di:'angewandte

Universität für angewandte Kunst Wien
University of Applied Arts Vienna

Digital Frictions

DIGITALE KUNST

di:'angewandte

Universität für angewandte Kunst Wien
University of Applied Arts Vienna

Katalog zur Ausstellung / *Exhibition catalogue*

Ort / *Venue*
das weisse haus
Argentinierstraße 11
1040 Wien

4.–14. Dezember / December 2013

Digital frictions

das weisse haus

Arbeiten von Studierenden
der Abteilung DIGITALE KUNST
an der Universität für angewandte Kunst Wien

Works by students of the Digital Art Department
at the University of Applied Arts Vienna

DIGITALE<UNST

VORWORT
FOREWORD

VORWORT

Gerald Bast, Rektor der Universität für angewandte Kunst Wien

Die Abteilung DIGITALE KUNST der Universität für angewandte Kunst Wien, unter der Leitung von Ruth Schnell, zeigt in immer wieder beeindruckender Art und Weise, wie neue Anwendungen in hochtechnologischen Bereichen der naturwissenschaftlichen Forschung als Metaphern und Gestaltungsprinzipien für Kunst nutzbar gemacht werden können. Die Auseinandersetzung mit neuen Technologien als Gestaltungsressource und Gestaltungsmittel für die Erschließung neuer künstlerischer Felder ist generell für die Weiterentwicklung der Künste von elementarer Wichtigkeit.

Ziel muss es daher sein, Projekte und Arbeiten, die von Studierenden an der Angewandten erarbeitet und realisiert wurden, dementsprechend spannend der Öffentlichkeit zu präsentieren. Die transparente Vermittlung nach außen trägt zum Erfolg bei und unterstützt das Zusammenwirken von Kunst, Forschung und Öffentlichkeit nachhaltig.
So möchte ich allen Lehrenden und MitarbeiterInnen der Abteilung für Digitale Kunst für ihre Kompetenz und ihren hohen Einsatz danken. Ohne sie wäre eine Realisierung des vorliegenden Buches und der Ausstellung in dieser Form nicht möglich gewesen.

Mein ganz spezieller Dank gilt aber den vielen engagierten Studierenden, die mit tollem Einsatz und mit viel Leidenschaft ihre Arbeiten entwickelt und der Öffentlichkeit präsentiert haben. Mit ihrem Engagement haben sie einen weiteren Meilenstein gesetzt – im Bestreben nach trans- und interdisziplinärer Vernetzung von Disziplinen – ganz im Sinn des Leitbildes der Angewandten.

FOREWORD

Gerald Bast, President of the University or Applied Arts Vienna

The Department of Digital Art at the University of Applied Arts Vienna, headed by Ruth Schnell, demonstrates, in ways that never cease to impress, how new applications in high-tech areas of scientific research can be made use of as metaphors and design principles in art. In general, the involvement with new technologies as resources for design and creative media, is of intrinsic importance for tapping new artistic fields and in furthering the arts.

We must strive then to present projects and work produced by students at the university in a suitably exciting way in public space. Transparent communication with the outside world is a contributive part of success and helps foster the co-action of art, research, and public sphere. With this in mind, I would like to express my thanks to all the teaching staff and assistants in the Department of Digital Art for their expertise and high level of commitment. Without them it would have neither been possible to produce this book nor realise the exhibition in its present form.

A particular note of thanks goes to the many dedicated students who have put tremendous effort and passion into developing their work and presenting it to the public. Their devoted work represents another milestone in our endeavour to create a trans- and interdisciplinary network, consistent with the university's mission.

Die Ausstellung *digital frictions* zeigt ca. 40 künstlerische Arbeiten von Studierenden der Abteilung DIGITALE KUNST der Universität für angewandte Kunst Wien. Entstanden in den letzten drei Semestern, bietet die Auswahl einen Einblick in die Diversität der künstlerisch-experimentellen Strategien im Bereich der digitalen Kunst.

Ruth Schnell, Leiterin der Abteilung DIGITALE KUNST, Wien, Dezember 2013

digital frictions verweist auf ein Moment der Verzögerung im digitalen Fluss, auf dessen Umleitung, auf das Dahinter. *digital frictions* bedeutet auch, quer zu den Möglichkeiten und Zweckdienlichkeiten von Technologie zu denken. In diesem Sinne zielen Methodiken, Entwurfs- und Denkansätze der präsentierten Arbeiten auch auf die Entwicklung medienästhetischer Werkzeuge und prozessualer Formate, die technologischen und kulturellen Wandel, Wissenschaft, Ökonomie und die uns umgebende Wirklichkeit miteinander in Bezug setzen. Die Settings und Programmationen stehen für den mittels unterschiedlichster Gestaltungsansätze vorgenommenen Versuch, Technologien anders zu verwenden, sie so als Tools künstlerischen Handelns zu erschließen und/oder sie in ihren Mechanismen sichtbar zu machen.

Die Ergebnisse sind prozess- und zeitbasiert, ihnen zugrunde liegt das künstlerisch-forschende und oft kollaborative Experiment entlang gesellschaftlich relevanter Fragestellungen, wie es im Rahmen der Wissensvermittlung und als Projektarbeit an der Abteilung DIGITALE KUNST als einem Ort künstlerischer Lehre und Forschung stattfindet.

Die Ausstellung *digital frictions* präsentiert Arbeiten aus den Bereichen Installation, Medien-Skulptur, Sonifizierung, Projektion, Fotografie, Game Art, Spatialer Sound, Robotik, Cross Media, Interaktive und Responsive Environments, Bio Art, Augmented Reality und Media Performance.

Gezeigt wird *digital frictions* im Kunstverein *das weisse haus*, einem nicht kommerziellen Ausstellungsort für junge Kunst, der in wechselnden räumlichen Konstellationen Ausstellungen programmiert. Dank gilt dem Team des *weissen hauses* für die Möglichkeit, *digital frictions* in dessen Räumlichkeiten realisieren zu können.

Ebenso danke ich den lehrenden KollegInnen der Abteilung DIGITALE KUNST für die Zusammenarbeit bei Auswahl und Betreuung der künstlerischen Projekte.

Der vorliegende Katalog dokumentiert in komprimierter Form die einzelnen Arbeiten durch Abbildungen und kurze Werkbeschreibungen auf Deutsch und Englisch, es gibt ihn auch als PDF auf der Website der Abteilung DIGITALE KUNST unter:

http://digitalekunst.ac.at

The exhibition *digital frictions* presents about forty artworks by students from the Department of Digital Art at the University of Applied Arts Vienna.

Ruth Schnell, Head of the Department of Digital Art, Vienna, December 2013

This selection of work was produced over the last three semesters and offers an insight into the diversity of experimental artistic strategies being explored in the area of digital art.

digital frictions makes reference to a moment of delay in the digital flow, to its re-routing, and to what lies behind it. *digital frictions* also means thinking laterally, outside the box of technology's potentialities and expediencies. From this perspective, the methodologies, design or conceptual approaches in the exhibited works also aim at the development of aesthetics-based media tools and processual formats that serve to interconnect technological and cultural change, science, economics, and the reality that surrounds us.
The settings and programming represent the attempt – undertaken using a wide range of design approaches – to apply technologies in a different way, to exploit them as tools of artistic activity, and/or to reveal their mechanics.

The outcomes are process- and time-based, rooted in artistic exploration, often of a collaborative experimental nature, addressing socially relevant questions, conducted within the context of knowledge transfer and in the form of project work in the Department of Digital Art, a place of artistic teaching and research.

The exhibition *digital frictions* presents works from the realms of installation, media sculpture, sonification, projection, photography, game art, spatial sound, robotics, cross-media, interactive and responsive environments, bio art, augmented reality, and media performance.

The Kunstverein *das weisse haus* where the works are exhibited is a non-commercial venue for young artists, with exhibitions programmed in varying spatial constellations. Particular thanks are owed to the team at das weisse haus for making it possible to show digital frictions in this space.

I would also like to thank the teaching staff of the Department of Digital Art for their teamwork in putting together the selection of works and for supervising the artistic projects.

This catalogue provides concise documentation of the individual works with illustrations and brief descriptions of the projects in German and English. It can also be found as a download on the website of the Department of Digital Art under:

http://digitalekunst.ac.at

ARBEITEN
WORKS

FRANZ ABLINGER
Die sichtbare Hand
2013

Automatisiertes Schattenspiel mit Digitalprojektion
Automated shadow play with digital projection

Microcontroller, Elektromechanik, Projektor, vvw, Mixed Media 60 x 40 x 45 cm; 2:07 Min.
Microcontroller, electromechanical devices, video, projector, mixed media 60 x 40 x 45; 2:07 min.

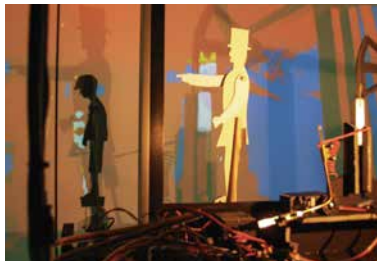
Die sichtbare Hand ist eine Installation, die in ihrem zentralen Objekt Figuren und Gegenstände zeigt, die Schatten auf eine schwebende Leinwand werfen. In der automatisierten Bewegung entsteht eine Erzählung, die von einem Jungen berichtet, der aus genialer Faulheit das fehlende Teil erfindet, das die damals übliche halbautomatische Dampfmaschine in eine vollautomatische Dampfmaschine verwandelt. Diese Geschichte eines sogenannten Ventiljungen ist Adam Smiths „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.

Kurzbio:
Franz Ablinger, *1967 Wels, OÖ (A). Elektrotechniker, Informatiker, Spezialist für generative Softwareentwicklung. Mitbegründer der Künstlergruppe monochrom. Absolvent der Digitalen Kunst/Universität für angewandte Kunst Wien. Seit 2013 Doktoratsstudium bei Dr. Ernst Strouhal.

Die sichtbare Hand (The Visible Hand) is an installation featuring figures, objects, and their shadows thrown on a hanging screen. Their automated movement creates a narrative in which a child, in a state of inspired idleness, discovers the missing part that transforms a standard semi-automated steam engine into a fully automated machine. This tale of a so-called "valve boy" is taken from Adam Smith's *The Wealth of Nations*. It refers to what he describes as the "invisible hand of the market" that creates prosperity for all – as the unconscious side-effect of a system in which each person is solely fixated on securing their own interests.

Profile:
Born in 1967 in Wels, Austria.
Trained as electrical engineer, computer scientist; specialist in generative software development. Co-founder of the artists' group Monochrom. Graduated in digital art from the University of Applied Arts Vienna. Since 2013, has pursued doctoral studies with Dr. Ernst Strouhal.

Arbeitsprozess / *Work Process*



LUCAS CZJZEK
ANIMA
2013

BioArt-Objekt, Echtzeit-Animation
Bio art piece, real-time animation

Hefe, Glastürkühlschrank, Microcontroller, Processing, Mechanik
Yeast, refrigerator with glass door, microcontroller, processing, mechanism

Die Apparatur *ANIMA* generiert die Bilder einer Echtzeit-Animation aus 21 lebenden Hefekulturen. Die Vorlagen der durch UV-Belichtung entstehenden Hefebilder stammen aus einem Handyvideo eines verstorbenen Freunds des Künstlers. Sie unterliegen einem permanenten Veränderungsprozess, wachsen weiter und überschreiben sich selbst. Die Apparatur macht diesen Prozess über einen Monitor sichtbar und sorgt für die richtige Temperatur zur Wachstumsverzögerung der Mikroorganismen. Da Hefen einen Zellkern besitzen, ist ihre Ähnlichkeit zu höheren Organismen deutlich größer als jene von Bakterien, weshalb sie als Modellorganismus für die biologische und biomedizinische Forschung dienen. Die Biowissenschaften werden Maschinen hervorbringen, die mit jenen aus Mechanik und Computercode vergleichbar sind.

Kurzbio:
Lucas Czjzek, geboren und aufgewachsen in Wien (A). Absolvent der Digitalen Kunst an der Universität für angewandte Kunst Wien. Aufenthalte in Berlin und Kalifornien. Hat ein Jahr als Chocolatier in der Spitzengastronomie gearbeitet. Als Filmemacher und Produzent in einer Medienagentur tätig. Seit Jänner 2013 künstlerische Arbeit mit biologischen Materialen.

The *ANIMA* device generates pictures of 21 living yeast cultures in real-time animation. The "masters" of the yeast images, which are produced through exposure to UV light, are from a cell-phone video made by a deceased friend of the artist's. They are involved in a permanent process of change, as they continue to grow and overwrite themselves. The equipment visualizes this process on a monitor and ensures the correct temperature to retard the growth of the microorganisms. Since yeasts have a cell nucleus, they have much more in common with higher organisms than bacteria do, and as a result, they are used as model organisms for biological and biomedical research. The life sciences are in the process of creating machines that are comparable to those produced mechanically or using computer code.

Profile:
Born and raised in Vienna. Has a degree in digital art from the University of Applied Arts Vienna. Residencies in Berlin and California. Worked for a year as a chocolatier in prestigious restaurants and as a filmmaker and producer in a media agency. Since 2013, has carried out artistic projects using biological materials.

Arbeitsprozess / *Work Process*

ANDRAS EICHSTAEDT
The afterlife of a broken glass
2013

Installation
Installation

Sicherheitsglas, Holz, Mikrofone, Verstärker, Lautsprecher
Safety glass, wood, microphones, amplifier, speakers

Eine Sicherheitsglasscheibe zersplittert auf einem Tisch. Ohne von jemandem berührt zu werden, zerbrechen die einzelnen Scheiben in weitere Teile. Über Stunden kann dieser Vorgang beobachtet und auch gehört werden. Das entstehende Klangbild wird über Mikrofone aufgenommen, verstärkt und an die Lautsprecher weitergeleitet.

