

INDEX

Vorwort *Hyperaktive Prototypen*....3 **Ella Esque** *Tesselated Skin*....4-5 **Mario Fischer** *Temporal Mimesis*....8-9 **Thomas Frier** *araneus machinamentum*....6-7 **Mischan Gholizadeh Toosarani** *Skirmish in the Oasis*....10-11 **Mateusz Gorecki** *Zelluläre Dekonstruktion*....12-13 **Andreas Haider** *skia*....14-15 **Matthias Kassmannhuber** *Reflection Eternal*....16-17 **Joseph Lucero** *N 48.212129° E 16.372112°*....18-19 **Gülüzar Özdemir (Alev)** *polyt*....20-21 **Julian Palacz** *algorithmic search for love*....22-23 **Milos Paripovic** *EYEFILM*....24-25 **Martina Schönherr** *Daktylophon*....26-27 **Peter Tilg** *Sukkubus*....28-29 **Nina Tommasi** *Spektromorphologische Topologien_eine Versuchsanordnung über den Zeitkörper*....30-31 **Florian Waldner** *Does It Sound Like I Was Here?*....32-33

CREDITS

Konzept: Lydia Lindner

Redaktion: Veronika Schnell

Lektorat: Franziska Echter

Gestaltung: Markus Riedler

© Fotos: Roman Hansi, Peter Kainz, Gerhard Ramsebner und bei den KünstlerInnen

© Texte: bei den KünstlerInnen

IMPRESSUM

Herausgeber und für den Inhalt verantwortlich:

Universität für angewandte Kunst Wien,

Abteilung Digitale Kunst, Leitung: Univ.-Prof. Virgil Widrich,

Expositur Sterngasse 13, 1010 Wien

www.digitalekunst.ac.at

HYPERAKTIVE PROTOTYPEN

Im Rahmen der Jahresausstellung der Angewandten „The Essence10“ präsentiert die Abteilung Digitale Kunst unter dem Titel „Hyperaktive Prototypen“ 15 Arbeiten von AbsolventInnen der Digitalen Kunst im Wiener Künstlerhaus vom 24. Juni bis 18. Juli 2010.

Das Spektrum der ausgewählten Werke umfasst interaktive und netzbasierte Installationen, algorithmisch gestaltete Skulpturen, sensorgesteuerte Objekte, reaktive Klangskulpturen, Klang-Environments und mobile Klanginstallationen.

Die Arbeiten sind Prototypen unterschiedlicher künstlerischer Herangehensweisen und medienästhetischer Umsetzungen. Sie sind Ergebnisse künstlerisch experimenteller Auseinandersetzung mit algorithmisch bestimmter, prozessorientierter, spatialer Medialität.

Der vorliegende Katalog dokumentiert in komprimierter Form die einzelnen Projekte, die im Studienjahr 2009/10 an der Abteilung Digitale Kunst als Diplomarbeiten eingereicht wurden. (Diplombetreuung: Architekt DI Nicolaj Kirisits, a.o. Univ.-Prof. Mag. art. Ruth Schnell und Univ.-Prof. Virgil Widrich.)

Wien, Juni 2010
Univ.-Prof. Virgil Widrich

HYPERACTIVE PROTOYPES

As part of the annual exhibition of the University of Applied Arts Vienna, which bears the title "The Essence 10", from June 24 to July 18, 2010 the Digital Art Department will be presenting 15 pieces of work by digital art graduates under the title "Hyperactive Prototypes" in the Künstlerhaus, Vienna.

The range of selected works on display encompasses interactive and network-based installations, algorithmically designed sculptures, sensor-controlled objects, reactive sound sculptures, sound environments and mobile sound installations.

The works are prototypes of differing forms of artistic approach and media aesthetic realisation. They are the results of an experimental, artistic involvement with a process-oriented spatial mediality determined by algorithms.

This catalogue is a concise record of the projects presented. All the projects represent diploma artwork submitted by students during the academic year 2009/10. (Diploma supervisors: DI Architect Nicolaj Kirisits, a.o.Univ.-Prof. Mag. art. Ruth Schnell and Univ.-Prof. Virgil Widrich).

Vienna, June 2010
Univ.-Prof. Virgil Widrich



ELLA ESQUE

Tesselated Skin

Installation, 2010

Material: Holz, Leder, Fotoemulsion, Folie

Die Installation „*Tesselated Skin*“ spielt mit Repräsentationsformen des menschlichen Körpers im Zeichen des digitalen Codes. Materialisierte Objekte (Nachbau von digitalen 3D-Objekten), Simulationen von menschlicher Haut und Oberflächen werden gegeneinander ausgetauscht. So wird ein (*real*) *unreal skin* statt auf einen *game character* auf die Oberfläche eines realen Gegenstands aufgetragen. Dieser Gegenstand fungiert darüberhinaus in der Installation auch als Versatzstück eines klassischen Mediendispositivs, nämlich als Sitzgelegenheit („Hocker“) für Portrait-Aufnahmen im Fotostudio.

