

DIGITAL TRACES

Werke von: **Stefan Fahrngruber, Gottfried Haider, Raoul Haspel, Korinna Lindinger, Georg Novotny, Laura Russo, Laura Skocek, Julia Staudach, Corinne Studer, Ilknur Yalvac**

Essence 09 – Jahresausstellung der Universität für angewandte Kunst Wien

Vordere Zollamtstraße 3, Raum EG11, A-1030 Wien, Ausstellungsdauer: 26.06.09 – 15.07.09

Öffnungszeiten: Di - So, 11:00 - 18:00 Uhr

Essence 09 – the annual exhibition of the University of Applied Arts Vienna

Vordere Zollamtstraße 3, Room EG11, A-1030 Vienna, Exhibition duration: June 26 – July 15, 2009

Opening hours: Tue - Sun, 11:00 a.m. - 6:00 p.m.

Essence
Digitale Kunst 09
di: 'angewandte

Vorwort	4-5
Stefan Fahrngruber Techno Taktil	6-7
Gottfried Haider frames[]	8-9
Raoul Haspel Pornspot	10-11
Korinna Lindinger unrund	12-13
Laura Russo Fata Morgana	14-15
Laura Skocek Sleeping Bed - Rhythmische Studie	16-17
Julia Staudach Welt-Zeit-Mosaik	18-19
Georg Novotny Traffic	20-21
Corinne Studer SecondSquat	22-23
Ilknur Yavlac RELAX	24-25

Credits: Konzept: Lydia Lindner, Veronika Schnell, Lektorat: Franziska Echteringer, Grafik: Conny Zenk
© Fotos: Sue Sellinger, www.highlighter.org © Texte bei den KünstlerInnen

Herausgeber und für den Inhalt verantwortlich: Universität für angewandte Kunst Wien, Abteilung Digitale Kunst
- Leitung: Univ.-Prof. Virgil Widrich, Expositur Sterngasse 13, 1010 Wien, www.digitalekunst.ac.at

„Digital Traces“

Im Rahmen der Jahresausstellung der Angewandten ESSENCE09 präsentiert die Abteilung Digitale Kunst Diplomarbeiten des Sommersemesters 2009.

Die 10 ausgewählten Arbeiten sind Prototypen unterschiedlicher künstlerischer Herangehensweisen und medienästhetischer Umsetzung und damit gleichzeitig Beispiele für die Diversität des Produktions- und Forschungsfeldes der digitalen Kunst, wie sie an der Universität für angewandte Kunst entwickelt und gelehrt wird.

Das Spektrum der hier gezeigten Arbeiten umfasst interaktive Installationen und Videoskulpturen, GAMEArt, Internet- und Webcamprojekte und kinetische Objekte.

Sie sind Ergebnisse der künstlerischen Auseinandersetzung mit den Auswirkungen informationstechnologisch bedingter Veränderungen auf unsere Wahrnehmung und unser Wirklichkeitsverständnis im Zeichen des digitalen Codes.

Wien, Juni 2009

Univ.-Prof. Virgil Widrich (künstlerischer Leiter der Abteilung Digitale Kunst)
Mag. art. Ruth Schnell (künstlerische Leitung der Ausstellung "Digital Traces")

„Digital Traces“

As part of the annual exhibition of the "Angewandte", which this year bears the title "ESSENCE09", the Digital Art Department will be presenting the diploma work of its students from the 2009 summer semester.

The ten works selected are representative prototypes for differing artistic approaches and medial-aesthetic realisation. At the same time, they also exemplify the diversity of the fields of production and research within the digital arts sphere, which are developed and taught at the University of Applied Arts Vienna.

The range of works on display incorporates interactive installations and video sculptures, GAMEArt, Internet and webcam projects, and kinetic objects.

They are the result of an artistic analysis of the effects of the information technology related changes in our perception and concept of reality in the age of the digital code.

