

## KATHRIN STUMREICH

### Door Augmented

2011, Interaktive Klanginstallation

„Door Augmented“ ist eine interaktive, Orte verbindende Klang- und Objektinstallation. Mithilfe einer Tür des Ausstellungsraumes kann der/die Besucherin via real time motion tracking eine zweite Tür synchron bewegen, ein Heustadeltor, das als solitäres Objekt in einem Stahlrahmen auf einer Wiese aufgebaut ist. Das Klangobjekt im freien Feld wird zum Dispositiv der Türbewegung im Ausstellungskontext. Die Tür wird zum Instrument. Ihre Bewegungen gelangen synchron als Geräusch und Bild via Webcam in Echtzeit zurück in den Ausstellungsbereich. In Abhängigkeit, ob die Tür dort durch die Künstlerin oder die BesucherInnen performed wird, entstehen Klang oder Bild.

[www.kathrinstumreich.com/door-augmented](http://www.kathrinstumreich.com/door-augmented)



## DANIEL GYOLCS

### Same, Same, But Different Pt.2

2011, Interaktive audiovisuelle Installation

Ähnlichkeiten oder oft nur minimale Unterschiede sind es, auf die sich diese künstlerische Arbeit konzentriert. Das Material für diese Installation besteht aus sehr kurzen Aufnahmen diverser öffentlicher Apparate, Situationen, Gegenstände und Kuriositäten, aufgenommen in Wien, Bratislava, Prag und Budapest und danach zusammengefasst zu einer 2 min. Datei, die mittels Sensor steuerbar ist. Durch eine Darstellung im Mikrobereich (Looplänge <1 sec) wird die menschliche Realitätswahrnehmung erweitert, wodurch es möglich wird, die verschiedenen Momentaufnahmen intuitiv auf Unterschiede und Ähnlichkeiten hin zu untersuchen.

[www.gyolcs.daniel.apparat-x.org](http://www.gyolcs.daniel.apparat-x.org)



## BERND GRUBMANN

### Freier Wille

2010, LoopSkulptur

Eine sich wiederholende Szene wird durch ein Gitter projiziert, das zusätzlich Schatten auf die Projektionsfläche wirft. Der Protagonist der Szenerie führt maschinenhafte Bewegungen aus und steuert sich durch ein System aus schwarzen Balken. Der weiche Schatten verschiebt sich, dazu tönt der monotone Sound einer aneckenden Maschine. Die vorhersehbaren begrenzten Bewegungsbahnen geben den Bewegungsraum des Protagonisten vor, und es stellt sich die Frage nach dem „freien Willen“: Was ist möglich?



## BERNHARD GARNICNIG

### Random Access Memories

2011, Medienkonstellation

Auf unseren metronomischen Pendelbewegungen durch die Zwischenräume urbaner Strukturen vermitteln uns vernetzte mobile Devices einen unmittelbaren Zugang zu unserem emotionalen Gedächtnis. „Random Access Memories“ beschäftigt sich mit der Manipulation der Echtzeitwahrnehmung sowie der Re-/Konstruktion akustischer und visueller ästhetischer Erfahrungen im Alltag.

[www.acgunsdcroses.com](http://www.acgunsdcroses.com)



## PHILIPP FRIEDRICH

### Nicht-Ort

2011, Video, Print

Der Anthropologe Marc Augé definiert den Begriff „Nicht-Ort“ als mono-funktional genutzte Fläche im sub/urbanen Raum, wie Einkaufszentren, Autobahnen, Bahnhöfe und Flughäfen. Der Unterschied zur traditionellen Definition von Ort besteht im Fehlen von Geschichte, Relation und Identität sowie in einer kommunikativen Verwahrlosung. In „Nicht-Ort“ wird ein Stück U-Bahntunnel im Kontext der heutigen (auf Kommunikation bezogenen) Über-Erreichbarkeit als Zufluchtsort interpretiert. Ein Video zeigt die Flucht in diesen, welche sich ab dem ersten Schritt in eine Flucht aus dem Nicht-Ort, hin zur nächsten Station, verwandelt - eine Wechselwirkung des Verlangens nach sozialer Interaktions- und Kommunikationsmöglichkeit und des Verlangens, sich von diesen „Möglichkeiten“ zu befreien.



