

MAGDALENA
MARIE FRIEDL

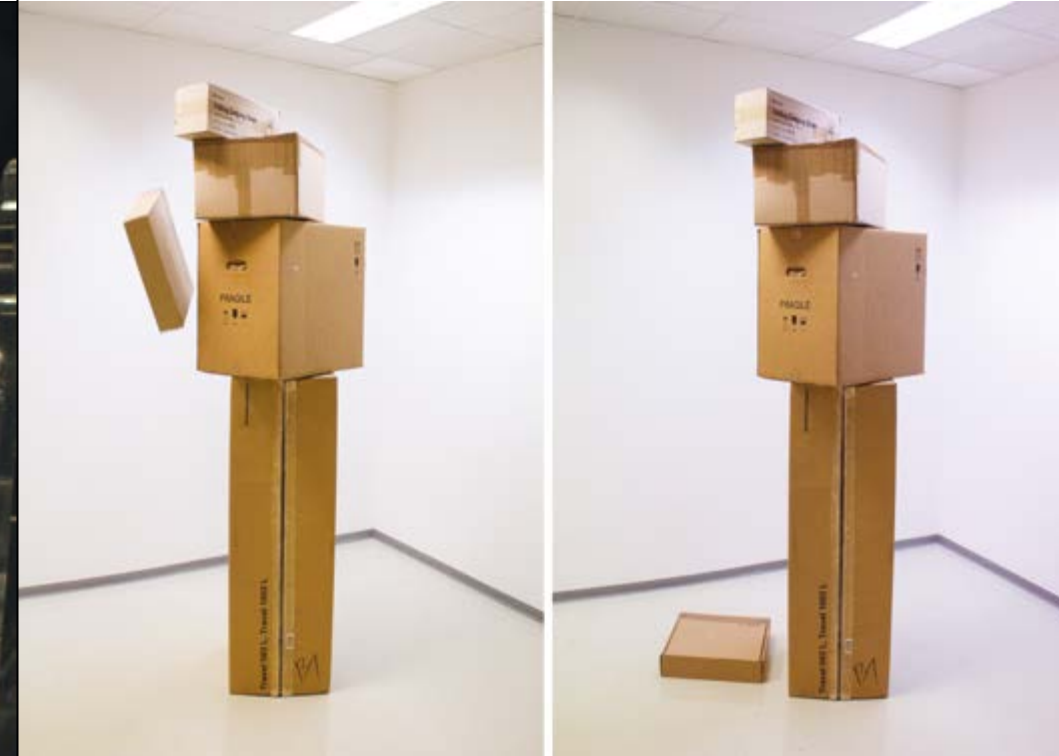
The Human (?) Touch – A Caressing Machine
Robotik-Installation, 2019



In der digitalisierten Welt nimmt die menschliche Entfremdung zu. Unsere Interaktionen werden immer technologischer und bringen zwischenmenschliche Beziehungen auf eine künstliche Ebene. Auf einer Box sind zwei Roboterarme mit Silikonabdrücken menschlicher Hände montiert. Zwischen den Armen befindet sich eine Kinnstütze. Legt eine Person ihr Kinn darauf, wird der Mechanismus aktiviert und die Hände beginnen behutsam das Gesicht der Person zu streicheln.

KILIAN HANAPPI

fragile
Soundobjekt, 2019



Die Arbeit *fragile* besteht aus fünf Transportkartons, welche turmartig in der Mitte des Raums angeordnet sind. Die Schachteln sind in ständiger Bewegung und ein Umfallen der instabilen Konstruktion scheint unausweichlich. Begleitet von Klopf- bzw Kratzgeräuschen aus dem Inneren jeder Box erzeugt die Installation ein Gefühl von Anspannung und Unruhe.

ILKHAN SELCUK ERDOGAN

Flatland
Interaktive audiovisuelle Installation, 2019



Flatland ist eine interaktive audiovisuelle Installation und bietet, was Menschen nicht können – Zeit zu manipulieren. Die an der Hörgrenze liegenden Sounds können durch Regler verlangsamt und dadurch hörbar werden, während die visuellen Komponenten auseinanderfallen.

