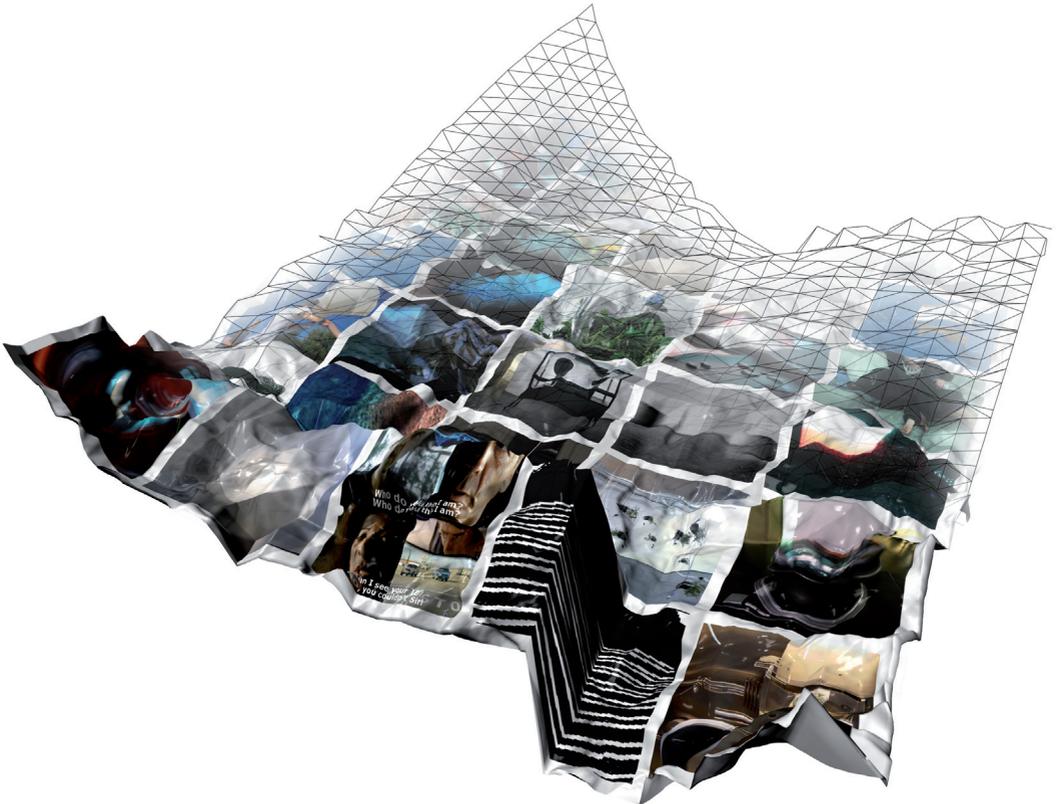


DIGITALE KUNST THE ESSENCE 08



Statt einer Überschrift

Kein Motto ist umfassend genug für die Arbeiten der „Digitalen Kunst“, die ich für die THE ESSENCE 08 auswählen durfte:

Welche Überschrift könnte gleichzeitig von der Entschleunigung alter Videospiele (Matthias Kassmannhuber: *Mode x*) und von der Neuerfindung der Erfindung des bewegten Bildes erzählen (Ile Cvetkoski: *MOBIPRAXINOSCOPE*)?

In welche Schublade passen Stephan Wiesinger, der uns in *Analog vs. Digital* Bildpunkte neu zusammensetzen lässt, Friedrich Zorn, der in *walking* zeigt, was ein Blinder in Wien nicht sehen kann, sowie Peter Tilg und Nicholas Wormus, die mit ihrer Arbeit *BREAKING NEWS* endlich den Beweis erbringen, dass im Fernsehen nichts läuft?

Den Angstfaktor an den Börsen visualisiert Nina Kataeva mit Airbags (*C[R]ASH*). Akustisch verwandt sind Florian Waldners Hochtton-Lautsprecher, die hörbare Wellen schlagend von der Decke schwingen und Nina Tommassis tonerzeugende Pflanzen ihrer *Biogenen Instrumentierung*.