## JONAS BOHATSCH

### vinyl+

2010, Interaktive Installation

„vinyl+“ ist eine interaktive Installation, die Timecode-Schallplatten um visuelle und interaktive Elemente erweitert. Codierte Informationen wie Abspielgeschwindigkeit oder Nadelposition steuern das Verhalten von virtuellen Objekten, die auf die Oberfläche der Schallplatte projiziert werden. Mit der Bewegung der Platte beginnen sich auch die Objekte zu bewegen, fahren unter der Nadel durch, werden Animation und Sound getriggert, bis hin zur Verschmelzung von realem und virtuellem Objekt, Leinwand und Interface, Bild und Tonträger. Das Publikum kann durch Interaktion mit dem Plattenspieler das audiovisuelle Ergebnis beeinflussen. Da die Objekte aber auch ein Eigenleben entwickeln, gelingt dies nur bedingt. Diese Widerspenstigkeit ist Teil des Konzepts.

[www.jonasbohatsch.net](http://www.jonasbohatsch.net)

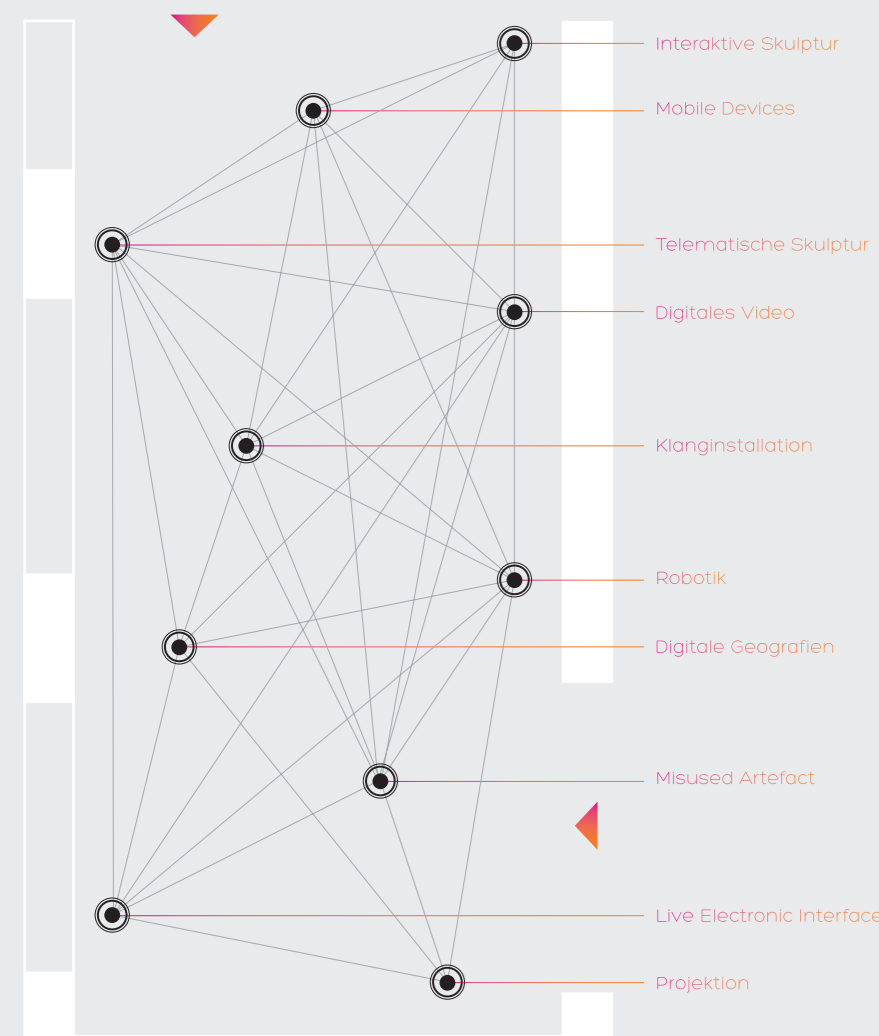




# DIGITALE KUNST

## THE ESSENCE 2011

29. Juni 2011 - 17. Juli 2011  
 MAK Wien, Veitskirchnerstraße 3, 1010 Wien  
 Öffnungszeiten: Di 10 - 24 Uhr, Mi - So 10 - 18 Uhr



