

KLASSE DIGITALE KUNST ANGEWANDTE FESTIVAL

WHO CARES



DIGITALEKUNST

27. – 30. JUNI 2023

di:angewandte
Universität für angewandte Kunst Wien
University of Applied Arts Vienna

WHO CARES.

DIE KLASSE DIGITALE KUNST / RUTH SCHNELL AUF DEM ANGEWANDTE FESTIVAL 2023

Die Klasse DIGITALE KUNST / Ruth Schnell ist ein Ort künstlerischer Ausbildung und Forschung zur Erschließung neuer Handlungsfelder in kritischer Auseinandersetzung mit jenen digitalen Technologien, die unsere Wahrnehmung und unser Wirklichkeitsverständnis prägen.

Zum Angewandte Festival zeigt die DIGITALE KUNST die Ausstellung who cares. Aktuelle Arbeiten von Studierenden aus unterschiedlichen kontextuellen Praxen reflektieren Fragen von Privileg und (Un)Gleichgewicht in einer von Konflikten, gesellschaftlichen und ökologischen Krisen geprägten Zeit. Aus dem Blickwinkel des Digitalen und vor dem Hintergrund der Risse in unserer Welt positionieren sich die Projekte in Richtung einer Notwendigkeit von Achtsamkeit, Empathie und Heilung.

KLASSENÄUME DIGITALE KUNST

Hanna Besenhard

Mehrdad Darafshi / Maria Arson / Sepehr Amini

Margo Dubovska

Hartwin Haselbauer

Damian Hunger

Zita Kayser

Rita Kulyk / Ivan Sai

Anton Paievski

Sebastian Pfeifhofer

Alena Prinz / Mariia Tikhomirova

Marcin Ratajczyk

demian thirst

Verena Tscherner

Lorenz Wanker

Moritz Wunderwald

Joanna Zabielska / Bilal Alame

360° SCREENING - FULLDOME LAB

Patrícia Chamrazová

Paul Janisch (Performance)

MONOCOLOR

Oscar Zickler

KASSENHALLE GEORG-COCH-PLATZ

the Futile Corporation

WEITERE PROJEKTE

Finals 2023 / AAA

Homecoming

Morphology of Sound

The Voxel Dilemma

HANNA BESENHARD

When I found out about Hollywood
Installation, 2023

Vier Formen wurden in einem algorithmischen Gestaltungsprozess (KI) in Wechselwirkung mit menschlicher Entscheidung generiert und aus Mar-morplatten herausgeschnitten. Sie erinnern grafisch an Comics, industrielle Maschinenteile und Elemente aus der Science-Fiction, eine Form wurde aus der anderen generiert. Unzählige Bilder aus dem Internet sind in ihre Formgebung eingeflossen. Der kausale Zusammenhang des Prozesses wird installativ in einer Idee von Gleichzeitigkeit inszeniert.



MEHRDAD DARAFSHI / MARIA ARSON / SEPEHR AMINI

Return to the Nest
AR-Environment & Walkthrough, 2023

Return to the Nest ist ein Augmented-Reality-Environment für das Helden-denkmal der Roten Armee am Wiener Schwarzenbergplatz. Das Denkmal wird gemeinhin als ein Ort der Befreiung vom Nationalsozialismus wahrgenommen, beinhaltet jedoch auch Zitate von Stalin. Die dystopische Erzählung *Return to the Nest* lädt dazu ein, diesen Ort mit aus einem anderen Blickwinkel zu betrachten, ihn digital „wiederaufzubauen“. Wer entscheidet, welche Namen in Stein gemeißelt werden, und was bedeutet es, ein Held zu sein?



MARGO DUBOVSKA

Studies of home(s)
Skulptur, 2023

Studies of home(s) ist eine Reflexion zu Privatheit, Intimität, zum traumatischen Erlebnis des Verlusts von Zuhause, und auch dazu, dieses Gefühl wiederzufinden. Ich nutze mein Haar, eine sichtbare Spur meiner Anwesenheit, als biologisches Material. Ich bilde daraus ein Spinnennetz nach, das ich in ein architektonisches Fragment verwebte. Das Fragment ist der Nachbau einer Raumecke jenes Ortes, an dem ich momentan lebe.



