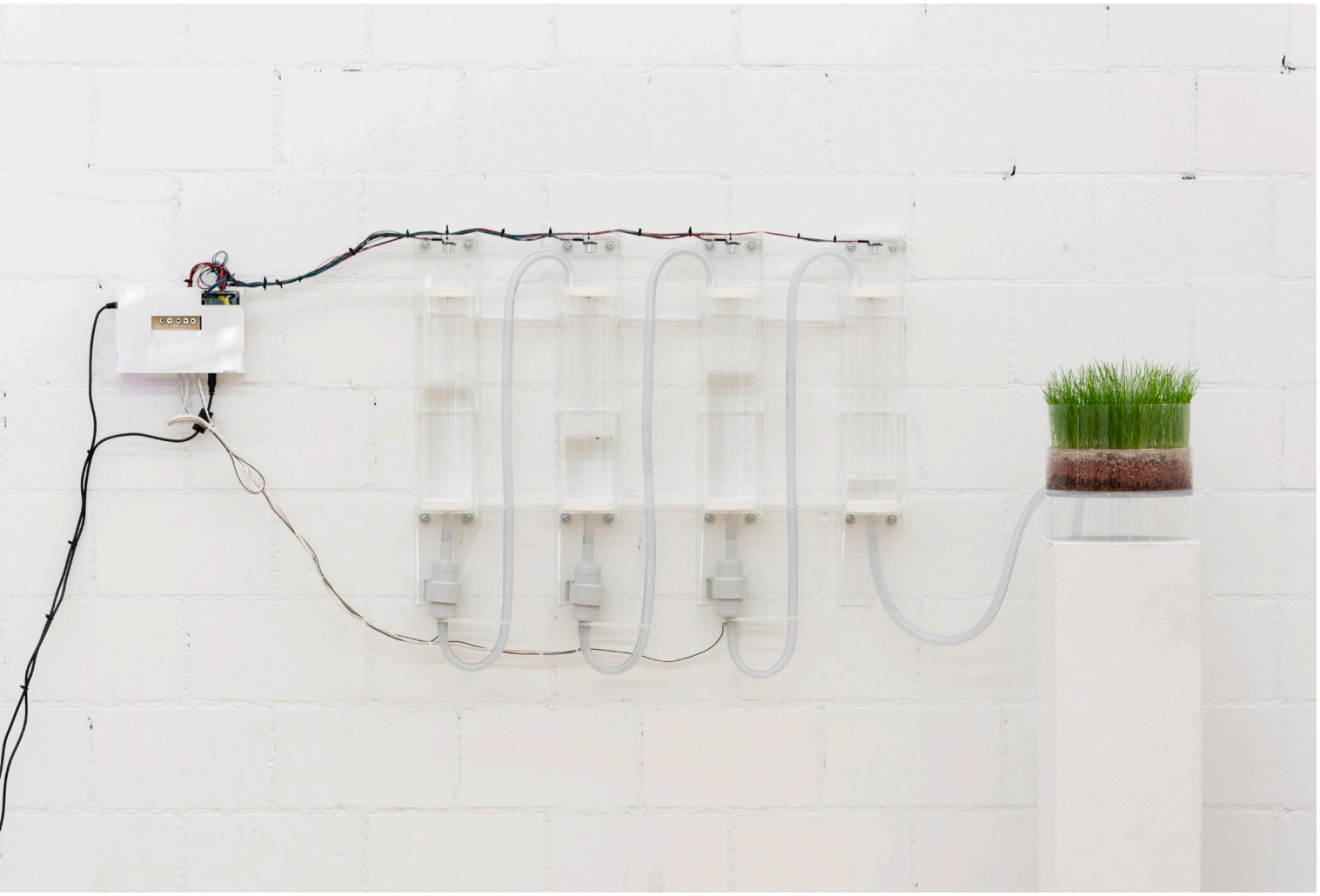
David Herren

2019, Portfolio

info@davidherren.ch
https://davidherren.ch



Ansicht @ Werkschau IDA, Hochschule Luzern – Design & Kunst, 2018

N

2018, PC, Internetverbindung, Mikrocontroller, Leiterplatten, Kabel, Ultraschallsensoren, Pumpen, Stromversorgung, eigenhändige Software, Acrylglasröhren und Platten, 3D-Drucke, Schläuche, Wasser, Blähton, gebrannter Ton, Sand, Sockel, mineralischer Dünger und Gras, ca. 210 x 100 x 170 cm

