

SUPSI Fachhochschule Sdschweiz
Labor der visuellen Kultur

SUPSI

Re-programmierte Kunst

Ein offenes Manifest



Laboratorio Cultura Visiva
SUPSI-DACD-LCV
Campus Trevano
CH-6952 Canobbio

WeMake
associazione culturale
via Luigi Varanini 22
IT-20147 Milano

Frontabdeckung
Gianni Colombo, *Spazio elastico*, (1967),
Biennale di Venezia 1968.

Inhaltsverzeichnis

- 1 Beschreibung
Zusammenfassung
Kontext
Projekt
- 2 Ziele
- 3 Langfristige Ergebnisse
- 4 Zeitplan
Projektphasen
Veranstaltungen
- 5 Kurzbiografien

Kontakt

1. Beschreibung

Zusammenfassung

In den 60er-Jahren schuf eine Gruppe von Künstlern unter dem Namen Gruppo T Kunstwerke, die das Publikum zu aktiven Nutzern machten. Mit einem Workshop und einer Ausstellung will das Projekt *Re-programmierte Kunst: Ein offenes Manifest* eine Gruppe von Künstlern und Designern aus Italien und der Schweiz in einen Prozess der Re-Programmierung der künstlerischen Werke der Gruppo T nach dem Open-Source-Prinzip einbinden. Die Künstler sollen dabei die Werke der Gruppo T durch Programmierungen für interaktives Verhalten mit Open-Source-Technologien erweitern und Dokumentationen unter Creative-Commons-Lizenzen veröffentlichen, um Reproduzierbarkeit und weitere Verbreitung durch andere Mitwirkende zu gewährleisten.

Kontext

Anfang der 60er-Jahre wurde die Idee, künstlerische Werke mit Aktionen und Interaktionen des Publikums zu vervollständigen, dank der Experimente von Gruppen von Künstlern, die damit begannen, Technologie und einen algorithmischen Ansatz im Schaffungsprozess ihrer Werke einzuführen, real. Unter diesen Experimenten stellen die Werke der Künstler der Gruppo T einen Referenzpunkt für die Interpretation der Kunst dar, die als „programmierte Kunst“ definiert wurde. Letztendlich bildeten sie eine Basis für die Entwicklung interaktiver Kunst.

Mittels der Schaffung einer interaktiven Umgebungen und von Artefakten mit kinetischen Mechanismen und optischen Effekten sowie mit der Kombination von Design, Kunst und Technologie stellte die Gruppo T neue Codes zum Verständnis von Kunst vor, bei der das Publikum in aktive Nutzer und Mit-Gestalter der künstlerischen Werke verwandelt wurde, da sie am kreativen Akt durch direkten Körpereinsatz teilhaben konnten.

Heute durchläuft das Konzept teilnehmender Schaffung interaktiver Kunstwerke eine Rekonfiguration: „Open design“, die Entwicklung von Open-Source-Software und Hardware und die Diffusion von Creative-Commons-Lizenzen ermöglichen Projekte der Zusammenarbeit, bei denen Nutzer und Mit-Gestalter Gruppierungen im Internet bilden und ihr Wissen teilen können, um die Arbeit anderer Künstler und Designer zu vervollständigen oder zu erweitern.

Das Projekt *Re-programmierte Kunst: Ein offenes Manifest* konzentriert sich auf den Einfluss der Methoden und Ansätze im Bereich der Kunst, die für „open design“, „open software“ und „open hardware“ typisch sind, wie beispielsweise die Entwicklung physischer und technologischer Artefakte, für die Informationen und Anwendungsbestimmungen öffentlich unter Creative-Commons-Lizenzen herausgegeben werden.