Kurzbio:
Andras Eichstaedt, *1986 Budapest (H). Filmemacher – Video-Assistent/Boom Operator/3D Camera Utility (2006 – 2012) bei internationalen Produktionen in Budapest, seit 2012 Studium der Digitalen Kunst an der Universität für angewandte Kunst Wien. Ausstellungen/ Performances: 2013 Venedig: Biennale Sessions – Verticale; 2013 Wien: Fluc – In der Kubatur des Kabinetts – *IDDQD*, 2013 Wien: MAK – Lisa Truttmann Eröffnungsperformance mit Nina Firgic.

A pane of safety glass shatters on a table. The shards continue to fragment without being touched. You can watch this process for hours, and listen to it too. The acoustic pattern it creates is recorded with microphones, amplified, and then relayed to loudspeakers.

Profile:
Born in 1986 in Budapest. From 2006 to 2012, worked in film on international productions in Budapest. Has studied digital art at the University of Applied Arts Vienna since 2012. Exhibitions/ performance: Venice Biennale Sessions, *Vertical*, 2013; Fluc Vienna: In der Kubatur des Kabinetts – *IDDQD*; MAK Vienna: Lisa Truttmann, opening performance with Nina Firgic.

Arbeitsprozess / *Work Process*

TOM ENZI
Alptraum Theta
2013

Interaktive Klangskulptur
Interactive sound sculpture

Gips, Sensoren, Microcontroller, Sockel 30 x 30 x 120 cm, Objekt 40 x 40 x 25 cm
Plaster, sensors, microconstroller, Plinth 30 x 30 x 120 cm, Object 40 x 40 x 25 cm

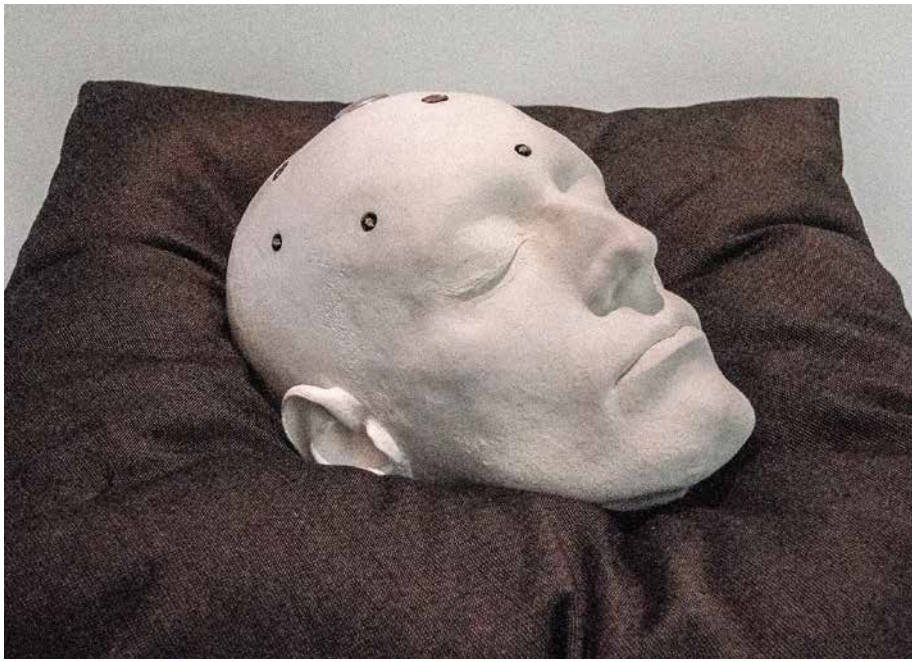
Die Klangskulptur *Alptraum Theta* ist eine Auseinandersetzung mit einem bestimmten Phänomen im Schlaf bzw. während des Aufwachens. Überlagert sich die Traumphase (REM) mit dem Wachzustand, ist man schon bei Bewusstsein, träumt jedoch noch. In diesem hypnagogischen Stadium erlebt man visuelle, auditive und taktile Pseudohalluzinationen sowie eine völlige Bewegungsunfähigkeit. Die Arbeit beschreibt die Urangst, diesen mehrminütigen Alptraum im Grenzgebiet des Bewusstseins irgendwann nicht mehr von der Realität unterscheiden zu können. Die Skulptur macht durch Berührung jene binaurale Oszillation hörbar sowie den Kampf gegen das Unterbewusstsein spürbar.

Kurzbio:
Tom Enzi, *1978 in Klagenfurt, Kärnten (A). Grafiker für internationale Agenturen. Studium der Digitalen Kunst an der Universität für angewandte Kunst Wien. Der Schwerpunkt seiner künstlerischen Interessen liegt im Bereich interaktiver Arbeiten.

The sound sculpture *Alptraum Theta* (Nightmare Theta) tackles a phenomenon that occurs in sleep and when waking up. As the REM dream phase overlaps with the waking state, one is already conscious, yet still dreaming. During this hypnagogic period, one experiences visual, auditory, and tactile pseudo-hallucinations, while being completely unable to move.
The work describes the primal fear that accompanies the inability to recognize this nightmare, which lasts several minutes in the border zones of consciousness, and to distinguish it from reality. The sculpture makes those binaural oscillations audible through touch, giving a palpable sense of the struggle against the subconscious.

Profile:
Born in 1978 in Klagenfurt, Austria. Graphic designer for international agencies. Studies digital art at the University of Applied Arts Vienna. His particular area of artistic interest is interactive works.

Arbeitsprozess / *Work Process*



GEORG FEIERFEIL
Rollo (Argentinierstraße 11)
2012/13

Installation
Installation

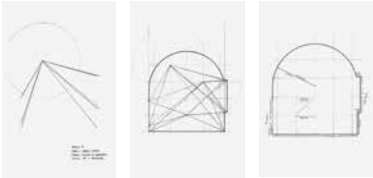
Drei hängende, motorisierte Maßbänder, Steuereinheit, Partituren
Three suspended motorized tape measures, control unit, choreographic scores

Drei Maßbänder hängen von der Decke. Immer wieder stoßen die Werkzeuge ihre Fühler aus und verweilen einige Sekunden in dieser Stellung.
Ein weiterer Vorstoß folgt. Rückzug. Ein weiteres Mal nach vor, dann zweimal zurück … Nach einer Weile lassen sich von diesem Vorgang Bewegungsmuster ablesen. Einer Übung gleich repetieren sie scheinbar ihren Bewegungsablauf, immer und immer wieder. Dieser Ablauf findet sich in Partituren wieder – Abmessungen des Aufführungsortes sind darin notiert. Die sich dauernd verschiebenden Choreografien sind weniger Nachbildungen als vielmehr in ihrem Zusammenwirken ständige Neuformation. In ihren wiederholenden Gebärden schreiben die drei Figuren dabei eine Art spatiales Anagramm in den Raum.

Kurzbio:
Georg Feierfeil, *1986 in Scheibbs (A). Studiert seit 2007 Kunstvermittlung und seit 2011 Digitale Kunst an der Universität für angewandte Kunst Wien. (Ver-)misst, analysiert, archiviert, erinnert, reinszeniert, formiert neu. Stellt seit 2007 aus.

Roller Blind (Argentinierstrasse 11):
Three tape measures are suspended from the ceiling. The tools repeatedly send out their "extensions" and remain poised for several seconds in that position. This is followed by another thrust. Retraction. Then one more step forward and two back. After a while, it is possible to pick out certain patterns in this behaviour. The movements seem to repeat like an exercise routine, over and over again. The sequence is recapitulated in choreographic scores – measurements are taken of the performance venue and then noted in the scores. In their interactions, the constantly-shifting choreographies are not so much replications as a series of continual reformations. With their repeating gestures, the three figures thus inscribe a kind of spatial anagram in the room.

Profile:
Born in 1986 in Scheibbs, Austria. Began studying art mediation in 2007, and, since 2011, digital art at the University of Applied Arts Vienna. Measures, analyzes, archives, remembers, restages, re-forms, and (since 2007) exhibits.



Arbeitsprozess / *Work Process*

KARINA FERNANDEZ
Leak(c)age
2013

Sound- und Bildskulptur
Audiovisual sculpture

Metalldeckel auf Holzbox 24 x 24 x 14 cm / LED-Lichtprojektion / Microcontroller
Metal lid on wooden box 24 x 24 x 14 cm / LED light projection / microcontroller

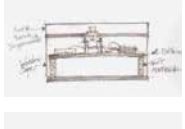
Ein Zitat von Publius Ovidius Naso (43 BC bis 17 AD – aka Ovid) ist auf den Metalldeckel einer geschlossenen Box projiziert. Das Zitat lautet: „Gutta cavat lapidem" (zu Deutsch: Steter Tropfen höhlt den Stein). Aus der geschlossenen Box ist in regelmäßigen Intervallen ein Schlag zu hören. *Leak(c)age* ist eine Sound- und Bildskulptur, die sich mit dem Thema der komplexen Beziehung von Geheimhaltungsgebot und Enthüllungen im öffentlichen Interesse auseinandersetzt. (Wie manche Protagonisten des aktuellen globalen Geschehens landete übrigens auch Ovid im Exil.)

Kurzbio:
Karina Fernandez, *1968 in Buenos Aires, Argentinien. Abschluss in Bildende Künste (1990) und Visuelle Kunst (2003) jeweils in I.U.N.A. Buenos Aires. Ab 2001 künstlerische Projekte und Ausstellungen in Lettland, Deutschland, Kroatien und Österreich. Seit 2010 Studium der Digitalen Kunst an der Universität für angewandte Kunst Wien.

http://www.karinafernandez.net

A quotation by Publius Ovidius Naso, a.k.a. Ovid (43 B.C. –17 A.D.) is projected onto the metal lid of a closed box: *Gutta cavat lapidem*, or, a drop (of water) hollows out a stone. A blow delivered at regular intervals can be heard from the box. *Leak(c)age* is an audiovisual sculpture that deals with the issue of the complex relationship between the imperatives of secrecy and disclosure in the public interest. (Like certain prominent figures on the current global scene, Ovid also, as it happens, ended up in exile.)

Profile:
Born in 1968 in Buenos Aires. Degrees in fine arts (1990) and visual art (2003) from IUNA (National University of the Arts), Buenos Aires. Since 2001, has participated in artistic projects and exhibitions in Latvia, Germany, Croatia, and Austria. Has studied digital art at the University of Applied Arts Vienna since 2010.



Arbeitsprozess / *Work Process*

MALTE FIALA
Gold tropft von den Dächern Wiens (Gold Drips from the Roofs of Vienna) 2013

Installation
Installation

Iriodin, Infusionsbeutel
Iriodin, infusion bag

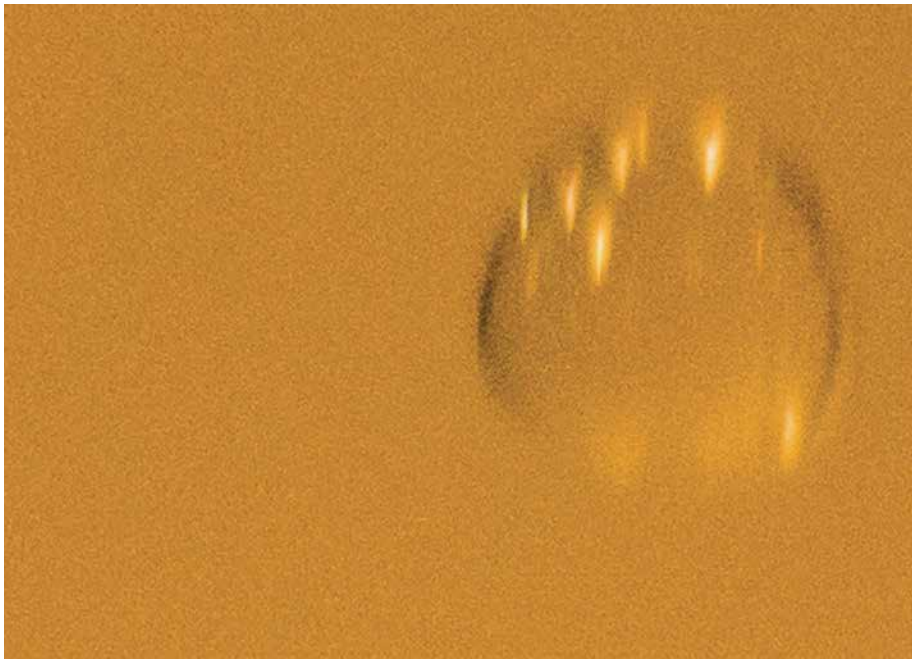
Gold tropft von der Decke und versickert in einem Infusionsbeutel.

Kurzbio:
Malte Fiala studierte Mediengestaltung an der Kunstuniversität Linz und Digitale Kunst an der Universität für angewandte Kunst Wien, Diplom 2013. Ausstellungen u.a.: Salzamt, Linz A (2009); *Pop Up Propaganda*, Wien A (2010); *YOUR/SPACE*, Wien A (2011); *Neigungsgruppe Militär*, Wien A (2013); *Biennale Sessions*, Venedig ITA (2013); Künstlerhaus, Wien A (2013); Kunsthalle, Wien A (2013).

http://maltefiala.com

Gold drips from the ceiling and trickles away in an infusion bag.

Profile:
Studied at the University of Art and Design Linz and at the University of Applied Arts Vienna (diploma in 2013). Selected exhibitions: Salzamt, Linz (2009); *Pop Up Propaganda*, Vienna, 2010; *Y/OUR/SPACE*, Vienna, 2011; *Neigungsgruppe Militär*, Vienna, 2013; Venice *Biennale Sessions*, 2013; Künstlerhaus, Vienna, 2013; Kunsthalle, Vienna, 2013.



