

KLASSE DIGITALE KUNST

28.6. – 1.7.2022

**RE.
PAIRING.
FUTURE**

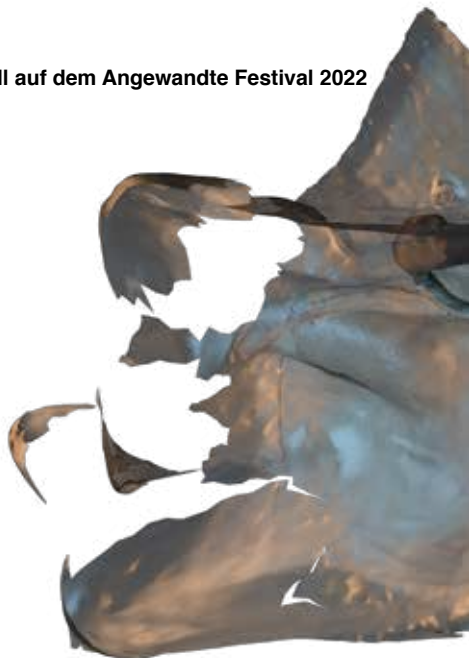
ANGEWANDTE FESTIVAL

RE. PAIRING. FUTURE

Die Klasse DIGITALE KUNST / Ruth Schnell auf dem Angewandte Festival 2022

Die Klasse DIGITALE KUNST / Ruth Schnell ist ein Ort künstlerischer Ausbildung und Forschung zur Erschließung neuer Handlungsfelder in kritischer Auseinandersetzung mit jenen digitalen Technologien, die unsere Wahrnehmung und unser Wirklichkeitsverständnis prägen. Das Studium ist projektorientiert, theoriebegleitet und transdisziplinär ausgerichtet. Die Klasse verfügt über Produktionslabors für Immersion und Virtual/Augmented Reality, Sound, Elektronik sowie 3D-Druck.

Im Rahmen des Angewandte Festivals 2022 zeigt die DIGITALE KUNST unter dem Titel *Re. Pairing. Future* Projekte für mehrere räumliche und situative Settings. Aktuelle Arbeiten von Studierenden spiegeln und formen das Bild einer fragilen Gegenwart. Gezeigt werden u. a. Videoarbeiten und Lichtskulpturen, performative bzw. installative Anordnungen und Objekte. Zentraler



Ausstellungsort ist der Lichthof A im Hauptgebäude der Angewandten, weitere Arbeiten dieser Ausstellung, die Präsentation *In Pursuit of Truth* sowie die sechs Diplome des Sommersemesters 2022 sind an mehreren Orten im Hauptgebäude und in den Räumen der Klasse DIGITALE KUNST zu sehen; ein digitales Environment dient als zusätzlicher virtueller Ausstellungsraum.

Ausstellungskonzept:

Ruth Schnell, Martin Kusch,
Nicolaj Kirisits, Rini Tandon

Technische Umsetzung:

Kai Maier-Rothe, Manuel Cyrill
Bachinger und Teilnehmer_innen

Kuratierung, Gestaltung und Realisierung:

Nicolaj Kirisits, Rini Tandon

OSKAR-KOKOSCHKA-PLATZ

LICHTHOF A Hanna Besenhard
Margo Dubovska
Ulrich Formann (Diplom)
Jürgen Haghofer
Johannes Krumböck
Rita Kulyk
Rina Lipkind
the Futile Corporation
Verena Tscherner
Sarah Wilhelmy
Joanna Zabielska
Oskar Zickler

SR 8 *IN PURSUIT OF TRUTH:*
Eva Balayan
Ferdinand Doblhammer /
Holger Guggi
Ptryk Senwicki / Robert Gruber
Peter Várnai / Jakob Hütter

**STAR9 &
LITFASSÄULE** Magdalena Marie Friedl (Diplom)

MOZILLA HUBS

DK HUB SPACE Virtuelles Ausstellungsumfeld
mit diversen Studierendenprojekten

HITZERE ZOLLAMTSTRASSE

DOMELAB Peter Várnai (Diplom)