Mit einem Workshop und einer Ausstellung will das Projekt eine Gruppe von Digital-Künstlern aus Italien und der Schweiz in einen Prozess der Re-Programmierung der künstlerischen Werke der Gruppo T einbinden. In Hacking-Sessions werden Künstler ein-

geladen, die Werke der Gruppo T durch das Implementieren von interaktiven Handlungen mittels Open-Source-Hardware und Software zu erweitern, und die Dokumentation unter Creative-Commons-Lizenzen zu veröffentlichen, um Reproduzierbarkeit, Erweiterungen und die weitere Entwicklung von Möglichkeiten für die Teilnahme an diesen re-programmierten künstlerischen Werken durch die breite Öffentlichkeit zu unterstützen. Beteiligte Digital-Künstler und Designer werden beim Hacking-Prozess und der Produktion neuer re-programmierter künstlerischer Werke von Mitgliedern der Gruppo T und Wissenschaftlern auf den Gebieten Open-Source-Technologie, „open design“ und Creative Commons unterstützt. Die Zusammenarbeit mit Künstlern der Gruppo T und Wissenschaftlern ermöglicht Forschungen zur Erweiterung der Hauptkonzepte programmierter Kunst durch die Integration von Prozessen, Methoden und Techniken von Open-Source-Domains.

Die Ergebnisse des Projekts werden während einer Event-Ausstellung auf dem Gelände unseres italienischen Partners WeMake präsentiert. Die Vorführung beinhaltet eine Beschreibung des Hacking-Prozesses der künstlerischen Werke der Gruppo T, die neuen künstlerischen Werke und die offene Dokumentation von Künstlern und Designern, die sich am Projekt beteiligen, sowie kritische und theoretische Texte. Alle Ergebnisse können in Zusammenarbeit verbessert und erweitert werden.

Projekt

„Programmierte Kunst“ ist die Definition für die Werke einer italienischen Gruppe von Künstlern, die zwischen dem Ende der 50er-Jahre und dem Beginn der 60er-Jahre aktiv war. Die Definition wurde von Bruno Munari und Umberto Eco im Dezember 1961 für die Veröffentlichung von *Almanacco Letterario* von Bompiani und anlässlich der Ausstellung bei Olivetti in Mailand 1962, bei der Werke von Munari, Enzo Mari und den Künstlern der Gruppo T (Giovanni Anceschi, Davide Boriani, Gianni Colombo, Gabriele Devecchi, Grazia Varisco) und der Gruppo N präsentiert wurden, eingeführt. Diese Künstler schufen Werke durch die Nutzung von Prozessen, die denjenigen in der Forschung im Bereich Technik und Design ähneln, wie beispielsweise durch die Schaffung von Prototypen, die dann als Serie unterschiedlicher Artefakte reproduziert wurden.

Zu diesem Anlass schlug Bruno Munari eine Form der Kunstgeschichte vor, die eine Alternative zu der Form darstellte, die auf traditionellem Handwerk beruhte: Totale Experimentierfreudigkeit versus Pinsel und Meißel. Es war der Beginn der technologischen Revolution der Elektronik.

Raum-Zeit, Transformation, Variation, Teilnahme: Dies sind die Schlagworte der Gruppo T. Heute, in unserer hyper-industriellen und „liquiden“ Gesellschaft erleben wir die Reife der Kybernetik und Informatik und spüren eine deutliche Übereinstimmung mit dem Werk dieser Wegbereiter.

Die Gruppo Trophezeit eine mobile, variable und metamorphe Welt. Es war der

Anfang der 60er-Jahre, doch ihre Kunst war bereits interaktiv und absorbierend. Allerdings war es schwierig zu dieser Zeit, ihre künstlerischen Werke zu lesen, zu verstehen und zu akzeptieren.

Die interaktiven künstlerischen Werke der Gruppo T beziehen Nutzer mit ein: Das Publikum ist nicht mehr passiv. Dem Nutzer wird es erlaubt, mit den künstlerischen Werken zu spielen, und Mitgestalter zu werden. Er wird damit programmatisch im Zentrum des Werks platziert. Wenn der Futurismus die Zuschauer im Zentrum des Kunstwerkes setzte, transformierte Gruppo T die Betrachter zusammen mit dem Werk.

Ende 1958 stellten die jungen Künstler, die schließlich an der Gründung der Gruppo T beteiligt sein würden, ihre Werke in der Sala Patriziale in Bellinzona (Tessin, Schweiz) aus.