Arbeitsprozess / *Work Process*

PHILIPP FREEDRICH & KARL SALZMANN
no comment
2013

Klanginstallation
Sound installation

Computer, Software, Richtlautsprecher, Verstärker
Computer, software, directional speaker, amplifier

no comment ist eine spatial agierende Klangskulptur, bestehend aus acht zu Richtschallquellen modifizierten Parabolspiegeln. Ausgehend von Freedrichs Künstlerbüchern „MFAQ", die auf der Autocomplete-Funktion von Google-Suchanfragen basieren, werden gesellschafts- und persönlichkeitsrelevante Fragen (am I ..., should I ..., when will I ...?) aufgrund deren Häufigkeitsreihung extrahiert und mittels Text-to-Speech-Software hörbar gemacht. Es entsteht eine raumvermessende und repetitiv fragestellende Geräuschkulisse.

Kurzbio:
Philipp Friedrich (alias Philipp Freedrich) studiert seit 2009 Digitale Kunst an der Universität für angewandte Kunst Wien.

Karl Salzmann ist Absolvent der Universität für angewandte Kunst Wien; Diplom aus Digitale Kunst 2013.

http://freedrich.com
http://karlsalzmann.com

no comment is a sound sculpture with a spatial dimension. It consists of eight parabolic reflectors modified to the sound sources. Drawing on Freedrich's artist books, *MFAQ*, which are based on the auto-complete function in Google queries, socially and personally relevant questions (Am I...? Should I...? When will I...?) are extracted according to their order of frequency and rendered audible using text-to-speech software. This produces a spatially-dimensioned soundscape of repeating questions.

Profiles:
Philipp Freedrich né Philipp Friedrich has studied digital art at the University of Applied Arts Vienna since 2009.

Karl Salzmann is a graduate of the University of Applied Arts Vienna, receiving his diploma in digital art in 2013.

JOHANNES FRÜH
Toaster
2013

Installation
Installation

Toaster, Toastbrot, Seil, Servomotor, Arduino
Toaster, toast, rope, servomotor, Arduino

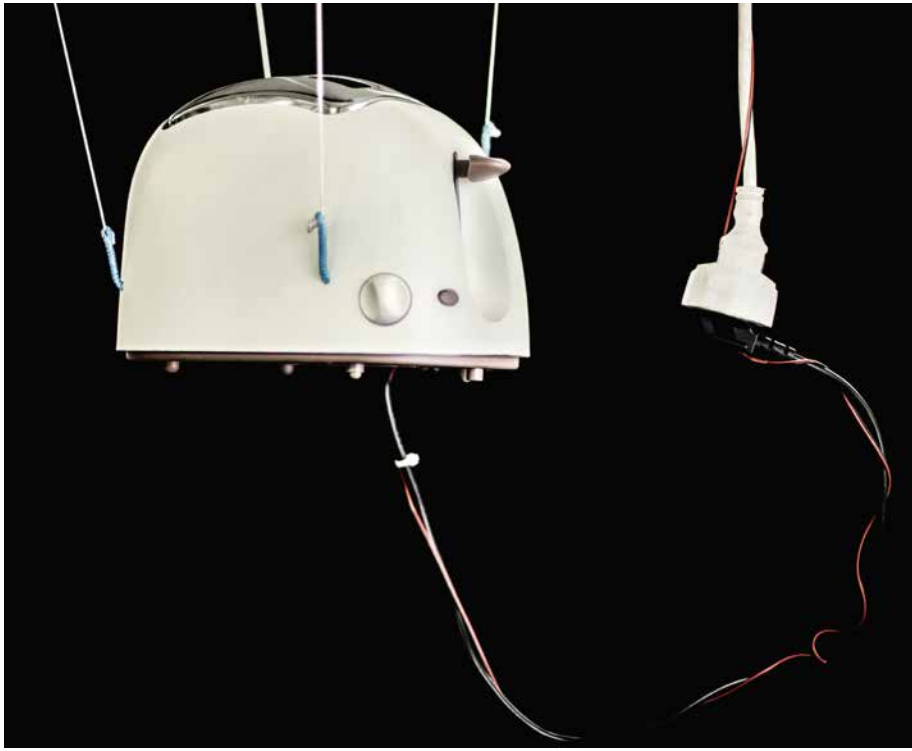
Eine ausgeklügelte Mechanik ist in der Lage, den hängenden Toaster so zu schwenken, dass dieser verschiedene Punkte am Boden anvisieren kann. Nach einigen Minuten wird eine goldbraune und herrlich duftende Weißbrotscheibe ausgeworfen. Die auf dem Boden gelandeten Toasts ergeben ein generisches Diagramm, welches den bräunlichen Strom nach Herkunft kategorisiert. Die allmählich am Boden entstehende Infografik beschreibt das Verhältnis fossiler, erneuerbarer und atomarer Energie. Mit jeder neu hinzukommenden Toastbrotscheibe wird das installative Diagramm, welches als Alias für den österreichischen Strommix zu verstehen ist, präziser.

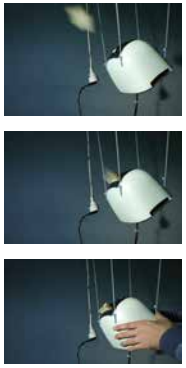
Kurzbio:
Johannes Früh, *1988 in Bregenz (A). Studiert seit 2009 Digitale Kunst an der Universität für angewandte Kunst Wien. Lebt und arbeitet in Wien.

http://www.frueh.tv

An ingenious mechanism is able to pivot the suspended toaster in such a way that it can target different points on the floor. After a few minutes the golden-brown, delicious-smelling slice of white bread is ejected. As they land, the pieces of toast produce a generic diagram, which classifies the electricity used to brown the bread according to its source. The infographic that is gradually mapped on the floor describes the relationship between fossil-based, renewable, and nuclear energy sources. As each new piece of toast is added, the installation diagram – which can be seen as a surrogate for the Austrian energy mix – becomes more and more precise.

Profile:
Born in 1988 in Bregenz, Austria. Lives and works in Vienna. Has studied digital art at the University of Applied Arts Vienna since 2009.





Arbeitsprozess / *Work Process*

SUSANNA GARTNER
Reality Tunnel
2013

Rauminstallation
Spatial installation

Siebdruck auf 2 Aluverbundplatten je 150 x 150 cm, Objekt: Fichtenholz, Stahl, Kunststoff
Silkscreen prints on 2 Alu-Dibond, each 150 x 150 cm, object: spruce wood, steel, plastic

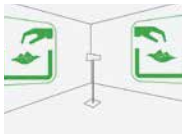
Bezug nehmend auf Timothy Learys Beschreibung unserer aufgrund von Erziehung und kulturellem Umfeld eingeschränkten Sichtfelder entstand das Projekt *Reality Tunnel*. Realitätswahrnehmung beruht auf Interpretation von Zeichen, die uns wie Verkehrsschilder Hinweise geben und durch ein System von Oppositionen designiert werden. Ein Guckrohr, dessen quadratische Form sich zu einem Kreis verformt, schränkt das Blickfeld, wie ein Tunnel, auf beiden Seiten unterschiedlich ein. Ein augenscheinlich bekanntes Piktogramm, ein Mistkübel, als Aufforderung, das „programmiert" Wahrgenommene zu verwerfen und zu hinterfragen, lässt einen Vogel erkennen, der wiederum bei Annäherung als Pistole gedeutet werden kann.

Kurzbio:
Susanna Gartner, *1981.
Seit 2009 Studium der Digitalen Kunst, beschäftigt sich mit Raum, Wahrnehmung, Bewegtbild und Sound, lebt und arbeitet in Wien. Ausstellungsbeteiligung *Y/OUR/SPACE* Ausstellung der Abteilung Digitale Kunst an der Universität für angewandte Kunst Wien 2011.

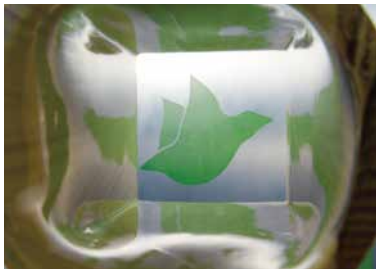
http://annasusannaanna.eu

The *Reality Tunnel* project was inspired by Timothy Leary's description of our field of vision as being limited by our upbringing and cultural environment. Our perception of reality is based on our interpretation of signals, which, like road signs, act as indicators and whose meaning is designated by virtue of a system of oppositions.
A "peep tube" whose square shape tapers into a circle restricts the visual field like a tunnel, with the two sides limiting our view in different ways. We see an ostensibly familiar pictogram – a trash can – and, challenging us to reject and question our "programmed" perception, we can identify a bird that, on closer inspection, can be construed as a pistol.

Profile:
Born in 1981; lives and works in Vienna. Has studied digital art at the University of Applied Arts Vienna since 2009.
Her focus is on space, perception, moving images, and sound. In 2001, participated in the Department of Digital Art's *Y/OUR/SPACE* exhibition.



Arbeitsprozess / *Work Process*



FLORIAN GUTZWILLER
Wohin gehen(,) fliegen zum Sterben? (Raketenstart)
2013

Rauminstallation mit Performance
Spatial installation with performance

Verschiedene Materialien
Various materials

In einer performativen Rauminstallation wird das Medium der Aluminiumfolie näher untersucht: Im Bild ist nicht der zu erwartende flächige Glanz – es ist diese die im Handel erhältliche Norm als Rolle. Konfrontiert mit einer unkonventionellen Form und durch Deklamieren von Franz Wests „Passstück"-Dilemma, wird der Versuch unternommen, eine neue temporäre Skulpturform zu finden

Kurzbio:
Florian Gutzwiller, *1986 in der Schweiz. Ausbildung zum Polymechaniker – auf der Suche nach nostalgischen Paradigmen aus den Anfängen des Informationszeitalters in Konfrontationen zur hiesigen Odyssee.

Where to go(,) flying toward death? (Rocket launch): The medium of aluminum foil is examined in detail in a performative spatial installation. The focus is not on the flat surface sheen that we expect – the standard product commercially available as a roll. Faced with an unconventional style of and accompanied by a recital of Franz West's "adaptive" dilemma, an attempt is made to find a new, temporary form of sculpture.

Profile:
Born in 1986 in Switzerland. Trained as a polymechaniker (multi-skilled mechanic). Since the early days of the information age, has sought nostalgic paradigms in encounters in a local odyssey.

Arbeitsprozess / *Work Process*

DANIEL GYOLCS
HD_O 2560
2012

Soundskulptur
Sound sculpture

Holzrahmen 65 x 65 x 15 cm, 24 defekte Festplatten, D/A Wandler, Computer
Wooden frame 65 x 65 x 15 cm, 24 defective hard drives, D/A converter, computer

Hard Disk Orchestra 2560 besteht aus 24 „defekten" Festplatten, das entspricht in diesem Fall einer Datenmenge von 2560 Gigabyte. Die Speichermedien wurden „recycelt" und zu einer 4x6-Lautsprecher-Matrix zusammengefügt. Ein Algorithmus erzeugt einzelne Klangmomente, diese werden über die Schreib-/Lesekopfmotoren der Festplatten wiedergegeben. Die erzeugten Klänge fließen dabei von links nach rechts und von oben nach unten über die Oberfläche.

Kurzbio:
Daniel Gyolcs, *1983. Elektriker und Medienkünstler, lebt und arbeitet in Wien und am Kleylehof/Burgenland, studiert seit 2009 Digitale Kunst an der Universität für angewandte Kunst Wien.

Hard Disk Orchestra 2560 comprises 24 "defective" hard drives, equivalent here to a data volume of 2,560 GB. The storage media were "recycled" and attached to a 4 × 6 loudspeaker matrix. An algorithm produces individual moments of sound, which are played back through the read/write head motors on the hard drives. The sounds that are created travel over the surface from left to right and from top to bottom.

Profile:
Born in 1983. Electrician and media artist; lives and works in Vienna and at Kleylehof, Burgenland. Has studied digital art at the University of Applied Arts Vienna since 2009.

Arbeitsprozess / *Work Process*

LUDWIG HAMMEL
net cow disease
2013

Installation
Installation

Maus, Computer, Microcontroller, Python, Kunstrasen mit Zaun, Internet, Fairydust
Mouse, computer, microcontroller, Python, artificial turf with fence, Internet, fairy dust

Die Arbeit *net cow disease* beschäftigt sich mit dem Umgang von Menschen mit dem Neuland Internet. Zum Tracking von Website-Besuchern eingesetzte Techno-logien (z.B. Cookies) werden in dieser Arbeit haptisch erfahrbar gemacht. Die sonst oft nicht wahrgenommene Problematik der Überwachung wird so in Form eines quasi virtuellen Viehzauns spürbar.

Kurzbio:
Ludwig Hammel, geboren in Wien (A). Cyberschamane, seit 2009 Studium Digitale Kunst an der Universität für angewandte Kunst Wien, lebt und arbeitet in Wien.

http://teamtourette.net

The work *net cow disease* looks at the way people deal with the "uncharted territory" of the Internet. The technologies (e.g., cookies) used for tracking website visits are given a tactile dimension in this work. The problem of surveillance, which otherwise often passes beneath our radar, is made tangible here in the form of a kind of virtual cattle fence.

Profile:
Lives and works in his native city, Vienna. Cybershaman; has studied digital Art at the University of Applied Arts Vienna since 2009.