ATELIERS Luca Sabot / Kilian Hanappi
Azalea Ortega Flores (Diplom)
Severin Gombocz (Diplom)
Bert Wagner (Diplom)

GEORG-COCH-PLATZ

**ANGEWANDTE
PERFORMANCE LAB, PSK** Ferdinand Doblhammer /
Lea Karnutsch

Playing dead in blind spots

Hanna Besenhard

Rekursive Videoinstallation, 2022

In sich verkapselte Räume und enthaltene, immer wieder weitergeleitete Bilder formen eine narrative Verkettung als Reflexion über Zeit und ihre Totalisierung. Alte Strategien sind Grundlage für moderne, und hinterfragen Grenzen der Gegenwart.



I will find myself waiting

Margo Dubovska

Installation, 2022

Als der Krieg in der Ukraine ausbrach, sollte ich nach Wien fliegen. Ich hatte bereits einen Koffer voller Haare für ein bevorstehendes Projekt gepackt, doch erschien mir die Flucht damit im Angesicht des Krieges absurd. In *I will find myself waiting* symbolisiert der Koffer mit den Haaren, die ich nicht mitnehmen konnte, einen Teil von mir, den ich in meiner Heimatstadt Kiew zurückgelassen habe, zusammen mit einem Leben und einer Geisteshaltung, die ich vorher hatte. Die Situation rief die Frage hervor, ob ich eine Künstlerin mit Ideen und Leidenschaft war oder einfach nur ein Mensch, der Angst hatte, durch Granatenbeschuss getötet zu werden.



Verhältnismäßigkeit

Jürgen Haghofer

AI-Videoinstallation, 2022

Diese Arbeit beschäftigt sich mit der fehlenden unabhängigen Kontrolle der Polizei. Häufig werden Fälle von Polizeigewalt vertuscht und interne Ermittlungen führen in den seltensten Fällen zu Ergebnissen. Daraus folgt, dass die Polizist_innen quasi selbst die Verhältnismäßigkeit von Gewalt bestimmen. Die Arbeit bewertet Gewalttaten so auf ihre Verhältnismäßigkeit, wie es auch die Polizei tun würde. Eine mit Daten aus dem Box- und Ring-sport trainierte AI beurteilt Videos von Polizeigewalt.



Amazon MTurk Book of Friends
Johannes Krumböck
 Buch (Hardcover), 2019-2022

Dieses Buch porträtiert *MTurks*, unsichtbare Arbeiter_innen für Amazons gleichnamigen Service. Die Clickworker stillen unter anderem den wachsenden globalen Hunger nach Daten, die sie – als Grundlage für das Training neuronaler Netze – generieren, klassifizieren und validieren. Der Name *MTurk* bezieht sich auf den „Mechanischen Schachspieler“ aus dem späten 18. Jahrhundert und macht deutlich, dass die heutige Automatisierung auf die Arbeitskraft eines „digitalen Prekariats“ angewiesen ist.



Tomorrow has come yesterday
Rita Kulyk
 Installation, 2022

Tomorrow has come yesterday schildert eine apokalyptische Vision der zivilisatorischen Zukunft, in der die Gegenstände, die den technologischen Fortschritt vorangetrieben haben, zu Ausgrabungsfunden geworden sind. Sie sind nur noch im Naturkundemuseum zu besichtigen als Relikte einer vergangenen Kultur. Aber wird es noch jemanden geben, der Ausgrabungen durchführt, Funde sammelt und in Museen ausstellt? Wird es noch eine/n Betrachter_in geben?



The Antenna book of Athens
Rina Lipkind
 Buchobjekt / Alphabet, 2022

Das *Antenna book* ist von Dachantennen inspiriert – unbelebten Objekten, die zur Kommunikation fähig sind und ein unsichtbares Netzwerk von Signalen über den Köpfen erzeugen. Das „Antennenalphabet“ ist der Versuch, eine visuelle Sprache zu schaffen, die auf den ästhetischen Merkmalen der Antennen basiert. Das *Antenna book* beinhaltet Fotografien, Zeichnungen und digitale Collagen, begleitet von codierten Gedichten.



