



di:'angewandte

Universität für angewandte Kunst Wien
University of Applied Arts Vienna

RE.
PAIRING.
FUTURE

DIGITALEKUNST

Exhibition concept:
Conceito de exposição:
Ruth Schnell, Martin Kusch,
Nicolaj Kirisits, Rini Tandon

Aveiro project idea:
Ideia projeto Aveiro:
Ruth Schnell, Patrícia J. Reis

Curators, design & realisation:
Curadoria, design e realização:
Nicolaj Kirisits, Rini Tandon

Technical realisation:
Suporte técnico:
Kai Maier-Rothe, Johannes
Krumböck, Luca Sabot

Publication editors:
Editorial e publicação:
Patricia Köstring, Rini Tandon

Graphic design, cover:
Design gráfico, capa:
Eva Balayan

A cooperation between the Department of Digital Arts / Ruth Schnell and the CRIATECH festival.

Uma cooperação entre o Departamento de Artes Digitais / Ruth Schnell e o festival CRIATECH.

Eva Balayan
Hanna Besenhard
DK 22
Ferdinand Doblhammer
Margo Dubovska
Ulrich Formann
Magdalena Marie Friedl
Robert Gruber
Holger Guggi
Jürgen Haghofer
Kilian Hanappi
Jakob Hütter
Johannes Krumböck
Tina Kult
Rita Kulyk
Rina Lipkind
Litto
Luca Sabot
Patryk Senwicki
the Futile Corporation
Verena Tscherner
Fabian Türk
Peter Várnai
Anastasia Voloshina
Anna Watzinger
Sarah Wilhelmy
Joanna Zabielska
Oscar Zickler

The current state of the world leaves hardly any room to catch one's breath or to make a fresh start. Bel-ligerent violence, existential concerns about the ecological constitution of our habitats and about our living conditions have abruptly replaced the isolation of the pandemic. The exhibition *Re. Pairing. Future* is a cooperation between the the Department of Digital Arts / Ruth Schnell of the University of Applied Arts Vienna and the CRIATECH Festival in Aveiro. A total of 30 current works by students and alumni of the department will be on display. Against the backdrop of pressing questions about the future and taking into account the dissolution of conventional perceptions of space and time, they explore topics such as ecology, gender relations and fragile self-images, resilience and healing, violence and truth.

The works are the product of the process-oriented, artistic-research working methods at our department. Collaborative, project-based formats, experimental approaches, and the critical use of media technologies and devices facilitate an artistic-discursive engagement with relevant questions of the present.

A proof of concept in exhibitions and other public presentation formats, as the basis of any vital exchange with the recipients, is an essential aspect of our teaching philosophy. We highly appreciate the opportunity of presenting our works to the visitors in Aveiro as part of our cooperation programme.

A situação atual no mundo deixa pouco espaço para respirar ou para inspirar um novo começo. A violência bélica, preocupações com o estado do meio ambiente e com as condições de vida substituem a sensação de isolamento pandémico. A exposição *Re. Pairing. Future* é uma cooperação entre o Departamento de Artes Digitais / Ruth Schnell da Universidade de Artes Aplicadas em Viena e o Festival CRIATECH de Aveiro. Estarão em exposição 30 obras atuais de estudantes e ex-alunos. Com referência a questões prementes sobre o futuro e sob a ideia orientadora de dissolver as percepções convencionais do espaço e do tempo, estas obras exploram temáticas como a ecologia, relações de género e fragilidades das auto-imagens, resiliência e recuperação, violência e verdade.

As obras resultam de métodos de trabalho de investigação artística orientada para o processo, específicos do nosso departamento. Formatos colaborativos, orientados para projetos, abordagens experimentais e a utilização crítica de tecnologias e equipamentos de comunicação social servem de mote ao debate de carácter discursivo e artístico com questões relevantes atuais.

Uma prova de conceito em exposições e outros formatos de apresentação pública, num intercâmbio tão importante com os visitantes, é uma parte essencial do nosso conceito de ensino. Apreciamos muito a oportunidade de expor as obras ao público em Aveiro como parte do nosso programa de cooperação.

Ruth Schnell
Head, Department of Digital Arts
Diretora, Departamento de
Artes Digitais

In 2017, CRIATECH started as a media arts event, but it soon began to evolve into what it is today: a multifaceted strategy in the fields of art, science, digital creativity, and technology. Our aim is to exhibit – and provide the means to create – innovative artworks that employ technology as their raw material, while establishing a dialogue with public heritage locations. Memory plays a central role in this equation, which is activated by new experiences with historical places.

To this end, in addition to the festival in October, we have been organising other initiatives throughout the year, including artistic residencies, solo presentations, short-term interventions, and online exhibitions, making CRIATECH evermore present in the life of the city. The collaboration with the University of Applied Arts Vienna is therefore a highly esteemed contribution to our programme, one that reveals new opportunities and perspectives and adds uncharted insights into our collective identity.

Aveiro is a candidate for the European Capital of Culture in 2027, and this partnership is already exemplary of what such a process entails: a fruitful exchange between people from different contexts about the times we are living in and the legacies we have inherited from the past.

O CRIATECH começou em 2017 enquanto evento de artes multimédia, mas logo começou a evoluir para o que é hoje, uma estratégia multifacetada nas áreas da Arte, Ciência, Criatividade Digital e Tecnologia. Pretende-se revelar – e conceder os meios para a criação – de obras que utilizem a tecnologia como a sua matéria-prima, em diálogo com o património público. A memória é uma grande parte desta equação, sendo reavivada por novas experiências com lugares históricos.

Isso significa que, além do festival em outubro, temos organizado outras iniciativas ao longo do ano, entre residências artísticas, exposições individuais, intervenções de curta duração e mostras online, tornando o CRIATECH cada vez mais presente na vida da cidade. A colaboração com a Universidade de Artes Aplicadas de Viena é, portanto, um contributo altamente estimado pelo nosso programa, algo capaz de criar novas oportunidades e permitir novas perspectivas, dando ainda a possibilidade de obtermos novos olhares sobre a nossa identidade coletiva.

Aveiro candidata-se a Capital Europeia da Cultura em 2027 e esta parceria é já um exemplo do que significa um processo como esse: uma conversa profícua entre pessoas de diferentes geografias sobre a época em que vivem e os legados que receberam do passado.

José Pina
Director, CRIATECH
Diretor, CRIATECH

CURATORIAL STATEMENT

The exhibition **Re. Pairing. Future** shows divergent thought processes through artistic reflection while portraying a complex present. In response to the challenges of our time, the exhibits display varied perspectives constituted by their singular, subjective approaches. They reflect the image of a fragile present, shaping it while showing that certainties are eroding ever faster, whereas urgently needed transformations fail to materialize.

In socially critical projects, such as **Johannes Krumböck's**, Amazon's Workforce *MTurk* is used in reversed intent to generate a friendship book with its anonymous 24/7-workers. **Ulrich Formann's** LED panels display ghost flights that take off from European cities by the thousands annually to maintain their landing rights at airports, irrespective of their ecological impact. **Verena Tscherner** and **Rita Kulyk** use different media interpretations to show future scenarios of a post-climate age made of plastic and fossils of the present age. With a programme developed and based on an AI, **Jürgen Haghofer's** installation shows the police in violent actions evaluating them on their proportionality. In **Magdalena Friedl's** installation, hand poses captured in 3D scan prints point to sexualised violence and its effects on those affected.

