

DIGITAL ART

FINALS 2012/13

DIGITALEKUNST

Franz Ablinger
Lucas Czjzek
Malte Fiala
Stefanie Prinz
Karl Salzmann
Benjamin Weber

Vorwort

Digitale Kunst | Digital Art FINALS | ESSENCE 13

Auf den folgenden Seiten sind zehn Arbeiten von Studierenden der Digitalen Kunst kurz dokumentiert. Es handelt sich dabei vorwiegend um Diplomarbeiten, die im Rahmen des Diplomrundgangs Fokus Ende Juni 2013 beziehungsweise in The Essence 2013, der Jahresausstellung der Angewandten im Künstlerhaus Wien (26.6. – 14.7.2013) präsentiert werden.

Die Arbeiten sind Ergebnisse künstlerisch-experimentellen Forschens und diskursiver Auseinandersetzung, sie geben Einblick in die Diversität künstlerischer Heransgehensweisen im breitgefächerten Arbeitsgebiet der Digitalen Kunst.

Ich danke an dieser Stelle allen lehrenden KollegInnen an der Abteilung Digitale Kunst, die die Diplomarbeiten in diesem Studienjahr mitbetreut haben. Dank auch allen MitarbeiterInnen und Studierenden, die am Zustandekommen und der Veröffentlichung dieser Arbeiten mitgewirkt haben.

Wien im Juni 2013
Univ.-Prof. Mag.art. Ruth Schnell
Künstlerische Leiterin der Abteilung Digitale Kunst
an der Universität für angewandte Kunst Wien



Die sichtbare Hand

Franz Ablinger

Die sichtbare Hand ist eine Installation, die in ihrem zentralen Objekt Figuren und Gegenstände zeigt, die Schatten auf eine schwebende Leinwand werfen. In der automatisierten Bewegung entsteht eine Erzählung, die von einem Jungen berichtet, der aus genialer Faulheit das fehlende Teil erfindet, das die damals übliche halbautomatische Dampfmaschine in eine vollautomatische Dampfmaschine verwandelt. Diese Geschichte eines sogenannten "Ventiljungen" ist Adam Smith's „Wohlstand der Nationen“ entlehnt. Sie verweist auf die von ihm beschriebene „unsichtbare Hand des Marktes“, die Wohlstand für alle schafft -als unbewusster Nebeneffekt eines Systems, in dem jeder Mensch nur auf das eigene Wohl fixiert ist. Diesem Systemansatz wird in der Installation das Konzept der Allmende entgegengestellt, das durch die digitale Revolution und Creative Commons erneut ins Blickfeld der Öffentlichkeit rückt. www.monochrom.at/fra/diesichtbarehand

The Visible Hand is an installation showing figures and devices that cast shadows on a floating screen. What emerges from the automated motion in the installation is a narrative of a boy who out of ingenious laziness invents the missing link, turning the then common semi-automatic steam engine into a fully automatic steam engine. This story of a boy who operated the first valve steam engine is based on Adam Smith's The Wealth of Nations. It refers to the "invisible hand of the market" as described by Smith, which promotes the well-being of everyone—as an unconscious side effect of a system where one is fixated merely on one's own well-being. In the installation, this systematic approach is challenged by the concept of the commons, which has regained public attention through the Digital Revolution and the Creative Commons.

Multimedia object
60 x 40 x 45 cm

Anima

Lucas Czjzek

Anima lässt Bilder aus lebendigen Hefekulturen als Animation sichtbar werden. Die einzelnen Bilder sind durch UV Belichtung von Hefekulturen, die auf einem Trägermedium aus Argar Argar in Petrischalen aufgetragen wurden, im Labor entstanden. Diese so bebilderten Petrischalen drehen sich im Endlosloop um eine Achse. Der Betrieb dieser Maschine ist für die Sichtbarkeit der Animation, wie auch der möglichst langen Formerhaltung der aus Hefe bestehenden Bilder notwendig. Durch den Apparat leben die Bilder selbst..

www.unknownidentity.net

Lucas Czjzek visualizes images of living yeast cultures in the form of an animation. The individual images were developed in the laboratory by exposing yeast cultures on agar-agar Petri dishes. The imagery on the Petri dishes devised through this procedure, circles around an axis in an endless loop. It is necessary to operate this machinery in order to make the animation visible as well as to prevent disfiguration of the yeast images. In fact the images are kept alive by means of the apparatus.