Everything is interesting once the Futile Corporation LED-Schild, 2022

Du stehst vor einem farbenfrohen LED-Schild, die Sorte von Unterhaltungselektronik, bei der man sich immer fragt, wer so etwas tatsächlich kauft, nur um es dann nach höchstens zwei Tagen halbinteressierter Verwendung in einer Schublade verstauben zu lassen. Verspielte Objekte wie dieses machen mich traurig. Zu veraltet, um Blicke auf sich zu ziehen, nicht altmodisch genug für nostalgischen Retro-Chic, es blinkt vor sich hin, verzweifelte Versuche, doch unsere Aufmerksamkeit für sich zu gewinnen.



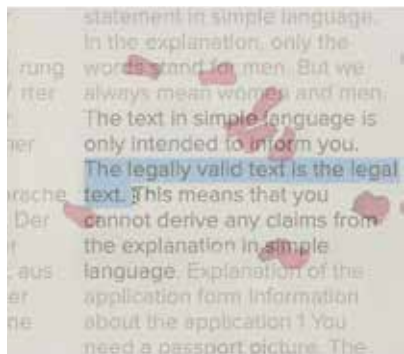
Stadt, Land, Fluss ... Verena Tscherner AR-Applikation, 2020-22

Die vakuumierten und mittels Photogrammetrie digitalisierten Abbilder von Naturartefakten werden über Augmented Reality sichtbar gemacht. Ihr Wirken und ihr Prozess wirft die Frage auf, wie unsere Realitätsbildung entstehen kann und welche individuellen Unterschiede es hierbei gibt. Zeitliche Abfolgen und digitale Skalierbarkeit werden in einen neuen Kontext gestellt.



The legally binding text is the legal text Sarah Wilhelmy Film, 2022

Das Absurde schafft Entpersonalisierung schafft das Absurde. Der Text in einfacher Sprache soll Sie nur informieren. Was du auch als Bedeutung entdeckst, es wird nicht das sein, wonach der Staat sucht. In welchem Land kann so ein Körper überleben? Es gibt keinen in diesem Video.



It's gonna be a long time before I go into the woods, just like that, for a walk.

Joanna Zabielska

Videoinstallation mit Smartphones, 2021/22

An der Grenze sein – wortwörtlich und psychologisch – führt zu dramatischen Szenarien. Seit Juli 2021 kommen Migrant_innen an der belarussischen Grenze an, in der Hoffnung, Europa zu erreichen. Während die ukrainische Grenze für unsere Nachbar_innen, die vor dem Krieg fliehen, offen ist, sind in Belarus Tausende von nicht-europäischen Geflüchteten im Wald gefangen, ohne Zugang zu Nahrung, medizinischer Hilfe oder einer warmen Unterkunft.



Perspektive einer Fliege, gefangen in meinem Zimmer

Oscar Zickler

3D-Animation / Video, 2021

Im Video schaut der/die Betrachter_in wie aus der Perspektive einer Fliege, die in einem Zimmer herumfliegt. In der schnellen, wirren Bewegung ist die Umgebung nur flüchtig erkennbar, ein ungewohnt erhöhtes Sichtfeld sowie Verschwommenheit tragen dazu auch bei. Durch das wiederholte Durchfliegen und Umkreisen erschließen sich Merkmale des Zimmers.



Ears don't have Lids

Luca Sabot / Kilian Hanappi

Audio-Installation, 2021

Ears don't have Lids wurde für schlauchartige Raumstrukturen konzipiert. Lautes Zischen, erinnernd an White Noise, Silvesterkracher oder Gewehrsalven, wird in unregelmäßigen Abständen in den Raum projiziert. Der genaue Ursprung der Geräusche kann nicht verortet werden, vielmehr wird die gesamte Architektur zum Resonanzkörper. Die Arbeit untersucht, wie reale Ereignisse die Wahrnehmung von Klängen beeinflussen und erforscht die starke Verflechtung zwischen dem Klangereignis selbst und äußeren Faktoren wie Raum und Zeit.