Being personally impacted by contemporary phenomena may lead to new circumstances in which sleep deprivation or urban isolation surface, just as exploitative global practices, the pandemic, or the escape from war emerge as realities. In **Tina Kult's** video installation 3D-scanned scenarios with humans refer to a neoliberal production and performance society that exploits

both body and mind. In **Anna Watzinger's** video, personal states of insomnia of a 24/7-entertainment society are recorded through sleep-phase recordings and translated into movements of bed motors. Similarly transcribed by a kinetic object, **Luca Sabot's** teeth grind in non-stop motion, just as he experienced the pandemic in complete isolation, while **Oscar Zickler's** housefly lens perspective buzzes and circles in his one-room apartment. Commenting on a fast moving present, **Kevin Stadler** aka **the Futile Corporation** positions a colourful LED script in a box that blinks saying *Everything is interesting once*.

As a reaction to current constellations of **war, migration, and political failure**, **Patryk Senwicki / Ferdinand Doblhammer** transport with an AR App the EuroMALE drone in actual size into the exhibition space, making aware that current wars are remotely controlled. In her cellphone installation, **Joanna Zabielska** presents the political landscape at the Polish borders from the perspective of migrants, who are treated humanely or as criminals, depending on their origin. "Breathing" hair flowing out of a suitcase depicts **Margo Dubovska's** struggle and escape from a war-torn Ukraine, while **Robert Gruber's** sound installation addresses the repeated failure of 17 countries' positions at the UN Climate Conference 2021 to save the planet.

Surveillance and accessibility to private data is addressed in **Ulrich Formann's** interactive installation. By filtering the geo-spatial positions of the Tinder dating app, individual profiles of its users present in and around the exhibition space are printed out instantly. In their installation, **Ferdinand Doblhammer / Holger Guggi** question the trustworthiness of algorithms through the movement data of visitors obtained in real-time

via three monitors. **Kilian Hanappi** displays a sound box that acoustically records its postal route from Vienna to Aveiro, unmasking the anonymity of the supply chain.

Media reflexivity, Mixed or Virtual Reality are starting points to generate content and what many projects deal with in their artistic research. In **Litto's** installation, the sensorimotor contingency of perception is broken by allowing the visitor to playfully experiment with an object from the perspective of self-observation. **Jakob Hütter / Peter Varnai's** installation connects the visitor's actions with a virtually created figure. In an Augmented Reality installation by **Joanna Zabielska, Anastasia Voloshina** and **Oscar Zickler**, absurd situations are experienced once triggered by various markers. The **Virtual Exhibition Environment DK 22** was developed by students during the Pandemic as a collaborative, net-based exhibition platform, based on Mozilla Hubs.

Different aspects of perception are explored, e.g. in the work of **Joanna Zabielska**, where she defies the gravitational pull of stones with sound. In another sound installation, the human pulse is sonified by **Fabian Türk** when liquid drips onto various resonating bodies. **Hanna Besenhard**, on the other hand, uses a combination of discursive camera perspectives and monitor positions to bring together the gaze of high-tech technologies with an animal-like figure crawling in reverse.

What would a present without the vehicles of **escape from the real** be? In her fictional, humanoid entity, **Eva Balayan** shows a sprawling plastic being with affects of looking, blinking and crying alternately, dispersed over many eyes of the object. **Sarah Wilhelmy** translates this mix of the real and fictional in the strangeness of her Viennese existence in a video

where bureaucratic sentences are humorously commented. **Rina Lipkind** distills fiction from a real, urban environment into a book-model in which unusual photo shots of roof antennas are generated into code and compiled as poetry. **Patryk Senwicki / Robert Gruber's** installation simulates in real-time the properties and sounds of virtual plants, and their digital biodiversity. **Hanna Besenhard's** whimsical combination of different components addresses the common metaphor of mobility on oceans and in digital space.

The exhibition **Re. Pairing. Future** is located along the Ria de Aveiro River in three historic buildings in the city of Aveiro. The location Antiga Capitanía features 17 projects, while Museu da Cidade and Museu Arte Nova show 13 projects of the students and alumni of the Digital Arts Department in Vienna.

Nicolaj Kirisits, Rini Tandon

RELATÓRIO CURATORIAL

A exposição **Re. Pairing. Future** une abordagens e reflexões artísticas que retratam uma era atual complexa. Em resposta aos desafios do nosso tempo, as obras expostas apresentam perspectivas diferentes, que por sua vez surgem de abordagens subjetivas individuais, refletindo e moldando a imagem de uma era atual frágil, onde as certezas estão cada vez mais escassas enquanto que as transformações imprescindíveis, que requerem satisfação imediata, ficam por se concretizar.

Em projetos sócio-críticos, como o de **Johannes Krumböck**, um serviço oferecido pela Amazon chamado *MTurk* é utilizado para fins opostos daqueles a que se destinam, nomeadamente com o propósito de gerar um livro de amizade juntamente com os colaboradores anônimos 24/7. Os painéis LED de **Ulrich Formann** exibem voos fantasmas que descolam aos milhares para cidades europeias todos os anos para assegurar os slots de descolagem e aterragem nos aeroportos, independentemente do seu impacto ecológico. **Verena Tscherner** e **Rita Kulyk** mostram cenários futuros de uma era pós-climática em diferentes interpretações mediáticas, feitas de plásticos e fósseis presentes. Com um programa desenvolvido com base numa IA, a instalação de **Jürgen Haghofer** apresenta a polícia em ações violentas e avalia-as pela sua proporcionalidade. Na instalação de **Magdalena Friedl**, as diferentes poses das mãos impressas em 3D referem-se à violência sexualizada e às sequelas nas pessoas afetadas.

O impacto dos fenómenos contemporâneos, tais como a exploração através da globalização, a fuga da guerra ou os vários efeitos da pandemia podem levar a estados de insónia ou de solidão urbana.

A instalação-vídeo de **Tina Kult** mostra cenários digitalizados em 3D nos quais é tematizada a exploração do corpo e da mente por uma sociedade por uma sociedade de produção, de desempenho e empreendedorismo neoliberal. No vídeo de **Anna Watzinger**, estados pessoais de insónia típicos de uma sociedade de entretenimento 24/7 são registadas mediante gravações da sua fase do sono e convertidas em movimentos de motores numa cama mecanizada. **Luca Sabot** exhibe um objeto cinético, cujos dentes rangem em movimento contínuo, à imagem da sua experiência durante o período pandémico em completo isolamento, enquanto que a obra de **Oscar Zickler** sugere a perspetiva de uma mosca doméstica zumbindo e circulando no seu apartamento T1. Para tecer o seu comentário sobre um mundo acelerado e em constante evolução, **Kevin Stadler** também conhecido por **the Futile Corporation** coloca uma caixa, transmitindo uma mensagem LED intermitente colorida com a seguinte informação: *Everything is interesting once*.

Em resposta às atuais constelações da guerra, migração e fracasso político, **Patryk Senwicki / Ferdinand Doblhammer** apresentam o drone EuroMALE no espaço de exposição em tamanho real mediante a sua aplicação RA, alertando para o facto de que as guerras atuais estão a acontecer por controlo remoto. A instalação de **Joanna Zabielska** mostra a situação política nas fronteiras polacas do ponto de vista dos migrantes, que são tratados com humanidade ou como criminosos, dependendo da sua origem. O cabelo „ofegante“ que flui de uma mala retrata a fuga conturbada de **Margo Dubovska** da Ucrânia devastada pela guerra, enquanto a instalação sonora de **Robert Gruber** aborda o fracasso repetido de 17 países durante a Conferência das

Nações Unidas sobre as Alterações Climáticas de 2021 com o objectivos de salvar o planeta.

