

update

design

arte digitale

cultura digitale

psicogeografia

GAM

arte pubblica

architettura

musica

review

personaggi

## Meravigliosa Armonia

86 anni lascia questo mondo e con lui va via

\_ISSUE 3

## ARTE DIGITALE

Archivio articoli

## RUBRICHE

<b>Design</b>
<b>Psicogeografia</b>
<b>Musica</b>
<b>Personaggi</b>
<b>Review</b>
<b>Architettura</b>
<b>Arte Pubblica</b>
<b>Cultura Digitale</b>
<b>Milano Contemporanea</b>
<b>Ricerche</b>

## ARCHIVI DIGITALI

La Videoteca Della GAM  
Update

## FOCUS

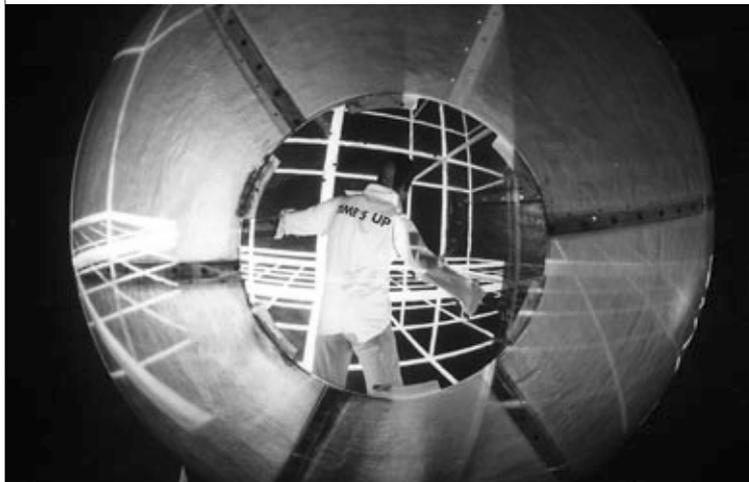
**ART SYNTOMI**  
...tre Bambini...  
**Nuovi Committenti**  
Luca Beatrice

## TIME'S UP: UN LABORATORIO PER SITUAZIONI SPERIMENTALI

04.03.2005

Ho intervistato Tim Boykett, fondatore del gruppo artistico e di ricerca sui media, TIME's UP (<http://timesup.org>). Questo gruppo risiede a Linz in Austria, hanno partecipato ai più importanti festival internazionali, tra cui Ars Electronica.

Secondo me sono una delle realtà più interessanti dell'intero panorama delle installazioni interattive. Come trapela dall'intervista, l'accento posto da questo gruppo sul gioco, sulla persona, lo sport, il movimento, gli permette di essere molto comunicativi con il pubblico.



**-Potresti raccontarmi come è nata l'idea di creare un "laboratorio per situazioni sperimentali"?**

Siamo un gruppo ristretto di persone che nel passato si sono trovate a lavorare in diversi ambiti- performance, installazioni, scultura, etc.- con le macchine. A un certo punto abbiamo realizzato che le cose che immaginavamo non erano possibili nell'ambiente nel quale eravamo attivi. Così abbiamo formulato alcune idee più concretamente e abbiamo cercato alcuni fondamenti teorici e concettuali. " Una proposta per il miglioramento del Teatro della Vita Quotidiana" è stato il testo che ha portato alla fondazione di Time's Up e alla nascita della prima serie di progetti.

Questi progetti fanno ora parte della serie "Hyperfitness Studio". Puoi considerare questi progetti come uno sviluppo progressivo di spazi teatrali che non hanno nè palcoscenico, nè attori, unicamente una situazione all'interno della quale il pubblico entra e si interrelaziona. Le situazioni sono quotidiane, ma modificate, in modo che anche le reazioni nello spazio sono differenti. In contrasto con la vita quotidiana, il visitatore è incoraggiato a analizzare lo spazio e la varietà delle sue proprietà, per agire con

divertimento, per provare le azioni di tutti i giorni secondo dinamiche inusuali.

**-Puoi raccontarci qualche cosa riguardo al background culturale tuo e dei membri di TIME'S UP, con una breve esposizione di ognuno, in modo da chiarire quanto l'interdisciplinarietà dei partecipanti sia fondamentale per realizzare progetti complessi come i vostri.**

Bene, TIME'S UP è una entità che preferiamo chiamare un "connettivo" piuttosto che collettivo, ciò che ci importa è unirci secondo dinamiche interessanti che rendano possibile realizzare ciò che facciamo, in modo da avere un ensemble il più largo possibile piuttosto che essere d'accordo su pochi elementi collettivi. La nostra attitudine è quella di concentrarci su ciò che ci piace piuttosto che sulle qualità dove dovremmo essere bravi. Essere una efficiente ape lavoratrice può essere produttivo in una fabbrica di automobili, ma per queste cose c'è bisogno di altro. Di sicuro non è necessario che tutti si interessino di matematica. Ci sono vari fasi in ogni progetto che possono andare meglio per una persona piuttosto che un'altra: a seconda che per temperamento una persona sia uno sprinter, una da "fondo", preciso piuttosto che adatto per le idee generali.