HARTWIN HASELBAUER

NEVER LET YOURSELF KNOW YOUR NEXT
MOVE
Skulptur & Installation, 2022 - 2023

Spontaneität korreliert unweigerlich mit dem Moment der freien Entscheidung und ist abhängig von dem spontanen Individuum selbst. Eine Handlungsfreudigkeit, die aus sich selbst heraus entsteht. Davor und danach ist dasselbe nicht mehr spontan. Spontaneität beschreibt gleichzeitig das Gegenteil zum Gleichförmigen. Die beiden auf einander Bezug nehmenden Arbeiten nähern sich dem Konzept der Spontaneität essayistisch, entlang der in ihnen selbst enthaltenen Fragen.



DAMIAN HUNGER

All that is solid melts into air

Videoinstallation, 2023

Die Arbeit befasst sich mit dem Thema Luft. Sie untersucht diese dabei sowohl aus einer historischen Perspektive als auch in Bezug auf gegenwärtige globale Machtstrukturen. Die Luft ist nicht mehr bloß natürliche Ressource, sondern Teil von Kommunikationsnetzwerken, Militärstrategien, Wirtschaftssystemen und der Politik. Hier wird die Luft zu einer Metapher für das komplexe Verhältnis zwischen Mensch, Technologie und Natur.

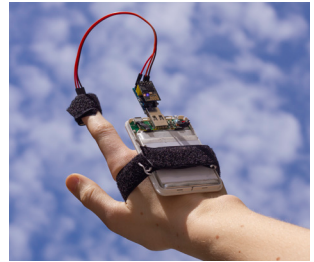


ZITA KAYSER

Haptic Browser

Wearable, 2023

Das Internet umgibt uns alle, jeden Tag und fast überall. Wir betreten die virtuelle Welt über Smartphone, Rechner oder VR-Brille. Der *Haptic Browser* macht das Internet haptisch spürbar. Ein Wifi-Modul scannt sekundlich die umliegenden Netzwerke, addiert die Stärke des Signals und rechnet diese in Werte um, die an den Vibrationsmotor am Finger gesendet werden. Durch einen Akku ist der *Haptic Browser* portabel und überall einsetzbar.



RITA KULYK / IVAN SAI

Date of Expiry

Installation, 2023

Date of Expiry erzählt von der individuellen Migrationserfahrung der Künstler:innen. Die unsichere Zukunft in der Heimat machten den Aufbruch ins Ausland und einen nomadischen Lebensstil notwendig. Zu sehen ist während vieler Umzüge genutztes Gepäck, bestehend aus weißen Koffern und Kisten, einige wurden aus der Ukraine mitgebracht, andere in Österreich gefunden. Der Scheinwerfer enthüllt die Textur der Objekte und verleiht ihnen nach und nach Bedeutung.



ANTON PAIEVSKI

[sniff]

Video, 2023

Seit über zehn Jahren habe ich einen psychosomatischen Tic, der sich darin äußert, dass ich die Nase hochziehe. Erst kürzlich ist mir aufgefallen, dass in fast jeder meiner Filmarbeiten aus dieser Zeit das charakteristische Schniefen aus dem Off zu hören ist. In [sniff] versuche ich, mich der Natur meines Tics und den Möglichkeiten, ihn loszuwerden, anzunähern – auf dem Weg entdecke ich das bislang unbekannte Terrain, das hinter diesem Geräusch liegt, und wie es zum wichtigsten Teil meines Medienarchivs werden könnte.



SEBASTIAN PFEIFHOFER

Reductions

Konzeptuelle Werkserie, 2021 - 23

Diese Werkserie besteht aus Experimenten zur Reduktion als künstlerische Strategie. Die Stücke nutzen die Möglichkeiten von Kunst und Sprache, um unsere Wahrnehmung und Vorstellungen von Realität in Frage zu stellen. Als Ergebnis wirken sie auf den ersten Blick einfach, offenbaren jedoch bei genauerer Betrachtung tiefere Bedeutungsebenen.