Die Ergebnisse des Projekts sind ein Workshop und eine Ausstellung mitsamt Multimedia-Dokumentation und folgenden Inhalten:

- eine Beschreibung des Hacking-Prozesses der künstlerischen Werke der Gruppo T;
- ein Seminar zu den Open-Source-Versionen des Projekts mit den teilnehmenden Künstlern und Designern;
- kritische und theoretische Texte.

2. Ziele

Das Projekt *Re-programmierte Kunst: Ein offenes Manifest* hat sich die folgenden Ziele gesetzt:

- Leistung von Beiträgen zur Erforschung und zur Verbreitung von Kenntnissen der Geschichte der italienischen Gruppo T durch die Sammlung von Materialien (Texte, Bilder, Zeichnungen, Videos) über die künstlerischen Werke der Gruppe;
- Anwendung der Ansätze „open design“, „open knowledge“ und „open hardware“ sowie von Creative-Commons-Lizenzen zur Wiederbelebung des Konzepts, auf dem programmierte Kunst gründet: Reproduzierbarkeit von künstlerischen Werken;
- Produktion von Dokumentationen der technischen Spezifikationen der Werke, die im Workshop durch gemeinsames Hacking geschaffen werden und Veröffentlichung mit Creative-Commons-Lizenzen.

Diese Informationen (Texte, Bilder, Zeichnungen, Videos, technische Spezifikationen, Codes, etc.) werden auf einer Web-Plattform für die Verbreitung der Inhalte des Projekts gesammelt. Die Plattform ermöglicht es der Gruppe von Künstlern in Italien und der Schweiz, die Werke der Gruppo T in einem Hacking-Workshop zu überdenken. Im Workshop werden Künstler und Interaktions-Designer eingeladen, die Werke der Gruppo T durch das Implementieren von interaktiven Handlungen, die mit Open-Source-Hardware und Software (z.B. Arduino) programmiert worden sind, zu re-konfigurieren und neu zu designen.

3. Langfristige Ergebnisse

Die folgenden Punkte stellen die angestrebten langfristigen Ergebnisse des Projekts dar:

- Förderung der Zusammenarbeit von Schweizer Schulen, italienischen Haupt-Akteuren im Bereich „open design“ und Design-Firmen in einem Gebiet von gemeinsamem Interesse mit Auswirkungen auf Forschung und Bildung und mit dem Ziel, ein Netzwerk für Bereiche wie Kunst, Design, neue Systeme für Produktion und Prototypen (z.B. mit „fab labs“ und der Open-Source-Bewegung) zu gründen, das über Grenzen hinausreicht;
- Schaffung eines Netzwerks für Digital-Künstler und Designer aus Italien und der Schweiz für die Entwicklung der Produktion und Zusammenarbeit im Open-Source-Bereich und für Creative-Commons-Lizenzen im künstlerischen Feld;
- Beiträge zur Entwicklung einer Methodologie für die Verbreitung von Themen, die mit Konzepten wie „open design“, „open source“, „open knowledge“ und Creative-Commons-Lizenzen im Bereich der visuellen Kunst in Verbindung stehen mittels der Produktion von Bildungsformaten und Werkzeugen unter offenen Lizenzen;
- Stärkung des kulturellen Austausches zwischen Italien und der Schweiz im Bereich führender kultureller Themen durch Forschungen und Aktivitäten und die Schaffung von Netzwerken unter Unternehmen und Institutionen;
- Stärkung der spezifischen Kompetenzen der beteiligten Institutionen (Interaktionsdesign für die SUPSI, multimediale Künste für die ECAV, „open design“ und die Herstellung von Produkten durch Fabber für WeMake).

4. Zeitplan

Projektphasen

Das Projekt besteht aus fünf Phasen mit zwei öffentlichen Veranstaltungen in Italien und der Schweiz.

1. Studium der Geschichte und der Werke der Gruppo T, Januar - Juni 2014

In der ersten Phase entwickeln die SUPSI und die ECAV gemeinsam mit Zeugen und beteiligten Wissenschaftlern eine Datenbank mit allen nötigen Materialien für die folgenden Schritte wie beispielsweise einen Katalog für interaktive und multimediale künstlerische Werke, die untersucht werden sollen und Material zur Gruppo T, das für den Workshop und die Ausstellung nützlich ist.