Tessellated Skin

Installation, 2010

Materials: Wood, leather, photo emulsion, foil

The installation “Tessellated Skin” plays with forms of representation of the human body and the impact of digital codes. Materialized objects (reproductions of digital 3D objects) and simulations of human skin and surfaces are interchanged. In this way a (real) unreal skin is applied to the surface of a real object instead of a character from a game. Furthermore, this object also acts as a prop from a classic media dispositif, the seat in a studio portrait setting.



MARIO FISCHER

Temporal Mimesis

Skulptur, 2010

Material: Hartschaum, Polyurethane Coat,
Weiße Patina, 230 x 180 x 85cm

Die Skulptur „*Temporal Mimesis*“ beruht auf der Beobachtung von Bewegungszuständen, die sich über einen temporalen Verlauf als Teile eines Ensembles manifestieren und deren Wirkungsbeziehungen mittels Rekonstruktion zu einem formal nachvollziehbaren Artefakt werden.

Die Formfindung unterliegt einem bestimmten Modus des Beobachtens, der das Unsichtbare in den Vordergrund stellt, wodurch sich ein Potenzial an Volumen und Form ergibt. Durch den Akt der Aufnahme, Rearrangierung und Rekonstruktion von Zuständen oder Gesten wird das scheinbar Unscheinbare als eine mögliche Realität sichtbar.

Temporal Mimesis

Sculpture, 2010

Materials: Rigid foam, polyurethane coat, white patina. Dimensions: 230 x 180 x 85cm

The sculpture “Temporal Mimesis” is based on the observation of states of movement that can be traced through time to emerge as part of an ensemble. Their interrelationships are reconstructed and given concrete form as an artifact. The forms take shape through a specific way of observing that focuses on the invisible, evoking a wide potential range of volumes and forms. Through the act of recording, rearranging and reconstructing states and gestures, the seemingly invisible is made visible and becomes a possible reality.



THOMAS FRIERSS

araneus machinamentum

Rauminstallation, 2010

Material: 20 Metallkonstruktionen je
84x50x50 cm, Ultraschallsensor,
Photodiode/Detektor, LED IR Emitter, Pneumatik

Metallene, quadratische, spinnenartige Objekte besetzen einen Raum, der bei Annäherung der BetrachterInnen zum Interaktionsfeld und Spielplatz von Maschinenspinnen wird. Erwacht einer dieser auf metallenen Beinen thronenden Würfel, so gibt er sein Signal mittels einer gepulsten binären Infrarotsequenz an die anderen weiter, und ein pneumatisches Zucken und der Klang der schaltenden Zylinder durchströmt den Schwarm der versammelten Spinnen, solange sich BetrachterInnen in Reichweite eines der Artefakte befinden.

araneus machinamentum

Installation, 2010

*Material: 20 objects: metal construction
84 x 50 x 50cm, ultrasonic sensor,
photodiode/detector, infrared LED emitter,
pneumatic system*

Metal, square, spidery objects have taken over a room and as the visitor approaches this becomes a playground and field of interaction for the mechanical spiders. When one of these cubes elevated on metal legs is stirred into action, it gives a signal to the others with a pulsing binary infrared sequence. This triggers pneumatic jerking movements and the sound of moving pistons that engulfs the swarm of spiders for as long as viewers are within reach of one of the artifacts.



MISCHAN GHOLIZADEH TOOSARANI

Skirmish in the Oasis

Installation/Performance, 2010

Material: 3 ferngesteuerte Panzer (1:16), Picture-disc, Tonabnehmer, Miniatur-Lautsprecher

Die geometrische Grundform eines Panzers besteht aus zwei Teilen, die koaxial von einander abhängig sind. Es ist für die Kanone unmöglich, sich unabhängig von der Basis des Panzers zu bewegen. Dennoch ist es möglich, dass beide Teile eine entgegengesetzte Drehbewegung durchführen. Das finale Drehverhältnis entscheidet über die Schussrichtung, und der Bewegungsprozess bis dahin ist definiert vom Wechselspiel zwischen strategischer Planung und den taktischen Erfordernissen.

Der Panzer als militärisches Vehikel legt den Verweis auf das problematische Verhältnis zwischen lokalem und globalem Handeln nahe. Die Arbeit macht sich zur Aufgabe, die Form und Funktion des Panzers

zu nutzen, um die Komplexität der Entscheidungsprozesse bis zum finalen Schuss in einer klanglichen Installation zu inszenieren.