Ruth Brozek löst in *SWAPPING PLACES* Geschlechtsumwandlungen durch Asynchronität aus. Bei Günter Seyfrieds *Mutants from Innerspace* werden Bilddaten als genetischer Code in Lebewesen abgespeichert, um dort durch Umwelteinflüsse zu neuen Bildern zu mutieren.

Sophie Wagner vermisst eine unbewohnte Insel mittels GPS und komponiert Bilder und Töne entlang ihrer medialen Grenzen (*Brzina hodanja*).

Der selben Insel nähert sich Gottfried Haider von oben und lässt diese von einem Ballon abscannen (*Nebelmeer über Plocica*). Und wie um die Vielfalt und Offenheit der 13 gezeigten Werke abzuschließen, entschwebt Jan Perschy mit seinem *Modell eines Systems zur Erstellung eines Modells des Kosmos* in den Kosmos.

Univ.-Prof. Virgil Widrich, Juni 2008

THE ESSENCE 08

Ruth Brozek <i>SWAPPING PLACES</i>	5
Ile Cvetkoski <i>MOBIPRAXINOSCOPE</i>	6
Gottfried Haider <i>Nebelmeer über Plocica</i>	7
Matthias Kassmannhuber <i>Mode x</i>	8
Nina Kataeva <i>C[R]ASH</i>	9
Jan Perschy <i>Modell eines Systems zur Erstellung eines Modells des Kosmos</i>	10
Günter Seyfried <i>Mutants from Innerspace</i>	11
Peter Tilg / Nicholas Wormus <i>BREAKING NEWS</i>	12
Nina Tommasi <i>Biogene Instrumentierung</i>	13
Sophie Wagner <i>Brzina hodanja</i>	14
Florian Waldner <i>WAVE LANDS</i>	15
Stephan Wiesinger <i>Analog vs. Digital</i>	16
Friedrich Zorn <i>walking</i>	17

Ruth Brozek

SWAPPING PLACES („Plätze tauschen“) ist eine Arbeit über Rollenwechsel, Identitätsfragen und Synchronität. Menschen aus verschiedenen Spielfilmen begegnen einander und werden zu GesprächspartnerInnen. Sie stellen Fragen und geben Antworten darüber, wer sie sind und für wen sie gehalten werden. Durch eine geringfügige Asynchronität zwischen Bild- und Tonspur sind die GesprächspartnerInnen dazu gezwungen, ihre Positionen zu wechseln. Sie tauschen Platz mit ihrem Gegenüber und machen sich dessen Antwort zu eigen.



SWAPPING PLACES

Video
2008

Ile Cvetkoski

Das *MOBIPRAXINOSCOPE* ist eine *Device Art* Skulptur, eine digitale optische Maschine, welche durch die Neudefinition/ Neuerfindung des Bildverarbeitungsprozesses basierend auf der Technologie eines klassischen Animationsgeräts eine neue visuelle und kontextuelle Erfahrung für die BetrachterInnen bietet.

Dieses Projekt rekonfiguriert und hinterfragt das „Praxinoskop“ als Maschine und als Apparat (*Device Art piece*) – mit seinen technologischen Limitationen bringt es das Ursprungskonzept auf eine zeitgenössische ästhetische und techno-funktionale Ebene.

Durch den Einsatz von aktuellen und bekannten technischen Geräten, die ihrem ursprünglichen Zweck entfremdet wurden, können BetrachterInnen die Illusion der Bewegung hinterfragen und die neue Dimension, die das *MOBIPRAXINOSCOPE* bietet, reflektieren: ein Animationsverfahren, welches schon animierte Bilder animiert.



MOBIPRAXINOSCOPE
Digitale optische Maschine
2008

Gottfried Haider

Ausgangspunkt für die Arbeit war das überraschende Fehlen der Insel Plocica in den Google Earth Satelliten-aufnahmen. Im ersten Schritt wurde eine Kamera mit einem Helium-Ballon über dem Eiland steigen gelassen.

Mit einem Seil am Künstler festgemacht, wurde der Ballon zu einer prothetischen Erweiterung seines Körpers und seiner Reize, weil das Bild in Echtzeit zur Erde gesendet wurde. Der schmale Streifen Land gewann so eine orbitale Dimension.