Arbeitsprozess / *Work Process*

HOLUNDER
SternTransporter
2013

Doku-Video
Documentary video

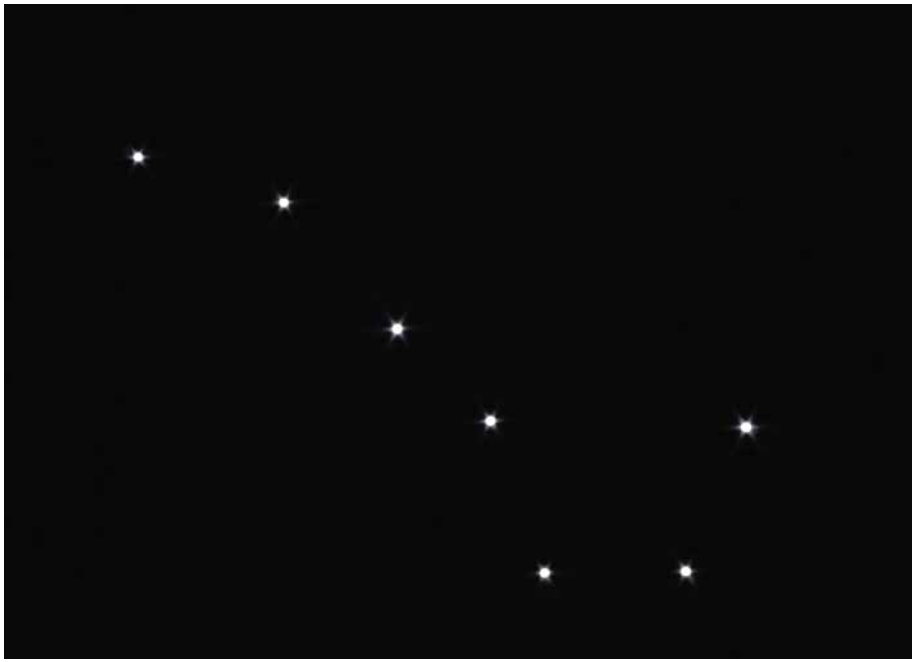
Video 3:30 Min., Performance mit LEDs: Quadcopter, LED-Flugobjekte
Video 3:30 min., performance with LEDs: quadcopter, LED flying objects

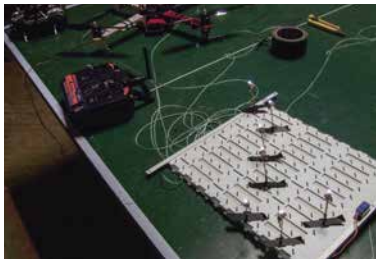
SternTransporter ist eine Performance, bei der kleine LED-Flugobjekte mittels eines Quadcopters in den Himmel gezogen und von dort abgeworfen werden. Die LED-Flugobjekte sind dabei so in einer Mechanik befestigt, dass ihre Anordnung ein Sternbild ergibt. Das heißt, während des Fluges sind die Objekte als Sternbild am Himmel sichtbar und werden dann in einer gewissen Höhe gleichzeitig abgeworfen, während die LEDs zu Boden fliegen, löst sich das Sternbild auf.

Kurzbio:
1983 geboren als Holunder Heiss in Innsbruck (A). Elektrotechniker, Programmierer, Elektroniker, seit 2009 Studium der Digitalen Kunst an der Universität für angewandte Kunst Wien.

SternTransporter (StarTransporter) is a performance in which small LED flying objects are pulled up into the sky by a quadcopter and then let go. The objects are fixed to a mechanism in such a way that their arrangement creates a constellation. This means that while they are in flight, the objects are visible in the sky as a pattern of stars, and are then simultaneously dropped when a particular height is reached. As the LEDs fall to the ground, the constellation disintegrates.

Profile:
Né Holunder Heiss, born in 1983 in Inns-bruck, Austria. Trained as an electrical engineer, programmer, and electronics technician. Has studied digital art at the University of Applied Arts Vienna since 2009.





Arbeitsprozess / *Work Process*

MATTHIAS HURTL & JOSEPH KNIERZINGER
helmet #1 - #3
2013

Tragbares Kunstwerk
Portable art work

Objekt 50 x 50 x 50 cm/ Alu-Stangen,11 Lautsprecher , Platinen mit Lichtsensor, Oszillator
Object 50 x 50 x 50 cm/ Aluminium rods,11 speakers, ciruit boards with light sensors, oscillator

helmet ist eine Serie von verschiedenen Kopfapparaturen, die sich mit Raumwahrnehmung und ihren Möglichkeiten zur Transformation beschäftigen.
Bei #1 - #3 handelt es sich um drei baugleiche Apparaturen in Form eines Iko-saeders (ein zwanzigflächiger Polyeder), die das spatiale Umgebungslicht in eine spezifische Klangcollage umwandeln. In jedem Eckpunkt der Geometrie befindet sich ein nach innen gerichteter Lautsprecher sowie ein simpler Oszillator, der die Helligkeitssituation der Umwelt in eine hörbare Sägezahn-schallwelle ins Innere der Apparatur sonifiziert. Beeinflusst durch die räumlichen Gegebenheiten sowie durch die ortsspezifische Situation, in der sich die RezipientInnen beim Durchwandern des Raumes befinden, wird die Umwelt akustisch vermessen.

Kurzbio:
Matthias Hurtl studiert Digitale Kunst und setzt in seinen Arbeiten komplexe Verbindungen und simple Akzente, die zwischen Soundinstallationen, Komposition und Kollaborationen oszillieren.

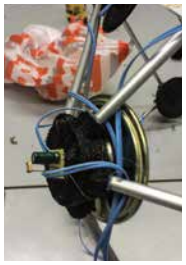
Josef Knierzinger studiert Digitale Kunst an der Universität für angewandte Kunst Wien

http://randomaccessmemory.at
http://joak.nospace.at

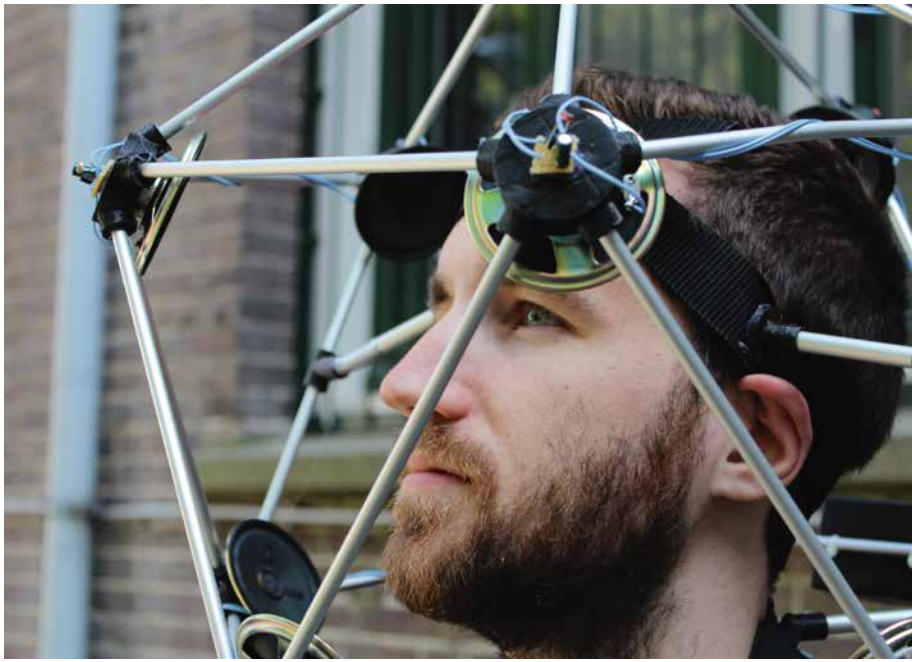
helmet is a series of different pieces of headgear that deals with spatial perception and the possibilities for transforming it. In #1 – #3, three identical gadgets in the form of icosahedrons (20-sided polyhedrons) convert the spatial ambient light into a specific sound collage. In each corner of the geometric structure is a loudspeaker directed inward and a simple oscillator that sonifies the environmental light conditions in an audible sawtooth soundwave inside the gadget. Acoustic measurements are then taken of the environment as the device responds to the given reality of the space and the local situation in which the "receivers" find themselves as they wander through the area.

Profiles:
Josef Knierzinger studies digital art at the University of Applied Arts Vienna.

Matthias Hurtl studies digital art at the University of Applied Arts Vienna. In his work, he emphasizes complex connections and simple accents, moving between sound installations, compositions, and collaborations.



Arbeitsprozess / *Work Process*



PATRICK K.-H. (ANTON IAKHONTOV) & OLEG MAKAROV
Room Sketch: Sonic Relay Frameworks
2013

Algorithmische Soundinstallation
Algorithmic sound installation

19 Rahmen (A4), 17 Relays, Arduino
19 Frames (A4), 17 Relays, Arduino

Room Sketch: Sonic Relay Frameworks ist eine audiovisuelle Installation basierend auf Arduino-Komponenten. Die Arbeit setzt Klang und Geometrie des Raumes zueinander in Beziehung. Knisternde Relais sind normalerweise ein unliebsamer Nebeneffekt, seltener Indikatoren für die Betriebsbereitschaft eines Geräts. Hier erzeugen nicht virtuelle digitale Technologien nicht konventionelle Klangobjekte.
Eine algorithmische Partitur aus Knackgeräuschen und Frequenzen wird über den Mikro-controller zur Aufführung gebracht, Relais sind in Bilderrahmen an der Wand angeordnet. In ihrer Anmutung an Lautsprecher erinnernd, bilden sie den Resonanzboden. Ein körperhafter akustischer Raum entsteht. Die Arbeit wurde im Rahmen des New Culture Festival/Art Moskow im September 2013 gezeigt.

Kurzbio:
Anton Iakhontov (alias Patrick K.-H.) – Komponist, Performer, Sound- und Videokünstler.

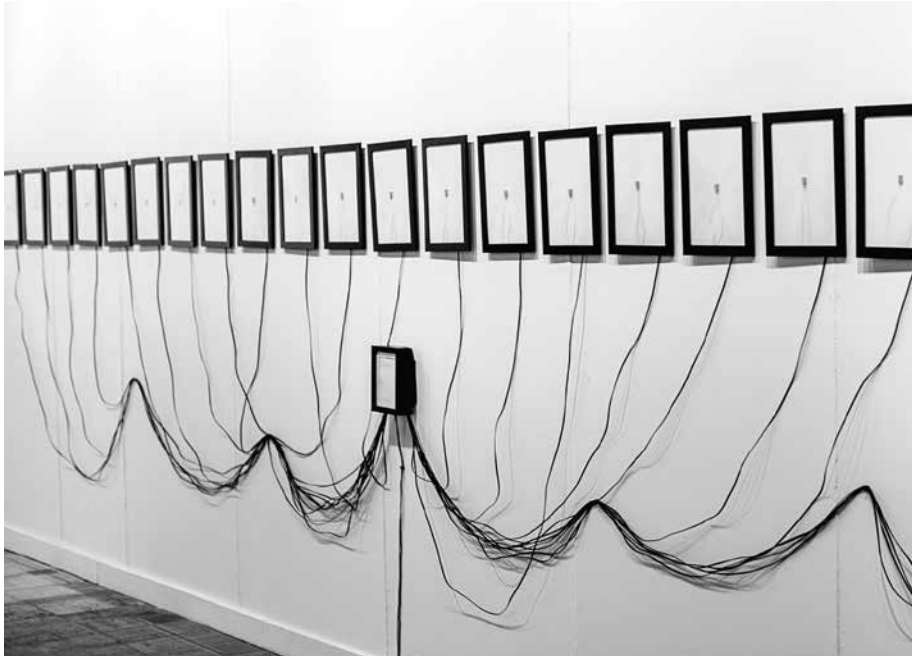
Oleg Makarov – Komponist, Sound- und Medienkünstler, Hard- und Software-Entwickler für interaktive Systeme und Instrumentenbauer.

http://drawnsound.org/patrickkh.html
http://drawnsound.org/oleg_makarov.html

Room Sketch: Sonic Relay Frameworks is an audiovisual installation based on Arduino components. The work relates sound to spatial geometry. Crackling relays are normally an unwelcome side-effect, and not generally an indication that a device is ready for operation. Here, non-virtual digital technologies produce unconventional sound objects.
An algorithmic score made up of crackles and frequencies is performed with the help of a microcontroller, with relays arranged in picture frames on the wall. They make up the soundboard and create an impression reminiscent of loud-speakers. This gives rise to a corporeal acoustic space. The work was shown as part of the Art Moscow New Culture Festival in September 2013.

Profiles:
Anton Iakhontov (a.k.a. Patrick K.-H.) is a composer, performer, and sound and video artist.

Oleg Makarov is a composer, sound artist, media artist, and maker of hardware/software interactive systems and instruments.



CHRISTINA KRÄMER
Familienporträt
2013

Videoinstallation mit Ton
Video installation with sound

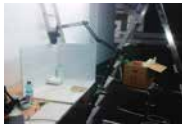
Projektion, Animation
Projection, black paint

Familienporträt ist eine Stop-Motion-Animation, die versucht, mittels Raumelementen, Möbelstücken und einem Ei eine Familiensituation zu beschreiben. Zu sehen ist ein karg eingerichtetes Zimmer, in dem einzelne Möbel und ein Ei miteinander interagieren. Schwarze Farbe und Texte legen sich auf die Gegenstände bis zur unvermeidlichen Katastrophe. In der Tonspur begleitet ein Basston im Rhythmus des Herzschlags das visuelle Geschehen, und eine weibliche Stimme versucht, die Ereignisse in Abrede zu stellen. Gleichzeitig flüstert eine zweite Stimme eine andere Wahrheit.

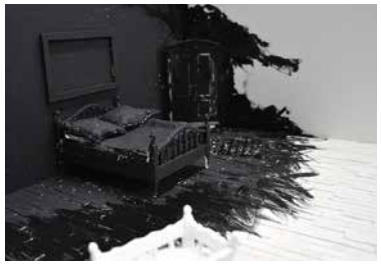
Kurzbio:
Christina Krämer, *1991 in Semipalatinsk, Kasachstan.
Diverse Assistenzen in den Bereichen Dramaturgie und Regie am Theater Bremen. Seit 2012 Studium der Digitalen Kunst an der Universität für angewandte Kunst Wien. Ausstellungen bisher in Berlin und Wien.