Monitorização e acesso aos dados privados são o tema da instalação interativa de **Ulrich Formann**. Ao filtrar as posições geo-espaciais da aplicação de relacionamento Tinder, são imediatamente impressos perfis individuais dos utilizadores localizados em redor do espaço expositivo. Na sua instalação, **Ferdinand Doblhammer / Holger Guggi** questionam a fiabilidade dos algoritmos através dos dados de movimento dos visitantes obtidos em tempo real através de três monitores. **Kilian Hanappi** exhibe uma caixa de cartão que regista acusticamente a sua rota postal de Viena para Aveiro, desmistificando assim o anonimato desse trajeto.

A reflexividade dos meios, a realidade mista ou virtual são pontos de partida para gerar conteúdos e tema de muitos projetos na sua investigação artística. Na instalação da autoria de **Litto**, a contingência sensorimotora da percepção é interrompida pelo visitante que experimenta de forma lúdica um objeto do ponto de vista da auto-observação. A instalação de **Jakob Hütter / Peter Várnai** liga as ações dos visitantes a uma figura concebida virtualmente. Numa instalação de arte em realidade aumentada apresentada por **Joanna Zabielska, Anastasia Voloshina e Oscar Zickler**, são vividas situações absurdas quando desencadeadas por vários marcadores. **O Ambiente de Exposição Virtual DK 22** foi desenvolvido por estudantes durante a pandemia como uma plataforma de exposição colaborativa, baseada em Mozilla Hubs.

Diferentes aspectos da percepção são explorados, por exemplo, no projeto de **Joanna Zabielska** onde ela domina a força gravitacional mediante ondas sonoras. Noutra

instalação sonora, o pulso humano é sonificado por **Fabian Türk**, e gotas de líquido pingam sobre vários corpos ressonantes. **Hanna Besenhard** utiliza uma combinação de perspetivas discursivas da câmara e diferentes posições do monitor para aliar a visão tecnológica avançada a uma figura rastejante de tipo animal.

O que seria então o mundo de hoje sem os veículos de **fuga do mundo real**? A criatura humanóide fictícia projetada por **Eva Balayan** mostra afetos de olhar, piscar os olhos e chorar, distribuídos alternadamente por múltiplos olhos. O misto de real e fictício é convertido por **Sarah Wilhelmy**, durante a sua estada em Viena reforçada pelo sentimento de „estrangeiridade“, num vídeo em que frases burocráticas são humoristicamente comentadas. **Rina Lipkind** destila a ficção de um ambiente real e urbano para um portfólio onde as fotografias de antenas de telhado são geradas em código e compiladas como poesia. A instalação de **Patryk Senwicki / Robert Gruber** simula as propriedades e sons das plantas virtuais e a sua biodiversidade digital em tempo real. Numa combinação caprichosa, **Hanna Besenhard** aborda a metáfora comum da mobilidade nos oceanos e no espaço digital.

A exposição **Re. Pairing. Future** estende-se por três edifícios históricos na cidade de Aveiro, ao longo da Ria de Aveiro. Na Antiga Capitania encontram-se 17 obras expostas, enquanto o Museu da Cidade e o Museu Arte Nova contam com 13 obras da autoria de estudantes e ex-alunos do Departamento de Artes Digitais em Viena.

Nicolaj Kirisits, Rini Tandon



ASTIGA
CAPITANIA

Hanna Besenhard
Playing Dead in Blind Spots

Recursive video installation, 2022
Instalação-vídeo recursiva, 2022

A dialogue between a Tesla 3 and a crawling figure starts a chain of images subordinated to each other. They form a narrative of dysfunctions in the pragmatic practicalities of everyday life. Old strategies merge into contemporary forms of a poetic contrast in view of new technologies sold as modern but are instead upgraded old ones. The loss of image quality reflects time, space and their totalisation.

Um diálogo entre um Tesla 3 e uma figura rastejante inicia uma cadeia de imagens subordinadas umas às outras. Formam uma narrativa de disfuncionalidades nos aspetos práticos pragmáticos da vida quotidiana. As estratégias antigas fundem-se em formas contemporâneas de contraste poético, tendo em vista tecnologias que são vistas como modernas mas que, em vez disso, são apenas as antigas actualizadas. A perda de qualidade de imagem reflecte o tempo, o espaço e a sua totalização.



Ferdinand Doblhammer & Patryk Senwicki
The Size of a Drone

Augmented Reality application, 2020
Aplicação da Realidade Aumentada, 2020

For us as human beings, it is hard to grasp the effects of abstract processes on the Real. With this AR application, we make the EuroMALE drone, the first European war-drone project (currently under development) land in architectural spaces. A deadly weapon looming for its prey turns the threat real and tangible.

É difícil para nós, humanos, compreender os efeitos dos processos abstratos sobre a realidade. Com esta aplicação RA, deixámos que a EuroMALE, o primeiro projeto europeu em matéria de drones de guerra (atualmente em vias de desenvolvimento), aterrasse em espaços arquitetónicos. Uma arma letal à espera da sua presa torna a ameaça real e tangível.



Margo Dubovska
I will find myself waiting

Kinetic installation, 2022
Instalação cinética, 2022

When the full-scale war in Ukraine started, I was to fly to Vienna. Although a suitcase full of hair was already packed for an upcoming project, fleeing with it seemed absurd in the face of war. In *I will find myself waiting*, the case of hair that I could not bring along symbolizes a part of me that I left behind in my hometown Kyiv, along with a life and a state of mind I had had before. The situation evoked the question of whether I was an artist with ideas and passion or simply a human who was scared of being killed by shelling?

Quando eclodiu a guerra na Ucrânia, era suposto voar para Viena. Embora já tivesse preparado uma mala cheia de cabelo para um próximo projeto, fugir com ela em face da guerra parecia absurdo. A instalação simboliza a mala com o cabelo que não pude levar comigo, uma parte de mim que deixei para trás na minha cidade natal de Kiev, juntamente com uma vida e um estado de espírito que tinha tido antes. A situação levantou a seguinte questão: Sou uma artista com ideias e paixão ou simplesmente uma pessoa que tem medo de ser morta por bombardeamentos?



Ulrich Formann
1 Mile Away

Real-time media sculpture, 2021
Escultura multimedia (real-time), 2021

With its continuous search for profiles from the dating app Tinder in the immediate exhibition space, the work brings the intangible sphere of our data into physical space. By printing out individual profiles, the alleged digital invisibility transforms into a materiality that confronts passers-by with their own information, which was thought to be private.

A procura contínua de perfis na aplicação de relacionamento Tinder no próximo salão de exposições transporta a esfera intangível dos nossos dados para o espaço físico. Ao imprimir perfis individuais, a suposta invisibilidade digital é transformada numa materialidade que leva a um confronto dos transeuntes com a sua própria informação, que é vista como privada.



Jürgen Haghofer
Proportionality

Artificial Intelligence video installation, 2022
Instalação-vídeo (inteligência artificial), 2022

This work deals with the lack of independent control of the police. Cases of police violence are frequently obscured, and internal investigations rarely lead to results. The proportionality of the force exercised by police officers is, in a sense, left to their own discretion. The work evaluates proportionality of violent actions in the same manner the police would. An AI trained with data from boxing and wrestling assesses videos of police violence.