Während der Performance wurde ein vorgezeichneter Pfad ausgesprochen. Dabei gewann diese Einsicht von außen eine überraschende Dynamik aus der Rhythmik des taumelnden Ballons und der inerten Veränderung des Blickpunkts. Zurück auf dem Festland, wurde das so gewonnene Videomaterial bearbeitet, um daraus wieder, im Sinne einer Projektion, Land zu erschaffen.

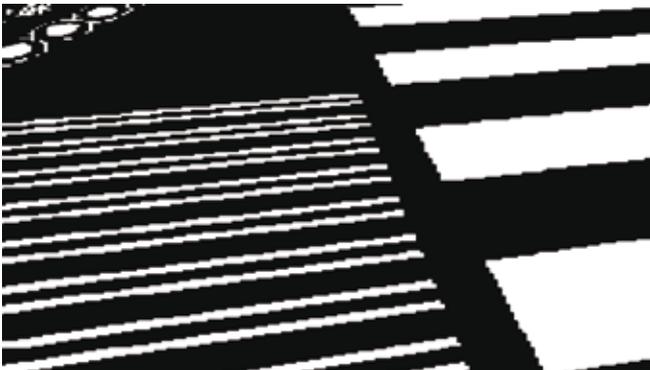


Nebelmeer über Plocica
Performance/Installation
2007/2008

Matthias Kassmannhuber

Was passiert, wenn man ein Videospiel sämtlicher immersiver Merkmale beraubt? Ausgehend von dieser Fragestellung werden hier diverse, in die Jahre gekommene Rennspiele der Plattform Super NES auf ihre Grundformen reduziert, um ein monochromes Bewegtbild zu hinterlassen, das einzig und allein dazu da ist, den übrigbleibenden Rest von Geschwindigkeit als Installation auf den Raum zu übertragen. Sämtliche, sonst für das Spiel integrale Bestandteile werden entfernt:

Die Interaktivität, die Repräsentation des Spielers, dessen Opponenten, die grafische Aufmachung inklusive Farben und Hintergrundgrafiken, die begleitende Musik, die Score- bzw. Zeitanzeige - im Grunde jedes gegenständliche Detail. Letztlich soll von den verwendeten Spielen lediglich die Hintergrundebene übrigbleiben, die den Hauptteil der Geschwindigkeitssimulation ausmacht, arbeitend im sogenannten „Mode 7“, bei dem die Engine ein Pixelbild wie ein 3D Objekt in den Raum legt, das rotiert und so die Fahrbahn darstellt.



Mode x
1-Kanal Videoinstallation
2008

Nina Kataeva

Der schwarze Montag am 19. Oktober 1987 bescherte der Welt einen Börsencrash, der Auslöser für eine fundamentale Verhaltensänderung der MarktteilnehmerInnen war. Der Crash brannte sich ins Gedächtnis ein und die Angst vor einem neuerlichen Absturz wurde so groß, dass eine bis heute anhaltende Traumatisierung der MarktteilnehmerInnen festzustellen ist. Um sich im Vorfeld vor einem möglichen Crash abzusichern, werden Optionen zu teuer gekauft, die nur dann sinnvoll sind, wenn der Aktienkurs stark fällt. Die zu hohen Preisaufschläge eigentlich wertloser Optionen werden als Marktrisikoprämie bezeichnet. Neueste Forschungen von Carr und Wu (2007) zeigen, dass eine hohe Marktrisikoprämie selbst Indikator für einen nahenden Crash ist. Die Angst vor der Krise verursacht übermäßige Absicherung, die wiederum die Krise provoziert.