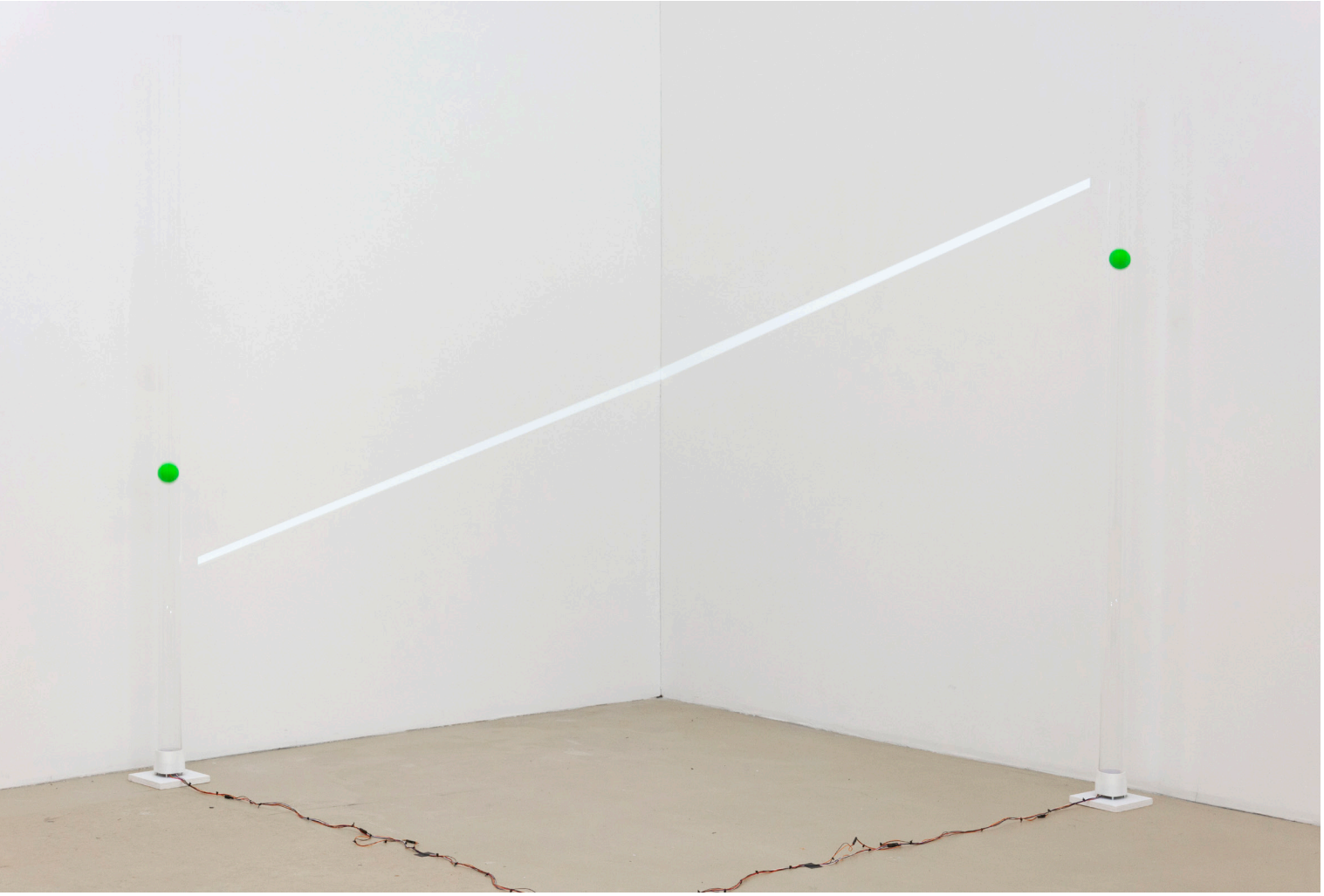
Die Arbeit «N» beschäftigt sich mit dem agrarökonomischen Zusammenhang, dass die Getreidepreise den Erdgaspreisen folgen. Warum ist das so?