Vienna, June 2009

Univ.-Prof. Virgil Widrich (artistic head of the Digital Art Department)
Mag. art. Ruth Schnell (artistic director of the "Digital Traces" exhibition)

TechnoTaktil
Interaktive Installation, 2009

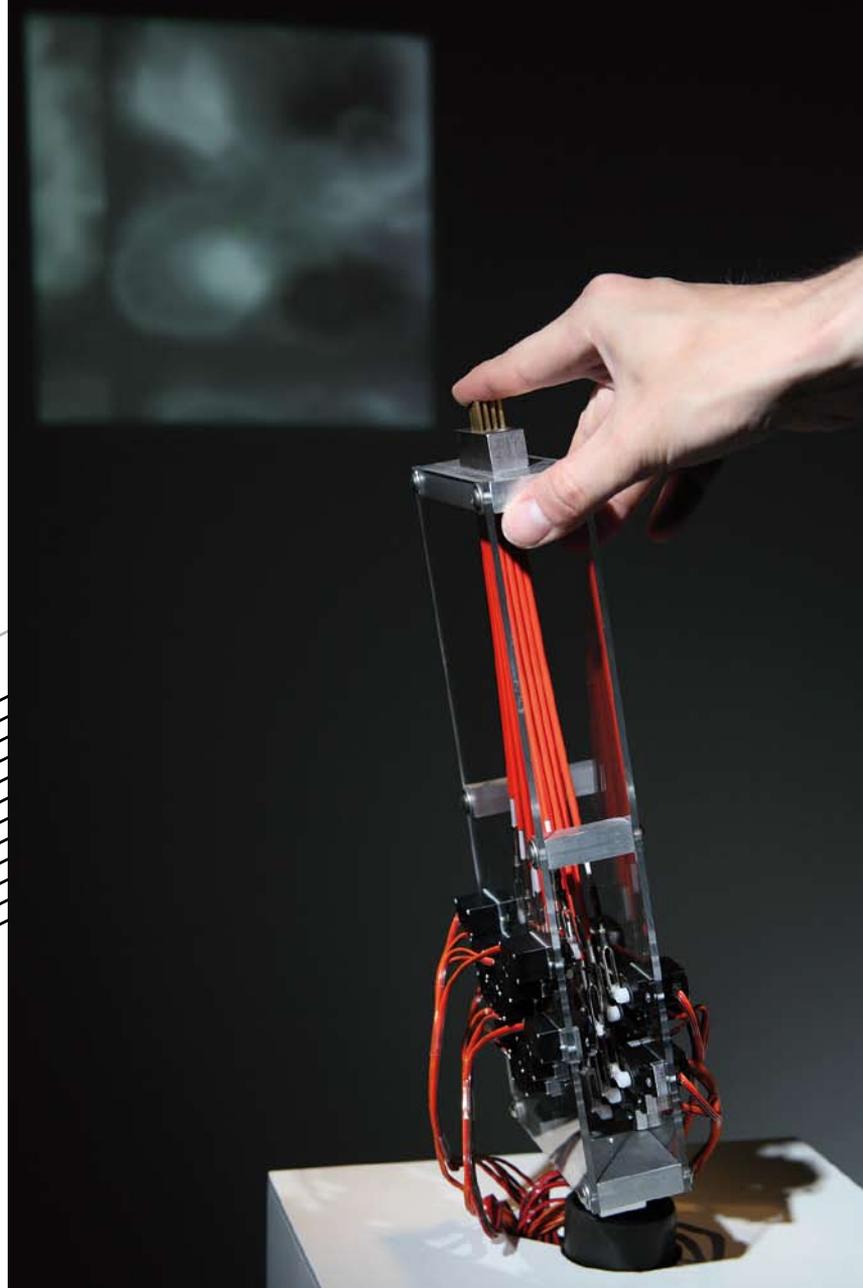
Techno Taktil
Interactive installation, 2009

Stefan Fahrngruber

TechnoTaktil ist ein Instrument zur alternativen Wahrnehmung von digitalen Inhalten. Der Benutzer berührt mit dem Finger eine 12x15mm große Fläche, die ihre Form verändert und den Ausschnitt einer Projektion eines digitalen Bildes wiedergibt. Mittels Zweiachsenlagerung ist es möglich, mit dieser variablen Reliefoberfläche, digitale Bilder zu ertasten.