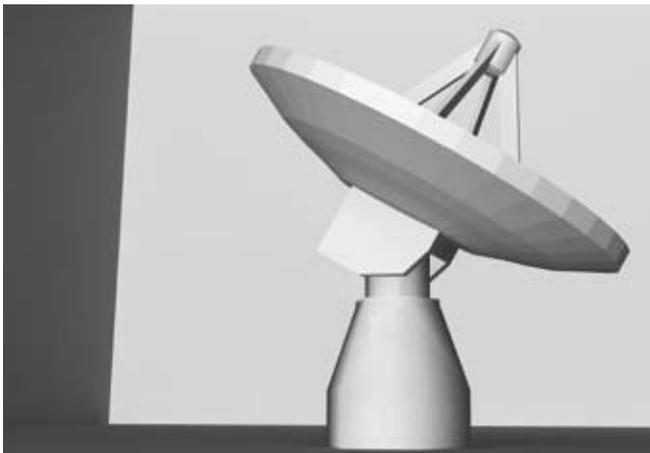
Die Risikoprämie/Absicherung basierend auf S&P 500 Optionen wird in *real time* errechnet und steuert einen Airbag. Je größer die Absicherung, desto schonungsloser wird der Airbag bis zur Karikatur aufgeblasen, der dann jederzeit zu explodieren droht. Die vorherigen Wirtschaftskrisen, die im kollektiven Bewusstsein verankert sind, können an zerrissenen Airbags abgelesen werden – die einzige Frage, die bleibt: Wann ist es wieder so weit? Der Countdown läuft.



Jan Perschy

Diese Arbeit ist eine Auseinandersetzung mit der Modellbildung der Sprache und Wahrnehmung. Da wir, um komplexe Dinge zu begreifen oder zu benennen, immer wieder auf die altbewährte Form der Reduktion zurückgreifen, wird unser Verständnis durch einen von uns selbst auferlegten Codec bestimmt. Diese Funktionsweise der Benennung unterscheidet sich nicht wesentlich von der des Gehirns. Da dieses in sehr kurzer Zeit sehr viele Eindrücke verarbeiten muss, ist es darauf angewiesen, durch ein Modell die für sich nicht notwendigen Eindrücke auszublenden. Diese Ausblendung bildet ein Modell, durch das wir uns das Konkrete erklären oder verstehen. Es gibt also auf Grund der nicht konkreten Erfahrung auch keine konkrete Begriffsbildung.

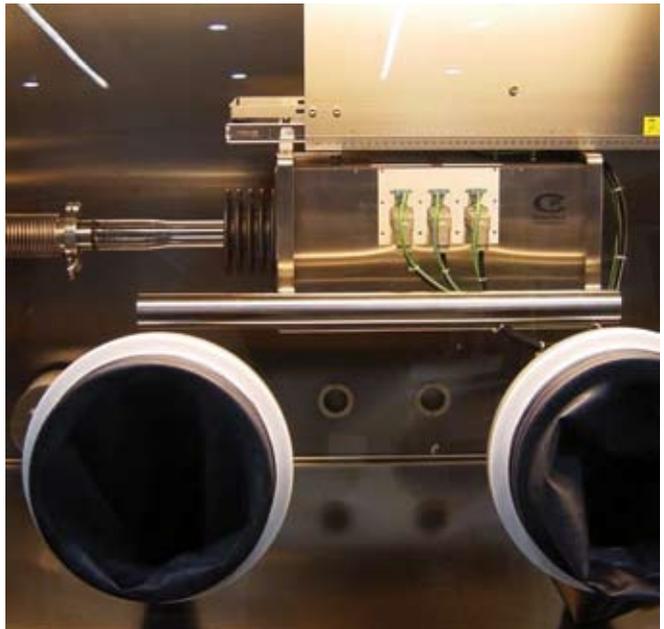
<http://www.seqing.at/MeSzEeMdK>



**Modell eines Systems zur
Erstellung eines Modells
des Kosmos**
*Skulptur
2008*

Günter Seyfried

Für *Mutants from Innerspace* werden Veränderungen des Binär-Codes in lebenden Organismen untersucht. Organismen, die das Potential haben ihre DNA zu rekombinieren, werden auch Mutationen in den von uns klonierten Gensequenzen hervorrufen. Dies ist ein Mechanismus, der die Plastizität des Genoms bedingt und so die Fähigkeit des Organismus zur Adaption an seine Umwelt herstellt. Eine Filmsequenz wird mit einer speziellen Software in einen GATC-Strang codiert. Auf Grund dieser neuen Information wird von einem Labor (DNA 2.0) eine DNA-Doppelhelix synthetisiert. Diese wird den – simulierten – Bedingungen von Gammabestahlung, UV-Strahlung ausgesetzt. Die daraus resultierenden Mutationen werden wieder in eine Filmsequenz umgewandelt. Ziel ist es, Mutationen als Teil eines künstlerischen Prozesses auftreten zu lassen.