Skirmish in the Oasis

Installation/performance, 2010

Material: 3 remote-controlled tanks (1:16), picture discs, pickups, miniature loudspeakers

A tank's basic geometric form consists of two coaxially interconnected parts. The turret with the gun cannot move independently from the tank's hull although it is possible for the two parts to turn in opposite directions. The final position determines the direction of fire and the movements until that point in time are defined by a combination of strategic planning and tactical requirements.

The tank as a military vehicle reflects the problematic relationship between local and global actions. The aim of this sound installation is to use the form and function of the tank to recreate the complexity of the decision-making process before the gun is fired.



MATEUSZ GORECKI

Zelluläre Dekonstruktion

Interaktive Installation, 2010

Material: 4 Bildschirme, Webcam, PC

„Zelluläre Dekonstruktion“ ist eine Arbeit, die sich mit der Erinnerung und dem Vergessen auseinandersetzt. Dabei wird Fotografie als Metapher für „Erinnerung“ ausgelotet. Die Installation erstellt Bilder, die vergänglich sind. Das algorithmische Vergessen beginnt mit der Erstellung des Bildes. Die BeobachterInnen im Ausstellungsraum sind ProtagonistInnen und gleichzeitig passive ZuschauerInnen. Jedes vor Ort entstandene Bild wird in ein Webportal hochgeladen und in einen Schwebezustand zwischen Erinnerung und Löschung versetzt. Sobald Online-BesucherInnen des Webportals eines der Bilder öffnen und anschauen, lösen sie damit einen Zerfallsprozess aus. Diesen können die AusstellungsbesucherInnen auf den vier Monitoren mitverfolgen, wobei die IP Nummer der/des jeweiligen Online – Besucherin/Besuchers auf dem entsprechenden Bild angezeigt wird. Je öfter die im Web veröffentlichten Bilder abgerufen und angesehen werden, desto weniger bleibt von ihnen übrig.

Cellular Deconstruction

Interactive Installation, 2010

Materials: 4 screens, webcam, PC

“Zelluläre Dekonstruktion” is a work that examines remembering and forgetting. It explores photography as a metaphor for “memory.” The installation creates transient images and “algorithmic forgetting” begins at the very moment when the image is created. The viewers in the exhibition room are protagonists and at the same time passive spectators. Each image created in the installation is uploaded on a web portal and placed in a state of limbo between remembering and deletion. When online visitors open an image on the web portal they trigger a process of disintegration. Visitors at the exhibition can watch this on four screens and the online visitor’s IP address appears on the image they have called up. The more frequently the images on the web are accessed and looked at, the less remains of them.



ANDREAS HAIDER

skia

Hyperaktive Rauminstallation, 2010
Material: Infrarotkameratechnik, Projektion,
Computer (SW: openFrameworks mit openCV)

So selbstverständlich wie uns täglich die Sonne leuchtet, nehmen wir auch den eigenen Schatten als ständigen Begleiter kaum mehr wahr. Als reine Projektion unseres physischen Abbilds ist er nicht mehr als eine flache, farb- und körperlose Reduktion unserer Selbst.

Die Rauminstallation „*skia*“ untersucht dieses eigenschaftslose Phänomen und spielt mit der Konvention von dessen Wahrnehmung. In einer Closed-circuit-Installation werden die Abbilder der BesucherInnen manipuliert und als künstliche Schatten wiedergegeben.

Was bedeutet es, wenn sich plötzlich der eigene Schatten von uns löst und ein fremdes Wesen entwickelt? Und was hat ein solch rätselhafter, launischer Schatten mit den multiplen Identitäten des postmodernen Ichs gemeinsam?

skia

*Hyperactive installation, 2010
Materials: Infrared camera technology,
computer, projection,
software: openFrameworks with openCV*

As they are as much a part of our lives as the sun, we are often oblivious to our shadows as our constant companions. They are no more than a replica of ourselves, simplified into a flat, intangible silhouette.

The installation “skia” examines shadows as a phenomenon and explores conventions of their perception. In this closed-circuit installation, visitors’ images are manipulated and projected as artificial shadows.

What does it mean if one's shadow suddenly releases itself and develops an alien autonomy? And what does such an estrangement have in common with the multiple identities of the post-modern ego?