Il gruppo principale è costituito dalle seguenti persone:

Marc 9: musicista, macchinista, programmatore, video maker. In generale la sua attitudine è punkrock, cosa che lo ha portato per qualche tempo a lavorare a San Francisco con Chico MacMurtrie nel gruppo the Amorphic Robot Works.

Tina Auer: arriva da un background di video, fotografia e enormi sculture di metallo, probabilmente il miglior rifinitore del gruppo. Riesce a rendere queste ridiole idee che pensiamo realizzabili, e lo sono.

Ante Mayrhofer: ha organizzato eventi e minifestival, video maker e musicista, laureato in sociologia, fa in modo che tutti i progetti e persone coinvolte siano connesse.

Lois Wohlmuther: è la nostra bocca più larga, lavora come comunicatore e ha fatto una serie di eventi pubblicitari, lavorato nella produzione di film e arrangiato potenziali accordi con finanziatori.

Alex Barth: 3D visuals and media, video, bar, eventi e robot umanoidi. HA fondato il Robotics Lab <http://www.roboticslab.org/>, che analizza alcuni aspetti del lavoro di TIME'S UP.

Gerd Trautner: proiezioni, presentazioni, networking e analisi dell'immagine. Lavora anche a livello commerciale <http://www.brainsalt.net/> ed è il cinico del gruppo

Tim Boykett: musica, matematica e macchine. Ho letto molti libri stupidi sulla neuroscienza e la teoria della percezione. Inizio le cose troppo presto.

**- Cosa puoi dirmi riguardo al processo scientifico su cui poggia l'esplorazione creativa dei progetti nati nel vostro think tank?**

Beh non so mica se definirlo scientifico. Abbiamo varie misurazioni di Controllo della Qualità- la più importante è: questa idea ci fa ridere? Ci sentiamo come se questa idea debba già essere realizzata? Ci eccita? Dopo c'è l'aspetto pratico- qualcuno vuole portarla avanti? Noi non pensiamo del tipo - può qualcuno farlo, chi è responsabile di cosa, ma piuttosto, quanta voglia ho io di buttarmi dentro a questi problemi?

Procediamo lungo una serie di esperimenti, proviamo, testiamo, guardiamo se può funzionare. Ci piace strutturare "esperimenti pubblici" che sono piccoli eventi, di solito all'interno dei nostri workshop, dove un pubblico è invitato a essere parte di una piccola situazione, per utilizzare differenti parti di un progetto unico, per analizzare come procedono le singole parti. Abbiamo bisogno di questa fase di feedback, perché a volte ci fissiamo con una idea, al punto che per noi sono ovvie delle cose che per il pubblico non lo sono affatto. O viceversa. O ancora un'altra suggestione completamente differente. E poi ci piace creare queste opportunità

alternative per il pubblico per giocare con questi nuovi "giocattoloni" che sviluppiamo.

**-Ultimamente sono incappato nel libro di Gunter Amendt "No drugs, No future", che parla della necessità per l'uomo contemporaneo della necessità a volte dell'abuso di droghe, farmaci, doping, per raggiungere un equilibrio che è stato rotto dall'accelerazione delle tecnologie informatiche, droghe per ogni età, dal prozac alla marijuana, dall'extasy al viagra, penso che la vostra teoria della "Hypercompition", cerchi di trovare un nuovo equilibrio per l'uomo contemporaneo attraverso l'interazione fisica e l'ipercompetizione. Cosa ne pensi?**

Non ho letto "No Drugs, No Future", ma da quello che mi dici tu, c'è un qualche legame tra le due idee. Ultimamente ho comprato due libri che possono essere sulla stessa linea. Il primo è "Faster" di James Gleick, che non ancora letto bene, ma sembra trattare lo stesso problema della velocità nella nostra società. L'altro è "The play ethic" di Pat Kane. Questo libro tenta di definire una idea che potrebbe essere una sorta di versione della "etica del lavoro" protestante applicabile ai nostri modi di vivere. Questa idea di cercare di coinvolgere il gioco all'interno delle nostre vite secondo una modalità coerente, è in linea con l'attitudine dei progetti sui quali abbiamo lavorato negli ultimi anni.