BioArt object, realtime animation, fridge with glassdoor
180 x 55 x 55 cm





anonym/us

Malte Fiala

Beaufsichtigt, belauscht, bewacht, bespitzelt, geordnet, geprüft, bestimmt, gelotst, verwaltet, verwahrt, verordnet, veranlasst, beordert. Intervention. Ein Ort der Diskussion. Ein Ort anonymen Agierens. Ein Ort methodischen Protokollierens. Ein anonymes Labor hat keine Bestimmung. Ein anonymes Labor zeigt keinen Besitz. Ein anonymes Labor hat kein Ende.
<http://anonymus.cc>

Supervised, overheard, guarded, spied upon, classified, tested, intended, navigated, governed, detained, regulated, prompted, summoned. Intervention. A place of debate. A place of anonymous operation. A place of methodological recording. An anonymous laboratory has no mission. An anonymous laboratory shows no ownership. An anonymous laboratory has no end.

Mixed media installation

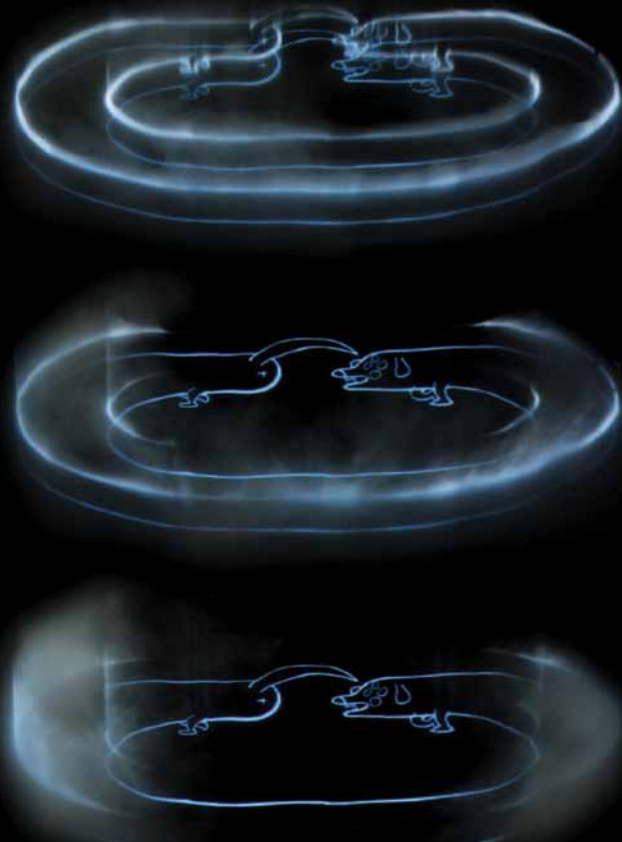
Sleep Tight Dynamite

Stefanie Prinz

Die Arbeit *Sleep Tight Dynamite* lotet Möglichkeiten der Beschreibung des Moments aus, in welchem ein Ereignis eintritt, das den relativen Normalzustand durchbricht, und Denkstörungen und klare Gedanken in ein Wechselspiel geraten. In der Installation werden animierte Zeichnungen auf die Wasseroberfläche eines Beckens projiziert und treffen dort auf eine Schichtung kondensierter/ kondensierenden mikroskopisch feiner Wassertropfen. Es entsteht ein geschichtetes Simultanbild, das sich mit der Projektionsoberfläche verbindet, sich dreht, verzerrt und bewegt in einem Kreislauf von Transformation und Neuordnung. www.prinz.me

The installation *Sleep Tight Dynamite* explores possibilities to describe the moment when an incident disrupts a state of normality, when thought disorders and lucidity start to interact. In the installation, animated drawings projected on a water surface hit layers of microscopic condensed water-droplets in a continuous process of condensation. Thus, a simultaneous picture connecting different layers of the projection surface ensues, twisting and distorting in a cycle of transformation and new order.