2. Vorbereitung und Organisation des Workshops, Juli -August 2014

Die SUPSI ist für die Organisation des Workshops auf dem Campus in Trevano verantwortlich. Alle Studienmaterialien werden fertiggestellt und zusammen mit Rohmaterialien zur Rekonstruktion der künstlerischen Werke bereitgestellt.

3. Workshop und Finissage in Canobbio, 1. – 7. September 2014

Für den Workshop treffen sich alle Teilnehmer für eine Woche auf dem SUPSI-Campus in Trevano. Der Workshop ist die ganze Woche lang für die Öffentlichkeit zugänglich. Er soll Möglichkeiten zur Schaffung visueller Dokumentationen bieten. Die Vorlesungen von Zeugen und Wissenschaftlern (Giovanni Anceschi, Massimo Banzi, Davide Boriani, Federica Martini, Sibylle Omlin, Iolanda Pensa, Zoe Romano, Azalea Seratoni und Grazia Varisco) stehen einem größeren Publikum offen. Eine Auswahl von fünf Versionen von künstlerischen Werken der Gruppo T, die in Aspekten von Funktion und Verhalten erneuert wurden, bildet das Endergebnis des Workshops, das in einer Finissage präsentiert werden soll.

4. Vorbereitung der Ausstellung, Oktober 2014 – Februar 2015

Während der Monate, die sich dem Workshop anschließen, ordnet das Team des Projekts die produzierten Materialien systematisch, stimmt sie aufeinander ab, bereitet die Ausstellungskonzeption vor, korrigiert die fünf Prototypen und stellt sie fertig und veröffentlicht die Projektdokumentation unter Creative-Commons-Lizenzen.

5. Ausstellung in Mailand, 5. – 29. März 2015

Zum Abschluss des Projekts werden alle Ergebnisse in einer Ausstellung zusammengetragen, die von WeMake ausgerichtet und organisiert wird. Eine Konferenz am Donnerstag, 6. März 2015 widmet sich der Präsentation des Projekts und fungiert als Vernissage der Ausstellung.

Veranstaltungen

A. Workshop und Finissage *Re-programmierte Kunst: Ein offenes Manifest* auf dem SUPSI-Campus in Trevano, Canobbio (Schweiz), 1. – 7. September 2014.

B. Ausstellung *Re-programmierte Kunst: Ein offenes Manifest* bei WeMake, Mailand (Italien), 5. – 29. März 2015.

5. Kurzbiografien

Serena Cangiano - SUPSI

Serena hat ihr Studium in Kommunikationswissenschaften mit einer Arbeit über die Evolution audiovisueller Sprache zur Interaktivität abgeschlossen. Sie spezialisierte sich an der Universität Lugano auf Technologie und Kommunikation von kulturellem Erbe und erforschte digitale Archive interaktiver Kunst. Auch war sie an Projekten über virtuelle Archäologie (Virtual Heritage Lab, CNR Rom) beteiligt und entwickelte Projekte zur Kommunikation audiovisueller Archive durch Web-Anwendungen (Innetproject, 2007). Nach Arbeiten im Bereich Informations-Architektur und Gestaltung von Nutzer-Erfahrungen führt sie nun angewandte Forschungsprojekte am Interaction design lab der SUPSI durch. Sie hat bereits Interaktions-Design für das BA-Programm in visueller Kommunikation an der SUPSI gelehrt (Cross Media Lab 2011, 2012), ist Assistentin für den Master of Advanced Studies in Interaktions-Design an der SUPSI und Koordinatorin von Sommerkursen in Interaktions-Design, einer Reihe von Workshops mit Fokus auf grundlegenden Themen im Bereich Software- und Hardware-Programmierung durch Design und Erstellung von Prototypen. Momentan beteiligt sie sich am Management der Arbeit am FabLab der SUPSI in Lugano (www.fablab.supsi.ch).

Davide Fornari - SUPSI

Davide Fornari hat Architektur an der IUAV in Venedig und der ETSA in Barcelona studiert und promovierte an der School of Doctorate Studies - IUAV in Design-Wissenschaften. Er ist am Labor der visuellen Kultur, SUPSI Fachhochschule Südschweiz in Lugano als Lehrkraft und Forscher angestellt. Außerdem ist er Koordinator für den Master of Advanced Studies in Interaktions-Design und unterrichtet Interaktions-Design und Geschichte grafischen Designs und Typografie im BA-Programm in visueller Kommunikation.