La serie "Hyperfitness Studio" nasce dal desiderio di rinnovare l'idea di "fitness" della società contemporanea. All'inizio è stato soprattutto sarcastico, come approccio, ma avevamo bisogno di utilizzare una struttura su cui poggiare le nostre idee. Queste idee sono nate da differenti spunti riguardo al corpo, al teatro, ad un rinnovamento delle idee dei situazionisti, secondo la nostra realtà quotidiana. Ma una volta che ci siamo buttati in questo ambito, abbiamo realizzato come ci fosse qualcosa di più che un semplice punto di vista. Fitness e l'idea della competizione erano interessanti sotto molti aspetti, che sono stati condensati nell' "extended abstract" della " Teoria della Hypercompetizione".

L'altro anno a Transmediale ho sentito l'intervento di un gruppo di studenti che presentava il futuro della vecchiaia. Uno di loro ha puntualizzato come, procedendo al passo contemporaneo, sia pensabile che in futuro persone anziane con buone disponibilità economiche possano riempirsi di medicine, in modo da rimpiazzare gli ormoni persi, prendere il Viagra e diventare lentamente dementi. Delinquenti geriatrici, così ha definito gli anziani del futuro quella studentessa.

L'idea che mi viene in mente ora, è che anche se molti aspetti della nostra vita sono diventati più semplici, abbiamo più tempo di qualsiasi uomo prima di noi, nonostante tutto riusciamo ancora a riempire questo tempo libero in modo che diventi inutile. Hakim Bey afferma nel suo libro TAZ che gli schiavi di Roma ( o della Grecia?, poco importa) avevano più giorni di vacanza di quanti ne abbiamo noi oggi. Coloro che hanno un lavoro ci si aspetta che si portino il lavoro a casa o che facciano straordinari, mentre quelli come noi che lavorano in proprio, lavorano tutto il tempo.

Le idee che si diffusero negli anni '70 riguardo all'era della tecnologizzazione, dove tutti avrebbero lavorato di meno, si è dissolta con tante parole vuote. Alcune statistiche affermano che la produttività non è aumentata con l'entrata dei computer nel posto di lavoro. Sembra che riusciamo sempre a trovare nuove dinamiche per affermare la nostra importanza, per mantenere l'occupazione, per tenere le persone busy-ness, che è sempre buona cosa per il business.

E tutto ciò potrebbe essere un coadjuvante, per alcune di queste idee sulla Hypercompetizione e sulle aree che giudano il nostro lavoro, per venire a galla.

Onassis ha detto una volta che quando una persona non ha più problemi di benessere, fare altre soldi è soltanto un gioco. Ma un gioco importante. Io osservo tutto ciò in molte persone che vanno in pensione. Hanno interessi nel business che non abbandonano, perchè trovano stimolanti. In qualche modo dobbiamo trovare il modo per cui questa attività, che è reale e importante, possa essere sostenibile. Ognuno ha le sue forme di gioco, che possono

essere finanziarie, come musicali, scientifiche, o quant'altro. La nostra principale dichiarazione è che il gioco è tutto, e che tutto è gioco. Le parti della vita che chiaramente non fanno parte del gioco – pulire il cesso, la morte di un caro- possiamo escluderle, ma il resto della vita dovrebbe essere il più vicino possibile al gioco, e in una società dove tutto ciò viene riconosciuto e apprezzato sarebbe molto più sana che quella attuale, che ha delle priorità nelle tipologie di gioco.

**- Cosa mi racconti della vita quotidiana di TIME'SUP nel vostro molo, "the Harbour", un magnifico e attivissimo spazio, laboratorio, casa, sulle rive del Danubio, a Linz?**

La vita va avanti. Il gioco si fa sempre più duro e il livello dei progetti è sempre più alto. Non credo nel processo dell'affermazione, per cui le persone stanno di fronte allo specchio ogni mattina per affermare quello che vogliono essere, pensando che il solo affermarlo possa renderlo vero. Ma quando tutti quanti iniziamo a credere di essere su un carrello che fila dritto verso l'inferno, allora questo incubo potrebbe diventare realtà. Mi sono quasi gustato le delusioni finanziarie degli anni '90, quando anche seri economisti si sono praticamente messi a giocare con l'idea che la nostra società stesse radicalmente cambiando. Non soffriremo. Siamo in una situazione privilegiata, tutti noi dell'occidente. Il nostro Harbour è una enclave dell'assurdità in un mondo di razionalizzazione economica, e vogliamo che sia così.