Dis (whole) ease Azalea Ortega Flores Installation, 2022

Die Besucher_innen können auf herabhängenden Mobiltelefonen ausgewählte Episoden einer mehrjährigen filmischen Selbstdokumentation betrachten. Die Videos erzählen von einer persönlichen Genesungsgeschichte nach einem traumatischen Ereignis, das eine PTBS und in der Folge weitere Erkrankungen auslöste. Installationselemente wie Ketten und Kriechpflanzen scheinen tief zu atmen, während Aufnahmen persönlicher Atemübungen laufen. *Dis (whole) ease* zeigt einen mühevollen Heilungsprozess hin zur Ganzwerdung.



Slotmaschine Ulrich Formann Installation, 2022

„Leerflüge“ transportieren weder Fracht noch Passagiere. Sie fliegen, um exklusive Start- bzw. Landerechte zu behalten. Vergeben werden diese an Fluglinien. Nicht eingehaltene Slots gehen verloren. Um zu verhindern, dass die Konkurrenz diese Slots bekommt, heben tausende Geisterflüge ab. *Slotmaschine* fragt konstant Abflugdaten europäischer Flughäfen ab und vergleicht sie mit Radardaten tatsächlich abgehobener Flüge. Das ist möglich, da Flugzeuge ihre Position konstant versenden. Hebt ein Geisterflug ab, so wird er von *Slotmaschine* angezeigt.



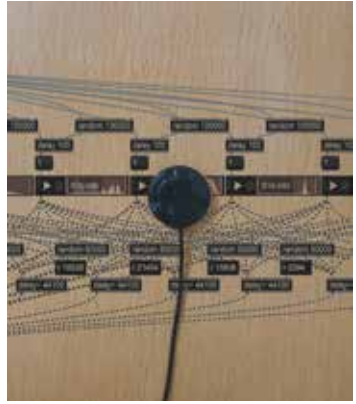
The collectiveness of female trauma Magdalena Marie Friedl Installation, 2022

Die Installation beschäftigt sich mit sexualisierter Gewalt und nimmt im Speziellen Bezug auf sogenannte Intrusionen, bei denen Betroffene das traumatische Ereignis immer wieder als quälende Erinnerung durchleben. Die Installation besteht aus einem 3D-gedruckten Objekt, welches Bewegungsabläufe von verschiedenen Übergriffen darstellt. Spezifische Handbewegungen wurden mittels 3D-Scan erfasst, die fragmentarischen Artefakte gruppieren sich zu einem abstrakten, überdimensionalen Gebilde.



SIT STH OUT**Severin Gombocz****Performative Klanginstallation, 2022**

Die Installation besteht aus mehreren Stühlen im Raum, die Klänge und Geräusche aufnehmen, aber auch als Klangkomposition wiedergeben können. Die/der Benutzer_in kann mit den Stühlen interagieren und die Komposition beeinflussen. Aussetzen als autonomer Akt spiegelt das Machtverhältnis zwischen Kontrollverlust und Kontrolle bewahren wider. Es ist auch ein aktives Warten auf Veränderung. Diese Veränderung soll durch die Arbeit erfahrbar gemacht werden.

**Car Crash****Peter Várnai****Fulldome-Computeranimation, 2022**

Car Crash ist ein immersiver Fulldome-Kurzfilm, in dem vom Himmel gefallene havarierte Autokarosserien ein Tanzritual vorführen. Die Autos verwandeln sich in den verschiedenen Phasen der Arbeit. Eine unterschwellige hierarchische Ordnung wird spürbar. Der Sturz in eine neue Weltordnung wird als ursprüngliches Ritual zelebriert, die Anführer_innen geben den Rhythmus vor, die Teilnehmenden beten frenetisch eine ihnen nachempfundene Gottheit an. Ein Einblick in eine parallele Realität mit Autos als Metaphern für den Menschen und verschiedene Bewusstseinszustände.

