



Abb. Thomas Hochwallner, *periods of space*

Presseinformation

#fuckreality

Positionen immersiver Kunst im Kunstraum Niederoesterreich

Ausstellungsdauer: 05.10.–24.11.2018

Eröffnung: Do 04.10.2018, 19.00 Uhr

Öffnungszeiten: Di–Fr 11.00–19.00 Uhr

Sa 11.00–15.00 Uhr

Ort: Kunstraum Niederoesterreich
Herrengasse 13, 1010 Wien

Künstler_innen: Marian Essl, Elif und Wolfgang Fiel mit Shahab Nedaei, Thomas Hochwallner, Johannes Hucek, Margarete Jahrmann, Patrick K.-H., Nicolaj Kirisits, Stefan Krische, Martin Kusch/kondition pluriel, Bobby Rajesh Malhotra, Tina Muliari, Patrícia J. Reis, Ruth Schnell, Franz Schubert, The (new) Constellation, Norbert Unfug, Peter Várnai, Litto/Daniela Weiss

Kuratiert von: Martin Kusch, Alexandra Schantl, Ruth Schnell

Programm: Sa 06.10. Lange Nacht der Museen, 18.00 bis 01.00 Uhr geöffnet

Do 22.11. Programm im Rahmen der Vienna Art Week:

18.00 Uhr: Kuratorinnenführung mit Alexandra Schantl und Ruth Schnell

19.00 Uhr: *The Swarming Gallery*, Performance von kondition pluriel

In postfaktischen Zeiten, in denen Meinungsbildung mit Hilfe von Algorithmen maßgeblich beeinflusst werden kann, stellt sich die berechtigte Frage: Wie real ist denn die Wirklichkeit, in der wir leben? Zumal sich der physische Raum infolge der rasanten Entwicklung der digitalen Technologien zunehmend in einen multidimensionalen Datenraum verwandelt, der die herkömmliche Realitätserfahrung verändert.

Die Ausstellung *#fuckreality* ist eine Kooperation der Abteilung DIGITALE KUNST / Ruth Schnell der Universität für angewandte Kunst Wien mit dem Kunstraum Niederoesterreich. *#fuckreality* zeigt insgesamt 19 Arbeiten, die sich mit den Schnittstellen zwischen dem Realen und dem Virtuellen beschäftigen und mittels verschiedener Medienformate die Wahrnehmung durch entsprechende multimodale und sensomotorische Erfahrungen erweitern. Die Besucher_innen tauchen in digital generierte Räume ein, die sie mit verschiedenen Formen von Präsenz und Immersion konfrontieren.

Während Virtual Reality auf die Generierung rein artifizierlicher, von der physischen Umgebung unabhängiger Wirklichkeiten abzielt, geht es bei den auf portablen Geräten wie etwa speziellen Datenbrillen oder auch auf Tablets und Smartphones installierten Augmented-Reality-Applikationen darum, den Realraum mit digitalen Informationen oder 3D-Objekten zu durchsetzen und so zu transformieren.

Die neuesten VR- und AR-Technologien stellen eine künstlerische Herausforderung dar. Die an der Ausstellung teilnehmenden Künstler_innen – Lehrende, Absolvent_innen und Studierende der Abteilung DIGITALE KUNST – begegnen ihr mit experimentell-forschenden Entwurfsmethoden. Technologien werden quer zu den intendierten Zwecken gedacht und neue ästhetische Handlungsfelder eröffnet. Die künstlerische Praxis zielt auf eine Reflexion medientechnologisch bedingter Veränderungen unseres Wirklichkeitsverständnisses und unserer Körper- und Raumwahrnehmung ab.

Die ausgestellten Installationen, Objekte und Animationen wurden zum Großteil eigens für die Ausstellung konzipiert. Fünf der gezeigten Arbeiten sind Projektionen für einen Fulldome, eine kuppelförmige 360-Grad-Projektionsumgebung, der von der Abteilung DIGITALE KUNST für die Ausstellung zur Verfügung gestellt wurde.