English Version



TIME's UP: a laboratory for experimental situation

I've interviewed Tim Boyket of TIME's UP (<http://timesup.org>), a austrian group, that participated to the most important festival in Europe and all over the world.

I particularly appreciate them for their playful attitude that let the public to be really participative through shared ideas like sport, movement, competition.

**1. can you tell us how did born an idea like to create a "laboratory for experimental situations"?**

A few people had worked with each other on some older projects with machines - performance, installation, sculpture, etc. We had come to a point where the things that we were imagining weren't possible in the environment where we were active. So we started formulating the ideas more concretely and looking into some of the more theoretical and conceptual foundations - "A Proposal for the Improvement of the Theatre of Everyday Life" was the resulting text that led to the founding of Time's Up and the first series of projects. These projects are now summarised as the "Hyperfitness Studio" series.

You could say that it comes down to developing ongoing theatre spaces that have no stage and no actors, purely a situation in which public individuals enter and interrelate. The situations are decidedly everyday, yet also modified so that the reactions in the space are modified. In contrast to the normal everyday, the visitor is encouraged to investigate the space and its varied properties, to act playfully, to experience the everyday in ways that are unusual.

**2.Can you tell something about your cultural formation and about the people of time's up,with a short overview on everyone, to explain clearly how the interdisciplinarity of the team, is really important to realize such complex projects like yours.**

Well, Time's Up is something that we like to call a "connective" rather than a "collective" - we feel more like we connect to one another in interesting ways to make what we do possible, to attain the largest possible ensemble, rather than agreeing on some collective minimum.

We tend to do what interests us rather than relying mainly upon what we might be "good" at. Being an efficient worker bee might be good for productivity in a car manufacture plant, but for this sort of thing we need more. Of course somethings tend to remain in some hands - we try not to let everyone suffer with bookkeeping, and mathematics is not everyone's interest. There are also the various stages of a project that work more for certain people: whether they are by temperament a starter, a finisher, a detail person or a getting general ideas worked out.

The core group is probably the following:

Marc 9: musician, machinist, programmer, video. In general his attitude and motivation is punkrock, which led to him chucking the band in preference for some time in San Francisco working with Chico MacMurtrie in the Amorphic Robot Works. He keeps saying that he can't write, then I read an interview with him in a fanzine (KAPUzine) - a wonderful text explaining a lot of things in a perfect voice.

Tina Auer: comes from a background of video, photography and large steel sculpture, probably the best "finisher" around. She makes these ridiculous ideas seem feasible - and they are.

Ante Mayrhofer: has been organising events and minifestivals, does video and sound work, performances, has a degree in sociology and keeps things loose.

Lois Wohlmuther: has a big mouth, works as a communicator and has done series of publicity events, worked in film production and harasses possible financiers.

Alex Barth: 3D visuals and media, video, bar, events and humanoid robotics.

Alex set up the humanoid Robotics Lab

<http://www.roboticslab.org/> which takes certain aspects of our work in a certain direction.

Gerd Trautner: projections, presentation technology, multiple machine systems, camera analysis. Gerd works commercially as well, <http://www.brainsalt.net/> and is the resident cynic - an acidtest.

Tim Boykett: music, mathematics, machines. I have read too many silly books about neuroscience and consciousness theory. I start things too early.

**3. what about the scientific process trough which TIME's UP creatively explore the issue born from the think tank till ?**

Well, I am not sure we would call it scientific. We have various Quality Control measures - the most important is, does the idea make us laugh? Do we feel like such as idea just has to happen? Does it get us excited? Then there is the practical aspect - does someone want to take it on? Not - can someone do this, who is responsible for this, but rather - does someone, do I, want to get into these problems.

we go through series of experiments, we try things out, we see if they might work.

We like to do "public experiments" which are small events, usually in our workshops, where a public is invited to come and be part of a small situation,

to use various parts of something in development, to see how they are going. We need this feedback because we are often all a bit stuck into some idea, so for us something is obvious - but for the general public it is not so at all. Or vice versa. Or something completely different. And we really enjoy providing some opportunity for people to play with the new toys we are developing.