Este trabalho abarca a falta de controlo independente da polícia. Os casos de violência policial são frequentemente abafados e as investigações internas raramente conduzem a resultados. Como resultado, são os próprios agentes da polícia que determinam a proporcionalidade da violência. A peça avalia a proporcionalidade dos atos violentos da mesma forma que a polícia o faria. Uma IA treinada/abastecida com dados de lutas de boxe e de luta livre avalia vídeos de violência policial.



Kilian Hanappi
In Transit

Sound object, 2020/21
Objeto sonoro, 2020/21

In Transit is a sound piece that retells its own story. It consists of a cardboard shipping box with numerous microphones posted from the artist's studio to the exhibition address. When the parcel reaches its final destination, it stops recording and starts playing back its memory in a never-ending loop. The resulting soundscape captures space and time in a unique narrative intertwined with its specific local context.

In Transit é uma peça sonora que reconta a sua própria história. Consiste numa caixa de cartão com numerosos microfones que é enviada por correio do estúdio do artista até ao endereço da exposição. Quando a encomenda chega ao seu destino final, pára de gravar e começa a reproduzir a sua memória num loop contínuo. A paisagem sonora resultante capta espaço e tempo numa narrativa única entrelaçada com o seu contexto local específico.



Johannes Krumböck *Amazon MTurk Book of Friends*

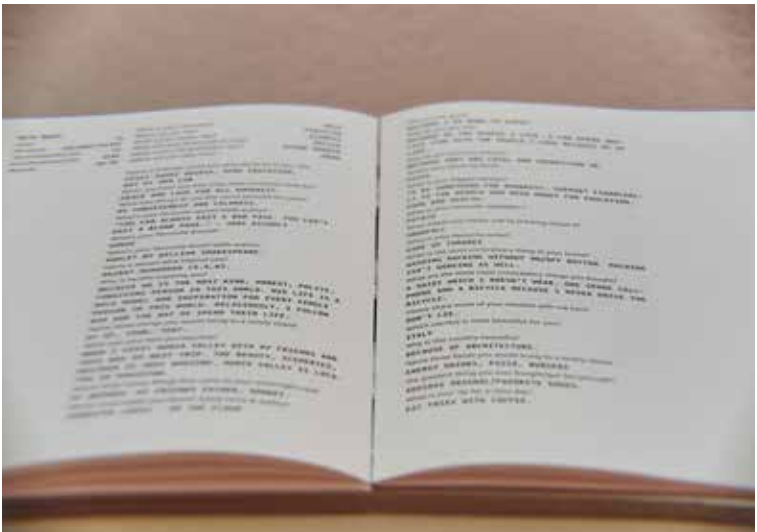
Book installation, 2019–2022
Instalação com livro, 2019–2022

This book portrays hidden workers from Amazon's service: Mechanical Turks whose service satisfies the growing global need for data. With the rise of machine learning, the importance of Amazon's service shifted towards data generation, classification and validation, the foundations of training neural networks. The tech giant proudly promotes on its homepage: "Access a global, on-demand, 24/7 workforce."

The name, *MTurk*, refers to the, automated chess player' from the late 18th century, and boldly reveals that today's automatisisation relies on the labour of exploited workers.

Este livro retrata os trabalhadores fantasmas do serviço da Amazon: Mechanical Turks, uma plataforma cujo serviço satisfaz a crescente necessidade global de dados. Com o aumento da aprendizagem memorística, a importância do serviço da Amazon migrou para a geração, classificação e validação de dados, os alicerces para a formação de redes neuronais. O gigante da tecnologia promove, com orgulho na sua homepage: „Acesso a trabalhadores com um clique, 24 horas por dia, 7 dias por semana“.

O nome, *MTurk*, refere-se ao „jogador de xadrez automatizado“ do final do século XVIII, e revela corajosamente que a automação atual de hoje está dependente do trabalho dos trabalhadores explorados.



Rina Lipkind
The Antenna Book of Athens

Encrypted poetry collection, 2022
Coleção de poesia encriptada, 2022

The *Antenna Book* is a work inspired by Athenian rooftop antennas – inanimate objects capable of communication, creating an invisible network of signals above one's head. Being unable to see (hear) beyond their appearance, I tried to create a visual language, based on their aesthetic features. The Antenna alphabet is what has come out of this attempt. The *Antenna Book* is a collection of photographs, drawings, and digital collages accompanied by encrypted poems addressing antennas themselves.

O *Antenna Book* é uma obra inspirada por antenas de telhado atenienses – objetos inanimados capazes de comunicar, criando uma rede invisível de sinais acima da nossa cabeça. Sendo incapaz de ver (ouvir) para além da sua aparência, tentei criar uma linguagem visual, com base nas suas características estéticas. O alfabeto da Antena é o que resultou desta tentativa. O *Antenna Book* é uma coleção de fotografias, desenhos, e colagens digitais acompanhados de poemas encriptados que abordam as próprias antenas.



Litto
Real Mirror

Mixed Reality object, 2019
Objeto de Realidade Mista, 2019

Real Mirror is an interactive object that transforms the viewer's self-image into new, spatial and physical forms of perception. The constructed virtual space is based on a VR system accessible through smart glasses.

The interface between the body and virtual space through a navigation sphere provides a virtual 360° view of the environs and reacts to the spectator's movements of the sphere. An interplay between two influencing dynamics where the changing environment is triggered by one's own movement in space. In these rooms, users can navigate and lose themselves at the same time.

O *Real Mirror* é um objeto interativo que transforma a auto-imagem do utilizador em novas formas de percepção, espaciais e físicas. O espaço virtual construído é baseado num sistema VR acessível através de óculos inteligentes.

A interface entre o corpo e o espaço virtual através de uma esfera de navegação proporciona uma visão virtual de 360° do ambiente e reage aos movimentos do internauta dessa esfera. Uma interação entre duas dinâmicas influentes, onde o ambiente em fase de mudança, é desencadeado pelo próprio movimento do utilizador no espaço. Nessas salas, é possível navegar e perder-se ao mesmo tempo.



Luca Sabot
stress comes out at night

Kinetic sculpture, 2021
Escultura cinética, 2021

The artist's teeth function as a reflection on the anxiety-based habit of bruxism.

In the work *stress comes out at night*, this widely spread nervous behaviour is externalised and there-with liberated in its new form.

Os dentes do artista funcionam como uma reflexão sobre o hábito induzido na ansiedade do bruxismo. Nesta escultura, este comportamento nervoso generalizado é externalizado e assim libertado na sua nova forma.



the Futile Corporation alias Kevin Stadler
Everything is interesting once

LED object, 2022
Objeto LED, 2022

Standing in front of a colourful LED sign, the kind of consumer electronics that always makes you wonder who would buy such a thing, only to have it gather dust in a drawer after no more than two days of semi-interested use. Playful objects like this make me sad. Too outdated to attract attention, not old-fashioned enough for nostalgic retro-chic, they blink away after desperate attempts to win our attention.

Estou de pé diante de um painel LED colorido, um destes artigos eletrônicos que me leva a pensar – quem compraria tal coisa? Mais um daqueles artigos desnecessários que se compra e após 2 dias ficam esquecidos numa gaveta a apanhar pó. Objetos lúdicos como este entristecem-me. Demasiado ultrapassado para atrair a atenção, não suficientemente antiquado para o retro chique nostálgico, e desvanece após tentativas desesperadas de chamar a nossa atenção.



Verena Tscherner
City, Country, River

Augmented Reality application, 2020-22
Aplicação da Realidade Aumentada, 2020-222

Images of vacuum-packed natural artifacts are digitised by means of photogrammetry and visualised in Augmented Reality. Their effect and development process pose questions about how our concept of reality is formed and differs for each individual. Temporal sequences and digital scalability are placed in a new context.