MATTHIAS KASSMANNHUBER

Reflection Eternal

3-Kanal Raumklanginstallation, 2010

„*Reflection Eternal*“ vermisst als spatiale Klanginstallation mit Rückkopplung den akustischen Raum. Drei Lautsprecher, die in der Lage sind extrem gerichteten Schall zu erzeugen, werden an Stahlseilen von der Decke gehängt und sind auf drei reflektierende Glasplatten, ebenfalls hängend, gerichtet, die den Schall wieder zu ihrem Ursprung zurückwerfen. Dort wiederum befinden sich drei Mikrofone, die den empfangenen Schall direkt an den Lautsprecher weitergeben und so Feedback erzeugen. Die so entstehenden Klangflächen, können in Tonhöhe und Rhythmus durch Bewegen der Reflektoren auf der Achse des Schalls verändert werden. Da verschiedene Entfernungen zwischen Lautsprecher und Reflektor verschiedene Tonhöhen hervorrufen, entsteht durch die Verdreifachung der Elemente eine akkordähnliche tonale Struktur. In Kombination mit den zufälligen Bewegungen der Reflektoren und den rhythmischen Elementen, die durch Schwingen der Glasplatten entstehen, wird diese Struktur zur Komposition.

Reflection Eternal

3-channel spatial audio installation, 2010

“*Reflection Eternal*” is a spatial sound installation with feedback that explores the acoustic environment. Three loudspeakers that are capable of producing extremely focused sound are suspended from the ceiling on steel ropes. These are pointed towards three suspended glass sheets that reflect the sound back to its origin. Here it is picked up by three microphones that directly transfer the sound to the loudspeakers, producing feedback. The sound textures created in this way can be varied in pitch and rhythm by moving the reflectors along the axis of sound. Different distances between loudspeaker and reflector produce different pitches and as these elements are trebled, the effect is a tonal structure similar to a chord. In combination with the chance movements of the reflectors and the rhythmic elements caused by the gently swaying glass sheets, the structure becomes a composition.



JOSEPH LUCERO

N 48.212129° E 16.372112°

Rauminstallation, 2010
Material: Aluminium

Mit dieser Arbeit erkläre ich den abstrakten Punkt zum Kunstwerk. Die Faszination für die nulldimensionale Denkfigur Punkt liegt in ihrem hohen Abstraktionsgrad und damit in ihrer makellosen Kohärenz. Durch die Erhebung einer mathematischen oder raumtheoretischen Kategorie zum Kunstwerk vereinigt diese Arbeit auch die Eleganzbegriffe der Mathematik/Raumtheorie mit jener der Konzeptkunst. Dieses Werk schließt somit diskursiv an verschiedene Positionen der Kunst an, wie jene von Malewitsch ("art beyond painting possibilities is forced to theory and logic") oder Joseph Kosuth ("objects are conceptually irrelevant to the condition of art").

N 48.212129° E 16.372112°

*Installation, 2010
Material: Aluminium*

With this artwork I declare the abstract point to be a work of art. The fascination for the zero-dimensional entity the "point" lies in its high degree of abstraction and thus in its flawless coherence. By declaring a category of mathematics or space theory to be a work of art, this artwork fuses the concepts of elegance in mathematics and conceptual art. It can thus be understood as a development of several positions in art, notably those of Malevich ("art beyond painting possibilities is forced to theory and logic") and Joseph Kosuth ("objects are conceptually irrelevant to the condition of art").



GÜLÜZAR ÖZDEMİR (ALEV)

polyt

Rauminstallation, 2010

Material: Transparente PVC Schläuche,
Lautsprecher

„*polyt*“ ist eine architektonische Raumin szenierung. Die Vielzahl der Möglichkeiten der Wahrnehmung soll betont und gereizt werden. Die konvex und konkav gekrümmten PVC-Schläuche stellen einen beweglichen, einfangenden, abgeschlossenen und gleichzeitig doch durchgehbaren Raum dar. Die Intensität der Anordnung der Schläuche ist nicht konstant und somit entsteht eine Verdichtung und gleichzeitig eine Ausdehnung des Raumes. Obwohl der ursprüngliche Raum sichtbar ist, werden neue Dimensionen greifbar, aber gleichzeitig wirken diese sehr fragil. Die Musik, die im Hintergrund ertönt und den Klang der Berührung der Schläuche imitiert, soll die Lust der RezipientInnen erwecken, die Schläuche durch eigene Berührung in Schwingung zu bringen, die Konstrukte zu durchschreiten, an ihnen zu zupfen, mit ihnen zu interagieren und diese erklingen zu lassen, um ein aktiver Teil dieser S ymphonie aus Architektur und Musik zu werden.

In der Installation „*polyt*“ wird ein Musikstück von Iannis Xenakis „*Concret PH*“ eingespielt. Der Komponist arbeitete in diesem Werk zum ersten Mal mit Granularsynthese. Es wurde bei der Weltausstellung 1958 im Philips-Pavillon in Brüssel uraufgeführt.

polyt

Installation, 2010

*Materials: Transparent PVC tubes,
loudspeakers*

“polyt” creates a staged architectonic environment. It aims to emphasize and stimulate perception and its multitude of possibilities. The convex and concave curving tubes create a space that moves and entraps, an environment that is contained but can also be transversed. The arrangement of tubes varies in density and as a result the space closes in and at the same time expands. Although viewers can see the original environment, new dimensions become tangible yet at the same time appear fragile. The background music, imitating the sound of the tubes touching, is intended to whet visitors encouraging to touch and make the tubes move, to step through the structures and to pluck them, to interact with them and make them resound and thus to become an active part of this symphony composed of architecture and music.