Zur Ausstellung erscheinen ein Guide, der die Ausstellung auch als Augmented-Reality-Erfahrung sichtbar macht, sowie ein Katalog in deutscher und englischer Sprache. Beide Publikationen sind vor Ort erhältlich.

Kontakt: info@digitalekunst.ac.at
Abteilung DIGITALE KUNST / Ruth Schnell
Universität für angewandte Kunst Wien
Hintere Zollamtsstraße 17, 1030 Wien
digitalekunst.ac.at

Presse- und Bildmaterial: digitalekunst.ac.at/presse/fuckreality/
kunstraum.net/de/presse

Biografien der Ausstellungsteilnehmer_innen

Marian Essl

Marian Essl, *1993 lebt und arbeitet in Wien. Studium der Medientechnik und der experimentellen Medien, seit 2017 Studium der Digitalen Kunst. Er erforscht in seiner künstlerischen Arbeit unter dem Pseudonym MONOCOLOR die Schattengebiete zwischen Bild und Ton in installativen und performativen Werken. Neben audiovisuellen Performances arbeitet er an Video-, Licht- und Klanginstallationen. Sein Fokus liegt derzeit auf der Verschränkung von Audio und Video durch generative Methoden.
mncr.com

Elif und Wolfgang Fiel mit Shahab Nedaei

Elif Fiel ist Autorin und Architektin und leitet seit 2014 gemeinsam mit Wolfgang Fiel das iCP Institute for cultural policy in Wien. Wolfgang Fiel ist Künstler und Architekt, arbeitet unter anderem mit der Gruppe tat ort und unterrichtet an der Abteilung DIGITALE KUNST der Universität für angewandte Kunst Wien. Shahab Nedaei diplomierte 2018.
cultural-policy.net/

Thomas Hochwallner

Thomas Hochwallner, geboren 1985 in Steyr, arbeitet und studiert seit 2009 in Wien. 2013 begann er seine künstlerische Ausbildung an der Abteilung DIGITALE KUNST der Universität für angewandte Kunst Wien mit Schwerpunkt auf AR/VR, Photogrammetrie, Film, Video und Animation.

Johannes Hucek

Johannes Hucek beendete 2017 sein Studium der Digitalen Kunst an der Universität für angewandte Kunst Wien und beschäftigt sich insbesondere mit der Verschränkung von Realraum und virtuellem Raum. Sein Fokus liegt auf Theater und Performance sowie interaktiven Installationen. Er wirkte bei verschiedenen Theaterproduktionen mit (u. a. am Schauspielhaus Graz, Schauspielhaus Wien) und arbeitet eng mit der Media-Performance-Gruppe kondition pluriel (siehe Biografie kondition pluriel) zusammen. Seine jüngsten Arbeiten führten ihn in Mixed-Reality-Environments, evolutionäre Systeme und Fulldome-Umgebungen.

Margarete Jahrmann

Im Zentrum der künstlerischen Arbeit und Forschung Margarete Jahrmanns steht die Entwicklung spielerischer Mechanismen in der Kunst. Dabei setzt sie sich kritisch mit wissenschaftlichen Experimenten in Verbindung mit Neurowissenschaften und Selbstoptimierung sowie der Datenüberwachung und Gamifizierung in Lifestyle-Technologien auseinander. Ausstellungen: 2017: NGBK Berlin, Ars Electronica Linz, ISEA / Connecting Spaces Hong Kong. 2018: Performance-Lecture FLOW beim A MAZE Games and Playful Media Festival Berlin, SLSA Society for Literature, Science, and the Arts, Medical Museion Kopenhagen.
<http://ludic.priv.at/AAA>

Patrick K.-H.

Patrick K.-H. (Anton Iakhontov) arbeitet mit Mitteln der Collage in den Bereichen Klanginstallation, Akusmatik und Animation. Er schreibt Musik und konzipiert Videos für Oper, Tanz und Performances in Europa und den USA. Seine Arbeiten wurden auf über 200 Festivals gezeigt und mit internationalen Preisen ausgezeichnet. Er ist Kurator der Floating Sound Gallery, diverser Festivals und Bildungsprogramme. Seit 2013 studiert er Digitale Kunst an der Universität für angewandte Kunst Wien.
drawnsound.org
soundartgallery.ru

Nicolaj Kirisits

Nicolaj Kirisits, Architekt, lebt und arbeitet in Wien.

