *Social Media Meditation* die Inhaltsflut in seichte Gewässer lenken und besser mit digitalem Stress umgehen kannst. Gerade jetzt in Zeiten der Hyperkonnektivität. Nach Wochen der Abschottung und täglichen Videokonferenzen mit Freunden, Familie und Arbeitskollegen bietet #smm eine echte Lösung.

Social Media Meditation was initiated by Matthias Pitscher in 2016 and has since become an international movement that helps users to be mindful online. With simple exercises such as #mindfulscrolling and #digitalbreathing everyone can benefit from a healthy lifestyle with technology. Social Media Meditation is always looking for new members and gurus.

Our health and our mind suffer from the current flow of information that the Internet offers us. Learn how to use Social Media Meditation to steer the flow into shallow waters and better deal with digital stress. Especially now in times of hyper-connectivity. After weeks of lockdown and daily video conferencing with friends, family and co-workers, #smm offers a real solution.

The Chiromancer ist eine KI, die die Kunst des Handlesens beherrscht und akkurat über das zukünftige Leben einer Person spekuliert. Die Maschine erweitert die uralte Praxis des Handlesens, indem sie biometrische Daten mit Cloud-basiertem Wissen kombiniert. Wie so viele andere Geräte, die wir heute benutzen, sammelt, speichert und extrapoliert sie Nutzerdaten. *The Chiromancer* erforscht so, wie Vertrauen, Hoffnungen und Wünsche in vermeintlich kalte Maschinen gesteckt werden.