Familienporträt (Family Portrait) is a stop-motion animation that uses spatial elements, pieces of furniture, and an egg in an attempt to describe a family situation. We see a sparsely furnished room, in which individual pieces of furniture interact with an egg. Black paint and texts are applied to the objects until the inevitable catastrophe occurs. On the soundtrack, a bass note, beating to the rhythm of the heart, accompanies the visual event, while a female voice attempts to deny what is happening.
At the same time, a second voice whispers a different truth.

Profile:
Born in 1991 in Semipalatinsk, Kazakhstan. Assistantships in dramaturgy and direction at Theater Bremen.
Has studied digital art at the University of Applied Arts Vienna since 2012.
Exhibitions in Berlin and Vienna.



Arbeitsprozess / *Work Process*



MILENA KROBATH
WEIN
2013

Videoinstallation
Video installation

Videoloop 4:35 Min., Projektion – Ausgangsmaterial 16mm-Filmmaterial mit Rotwein entwickelt
Video loop 4:35 min., Projection – Source material: 16-mm. film stock developed with red wine

Der Film *Wein* ist im Rahmen des diesjährigen Viertelfestivals in Untermarkersdorf entstanden. Er zeigt Leute aus der Um-gebung auf 16mm-Filmmaterial porträtiert. Mit einem alten Projektor wurde das Filmnegativ als Loop in einem der vielen Weinkeller der dortigen Keller-gasse projiziert. In dieser Installation wird der Film in digitalisierter Form gezeigt.

Kurzbio:
Milena Krobath, *1986 in Wolfsberg (A). Lebt und arbeitet in Wien. Von 2008–2009 Kubelka Filmschule. Seit 2010 Studium der Digitalen Kunst an der Universität für angewandte Kunst. Gründungsmitglied der filmkoop Wien. Ausstellungen und Performances u.a.: ESSENCE 2012, Kurzfilm zur Serie *werkzeugen; redefine defaults*, Künstlerhaus Palais Thurn und Taxis Bregenz 2011; Performance im Rahmen der Eröffnung des Kornmarktplatzes in Bregenz mit Martin Gruber 2012.

The film *Wein* (Wine) was made in the context of this year's festival in Untermarkersdorf. It presents portraits of local people shot on 16-mm. film stock. The negative was screened as a loop using an old projector in one of the many wine cellars in Kellergasse. In this installation, the film is shown in a digitalized form.

Profile:
Born in 1986 in Wolfsberg, Austria. Lives and works in Vienna. Attended the Friedl Kubelka School of Artistic Photography and Independent Film in 2008-9. Has studied digital art at the University of Applied Arts Vienna since 2010. Founding member of filmkoop Wien. Exhibitions and performances include ESSENCE 2012, a short film for the *werkzeugen series; redefine defaults*, Künstlerhaus Palais Thurn und Taxis Bregenz, 2011; Performance for the opening of the Kornmarktplatz in Bregenz with Martin Gruber, 2012.

Arbeitsprozess / *Work Process*

MATHIAS LASSER
NeFA
2012

Realtime generierte Animation, interaktiv
Realtime processed animation, interactive

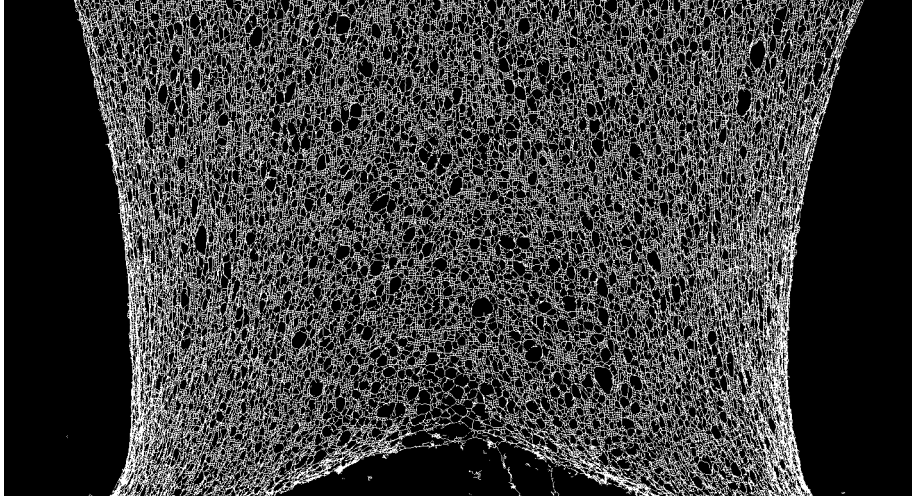
Programmiercode, Computer, Beamer
Programming code, computer, projector

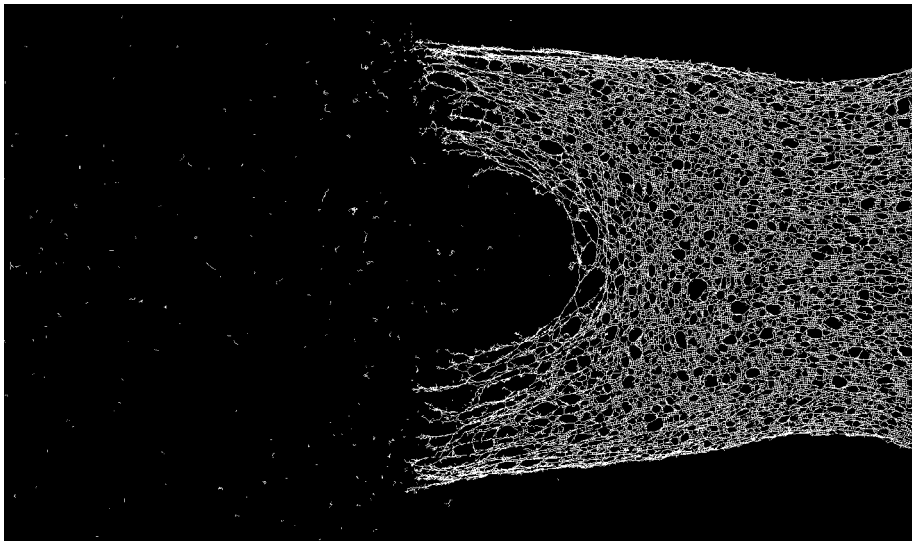
Bei *NeFA* handelt es sich um eine selbstgeschriebene Physikengine, welche ursprünglich als zielloses Experiment entstand, aber sich als extrem leistungsfähig und faszinierend entpuppt hatte. In ihrer jetzigen Form simuliert *NeFA* ein feines Gewebe, welches jedoch sein eigenes Gewicht nicht zu tragen vermag und deswegen ständig weiter zerfällt. Alle Berechnungen, mit denen der aktuelle Zustand des Gewebes ermittelt und angezeigt wird, finden in Echtzeit am Prozessor statt, selbst die Linien werden manuell am Prozessor gerastert und mit einem Full-HD-Projektor projiziert.

Kurzbio:
Mathias Lasser, *1992 in Wien (A). Seit 2013 Studium der Digitalen Kunst an der Universität für angewandte Kunst Wien.

NeFA centres on a self-written physics engine that was originally created as an aimless experiment, but which turned out to be extremely powerful and intriguing. In its present form, *NeFA* simulates a fine fabric that cannot support its own weight, and therefore, continually disintegrates. All the calculations used to determine and display the current state of the fabric take place in real time in the processor, and the lines are manually scanned in the processor and projected with a full-HD projector.

Profile:
Born in 1992 in Vienna. Has studied digital art at the University of Applied Arts Vienna since 2013.





LENA VIOLETTA LEITNER & PETRA WALDEK
function. production. presentation.
2013

Installation
Installation

Audio-Loop 1:16 Min. – Elektrische Mühle, Lautsprecher, Arduino
Audio loop 1:16 min. – Electric grinder, loudspeaker, Arduino

Eine elektrische Mühle hängt knapp über einem Lautsprecher an einem Draht von der Decke. Aus dem Lautsprecher ertönt eine Computerstimme, die der Mühle Anweisungen und Regeln vorgibt, um ein möglichst langes Leben zu führen. Die Mühle interagiert mit dem Lautsprecher und versucht, diesen Forderungen nachzukommen, indem der Motor anspringt und ein kleines Lämpchen aufleuchtet.

Kurzbio:
Lena Violetta Leitner, *1986 in Graz. Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft und Japanologie in Wien, Paris und Zagreb. Seit 2009 Studium der Digitalen Kunst. Ausstellungen und Performances in Wien, Graz, Zagreb, Skopje, Belgrad, Luzern, Venedig (Biennale Sessions), Yangon (Myanmar).

Petra Waldek, *1984 in Wien (A). Seit 2005 Studium an der Universität für angewandte Kunst Wien, Bildhauerei bei Gerda Fassel, Bildhauerei und Multimedia bei Erwin Wurm. Ausstellungen in Wien, St. Pölten, Venedig, Luxemburg und Myanmar.

An electric grinder hangs just above a loudspeaker on a wire attached to the ceiling. A computer voice comes out of the loudspeaker and gives the grinder instructions, as well as precepts for extending life to the maximum. The mill interacts with the loudspeaker and tries to fulfill these demands, whereby the motor starts, and a small lamp lights up.

Profiles:
Lena Violetta Leitner, born in 1986 in Graz, Austria. Theatre, film, and media studies, as well as Japanese studies in Vienna, Paris, and Zagreb. Has studied digital art at the University of Applied Arts Vienna since 2009. Exhibitions and performances in Vienna, Graz, Zagreb, Skopje, Belgrade, Lucerne, Venice (Biennale Sessions), and Myanmar.

Petra Waldek, born in 1984 in Vienna. Has studied digital art at the University of Applied Arts Vienna since 2005. Also, sculpture with Gerda Fassel; sculpture and multimedia with Erwin Wurm. Exhibitions in Vienna, St. Pölten, Venice, Luxembourg, and Myanmar.

Arbeitsprozess / *Work Process*

GEORG LUIF
Beyond the Door
2013

Interaktive 3D-Installation
Interactive 3D installation

Beamer, Lautsprecher, Kinect, Leinwand, Reset Button
Video projector, loudspeaker, Kinect, screen, reset button

Beyond the Door ist eine interaktive Installation mit Projektion und Kinect-Interface. Die Arbeit ist ein Versuch, u.a. Parallelen zwischen First-Person-Shooter-Videospielen, Film Noir und Malerei aufzuzeigen. Ein dreidimensionaler Raum wird mithilfe einer Spiele-Engine begehbar gemacht. Durch Gesten und Bewegung im Realraum kann der User einen schematisierten Avatar steuern. Jedes der drei Medien (Film, Malerei, Videogame) wird durch eine Tür „begehbar" gemacht.

Kurzbio:
Georg Luif, *1991 in Wien (A). Auseinandersetzung mit Game-Engines für Kunstprojekte. Georg Luif versucht, das Medium Videospiel künstlerisch zu erforschen. 2012 Winner Annual Multimedia Award – Student Category (für die Arbeit "Transformation Gas").

Beyond the Door is an interactive installation with projection and a Kinect interface. In this work, the artist attempts, among other things, to point out parallels between first-person-shooter video games, Film Noir, and painting. A 3D space is accessed using a game engine. The user can control a schematized avatar with gestures and movements in the real space. Each of the three media (film, painting, video game) can be "accessed" through a door.

Profile:
Born in 1991 in Vienna. Engages with game engines for art projects. His concepts refer to known works to gain new insights through comparison, juxtaposition, and hybridization. Winner of the 2012 Annual Multimedia Award – Student Category (for Transformation Gas).

Arbeitsprozess / *Work Process*

ANNIKA SOPHIE MÜLLER & NOAH RIESER
mostly cloudy with occasional rain
2013

Soundinstallation
Sound installation

Kabel, Kopfhörer
Cable, headphones

mostly cloudy with occasional rain besteht aus einer Anordnung von vier Wolken-Objekten aus weißem Kabel. An jeder Wolke ist ein Paar Ohrhörer angebracht, welches als Klangquelle funktioniert. Verbal imitierte Regengeräusche bilden die Basis der verwendeten „Sprache". Die Imitationen versuchen, sich anzunähern, beeinflussen sich gegenseitig, und auf diese Weise ergeben sich immer neue Dialoge zwischen den Wolken.

Kurzbio:
Annika Sophie Müller, *1986 in Karlsruhe (D). Lebt und arbeitet in Donaueschingen und Wien, Studium der Digitalen Kunst an der Universität für angewandte Kunst seit 2010.

Noah Rieser, *1991 in Linz (A). Lebt und arbeitet in Linz und Wien. Seit 2011 Studium der Digitalen Kunst an der Universität für angewandte Kunst Wien.

mostly cloudy with occasional rain is an arrangement of four cloud-like objects made of white cable. A pair of headphones is plugged into each cloud, which functions as a sound source. Verbal imitations of rain sounds form the basis of the "language" that is used. The imitations attempt to approximate each other and exert a mutual influence, thus creating an ever-changing dialogue between the clouds.

Profiles:
Annika Sophie Müller, born in 1986 in Karlsruhe, Germany. Lives and works in Donaueschingen and Vienna. Has studied digital art at the University of Applied Arts Vienna since 2010.

Noah Rieser, born in 1991 in Linz, Austria. Lives and works in Linz and Vienna. Has studied digital art at the University of Applied Arts Vienna since 2011.

Arbeitsprozess / *Work Process*

TINA MULIAR
All Pigeons Are Born Artists
2013

Augmented-Reality-Installation
Augmented reality installation

Klebefolienelemente, iPad
Adhesive foil elements, iPad

Augmented Reality greift in die Wirklichkeit ein. Die künstlerische Intervention *All Pigeons Are Born Artists* macht eine Form von Metarealismus erfahrbar und reflektiert die Idee, inwieweit Tauben künstlerisches Potenzial besitzen.