Techno Taktil presents an alternative for perceiving digital content differently. The user touches a 12 x 15mm large surface with his/her fingers that changes form while displaying a fragment of a projected digital image. Dual axis mount makes it possible to explore digital images with this variable relief surface.

www.digitalekunst.ac.at/diplome
<http://v3d.at/technotaktil/>



Gottfried Haider

Geht ein Betrachter auf den an einer Wand montierten großformatigen Monitor zu, beginnt sich das ihn darauf erwartende statische Foto in einen rasanten Strom von Bildern zu verwandeln. Vor seinen Augen entsteht ein imaginierter Raum, ähnlich wie im Film, einzig die Kader sind hier Fotos aus *flickr*, die ein Algorithmus generativ hintereinander reiht. Indem er seine Entfernung zum Monitor ändert, kann der Betrachter die Abfolge der Bilder modulieren.

When the viewer walks towards the large monitor mounted on the wall, the static image awaiting him/her begins to turn into a flow of images. The viewer sees an imaginary space that can be compared to filmic space, only the frames here are a succession of photos from *flickr*, which are serially aligned by a generative algorithm. The viewer can modulate the image sequence by moving away or closer to the monitor.

www.digitalekunst.ac.at/diplome
<http://gottfriedhaider.com/frames>

frames []

Interaktive Installation, 2009

frames []

Interaktive Installation, 2009



Pornspot

Licht-Video-Installation, 2009

Pornspot

Interactive light and video installation, 2009

Raoul Haspel

Unmittelbar aufeinander folgende transparente LCD-Monitore werden von einem Verfolger-Spot so durchleuchtet, dass er die Inhalte zum Teil überstrahlt. Gezeigt werden Werbungen für Sex-Hotlines. *Pornspot* überzeichnet deren Intensität und macht die ständige Penetration durch pornografische Schlaglöcher physisch spürbar.

LCD monitors installed in close succession are backlit by a follow spot-light in such a way that it partially over-illuminates the content. It is thus unpleasant to look at these monitors showing advertisements for sex hotlines for long. *Pornspot* over-illuminates their intensity and makes the permeation by pornographic chuckholes physically experienceable.

www.digitalekunst.ac.at/diplome
www.raoulhaspel.com



unrund

*Installation, selbstbewegte
Porzellanobjekte, 2009*

unrund

Self-moving porcelain objects, 2009

Korinna Lindinger

Porzellanroboter rollen durch den Raum.

Die mechanische Schwungbewegung des Motors im Inneren und die Deformationen der Porzellansphären erzeugen klingende Bewegungsmuster. Diese gestaltete Zufälligkeit ihrer Bewegung lässt die Objekte lebendiger erscheinen als sie sind.

Porcelain robots roll through the space. The mechanical swinging movements of the motor inside the robots and the irregular porcelain spheres produce patterns of movements and sound. These designed random movements make the objects seem as if they had a life of their own.

www.digitalekunst.ac.at/diplome
www.maschen.at/unrund



Fata Morgana
Installation, 2009

Fata Morgana
Installation, 2009

Laura Russo

Die Installation reproduziert eine Fata Morgana auf technischem Wege. Ausgangsmaterial der Projektion bilden analoge Fotografien, die als „Gedächtnisspeichermedien“ meiner persönlichen Erinnerung fungieren. Durch das Verhalten der Luftschichten verändert sich der visuelle Eindruck stetig und führt so zu unvorhersehbaren Fixpunkten einer prozessualen Erinnerung.