Für seine Promotion „Il volto come interfaccia“ (Mailand 2012) erhielt er ein Stipendium zur Veröffentlichung vom Schweizerischen Nationalfonds zur Förderung der Wissenschaftlichen Forschung.

Mit seinen Texten und Entwürfen hat er Beiträge zu Ausstellungen in Venedig, Barcelona, Genua, Locarno, Genf und Mailand geleistet. Er lieferte außerdem bereits Beiträge bei *Domus*, *Alias*, *Ottagono* und *Progetto Grafico* und hat Essays unter anderem für Sellerio, Einaudi, et al./edizioni und Treccani geschrieben.

Massimo Banzi - Arduino/SUPSI

Massimo Banzi ist der Co-Gründer des Projekts Arduino. Er ist Interaktions-Designer und Pädagoge und setzt sich für Open-Source-Hardware ein. Er hat bereits als Berater für Klienten wie Prada, Artemide, Persol, Whirlpool, V&A Museum und Adidas gearbeitet. Massimo rief das erste FabLab in Italien ins Leben, was zur Gründung der Officine Arduino, einem FabLab / Makerspace in Turin führte. Für vier Jahre war er „associate professor“ am Interaction Design Institute Ivrea. Massimo hat in der Vergangenheit bereits Workshops geleitet und als Gastredner bei Einrichtungen auf der ganzen Welt gesprochen. Bevor er nach Ivrea berufen wurde, war er technischer Direktor für den Inkubator Seat Ventures. Er war viele Jahre Software-Architekt in Mailand und London und arbeitete an Projekten für Klienten wie Italia Online, Sapient, die Labour Party, BT, MCI WorldCom, SmithKlineBeecham, Storagetek, BSKyB und boo.com. Massimo ist außerdem Autor von „Getting Started with Arduino“ (O'Reilly). Er liefert regelmäßig Beiträge zur italienischen Ausgabe des Wired Magazine und Che Futuro, einem Online-Magazin über Innovation. Momentan unterrichtet er Interaktions-Design an der SUPSI (Lugano, Schweiz) und hat den Status eines „visiting professor“ am CIID in Kopenhagen.

Costantino Bongiorno – WeMake

Bei seinem Studium in Maschinenbau entwickelte er sein Interesse an Automation und Automatisierung von Haushalten und begann daraufhin bald mit seiner Entdeckung der Welt der Mikrocontroller. 2008 startete er seine Zusammenarbeit mit dem Team von Arduino als Interaktions-Designer und Trainer (SUPSI, NABA, DomusAcademy) und organisierte Workshops und Meetings mit „Leuten, die komische Dinge mit Strom machen“ (Dorkbot, Virale). Zwischen Oktober 2011 und November 2012 arbeitete er als technischer Leiter & Geschäftsführer bei Vettorealism.com (dem italienischen Partner des Fabber-Dienstleisters Ponoko). 2011 trat er dem Team von Wefab.it bei und organisierte Veranstaltungen und Initiativen zum Thema „open design“, „rapid prototyping“ und Produktherstellung durch Fabber in Mailand.

2013 half er bei der Organisation der Maker Faire Rome und assistierte Massimo Banzi und die Officine Arduino bei der kuratorischen Arbeit der Veranstaltung, bei der über 250 Hersteller und 30 000 Besucher anwesend waren. Er hat einen Makerspace in Mailand gegründet, der von Wemake.cc gestaltet wurde und die Veranstaltungsreihe [PopUpMakers \(pop-upmakers.net\)](http://PopUpMakers.net) organisiert.