Kurzbio:
Tina Muliar lebt und arbeitet in Wien (A), studiert Digitale Kunst an der Universität für angewandte Kunst Wien.

http://www.tinamuliar.net

Augmented reality impinges on reality. The artistic intervention All Pigeons Are Born Artists gives palpable form to a type of meta-realism and plays with the idea of pigeons and the degree of artistic potential they possess.

Profile:
Lives and works in Vienna. Studies digital art at the University of Applied Arts Vienna.

Arbeitsprozess / *Work Process*

SHAHAB NEDAEI
Eye of the Beholder
2013

Animation
Animation

LCD Monitor, Animation 02:30:00 Min.
LCD monitor, Animation 02:30:00 min.

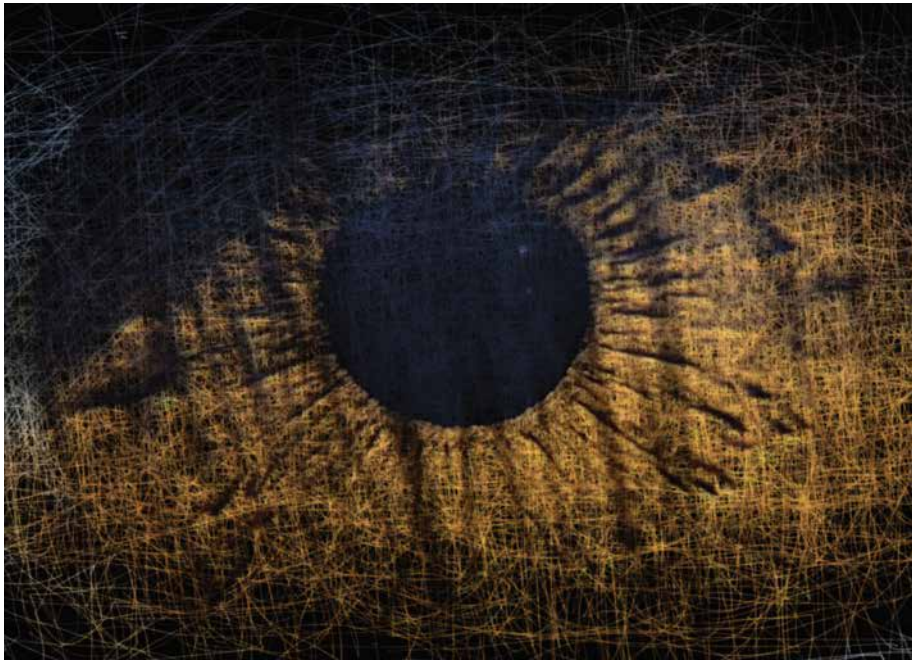
Die Videoarbeit *Eye of the Beholder* handelt in gewisser Weise von dem Film *Enter the Void* (Regie Gaspar Noé, 2009), den sich der Künstler angesehen hat, während er gleichzeitig auf dem Graphik-Tablet mitzeichnete: Bei jedem Schnitt im Film setzt er zu einer neuen Linie an, wobei sich sein Zeichnen auf die räumlichen Gegebenheiten der Szenerie konzentriert. Basierend auf dem Narrationsprozess wird somit ein Remake generiert, das aus überlagernden Linien besteht. Die Länge und Schnittfolge des Originals werden dabei beibehalten.

Kurzbio:
Shahab Nedaei, *1988 in Teheran (Iran). Studiert seit 2012 Digitale Kunst an der Universität für angewandte Kunst Wien.

http://www.blackone.org

The video work *Eye of the Beholder* is a particular take on the film *Enter the Void* (directed by Gaspar Noé, 2009), which the artist watched while drawing on a graphics tablet. Every time there was a cut in the film, he inserted a new line, so that his drawing zeroes in on the spatial reality of the settings. Taking the narrative process as a premise, a "remake" is then generated, consisting of layerings of lines. In the process, the length and cutting sequence of the original is preserved.

Profile:
Born in 1988 in Teheran, Iran.
Has studied digital art at the University of Applied Arts Vienna since 2012.



ROBERT OBERZAUCHER
Constant End
2013

Soundobjekt
Sound object

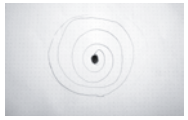
12 inch Vinyl, Plattenspieler, Boxen, Ton: Dauer unendlich
12 inch Vinyl, turntable, speakers, audio duration: endless

Eine selbstreferenzielle Schallplatte, deren Tracks einminütige Aufnahmen von Endrillen sind, ergänzt durch die eigene letzte Rille. Diese läuft, bis der Plattenspieler gestoppt wird. Das Werk medialisiert die technische Beschaffenheit des Informationsträgers.

Kurzbio:
Robert Oberzaucher, *1983, Krefeld, Deutschland. Seit 2011 Studium Digitale Kunst, 2006–2012 Theater-, Film- und Medienwissenschaft, Abschluss: Mag. phil., 2003–2005 Marketing und Management.

A self-referential record whose tracks are one-minute recordings of end grooves, finishing with the record's own final groove. It keeps running until the record player is stopped. The work mediatizes the technical nature of the medium.

Profile:
Born 1983 in Krefeld, Germany. Has studied digital art at the University of Applied Arts Vienna since 2011. M.Phil. in theatre, film, and media studies (2006 to 2012); studied marketing and management from 2003 to 2005.



Arbeitsprozess / *Work Process*

DAVID OSTHOFF
Privatsphären
2013

Videoinstallation
Video installation

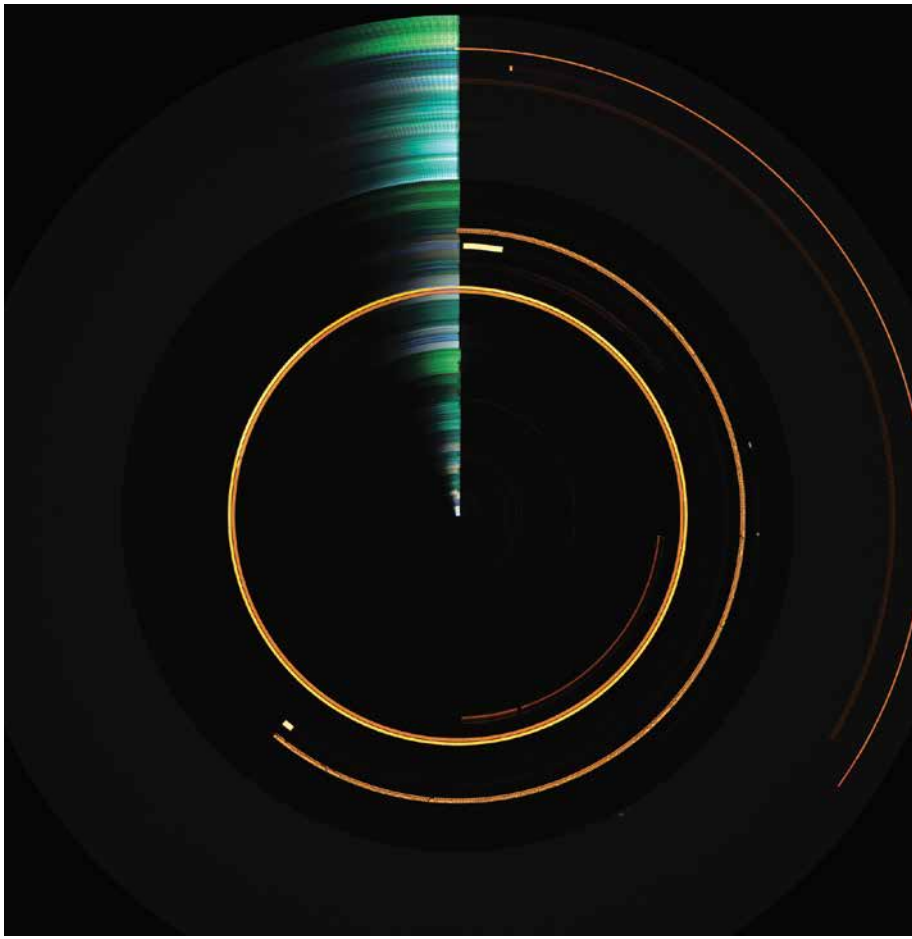
3 Monitore, Video und Animation: je 2:30 Min.
3 monitors, video and animation: each 2:30 min.

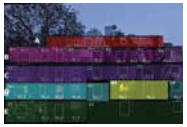
Das Ausgangsmaterial dieser Arbeit sind Videoaufnahmen, die eine Wohnhausfassade über mehrere Nächte dokumentieren. Die Aufnahmen beginnen beim Eintreten der Dämmerung und zeigen Lichter, die in unterschiedlichem Rhythmus an- und ausgehen.
Das Morgengrauen beendet die jeweilige zyklische Phase. Auffallend ist ein Fenster, das die ganze Nacht hindurch beleuchtet ist und das damit zum einzigen konstanten Element der Aufzeichnungen wird. Das Videomaterial wurde mit einer Post-Production-Software bearbeitet und dabei die Zeit und die Position der Lichtquellen in eine Kreisform übersetzt. Es entstand ein animiertes Zeitdiagramm, das unterschiedliche Zustände visueller Ereignisse sichtbar macht. In der Installation läuft das Dokumentationsvideo synchron zum Zeitdiagramm.

Kurzbio:
David Osthoff, *1985 in München, in Ecuador aufgewachsen. Ausbildungen in Druckgrafik, Grafikdesigner (Spanien), Tätigkeit als Reportagefotograf in diversen Krisengebieten. Seit 2012 Studium der Digitalen Kunst an der Universität für angewandte Kunst Wien.

The work *Privatsphären* (Private Spheres) started out with video recordings documenting the facade of an apartment building over the course of several nights. The recordings begin as dusk falls and show the lights in the building going on and off in varying rhythms. The first light of dawn brings each cycle to a close. One window stands out. The light there is on the whole night and thus becomes the only constant element in the recordings. The video material was edited using postproduction software, and the timing and position of the light sources are rendered in the form of a circle. The result is an animated time diagram that visualizes the different phases of the visual occurrences. In the installation, the video documentation runs in sync with the time diagram.

Profile:
Born in 1985 in Munich; raised in Ecuador. Trained in Spain in print graphics and as a graphic designer. Worked as a reportage photographer in crisis areas. Has studied digital art at the University of Applied Arts Vienna since 2012.





Arbeitsprozess / *Work Process*

PATRÍCIA REIS & VASCO BILA
Odalisques#2
2013

Partizipative Installation
Participatory installation

Fotografie 140x170 cm, computergesteuertes optisches Tracking-System. Video, Ton, 20:00 Min
140 × 170 cm. photograph, computer-controlled optical tracking system. Video, sound, 20 min.

Die großformatige Fotografie von zwei fast identischen Frauen in Rückenansicht wird mittels eines videografischen Gerätes, das der Interagierende wie einen Scanner über die Oberfläche der Fotografie bewegen kann, erschlossen. Leben und Aktionen „hinter" den Elementen des Bildes werden sichtbar gemacht. Das tragbare Interface fungiert als eine Verlängerung des Blickes des Betrachters, dessen tastende Gesten Räume „jenseits" der Fotografie eröffnen. Der stumme Dialog zwischen den beiden Figuren ist eine rätselhafte Situation, da sie sich anscheinend in einem synchronisierten Gespräch befinden. Durch das Bewegen des Bildschirms wird der Teilnehmer zunächst zu einem Außenstehenden, einem Voyeur, der die Handlung hinter dem Standbild wahrnimmt.

Kurzbio:
Patrícia Reis, *1981 in Lissabon, Portugal. Studium der Visuellen Kunst und der Medienkunst. Als Künstlerin und Forscherin interessiert sie sich für die engen (kulturellen und politischen) Beziehungen zwischen dem „subject of vision and image" in den Bereichen Fotografie, Video und interaktive Medien.

Vasco Bila *1983 in Albufeira, Portugal. Er ist als Computer-Science-Ingenieur im Bereich Computersysteme, Robotik und "Virtual and Augmented Reality" tätig. Derzeit lebt und arbeitet er in Lissabon, Portugal, wo er Video und Multimedia lehrt.

The large-format photograph of two almost identical women seen from behind is rendered using a videographic device.
The person interacting with the device can move it like a scanner over the surface of the photograph to visualize the life and actions "behind" the elements in the picture. The wearable interface functions as an extension of the viewer's gaze, and his or her tentative gestures open up spaces "beyond" the photograph. The silent dialogue between the two figures is enigmatic, as they seem to find themselves in a synchronized conversation. By moving the screen, the participant becomes a voyeur who observes the action behind the still.

Profiles:
Patricia Reis, born in 1981 in Lisbon, Portugal. Studied visual arts and media art. As an artist and researcher, is interested in the intimate (cultural and political) relations between the subject of vision and the image in photography, video, and interactive media.

Vasco Bila, born in 1983 in Albufeira, Portugal. A computer science engineer working in the field of computer systems, robotics, virtual reality, and augmented reality. Currently lives and works in Lisbon; lectures on video and multimedia.

Arbeitsprozess / *Work Process*

LALE RODGARKIA-DARA
falten
2013

Soundinstallation
Sound installation

Leuchtkasten, Metallgestell, 3 Kopfhörer, Audio-Loop 5:37 Min.
Light box, metal structure, 3 headphones, audio loop 5:37 min.

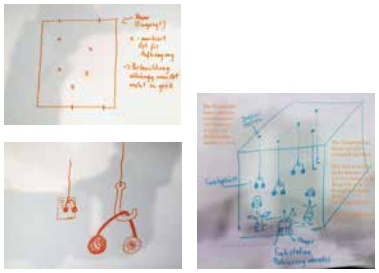
Die auditive Arbeit transponiert den Diskurs um geologische Rohstoffgewinnung, konkret das Fracking, in eine akusmatische Soundumgebung. Analog zu geologischen Faltungen werden Rohmaterialen aus Bohrprozessen und den damit verbundenen Klanglandschaften akustisch gefaltet und mit entkontextualisierten Diskurs- und Abstimmungsprozessen des europäischen Parlaments zu Fracking changiert.
Die mehrsprachigen State-ments unterstreichen den unzuordenbaren Gleichgewichtsverlust. Der Boden geht unter den Füßen verloren.