The installation reproduces a mirage with technological means. Analogue photographs, as “memory storage media” of my personal recollections, form the basic material for the projection. Changes in the layers of air alter visual perception, leading to unforeseeable invariables in a processual remembrance.

www.digitalekunst.ac.at/diplome
www.laurarusso.at



**Sleeping Bed -
Rhythmische Studie**
Kinetisches Objekt, 2009

**Sleeping Bed -
A rhythmic study**
Kinetic object, 2009

Laura Skocek

Ein verschlungenes Gespinnst auf einem Feldbett erhält Impulse von dem Netzwerk, das es durchzieht. Die Bewegungen des Objekts werden von einer Konstruktion aus Kabelbindern und Nitinoldrähten gesteuert. Es ergibt sich eine Abfolge von arhythmischen Impulsen, die von Aufzeichnungen während der Phasen zwischen Schlaf- und Wachzustand abgeleitet wird.

An intricate web placed on a cot receives impulses from a network of Nitinol wire and cable ties passing through it. The series of arrhythmic stimuli is derived from data recorded during the phases between sleep and wakefulness.

www.digitalekunst.ac.at/diplome
<http://realag.sonance.net/sleepingbed/>



Welt-Zeit-Mosaik
Digitale Bildinstallation, 2009

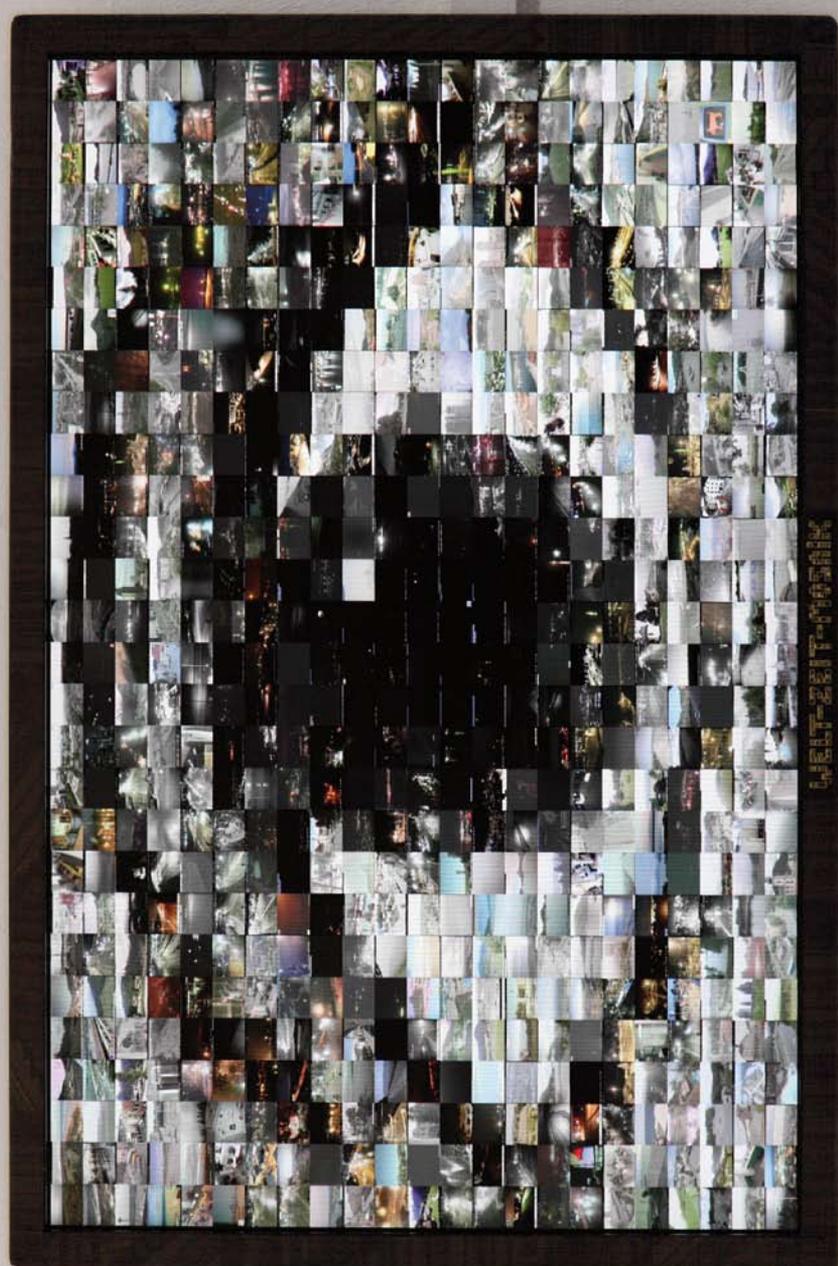
Welt-Zeit-Mosaik
Installation with digital images, 2009

