



Bianka Oravec
WATERSOFMARS
2016
3D-Rendering, C-Print

Space scientists confirmed salty water on Mars and in the recent past they released those smooth close-up scans of the planetary surface. The old image of Mars is not ultimately valid anymore, the planet seems not so red, dry and rough as it was presented to us earlier. WATERSOFMARS is inspired to embrace and celebrate the new sights.



Peter Várnai
Deer Scarer
2016
Installation

There is a Japanese invention, designed for keeping the wild away from the soils, using the basic tools of water, pipes, and gravitation to generate noise. Mixing the same elements, the installation Deer Scarer sets up a portrayal of the fragile and self-contained nature of social disobedience - captured from the perspective of passing time.



OPEN HOUSE - Editor
DIGITALE KUNST
digital workflow

20.10.2016
10 - 18 Uhr
Sternngasse 13, 1010 Wien

Arbeiten von:
Severin Gombocz
Raphael Haider
Roman Hansi
Johannes Lampert
Hanna Mikosch
Bianka Oravec
Peter Várnai
Elisa Witzeling
Enrico Zago

Projektpräsentationen / Informationen
zum Studium

Elisa Witzeling
Digital Memory Wall
2016
Installation


Digital Memory Wall besteht aus zwei interagierenden Hälften, im Zentrum der Arbeit stehen Erinnerungen und das Vergessen im Internet. Mittels des Hashtags „#Erinnerung“ werden live soziale Plattformen durchsucht, die Ergebnisse der Suche werden visualisiert, ein endgültiges Löschen misslingt.

Facebook
/posts/ (139)
/posts/4 (11)
/posts/6 (26)
/posts/9 (24)
Twitter
/posts/ (27)
/posts/4 (17)
/posts/8 (15)
/posts/9 (20)
Google+
/posts/ (142)
/posts/1 (20)
/posts/2 (17)
/posts/9 (14)
Tumblr
/posts/ (125)
/posts/5 (14)
/posts/8 (16)
/posts/9 (18)

Ich wollte immer dabei sein. XD #supertoyclub
#kindheitserinnerungen. Früher im eigenen
Baumhaus. <3 #niemalsvergessen #baumhaus
#Kindheit. Das Ipad meiner Kindheit
#magnadoodie #80er. Ich liebe die
Disneyschriftart. <3 Wem geht's noch so?
#kreativ #disney #kindheitshelden #soschön
#kunst, Erdbeermarmeladenbrot mit Honig.
#kindheitserinnerung #lecker. Ein paar Minuten
Freiheit. #dream #freiheit #hoffnung #ehrlich
#warheit #seele #true

Enrico Zago
The Stone (of Impermanence)
2016
Installation

its mold is its goal
its goal is its taste
its taste is its mold



Impressum:
Herausgeber und für den Inhalt verantwortlich:
Universität für angewandte Kunst Wien
Abteilung DIGITALE KUNST
Leitung: Univ.-Prof. Mag.a art. Ruth Schnell
Sternngasse 13, 1010 Wien

Alle Abbildungen: KünstlerInnen

digitalekunst.ac.at
info@digitalekunst.ac.at
Tel +43 (0)1 71133 - 2640

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.

Digitale Kunst ist bestimmt von Code- und Zeitbasiertheit instabiler Medien. Schwerpunkte des Studiums sind die Entwicklung von künstlerischen Entwurfsmethoden und experimentellen Herangehensweisen in Verbindung mit der Aneignung von technischem Know-How. Die Ausbildung ist projektorientiert, theoriebegleitet und transdisziplinär ausgerichtet; digitale Technologien werden quer zu intendierten Zwecken gedacht und verwendet. Arbeitsbereiche sind u.a.: interaktive Installation, dynamische Projektion, immersives Environment, Sound Art, Robotik, Wearable Art, Pervasive Gaming, Performance, Intervention im öffentlichen Raum; Auseinandersetzung mit relevanten Produktionsmethoden wie Open Source oder DIY-Culture und mit Fragestellungen zu Körper- und Raumwahrnehmung, etwa im Bereich immersiver bzw. interaktiver Umgebungen (Fulldome-Labor, sound_art_lab).

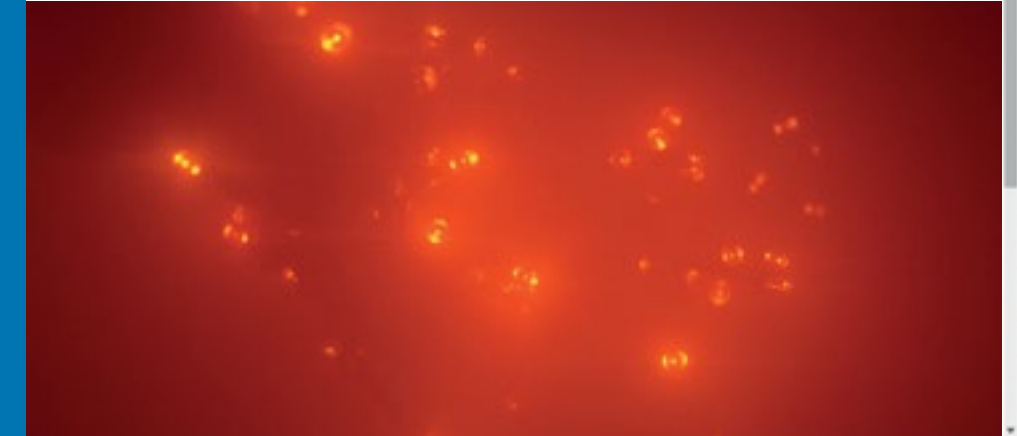
Severin Gombocz
bricks_strong
2016
Soundinstallation

How to hold up and carry on? – People who fled from war and actually live in Vienna have answered and their voices are audible on cardboard bricks. Inside the installation these voices are encountered by news feeds on the refugee crisis. Spectators are invited to record their own voice and re-arrange existing structures.



Raphael Haider
Gram-Staining
2016
Lichtobjekt

Die Gram-Färbung ermöglicht das Untersuchen von Bakterien unter dem Mikroskop durch differenzierende Färbungen. In einem Schaukasten installierte Lichtketten stellen die Bewegung der Bakterien abstrakt dar. Durch das Ansteuern mittels Open-Source-Hardware und Nebelmaschine wirkt das Innenleben organisch.



Roman Hansi
harddrive
2014
Video

Das Schreiben der Festplatte während des Prozesses des Renderns (Schreiben des Videos) wurde akustisch aufgenommen und moduliert das Bild der Zeitrafferaufnahmen. Die Tonaufnahme wurde auf die Länge der Zeitraffer gestaucht und vereint nun den Prozess der zwei unterschiedlichen Phasen der Entstehung.



Johannes Lampert
Luftturm
2016
Kinetisches Objekt

Ein zwei Meter hoher Turm, an welchem zehn Lüfter befestigt sind. Diese erzeugen aufgrund ihrer Anordnung und Bewegung einen speziellen Luftstrom.



Hanna Mikosch
Ein Schrei
2016
Interaktive Videoinstallation

Ein gelooptes Video zeigt eine schreiende Person. Die synchrone Audioebene ist nur über Kopfhörer hörbar, die vor der Projektion angebracht sind. Setzt man sie jedoch auf, wird der Schrei lautlos. Der Fokus wird auf das visuelle Erlebnis gelegt, gleichzeitig unterstreicht dieser Effekt den Versuch des Verstehen-Wollens, der jedoch nicht im Ganzen gelingen kann.