Kurzbio:
Lale Rodgarkia-Dara, *1976 in Wien. Studiert Digitale Kunst an der Universität für angewandte Kunst, erfindet Projekte im Zusammenhang mit Literatur und Soundkunst zumeist in transitorischen sowie urbanen Räumen. U.a. Gründerin der Elektronik Teatime, des Kunstradio-Netzwerks radia, langjährige Arbeit in verschiedenen Kollektiven. Ausgezeichnet u.a. mit Exilliteraturpreis 2008, Startstipendium des BMUKK 2010, Hörspiel-Stipendium der Filmstiftung NRW 2010, Kompositionsstipendium der Stadt Wien 2011, Hans-Weigel-Literaturstipendium 2013.

http://www.speis.net

This audio work transposes the debate about the geological extraction of raw materials – or, more precisely, fracking – into an acousmatic sound environment. As an analogy to geological strata, raw materials from drilling processes and the sound landscapes associated with them are acoustically folded and set in oscillation with de-contextualized European Parliament debates and explanations of coordination processes in fracking. These multilingual statements augment the unidentifiable sensation of being off-balance. The ground disappears from under our feet.

Profile:
Born in 1976 in Vienna. Studies digital art at the University of Applied Arts Vienna. Devises projects in connection with literature and sound art, mostly in transitory and urban spaces. Founded Elektronik Teatime, the arts radio network Radia, participated in various collectives. Awards and grants include the Exilliteratur Prize, 2008; a Startstipendium (start-up grant) from the BMUKK, 2010; a Hörspiel-Stipendium (audio play grant) from the Film- und Medienstiftung NRW, 2010; a Kompositionsstipendium (composition grant) from the City of Vienna, 2011; the Hans Weigel literary grant, 2013.



Arbeitsprozess / *Work Process*

JOHANNES SCHREMS
Vertical Film Projector
2013

Partizipative Film-Installation
Participatory film installation

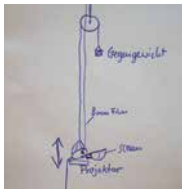
Film-Projektor, Film, Umlenkrolle, Stahlseil, Gegengewicht
Film projector, film, guide pulley, steel cable, counterweight

Normalerweise bewegt sich der Film durch den Projektor. In dieser Arbeit ist das Gegenteil der Fall. Ein 8mm-Filmprojektor schwebt im Raum auf und ab und zeigt den fix gespannten Film. Möglich wird das durch eine Umlenkrolle und ein Gegengewicht, welches das Gewicht des Projektors aufhebt. Bei dem Filmmaterial handelt es sich um beliebiges Found-Footage-Material.

Kurzbio:
Johannes Schrems, *1978 in Millstatt (A). Elektrotechniker, 2006/08 Schule für Künstlerische Photographie/ Unabhängigen Film (Kubelka), Gründungsmitglied der filmkoop Wien, seit 2008 Studium der Digitalen Kunst. Ausstellungen u.a. Viennale 11, Kurzfilm: *Auszug aus dem Leben*; ESSENCE 2013 Video *Fracking Traces*; Biennale Sessions, Venedig 2013 *Horizontal 8 mm Viewer*.

Film normally moves through the projector. In this work, the opposite happens. An 8-mm. film projector hovers in space, moving up and down as it projects the tightly-stretched film, which is fixed in place. This is made possible by a guide pulley and a counterweight, which cancel out the weight of the projector. The film material is randomly-found footage.

Profile:
Born in 1978 in Millsatt, Austria. Electrical engineering graduate. 2006-8: Friedl Kubelka School of Artistic Photography and Independent Film; founding member of filmkoop Wien. Has studied digital art at the University of Applied Arts Vienna since 2008. Exhibitions include: Viennale '11, short film *Auszug aus dem Leben*; ESSENCE 2013, video, Fracking Traces; 2013 Venice Biennale Sessions, *Horizontal 8-mm Viewer*.



Arbeitsprozess / *Work Process*

KATHRIN STUMREICH & CONNY ZENK
Raum-X-Zone
2012/13

Installation
Installation

Das Projekt *Raum-X-Zone* entstand in einer eineinhalb Jahre dauernden Auseinandersetzung mit und rund um das Thema Sexworkerinnen in Wien. Conny Zenk und Kathrin Stumreich erarbeiteten visuelle und akustische Formate und vermitteln so den Blick in eine seit Beginn ihrer Recherche immer komplexer werdende Thematik. In diesem Arbeitsprozess entstanden bis 2013 eine Serie an künstlerischen Arbeiten, Videos, Projektionen und Performances.

Kurzbio:
Kathrin Stumreich, *Innsbruck (A). Studien Ethnologie, Mode, Studium der Digitalen Kunst Ausstellungen (Auswahl): NODE 13, Frankfurter Kunstverein (DE); Flussi Festival Avellino (IT); Nime Congress Sydney (AUS); Guthman Instrument Competition, Atlanta (USA); *Zauberhafte Klangmaschinen* Hainburg (A).

Conny Zenk, *Burgenland/Wien; Studien Grafik Design, Bühnen- und Filmgestaltung, Design and Innovation, Digitale Kunst Ausstellungen/ Performances (Auswahl): *zucken* – EMW Shanghai 2013 (CN); *Art of Reading Maps* (urbanize Festival 2013 (A), Zajia Lab – Beijing, AClub – Xi'An (CN); Paraflows Festival 2013 (A); Rice and Noodles Tour 2013, (CN, Hong Kong, Südkorea).

The project *Raum-X-Zone* came out of a six-month exploration of the subject of sex workers in Vienna. Conny Zenk and Kathrin Stumreich developed visual and acoustic formats to convey their take on a topic that has become increasingly complex since the beginning of their research. A series of videos, projections, and performances have issued from this working process (in the period up to 2013).

Profiles:
Kathrin Stumreich, born in Innsbruck, Austria. Studied ethnology and fashion; currently studying digital art at the University of Applied Arts Vienna. Selected exhibitions: NODE 13, Frankfurter Kunstverein, Germany; Flussi Festival, Avellino, Italy; Nime Congress, Sydney, Australia; Guthman Instrument Competition, Atlanta, U.S.A.; *Zauberhafte Klangmaschinen*, Hainburg, Austria.

Conny Zenk, born in Burgenland, Austria. Studied graphic design, theatre, and film design, design and innovation, and digital art. Selected exhibitions/performances: *zucken*, EMW, Shanghai, China, 2013; *Art of Reading Maps*, Urbanize Festival 2013, Austria; Zajia Lab, Beijing, China; AClub, Xian, China; Paraflows Festival 2013, Austria; Rice and Noodles Tour 2013 (China and South Korea).

Arbeitsprozess / *Work Process*

NIKOLA TASIC
Data fragments
2013

Digital generierte Fotografie
Digitally processed photography

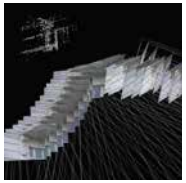
2 C-Prints auf Alu-Dibond, je 120 x 80 cm
2 C-prints on Alu-Dibond, each 120 x 80 cm

Das Projekt *Data fragments* begann als Experiment und Sammlung fotografischer Informationen. In diesem Fall handelte es sich um eine Serie von Fotografien von Gebäudefassaden, die bezüglich ihrer Ähnlichkeiten ausgewertet wurden. Aus diesen Daten wurde die 3D-Darstellung einer Fassade durch Photogrammetrie entwickelt: Für dieses Verfahren werden vergleichbare Punkte bestimmt und verbunden. Aus den so entstehenden Polygonen kann ein Objekt virtuell erstellt werden. So wurde der eingefangene Augenblick in ein virtuelles Artefakt überführt.

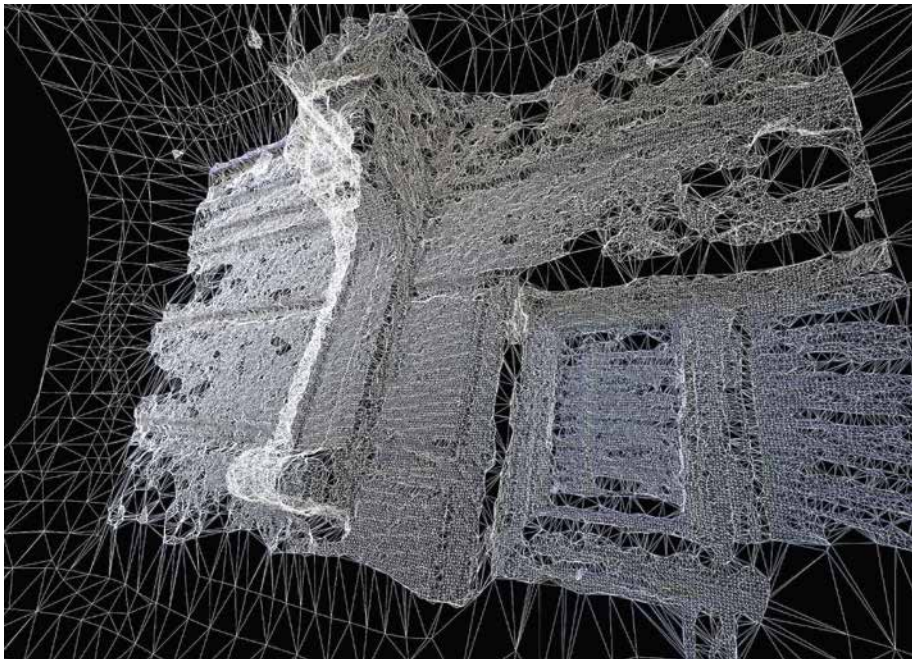
Kurzbio:
Nicola Tasic, *1986 in Leskovac/Serbien. Studiert Digitale Kunst an der Universität für angewandte Kunst Wien. Sein Hauptinteresse gilt der 3D-Computergrafik und der Erforschung von deren Möglichkeiten als wichtiger Teil seiner Arbeit und seiner künstlerischen Ausdruckmöglichkeiten. Preise: Im Juli 2009 – Ursula Blickle Stiftungspreis für Video, 2. Platz (*Werden Sie Mitglied*) in Wien.

The *Data fragments* project began as an experiment, as a collection of photographic information. A series of photographs of building facades were analyzed in terms of their similarities. From this data, the 3D image of a facade was developed, using a photogrammetry process in which comparable points are defined and connected. From the polygons created, an object can be virtually generated. Thus, the captured moment is transformed into a virtual artifact.

Profile:
Born in 1986 in Leskovac, Serbia. Studies digital art at the University of Applied Arts Vienna. His main area of interest is 3D computer graphics and their potential as a means of artistic expression. Came in second for the Ursula Blickle Foundation video award (for *Werden Sie Mitglied*), Vienna, July, 2009.



Arbeitsprozess / *Work Process*



JULIA TAZREITER
one night
2013

Installation
Installation

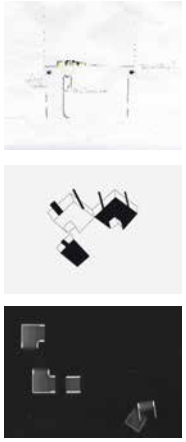
Glasscheibe, Projektor, Kontaktlautsprecher, Computer
Glass, projector, contact loudspeakers, computer

Innerhalb einer Nacht wurden die Geräusche vorbeifahrender Autos an einer Straßenkreuzung aufgenommen. Die dabei entstandene Geräuschkomposition wurde im Medium Video interpretiert und in gefundene Objekte sowie den Ausstellungsraum projiziert. Eine nächtliche Lichtsituation, das Phänomen von an dunklen Räumen vorbeiziehenden Autoscheinwerfern wird in einen anderen Maßstab transferiert. Gefundene Materialien wie Kabelkanäle werden modellhaft verwendet und erscheinen somit in einem architektonischen Kontext.

Kurzbio:
Julia Tazreiter, *1986, Waidhofen/Ybbs (A). Studium der Digitalen Kunst sowie der Kunst- und Designpädagogik. Universität für angewandte Kunst, Wien. Erasmus-Auslandsjahr. BAU – escuela superior de diseño, Barcelona. Ausstellungen u.a. Skulpturinstitut, Wien/private room. Galerie RML/Fabrik Zimmermann, Wien/Essence 2011 / XXII Premis Habitàcola. Arquinfad, Barcelona.

Over the course of a night, the sounds of cars at an intersection were recorded. The noise composition that was generated in the process was interpreted in the medium of video and projected onto found objects and the exhibition space. A nocturnal lighting effect, car headlights ranging over dark spaces, is transferred to another dimension. Found materials such as wiring ducts are used schematically and appear in an architectural context.

Profile:
Born in 1986 in Waidhofen an der Ybbs, Austria. Studies digital art and art and design education at the University of Applied Arts Vienna; spent Erasmus year abroad at BAU Design College, Barcelona. Exhibitions include Skulpturinstitut, Wien / private room; Galerie RML / Fabrik Zimmermann; ESSENCE 2011, Vienna; XXII Premis Habitàcola, Arquinfad, Barcelona.



Arbeitsprozess / *Work Process*

CLEMENS TSCHURTSCHENTHALER
Bargespräch 15.02.2013 12:53 Uhr
2013

Videoinstallation mit Ton
Video installation with sound

Beamer, 7 Lautsprecher, Audio / Video-Loop 3:16 Min.
Projector, 7 loudspeakers, audio / video loop 3:16 min.

Ein am 15.02.2013 um 12:53 Uhr aufgenommenes Gespräch zweier Barbesucher im 12. Wiener Gemeindebezirk wurde mittels Schnitt in Morse übersetzt. Ausgangsmaterial war eine Aktion, bei der ein antikes, aus dem Alpenraum stammendes Kommunikationsmittel, die „Goaßl", in der Wiener Innenstadt geschlagen wurde.