**4. In the last days I read a book with this title "No drugs, No future" of Gunter Amendt, talking about the necessity and abuse of drugs by the contemporary humans to get an equilibrium broken by the acceleration of information technologies, drugs for every kind of age, from prozac to marijuana, from ecstasy to viagra, I think that your theory of "Hypercompetition", try to find a contemporary equilibrium not through drugs but through physical interaction and hypercompetition ". What do you think about?**

This is a bit of a hard one, I haven't read "No Drugs, No Future" though, from what you said about it, there is something going on. I have picked up two books recently that might be along these lines. One is "Faster" by James Gleick, which I haven't really looked at yet, but which seemed to be about this problem of speed in our society. The other one, that I am beginning to get into, but I keep getting distracted from, is Pat Kane's "The Play Ethic." This book is trying to localise something that might be a version of the protestant "Work Ethic" with more applicability for the way we live now. This idea of integrating play into our lives in some coherent fashion, resonates well with the projects we have been working on for the past years.

The "Hyperfitness Studio" series of projects were based upon a reevaluation of the ideas of fitness in modern society. It was essentially sarcastic, at least at the start - we needed something to use as a structure upon which to hang the ideas that we had. These ideas had emerged from various ideas of the body, about theatre, about reworking the ideas of the situationists to be applicable to a world that we saw (which was very different to 1950s and 1960s France). But once we started getting into this material, we found that there was more than just a frame there. Fitness and ideas of competition were interesting in too many ways, then we started with the ideas that are written down in the "Extended Abstract" of the "Theory of Hypercompetition" (insert URL here). After the first year of work on the Hyperfitness Studio, an extended version of this abstract was prepared, but at some point the last gaps were not filled in, and the text was never taken further. Maybe it is time to pull it out of retirement.

I enjoyed a small presentation last year at the Transmediale from a group of students looking at the future of aging. One of them commented that with medication and medical treatment moving as it is, we would soon have a load of retirees with decent incomes and filled with medications replacing the lost hormones, able to get Viagra on prescription and slowly becoming demented. Geriatric delinquents, she called them. The idea of these gangs of bored, pill-popping dementees filled me with some kind of glee, but the image of a bunch of ex James Dean fans reclaiming their youthfulness is a bit odd.

The one idea that arises to me right now is this way that although one aspect of our lives is becoming easier - we have more time than any age before us - we still manage to fill this time in such a way as to make that time useless. Hakim Bey claims in TAZ that the slaves in Rome (or was it Greece?) had more holidays per year than we do today. Those with jobs are expected to take work home or do overtime, those of us who are self-employed naturally work all the time. The ideas that spread in the 1970s that the coming age of technologisation, this post-scarcity society that we were/are building, would enable us to work less, to spend even more time on the important things in life - whatever that might mean - have turned into so many empty words. Okay, the guy who marketed Red Bull in Europe only has to work three days a week. But the rest of us seem even more

trapped than the suit wearing drones in old movies. Some statistics say that productivity has not increased with the massive introduction of computers into the workplace.

It seems that we are finding ways to maintain our importance, to maintain employment, to maintain busy-ness (which is always good for business).

And this might be something where some of these ideas in hypercompetition and the various other threads that inform our work come to the fore. Onassis has made a lovely statement that once one gets past a certain level of wealth, the creation of more wealth is only a game. But an important game. I have observed this in a lot of

people I know moving into retirement. It is their hobby. They have business interests that they keep up because they can, because they find it interesting. Not because

they have to. And that is fine. Somehow we need to find ways to allow this play, this activity that is recognisably real and important, to be okay. But other people find that their play is something else. Maybe it is the intricacies of the history of some musical subgenre, or the details of some chemical structure. Maybe they enjoy playing with children, or they are a perfect dominatrix. These are all forms of play, yet those that do the stock market game get financial rewards (as do the dominatrices and the industrial geneticists) while those who play another game get left out.

Maybe the one central statement that we make is that play is everything, that everything is play. The parts of life that are arguably not play - cleaning the toilet, the death of a loved one - we can exclude, but the rest of life should be as close to play as possible, and a society in which this is recognised and appreciated would be a lot healthier than this one we have now with a prioritisation of types of play.

##### **5. What about the daily life in Linz at the Harbor, your wonderful and active basequarter?**

Life goes on. The play is getting harder to find - all around us, the level of "seriousness" is rising, some claim of tough times and all that. I am not a believer in affirmations, where people stand in front of the mirror in the morning to state what they want to be true, with the belief that believing it is enough. But when we all believe that we are on the way to hell in a handbasket, that times are tough and getting worse, then we will have that. I almost enjoyed the delusions of the 1990s, when even serious economists played with the idea that the structure of our society was essentially changing. We aren't going to starve. Neither are most of the people around us. We live in a very privileged situation, all of us in the west. The harbour is an enclave of absurdity in a world of economical rationalisation, and we aim to keep it that way.

Autore: **Luca Barbeni**

 [Invia link ad un amico](#)

 [Stampa articolo](#)