

Unwhorl

A ball room for snails, waiting for a bowheaded whale.

Een balzaal voor slakken, wachtend op een walvis.

Hosted by: Mari Bastashevski

Project Information (EN)

Can gastropod gestures influence and redirect the attention economy?

Snails make music and sketches collaboratively with other snails, or humans, across time and space, signals broadcast in real time online. Unwhorl is an experiment in platform ethology.

Making The World and Time Traveling with Snails

Unwhorl aspires to be both a purely speculative gesture towards the future of fauna-facing tech, and a hardware for a specific mode of cultural production. With Unwhorl we aim to consider how existing interspecies technologies may be freed from the singular purpose of the translation of animal subjectivity to humans, instead seeking for a more encompassing exploration of the intuitive connections all species share through the act of creating experimental fictions.

Fictioning, we posit, creates enduring bonds between individuals, spaces, and temporalities. Humans have fictioned into existence entire worlds, yet it is still difficult for us to presume that other species, too, rely on fiction to make sense of their experiences and to form cultural communities. Interspecies bonds, we speculate, may depend on shared fictions.

Interfacing Uncertainty

Unwhorl is an interface built on Java script that turns any touchscreen device into a real-time interactive plane for interaction with, and by, garden snails. It works by converting the input from snail gestures into sketches and sounds and by returning vibrational outputs. Snails that climb onto an Unwhorl can make music, and sketches, collaboratively with other snails, or humans, across time and space. Corresponding to the gestures of the snail, the app creates and records durational artworks: e.g., dot line drawings, dot-line drawing films, and music both in live and recorded formats. The signals, broadcasted in real time online, allows anyone anywhere in the world a peak into the snails' process. The works, considered concluded once the snails leaves the Ipad, can be made legible and interpretable through the act of sustained attention as well as the attention to recurrent patterns (and anomalies).

Projectinformatie (NL)

Kunnen de bewegingen van slakken onze aandacht op een andere manier sturen?

Slakken kunnen samen met andere slakken én met mensen tekeningen en muziek maken. Dat kan zelfs als ze zich op verschillende plekken en op verschillende momenten bevinden. Hun bewegingen worden live online zichtbaar en hoorbaar gemaakt. Unwhorl onderzoekt zo wat er kan gebeuren wanneer technologie niet alleen voor mensen wordt gemaakt, maar ook voor andere dieren.

Een wereld maken met slakken

Met Unwhorl wordt onderzocht hoe we technologie op een andere manier kunnen gebruiken om met dieren samen te werken. Het gaat daarbij niet alleen om de vraag wat een dier denkt of voelt, en hoe wij dat kunnen vertalen naar menselijke taal. Het gaat ook om de vraag wat er kan ontstaan wanneer mensen en dieren samen iets maken.

Mensen gebruiken verhalen en verbeelding om de wereld om ons heen te begrijpen en nieuwe werelden te bedenken. Misschien doen andere dieren dat ook op hun eigen manier. Unwhorl speelt met die gedachte en onderzoekt wat er kan gebeuren als mensen en dieren samen een verhaal of een nieuwe wereld maken.

Samen spelen met onzekerheid

Unwhorl is een digitale interface die van een touchscreen een speelveld voor slakken maakt. De bewegingen van een slak worden omgezet in tekeningen en geluiden. Tegelijkertijd krijgt de slak trillingen terug via het scherm.

Wanneer een slak over een Unwhorl beweegt, ontstaat er een tekening of muziekstuk. Andere slakken of mensen kunnen daar op afstand aan meedoen. Zo ontstaan werken die gedurende langere tijd veranderen, zoals tekeningen van stippen en lijnen, films en muziek.

De bewegingen van de slakken worden live online uitgezonden. Daardoor kan iedereen, waar ook ter wereld, meekijken met wat de slakken aan het maken zijn.

Het werk is klaar wanneer de slak van de iPad af gaat. Wat er is ontstaan, kunnen we vervolgens bekijken en beluisteren. Door rustig en langer te kijken, kunnen we patronen ontdekken in de bewegingen van de slakken — en juist ook de momenten waarop ze iets onverwachts doen.

Image List

Filename	Caption	Credit
0701_1790254772.jpg	Snails Playing with the Unwhorl Interface, 2022	mari bastashevski
0704_1790254812.jpg	Snails Playing with the Unwhorl Interface, 2022	mari bastashevski
0703_1790254835.jpg	Snails Playing with the Unwhorl Interface, 2022	mari bastashevski

The images above are included in the ZIP under `/images`.