



WHAT IF YOUR HARDWARE IS ON

Stefan Mildenberger

Workshop / Exhibition

2019 : <3 *wetransform* **Kasseler Kunstverein**

2015 : **Kunstverein 2025** Hamburg

Workshop: **WHAT IF YOUR HARDWARE IS ON** Stefan Mildenberger

Passives Konsumieren von bewegten Bildern mit Smartphones oder anderen mobilen Geräten kommt wesentlich häufiger vor als Tätigkeiten die eine aktive, kreierende Beschäftigung mit ihnen erfordern. Die Interaktion WHAT IF YOUR HARDWARE IS ON untersucht, wie man diese bewegten Bilder aktiv rezipieren kann.

Der Workshop WHAT IF YOUR HARDWARE IS ON soll in einer Ausstellung stattfinden, denn das Ausgestellte, soll dessen Basis zum Filmen sein.

Teil 1:

Die TeilnehmerInnen des Workshops WHAT IF YOUR HARDWARE IS ON werden gebeten mit ihrem mobilen Gerät (Smartphone, Tablet, Laptop, ect.) in den Ausstellungsräumen zu Filmen. Die entstandenen Videos können mit einem Schnittprogramm editiert werden und sollen eine maximale Länge von einer Minute nicht überschreiten. Durch die Aufforderung an die TeilnehmerInnen, die Ausstellung zu filmen, aktiv zu werden und ein Video zu schneiden, verändert sich ihr rezeptives Verhalten – die ausgestellten Exponate und auch die Architektur der Institution werden anders wahrgenommen, wenn die Aufgabe lautet, diese in Szene zu setzten. Auf der Suche nach Details, geeigneten Perspektiven und womöglich selbst entwickelten Narrationen treten Fragen auf, die im Kontext der Ausstellungsrezeption und nicht zuletzt der Selbstinszenierung interessant sein können: Warum fällt mir Dies auf? Was will ich zeigen und warum? Was sagt dieser kurze Film über mich?

Teil 2:

JedeR WorkshopteilnehmerIn kann so wohl auf ihrem/seinem mobilen Gerät als auch auf einem um 90° gekippten Flatscreen das eigene Video abspielen und scannt mit einem mobilen Scanner die Bildfläche des Screens ab (siehe Seite 6). Für den Versuchsaufbau wird eine Glasplatte auf die Bildfläche des jeweiligen Gerätes gelegt. Die durch den Scanvorgang entstandenen Bilder werden mit einem Projektor, zur vergrößerten Anschauung, an die Wand projiziert, können per email an den/die WorkshopteilnehmerIn versendet und mit einem Drucker zur weiteren Bilduntersuchung ausgedruckt werden. Die WorkshopteilnehmerInnen untersuchen und besprechen gemeinsam die Scan-Ergebnisse.

Workshopergebnisse:

Die gedruckten Ergebnisse des Workshops stammen nicht aus einem KünstlerInnenatelier, sie haben keinen tradierten Produktionsprozess durchlaufen, der normalerweise bei der Erstellung von Kunstwerken erwartet wird. Sie können jedoch an die Wände des Ausstellungsraums gehängt werden, wo der Workshop stattfand, um Fragen auf zu werfen - Was macht ein Kunstwerk aus? Wie wichtig ist Autorschaft / die Autorschaft des Künstlers heute? Wie wichtig ist meine Autorschaft? Wie kann ich entscheiden, was für mich Kunst ist?

Die Videos und die Scans, die von den Teilnehmern erstellt wurden, können auf Bildschirmen angezeigt werden. Die resultierenden Scans können von der Institution per Instagram, Twitter, FB, ect. geteilt werden. Dies kann zu einer erneuten Anwendung der Workshop-Ergebnisse und damit zu weiteren Fragen zu Funktion, Rolle und Status der gescannten Videos führen.

Wer ist der Urheber der entstandenen Scan-Bilder?

We use the smartphone and other mobile devices much more often to consume passively moving pictures than to use it for an active and creative activity. The interaction WHAT IF YOUR HARDWARE IS ON explores how to actively receive these moving images.

The workshop WHAT IF YOUR HARDWARE IS ON should take place at an exhibition, cause the exhibition should be the basis for the filming.