As imagens de artefactos naturais processadas a vácuo, digitalizadas por meio de fotogrametria, tornam-se visíveis através de realidade aumentada. O seu efeito e processo levanta a questão sobre a forma como vemos a realidade e as diferenças individuais existentes neste processo. As sequências temporais e a escalabilidade digital são colocadas num novo contexto.

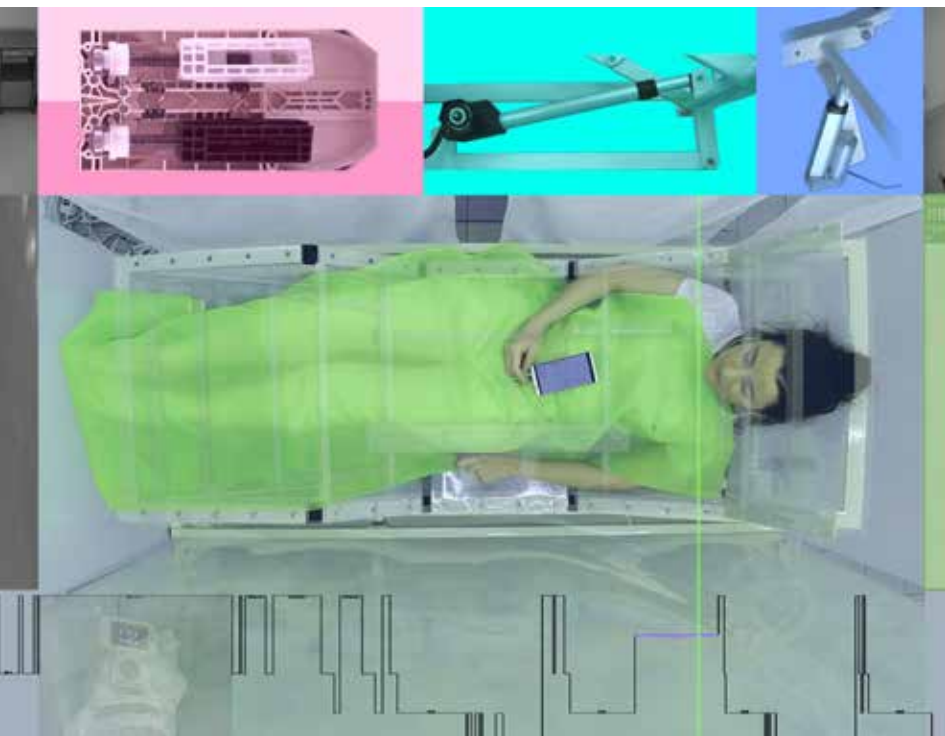


Anna Watzinger
IBED MONITORING

10-channel video, 2022
Video (10 canais), 2022

The 10-channel video composition *IBED MONITORING* was created in the framework of the sensory installation *Insomnia 2.0_Things Thinking Data Demons*, where it was staged as a medical monitor of the “bed body installation”. Recorded in a sleep laboratory, the artist’s sleep phase curve served as the basis for the algorithm of the motor control of the bed’s movement as well as the material and editing template for the complete 10-channel video composition. The colour concept of *IBED MONITORING* draws from the juxtaposition of technical and organic components.

A composição de vídeo dotada de 10 canais *IBED MONITORING* foi criada como parte da instalação sensorial *Insomnia 2.0_Things Thinking Data Demons*, e apresentada como monitor de controlo médico da „instalação cama-corpo“. Uma das curvas da fase do sono da artista, registada num laboratório do sono, como base para o algoritmo que controla o motor do movimento da cama e para o material e modelo de edição de toda a composição de vídeo de 10 canais. O conceito de cor do *IBED MONITORING* refere-se à comparação de componentes técnicos e orgânicos.



Sarah Wilhelmy
the legally binding text is the legal text

Video, 2022
VÍdeo, 2022

At the end of a work, there may be nothing to be found. Voice recordings lose their sense of time or purpose, turning to sound. Legal documents become a text in simple language. From the perspective of perpetual immigration: Whatever meaning you find will not be what the state is looking for. Transparency filters and muscle memory create a form-filling activity that makes no sense, finding itself honest in its absurdity. Depersonalization gives way to the false humanity of a form. In which country can a body like this survive? There is no body in this video.

No final de um projeto é possível que dele nada resulte. As gravações de voz perdem o sentido do tempo ou do objetivo, tornando-se sonoras. Os documentos legais tornam-se um texto em linguagem simples. Da perspectiva da imigração perpétua: seja qual for o significado que encontre, não será o termo que corresponde àquele que procura. Os filtros de transparência e a memória muscular conjuga o preenchimento de formulários a uma tarefa que não faz sentido e se revela honesta no seu absurdo. A despersonalização dá lugar à falsa humanidade de uma forma. Em que país pode um ser como este sobreviver? Neste vídeo verifica-se manifesta a ausência de um ser.



Joanna Zabielska

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

Video installation with cellphones, 2021/22
Instalação-vídeo com telemóveis, 2021/22

“Like someone asked, if we have a good versus evil situation here. Well, I guess you could call it that.” Presence on the border – literally and psychologically – writes extremely dramatic scenarios. Since July 2021, thousands of migrants have been arriving at the Belarusian border, in the hope to reach Europe. While the Ukrainian border is open to neighbours escaping from war, in Belarus thousands of non-European refugees are trapped in the forest without access to food, medical help or warm shelter.

„Deparamo-nos com uma questão: será que estamos aqui numa situação de bem e mal? Bem, opino que no caso vertente seria a questão correta.” A presença na fronteira – literal e psicologicamente – descreve cenários extremamente dramáticos. Desde Julho de 2021, milhares de migrantes têm chegado à fronteira bielorrussa com a intenção de entrar em solo da União Europeia. Enquanto a fronteira ucraniana está aberta aos vizinhos que fogem à guerra, na Bielorrússia milhares de refugiados não europeus estão aprisionados na floresta sem acesso a alimentos, assistência médica ou abrigo humano.



Oscar Zickler
Perspective of a fly, trapped in my room

3D animation/video, 2021
Animação 3D/vídeo, 2021

In the video, the viewer assumes a fly's perspective as it whizzes around in a room. In the fast, confused movement, the surroundings are only fleetingly discernible; an unusually elevated field of vision and the blurriness add to the distortion. The repeated flights across and around the room eventually reveal features of the spaces.

No vídeo, o observador contempla o espaço da perspectiva de uma mosca a voar num quarto. Os movimentos rápidos e confusos e o campo visual involuntariamente elevado e desfocado proporcionam-lhe uma visão muito vaga do ambiente. Contudo, o voo repetido através e à volta do quarto revela mais características do ambiente.



Virtual Exhibition Environment DK22 Ambiente de exposição virtual DK 22

The open source project Mozilla Hubs offers a platform for designing virtual environments, which users can access via a browser interface and navigate as if in a computer game. Here, Digital Arts students have designed, curated, and implemented a variety of exhibition environments and experiences. The audience can view artistic works, documentation materials, and processual formats in these spaces. Additionally, there is video documentation of the exhibition presentations in the framework of Open House 2021.