Pflanzen benötigen neben Licht, Luft und Wasser auch Nährstoffe. Ein essentieller Nährstoff für sie ist Stickstoff (N). In der globalen Nahrungsmittelproduktion kommen heute etwa zur Hälfte mineralische Düngemittel zum Einsatz. In diesen ist Stickstoff in Form von Ammoniumnitrat (NH_4NO_3) enthalten. Ammoniumnitrat entsteht durch die Neutralisation von Ammoniak (NH_3) mit Salpetersäure (HNO_3). Ammoniak wiederum wird aus Luft (Stickstoff N_2 und Sauerstoff O_2) und Erdgas (Methan CH_4) synthetisiert.

Die Arbeit besteht aus vier an der Wand befestigen und teilweise mit Wasser gefüllten Acrylglasröhren. Die Erste ist mit der Zweiten über eine Pumpe und einem Schlauch verbunden. Die zweite Röhre mit der Dritten und die Dritte mit der Vierten. Die vierte Röhre ist schliesslich mit dem Pflanzengefäss verbunden. In diesem wächst Grass auf einem anorganischen Substrat, welches mit mineralischem Dünger versetzt ist. Die erste Röhre fungiert als Reservoir, die Vierte misst den Wasserstand im Pflanzengefäss. Der Füllstand der Zweiten repräsentiert den reziproken Gaspreis und der Pegel der Dritten den proportionalen Weizenpreis. Die Börsenkurse werden in Echtzeit von einer bestimmten Website geladen. Die Niveaus passen sich fortlaufen diesen Finanzdaten und dem Verbrauch des Grases an.

Wenn wir uns heute darum bemühen, unabhängig von fossilen Energieträgern zu werden, heisst das auch, dass wir gleichzeitig eine langfristig funktionierende Lösung für die Nahrungsmittelproduktion finden müssen.

https://www.hslu.ch/de-ch/design-kunst/studium/studienuebergreifende-module/ida-im-bachelor/ida-ausg-arbeiten18/ida-aa-dok-206/
https://github.com/herdav/n
https://vimeo.com/272964585
https://davidherren.ch/?n=de