PATRYK SENWICKI

do not hide. do not fear. we see you
Installation, 2019



Wo wir uns auch hinbewegen, wir werden gesehen. Die Überwachungskamera im öffentlichen Raum steuert (unter-)bewusst unser Verhalten, sie kann Sicherheit oder Angst evozieren. Wer uns beobachtet, wissen wir nicht.

BERT WAGNER

8 hour objects
Installation, 2019



Der körperliche Aspekt der Lohnarbeit als Fahrradbote wird jenem, der notwendig ist, um ein Kunstwerk zu schaffen, gedanklich gleichgesetzt. Durch den Körpereinsatz bringe ich das Fahrrad zum Laufen, ein dabei aufgenommenes Video zeigt so kein Standbild, sondern stets wechselnde Inhalte. Diese werden auf eine auditive Ebene übertragen, sie steuern Oszillatoren, die ein Stück komponieren. Weiters wurden durch Tracking 8-Stunden-Arbeitstage erfasst und die Wegstrecken in Objekte transformiert. Der Ablauf des Arbeitstages und der jeweilige Körpereinsatz bestimmen deren Form.

RUTH ZIMMERMANN

Wetter, Hexen und Götter
Videoinstallation, 2019



Die Arbeit beschäftigt sich mit dem uralten Verhältnis zwischen Menschen und dem Wetter. Inspiriert von Folklore aus dem österreichischen, ungarischen und slawischen Raum, vereint sie unterschiedliche, regional stark variierende Riten und Bräuche in sich, mit denen Menschen versuch(t)en, das Wetter zu beeinflussen. Doch alle Bemühungen, das Wetter zu unterwerfen, münden wie es scheint in ihrem Gegenteil – das, wogegen wir Gebete zum Himmel und zu Göttern schickten, beschwören wir nun selbst herauf.

DIGITALEKUNST
di:'angewandte
Universität für angewandte Kunst Wien
University of Applied Arts Vienna

DIGITAL WORKFLOW

Aktuelle Arbeiten
Informationen zum Studium
Screenings
Fülldome-Labor

23.10.
10–18h

Im Rahmen des Open House 2019 der Angewandten zeigt die Klasse DIGITALE KUNST Arbeiten von:

- Manuel Cyrill Bachinger
- Juraj Bako
- Eva Balayan
- Hanna Besenhard / Erika Glionna
- Çağdaş Çeçen
- Ferdinand Döblhammer
- Laurus Edelbacher
- Magdalena Marie Friedl
- Kilian Hanappi
- Ilkhan Selcuk Erdogan
- Patryk Senwicki
- Bert Wagner
- Ruth Zimmermann

Ausstellungsort:
Klasse DIGITALE KUNST / Ruth Schnell
Hintere Zollamtsstraße 17
1030 Wien

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

Medieninhaber:
Universität für angewandte Kunst Wien
DIGITALE KUNST / Ruth Schnell, 1030 Wien
Herstellung: druck.at, 2544 Leobersdorf
© 2019 Medieninhaber, alle Rechte vorbehalten
Abbildungen: KünstlerInnen, Julia Jurinova (J. Bako);
Ilkhan Selcuk Erdogan (R. Zimmermann); Birgit und Peter Kainz (Dome)

MANUEL CYRILL BACHINGER

Listen to the wind but different
Klanginstallation, 2019



Die Installation übersetzt die Geschwindigkeit des Windes in eine akustische Erfahrung. Der Klang wird durch sogenannte Membranen projiziert, die scheinbar im Raum schweben. Auf einem Screen ist ein Windrad zu sehen, dessen Rotation mit der Modulation des Klanges korrespondiert, der sich als schimmerndes und steriles Rauschen artikuliert.