Kurzbio:
Clemens Tschurtschenthaler, *1988 in Meran (IT). Seit 2009 Studium der Digitalen Kunst an der Universität für angewandte Kunst Wien.

A conversation between two visitors to a bar in Vienna's 12th district, recorded at 12.53 p.m. on February 15, 2013, was edited and transposed into Morse code. Starting material was provided by an "action" in which Aperschnalzen, an Alpine rhythmic whip-cracking tradition, was used as a method of communication, with the whip (the goassl) being "sounded" in downtown Vienna.

Profile:
Born in Merano, Italy, in 1988. Has studied digital art at the University of Applied Arts Vienna since 2009.

Arbeitsprozess / *Work Process*

NORBERT UNFUG
Smile
2013

Interaktive Installation
Interactive installation

Computer, Webcam
Computer, webcam

Die interaktive Arbeit *Smile* nützt die Gesichtsmuskulatur des Betrachters als Interface. Der Betrachter blickt auf einen Bildschirm, an dessen Gehäuse sich eine Aufschrift mit der Handlungsaufforderung "Smile!" befindet. Befolgt er die Aufforderung, erscheint auf dem Screen ein Text, der Arbeitsverträge und Dienstvereinbarungen zitiert, die Lächeln als verpflichtende Tätigkeit vorsehen. Solange der Betrachter im Gestus des Lächelns verbleibt, lässt sich der Text lesen, sobald er aber das Lächeln aufgibt und sich seine Gesichtsmuskeln entspannen, verschwindet der Text, und der Bildschirm wird weiß.

Kurzbio:
Norbert Unfug, geboren als Martin Chiettini 1984 in Schwaz in Tirol (A). Studiert seit 2011 Digitale Kunst an der Universität für angewandte Kunst Wien.

http://norbertunfug.tumblr.com

The interactive work *Smile* uses the facial muscles of the viewer as an interface. The viewer looks at a screen; a label on the casing has the action prompt: "Smile!". If the viewer follows this cue, a text appears on the screen, showing work contract and service agreement terms that include smiling as a compulsory activity. As long as the viewer keeps smiling, the text remains on the screen; the moment they stop and relax their facial muscles, the text vanishes and the screen goes white.

Profile:
Norbert Unfug, né Martin Chiettini, Born in 1984, in Schwaz, Austria. Has studied digital art at the University of Applied Arts Vienna since 2011.

Arbeitsprozess / *Work Process*

ANNA WATZINGER
21
2013

Videoinstallation
Video installation

2 Bildschirme
2 screens

Die Arbeit *21* entstand im Rahmen des am 07.10.2013 offiziell gestarteten Feldforschungsprojekts THE MALUS PROJECT, in dem der Apfel als Hauptakteur, Werkstoff und Projektionsfläche umfassender Untersuchungs- und Bearbeitungsprozesse fungiert und sich als künstlerisches Experimentierfeld und Work-in-progress-Laborraum des Phänomens „Apfel" versteht. Video I der Arbeit *21* dokumentiert einerseits die realen Handlungen einer Apfelbaum-Pflanzung, andererseits wird durch den fiktiven Zeitraum (Nacht/Tag) und der Verwertung „natürlicher Effekte" eine atmosphärische Narration erzeugt, die den subtilen Hintergrund der Arbeit *21* zum Ausdruck zu bringen scheint. Video II zeigt eine Live-Übertragung des dokumentierten Ortes in Video I und agiert als erweiterter (digitaler, mobiler) Beobachtungsraum eines im analogen Raum stattfindenden Prozesses.

Kurzbio:
Anna Watzinger, *1981 in Graz (A).
Seit 2012 Studium der Digitalen Kunst an der Universität für angewandte Kunst Wien, Ausstellungs- und Projektbe-teiligungen im In- und Ausland, Mitglied und Einzelausstellungen in der ProduzentInnengalerie Schleifmühlgasse 12–14, Wien, Performance/Ausstellungs-beteiligung, Maribor Europäische Kulturhauptstadt.

The work *21* was developed as part of the Malus Project, a field research project whose official start date was October 7, 2013. *21* can be seen as an artistic experimentation and a work-in-progress laboratory investigating the phenomenon of the apple. The apple functions as the main actor, material, and projection surface in a comprehensive examination and processing exercise. Video 1 of *21* is both a documentation of the real activity of planting an apple tree and an atmospheric narrative created in a fictitious time frame (day/night) and using "natural effects." Video 2 shows a live transmission of the location documented in the first video and acts as an extended (digital, mobile) area for observing a process taking place in the analog space.

Profile:
Born in 1981 in Graz, Austria.
Has studied digital art at the University of Applied Arts Vienna since 2012. Is a member of, and has held solo exhibitions at the Schleifmühlgasse 12–14 gallery, Vienna; performance/exhibition (participant), 2012 European Capital of Culture, Maribor, Slovenia.

ROTER GRAVENSTEINER SOMMERAPFEL
A 055
Pflückreife: Mitte Aug. bis Ende Sept.
Genussreife: Sept. bis Nov.
Standort: Bervorzugt feuchte Standorte.
Eigenschaften: Duftende, ansehnliche, späte Sommersorte.
Frucht: Groß; unregelmäßig breit- oder hochgebaut; schwachkantig; leuchtend rot; leicht wachsig.
Geschmack: Harmonisch süßsäuerlich; sehr saftig; stark duftend und gewürzt.

Arbeitsprozess / *Work Process*

HUI YE
factory study – your instruments
2013

Videoprojektion mit Ton
Video projection with sound

Video- und Audio-Loop 13:58 Min.
Audio / video loop 13:58 min.

Die Arbeit ist eine Projektion mit Videoporträts von MusikerInnen einer Blasmusikkapelle, die mit ihren Instrumenten auf einem riesigen Weinindustriegelände stehen. Dieses Projekt wurde in Zusammenarbeit mit einer Blaskapelle aus dem Weinviertel entwickelt. Von allen Mitgliedern der Kapelle wurde ein Videoporträt erstellt, und jedes einzelne Mitglied wurde gebeten, einen individuell ausgewählten Ton zu spielen und diesen möglichst lang zu halten.

Kurzbio:
Hui Ye *Kanton, China. Absolventin des Studiums Komposition und elektroakustische Komposition der Universität für Musik und Darstellende Kunst Wien; seit 2010 Studium der Digitalen Kunst. Zu ihren Arbeiten zählen elektroakustische Kompositionen, Klang- und Videoinstallationen sowie audiovisuelle Inszenierungen.

http://huiye.wordpress.com

The work is a projection with video portraits of brass-band musicians standing with their instruments in a massive industrial park belonging to the wine industry. This project was developed in collaboration with a brass band from the Weinviertel wine region. Apart from the video portrait, each member of the band was asked to play a note of his or her choice for as long as possible.

Profile:
Born in Canton, China. Degree in composition and electro-acoustic composition from the University of Music and Performing Arts Vienna. Has studied digital art at the University of Applied Arts Vienne since 2010. Work includes electro-acoustic compositions, sound and video installations, and audiovisual productions.

Arbeitsprozess / *Work Process*

NIKITA ZHUKOVSKIY
Q-WATER
2013

Installation
Installation

Wasser, PET-Flasche, Video
Water, PET bottle, video

Die Arbeit *Q-Water* nimmt Bezug auf das russische Gesetz gegen „homosexuelle Propaganda". *Q-Water* ist eine Fake-Marke, ein Mineralwasser. Wie Alkohol darf es nicht an Minderjährige abgegeben werden. Das Produkt wirbt mit der Fähigkeit, die sexuelle Orientierung seiner KonsumentInnen ändern zu können. Die russischen Staatsorgane implizieren durch die Verabschiedung des Gesetzes, dass sexuelle Orientierung etwas sei, für das „geworben" werden könne, wobei Schwulsein also Lebensentwurf sei, vermarktbar wie ein Produkt. Die Installation besteht aus einem Werbestand, Wasserflaschen und einem Produktvideo für *Q-Water*. Die BetrachterInnen sind eingeladen, die Wirkung im Selbstversuch zu testen, die Vorteile werden in Werbeslogans vermittelt.

Kurzbio:
Nikita Zhukovskiy, *1982 in Moskau, Russland. Studierte Bildende Kunst und Neue künstlerische Strategien in Moskau, seit 2013 Studium der Digitalen Kunst an der Universität für angewandte Kunst Wien.

The work *Q-Water* makes reference to the Russian law banning "homosexual propaganda." *Q-Water* is a fake brand of mineral water. Like alcohol, it may not be given to minors. The product is touted as having the ability of changing the consumer's sexual orientation. The wording of the Russian law presents sexual orientation as something that can be advertised, with the implication that being gay is a lifestyle choice that can be marketed as a product. The installation consists of an advertising stand, water bottles, and a product video for *Q-Water*. Its benefits are heralded in an advertising slogan, and viewers are invited to try the product and test its effects.

Profile:
Born in 1982 in Moscow. Studied fine arts and new art strategies in Moscow; has studied digital art at the University of Applied Arts Vienna since 2013.

Arbeitsprozess / *Work Process*

DIGITALE KUNST
DIGITAL ART

Die Abteilung DIGITALE KUNST ist ein Ort künstlerischer Ausbildung und Forschung zur Erschließung neuer Handlungsfelder in Auseinandersetzung mit medientechnologisch bedingten Veränderungen unserer Wahrnehmung und unseres Wirklichkeitsverständnisses.

Der Arbeitsbereich der DIGITALEN KUNST ist divers und umfasst u.a.:

Konvergenz der Medien Fotografie, Film, Video, Computer, 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; interaktive Installation, bewegte Projektion, Sonifizierung, spatialerSound, generative Musik, Robotik, Performance, Netz-Kunst; Physical Computing, Wearable Art, Pervasive Gaming, ubiquitäre mobile Schnitt-stellen, Interventionen im öffentlichen Raum elektronischer und sozialer Netzwerke, Game-Engines in der künstlerischen Produktion, Cross-Media Interface Design und prototypische Applikationen für das mobile Internet; algorithmisches Gestalten als Entwurfs-methodik, Erprobung künstlerischer Produktionsmethoden über kollaboratives Arbeiten.

Weitere Informationen unter:
http://digtalekunst.ac.at

Kontakt:
info@digitalekunst.ac.at

The department of DIGITAL ART is a place of artistic training and research that opens up new fields of practice to explore changes in our perception and understanding of reality, which are induced by media technology.

The work field of DIGITAL ART is diversified:

convergence of the media photography, film, video, computer; history and theory of media art; from cognitive theory to programming languages; from artificial intelligence to the synthesis of image and sound; from media architecture to virtual reality, interactive installation, motion projection, sonification, spacial sound, generative music, robotics, performances, net art; physical computing, wearable art, pervasive gaming, ubiquitous mobile interfaces, interventions in the public space of electronic and social networks, game engines in artistic production; cross-media interface design and prototype applications for mobile Internet; algorithmic design as a design method; testing artistic production methods through collaborative work.

Please find more information at:
http://digitalekunst.ac.at

Contact:
info@digitalekunst.ac.at

Digital frictions

Ort / *Venue*
das weisse haus
Argentinierstraße 11
1040 Wien

Dauer / *Duration*
4.–14. Dezember / December 2013

Konzept / *Concept*
Ruth Schnell

Kuratorisches Board / *Curatorial Board*
Martin Kusch
Thomas Gorbach
Ruth Schnell
Rini Tandon

Realisierung / *Realisation*
Wolfgang Fiel
Thomas Gorbach
Martin Kusch
Rini Tandon

Technischer Support / *Technical support*
Sven Thebert

Koordination / *Coordination*
Gabi Pichler

Eine Kooperation der Abteilung Digitale Kunst
(Leitung Univ.-Prof. Ruth Schnell) und *das weisse haus*.

A cooperation of the Digital Art Department
(Head Univ.-Prof. Ruth Schnell) and *das weisse haus*.

http://digitalekunst.ac.at

IMPRESSUM
IMPRINT

Konzept / *Concept* · Ruth Schnell
Redaktion / *Editing* · Veronika Schnell, Rini Tandon
Übersetzung / *Translation into English* · Simon Cowper
Lektorat / *Proofreading* · Karl H. Javorsky (Deutsch / *German*), Darcy Dunton (Englisch / *English*)
Fotobearbeitung / *Photo editing* · Philipp Friedrich
Typo / Graphic Design · studioelastik.com
Fotografien / *Photographs* · © Philipp Friedrich, Julia Tazreiter und KünstlerInnen / *and artists*
Texte / *Texts* · © bei den AutorInnen und KünstlerInnen / *with the authors and artists*
Schrift / *typeface* · Universe Else, OSP Foundry (modifiziert / *modified*)
Papier / *Paper* · Munken Pure
Herstellung / *printed by* · Holzhausen Druck GmbH, 2013

Eigentümer und Verleger / *Owner and publisher*
Universität für angewandte Kunst Wien / University of Applied Arts Vienna
Oskar-Kokoschka-Platz 2, 1010 Wien / *Vienna*
http://dieangewandte.at

Herausgeber und für den Inhalt verantwortlich / *Publisher and responsible for the contents*
Universität für angewandte Kunst Wien / *University of Applied Arts Vienna*
Abteilung Digitale Kunst / *Digital Art Department*
Leitung Univ.-Prof. Mag. art. Ruth Schnell / *Head Prof. Ruth Schnell*
Sterngasse 13, 1010 Wien / *Vienna*
http://digitalekunst.ac.at
info@digitalekunst.ac.at

Copyright © 2013 Herausgeber / *Publisher*
Alle Rechte vorbehalten / *All rights reserved*

ISBN 978-3-9503563-1-1

ISBN 978-3-9503563-1-1