Ansicht @ K&V im C&A, Chapelle³, 2018

Interference

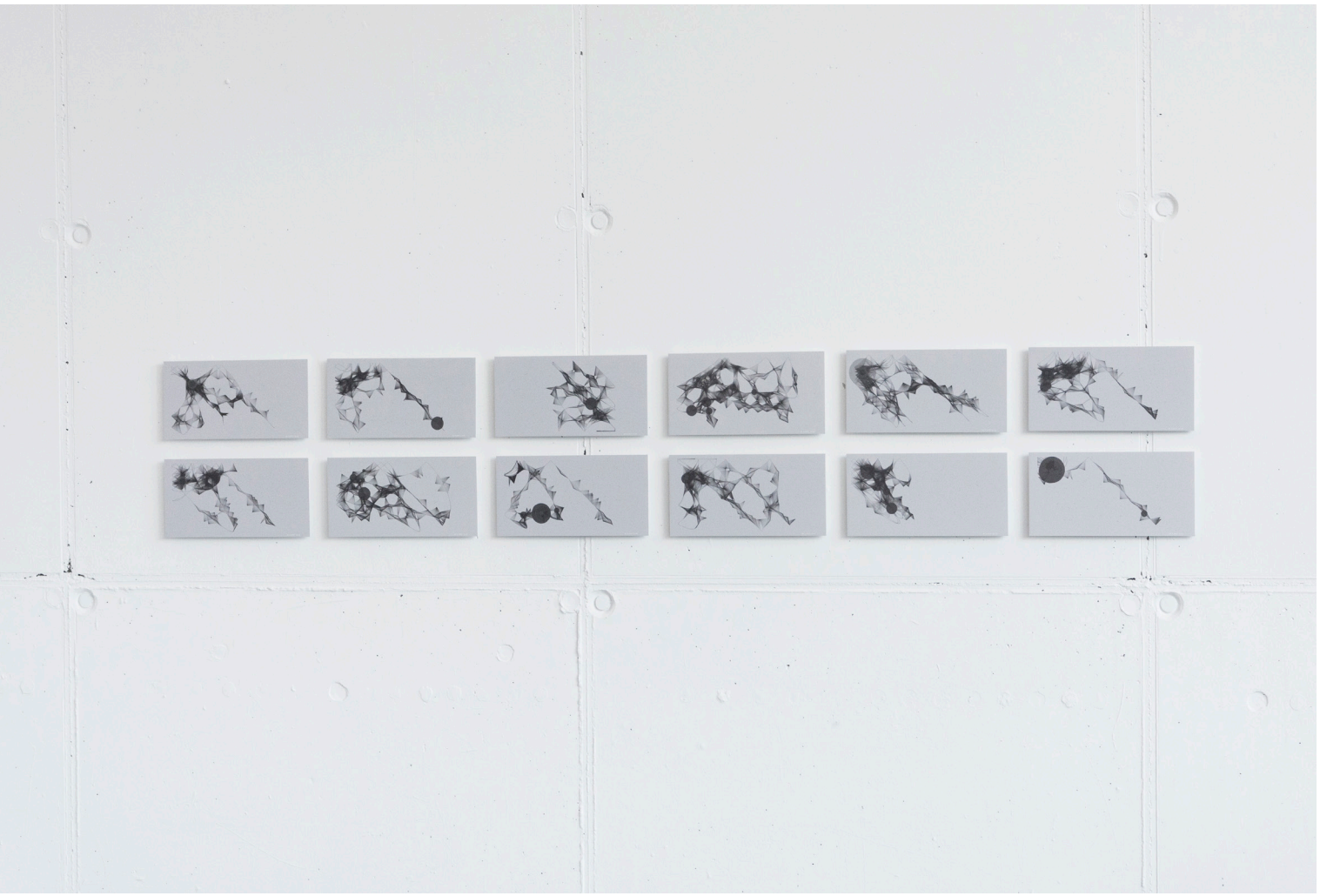
2018, Mikrocontroller, Leiterplatte, Ultraschallsensoren, Axialventilatoren, Stromversorgung, eigenhändige Software, Echtzeit Projektion, Acrylglasröhren, 3D-Drucke, Polystyrolkugeln, Holz und Kabel, ca. 200 x 200 x 200 cm, Dimensionen variabel

Die Arbeit «Interference» ist eine kinetische Rauminstallation. In einer Raumecke stehen sich zwei Acrylglasröhren diagonal gegenüber. In diesen schweben grüne Polystyrolkugeln in einer zyklischen Auf- und Abbewegung. Die Kugeln verbindet eine Linie aus weissem Licht, welche in Echtzeit an die Wand projiziert wird.

In der Physik bezeichnet Interferenz das Zusammentreffen aller Arten von Wellen. Licht kann als elektromagnetische Welle beschrieben werden. Bei dieser Art von Wellen stehen das elektrische und das magnetische Feld rechtwinklig zueinander. Licht kann auch als Strahlung von Teilchen, den Photonen, begriffen werden. Bekannt ist dieser Zusammenhang als Welle-Teilchen-Dualismus.