Stefan Krische

Stefan Krische (*1986), studiert derzeit Digitale Kunst an der Universität für angewandte Kunst Wien und arbeitet in Wien.
gestucks.com

Martin Kusch / kondition pluriel

Martin Kuschs Hauptinteresse gilt den Transformationsprozessen elektronischer Medien in performativen Kontexten und der Frage, wie digitale Technologien unsere Wahrnehmung von Körper und Raum beeinflussen. Er ist Gründer und künstlerischer Co-Direktor der Performancegruppe kondition pluriel (siehe Biografie kondition pluriel). In den vergangenen sechs Jahren widmete er sich weiters intensiv der künstlerischen Erforschung des Fulldome-Mediums sowie der Virtual Reality in HMD-Devices. Martin Kusch lehrt an der Abteilung DIGITALE KUNST und leitet dort das Fullome-Labor.

kondition pluriel

kondition pluriel ist eine im Jahr 2000 von Marie-Claude Poulin und Martin Kusch gegründete interdisziplinäre digitale Performancegruppe. Durch die Verbindung von Tanz und digitaler Kunst erfinden die Künstler_innen eine Sprache fern etablierter Disziplinen. Sie arbeiten prozessorientiert am Schnittpunkt von Installation und Live-Performance, wobei die Zuschauer_innen häufig auf die Bühne zu den Performer_innen eingeladen werden. Mit technischen Innovationen erschafft die Gruppe mobile Installationen, in denen tanzende Körper mit Echtzeitmedien interagieren; telematische Erfahrungen für die Zuschauer_innen; immersive Performances mit zum Beispiel kulinarischen Verkostungen; urbane Performances mit GPS-Navigation. Vorherrschende Themen in ihren Arbeiten sind die Transformation und Ausgliederung des mediatisierten Körpers; die Einsamkeit und der Voyeurismus, die mit dem Phänomen des Reality-TV einher-

gehen; die aus der Hyper-Überwachung rührende Paranoia unserer Gesellschaften; und die Reizüberflutung durch heutige Technologien. kondition pluriel arbeiten in Montréal, Kanada.

Bobby Rajesh Malhotra

Bobby Rajesh Malhotra ist Medienkünstler, geboren und aufgewachsen in Tirol mit indischen Wurzeln. Sein künstlerischer Fokus liegt auf virtuellen Welten und Augmented/Mixed Reality. Er beschäftigt sich mit gesellschaftlich relevanten und politischen Fragestellungen. Studium der Digitalen Kunst seit 2013.
bobbyrajeshmalhotra.art

Tina Muliär

Tina Muliär lebt und arbeitet als Künstlerin in Wien. Sie studierte Theaterwissenschaften und Philosophie an der Universität Wien und Digitale Kunst an der Universität für angewandte Kunst Wien. Ihr künstlerischer Schwerpunkt liegt an den Schnittstellen von virtuellen Welten, Mixed Reality und Performance.
tinamuliar.net
ragdolltwins.tumblr.com

Patricia J. Reis

Patricia J. Reis, geboren 1981 in Lissabon, ist eine in Wien arbeitende Installationskünstlerin. Auf der Basis von verschiedensten Medien und Formaten setzt sie sich mit unserem Verhältnis zu zeitgenössischen Technologien auseinander. Sie studierte Malerei (Escola Superior de Artes e Design de Caldas da Rainha, PT, 2004), Medienkunst (Lusófona University, Lissabon, 2011) und hält einen PhD in Kunst (University of Évora, PT, 2016). Derzeit ist sie Senior Artist und Vortragende in der Abteilung DIGITALE KUNST an der Universität für angewandte Kunst Wien.