A piece of music by Iannis Xenakis, “Concret PH”, will be played in the installation “polyt”. This work represents the first work to be produced by the composer using granular synthesis. It received its premiere in the Philips Pavilion at the 1958 World Exhibition in Brussels.

currently searching for
i want you

enter search term (english only)



JULIAN PALACZ

algorithmic search for love

Interaktive Installation, 2010

Material: Suchalgorithmus, Filmsammlung,
Eingabepult, Projektion

In einer Zeit, die weitaus mehr digitale Kulturgüter als analoge bereitstellt, entstehen durch das einfach gewordene Sammeln und Tauschen große persönliche Kollektionen von Mediendaten (Musik, Filme, Serien, etc.). Eine vom Künstler eigens konzipierte und selbst entwickelte Suchmaschine ist in der Lage, in privaten Film- und Videoarchiven mittels Texteingabe gesprochene Sprache zu suchen. Die individuelle Filmsammlung wird damit zur Datenbank von Schlagwörtern, wobei jedes im Archiv vorhandene gesprochene Wort bzw. jede Wortreihe zum Suchbegriff werden kann. Bei Eingabe eines Satzes, wie beispielsweise "i love her" werden nacheinander alle vorhandenen Film- bzw. Video-Ausschnitte gezeigt, die diese Wortsequenz enthalten. Eine Auswahl des Suchbegriffs bestimmt also den jeweiligen Prozess der Neu-Sequenzierung von Bild und Ton des vorhandenen filmischen Materials. "algorithmic search for love" erzeugt einen Algorithmus, der BetrachterInnen neue Möglichkeiten audiovisueller Narrativität eröffnet.

algorithmic search for love

Interactive installation, 2010

*Materials: Search algorithm, film collection,
input desk, projection*

In a time in which digital cultural assets far outweigh analog, the ease with which we can now amass and exchange material has resulted in large personal collections of media data (music, films, series etc.). The artist has devised and developed a search engine that is able to enter text to search personal film and video archives for spoken language. An individual collection of films thus becomes a database of keywords and every spoken word or phrase in the archives can be searched. By entering a sentence like "i love her," all film or video clips with this phrase will be shown in sequence. The selection of keywords therefore determines the process of resequencing image and sound in the film material. "algorithmic search for love" creates an algorithm that unfurls for the viewer new possibilities for audiovisual narratives.



MILOS PARIPOVIC

EYEFILM

Experimenteller Animationsfilm, 2010

„EYEFILM“ ist ein experimenteller 3D-Film basierend auf der Idee, die bisherigen Möglichkeiten einer subjektive Kamera zu erweitern. Es ist der Versuch, die Physiologie des menschlichen Auges auf eine virtuelle Kamera anzuwenden und dadurch eine realistisch anmutende visuelle Perspektive zu kreieren.

Die angewendeten Methoden basieren auf der bereits wissenschaftlich erforschten Psychologie der Wahrnehmung. Diese, kombiniert mit Techniken moderner Eye-Tracking Software, lassen eine einzigartige „Semiosphere“ entstehen, die dem Medium Film eine neue Ebene verleiht. Dadurch soll den BetrachterInnen die Möglichkeit geboten werden, noch mehr in das visuelle Geschehen eintauchen zu können und einen flüchtigen Eindruck von Interaktivität im Film vermittelt zu bekommen.