Video object, water, ultrasonic fogger,
projection, animation, wood, plastic



Ignotorumori

Karl Salzmann

Die Klanginstallation besteht aus 8 unterschiedlich dimensionierten Objekten mit Schalltrichtern. Im Inneren befinden sich elektrische Geräte, u.a. Festplatten, Monitore und Computer, welche mittels elektromagnetischer Induktion akustisch und mechanisch vermessen werden. Das Werk referiert auf die Geräuscheapparaturen, genannt "Intonarumori", des futuristischen Malers und Musikers Luigi Russolo und steht in der Tradition des von ihm verfassten Manifestes "L'arte dei rumori" (Die Kunst der Geräusche, 1916). Die Geräuscheerzeuger, welche zur Zeit Russolos für große Kontroversen in der Musikwelt sorgten, werden im vorliegenden Werk in die Gegenwart transferiert. Die im Inneren der Objekte befindlichen Apparaturen werden zweckentfremdet und deren Eigenschaften als analoge Klangerzeuger unter Beweis gestellt. Die zeitliche definierte und in Java-Code notierte Komposition ermöglicht dem Betrachter Zugang zu bisher ungehörten akustischen Phänomenen, Klängen und Rhythmen.

www.karlsalzmann.com

Sound objects, variable dimensions



This sound installation consists of 8 objects of different sizes with trumpets. The objects contain electronic devices, such as hard discs, monitors and computers, whose activity is acoustically and mechanically measured by means of electromagnetic induction. The work refers to the noise-generating devices called "Intonarumori" constructed by the Futurist painter and musician Luigi Russolo and stands in the tradition of his manifesto "L'arte dei rumori" (The Art of Noises, 1916). These noise-generators, which in Russolo's time aroused much controversy in the world of music, are transported into the present time. The usage of the equipment in the objects is deflected, diverted and reimplemented focusing on its qualities as analogue sound generators. The temporally defined composition notated in Java code allows the viewer access to acoustic phenomena, sounds and rhythms he or she may have never heard before.