Die Arbeit versucht eigentlich unbegreifliche Phänomene der Physik in eine sinnliche Erfahrung zu übersetzen.

https://facebook.com/events/421148398337895
https://github.com/herdav/interference
https://vimeo.com/262340615
https://davidherren.ch/?interference=de



Ansicht @ Werkschau IDA, Hochschule Luzern – Design & Kunst, 2017

remap

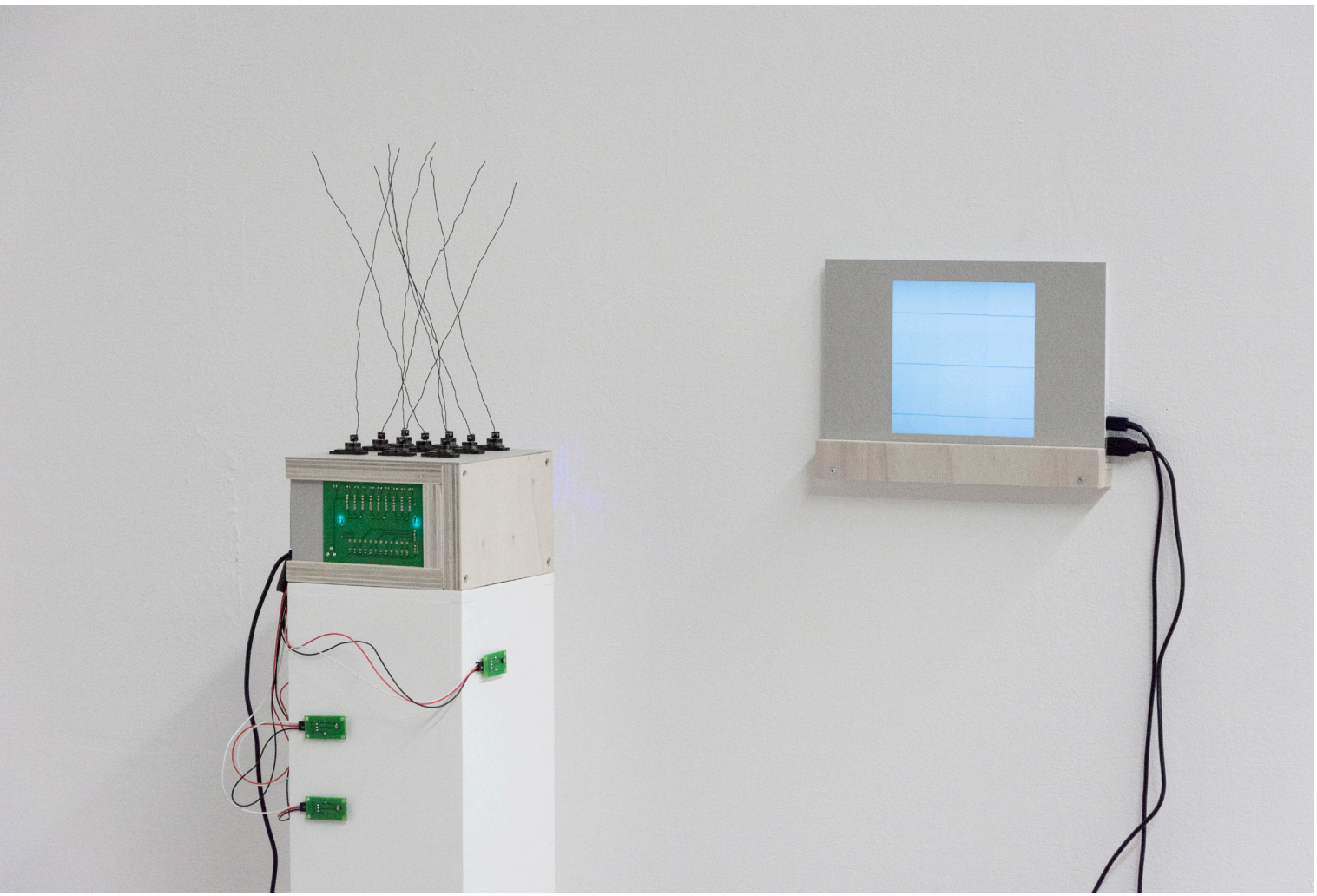
2017, UV-Direktdruck auf Hartschaumplatte, basierend auf einem Rendering aus eigenhändiger Software, 12 à 13 x 26 x 1 cm, Edition 3 + 1 AP

