

Interface Art Teil IV
(Windows Vista)

Installationskonzept „Defence“



Defence

Ein Projekt von
johannes p osterhoff

„Defence“.

Die Kurzfassung.

Das Projekt „Defence“ thematisiert die Visualisierungen von Sicherheit in dem aktuellen Betriebssystem Microsoft Windows Vista. Mit Mauern (und Schilden) wird dort versucht, ein Sicherheitsgefühl bei den Benutzern zu erzeugen. „Defence“ zeigt nun endlich die beiden Seiten der Mauer.

Die Installation besteht aus den Objekten „FireWall“, „DefenceWall“ sowie verschiedenen „CodeOfArms“. Bei den ersten beiden Objekten handelt es sich um vergrößerte und dreidimen-

sionale Nachbildungen der Programm-Icons von „Windows Defender“ und „Windows Firewall“ aus dem neuen Betriebssystem von Microsoft. Diese Icons werden in der Installation so angeordnet, dass sich die Architektur eines mittelalterlichen Bergfrieds ergibt. Beim Besucher der Installation verstärkt sich das bedrängende mittelalterliche Gefühl zusätzlich durch ein musikalisches Ensemble, das Stücke aus dem 14. Jahrhundert auf Laute und Drehleier zum besten gibt.



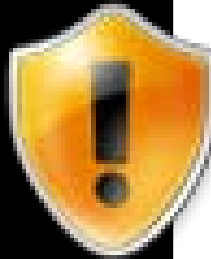
„Defence“.

Der nächste Schritt der Interface Kunst.

„Defence“ versteht sich als Interface-Kunst und bezieht so sein Spannungsfeld aus dem Kontext aktueller grafischer Benutzeroberflächen. Schon zu Anfang des Graphical User Interface (GUI) war eine Differenz von mathematisch operierender Technologie und deren visuelle Darstellung gegeben und beabsichtigt. Die Benutzeroberflächen bildeten die Technik im Hintergrund ab. Die neue Generation grafischer Benutzeroberflächen zeichnet sich jedoch durch eine zunehmende Undurchsichtigkeit der visuellen Ebene aus – ein durch das Interface ermöglichtes Verständnis der Technik im Hintergrund wird nicht mehr versucht oder angestrebt.

Durch diese fehlende Aufgabe der Benutzeroberfläche wird eine in sich geschlossene visuelle Hyperrealität ermöglicht, in deren Regelwerk nicht mehr nur eine Darstellungen der Möglichkeiten einer Technik sondern zusehends auch Firmenidentitäten und Weltanschauungen hinein geflochten werden.

In diesem Kontext etabliert Johannes Osterhoff zur Zeit eine Interface Kunst, die sich als Gegenpol zu eben dieser Entwicklung positioniert und zur Bildkritik und Reflexion über die sich erweiternden Semantiken der immer bunter werden Oberflächen anregt.



Windows Vista. Ein fortschrittliches System?

Besonders Windows Vista tat sich in letzter Zeit mit einer Werbekampagne hervor, die nicht mehr technische Eigenschaften sondern vielmehr das „Emotional Design“ eines Produktes herausstellte. „Wow.“ Ob die Mängel im Sicherheitsdesign von Windows XP in Vista tatsächlich behoben wurden, kann im Rahmen von „Defence“ nicht beantwortet werden. Auffallend ist dafür die Visualisierung von Sicherheit, denen der Benutzer bei seiner Arbeit oder in der Freizeit stets begegnet.

Für das System relevante Funktionen werden mit einem Schild gekennzeichnet und müssen zusätzlich bestätigt werden. Hat der Benutzer beispielsweise keine Anti-Viren-Software installiert, erinnern ihn selbst Meldungen in der „Systray“ mit diesem Wappen gleichenden Schildern daran.