Access to the virtual exhibitions and documentation:

Acesso às exposições virtuais e à documentação:

<https://linktr.ee/dk2022>

Production:

Produção:

Verena Tscherner, Jakob Hütter,
Sebastian Pfeifhofer, Moritz Wunderwald

Level Design:

Design de nível:

Ivan Sai, Paul Janisch, Peter Várnai

O projeto Mozilla Hubs oferece uma plataforma para a concepção de ambientes virtuais onde os utilizadores têm acesso através de uma interface de browser e interagir como num jogo de computador.

Aqui, estudantes das Artes Digitais conceberam, criaram e implementaram juntos espaços expositivos e cultivaram novas experiências. Obras artísticas, materiais de documentação e formatos processuais são exibidos nestes espaços. Além disso, está disponível uma documentação em vídeo da apresentação das exposições no decurso do Open House 2021.

With works by:

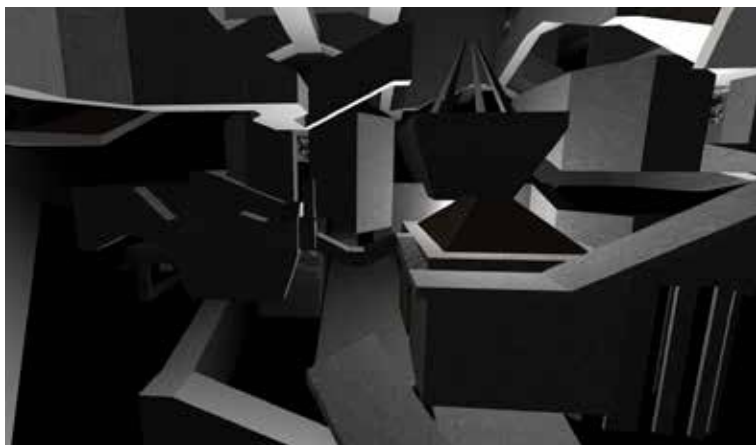
Obras de autoria de:

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

Documentation editing:

Edição de documentação:

Anton Kvitchuk, Verena Tscherner, Jakob Hütter





MUSEU DA
CIDADE

Eva Balayan
Many arms that cannot reach

Mixed media video installation, 2022
Instalação-vídeo (mixed media), 2022

The narrative is about the experience of despair despite all given possibilities. Each action evokes disgust and sadness, the negative cast or the shadow of everything taking over the mind and body. A body carries all the necessary elements to reach immaculateness; however, intellect prevents it from happening. As long as a spirit of despair poisons the mind, the body is a vessel full of weakness and uselessness.

A narrativa aborda a experiência do desespero, apesar de todas as possibilidades dadas. Cada ação evoca a repugnância e a tristeza, o elenco negativo ou a sombra de tudo o que se instala na mente e no corpo. Um corpo transporta consigo todos os elementos necessários para alcançar o estado imaculado; contudo o intelecto impede-o. Enquanto o espírito de desespero envenena a mente, o corpo é um vaso cheio de fraqueza e inutilidade.



Hanna Besenhard
not a nomad

Object, 2022
Objeto, 2022

not a nomad shows a 3D-printed GPU (graphic processing unit) on a piece of construction steel. Two artefacts that manoeuvre through different spaces simultaneously (internet and sea). They form a new kind of mobility, arguing unironically with actions that work against each other.

Although one can travel through digital ocean-like realms, the concept does not follow the principle of nomadism. It is one of playful and more or less traceless roaming through space – simply a nonfunctional object for travel.

O objeto *not a nomad* refere uma GPU (unidade de processamento gráfico) impressa em 3D sobre uma peça de aço de construção. Dois artefactos, que circulam em espaços diferentes, (internet e via marítima) formam uma nova forma de mobilidade, argumentando, sem ironizar, com ações que se contradizem entre si.

Embora se possa viajar através de reinos digitais semelhantes ao oceano, o conceito não segue o princípio do nomadismo. Trata-se de um passeio lúdico, mais ou menos sem rasto espacial – simplesmente um objeto de viagem não-funcional.



Ulrich Formann *Slotmachine*

Real-time installation, 2022
Instalação (real-time), 2022

“Empty leg flights” have neither freight nor passengers. They fly to maintain exclusive start and landing rights awarded to airlines. By not keeping their slots, they lose them. Flights depart empty without further ado to prevent the competition from acquiring these slots leading to thousands of ghost flights and their corresponding emissions. *Slotmachine* constantly retrieves departure data from European airports and compares it with radar data of flights that have actually taken off. This is possible as airplanes always send their radar position to avoid collisions. If a ghost flight takes off, *Slotmachine* displays it.

„Voos vazios“ sem carga nem passageiros. Voam para preservar os direitos exclusivos concedidos às companhias aéreas. Se as companhias aéreas não conseguirem manter os slots de decolagem e aterragem nos aeroportos, perdem-nos. Para evitar perder slots aviões voam vazios, para impedir a concorrência de os adquirir, levando a milhares de voos fantasmas e respetivas emissões de gases. *Slotmachine* tem como objetivo recolher continuamente os dados de decolagem dos aeroportos europeus e compará-los com os voos efetivos. Uma vez que todas as aeronaves fornecem dados sobre a sua posição por meio de radar para evitar possíveis colisões entre aeronaves, *Slotmachine* tem a possibilidade de registar todas as decolagens de voos fantasmas.



Magdalena Marie Friedl
The collectiveness of female trauma

Installation, 2022
Instalação, 2022

The installation *The collectiveness of female trauma* deals with sexualised violence and its implications for the victims. In particular, this work refers to so-called intrusions in which those affected relive the traumatic event, or parts of it, over and over again as a tormenting memory. The installation consists of a 3D-printed object that represents sequences of movements from various assaults. Specific hand-gestures were captured via 3D scan and took the form of fragmentary artefacts, which grouped together form an abstract, over-dimensional structure.

A instalação tematiza a violência sexualizada e as suas repercussões para as vítimas. Em particular, esta obra refere-se às chamadas intrusões em que as vítimas revivem repetidamente o acontecimento traumático ou partes do mesmo como uma memória atormentadora. A instalação consiste num objeto impresso em 3D que representa sequências de movimentos de várias agressões. Foram capturados gestos manuais específicos através da digitalização 3D, assumindo a forma de artefactos fragmentados, que agrupados formam uma estrutura abstrata e sobredimensional.



Rita Kulyk
Tomorrow has come yesterday

Object, 2022
Objeto, 2022

Tomorrow has come yesterday portrays an apocalyptic vision of civilizations' future on earth, where those elements that once furthered human progress are fossils to be observed as relics of a past culture in a museum. But will anyone be left to conduct excavations or collect and exhibit them in museums? Will there be a spectator at all?

O objeto retrata uma visão apocalíptica do futuro das civilizações na terra, na qual os elementos que em tempos impulsionaram o progresso humano são fósseis expostos num museu como relíquias de uma cultura de outrora. Mas haverá mesmo alguém para efetuar escavações ou recolhê-las e exibi-las em museus? Será que esta exposição irá ter visitantes?



