



Unter der Leitung des Lehrstuhls für Digitale Kunst an der Universität Wien wird ein Projekt zur Entwicklung von digitalen Kunstwerken durchgeführt. Das Projekt zielt darauf ab, die Grenzen zwischen digitaler Kunst und anderen Disziplinen wie Architektur, Design und Medien zu überschreiten. Die Teilnehmer des Projekts arbeiten an der Entwicklung von digitalen Kunstwerken, die in der Lage sind, sich selbst zu reproduzieren und zu verändern. Das Projekt wird von der Universität Wien finanziert und ist ein wichtiger Bestandteil der digitalen Kunstszene in Wien.

MODERN - CREATIVE SPIRIT



Djinni

IN A BOTTLE

MATERIALIZATION UND MEDIALITÄT

WHY DJINNI?

With the exhibition and present brochure entitled *Djinni in a Bottle - Materialisation and Medialität*, the interest focuses on the first public manifestation of an on-going research project in which the teaching staff affiliated to the Department of Digital Art at the University of Applied Arts Vienna enter a new terrain, which, in the practice of fine art, has hitherto been awarded little attention. With the use of generative methods of production generally known under the term Rapid Prototyping, and predominantly applied in architecture and product design, new forms of algorithmic design and collaborative work have opened up in the field of digital art. Through the three-dimensional materialisation of experimental processes that exceed the visualisation on computer screens or the virtual existence of data, the emergence of a culture of hybrid artefacts is observable, which has long since taken possession of the Open Source-Communities that enter into exchange online in a creative and participative treatment of digital technologies.

Bei der Ausstellung und vorliegenden Broschüre mit dem Titel *Djinni in a Bottle - Materialisation und Medialität* richtet es sich um die erste öffentliche Manifestation eines laufenden Forschungsprojekts, bei dem Lehrende aus dem Umfeld der Abteilung Digitale Kunst der Universität für Angewandte Kunst Wien ein Terrain betreten, das in der Praxis der bildenden Kunst bis dato wenig Beachtung findet. Durch die Nutzung generativer Fertigungsverfahren, die allgemein unter dem Begriff des Rapid Prototyping bekannt sind und bislang vorwiegend in Architektur und Produktdesign zur Anwendung kommen, eröffnen sich im Bereich der digitalen Kunst neue Formen algorithmischen Gestaltens und kollaborativer Schöpfung. Durch die dreidimensionale Materialisierung experimenteller Prozesse, die über die Visualisierung am Computerbildschirm oder die virtuelle Existenz von Datensätzen hinausgehen, ist das Entstehen einer Kultur der hybriden Artefakte beobachtbar, der sich längst auch Open Source-Communities bemächtigt haben, die sich im kreativen und partizipativen Umgang mit digitalen Technologien online austauschen.

In Analogie zur kritischen Auseinandersetzung mit den Medien Fotografie, Film und Video im Verlauf der neueren Kunstgeschichte etabliert sich gegenwärtig auf dem Gebiet des 3D-Prototyping eine noch junge Kunstform, die neue Ausdrucksformen und adäquate Strategien im Umgang mit den Möglichkeiten und einschichtigen Implikationen dieser Technologie entwickelt. Die sich nach verbundene Nutzung und kontinuierliche Weiterentwicklung von Objekten basieren oder semi-3D-Apparaturen beeinflusst dabei auch das Verhältnis von Autor*in, User und Produzent im Sinne der soeben bedingten Verfügbarkeit der notwendigen Produktionsmittel. Der damit einhergehende Partizipationscharakter wirkt darüber hinaus die Frage auf, ob sich vom allgemeinen Umgang mit technologischen Neuerungen ein Ermöglichungszenario von gesellschaftspolitischen Reversen ableiten lässt.

Zur Erforschung und künstlerischen Erschließung dieser breiten Thematischerie hat die Abteilung Digitale Kunst auf Initiative Prof. Lechner, der Künstlerin Ruth Schnell, gemeinsam mit über 20 Beteiligten dieses Projekt ins Leben gerufen, um aus dem Spektrum ästhetischer Diskurse eine kontinuierliche und experimentelle Auseinandersetzung mit neuen Formen der Objektproduktion zu forcieren.

- Wolfgang Fiel and Sophie-Carolin Wagner
- Margarete Jahrmann
- Nicolaj Kirisits
- Peter Koger
- Bernd Kräftner and Ashley Holwell
- Martin Kusch
- Jan Lauth
- Lydia Lindner
- Max Moswitzer
- Niki Passath
- Tom Schneider
- Ruth Schnell / Veronika Schnell
- Franz Schubert
- Romana Schuler
- Roland Schöny and Hans Nevidal
- Stefanie Wuschitz

University of Applied Arts Vienna
Department of Digital Art
Head of Department
Univ.-Prof. Mag. a. D. Ruth Schnell
Contact:
Bismarckgasse 13, 1010 Vienna
info@digitalart.ac.at
T: +43 1 71133 2640
www.digitalkunst.ac.at
www.digitalkunst.ac.at



A project of the Department of Digital Art - University of Applied Arts Vienna