Die bei Vista mitgelieferten Programme Microsoft Firewall und das neue Microsoft Defender bedienen sich dicker Mauern, um den Benutzer an seine erworbene Sicherheit zu erinnern. Aber bekanntlich hat eine Mauer stets zwei Seiten und schließt nicht nur Unsicheres aus sondern auch sicherlich ein. Mauern isolieren und grenzen ab. Will der Benutzer auf der Ebene des Systems mit anderen in Wechselwirkung treten, kann er dies nur noch konspirativ jenseits der offiziell vorgesehenen Wege – und Mauern.

Wappen, Schilder und dicke Mauern sind in mittelalterlichen Schlachten Burgen und Rittersälen zu Hause und so zeigt „Defence“ vor allem eins: das unglaubliche Paradox der mittelalterlichen Rückständigkeit in einer modernen grafischen Benutzeroberfläche in den Zeiten freier Netze, offener Standards und Kooperation.



Konstruktion. Dreidimensional und überlebensgroß.

„Defence“ ist eine Installation und benutzt einen Raum von etwa 20 Quadratmetern Grundfläche. Dieser Raum ist schwarz gestrichen und dunkel. Nur wenige Spots erleuchten den Raum. Diese befinden sich auf dem Boden und erhellen gezielt die Elemente der Installation von unten.

Die Elemente der Installation entstammen ausschließlich der Benutzeroberfläche von Windows Vista. Die Wappen finden dort im ganzen System Einsatz, besonders in der Systemsteuerung. Die Mauer aus roten Steinen stammt von der Windows Firewall, die graue Mauer mit Zinnen von Windows Defender.

Diese Symbole sind in der Installation nicht flach, sondern mithilfe einer speziellen Technik räumlich gestaltet. Die Pixel werden in „Voxel“ umgerechnet. Diese dreidimensionalen Objekte werden „überlebensgroß“ mit Hilfe eines 3D-Plotters aus Polystyrol geschnitten. Jeder „Voxel“ erhält nun die Original-Farbe aus der Pixel-Grafik. Zum Schluss wird das Objekt mit einem transparenten Lack überzogen, der die Objekte glänzend wie auf modernen Monitoren erscheinen lässt.

Die Mauern „FireWall“ und „DefenceWall“ sind etwa zwei Meter hoch und drei Meter breit. Die Maße der Wappen „CodeOfArms“ (im Hintergrund) betragen etwa 50 mal 50 Zentimeter.



Systemklänge. Mittelalterlich.

Zur Eröffnung der Installation sorgt die Gruppe „The Gauklers“ mit Stücken auf Laute, Leier und Mundorgel für die mittelalterliche Untermalung der einer Burg ähnelnden Szenerie. Johannes P. Osterhoff spielt dazu Vista-Systemklänge mit dem Windows Media Player ab. An den Tagen nach der Eröffnung sorgen zwei PCs im „Rittersaal“ (hinterer Teil der Installation) für die Auswahl von Musik. Der Computer links spielt zufällig Systemklänge aus der Bibliothek von Vista ab, der Computer rechts spielt Titel der Gruppe im Shuffle-Repeat-Modus.