Federica Martini – ECAV

Federica Martini ist Kunsthistorikerin und Kuratorin. Sie arbeitete bereits als Kuratorin im Castello di Rivoli Museum für Zeitgenössische Kunst in Turin und im Kantonal-museum der Schönen Künste in Lausanne. Seit 2009 ist sie Lehrkraft und Koordinatorin von MAPS – Arts in Public Spheres an der ECAV University of Applied Arts of Canton Wallis in Sierre. In Zusammenarbeit mit Vittoria Martini ist sie Co-Autorin von „Just Another Exhibition: Stories and Politics of Biennials“ (Mailand 2011). Zusammen mit Robert Ireland schrieb sie das Buch „Pavilions. Art in Architecture“ (Brüssel 2013). Außerdem ist sie Kuratorin im 2013 zusammen mit Elise Lammer gegründeten Museum für Post-Digitale Kulturen (www.postdigitalcultures.ch).

Sibylle Omlin - ECAV

Sibylle Omlin lebt in Sierre, Zürich und Basel. Sie studierte deutsche Literatur, Kunstgeschichte und moderne Geschichte an der Universität Zürich. Von 1996 bis 2001 arbeitete sie als Redakteurin und Kunstkritikerin bei der Neuen Zürcher Zeitung. Seit 1999 lehrt sie Kunsttheorien und ist als Autorin und Editorin von Büchern aktiv. Von 2001 bis 2009 war sie Professorin am Institut Kunst der Hochschule für Gestaltung und Kunst der Fachhochschule Nordwestschweiz, an dem sie auch Institutsleiterin war. Seit 2009 leitet sie die ECAV University of Applied Arts of Canton Wallis in Sierre.

Sie ist Autorin der Werke *Das Gedächtnis der Malerei* (Aarau-Köln 2000), *Hybride Zonen. Kunst und Architektur in Basel und Zürich* (Basel 2003), *Geschiebe. Landschaft als Denkraum* (Altdorf 2004), *Performativ. Performance-Künste in der Schweiz* (Zürich 2004), *Nothing to Declare/ Nichts zu deklarieren. 4. Triennale für Zeitgenössische Kunst Oberschwaben* (Nürnberg 2008), *Felix Stephan Huber. The Games 2001-2009* (Basel 2009), *Interviews. Oral History in Kunstwissenschaft und Kunst* (mit Dora Imhof, München 2010).

Iolanda Pensa - SUPSI

Iolanda Pensa promovierte mit einer Arbeit zur Biennale Zeitgenössischer Afrikanischer Kunst in Dakar. Sie ist Kunstkritikerin und hat sich auf Afrika und die Diaspora spezialisiert. Dabei konzentriert sie sich auf die Veränderungen des Status geistigen Eigentums, die auf Informations- und Kommunikationstechnologien zurückzuführen sind. Sie war wissenschaftliche Leiterin bei der Stiftung lettera27, deren Zielsetzung es ist, Rechte auf Alphabetisierung, Bildung und Zugang zu Wissen und Informationen zu fördern. In komparativen Studien hat sie verschiedene Umgebungen und Länder untersucht. Sie ist Co-Kuratorin mit Roberto Casati beim Forschungsprojekt *Mobile Access to Knowledge*. Seit 2013 forscht sie am *Laboratory of visual culture* an der SUPSI University of Applied Sciences and Arts of Southern Switzerland.

Zoe Romano - WeMake

Zoe Romano ist Co-Gründerin von *Openwear.org*, dem europäischen Projekt für Zusammenarbeit zur Modeherstellung und Marken nach dem Open-Source-Prinzip. Sie lebt in Mailand, wo sie auch ihren Abschluss in Philosophie an der Università Statale erhalten hat. Ihre Leidenschaft für digitale Kulturen lebte sie in ihrem Master-Studium in Medienwissenschaften und Technologie an der Universität Pavia aus. Seit nunmehr 10 Jahren beschäftigt sie sich mit Medien-Aktivismus und politischer visueller Kunst und arbeitet mit Themen wie prekären Situationen, soziale Produktion sowie materielle und nicht-materielle Arbeit in der kreativen Industrie und im Dienstleistungssektor. Seit 2005 ist sie ein aktives Mitglied von *Serpica Naro*, der ersten Modemarke mit offener Lizenz.

