



*do it together



SMAS Swiss Mechatronic Art Society
SSAM Société Suisse d'Art Mécatronique
SGMK Schweizerische Gesellschaft für Mechatronische Kunst
www.mechatronicart.ch

Ausstellung / Überblick

artist	project	from	website
<i>Stefan Baltensperger & David Siepert</i>	"Innen-Aussen"	CH	http://baltensperger.wordpress.com/2007/11/23/innen-und-aussen/
<i>Simon Berz</i>	"Stein fuer Stein"	CH	http://badabum.ch
<i>Manuela Johanna Covini</i>	"SHOBOT"	CH	
<i>Marc Grimm</i>	"HappyReal"	D	www.happyreal.arcadesire.com
<i>Martina Jung</i>	"Still"	CH	
<i>Denise Kratzer</i>	"Sonus Planta"	CH	
<i>Manfred Kroboth</i>	"Die rechte Hand des Kuenstlers"	D	http://www.kroko.name/
<i>Eddi Lecesne</i>	"Die Sanduhr"	CH	http://www.medien-kunst.ch/projekte/?id=5747
<i>Martin Mueller</i>	"Aerofona"	CH	http://www.maschinenkunst.com/
<i>Steffen Mueller & Fred Kalisch</i>	"Atract-O-Tron"	D	http://www.steffen.elektromesi.com/
<i>Martin Froehlich</i>	"Px1M0d"	CH	http://wiki.maybites.ch/tiki-index.php?page=px1M0d
<i>Nikolas Neecke</i>	"usefull_updates"	CH/D	http://www.nikineecke.ch/animalfarm.html
<i>Hannah Perner-Wilson</i>	"Joy slippers"	AT/US	http://joyslippers.plusea.at/
<i>Ralf Schreiber & Christian Faubel</i>	"Overheadbots"	D	www.ralfschreiber.com http://derstrudel.org/
<i>Philipp Teister & Kim Asendorf</i>	"Stattlichtzimmer"	D	www.dasoutfit.de http://vimeo.com/digitalriot
<i>Eelco Wagenaar & Arjan Scherpenisse</i>	"Ping"	NL	http://www.on-signal.org/projects/PING

Ausstellung

Atract-O-Tron - Das Magnetfeld wird zum Klang

Steffen Mueller und Fred Kalisch (D)

(Frederik Kalisch, Steffen Müller, 2008-11-11, Folkwang Hochschule) Begegnen sich zwei Säugetiere der Spezies Homo-Sapiens, lässt sich selbst vom ungeübten Verhaltensforscher leicht herauskristalisieren, dass hier zwei Spannungsfelder aufeinandertreffen, welche auf unterschiedlichste Weise reagieren können. Die Attraktivität der Individuen zueinander kann, wie im Magnetismus, anziehend oder abstoßend wirken. Die beiden Kugelemente des Atract-O-Tron reagieren ähnlich: geht ihm die Pumpe, wird sie nervös. Diese Anspannung, das Knistern zwischen den beiden, wird durch Elektronik in akustische Signale umgewandelt. Genauer betrachtet: In der einen Kugel dreht, startet und stoppt ein Elektromotor eine mit Magneten bestückte Scheibe. Der Motor bekommt Informationen von einem Sensor (Accelerometer, zwei-Achsig) darüber, wie die Kugel momentan gehalten wird/ im Raum steht und gibt dem Motor dementsprechend Anweisungen. Zur Modulation des erzeugten Klangs spielt zum einen dies eine große Rolle - zum anderen bestimmen Nähe und Haltung der zwei Kugeln zueinander Klangfarbe und Lautstärke.

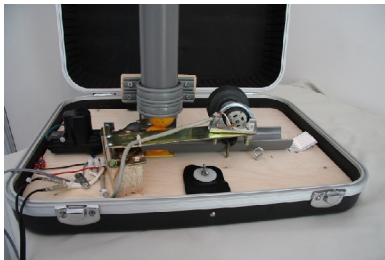


Bilder sind in "Atract-O-Tron.zip"

Ausstellung

PING

Eelco Wagenaar, Arjan Scherpenisse, Robin Gareus (NL)



PING_03.jpg



PING_01.jpg



PING_02.jpg

Links:

<http://www.on-signal.org/projects/PING>

Ausstellung

HAPPYREAL

Marc Grimm (D)

Was ist HAPPYREAL? Eine Installation, welche sich mit kritischer Reflexion der Realität und Virtualität beschäftigt. Zu definieren sind Fragen, die Gewalt in Computerentertainment betreffen. Es gilt Antworten zu finden, die durch Daten von Aktionen des Rezipienten und dessen Umfeld erschlossen werden. Das Ziel dabei ist es, die gängigen Erklärungen der Öffentlichkeit im Zusammenhang von Computerentertainment und Gewalt zu hinterfragen.