**Fragile Masculinity****Bert Wagner****Soundinstallation, 2022**

Die Soundinstallation *Fragile Masculinity* abstrahiert, verzerrt und transformiert Sprache in Vibration. Die found-footage-Audioaufnahmen von Realpersonen transportieren Inhalte, die sich bei genauerer Analyse als Symptome fragiler Maskulinität interpretieren lassen. Die als Membran genutzten Keramikelemente thematisieren Zerbrechlichkeit. Ausgangspunkt der Arbeit sind Diskurse der Gender Studies sowie aktuelle gesellschaftstheoretische Themen.



IN PURSUIT OF TRUTH

8 35 Wie lässt sich in der heutigen Zeit eine „wahre Auffassung von Realität“ formulieren, und wie beeinflusst sie uns als Individuen und als Kollektiv? Wie wirkt sich Wahrheit darauf aus, wo wir uns befinden und wie wir füreinander sorgen (als Menschen und Nichtmenschen)? Auf welche Tools oder Sinne greifen wir zurück, um Wahrheit von Unwahrheit zu unterscheiden? Kann Technologie bei der Suche nach der Wahrheit und bei ihrer Wiederherstellung von Nutzen sein, selbst wenn sie in fiktiven Szenarien eingesetzt wird?

In Pursuit of Truth bringt eine kollektive Sorge über das übermäßige Vertrauen und die Abhängigkeit von neuen Technologien im digitalen Zeit-

alter zum Ausdruck, dessen „Probleme“ thematisiert werden – etwa das digitale Selbst, der digitale Andere, KI und mobile Überwachung. Im Spekulieren über die „wahre“ Gegenwart und Zukunft schlägt die Ausstellung eine künstliche Umgebung vor, die von fiktiven Spezies und Identitäten bewohnt wird. Sie koexistieren in einer digitalen Landschaft, die eine postklimatische Realität heraufbeschwört.

Die gezeigten Arbeiten sind Ergebnis eines kollaborativen Prozesses, initiiert im Rahmen des Seminars Kollaboratives und disloziertes Arbeiten mit Patricia J. Reis im Winter- und Sommersemester 21/22.



Fredz*

Peter Várnai / Jakob Hütter
Interaktive Videoinstallation



Gestalts

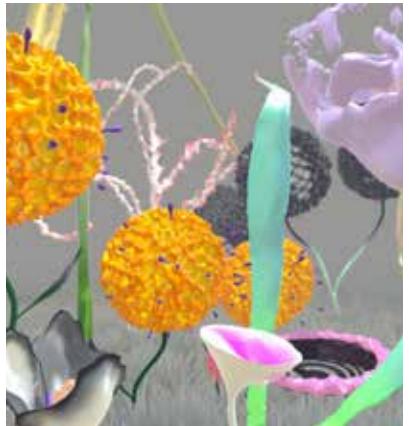
Ferdinand Doblhammer /
Holger Guggi
Mixed-Reality-Installation



Many arms that cannot reach

Eva Balayan

Mixed-Media-Videoinstallation



A speculative, planetary garden

Patryk Senwicki / Robert Gruber
Audiovisuelle generative Installation

VIRTUELLES ENVIRONMENT DK 22

MOZILLA HUBS

Das Open-Source-Projekt Mozilla Hubs bietet eine Plattform für die Gestaltung virtueller Umgebungen, die die User_innen über eine Browserschnittstelle betreten und wie in einem Computerspiel durchlaufen können. Die Studierenden der DIGITALEN KUNST haben hier Ausstellungsräume und Erlebnisse entworfen, kuratiert und umgesetzt. In diesen Räumen werden künstlerische Arbeiten, Dokumentationsmaterialien und prozessuale Formate gezeigt. Zudem ist eine Video-dokumentation des Ausstellungsumgebungs DK 21 verfügbar.