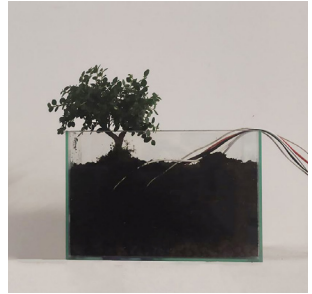
ALENA PRINZ /

MARIIA TIKHOMIROVA

Milking Trees

Installation, 2023

Milking Trees zeigt einen spekulativen Prozess, dessen Ziel es ist, Elektrizität durch die Nutzung der in Pflanzen gespeicherten Energie zu erzeugen. Durch die Implementierung dieses Systems in einem Wald könnte potenziell genug Energie erzeugt werden, um Haushalte nachhaltig zu versorgen. Die Arbeit ist von Myzelen in der Natur inspiriert, Kabel verflechten sich mit Wurzeln, die Grenzen zwischen Organismus und Technologie verschwimmen.



MARCIN RATAJCZYK

Three pieces about love

Objekte, 2023

Three pieces about love ist eine Reflexion zu schwulen Dating-Apps, übertragen in 3D-gedruckte Skulpturen. Die Titel lauten: „A brain trying to remember the name of its date“, „A couple fighting about their freshly opened relationship“ und „An indoor water fountain in the shape of a frequent Grindr user“. Modifizierte Photogrammetrie-Scans wurden zu transparenten PETG-Skulpturen, die funktional Wasserbrunnen ähneln.



DEMIAN THIRST

The Skeleton Handmaid's Tale: Reflections on Outsourcing and the Beckoning Cat

Installation mit kinetischem Objekt, Boxen und Handouts, 2023

Dieses Kunstwerk kombiniert eine Skeletthand und eine winkende Katze zu einem Werk, das über die Beziehung zwischen Mensch und Maschine nachdenken lässt. Es wirft Fragen zu Automatisierung und Auslagerung auf und thematisiert die Auswirkungen der Auslagerung essentieller Funktionen an Maschinen/Objekte. Das Kunstwerk regt zur Reflexion über Technologie, Spiritualität und Menschlichkeit an.
(Text: ChatGPT, v3)

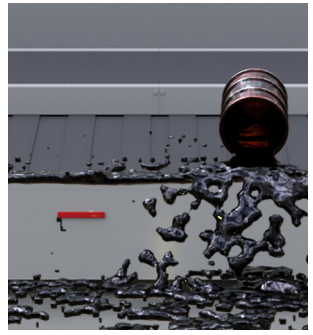


VERENA TSCHERNER

Passage²

Interaktive 3D-Animation, 2023

Was verbindet ein Ölfass und ein Gepäckförderband am Flughafen?
Beide referenzieren auf Technologien und Gewohnheiten, die in unseren Routinen fest verwurzelt sind und zum rasanten Klimawandel beitragen. Berechnungen aus 2018 zeigen uns, dass der Luftverkehr weltweit jedes Jahr über 900 Millionen CO₂ ausstößt. Am Flughafen warten viele Menschen freudig auf die Ankunft ihres Gepäcks. Stellvertretend für sie werden die Ausstellungsbesucher*innen im Vorübergehen von Sensoren erfasst und mit einem ihnen in Laufrichtung entgegenrollenden Ölfass statt des erwarteten Koffers konfrontiert.



LORENZ WANKER

Binary Office Chair

Videoinstallation, 2023

Heute, im Jahr 2023, existiert ein normaler Angestellten-Büroarbeitsplatz nur noch und ist auch (zukunfts-)sicher, wenn diejenige Firma DATEN (vereinfacht 0er und 1er) erzeugt und besitzt und der-/diejenige Angestellte durch seine/ihre Arbeit einen Mehrwert in oder mit diesen DATEN erwirtschaftet.

Insofern gilt: Aus DATEN entsteht ein Bürostuhl (der Arbeitsplatz). Auf dem Bürostuhl erzeugt der/die Angestellte wiederum DATEN. Exakt dies versucht die Arbeit *Binary Office Chair* zu zeigen.

