

DIGITAL ART

THE ESSENCE 13

di:angewandte
University of Applied Arts Vienna

**Lucas Czjzek
Philipp Friedrich
Karl Salzmann
Johannes Schrems
Benjamin Weber**

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



Untitled

Philipp Friedrich

Eine eigens konstruierte Maschine generiert laufend Kunstmanifeste und druckt diese aus. Als Ausgangspunkt werden bestehende, mehr oder weniger bekannte Manifeste analysiert und mittels Methoden von "Natural Language Processing" neu kombiniert und erweitert. Um die Maschine herum bildet sich ein stets wachsender Papierhaufen aus Manifesten. Zusätzlich zur Installation erscheint ein Buch mit einer Auswahl von 1000 generierten Manifesten.

A purpose-built machine constantly generates art manifestos and prints them. As a starting point, it analyzes existing and more or less known manifestos and recombines and/or extends them by means of methods of "Natural Language Processing" (NLP). A relentlessly growing pile of paper consisting of manifestos falls on the floor around the machine. In addition to the installation, a book with a selection from 1,000 generated manifestos will be presented.

Text generating object, h: 120 cm, microcomputer



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.



fracking traces

Johannes Schrems

fracking traces besteht aus einem Videoloop, in dem Satellitenbilder zu einer Bewegtbildsequenz montiert sind. Vom Weltall aus gesehen scheint es sich um ästhetisch ansprechende "Tätowierungen" der Erdoberfläche zu handeln, tatsächlich sind die geometrischen Gebilde Spuren in der Landschaft, die die Fracking-Industrie hinterlässt. Die Soundebene imitiert Bohr- und Fracking-Geräusche, man hört gleichsam, wie sich die Schallwellen im Erdreich fortbewegen und in einem dumpfen Soundwall verdichten.

The work *fracking traces* consists of a video loop showing satellite images, edited into a moving image sequence. When viewed from outer space, what appear to look like aesthetically appealing "tattoos" on the earth's surface are in actual fact traces in the landscape left behind by the fracking industry, as geometric forms. The installation's soundtrack simulates drilling and fracking noises, making one virtually hear the sound- waves move into the earth, compressing it in a muffled wall of sound.

Video loop

IPv4Cube

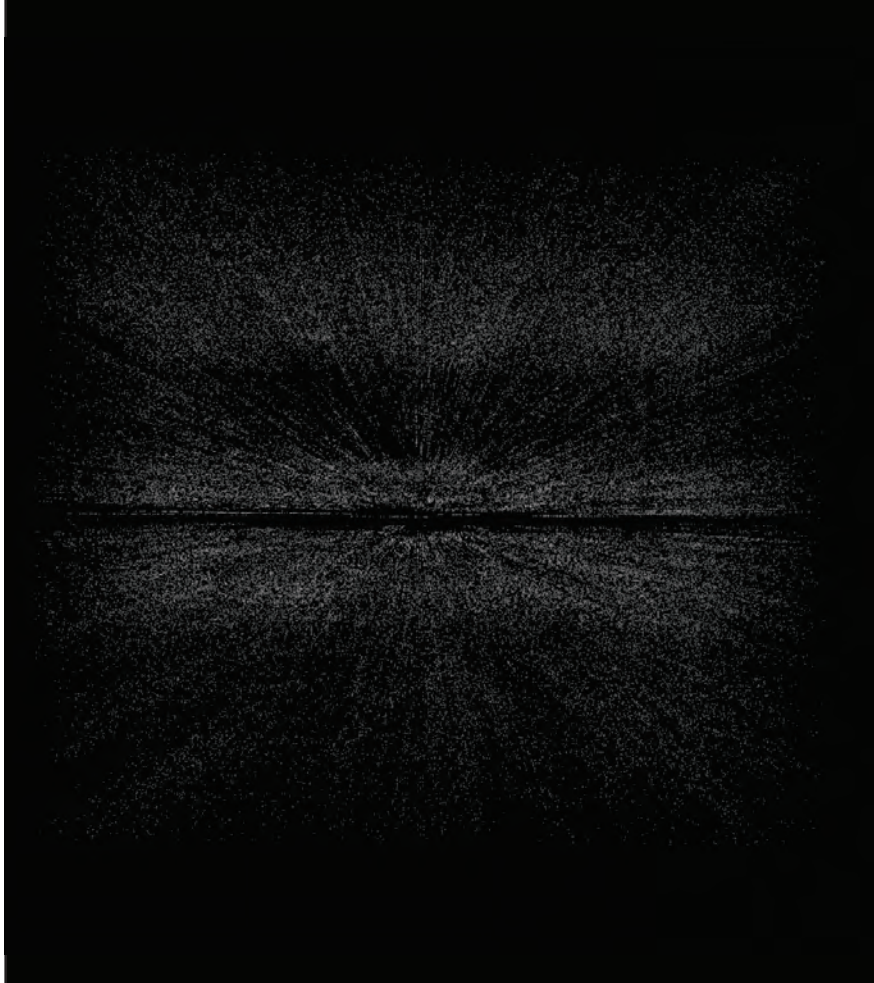
Benjamin Weber

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