Part 1:

The participants of the workshop WHAT IF YOUR HARDWARE IS ON are asked to use their mobile devices (smartphone, tablet, laptop, ect.) to film in the exhibition rooms where the workshop takes place. The resulting videos can optionally be edited with an editing program and should not exceed a maximum length of one minute. Calling the participants to make a video in the exhibition that they are visiting and to cut a one minute long video of their filmed material changes their receptive behavior - the exhibited art and also the architecture of the institution are perceived differently when their mission is to put these in focus. Through searching for details, suitable perspectives and perhaps even self-developed narratives questions arise that may be interesting in the context of the exhibition reception and not at least in self-promotion: Why does this attract attention to me? What do I want to show and why? What does this short film say about me?

Part 2:

The workshop participants can play their self made video on their mobile device as well as on a 90° tilted flatscreen and scan each time the image surface of the screen with a hand held mobile scanner (See page 6). For the experimental setup, a glass plate is placed on the screen of the device. The images resulting from the scanning process are projected onto a wall with a projector for an enlarged viewing, can be sent via email to the workshop participant and printed out with a printer for further image analysis. The workshop participants examine and discuss the scan results together.

Workshop results:

The printed results of the workshop do not come from a artist studio, they have not gone through a production process that is commonly expected in the creation of artworks. Nevertheless, they can be hung on the walls of the exhibition space where the workshop took place in to raise questions - What makes a piece of art? How important is authorship / the authorship of the artist today? How important is my authorship? How do I decide what art is for me?

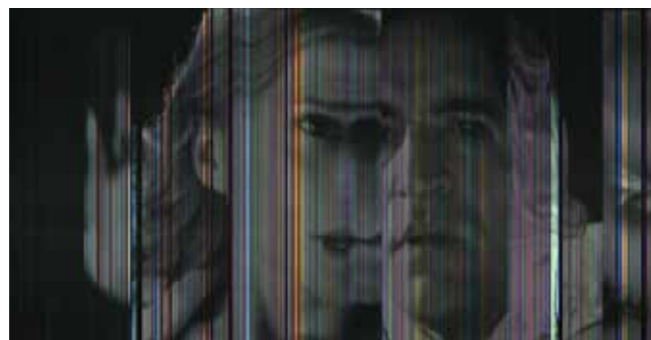
The videos and the scan that were produced by the participants can be shown on screens. The resulting scans can be shared by the institution on social media platforms like Instagram, Twitter, FB, ect. which can lead to a reapplication of the workshop results and thus also lead to further questions about the function, role and status of the scanned videos.

Who is the originator of the resulting scan images?

Example scan process / Video-Link: <https://vimeo.com/243445157>



Einscannen des Bildschirms mit einem mobilen Scanner von links nach rechts.



Scan-Ergebnis





Die TeilnehmerInnen des Workshops WHAT IF YOUR HARDWARE IS ON werden gebeten mit ihrem mobilen Gerät (Smartphone, Tablet, Laptop) ein Video in den Ausstellungsräumen zu machen.



Smartphone -Video von einem Workshop-Teilnehmer.



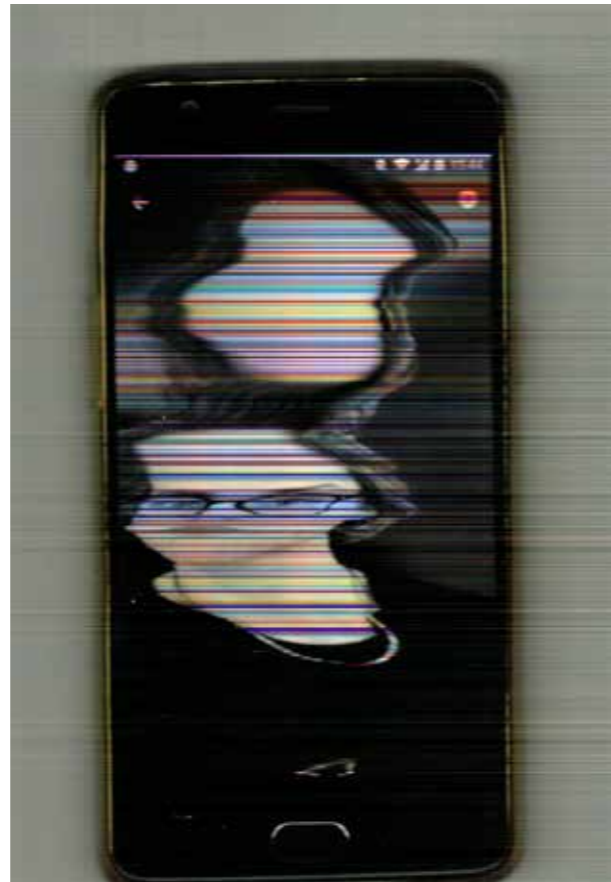
Das Video wird auf einem Flatscreen abgespielt und mit einem Hand-Scanner eingescannt.