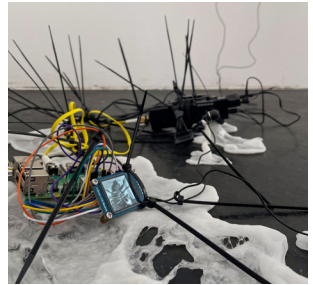


MORITZ WUNDERWALD

She found herself in bed

Audiovisuelle Installation, 2023

Die Installation erforscht Genderfluidität entlang der Auswirkungen unüblicher Pronomenverwendung in der Sprache. Basierend auf den Anfangsätzen von Kafkas „Verwandlung“ und einem algorithmischen Auswahlprozess für Pronomen, verändert sich ein zufällig generierter Text bei jeder Iteration. Der Text wird über eine Text-to-Speech-API hörbar und mithilfe von Dall-E visualisiert. Die Arbeit kennt keinen festen Ort, nomadisch und beiläufig platziert schreibt sie sich in immer neue situative Zusammenhänge ein.



JOANNA ZABIELSKA / BILAL ALAME

After that buildings have become hopeless and decided to leave too.

Video / Virtueller Walkthrough, 2023

Wir möchten eine Geschichte der Verdrängung von Kultur, Architektur und Menschen erzählen. In einer Region, die den Wandel von Obstgärten zu dichten Betontürmen miterlebt hat. Wo traditionelle Häuser und der Duft von Jasminblüten durch den Krieg ausgelöscht wurden. Beim Hinabsteigen durch die Etagen des Turms entblättern Besucher:innen Elemente der Zukunft, Gegenwart und Vergangenheit von Beirut und tauchen ein in kollektive Erinnerungen der Bewohner:innen einer von Korruption, Zerstörung und Resilienz geprägten Stadt.

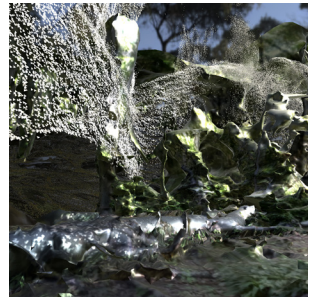


Das Fulldome / VR & AR Lab an der DIGITALEN KUNST ist eine Plattform fur neue kreative Prozesse mit Schwerpunkt auf digitalen Anwendungen fur Fulldome-, VR- und AR-Umgebungen. Im interdisziplinaren Austausch zwischen Studierenden, Lehrenden und Forschenden werden experimentelle Forschungsprojekte durchgefuhrt, die an der Entwicklung neuer kunstlerischer Grammatiken arbeiten und dabei den Einfluss immersiver Technologien hinterfragen.

PATRCIA CHAMRAZOV

Remains of Tomorrow
3D-Animation (Fulldome), 2023

Remains of Tomorrow situiert sich an der Grenze zwischen virtuellen und physischen Welten. Die Animation reflektiert Verhalten der Gesellschaft gegenuber der Umwelt. Zu sehen ist der 3D-Scan eines umgesturzten Baums im Wald, eine Auswirkung anthropogener Aktivitaten. Basierend auf einem photogrammetrischen Verfahren entsteht aus tausenden Fotografien eine imaginare Landschaft. Winzige Polygone ersetzen die organische Struktur. Wahrend des Rechenprozesses entstandene Glitches bleiben als eigene Qualitaten erhalten.

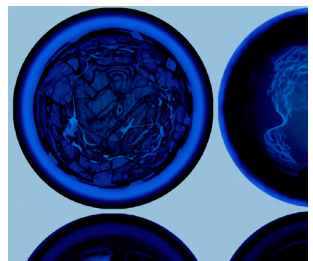


PAUL JANISCH

A place between metaspaces
Generative Live-Performance, 2023

Hinter meinen Augenlidern, in meinem Kopf, liegt ein landlicher Meta-raum. Erkundung des unendlichen Raums zwischen Metaraumen durch den Einsatz von Klang und Video. Geruschalgorithmen und granulare Synthese als Werkzeuge.