Azalea Seratoni - SUPSI

Azalea Seratoni ist Kunsthistorikerin und -kritikerin. Ihren Studienabschluss machte sie in Kunstgeschichte an der Università degli Studi in Mailand in der Abteilung für Kunst und Philosophie mit einer Abschlussarbeit über das Verhältnis zwischen Bruno Munari und der japanischen Kultur. Sie hat sämtliche typische Aktivitäten eines Kulturzentrums mit Fokus auf moderne und zeitgenössische Kunst bei der Kunststiftung Antonio Mazzotta in Mailand verwaltet. Im Laufe ihrer Karriere konnte sie ihre Fähigkeiten in den Bereichen Forschung, kuratorische Arbeit, Management und Kommunikation entwickeln und konzentriert sich in letzter Zeit auf Kunstdokumentationen. Sie ist auch Autorin und arbeitet mit der IUAV in Venedig und der SUPSI in Lugano.

Leonardo Angelucci - SUPSI

Leonardo Angelucci ist freiberuflicher Grafik-Designer und arbeitet als Lehrassistent an der SUPSI University of Applied Sciences and Arts of Southern Switzerland. Er hat in Lugano visuelle Kommunikation studiert und 2013 seine BA-Arbeit im Bereich Interaktions-Design geschrieben. Er ist für die Web-Plattform von Re-Programmierte Kunst verantwortlich.

Thibault Brevet

Thibault Brevet wurde 1988 im französischen Lyon geboren und hat sein Studium als Grafik-Designer an der ECAL 2012 abgeschlossen. Seine Arbeit wird stark von seinen vorangehenden Studien in den Bereichen Ingenieurwesen und Physik beeinflusst und er verwendet physikalische Objekte als Medium. Heute lebt er in Berlin, wo er an seinen persönlichen Projekten arbeitet, sowie in der Schweiz, wo er als Interaktions-Designer am EPFL-ECAL Lab tätig ist.

Sein DRM-Stuhl, ein sich selbst zerstörender, interaktiver Stuhl, erschien auf der Titelseite des Magazins Domus vom April 2013.

Martin Fröhlich

Martin Fröhlich studierte Maschinenbau und Medienkunst an der Universität von Nordostschweiz. Sein Werk oszilliert zwischen Kunst und Technik, und reicht von Computeranimationen, interaktive Kunsträume, aus experimentellen digitalen Musik Schnittstellen zu Video-Mapping-Software, um Augmented Reality Toolsets Spatial. Seine jüngsten Werke: die „Mossprinter“ (2011), ein mechatronisches Gerät, das Moos druckt auf Hauswänden; „MeshWarpServer“ (2012), eine vielseitige und Open-Source-Video-Mapping-Software häufig von Videokünstler auf der ganzen Welt verwendet wird; oder die „IMPOD“ (2013), kurz für Vortäuschung Overhead-Display, einen Helm mit einem rotierenden Streifen LEDs, die eine zylindrische Sieb um den Träger Kopf schafft. Er konzeptualisiert seine Kunstwerke oder Erfindungen als Instrumente das Publikum Art der Wahrnehmung und Reflexion zu verändern.

ToDo (Fabio Franchino und Giorgio Olivero)

ToDo ist ein 2007 gegründetes Design-Büro in Italien. Das Unternehmen arbeitet an zukunftsweisenden Projekten und konzentriert sich auf Dialog, Austausch und Gemeinschaft durch die Integration von Ideen, Interaktivität und Technologie. Das Ergebnis bilden kontinuierlich neue Erfahrungen, welche die Beziehung zwischen Technologie, Produkten, Dienstleistungen und „smart environments“ für das 21. Jahrhundert in Frage stellen und neu definieren. Die Gründungspartner von ToDo sind Giorgio Olivero, Fabio Cionini, Fabio Franchino und Andrea Clemente. Das Büro verfügt über ein internationales Netzwerk mit professionellen Designern und Kommunikationsexperten. Projekte von ToDo waren bereits bei der 52. Biennale in Venedig, der Arezowave 2007, der Club-Transmediale in Berlin 2008 und den Ausstellungen Multiverso und Italic 2.0 der IcoGrada Design Week 2008 vertreten.