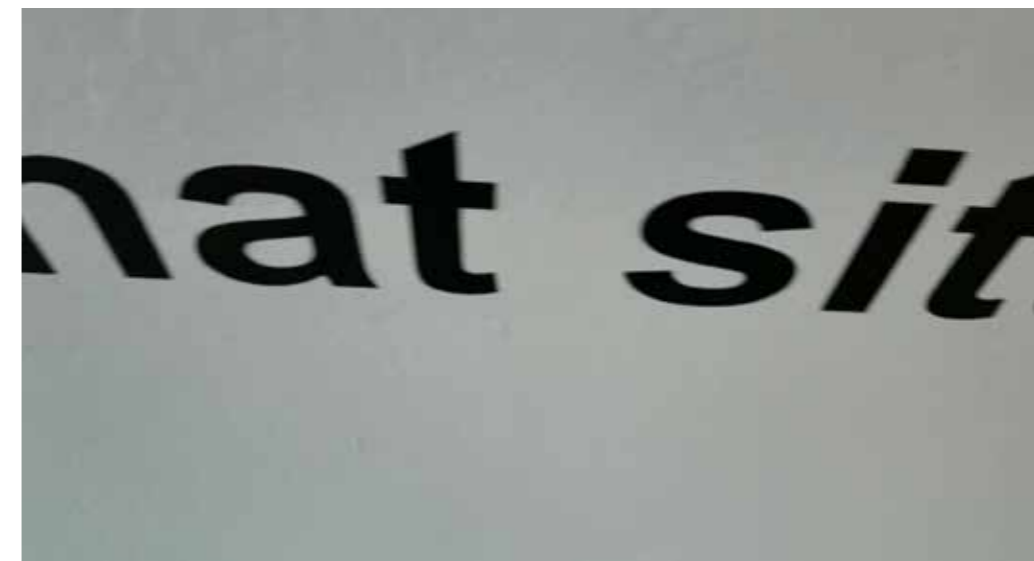
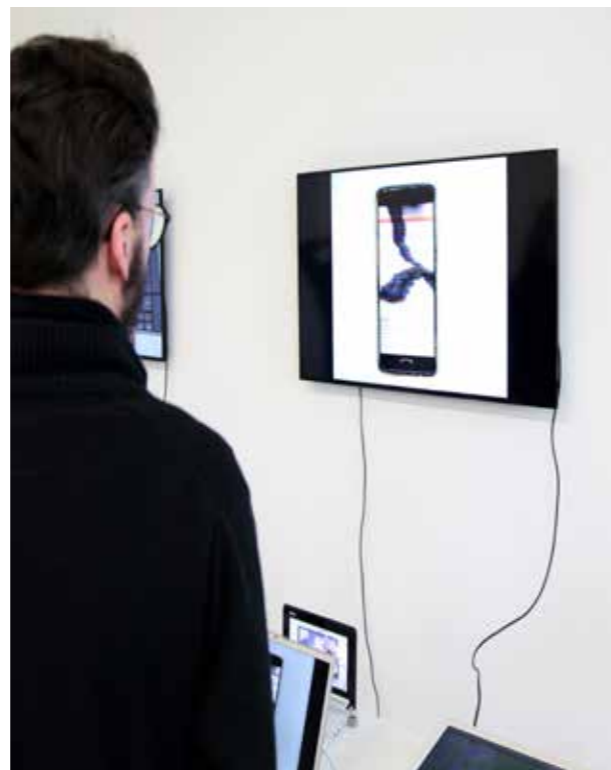
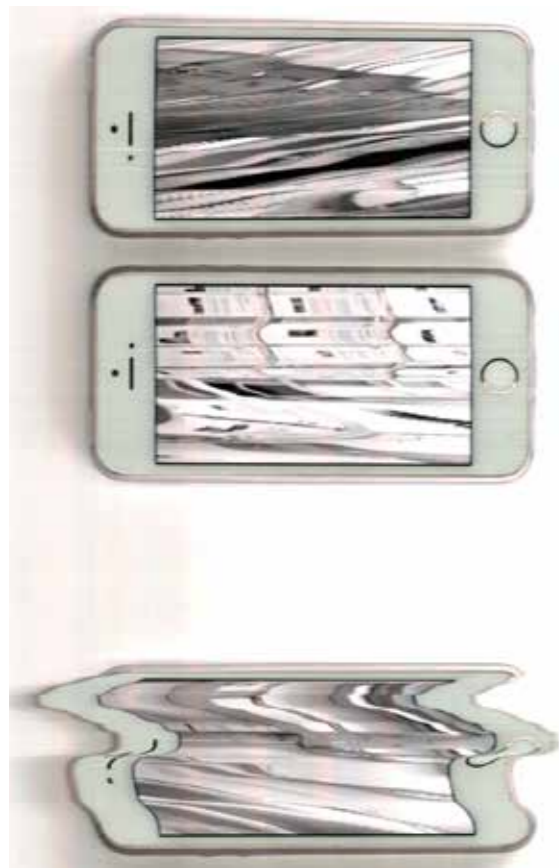
JedeR WorkshopteilnehmerIn kann so wohl auf ihrem/seinem mobilen Endgerät als auch auf einem um 90° gekippten Flatscreen das eigene Video abspielen und scannt mit einem mobilen Scanner die Bildfläche ab.