Performance taglich | 19:00

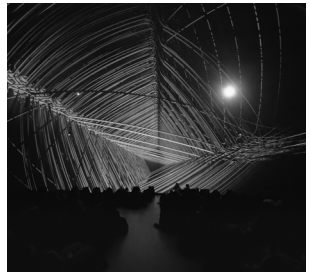


MONOCOLOR

Entangled Structures

Audiovisuelle Fulldome-Komposition, 2022/23

Entangled Structures schafft eine virtuelle, abstrakte Skulptur aus monochromen Fäden, die ihre Beziehung zueinander ständig verändern. Sie bilden architektonische Elemente, die mal starr und stabil, mal ephemere und flüchtig sind. Die Arbeit schafft einen virtuellen Raum innerhalb der Kuppel, der Reflexionen über die Verflechtung unseres virtuellen und physischen Ichs zulässt, das code/spaces bewohnt, die sowohl körperlich als auch körperlos sind.



OSCAR ZICKLER

bowling

3D-Animation / Loop, 2023

Dieses Fulldome-Video versetzt die Betrachter:innen in das Innere einer Bowlingkugel. Jede Szene besteht aus einem Wurf der Kugel und der Auswertung danach. Es entsteht ein Loop, bei dem sich die Szenen minimal unterscheiden.



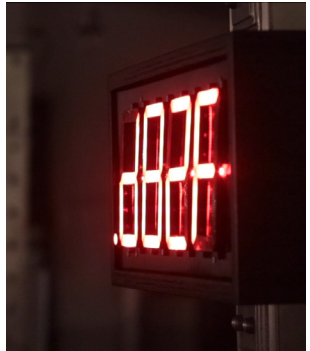
KASSENHALLE

THE FUTILE CORPORATION

local mean time

Ortsspezifische Installation, 2023

Die koordinierte Weltzeit (UTC) synchronisiert den täglichen Rhythmus von Milliarden Menschen. Die digitale Ära verstärkt die Entortung der Zeit, indem sie mehr und mehr Menschen in globale Arbeits-, Freizeit- und Aufmerksamkeitsmärkte fern eines lokal bestimmten sozialen Rhythmus zieht. Basierend auf einer vor-modernen Art, die Zeit zu bestimmen, zeigen drei Uhren die durch ihre geografische Position bestimmte, leicht unterschiedliche Mittlere Sonnenzeit an drei verschiedenen Orten in der Kassenhalle in einem Dezimalformat an.



Expositur Georg-Coch-Platz / EG

WEITERE PROJEKTE

HOMECOMING

Die Teilnehmer:innen wurden in die Methoden der Prozesshaftigkeit eingeführt, die bei der Entwicklung eines hybriden Medienkunstwerks der Künstlerin Maja Smrekar auftreten. Bei ihren eigenen Interpretationen eines Werks mit instabilen Medien standen Fragen der Materialität sowie ihre theoretischen und technischen Untersuchungen im Mittelpunkt.

Ein Projekt von Maja Smrekar und Wolfgang Fiel (DIGITALE KUNST)
Teilnehmer:innen: Margo Dubovska, Litto, Sebastian Pfeifhofer, Dunia Sahir, Mariia Tikhomirova, Verena Tscherner

VZA7, SR 25



MORPHOLOGY OF SOUND

Das Projekt verfolgt einen interdisziplinären Weg, bei dem Methoden aus dem Bereich der Audiodatenanalyse in den Bereich des Designs mittels künstlicher Intelligenz integriert werden, um Audiodaten in Architektur und vice versa zu transformieren. Projektförderung durch Intra.

Leitung: Zeynep Aksöz Balzar (Architektur), Nicolaj Kirisits (DIGITALE KUNST)

Teilnehmer:innen DIGITALE KUNST: Manuel Cyrill Bachinger, Sebastian Pfeifhofer

Expositur Rustenschacherallee, VZA7 / EG



THE VOXEL DILEMMA

The Voxel Dilemma war im Frühjahr 2023 eine virtuelle Ausstellung von Studierenden der DIGITALEN KUNST im DFC – Digital Francisco Carolinum / Metaverse Voxels. Im Rahmen der Lehrveranstaltung von Markus Reindl entstanden Arbeiten, die sich mit Raum, Identität und den Grundlagen virtueller Welten in digitalen Formaten auseinandersetzen.