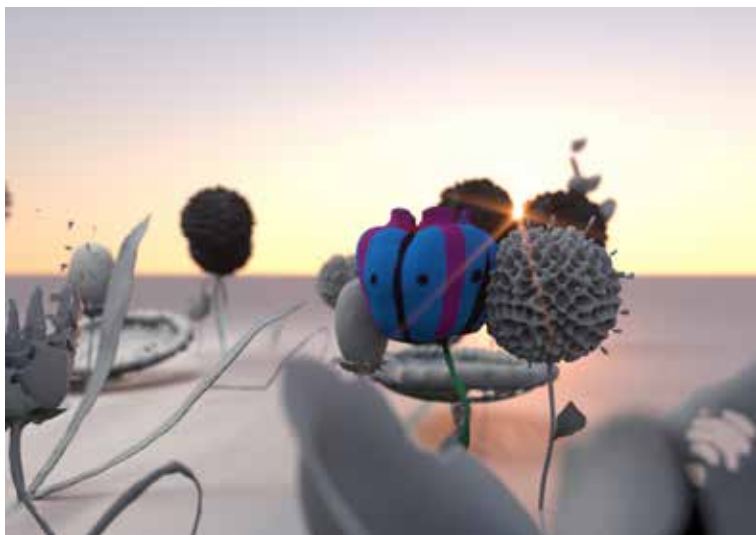
Patryk Senwicki / Robert Gruber
A speculative, planetary Garden

Audiovisual generative installation, 2022
Instalação generativa audiovisual, 2022

The garden here acts as an ode to speculative biodiversity, its plants derive their forms from the memory and idea of flora and fauna. Their “inherited” abilities contribute to the garden’s maintenance, as in the case of the flower *Liatris solaris*, which serves as a light source in a post-climate digital world. The garden space cultivated in the exhibition is perceived through display portals, simulated in real-time, with the light changing along with the time of the day. There is a latent sound source consisting of two harmonic sinus tones. Each portal has an additional sound source that forms triads with the latent soundscape of the exhibition space, thereby augmenting the garden’s digital presence.

O jardim aqui atua como um tributo à biodiversidade especulativa, as suas plantas obtêm as suas formas a partir da memória e da imaginação da flora e da fauna. As suas capacidades „herdadas“ contribuem para a manutenção do jardim, como no caso da flor *Liatris solaris*, que serve de fonte de luz num mundo digital pós-climático.

O espaço do jardim cultivado na exposição é identificado através de portais de visualização, simulados em tempo real, onde a iluminação altera consoante a hora do dia. Trata-se de uma fonte sonora latente que consiste em dois sons sinusoidais congruentes. Cada portal é dotado de uma fonte sonora adicional que forma tríades com a paisagem sonora latente do espaço expositivo, aumentando assim a presença digital do jardim.



Peter Várnai / Jakob Hütter
FREDZ

Interactive media installation, 2022
Instalação interativa digital, 2022

FREDZ is an interactive installation combining human and machine fantasies. Here the grotesque gets a naive and playful atmosphere by transpositioning the abstract machine vision into controlled digital environments.

With a 100" projection the 3D representation of *FREDZ* enables real-time interaction between the image and the viewer. Based on the viewers motion data, the camera adjusts *FREDZ*'s viewing angle with the environment to match the viewer's perspective, thereby establishing a stronger connection between both.

FREDZ é uma instalação interativa que combina fantasias humanas e de máquinas. Aqui o grotesco obtém uma atmosfera ingênua e lúdica através da transposição da visão abstracta da máquina para ambientes digitais controlados.

Com uma projecção de 100", a representação 3D de *FREDZ* permite a interacção em tempo real entre a imagem e o espectador. Com base nos dados de movimento do espectador, a câmara ajusta o ângulo de visão de *FREDZ* com o ambiente para corresponder à perspectiva do espectador, estabelecendo assim uma ligação mais forte entre ambos.





ARTS
NOVA

Ferdinand Doblhammer & Holger Guggi *Gestalts*

Interactive Mixed Reality installation, 2022
Instalação interativa de Realidade Mista, 2022

Gestalts attempts to initiate a discourse on reality as we perceive it as humans. A nonhuman algorithm is placed in a sensory comparison to the human trying-to-make-sense strategy. Do we trust the narrative of the efficient and logical algorithm? Do we question it or can we even form a symbiosis with it? In any case, we should take a closer look.

Gestalts tenta proferir um discurso desafiante sobre a realidade e como a percebemos enquanto seres humanos, recorrendo a um algoritmo de inteligência artificial num sistema de comparação sensorial com o afã de „tentar fazer sentido“. Será que confiamos na narrativa do algoritmo eficiente e lógico? Podemos este facto em questão ou podemos até viver em simbiose com ele? Em qualquer caso, um olhar mais atento é necessário.



Robert Gruber
Cop 26 - United Nations Climate Change Conference

Sound installation, 2022
Instalação sonora, 2022

At the closing plenary of the 26th United Nations Climate Change Conference 2021 (COP26), China and India effected a softening of the decision to phase out coal. Other countries had to accept this in order to not jeopardise the Glasgow Climate Pact. Subsequently, twelve participating countries expressed very different views on the amendment. The twelve statements and that of COP26 president Alok Sharma are played over and over again via 13 speakers and simultaneously recorded via 13 microphones. The result is a loss of quality that increasingly obscures what is spoken – similar to what was said during the conference – until the sound ends up in a feedback loop and ebbs away.

Na sessão plenária de encerramento da 26ª Conferência das Nações Unidas sobre as Alterações Climáticas 2021 (COP26), a China e a Índia efectuaram um abrandamento da decisão de eliminar progressivamente o carvão. Os outros países tiveram de aceitar para não pôr em risco o Pacto Climático de Glasgow. Subsequentemente, doze países participantes expressaram opiniões muito diferentes sobre a alteração. As doze declarações e a do Presidente da COP26 Alok Sharma são transmitidas de forma contínua através de 13 altifalantes e simultaneamente gravadas por 13 microfones, resultando numa perda de qualidade do som que obscurece cada vez mais o teor do discurso – semelhante ao que foi dito durante a conferência – até que o som acaba num ciclo de feedback e desvanece.

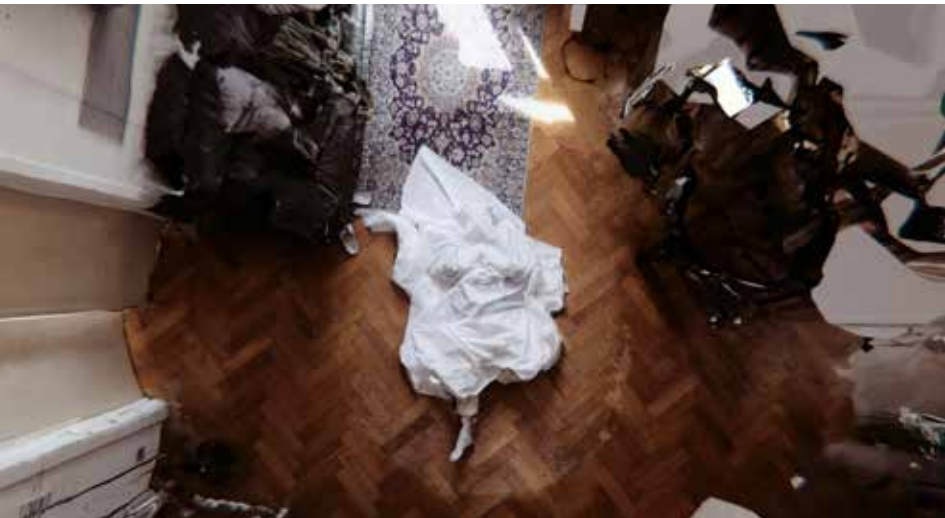


Tina Kult
Pampa

Animated video, 2021
Vídeo animado, 2021

A camera journeys through a virtual frozen landscape. Viewers catch a glimpse of scenes with people alone in their rooms. They sit on the floor, lie in bed, or stand amidst their own chaos – all are covered with a white shroud. And they are all in spaces in which their work and leisure time have long since merged. The video work *Pampa* deals with the exploitation of the body and mind by the notion of a neoliberal performance and production society, whose impacts have become all the more apparent under the magnifying glass of the pandemic.

