

Hyejun Youn, AuxeticBreath: Changing Perception of Respiration

Die Arbeit „AuxeticBreath“ der Künstlerin Hyejun Youn ist eine interaktive Installation, die rhythmische Muster kollektiver menschlicher Atemzüge mit Hilfe von sanfter Robotik (Soft Robotic) und auxetischen Strukturen aufzeichnet und visualisiert. Die ovalen Formen reagieren in Anwesenheit der Betrachter*innen mit unterschiedlichen Intensitäten und lösen dabei Intimität, Bedrohung oder Vorsicht aus. Das auxetische dehnbare Material suggeriert eine Art Membran und erinnert stark an organische Formen. Verstärkt werden die rhythmischen Veränderungen durch verschiedene Lichtimpulse. Nach längerer Anwesenheit vor der Installation kehrt der simulierte Atem zu seinem ursprünglichen Intervall Rhythmus zurück. In Zeiten einer globalen Pandemie ist der menschliche Atem zu einer Gefahrenzone erklärt worden. Der Atem ist jedoch nicht nur die Grundbedingung für einen lebenden Körper sondern die vom Menschen ausgeatmete Luft ist auch ein wichtiger Informationsträger. Seit einigen Jahren wird untersucht, welche Spurenbestandteile des Atems als Biomarker für Stoffwechselstörungen und Erkrankungen in Frage kommen. Der Atem hat auch eine wichtige emotionale und soziale Komponente und verweist auf innere Befindlichkeiten. Um dieses Grundbedürfnis des Menschen und anderer Lebewesen erhalten zu können, braucht es den von Pflanzen produzierten Sauerstoff. Im Ausstellungsraum und in Zusammenhang mit den anderen Arbeiten, stellt die Installation „AuxeticBreath“ das Abhängigkeitsverhältnis eines gemeinsamen Milieus dar und verdeutlicht die Erfahrbarkeit von unsichtbaren Strukturen die uns tagtäglich umgeben.

Hyejun Youn ist eine Designerin, Forscherin und Entwicklerin. Sie hat ein Stipendium an der Rhode Island School of Design. Ihre Forschung basiert auf der Entwicklung innovativer interaktiver Designs, die das Benutzererlebnis erweitern, indem sie die Einbeziehung unserer verschiedenen Wahrnehmungen ermöglichen. Sie konzentriert sich auf die Erweiterung der Benutzererfahrung durch Storytelling und Instruktionen, den Aufbau von Toolkits für Nicht-Ingenieure und die Entwicklung von auf der Psyche basierenden Kunstwerken mit Soft-Robotik, digitaler Fabrikation und Mensch-Material-Schnittstellen.

<https://hyejun.work>