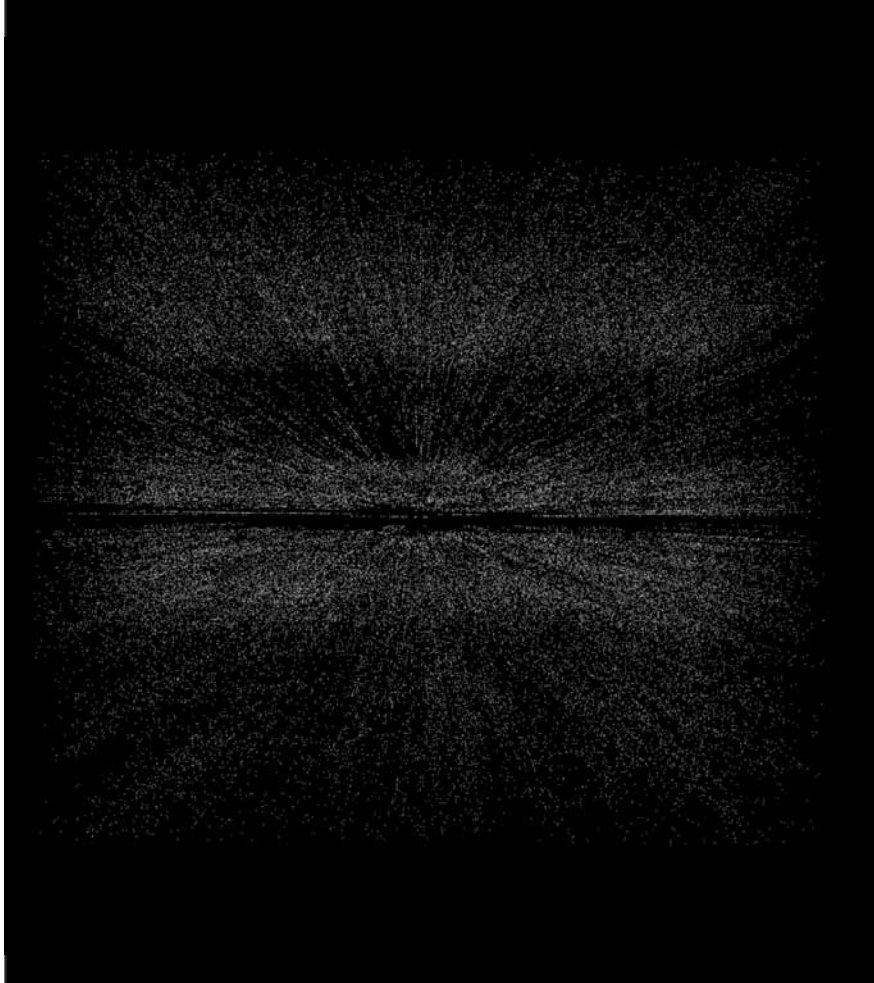
IPv4Cube

Benjamin Weber

Der IPv4Cube ist eine künstlerische Permutation des Netzwerkes IPv4 (Internet Protocol Version 4) in den dreidimensionalen Raum. In diesem virtuellen Universum werden bestehende IP-Adressen in Koordinaten und Transluzenz transformiert. Dieser Prozess ermöglicht die Visualisierung sowohl aktiver als auch inaktiver Bereiche des Internets. Nach dem Einspeisen tausender gescannter Hosts beginnt sich die Struktur des IPv4Cubes zu entwickeln. Als Ergebnis werden vollkommen geschwärzte Schichten des Internets sichtbar. Einige dieser Schichten sind für spezielle Zwecke reserviert, andere sind Regierungen und dem Militär vorbehalten. Die kontinuierliche Aktualisierung der Echtzeit-Computergraphik ermöglicht es dem IPv4Cube Naturkatastrophen, Kriege und Cyberattacken zu erkennen. Die dreidimensionale Vision wird durch die Sonifizierung jedes einzelnen Partikels erweitert und – als virtueller Lärm – in den Raum zurückgeworfen. <http://bw.nu>

The IPv4Cube is an artistic permutation of the network protocol IPv4 (Internet Protocol Version 4) in virtual three-dimensional space. In this virtual universe existing IP addresses are transformed into coordinates and translucency. This process makes it possible to visualize both active and inactive areas of the Internet. After feeding in thousands of scanned hosts the structure of the IPv4Cube begins to evolve. As a result, completely blackened layers of the Internet become "visible". Some of these layers are reserved for specific purposes; governments and the military control others. Continuous updating of the real-time computer graphics enables the IPv4Cube to recognize natural disasters, wars, and cyber attacks. The three-dimensional visualization expands constantly through the sonification of each and every particle, which are thrown back into space in the form of virtual noise.

Real-time data visualization and sonification



Impressum | Imprint

Eigentümer und Verleger | [Editor and Publisher](#)
Universität für angewandte Kunst Wien
A-1010 Wien, Oskar-Kokoschka-Platz 2
www.dieangewandte.at

Herausgeber und für den Inhalt verantwortlich | [Publisher responsible for the content](#)
Universität für angewandte Kunst Wien
Abteilung DIGITALE KUNST

Leitung | [Head](#)
Univ.-Prof.Mag.art Ruth Schnell
Sterngasse 13
A-1010 Wien

www.digitalekunst.ac.at
digitalekunst@uni-ak.ac.at
Alle Rechte vorbehalten | [All rights reserved.](#)

Katalog | Catalogue

Konzept | [Concept](#) Ruth Schnell, Stefanie Wuschitz
Redaktion | [Editors](#) Veronika Schnell, Rini Tandon
Übersetzung | [Translation](#) Otmar Lichtenwörther, Phil Reinhardt, Rini Tandon
Lektorat | [Proofreader](#) Gabi Pichler
Gestaltung | [Graphic Design](#) Stefanie Wuschitz

©Copyright 2013: Herausgeber | [The publisher](#)
©Fotografien: bei den KünstlerInnen | [The artists](#)
©Texte: bei den AutorInnen und KünstlerInnen | [The authors and the artists](#)

ISBN: 978-3-9503-563-0-4