Julia Staudach

Das Mosaik setzt sich aus den Bildern mehrerer hundert Webcams weltweit zusammen, die in Echtzeit Bilder von ihrem jeweiligen Standort ins Netz schicken. Als Mosaik zusammengefügt ergeben sie ein Bild, das durch den zeitlich bedingten Lichtwechsel (Tag/Dämmerung/Nacht) einem permanenten Wandel unterliegt.

The mosaic is comprised of images sent to the Net in real time from several hundred webcams located all over the world. Combined together into a mosaic, a continually changing image results due to the light conditions (day/dusk/night) at the location of the cameras.

www.digitalekunst.ac.at/diplome
<http://juliastaudach.com/weltzeitmosaik/>



www.digitalekunst.ac.at/diplome
http://juliastaudach.com/weltzeitmosaik/

Traffic

Object, Installation, 2009

Traffic

Object, installation, 2009

Georg Novotny

In der Installation *Traffic* wird der Zuschauerverkehr einer freien Internetpornoplattform anonym beobachtet. Die Audiodaten gerade angesehener Clips werden über ein Objekt einer neuen Öffentlichkeit zugeführt. Durch die Überführung des Privaten in den öffentlichen Raum, nimmt das ursprünglich Singuläre des Online-Geschehens einen kollektiven Charakter an. Körperliche Begierde, die sich über Objekte ausdrückt. Die Besucher werden zum Zuhören angeregt: *peer to public* statt *peer to peer*.

In the installation *traffic*, viewers of an Internet porno platform are observed anonymously. Audio data of currently watched video clips are made available by an object to a new public. By transposing the private sphere into public space, the singular quality of an online event turns into a collective experience. Physical desire is expressed through objects and the viewer is stimulated into listening: *Peer to public* instead of *peer to peer*.

www.digitalekunst.ac.at/diplome
www.georgnovotny.biz



SecondSquat

Raumutopia für ein 3D-Internet
Game Art, interaktive Installation, 2009

SecondSquat

Spatial Utopia for a 3D-Internet
Game Art, interaktive installation, 2009

Corinne Studer

„SecondSquat“ ist eine interaktive Installation, die die virtuelle Raumplanung und die Bewegungsmöglichkeiten in einem dreidimensionalen Internet am Beispiel von „Second Life“ reflektiert und eine neue Utopie entwirft. „SecondSquat“ modelliert die Utopie einer Online-Welt, die ein hindernisloses Fliegen durch den dreidimensionalen virtuellen Raum ermöglichen soll. Auf spielerische Weise eröffnet die Installation einen Zugang zu virtuellen Raumerfahrungen und zur aktiven Mitgestaltung dieser Utopie.

SecondSquat is an interactive installation that reflects, using the example of „Second Life“, spatial planning and the possibilities of movement within a three-dimensional Internet. Drawing from these experiences SecondSquat projects a new spatial Utopia. SecondSquat's model of this Utopia is designed to remove the usual barriers that prevent free flight within such online worlds. The installation offers a playful way of experiencing virtual space and for actively participating within this Utopia.

www.digitalekunst.ac.at/diplome
www.ctopia.net



RELAX

Interaktive Sound- Skulptur, 2009

RELAX

Interactive sound sculpture, 2009

Ilknur Yalvac

Die Arbeit *RELAX* ist eine interaktive Sound-Skulptur, die einen Klangraum erzeugt, indem Körpersprache in Klänge übersetzt werden.