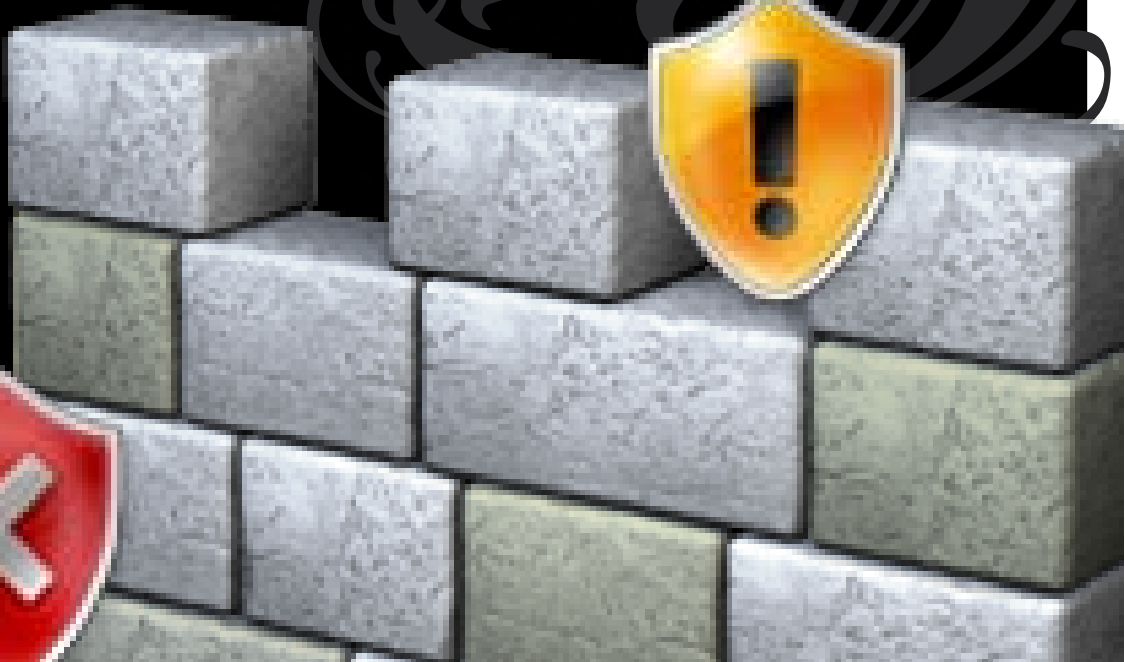
Interface Kunst. Was bisher geschah.

Begonnen wurde die Interface-Kunst 2005 mit den ersten Bildern der Serie „Aqua“. Die Sequenz „Aqua I“ und das Bild „Star Bars“ wurden u.a. auf dem European Media Art Festival 2006 in Osnabrück gezeigt, die Serie „Aqua II“ in der Galereya ABC in Moskau und auf der c-base in Berlin. Die Serie „Aqua III“ beendete die Orientierung der Interface Kunst auf das bunte Apple Betriebssystem und war der erste Teil der Ausstellung „Aqua & Aero“ in der Galerie 35 in Berlin. In dieser Ausstellung wurde auch die erste Arbeit zu Windows Vista namens „Aero“ präsentiert (ebenfalls eingereicht). „Defence“ versteht sich als Nachfolger dieser Arbeiten und ist nicht nur konzeptionell sondern auch im Bereich der Konstruktion eine Erweiterung der bisherigen Arbeiten.

Zur Zeit sorgt der Wettbewerbe „The Aqua Contest“ für eine Verbreitung der Interface Kunst. Bei diesen Wettbewerben kann nun jeder sein Kunstwerk aus Elementen grafischer Benutzerinterfaces einreichen und selbst zum Interface Künstler werden. Johannes P. Osterhoff vergibt zusammen mit der Zeitschrift „Mac Life“ den „Aqua-Award“. „The Aero Contest“, die Entsprechung für die Windows-Welt, ist in Vorbereitung.

Der Künstler. johannes p osterhoff.

johannes p osterhoff, geboren 1980 in Reutlingen, studierte «Kommunikationsdesign» an der Merz Akademie in Stuttgart und «European Media» an der University of Portsmouth. Zur Zeit lebt und arbeitet er als Freier Künstler in Berlin und ist Gastdozent an der Merz Akademie für Interface-Theorie. Im Verlag Merz&Solitude, Stuttgart erscheint dieses Jahr sein Buch „IMG SRC“ über die Interfaces visueller Bildersuchmaschinen. Weitere Informationen finden Sie auf seiner offiziellen Homepage unter johannes-p-osterhoff.com





Überprüfen Sie die Computersicherheit. x

Es sind mehrere Sicherheitsprobleme auf dem Computer vorhanden.

Klicken Sie hier, um das Problem zu beheben.



ist ein Projekt von
johannes p osterhoff.

Nikolsburger Straße 10
10717 Berlin

Weitere Projekte finden Sie z.B. hier:

johannes-p-osterhoff.com/aqua

johannes-p-osterhoff.com/aero

aqua-contest.org