Zugang zu Ausstellungen und Dokumentation: linktr.ee/dk2022

Arbeiten von:

Bokan M. Assad, Ferdinand Doblhammer, Marian Essl, Jakob Hütter, Paul Janisch, Patrick K.-H., Rita Kulyk, Liza Lake, Sebastian Pfeifhofer, Carolina Rivera, Ivan Sai, Jakob Schauer, Patryk Senwicki, Emanuel Spurny, Verena Tscherner, Peter Várnai, Anastasya Voloshina, Moritz Wunderwald, Joanna Zabielska

Produktion:

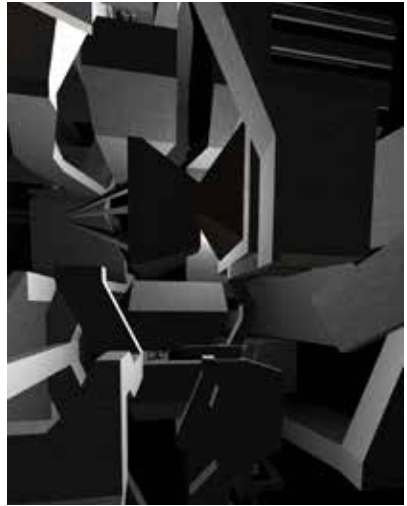
Verena Tscherner & Jakob Hütter

Level Design:

Ivan Sai, Paul Janisch, Peter Várnai

Schnitt der Dokumentation:

Anton Kvitchuk, Verena Tscherner, Jakob Hütter



APL, PSK

Decoding it the hard way

Ferdinand Doblhammer & Lea Karnutsch

Performance mit reaktivem Objekt, 2021/22

Decoding it the hard way ist eine Performance, die die Interaktion mit einem verschlüsselten System beschreibt. Zwei Serverschränke sind verbunden mit 96 Netzkabeln, diese symbolisieren offengelegte Connections. Die Performer_innen versuchen diese Black Box mit brachialer Gewalt zu entschlüsseln.



1.7.2022, 16:00

RE. PAIRING. FUTURE

28.6. – 1.7.2022

Ausstellungsorte

Ausstellung im Lichthof A, EG

Ausstellung im SR 8, 1. OG

Diplom im STAR9, 1. OG

Täglich von 11:00-21:00

Diplome & Ausstellung

Diplom im Fulldome Lab, EG

Täglich von 11:00-21:00

bzw. 11:00-13:00 (Fulldome Lab)

Performance

Angewandte Performance Lab, HP

Fr, 1.7., 16:00

Virtuelles Environment DK 22

ganztägig

Litfaßsäule DIGITALE KUNST

ganztägig

digitalekunst.ac.at

[instagram.com/angewandte.dk](https://www.instagram.com/angewandte.dk)

[vimeo.com/angewandtedigitalekunst](https://www.vimeo.com/angewandtedigitalekunst)

angewandtefestival.ac.at

Impressum:

Herausgeberin und für den Inhalt verantwortlich:

Universität für angewandte Kunst Wien

Klasse DIGITALE KUNST / Ruth Schnell

Hinterere Zollamtsstraße 17, 1030 Wien

© 2022 Herausgeberin, alle Rechte vorbehalten

Abb.: Eva Balayan (Cover), Künstler_innen,

Verena Tscherner (Decoding it the hard way)

OKP | Angewandte Hauptgebäude

Oskar-Kokoschka-Platz 2, 1010 Wien

HIZO | Expositur DIGITALE KUNST

Hinterere Zollamtsstraße 17, 1030 Wien

PSK | Postsparkasse

Georg-Coch-Platz 2, 1010 Wien

Mozilla Hubs

linktr.ee/dk2022

23 Bezirke, 23 Litfaßsäulen

Mariahilfer Gürtel 30, 1060 Wien

DIGITALEKUNST

di:'angewandte

Universität für angewandte Kunst Wien
University of Applied Arts Vienna