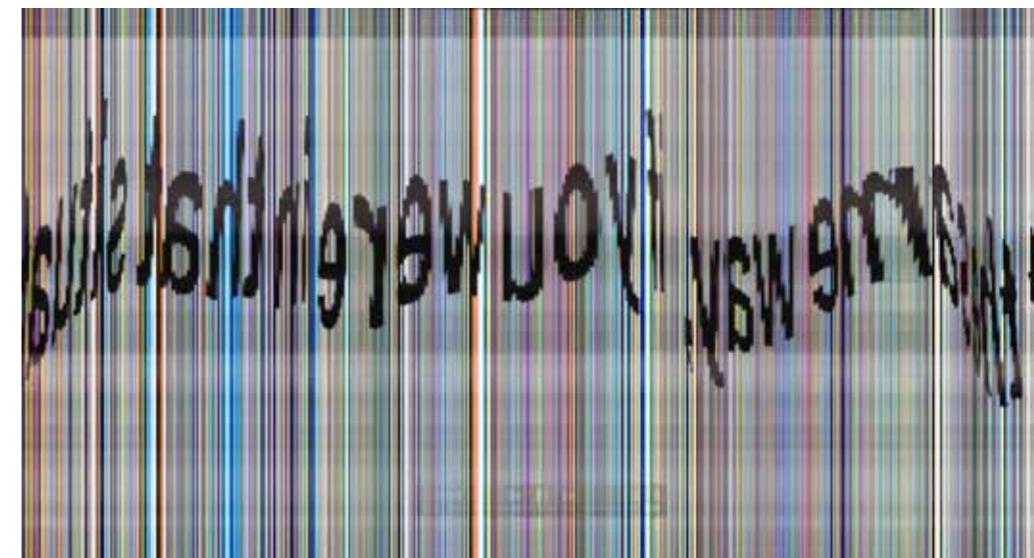
Bild-Ergebnis des eingescannten Videos.



Die WorkshopteilnehmerInnen untersuchen und besprechen gemeinsam die Scan-Ergebnisse.



Smartphone -Video von einer Workshop-Teilnehmerin.



Ergebnis des eingescannten Videos der Workshop-Teilnehmerin.

Ausstellungsansichten, Scan-Ergebnisse



WHAT IF YOUR HARDWARE IS ON, 2015, Ausstellungsansichten, Scan-Vorgang

WHAT IF YOUR HARDWARE IS ON, 2015, Ausstellungsansichten, Scan-Ergebnisse

Impressum:

Herausgeber: Stefan Mildenberger, Augustenpassage 6, c/o Angelovska, 20357 Hamburg

Text, Grafische Gestaltung: S. Mildenberger, Fotografien: Andrea-Schulze-Wilmert, S.Mildenberger

Druck: print 24 | Auflage: 15

© 2019 Stefan Mildenberger / VG Bildkunst

Stefan Mildenberger

www.stefanmildenberger.de

info@stefanmildenberger.de

00491793622370