Yvonne Weber

Yvonne Weber wurde 1977 in Eggliswil bei Zürich geboren und lebt und arbeitet jetzt in Ascona und Berlin. 2007 machte sie ihren Studienabschluss in Prozess- und Produktdesign an der Universität der Künste Berlin.

Yvonne entwickelt generative Systeme und Interfaces, womit sie abstrakte Digital-Informationen greifbar und damit real macht. Sie erschafft auf Algorithmen und Umweltdaten basierende Modelle und Datensculpturen unabhängig von den Einschränkungen, die mit der Arbeit mit bestimmten Medien verbunden sind unter wissenschaftlichen Einflüssen. In ihrer Arbeit spielen Forschung wie auch Wechselwirkungen zwischen Repräsentation und Realität sowie Eingriffe in Prozesse der Realität in offenen Räumen eine wichtige Rolle.

Ihr Werk „Moving Memories“ (2008) beschäftigt sich mit der Erinnerung und dem Bewusstsein in Bezug auf ein Gebäude. Dieses wurde mit einer interaktiven Fassade erweitert und beim Media Facades Festival in Berlin gezeigt. Mit der Installation „Movement & Impact“ (2009) für Ars Electronica und dem 80+1 Festival in Linz schuf sie eine Massageplattform, die in Echtzeit Daten von der Verkehrssituation am

Schweizer Gotthardtunnel erhält. Im Rahmen des Programms „Swiss artists-in-labs residency“ arbeitete Yvonne 2010 am Institut für Schnee- und Lawinenforschung in Davos. Dort verwendete sie Wetterdaten von Messstationen, um die geometrischen Eigenschaften von Schneekristallen zu berechnen und sie in ein dreidimensionales Modell für Schneedecken in Form von greifbaren Daten-Sculpturen umzuwandeln. Bei ihrem Aufenthalt am Zentrum für Gegenwartskunst Nairs im Jahr 2013 nutzte sie ihre früheren Forschungen zu Schneesculpturen in der Umgebung von Unterengadin, indem sie untersuchte, wie unsere Wahrnehmung der Natur durch ein wissenschaftliches Schneemodell beeinflusst werden kann.

Re-programmierte Kunst

Ein offenes Manifest

In den 60er-Jahren schuf eine Gruppe von Künstlern unter dem Namen Gruppo T Kunstwerke, die das Publikum zu aktiven Nutzern machten. Mit einem Workshop und einer Ausstellung will das Projekt *Re-programmierte Kunst: Ein offenes Manifest* eine Gruppe von Künstlern und Designern aus Italien und der Schweiz in einen Prozess der Re-Programmierung der künstlerischen Werke der Gruppo T nach dem Open-Source-Prinzip einbinden. Die Künstler sollen dabei die Werke der Gruppo T durch Programmierungen für interaktives Verhalten mit Open-Source-Technologien erweitern und Dokumentationen unter Creative-Commons-Lizenzen veröffentlichen, um Reproduzierbarkeit und weitere Verbreitung durch andere Mitwirkende zu gewährleisten.

Koordinatoren

Serena Cangiano, Davide Fornari

Mitarbeiter

Leonardo Angelucci, Massimo Banzi, Costantino Bongiorno, Federica Martini, Sibylle Omlin, Iolanda Pensa, Zoe Romano, Azalea Seratoni

Teilnehmende Künstler

Giovanni Anceschi, Davide Boriani, Thibault Brevet, Martin Fröhlich, ToDo (Fabio Franchino, Giorgio Olivero), Grazia Varisco, Yvonne Weber

Partner

Archivio Gianni Colombo, Archivio Gabriele Devecchi Arduino, ECAV (Walliser Schule für Gestaltung), Museo Alessi, SGMK (Schweizerische Gesellschaft für Mechatronische Kunst), SUPSI (Fachhochschule Südschweiz), WeMake

Institutionellen Partnern - Kulturaustauschprogramm Viavai

Pro Helvetia, Percento culturale Migros Ticino, Kanton Tessin, Kanton Wallis, Stadt Zürich, Ernst Göhner Stiftung

Kontakt

SUPSI DACD LCV
Campus Trevano
CH-6952 Canobbio
+41 (0)58 666 62 85
T@reprogrammed-art.cc
www.reprogrammed-art.cc