Ruth Schnell

Ruth Schnell lebt und arbeitet als Medienkünstlerin in Wien. Seit 2010 leitet sie die Abteilung DIGITALE KUNST an der Universität für angewandte Kunst Wien. Ihr Werk, darunter Videoinstallationen, interaktive Video-Environments und Lichtinstallationen, erforscht die menschliche Wahrnehmung und das Verhältnis zwischen Wahrnehmung und Körper. Sie gilt als Expertin der dynamischen Projektion. Darüber hinaus leistete sie mit ihren Arbeiten mit LED-Leuchstäben Pionierarbeit in der Erforschung der räumlichen und kontextuellen Implikationen des Nachbild-Phänomens. In ihrer Funktion als Leiterin der Abteilung DIGITALE KUNST führte sie mehrere internationale künstlerische Forschungsprojekte durch. Diese tragen zur Ausformung einer künstlerischen Sprache in Verbindung mit neuen Medien, neuen Technologien und der Forschung an den Schnittstellen von Kunst und Technologie bei. Ihre Arbeiten wurden vielfach ausgezeichnet und international ausgestellt. 1995 vertrat sie Österreich bei der 46. Biennale di Venezia.

Franz Schubert

Franz Schubert lebt und arbeitet in Wien und Niederösterreich. Studium an der Universität für angewandte Kunst Wien, Lehraufträge im Bereich zeitbasierter digitaler Medien an der Universität für angewandte Kunst Wien und für Computeranimation an der FH St. Pölten. In seiner künstlerischen Arbeit reflektiert er die visuellen Strukturen medialer Wirklichkeiten sowie die Ambivalenzen von Alltagswahrnehmungen und medialen Konstrukten. Seine Arbeiten werden international gezeigt.

The (new) Constellation

Das Künstlerinnenkollektiv The (new) Constellation wurde 2018 von Tina Kult, Tímea Strott und Ágnes Várnai gegründet. Von Wien und Budapest aus experimentieren sie mit einer breiten Palette an Medien wie Virtual Reality, 3D, Installation und Mode. Tina Kult studiert Digitale Kunst an der Universität für angewandte Kunst Wien.
glueinreality.com

Norbert Unfug

Norbert Unfug, aka Martin Chietini, geboren 1984 in Schwaz in Tirol, ist ein Medienkünstler, der sich derzeit mit virtuellen Realitäten und verschiedenen technologischen Schnittstellen zu diesen auseinandersetzt. Sein künstlerisches Schaffen reicht von Foto- und Videoarbeiten bis zu experimentellen Benutzeroberflächen, Leveldesign und interaktiven Musik-, Ton- und Videoinstallationen. Sein Studium an der Abteilung DIGITALE KUNST der Universität für angewandte Kunst Wien hat er im Juni 2016 abgeschlossen. Ausstellungen (Auswahl): Ortsgeschehen, VR-Raumadaption, 2017, Wattens; The Machine was a Ball and I was a Cold Star, 2017, Venedig; Parallel Vienna 2016; Essence 2016, Alte Post, Wien; Heart of Noise Festival, Innsbruck, 2015; Biennale Architettura, Venedig, 2014; Digital Frictions, das weisse haus, Wien, 2013.

Peter Várnai

Peter Várnai wurde in Dunaújváros (HU) geboren. Der starke Einfluss der surrealistischen Künstlerinnen vom Beginn des 20. Jahrhunderts ist in vielen seiner Werke sichtbar. Seine Kunst generiert sich aus einem Gefühl des politischen Unrechts, das sich in seinem Heimatland durch die seit seiner Kindheit chaotische Regierungsführung breitgemacht hat. Zurzeit studiert er Digitale Kunst an der Universität für angewandte Kunst Wien.

Litto / Daniela Weiss

Daniela Weiss aka Litto ist freischaffende Künstlerin und studiert derzeit Digitale Kunst an der Universität für angewandte Kunst Wien. Sie bezeichnet sich als digitale Nomadin – ein kreatives Individuum im Zeitalter des digitalen Aufschwungs. Nach Abschluss eines Wirtschaftsstudiums begann sie, sich mit angewandter Grafik im Bereich User Experience Design, App-Entwicklung und Web-Applikationen zu beschäftigen. Animation und die Interaktion mit menschlichen Verhaltensmustern, Error-Meldungen und Störungen im System sind Themen, die in ihre Arbeit einfließen.