### JAN PERSCHY

Headers  
 2011, Installation

„Headers“ ist ein Soundobjekt, basierend auf der thermodynamischen Simulation von Abgaswellen in einem Zündreihenfolgekrümmer. In einer bestimmten Reihenfolge bespielt ein vom Computer generierter Rechteck-Sound das Rohrsystem. Wenn sich die Schallwellen in den Kreuzungen treffen, überlagern sie sich und erzeugen einen für den Krümmer spezifischen Sound.

[www.janperschy.com](http://www.janperschy.com)

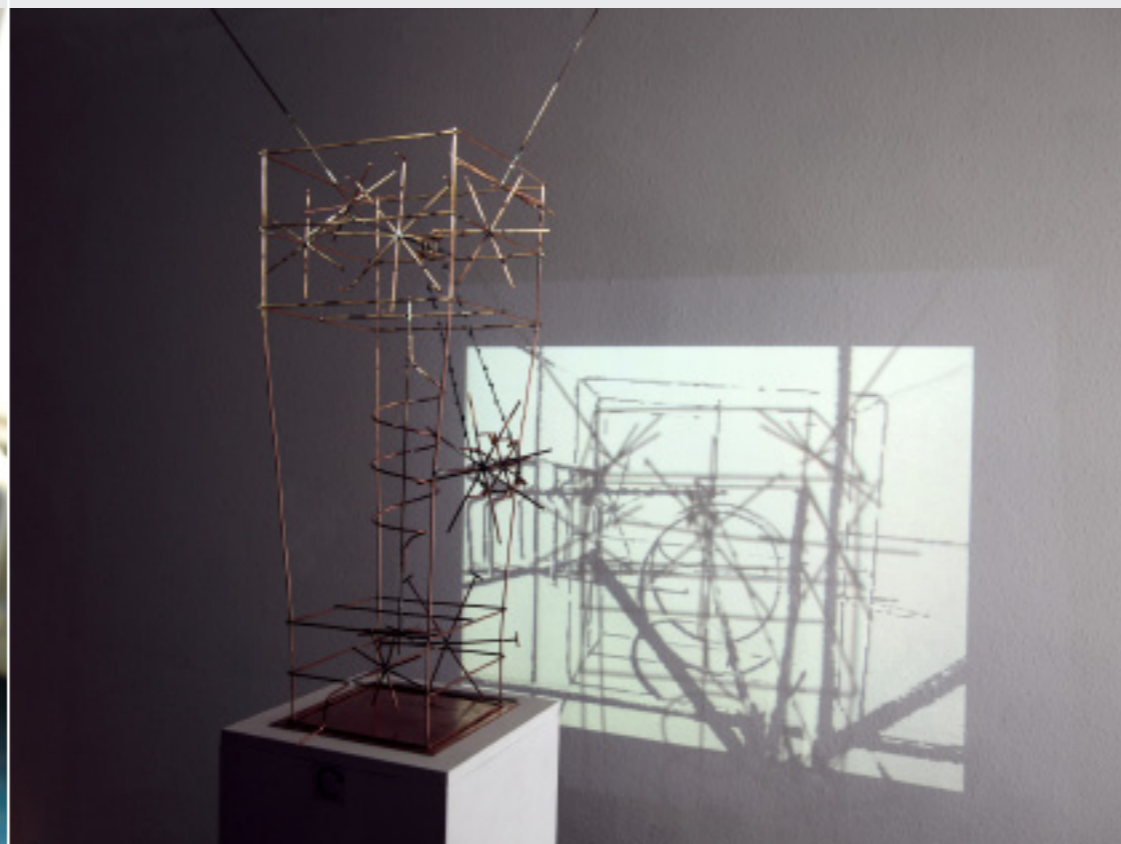


### THOMAS HITCHCOCK

Maschine #1  
 2011, Interaktive Installation

Die Arbeit thematisiert den Übergang von Kinetischer zu Digitaler Kunst und fungiert als Schnittstelle zwischen dem realen und dem virtuellen Raum. Die Maschine ist materieller Gegenstand, ist Skulptur im Raum. Erweitert durch die Projektion, die eine Art Verdoppelung oder Übersetzung der Maschine in ein virtuelles Bild bewirkt, verbinden sich reales Objekt und virtuelle Projektion zu einer neuen Gesamtkomposition. Die virtuelle Übersetzung der Maschine wird erst durch das manuelle Kurbeln der BesucherInnen in Gang gesetzt: Das projizierte Bild überlagert sich mit dem Schattenwurf der Maschine. Eine Abstrahierung der mechanischen Übersetzung der Maschine, des „Algorithmus“, wird nicht nur geschaffen, sondern gleichzeitig in den Vordergrund gehoben.

[www.thomas-hitchcock.net](http://www.thomas-hitchcock.net)



### JOSEPH KNIERZINGER

Brainhelper  
 2011, Interaktives tragbares Tool

„Sich den Kopf zerbrechen“ ist eine gängige Redensart für die Entwicklung von Problemlösungen. Basierend auf einem einfachen Prinzip fungiert der interaktive tragbare Kunstapparat „Brainhelper“ nicht als Lösungsanbieter, sondern als Stütze bei komplizierten Denkvorgängen. Eine Maschinenhand, die mit Gelenk an einer Metallbox auf der Hinterseite des Kopfes befestigt ist, beginnt bei Gehirnaktivität, die via EEG gemessen wird, sich langsam über den Kopf zu bewegen und diesen mit den Fingern kraulend zu massieren. Die Intensität ist von der Aufmerksamkeit des Benutzers/der Benutzerin abhängig.