Arbeiten von: A ь, Anastasia Voloshina, Marcin Ratajczyk, Mariia Tikhomirova, pivar.al, Sebastian Pfeifhofer, @yaseminduruart, Zita Kayser

Walkthrough: Klassenräume DIGITALE KUNST



FINALS 2023 / AAA

EVA BALAYAN
FERDINAND DOBLHAMMER
KARINA FERNANDEZ
JAKOB HÜTTER
PATRICK K.-H.
JOHANNES KRUMBÖCK
RINA LIPKIND
Krinzinger Schottenfeld

An den Klassen DIGITALE KUNST und Transmediale Kunst – den beiden Studiengängen für Medienkunst an der Angewandten – stehen das künstlerische Experiment und die künstlerisch-forschende Wissensaneignung im Vordergrund. Mit unterschiedlichen, aber doch verwandten Zugängen werden Grenzen von Medien oder Disziplinen aufgebrochen und die entsprechenden Prozesse der Verhandlung und des Übersetzens angestoßen.

Erstmals zeigen beide Klassen unter dem Titel FINALS 2023 gemeinsam aktuelle Diplomarbeiten. Die Hauptausstellung ist bei Krinzinger Schottenfeld bis 01. Juli zu sehen, weitere Projekte finden sich ortsbezogen an anderen Locations.

JAKOB HÜTTER
ANIMA PSK
3D-Fassadenprojektion, 2023
Expositur Georg-Coch-Platz

ANIMA PSK lässt durch das Zusammenspiel von Fassadenelementen und Raumklängen Überlagerungen entstehen, die zu einer Dekonstruktion der Geometrie und zu einer Neuinterpretation der Architektur führen. Zu sehen auf der Hauptfassade am

27. Juni, 21:30.

JAKOB SCHAUER
A Viet Archive
Klanginstallation, 2023
VZA7, Atrium

A Viet Archive ist eine Single-User-Experience, ein begehbare akustisches Archiv mit persönlichen Eindrücken aus der experimentellen Musikszene Vietnams.

Impressum:

Herausgeberin und für den Inhalt verantwortlich:
Universität für angewandte Kunst Wien
Klasse DIGITALE KUNST / Ruth Schnell
Georg-Coch-Platz 2, 1010 Wien
© 2023 Herausgeberin, alle Rechte vorbehalten
Abb.: Künstler:innen, Ash_KG (MONOCOLOR),
Cover: Eva Balayan

Kuratorinnen who cares.
Patricia Köstring, Patricia J. Reis
Gestaltung Leporello:
Eva Balayan

Dank für Input und Mitarbeit gilt dem gesamten Team
der DIGITALEN KUNST

WHO CARES.

27. – 30. JUNI 2023

**KLASSENÄRÄUME DIGITALE KUNST
FULLDOME LAB DIGITALE KUNST
KASSENHALLE**

**DIE ANGEWANDTE, EXPOSITUR GCP
GEORG-COCH-PLATZ 2, 1010 WIEN**

TÄGLICH 11:00 – 21:00

FINALS 2023 / AAA

Krinzinger Schottenfeld
Schottenfeldgasse 45, 1070 Wien
Di – Fr 12:00 – 18:00
Sa 11:00 – 14:00

Angewandte, Expositur CGP / Fassade
(Diplom Jakob Hütter)

Angewandte, Expositur VZA / Atrium
Vordere Zollamtsstraße 7, 1030 Wien
(Diplom Jakob Schauer)

HOMECOMING

Angewandte, Expositur VZA, SR 25

MORPHOLOGY OF SOUND

Angewandte, Expositur VZA / EG

Expositur Rustenschacherallee
Rustenschacherallee 2 - 4, 1020 Wien