

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 slakkengebaren de aandachtseconomie omleiden?

Slakken maken samen muziek en schetsen met andere slakken of mensen, over tijd en ruimte heen, realtime online uitgezonden. Unwhorl is een experiment in platformethologie.

Interface voor wereldmaken en tijdreizen met slakken

Unwhorl wil twee dingen tegelijk zijn: een zuiver speculatief gebaar richting de toekomst van fauna-gerichte technologie, en hardware voor een specifieke vorm van culturele productie. Met Unwhorl onderzoeken we hoe bestaande interspecies-technologieën losgemaakt kunnen worden van hun ene doel — het vertalen van dierlijke subjectiviteit naar de mens — om in plaats daarvan ruimer te verkennen welke intuïtieve verbindingen alle soorten delen in het maken van experimentele ficties.

Fictioneren, stellen wij, schept duurzame banden tussen individuen, ruimtes en tijdlagen. Mensen hebben hele werelden tot bestaan gefictioneerd, en toch blijft het lastig om aan te nemen dat ook andere soorten fictie gebruiken om hun ervaringen te duiden en culturele gemeenschappen te vormen. Interspecies-banden, zo vermoeden wij, berusten misschien op gedeelde ficties.

Unwhorl is een interface, gebouwd in JavaScript, die van elk touchscreen een realtime interactief vlak maakt voor interactie met, en door, tuinslakken. De app zet de bewegingen van slakken om in schetsen en klanken en stuurt trillingen terug. Slakken die op een Unwhorl klimmen kunnen samen met andere slakken of met mensen muziek en tekeningen maken, over tijd en ruimte heen. In reactie op de bewegingen van de slak maakt en registreert de app duurwerken: stippelijntekeningen, films van die tekeningen, en muziek, live en opgenomen. De signalen worden realtime online uitgezonden, zodat iedereen waar ook ter wereld kan meekijken in het proces van de slakken. De werken gelden als voltooid zodra de slak de iPad verlaat; ze worden leesbaar en interpreteerbaar door langdurige aandacht en door aandacht voor terugkerende patronen — en voor afwijkingen daarvan.

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.