Die Arbeit «remap» thematisiert die Verarbeitung von Daten und die Ästhetik statistischer Grafiken. Als Rohdaten dienen ein Satellitenbild von Emmen und die News-Feeds zur Zentralschweiz des Schweizer Radio und Fernsehen sowie der Luzerner Zeitung. Eine eigens entwickelte Software wandelt diese Daten in eine Animationsgrafik um. Die Arbeit «remap» transportiert keine realen Fakten, sondern erzeugt den Anschein von Authentizität. Dadurch werden Erwartungen, welche an die Vermittlung von Daten gestellt werden, möglicherweise durchbrochen.

Ein virtueller Wanderer sucht auf der Karte nach fiktiven Wegmarken, dargestellt als Kreisflächen. Jede Wegmarke übt auf den Wanderer eine anziehende und, ab einem bestimmten Abstand, eine abstossende Kraft aus – ähnlich den Gravitationskräften im Universum. Einzig diese Kräfte bewegen den Wanderer. Jede Erkundung einer Wegmarke lässt diese wiederum wachsen. Das Wachstum ist abhängig von der Dauer der Erkundung und der Anzahl selektierter Schlagzeilen aus den News-Feeds. Zudem sind alle Wegmarken miteinander verbunden und teilen sich die gleiche Ressource. Das bedeutet, dass das Wachstum einer Wegmarke, das Wachstum all anderer reduziert – die Ressource verteilt sich immer auf alle Wegmarken. Der Pfad der Wanderung wird fortlaufend aufgezeichnet – die Karte verdichtet sich mit der Zeit. Wachstum wird so als Akkumulation von Linien und Kreisflächen interpretiert.

Bei jedem neuen Programmstart entsteht eine einzigartige Karte – es bildet sich eine gleichmässige Struktur oder auch eine Karte mit Bereichen von erhöhter Konzentration.

http://enzyklopaedie-emmenbruecke.ch/remap
https://hochparterre.ch/campus/blog/post/detail/r-wie-remap/1512658363
https://github.com/herdav/remap
https://vimeo.com/219492932
https://davidherren.ch/?remap=de



Ansicht @ LAB.30, 16. Augsburger Kunstlabor, Kulturhaus Abraxas, 2017

sq3px

2017, Mikrocontroller, Leiterplatten, Sensoren, Servomotoren, Stromversorgung, eigenhändige Software, Tablett-PC, Holz, Karton, Kabel, Drähte und Sockel, ca. 150 x 17 x 17 cm

Die Arbeit «sq3px» ist eine interaktive Installation, welche auf die Lichtsituation im Raum – und dadurch auch auf Personen – reagiert.

An einem Sockel sind, an verschiedenen Positionen, vier Sensoren befestigt. Diese messen das Umgebungslicht. Eine Software steuert durch diese Informationen neun Elektromotoren. Diese bewegen sich, entsprechend der Helligkeit im Raum, um bis zu einer halben Drehung. An jeder Achse eines Motors ist ein Draht befestigt. Dieser vibriert schon bei kleinen Drehbewegungen und erzeugt dadurch ein leises knistern. Zudem ist an der elektrischen Steuerung ein Tablet-PC angeschlossen. Auf diesem befindet sich eine Software, welche die Sensorinformationen in eine minimalistische Grafik übersetzt.

Die Installation ist fortwährend in einer leichten Bewegung – ähnlich wie Grashalme im Wind.

https://lab30.de/programm-2017/sq3px
https://blog-de.digitalbrainstorming.ch/2018/02/07/singende-kaffeekannen-tanzendes-heu
https://github.com/herdav/sq3px
https://vimeo.com/221154829
https://davidherren.ch/?sq3px=de

