

feedback #1

TV, Playstation 2, modified controller (2x),
game (Virtua Fighter)

feedback #2

TV, Playstation 2, microphone (2x), speaker,
game (Sing Star)

feedback #3

TV, Playstation 2, camera, game (EyeToy Play:
Wishi Washi)

feedback #5

PC, monitor, keyboard, robotic hand, LDR,
Arduino, game (Decathlon)

feedback #6

video loop, (Installation at transmediale 2012,
Haus der Kulturen der Welt)

feedback #9

video loop, game (Unreal Tournament)

Paidia Laboratory: *feedback*



Paidia Laboratory: feedback

Vernissage, Sonntag, 29. Januar 17:00
29. Januar bis 05. Februar 2012

Sonderausstellung im Computerspielemuseum
Karl-Marx-Allee 93a, 10243 Berlin
Geöffnet täglich 10 - 20 Uhr (außer dienstags)

Dark Drives. Uneasy Energies in technological Times

31. Januar bis 05. Februar 2012

transmediale 2012 in/compatible

Haus der Kulturen der Welt
John-Foster-Dulles-Allee 10, 10557 Berlin

<http://www.paidia-institute.org>
<http://www.transmediale.de>
<http://www.computerspielemuseum.de>
<http://www.hkw.de>

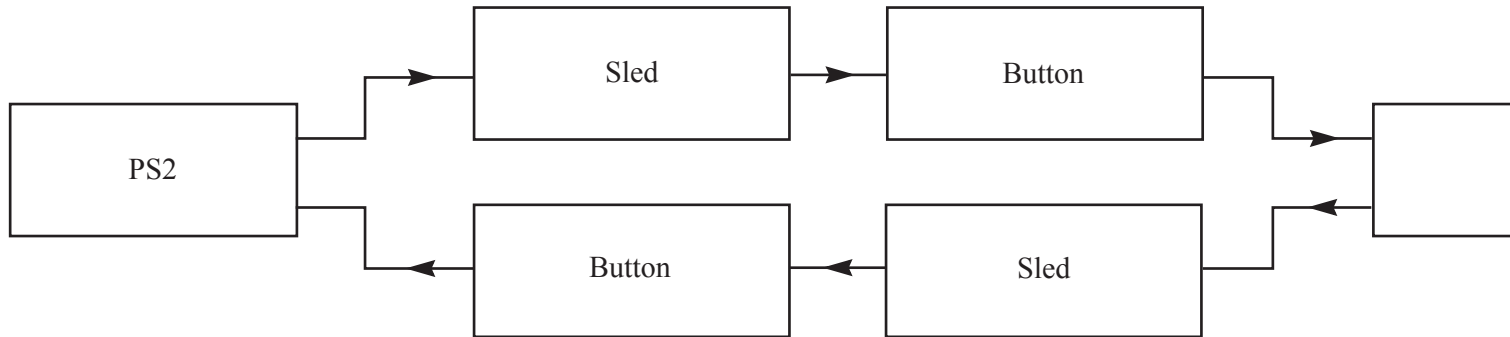
"I was walking down Granville Street [...] and I was looking into one of the video arcades. I could see in the physical intensity of their postures how rapt the kids inside were. It was like one of those closed systems out of a Pynchon novel: a feedback loop with photons coming off the screens into the kids' eyes, neurons moving through their bodies, and electrons moving through the video game."
William Gibson

Der Zyklus *Paidia Laboratory: feedback* untersucht Computerspiele als geschlossene Feedback-Systeme. In einer Reihe von künstlerischen Experimenten wird das Feedbackverhalten von Spielen erforscht, indem ihr In- und Output durch Modifikationen von Hard- und Software miteinander verschaltet wird. Die Experimente versuchen nicht die Bedienbarkeit der Mensch-Computer-Interaktionen von Games hervorzuheben, sondern deren Grenzen und medienpezifischen Merkmale aufzuzeigen.

Diese prozesshafte Auseinandersetzung mit Interaktion manifestiert sich in einer offenen und veränderlichen Struktur aus Artefakten und schematischen Darstellungen. Der Rhythmus zweier PS2-Schubladen, die sich gegenseitig öffnen und schließen sind in der Ausstellung *Dark Drives. Uneasy Energies in technological Times* der transmediale 2012 zu sehen. Zeitgleich werden weitere Arbeiten des Feedback-Zyklus in einer Sonderausstellung im Computerspielmuseum Berlin präsentiert.

The cycle *Paidia Laboratory: feedback* examines computer games as closed feedback systems. In an ongoing series of artistic experiments the feedback behaviour of games is studied, by coupling their in- and output through modifications of hard- and software. The focus lies not on the usability of games, but rather on an archeology of interaction – determining the limits and boundaries of games in order to understand the media specific characteristics of computer games.

This analysis of interaction focuses on the process of inquiry and becomes manifest in an open and evolving structure of artefacts and schematics. The rhythm generated by mutual opening and closing of two PS2-sleds can be seen at the transmediale 2012 exhibition *Dark Drives. Uneasy Energies in technological Times*. At the same time further works of the feedback-cycle are presented in a special exhibition at the Computerspielmuseum Berlin.



Paidia Institute ist ein junges Institut in Köln, bestehend aus Medienkünstlern und Wissenschaftlern, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, ästhetische und soziale Zusammenhänge zwischen Kunst und Technologie zu erkunden, freizustellen und in neuen Formen zu vermitteln.

Mit *Paidia Laboratory: feedback* repräsentieren Jonas Hansen, Thomas Hawranke, Karin Lingnau und Lasse Scherffig das Paidia Institute.

Paidia Institute is a young institute in Cologne, consisting of media artists and scientists, focusing on the aesthetic and social interrelations between art and technology, constructing and re-constructing these in new contexts and spaces.

With *Paidia Laboratory: feedback* Jonas Hansen, Thomas Hawranke, Karin Lingnau and Lasse Scherffig are representing Paidia Institute.