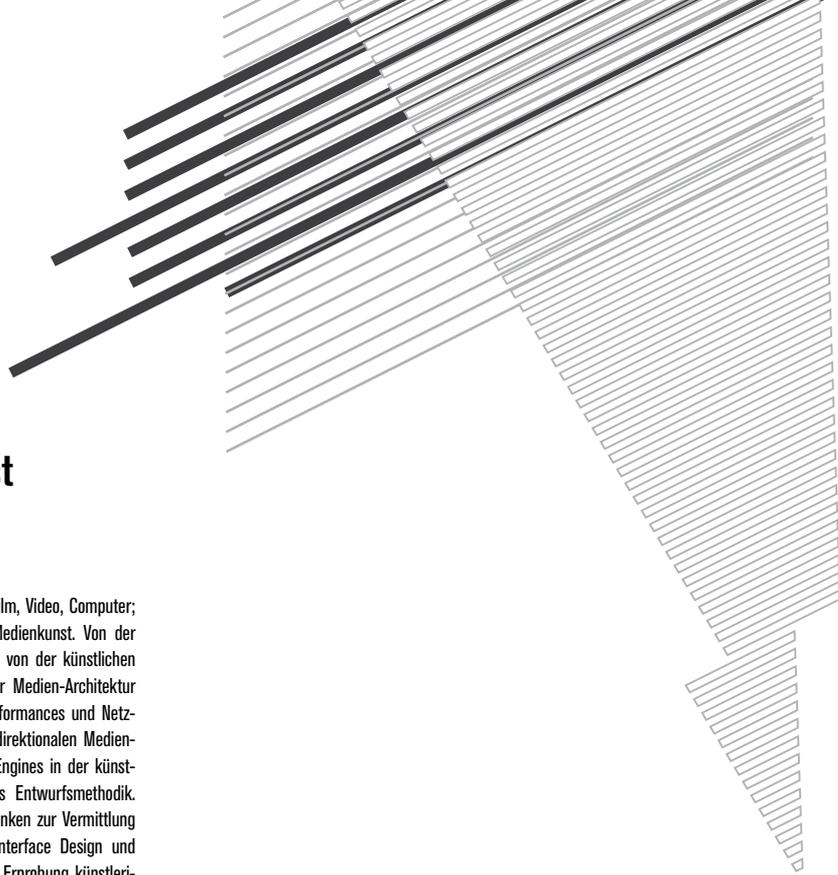
RELAX bietet ein spezielles Interface und ist eine neue Art von Musikinstrument, das mit dem gesamten Körper gespielt wird.

RELAX is an interactive sound sculpture which creates a sound space by transforming our body language into sounds.

RELAX chair is a special interface, a new kind of musical instrument that you play with your body.

www.digitalekunst.ac.at/diplome
<http://relaxchair.wordpress.com/>





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 Netzkunst. 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 Objektbanken 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

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

University of Applied Arts Vienna
Digital Art Department

Expositur Sterngasse 13, 1010 Vienna

Areas of activity: Convergence of the media of photography, film, video, computer; the formal grammar, history and theory of media art. From perception theory to programming languages, from artificial intelligence to the synthesis of image and sound, from media architecture to virtual reality, interactive installations, performances and net art. Via video and audiostreaming to new, bi-directional media formats in television, radio and on the Internet. Game engines in artistic production. Algorithmic design as an outlining method. Content management and intelligent object databases for the communication and documentation of digital art. Cross-media interface design and prototype applications for the mobile Internet. The testing of artistic production methods via collaborative Internet working.

Head: Univ.-Prof. Virgil Widrich

Information concerning studies in digital art under:
www.digitalekunst.ac.at