HAPPYREAL ist daher eine Beobachtung bzw. Studie, in der es hauptsächlich um die bewussten und unbewussten Transferprozesse „virtueller“ und „realer“ Quellen und deren Wirkung auf das Verhalten im scheinbaren Spiel geht. Um diese Transferprozesse mit einem Kontrastmittel anzureichern, das den Spielinhalt durch einen Faktor erhöht und auch verfolgbar macht, werden „reale“ Objekte aus der unmittelbaren Umgebung des „Spielers“ in die Narration des „Spiels“ eingefügt. Dadurch wird ein persönlicher Bezug vom „Spieler“ zwischen dem „Spiel“, dem Umfeld und dem Agieren mit dem Interface geknüpft.

TECHNIK (kurz): LightGun Game mit realtime tracking von IP-Kamera-Streams. Basierend auf C# Code, WinXP, Intel Core 2 Quad Q6600, "LCD TopGun" Lightgun.



Bilder können von <http://www.arcadesire.com/media/HappyReal.zip> heruntergeladen werden.

Ausstellung / Theremin Raum

Am diy*-festival widmen wir eine Spezialausstellung dem Theremin.

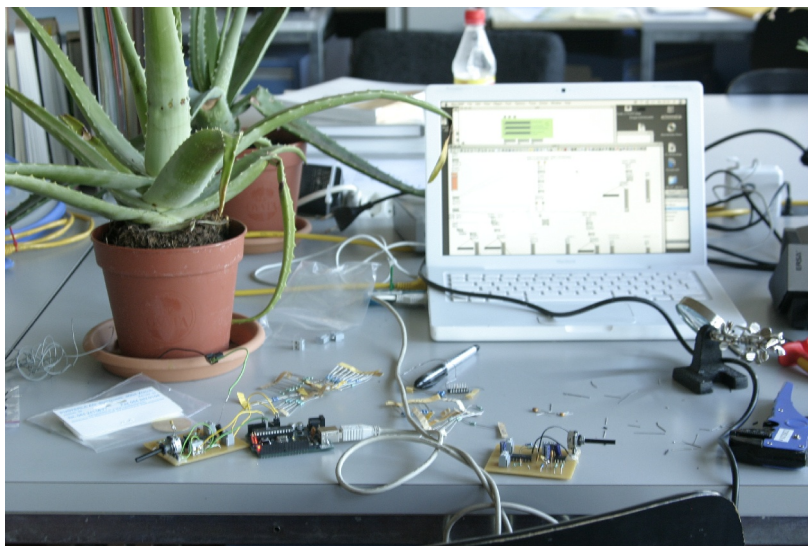
Die Besucher können verschiedene Geräte ausprobieren und sich während kurzen Solo-Konzerten und erläuternden Vorträgen über Geschichte, Spielweise, Klang, Technik und Selberbau verschiedener Theremine orientieren.

Folgende Arbeit, Sonus planta, von Denise Kratzer enthält dieselbe Technologie wie ein Theremin, doch in ganz anderem Gewand...

„Sonus Planta“

Denise Kratzer

„Sonus planta“ ermöglicht den Pflanzen ein aktives Verhalten und verleiht ihnen einen eigenen Charakter.



„Sonus planta“ ermöglicht den Pflanzen ein aktives Verhalten und verleiht ihnen einen eigenen Charakter. Durch Ihre individuellen, akustischen Reaktionen auf Berührungen verliert die Aloe Vera ihren „Objekt-Status“ und wird als Lebewesen neu erfahrbar. Die Installation definiert nur eine Momentaufnahme von drei unterschiedlichen Gefühlszuständen. Sie ist ein Beispiel, wie sich die Wahrnehmung einer Pflanze durch menschliche Verhaltensmuster verändern kann, wobei die Interaktion einmalige, in Echtzeit generierte Klangkompositionen entstehen lässt.

Technik: Zwei Transitoroszillatoren bilden einen elektrischen Schaltkreis. Widerstände, die mit je einem Oszillator verbunden sind, werden durch einen Potentiometer reguliert und gesteuert. Die Pflanze entspricht einer Antenne, die beim zweiten Oszillator den Potentiometer ersetzt. Wird die Pflanze berührt, verändert sich die anliegende Spannung am entsprechenden Oszillator und verändert somit die elektrische Wellen. Diese Veränderung setzt das Arduino in binäre Daten um.