Ansicht @ AUS STROM, Kunsthalle Luzern, 2018

Boundary

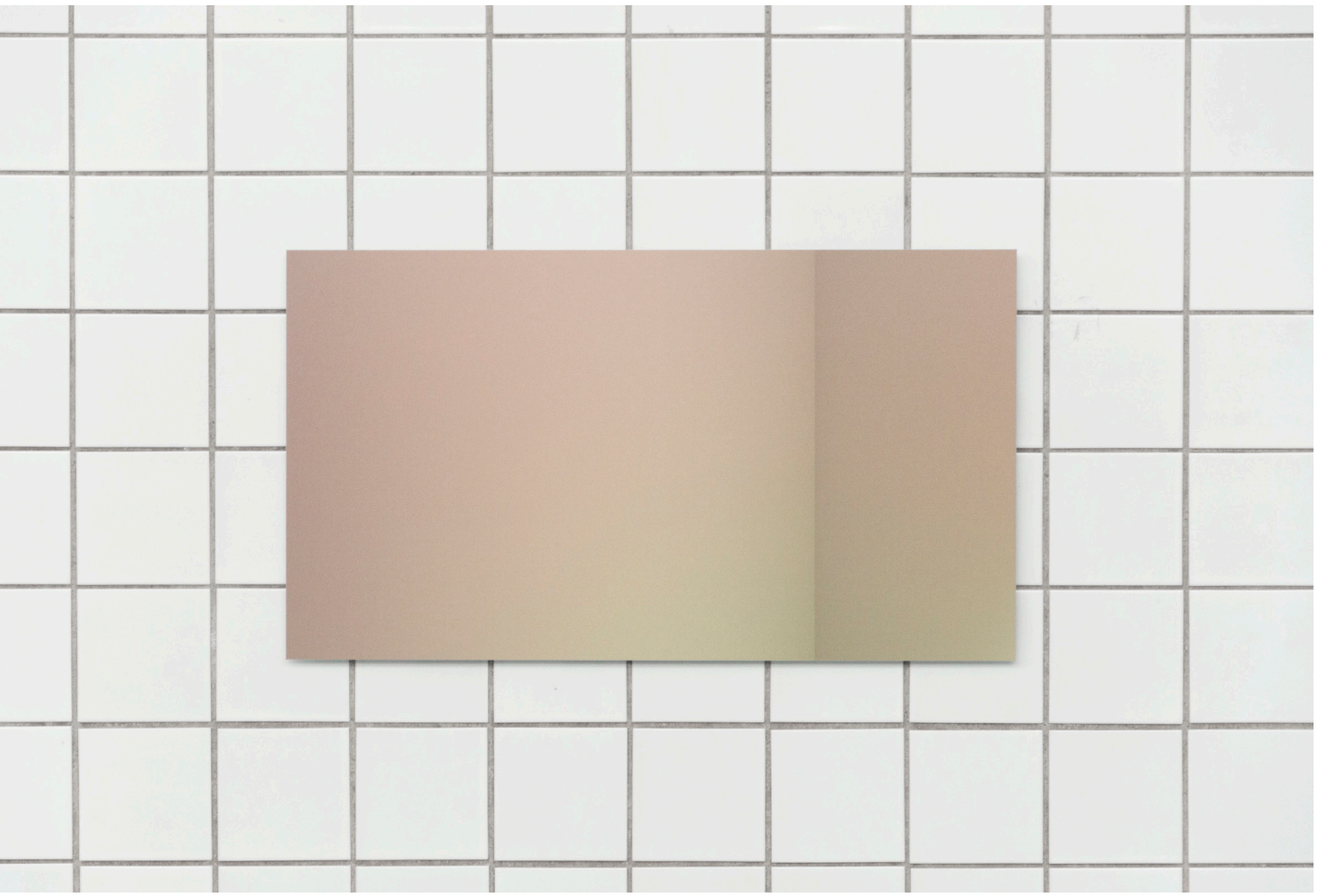
2017, Speicherprogrammierbare Steuerung, Leiterplatten, induktive Sensoren, Stromversorgung, magnetische Hubzylinder, 3D-Druck, Holz, Karton, Kabel und Schnüre, 46 x 40 cm, Höhe variabel

Die Arbeit «Boundary» versucht eine azyklische Bewegung zu erzeugen.