Mutants from Innerspace
*Interaktive Installation,
Mixed Media
2008*

Peter Tilg / Nicholas Wormus

Meinungsvielfalt, Mitbestimmung. Partizipationsvehikel der Zivilgesellschaft, Antizipationsmöglichkeit für jeden Einzelnen. Großartig, was Massenmedien für uns leisten. Einen vollständigen Gesamteindruck liefern sie jedoch nicht; die Wahrheit liegt oft im blinden Fleck. Mit Absicht?

BREAKING NEWS vergegenständlicht diese RezipientInnenenerfahrung: Im Fernsehen laufen US-Nachrichten. Richtet man den Blick auf das TV-Bild, vergeht es in Rauschen; der Ton ist klar verständlich. Wendet man sich vom Fernseher ab, zeigt sich ein einwandfreies Bild, während der Ton jeden Sinngehalt verliert.

Die Kopfschmerzen vom verrauschten Bild und verzerrten Ton legen sich bald, das dumpfe Bauchgefühl bleibt: Womöglich wird man nicht nur von interaktiven Installationen daran gehindert, das Gesamtbild wahrzunehmen.



BREAKING NEWS
Interaktive Installation
2008

Nina Tommasi

In dieser Arbeit wird eine kompositorische Struktur durch die Verwendung einzelner Objekte (Mimosenpflanzen) als granulare Teilchen dargestellt.

Durch einen kompositorischen Algorithmus werden Trigger in Form von Luftreizen erzeugt, die wiederum den Turgoreffekt/ Bewegungsreizmechanismus bei der Pflanze auslösen.

Die Blätter bzw. die Blattstiele ziehen sich zusammen und ein Lichtsensor unterhalb der Pflanze reagiert beim Erholungsprozess der Pflanze (Blattgefieder öffnet sich wieder). Diese veränderten Werte lösen den Abspiegelprozess von verschiedenen Soundfiles aus, welche durch kleine Audioboxen, die sich bei jeder Pflanze befinden, hörbar sind.

Die Pflanze ist als External, im Sinne der Metaprogrammierung, als Unterprogramm im Gesamt-Algorithmus, gedacht. Dadurch wird ein organischer Prozess in den computergesteuerten eingebunden und soll diesen erweitern.



Biogene Instrumentierung
Raumklanginstallation
2008

Sophie Wagner

Auf einer unbewohnten Insel in Kroatien habe ich gemeinsam mit 20 anderen KünstlerInnen meinen Claim abgesteckt, habe Grenzen via GPS gezogen und sie zum zentralen Motiv meiner Arbeit gemacht.

Entlang dieser medialen Grenzen habe ich mich bewegt und mit meiner Kamera Bilder und Töne eingefangen. Sie ergeben sich aus dem Zusammenspiel der räumlichen Gegebenheiten und meinen dadurch determinierten Bewegungen. Denn der Raum modifiziert die Bewegung und die Bewegung den Raum.

Das Produkt dieses Prozesses habe ich in einzelne kleine Elemente zerlegt. Diese Elemente dienen nun immer neuen Kompositionen und sind geografisch unabhängig, allerdings mit einem eindeutig räumlichen Bezug.



Brzina hodanja
Interaktive Installation
2008

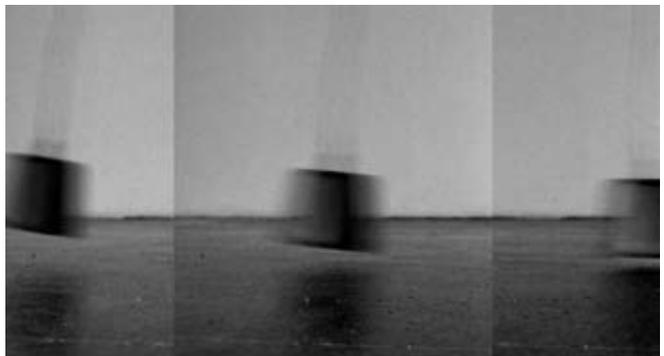
Florian Waldner

Unsere Raumwahrnehmung ist stark durch Klang geprägt. In den meisten Fällen sind wir uns dessen nicht bewusst. Beispielsweise wird eine Wand im Dunkeln durch die sich ändernden Frequenzen der Hintergrundgeräusche gespürt. Das Geräusch von Schritten hilft uns Stiegen und offene Türen zu finden. Diese akustische Räumlichkeit beschränkt sich nicht nur auf die Orientierung, sondern hat auch soziale, musikalische, ästhetische und symbolische Bedeutung.