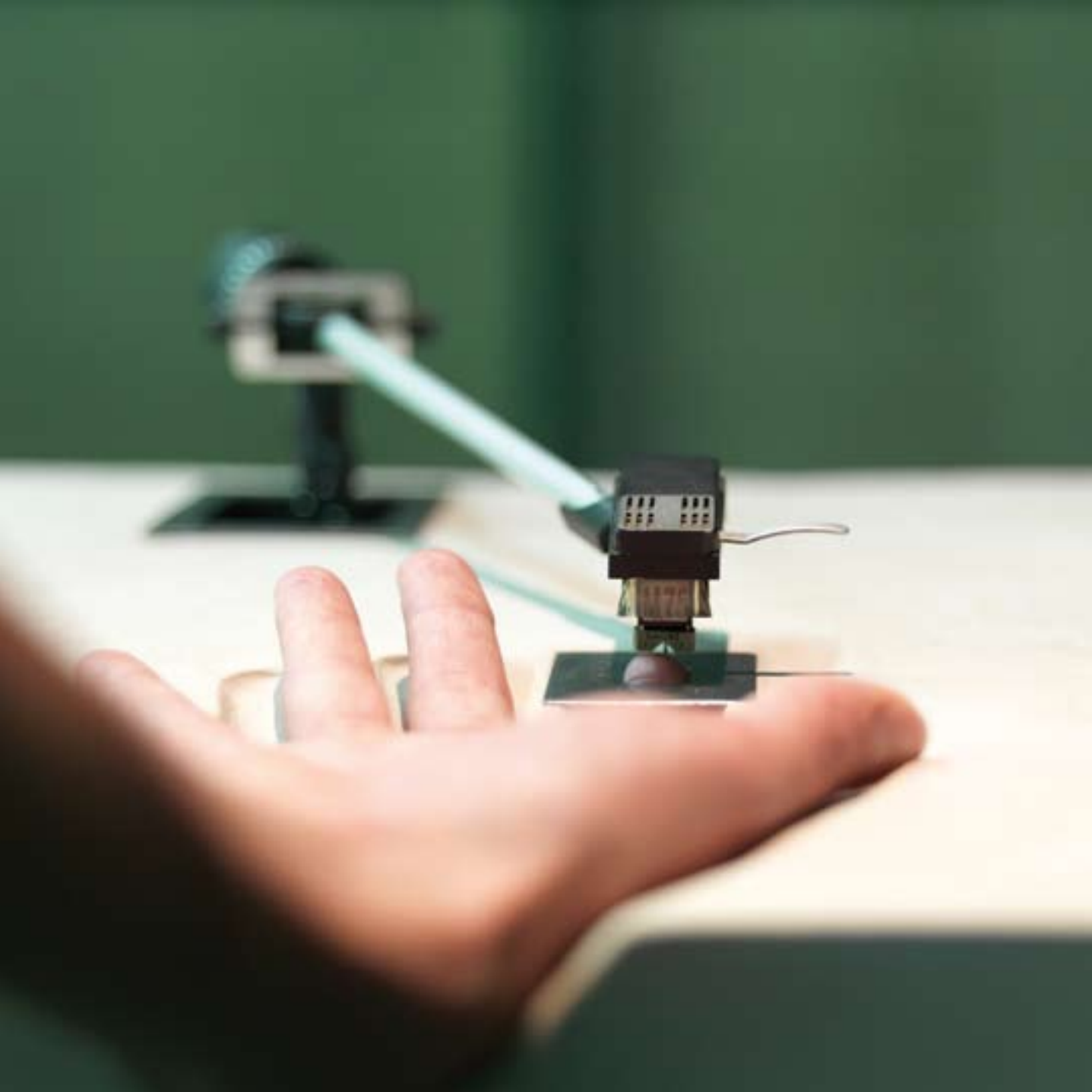
EYEFILM

Experimental 3D film, 2010

“EYEFILM” is an experimental 3D film based on the idea of expanding the possibilities of a subjective camera. It attempts to use the physiology of the human eye in a virtual camera and in this way to create a seemingly realistic visual perspective.

The methods applied are based on the scientifically researched psychology of perception. Combined with techniques of modern eye-tracking software, this creates a unique “semiosphere,” endowing the medium of film with a new dimension.

In this way it is possible for viewers to immerse themselves more in the visual happenings and to gain a fleeting impression of interactivity in film.



MARTINA SCHÖNHERR

Daktylophon

Interaktive Installation, 2010

Material: Tonarm eines Plattenspielers, Sewacryl

„*Daktylophon*“ ist eine interaktive Installation zur akustischen Selbstwahrnehmung. Das Höhenprofil einer Fingerkuppe wird mit einem Plattenspieler-Tonarm abgerastert und sonifiziert. Die Fingerspitze fungiert dabei sowohl als individueller Informationsspeicher wie auch als sensibler taktiler Decoder. Die zeitgleiche akustische Repräsentation der Haut-Struktur erlaubt Sinneseindrücke, die der unmittelbaren Wahrnehmung so nicht zugänglich sind. Als Kontrapunkt zur „Diktatur“ des Auges und der Bilder postuliert *Daktylophon* eine „Besinnung“ auf das Hören und Fühlen.

Daktylophon

Interactive installation, 2010

Material: tone arm from a record player, cast plastic

“*Daktylophon*“ is an interactive installation to enable acoustic self-perception. With a record player's tone arm the surface structure of a fingertip is scanned and sonified. The fingertip acts both as a store of information about the individual and as a sensitive tactile decoder. The simultaneous acoustic representation of the skin's structure evokes sensory impressions that our immediate perception cannot access. Countering the “dictatorship” of the eye and images, *Dactilophone* asserts the importance of reflecting on “the senses” of hearing and touch.



