



**NIKI PASSATH**  
**Maschineller Ungehorsam**

Der „Fehler“ im maschinellen Ablauf, sozusagen die räumliche sowie zeitliche Distanz zwischen 0 und 1 stellt die Komponente und den Ausgangspunkt des lebendigen Elementes dar. Maschinen machen keine Fehler; dieser Satz wird oft zitiert, wenn man an Zwischenfälle wie Tschernobyl oder den Absturz der Challenger denkt. Die technoide Umwelt, wie sie auch im Internet zu finden ist, war jahrzehntelang durch diese Maxime geprägt. Algorithmen, basierend auf der Chaostheorie, erlaubten als erstes in der sonst so exakten Wissenschaft der Mathematik den Anschein von Lebendigkeit zu erzeugen. Auch in der Chaostheorie finden wir kein Absolutes, sondern die Annäherung an eindeutige Zustände wie 0 und 1. Erst die Entdeckung der Quanten und die daraus resultierende Quantentechnologie – die fuzzy logic beinhaltend – erlaubt es uns, die Zwischenzustände, den so genannten maschinellen Ungehorsam, den Geist in der Maschine zu erklären. Die menschliche Komponente und die soziale Konstruktion der Maschine basiert auf dem Interface, welches die haptische Schnittstelle bzw. die Körperlichkeit des Automaten bedingt. Je ungenauer und rauer die körperliche Oberfläche und Konstruktion gestaltet wird, desto mehr anthropomorphe Emotion entsteht. („Mein Computer spinnt schon wieder-, -So ein süßes Auto-,...“) Einer Maschine kann der Anschein von Lebendigkeit mittels unterschiedlichen Faktoren gegeben werden. Die Augen sind für den Menschen und seine Wahrnehmungs- und Erkennungsmechanismen ein wichtiges Organ für Aufmerksamkeit bzw. Reaktion und Kommunikation. Für den Menschen ist es sehr einfach, eine Winkelberechnung zwischen den zwei Sehrichtungen der Augen auszuführen, um in Erfahrung zu bringen, in welche Richtung ein anderer Mensch, ein anderes Tier - oder abstrahiert - eine Kamera blickt. Außerdem sind kleine Bewegungen und Geräusche des Körpers wie Atmung oder das Klopfen des Herzens wahrnehmbar und lassen unbewusst zwischen Lebendigem und Leblosem unterscheiden. Ein wesentlicher Aspekt sind auch die unscheinbaren Bewegungen des Körpers und eine nicht-industrielle-Norm der Ästhetik.

Niki Passath, geboren in Graz 1977, lebt und arbeitet in Wien.

Ausbildung: 2000 – 2004 Visuelle Mediengestaltung / Digitale Kunst (bei Karel Dudesek, Peter Weibel, Thomas Fürstner), Universität für Angewandte Kunst Wien; 2000 Architektur, Ecole d'Architecture Languedoc-Roussillon, Montpellier; 1995 – 2000 Architecture, Technische Universität, Wien; 1988 – 1995 Violoncello, Hochschule für Musik und Darstellende Kunst, Graz.

Ausstellungen (Auswahl): Camp Pixelache 2011, Gallery August, Helsinki (2011); Roboterträume, Kunsthaus Graz, Museum Tinguely, Basel; Paraflows .11, Festival für digitale Kunst und Kulturen, Künstlerhaus, Wien; Niki Passath in a World of Swarms, Medienkunstlabor Graz (2010); Menge, Museumsquartier Schauraum, Wien; Social Machines, Medienkunstlabor Graz (2009); Bewegungsmeldung – Kunst zum Raum, Auteno, Wien; Niki Passath – Sue Sellinger, Galerie Strickner, Wien (2008); Exklusiv, Kunstpavillon, Innsbruck (2007); Scheues Wesen – Rob - 007, Museumsquartier, Super.net, Cuisine Digitale (2006); Hybrid Creatures and Paradox Machines, Ars Electronica, Linz (2005); Facing Fotografie, Westlicht Schauplatz für Fotografie, Wien; Art Position 2004, Ottakringer Brauerein, Wien; Bildbruch, Kunsthalle Wien (2004); Play Global, Transmediale 03, Berlin; Chrono Files, Lothringerhalle, München (2003).