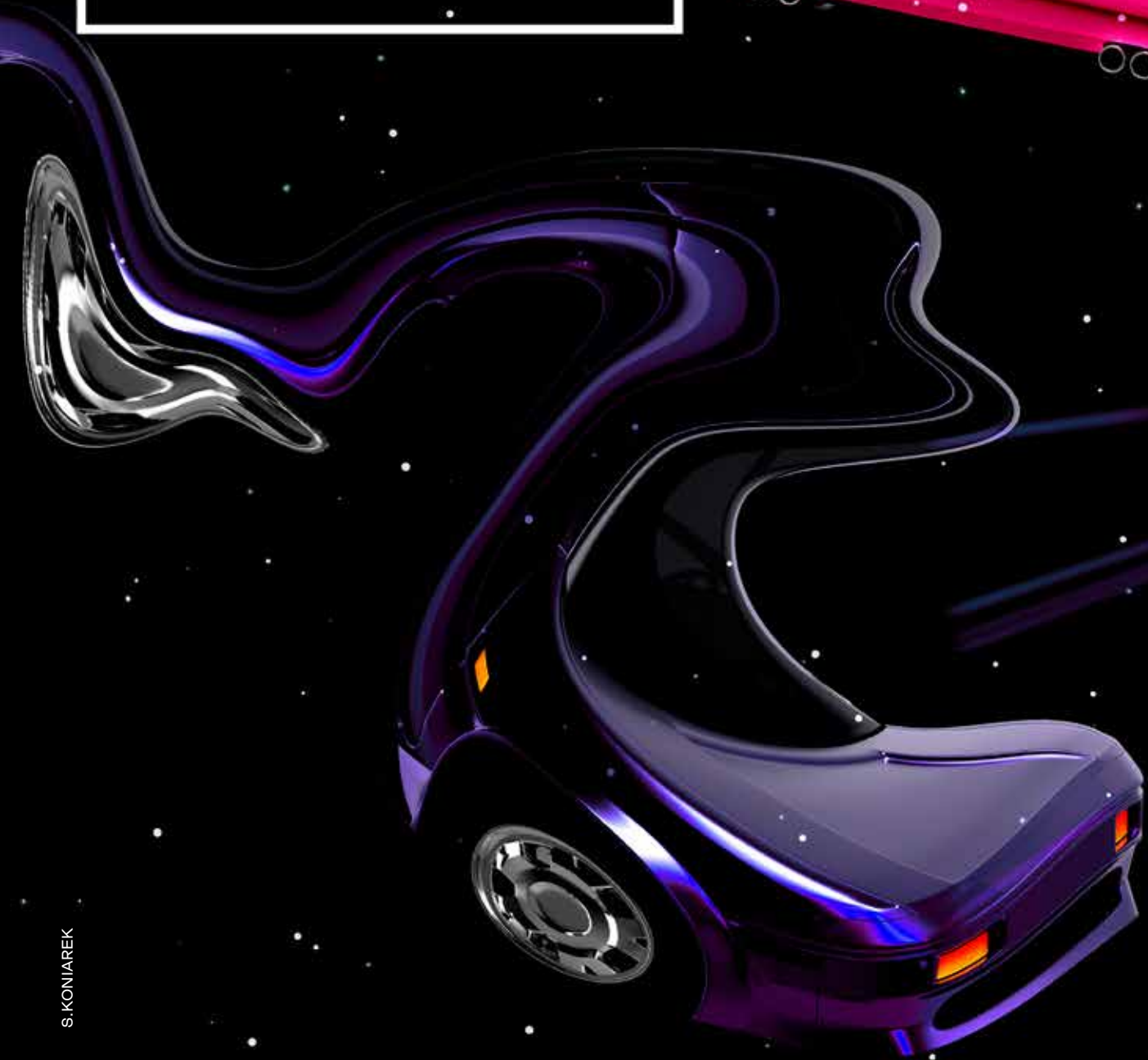


The Chiromancer is a hand reading AI that writes predictions about a person's life. This machine upgrades the ancestral practice of palm reading, hybridizing biometric data with a cybernetic infusion of cloud-based knowledge. Like many of the other devices we are using today it collects, stores and extrapolates user data. The Chiromancer explores how trust, hopes and wishes are put into seemingly cold machines.

the-chiromancer.info



GET YOURS
NOW
ONLY 99.999.99 \$



WITH MARS CARS YOU CAN
GO ANYWHERE YOU WANT

AT THE SPEED OF LIGHT



DIGITAL SQUARE ist ein Projekt, das im Jahr 2021 für den Europark Salzburg realisiert und vom *EUROPARK* großzügig unterstützt wurde.

EUROPARK ist ein Schwester-Center vom *max.center*.

DIGITAL SQUARE is a project that was realised for *Europark Salzburg* in 2021 and was also generously supported by *EUROPARK*.

EUROPARK is an affiliate center of *max.center*.

Im Jahr 2004 wurde der Masterstudiengang Interface Cultures von Christa Sommerer (AT) und Laurent Mignonneau (FR / AT) an der Universität für künstlerische Gestaltung Linz gegründet.

Der Masterstudiengang Interface Cultures lehrt im Bereich Medien-/Digitalkunst, Interaktiver Kunst, Interface Design und partizipatorischen Praktiken an der Schnittstelle von Kunst, Technologie und künstlerischer Forschung.

Ziele des Masterstudiengangs sind:

- >> Ausbildung in interaktiver Kunst und Schnittstellentechnologien
- >> Forschung zu kulturellen Aspekten von Interface- und Interaktionsdesign
- >> Fokus auf kritische Daten, nachhaltige IT und Umweltfragen zur Digitalisierung
- >> Vermittlung von konzeptioneller und praktischer Prototypenentwicklung zur künstlerisch/wissenschaftlichen Forschung

Seit 2004 fördert Interface Cultures die internationale Sichtbarkeit seiner Studierenden durch die jährliche Präsentation künstlerischer Projekte z. Bsp. auf dem Ars Electronica Festival in Linz neben anderen internationalen Ausstellungen und Symposien

In 2004, the Master's programme Interface Cultures was founded by Christa Sommerer (AT) and Laurent Mignonneau (FR / AT) at the University of Art and Design Linz.

Objectives of the master's programme are:

- >> Education in interactive art and interface technologies*
- >> Research on cultural aspects of interface and interaction design*
- >> Focus on critical data, sustainable IT and the environmental issues of digitalisation*
- >> Transmission of conceptual and practical prototype development*

Since 2004, Interface Cultures has promoted the international visibility of its students through the annual presentation of artistic projects, e.g. at the Ars Electronica Festival in Linz, among other international exhibitions and symposia.



KONTAKT/CONTACT: interfacecultures@ufg.at
interface.ufg.at
interface.ufg.at/blog



Interface Cultures Department
Kunstuniversität Linz

PROJECTDEVELOPERS & CURATORS:
Manuela Naveau & Fabricio Lamoncha

PROJECTMANAGEMENT:
Giacomo Piazzi

ARTISTS AND PERFORMERS:
César Escudero Andaluz, Aleksandra Mitic,
Giacomo Piazzi, Matthias Schäfer

GRAPHIC DESIGN & ARTISTIC BOOKLET INTERVENTION:
Sara Koniarek

EXHIBITION DESIGN:
Fabricio Lamoncha & Giacomo Piazzi

PR & COMMUNICATION:
Alexandra Furtner, Michaela Ortner, Peter Illetschko

PROJECT SUPPORT:
max.center Wels
Special thanks to Doris Panagl and Doris Kurfner





INTERFACE
CULTURES
MEETS
max.center