PETER TILG

Sukkubus

Algorithmisch gesteuerte Klangskulptur, 2010
Material: gehärteter Federbandstahl, MDF,
Elektronik, Elektro- und Dauermagnete,
Code; 1666mm x variabel

Die Summe der Komponenten des Systems „Sukkubus“ bildet eine vage Körperlichkeit. Erst durch Computercode wird ein Reiz von außen an die einzelnen Komponenten des Ensembles abgegeben und somit das Gebilde mit Leben erfüllt. Es wird zu einem organisch, lebendig wirkenden Gesamtkörper, welcher durch die Art und Intensität seiner Bewegungen, sowie den daraus resultierenden Klang mit seiner Umgebung kommuniziert. Durch variable Algorithmen werden verschiedene Formen und Zustände erreicht. Das Wesen des Codes, welchem die Skulptur unterliegt, bestimmt die Form des Körpers sowie dessen akustische Äußerungen. Die Form und der Wechsel zwischen den Zuständen sind als wellenförmig beziehungsweise „liquide“ definiert. Die teils unvorhersehbaren elastischen und klanglichen Eigenschaften, die das Material mit sich bringt, wurden in die Formfindung miteinbezogen. Eine „Sukkubus“ ist eine weibliche dämonische Kreatur aus Legenden, welche Männer in ihrem Schlaf verführt und deren Lebensenergie saugt. Das Wort „Sukkubus“ wird vom lateinischen Wort „succumbere“ abgeleitet, welches so viel bedeutet wie „unterliegen“. Der Titel verweist damit auf die Funktion der Skulptur, welche ihrem Code unterliegt.

Succubus

*Algorithmically controlled sound sculpture, 2010
Materials: Hardened band steel, MDF, electronics,
permanent magnets, electromagnets,
code, 1666mm x variable*

The sum of the parts of the “Succubus” system merely constitutes an undefined corpus. It is only via computer code that an external stimulus is sent to each component of the ensemble, thereby breathing life into the structure and creating an organic entity which communicates with its environment through the nature and intensity of its movements as well as the resulting sounds. Various forms and states are produced using different algorithms. The character of the code underlying the sculpture defines the form of the entity and its sonic expressions. The change between the varying states is wave-like or “liquid.” The partly unforeseen elastic and sonic properties of the material were incorporated into the form-finding process.

A „Succubus“ is a female demonic legendary creature who seduces men in their sleep and sucks out their energy. The word “succubus” is derived from the Latin “succumbere” which means to “lie under” or to “yield”, like the sculpture succumbs to its code.



NINA TOMMASI

Spektromorphologische Topologien
_eine Versuchsanordnung über den Zeitkörper

Rauminstallation, 2010
Material: Konstruktion aus Nirostangen,
Schrittmotoren, Fäden, Mehrkanalsoundboxen,
graphische Notation

In der Arbeit wurde der Versuch unternommen, den tektonischen Körper (Objekt), den architektonischen Raum und den Klangkörper in einer zeitlichen Figur zu komponieren. Der zeitliche Verlauf dieser drei Dimensionen wurde graphisch notiert. In dieser Notation manifestiert sich die Gleichwertigkeit der architektonischen und klanglichen Körper im Sinne des „Objet Sonore“ der „Musique concrète“.

Der Ausgangspunkt des kompositorischen Konzeptes leitet sich von der räumlichen und zeitlichen Auslotung einer Felsstruktur ab, die sich in der Geometrie der Nirostangen übersetzt findet. Für die Gesamtgestaltung der Installation wurden zeitliche Faktoren wie Wind, Klang und Licht als wesentliche Teile miteinbezogen, und somit konstituieren Zeit und Raum als gleichwertige Parameter die dynamische Struktur der Arbeit.

Spectromorphological Topologies
_an Experimental Design for the Time-Object

Installation, 2010
Materials: Construction made of stainless steel rods, stepper motors, threads, multi-channel sound boxes, graphic notations

This work experiments with combining the physical object, architectural space and the sound object in a temporal pattern. The temporal choreography of these three dimensions was recorded in graphic notations. In these notations, the equal standing of architectural and sound bodies emerges in keeping with the idea of the “objet sonore” in “musique concrète”.

This compositional concept arose from the spatial and temporal exploration of a rock structure, translated into the geometry of stainless steel rods. For the design of the installation as a whole, temporal factors like wind, sound and light were also fundamental and thus time and space constituted equal parameters in the dynamic structure of this work.



FLORIAN WALDNER

Does It Sound Like I Was Here?