JURAJ BAKO

Distance – Dissonance
Interaktives Objekt, 2019



Distance – Dissonance ist ein interaktives, als Wearable konzipiertes Objekt. Nach Fertigstellung kann es vom Publikum getragen werden. Kleine elektronische Komponenten wie Ultraschallsensoren, LEDs und Summer verbessern die sensorische Wahrnehmung des Raumes. Das Wearable verwandelt die Distanz verschiedener Objekte im Raum in eine Klanglandschaft. Mitarbeit: Julia Jurinova

EVA BALAYAN

#WhoRU2judgeme
AR-Installation, 2019



Menschen bilden sich heutzutage eine Welt, in der sie gesehen werden wollen, und erwarten dafür eine Bewertung. Wir haben gelernt, Auszeichnungen für gute Dinge, die wir tun, zu geben und zu erhalten. Da sich unsere Werte auch ändern, sollen die Auszeichnungen auch für die schlechten Taten vergeben werden. Gib jemandem oder hol dir eine Medaille für den entsprechenden Archetyp.

&VR/AR LAB SCREENINGS

FULLDOME



Das Fulldome & VR/AR Lab der Klasse DIGITALE KUNST ermöglicht die Gestaltung immersiver Umgebungen. Im Rahmen des Open House bieten wir zwischen 14 und 18 Uhr einen Einblick in die künstlerischen Möglichkeiten dieser 360-Grad-Projektionsumgebung. Gezeigt werden Videos und Animationen, die unter dem Titel 360° Screening auch im Rahmen des Angewandte Festivals 2019 zu sehen waren.

Laurus Edelbacher/Johannes Lampert, Marian Essl — MONOCOLOR, Roman Hansi, Thomas Hochwallner, Patrick K.-H., kondition pluriel, Stefan Krische, Martin Reinhart/Virgil Widrich, Science Visualization Lab, Peter Várnai

HANNA BESENHARD / ERIKA GLIONNA

Attention underload
Rauminstallation, 2019



Die Aufmerksamkeit fordernde Charakteristik von Medien, begründet durch ihr Wachstum in einem Saatboden geformt von Märkten, erfordert zahlreiche Ressourcen. Immer und immer wird die Konzentration unterbrochen. Der Wunsch einzufrieren, der unregelmäßig wiederkehrende Moment der Benachrichtigung wird physisch wahrnehmbar. Das Userinterface als Tor zwischen physischer und virtueller Welt. Fenster, durch welche wir digitale Strukturen wahrnehmen.

ÇAĞDAŞ ÇEÇEN

5.5
Klanginstallation, 2019



5.5 wandelt künstliches Licht in Klang um. Wenn die BetrachterInnen sich das Headset und die Kopfhörer aufsetzen, hören sie eine Mischung der durch die künstlichen Lichtquellen im Raum verursachten elektromagnetischen Störungen. 5.5 lädt zu einem umgebungsbezogenen synästhetischen Erlebnis ein, der Apparat wird zum künstlichen Sinnesorgan: Folgen Sie dem weißen Rauschen und lassen Sie sich von Ihren Ohren führen, erleben Sie den Raum neu.

FERDINAND DOBLHAMMER

Brandon Bryant
HD-Videoloop 0:33, 2019



Brandon Bryant ist ein US-amerikanischer Whistleblower und Ex-Drohnenpilot, der Vorgänge bei der US-Army bezüglich Steuerung und der gezielten Tötung von Personen mit Drohnen im Nahen Osten öffentlich machte. Die Arbeit nimmt Bezug auf Praxen der nur scheinbar humanen Kriegsführung sowie der Auffindbarkeit und Überwachung jedes Menschen.

LAURUS EDELBACHER

waste#land 0.2
VR-Installation, 2019



Die 3D-Welt *waste#land* ist gebaut aus digitalem Müll und umgesetzt mit verschiedenen Techniken des digitalen Recyclings. Mit Photogrammetrie sind meine alten Geräte und Hardware in 3D-Objekte umgewandelt worden, welche virtuelle Welten ergeben, die die/der Rezipient/in mit einer VR-Brille betreten kann. Sie dienen als Display für gesammeltes und gemixtes Found Footage von diversen Streaming-Plattformen und für Videosequenzen von eigenen alten Videowerken. "Our love can destroy the whole fucking world!" | Tetsuo: The Iron Men