Diese Arbeit besteht aus acht Hochton-Lautsprechern, die von der Decke hängen und ca. 2cm über dem Boden frei schwingen. Jeder dieser Lautsprecher spielt Wellengeräusche ab, die an unterschiedlichen Plätzen auf der kroatischen Insel Plocica aufgenommen wurden. Die AusstellungsbesucherInnen können durch Schwingen der Lautsprecher den akustischen Raum gestalten. Durch Dopplereffekt und variierende Reflexionen der Bodenfläche bekommen die Wellengeräusche eine ungeahnte Lebendigkeit.

WAVE LANDS ist im Rahmen des *Digital Claiming*-Workshops unter der Leitung von Nicolaj Kirisits und Klaus Filip auf der Insel Plocica (Kroatien) entstanden.

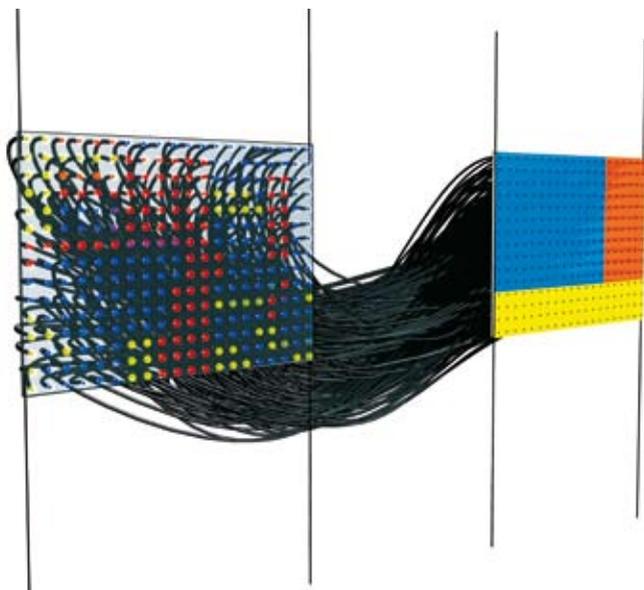
WAVE LANDS
8-Kanal-Klanginstallation
2008



Stephan Wiesinger

Das Projekt untersucht die Möglichkeiten Bilder neu zu setzen, indem das einzelne Pixel als Bildträger autonomisiert wird. Im analogen Verfahren auf Fotopapier erzeugte Farbflächen bilden die Vorlage für das digitale Footage. Die Farbflächen werden gescannt und die Pixel mit Hilfe der digitalen Bildbearbeitung neu komponiert und animiert. Anschließend erfolgt die Rückbelichtung auf 16mm Material des analog-digitalen Hybriden – die im Virtuellen noch flexible Struktur des Bildes wird in die starre Emulsion eingeschrieben.

Der Prozess der Transformation von analog zu digital wiederholt sich in der Skulptur. Durch die Glasfaserkabel können die projizierten Bilder einer digitalen Logik entsprechend manipuliert und neu gesetzt werden.



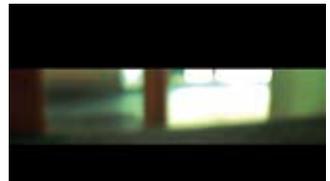
Analog vs. Digital
Interaktive Lichtinstallation
2008

Friedrich Zorn

Die Arbeit beschäftigt sich mit der Visualisierung von Bewegungs- und Orientierungsabläufen blinder Menschen und dem Code, der diesen Personen in der Öffentlichkeit – wo sie gleichsam als wandelndes Signal verstanden werden – zugeordnet wird. Ich übernehme die Rolle eines Blinden und werde Teil der aufnehmenden Apparatur: An meinem Körper und am Blindenstock sind insgesamt 5 Kameras angebracht.