Reaktive Klanginstallation, 2010

Material: iPod Touch, RjDj iPhone Applikation, Kopfhörer, Mikrofon

„Does It Sound Like I Was Here?“ reagiert auf Umgebungsgeräusche der Hörerin/des Hörers und lässt sie/ihn zum Teil der Installation werden. Mittels mobilem Endgerät (iPod touch, RjDj iPhone Applikation), Kopfhörern und Mikrofon folgt die Installation den HörerInnen durch ihren Alltag und schafft eine erweiterte Realität auf akustischer Ebene. Kern ist die Software, die festlegt, wie die Komposition auf Zustände und Veränderungen im klanglichen Umfeld der HörerInnen reagiert. Mit fortlaufender Dauer werden zeitliche und klangliche Zusammenhänge zunehmend durcheinander gebracht und Alltagsgeräusche in einen musikalischen Kontext gesetzt.

Does It Sound Like I Was Here?

Reactive sound installation, 2010

Materials: iPod touch, RjDj iPhone application, headphones, microphone

"Does It Sound Like I Was Here?" reacts to the sounds surrounding the listener and incorporates them in the installation. With mobile terminal devices (iPod touch, RjDj iPhone application), headphones and a microphone, the installation accompanies the listeners in their everyday lives and creates an extended, acoustic reality. The software is at the heart of this and determines how the composition reacts to conditions and changes in the listeners' sonic environment. As this progresses, connections between time and sound increasingly intermingle and everyday sounds are placed in a musical context.



"Hardware Hacking" von Nicolas Collins (USA) im Sommersemester 2010 an der Digitalen Kunst

UNIVERSITÄT FÜR
ANGEWANDTE KUNST WIEN
ABTEILUNG DIGITALE KUNST
EXPOSITUR STERNGASSE 13,
1010 WIEN

UNIVERSITY OF
APPLIED ARTS VIENNA
DIGITAL ART DEPARTMENT
EXPOSITUR STERNGASSE 13,
1010 VIENNA

Arbeitsgebiete: Konvergenz der Medien Fotografie, Film, Video, Computer; formale Grammatik, Geschichte und Theorie der Medienkunst. Von der Wahrnehmungstheorie bis zu Programmiersprachen, von der künstlichen Intelligenz zur Synthetik von Bild und Ton, von der Medien-Architektur zu virtueller Realität, interaktiven Installationen, Performances und Netz-Kunst. Über Video- und Audiostreaming zu neuen bidirektionalen Medien-Formaten in Fernsehen, Radio und Internet. Game-Engines in der künstlerischen Produktion. Algorithmisches Gestalten als Entwurfsmethodik. Content-Management und intelligente Objektdatenbanken zur Vermittlung und Dokumentation digitaler Kunst. Cross-Media Interface Design und prototypische Applikationen für das mobile Internet. Erprobung künstlerischer Produktionsmethoden über kollaboratives Arbeiten im Internet.

Areas of activity: Convergence of the media of photography, film, video, computer; the formal grammar, history and theory of media art. From perception theory to programming languages, from artificial intelligence to the synthesis of image and sound, from media architecture to virtual reality, interactive installations, performances and net art. Via video and audiostreaming to new, bi-directional media formats in television, radio and on the Internet. Game engines in artistic production. Algorithmic design as an outlining method. Content management and intelligent object databases for the communication and documentation of digital art. Cross-media interface design and prototype applications for the mobile Internet. The testing of artistic production methods via collaborative Internet working.

Informationen zum Studium der
Digitalen Kunst unter:
www.digitalekunst.ac.at

*Information concerning studies in
digital art under:
www.digitalekunst.ac.at*

Werke von / Works by

Ella Esque • Mario Fischer • Thomas Frierß • Mischan Gholizadeh Toosarani
Mateusz Gorecki • Andreas Haider • Matthias Kassmannhuber • Joseph Lucero
Gülüzar Özdemir (Alev) • Julian Palacz • Milos Paripovic • Martina Schönherr
Peter Tilg • Nina Tommasi • Florian Waldner

The Essence 10

Jahresausstellung der Universität für angewandte Kunst Wien

Künstlerhaus, Karlsplatz 5, 1010 Wien

Ausstellungsdauer: 24. Juni 2010 - 18. Juli 2010

Öffnungszeiten: Mo - So 10:00 - 18:00, Do 10:00 - 21:00

The Essence 10

the annual exhibition of the University of Applied Arts Vienna

Künstlerhaus, Karlsplatz 5, 1010 Wien

Exhibition duration: June 24 – July 18, 2010

Opening hours: Tue – Sun, 10:00 a.m. – 06:00 p.m., Thu 10:00 a.m. – 09:00 p.m.



di: **angewandte**

Universität für angewandte Kunst Wien
University of Applied Arts Vienna

REMA *print*