[www.joaknospace.at](http://www.joaknospace.at)



### KARL SALZMANN

Unerwartete Schleifen -  
 Constructing the Deconstruction

2011, Klanginstallation

„Unerwartete Schleifen“, für eine variable Anzahl an Plattenspielern gedacht, nutzt als klangliches Material defekte Schallplatten, die kontinuierlich ein repetitives Muster (Loop bzw. Ostinato) wiedergeben. Der Fehler im Medium (Kratzer auf Platte, der einen Loop generiert) wird zur Ausgangsbasis. Mittels Microcontroller wird das Tempo der Platten gesteuert und das Arrangement nicht am Notenblatt, sondern im Code notiert. Die Dekontextualisierung des Klanges und der veränderte Aufmerksamkeits-Fokus erzeugen den Klangcharakter, die Kombination von Mustern und deren Manipulation auf Zeit konstruieren neue formale Strukturen, „Musik mit Musik“.

[www.karlsalzmänn.com/unerwarteteschleifen](http://www.karlsalzmänn.com/unerwarteteschleifen)



# DIGITALE KUNST

## THE ESSENCE 2011

Im Rahmen der Jahresausstellung der Universität für angewandte Kunst Wien präsentiert die Abteilung Digitale Kunst ausgewählte Arbeiten von Studierenden.  
 UNIVERSITÄT FÜR ANGEWANDTE KUNST WIEN  
 ABTEILUNG DIGITALE KUNST  
 LEITUNG: UNIV.-PROF. MAG.ª ART. RUTH SCHNELL  
 Expositur Sterngasse 13, A-1010 Wien  
 Sekretariat: Tel. +43 1 711 33 DW2640  
[www.digitalekunst.ac.at](http://www.digitalekunst.ac.at)

#### IMPRESSUM

Herausgeber und für den Inhalt verantwortlich » Universität für angewandte Kunst Wien  
 Abteilung Digitale Kunst  
 Univ.-Prof. Mag.ª art. Ruth Schnell,  
 Sterngasse 13, 1010 Wien

Redaktion » Lydia Lindner und Veronika Schnell  
 Gestaltung » Nicolaj Křisits und Markus Riedler ([www.zbsp.at](http://www.zbsp.at))

Fotografie » ● Mischa Erben, faksimile digital, Peter Kainz,  
 P. Friedrich, B. Garnicig,  
 J. Knierzinger, K. Sturmreich

Texte » ● StudentInnen der Abteilung Digitale Kunst