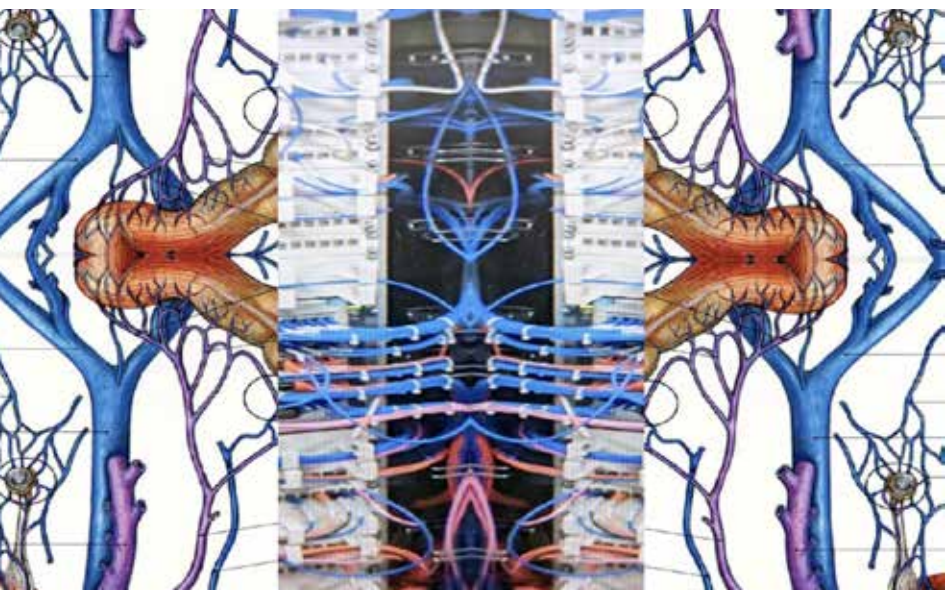
Uma câmara percorre uma paisagem virtual congelada. Os espectadores vislumbram cenas com pessoas sozinhas nos seus quartos. Sentam-se no chão, deitam-se na cama, ou ficam de pé no meio do seu próprio caos – todos cobertos por uma mortalha branca. Todos eles se encontram em espaços onde o trabalho e o lazer integram há muito a mesma dinâmica social. *Pampa* trata da exploração do corpo e da mente por uma sociedade neoliberal de desempenho e produção, cujos efeitos se tornaram ainda mais aparentes sob a lupa da pandemia.



Interactive sound installation, 2022
Instalação sonora interativa, 2022

One, two, three, four visitors can make their pulse audible in this interactive installation: each heart-beat is sonified with a falling drop of water. The pulse is difficult to control consciously. But do the rhythms harmonise? The water drops leave traces in the sound bodies upon impact. They refer to the Earth's destruction in the Capitalocene: human entanglements in capitalist production cycles change the water/ weather cycles and also the very circulation of human blood.

Um, dois, três, quatro visitantes podem ouvir a sua pulsação na instalação interativa: A cada batimento cardíaco é atribuído um som com a queda de uma gota de água. É difícil de controlar intencionalmente a pulsação. Mas será que os ritmos se alinham? As gotas de água ao cair deixam vestígios nos equipamentos sonoros para fazer referência à destruição da terra do capitaloceno: os enredos humanos nos ciclos de produção capitalista alteram os ciclos de água/temperatura e também a própria circulação do sangue humano.



Joanna Zabielska
Sonic stone

Sound installation, 2022
Instalação sonora, 2022

1939, Tibet. One day, the monks went to a cliff where they were constructing a rock wall. They set nineteen musical instruments in an arch, precisely 63 meters away from a block of stone and began to play them. Suddenly the stone took off to reach the edge of the cliff. It rolled down to land on the top of the rock wall.

Acoustic levitation is a fascinating application of sound technology. If a few monks could move one stone, what would happen if hundreds of people joined their voices?

1939, Tibete. Um dia, os monges foram para um penhasco onde construíram um muro rochoso. Lá, posicionaram dezanove instrumentos musicais num arco a uma distância de 63 metros de um bloco de pedra, e começaram o concerto. De repente, o bloco de pedra descolou-se em direção à beira da falésia, caindo em cima do muro rochoso. A levitação acústica é uma aplicação fascinante da tecnologia do som. Se alguns monges conseguissem mover uma pedra, o que aconteceria se centenas de pessoas juntassem as suas vozes?



Joanna Zabielska / Anastasia Voloshina / Oscar Zickler
Mutations of the Anthropocene

Augmented Reality intervention, 2022
Intervenção da Realidade Aumentada, 2022

The Augmented Reality app enables the viewer to access a parallel space, where creatures must leave their homes and adapt their bodies in order to continue surviving alongside humans. They flee, but also try to come to terms with humans, forming hybrid bodies with them to secure their existence. This spatial intervention offers a virtual leap into the visual worlds of other habitats.

A aplicação de realidade aumentada abre um espaço paralelo para o espectador, onde os seres têm de abandonar as suas casas e adaptar os seus corpos de modo a continuarem a sobreviver ao lado dos humanos. Fogem, mas também tentam chegar a um acordo com os seres humanos e formar juntos corpos híbridos a fim de continuarem a existir. A intervenção espacial permite um salto virtual para os mundos visuais de outros ambientes.



Imprint:

Responsible for the content:

University of Applied Arts Vienna

Department of Digital Arts / Ruth Schnell

Georg-Coch-Platz 2, 1010 Vienna

© 2022 the publisher, all rights reserved.

Images: Artists; Department / Verena Tscherner

(Doblhammer / Guggi, Dubovska, Formann,

Krumböck, Várnai / Hütter, Wilhelmy, Zabielska);

Ruth Zimmermann (Friedl)

Aviso legal:

Editora e responsável pelo conteúdo:

Universidade de Artes Aplicadas de Viena

Departamento de Artes Digitais / Ruth Schnell

Georg-Coch-Platz 2, 1010 Viena

© 2022 Editora, todos os direitos reservados

Fig.: Artistas; Departamento / Verena Tscherner

(Doblhammer / Guggi, Dubovska, Formann,

Krumböck, Várnai / Hütter, Wilhelmy, Zabielska);

Ruth Zimmermann (Friedl)

DIGITALEKUNST

ta
teatro
aveirense



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

Cidade Candidata
Capital Europeia da Cultura
Candidate City European Capital of Culture

AVEIRO 2027
CULTURE
NATURE
TECH
& SOUL

Re. Pairing. Future

10.-15.10.2022

An exhibition of the Department of Digital Arts / Ruth Schnell, University of Applied Arts Vienna, in the framework of Aveiro's CRIATECH 2022.

Uma exposição do Departamento de Artes Digitais / Ruth Schnell, Universidade de Artes Aplicadas de Viena, no âmbito do CRIATECH 2022 em Aveiro.



Antiga Capitania, Rua de Viana do Castelo 2
Museu da Cidade, Rua João Mendonça 9
Museu Arte Nova, Rua Barbosa Magalhães 9,10,11

Monday: 13.30 – 18.00
Segunda-feira:

Tuesday – Thursday: 10.00 – 12.30
Terça-feira – Quinta-feira: 13.30 – 18.00

Friday, Saturday: 10.00 – 12.30
Sexta-feira, Sábado: 13.30 – 18.00
20.00 – 24.00