Eine runde Plattform – bestehend aus Hülle, Boden und einer Auflage – hängt an Schnüren. Jede dieser Schnüre ist, über eine Umlenkvorrichtung, mit einem elektromagnetischen Hubzylinder verbunden. Auf der Unterseite der Auflage befinden sich sechs Sensoren. Auf der Auflage liegt eine Kugel aus Metall. Die Kugel wird von den Sensoren detektiert. Diese Signale werden mittels einer Software verarbeitet und die Zylinder entsprechend bewegt. Der Algorithmus der Steuerung versucht nun fortlaufend die Kugel vom Rand in die Mitte der Plattform zu befördern. Dies gelingt ihr aber nie.

Vor einer dezenten Geräuschkulisse ändert die Plattform somit dauernd ihre Lage entsprechend der Position der Kugel.

https://arttv.ch/kunst/kunsthalle-luzern-aus-strom
https://zentralplus.ch/de/news/kultur/5557944/Kunst-unter-Strom-Absurdität-statt-Glanz.htm
https://kunsthalle-luzern.ch/aus-strom.html
https://vimeo.com/169250614
https://davidherren.ch/?boundary=de



Ansicht @ Fetter Schinken, Neubad, 2018

Generatives Inkarnat

2016, C-Print auf Verbundplatte, basierend auf einem unbiased Rendering, 46 x 82 x 2 cm, Edition 3 + 1 AP

Die Arbeit «Generatives Inkarnat» befasst sich mit der additiven und subtraktiven Farbmischung und der Lichtreflexion von Hauttönen. Als Ausgangsmodell dient der eigene Körper.

Das ausbelichtete Bild zeigt wesentlich einen feinen Farbverlauf von gebrochenem Grün zu Rot und die Mischung der Beiden. Zudem teilen leichte Helligkeitsunterschiede, ersichtlich durch eine vertikale Kante, das Bild. Die Farben entstehen in einem dreidimensionalen virtuellen Raum – durch die Reflexion von weissem Licht, an einer roten und grünen Fläche, auf eine hellgraue Wand.

Die Perspektive der Aufnahme ist so gewählt, dass kein Raum mehr ersichtlich ist, nur die Kante könnte noch Rückschlüsse auf einen solchen geben.

https://neubad.org/event/freitag-13-april-2018/fetter-schinken-dk-ausstellung
https://vimeo.com/157017220
https://davidherren.ch/?inkarnat=de

CV

David Herren (*1984 in Arbon), lebt und arbeitet in Luzern, Schweiz.

Gruppenausstellungen

2019 Werkschau, Messe Luzern, Halle 4, Luzern (CH) x

2018 Network of Arts, Garaio Labs, Bern (CH
K+ Invasion, BAU 745, Viscosistadt, Emmenbrücke (CH x
Fetter Schinken, Neubad, Luzern (CH) x
K&V im C&A, Chapelle[3], Luzern (CH) x
Aus Strom, Kunsthalle Luzern, Bourbaki Panorama, Luzern (CH)

2017 Lab.30, 16. Augsburger Kunstlabor, Kulturhaus Abraxas, Augsburg (DE)

Medien

Netflix of Art?, 041 Das Kulturmagazin, Juli / August 2018
Singende Kaffeekannen, tanzendes Heu, Digital Brainstorming, 7.2.2018
Aus Strom - Kunsthalle Luzern, arttv.ch, 18.1.2018
Kunst unter Strom: Absurdität statt Glanz, zentralplus, 12.1.2018
R wie remap, Hochparterre Campus, 8.12.2017
Wenn die Privatsphäre preisgegeben wird, Augsburger Allgemeine, 27.10.2017

Ausbildung

Ab 2019	MA in Fine Arts, Hochschule Luzern – Design & Kunst
2016 bis 2019	BA in Kunst & Vermittlung, Hochschule Luzern – Design & Kunst x
2014 bis 2016	Gestalterisches Propädeutikum, Kunstschule Winterthur
2006 bis 2008	Dipl. Techniker HF, Höhere Fachschule für Technik, ZbW St. Gallen