Dieser rhythmisch-bewegte Aufnahmeprozess erzeugt die Sichtbarmachung von Orientierungspunkten; in diesen Prozess der Bild- und Tonproduktion ist mein Körper aktiv eingebunden, so dass ein dynamisches Verhältnis zwischen absichtsvollem Handeln und Zufall entsteht.

Das Ergebnis ermöglicht die Exploration von ästhetischen und sozialen Codes vor dem Hintergrund überraschender intrasemiotischer Beziehungsgeflechte, die sich aus den optischen, akustischen und semantischen Aufzeichnungselementen ergeben. Der Schnitt als integraler Bestandteil dieses Prozesses soll in ähnlich tastender Weise einen neuen, sinnlich erfahrbaren Bedeutungsraum eröffnen.



walking
Video / Installation
2008

DIGITALEKUNST

Universität für angewandte Kunst Wien
Abteilung Digitale Kunst

Expositur Sterngasse 13
1010 Wien

Arbeitsgebiete: Konvergenz der Medien Fotografie, Film, Video, Computer; formale Grammatik, Geschichte und Theorie der Medienkunst. Von der Wahrnehmungstheorie bis zu Programmiersprachen, von der künstlichen Intelligenz zur Synthetik von Bild und Ton, von der Medien-Architektur zu virtueller Realität, interaktiven Installationen, Performances und Netz-Kunst. Über Video- und Audiostreaming zu neuen bidirektionalen Medien-Formaten in Fernsehen, Radio und Internet. Game-Engines in der künstlerischen Produktion. Algorithmisches Gestalten als Entwurfsmethodik. Content-Management und intelligente Objektdatenbanken zur Vermittlung und Dokumentation digitaler Kunst. Cross-Media Interface Design und prototypische Applikationen für das mobile Internet. Erprobung künstlerischer Produktionsmethoden über kollaboratives Arbeiten im Internet.

Leitung: Univ.-Prof. Virgil Widrich

Lehrende: Mag.art. Harald Bauer · Mag.phil. Patrick Dax · Mag.art. Thomas Exner · Thomas Felder · Mag.art. Klaus Filip · Mag.art. Michael Huber · Mag.art. Margarete Jahrmann · Dipl.-Ing. Nicolaj Kirisits · Mag.art. Peter Koger · Dr. Bernd Kräffner · Mag.art. Martin Kusch · Mag.art. Jan Lauth · Mag. art. Lydia Lindner · Mag.art. Max Moswitzer · Friedrich Oelberg · Mag.art. Niki Passath · Friedrich Rakuschan · Mag. Dr. Drehli Andreas Robnik · Mag.art. Ruth Schnell · Mag.phil. Veronika Schnell · Mag.art. Franz Schubert

Technischer Mitarbeiter: Christoph Sieghart

Sekretariat: Franziska Echter

Informationen zum Studium der Digitalen Kunst unter:
www.digitalekunst.ac.at

Arbeiten von: Ruth Brozek · Ile Cvetkoski · Gottfried Haider · Matthias Kassmannhuber · Nina Kataeva · Jan Perschy · Günter Seyfried · Peter Tilg, Nicholas Wormus · Nina Tommasi · Sophie Wagner · Florian Waldner · Stephan Wiesinger · Fritz Zorn · **Ausstellungsarchitektur:** DI Nicolaj Kirisits · **THE ESSENCE 08:** MAK Wien, Weiskirchnerstraße 3, 1010 Wien · **Ausstellungsdauer:** 27. Juni bis 13. Juli 2008 · **Öffnungszeiten:** täglich 10:00 Uhr bis 18:00 Uhr, Dienstag 10:00 Uhr bis 24:00 Uhr, Montag geschlossen

Credits: Grafik: Michael Mazohl · Redaktion: Lydia Lindner und Veronika Schnell · Lektorat: Franziska Echter · © Texte, Fotos bei den KünstlerInnen · © Fotos Cover-Illustration Lena Mayer · Fotos Seiten 6+7+13 Peter Kainz

Herausgeber und für den Inhalt verantwortlich: Universität für angewandte Kunst Wien, Oskar Kokoschka-Platz 2, 1010 Wien, www.dieangewandte.at · Abteilung Digitale Kunst · Univ.-Prof. Virgil Widrich