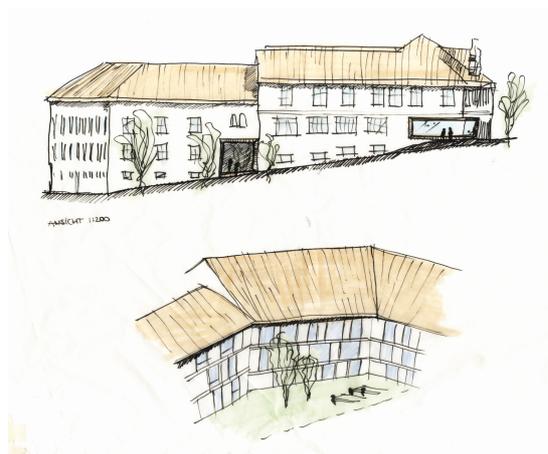


rundgang 2017 der Kunstuniversität Linz - Übersicht der Projekte

STANDORT HAUPTPLATZ

die architektur

Im diesjährigen Sommersemester befassen sich die Studierenden im Rahmen des Entwurfsprojekts bei Prof. Arch. Roland Gnaiger mit der Innenstadt von Hartberg - eine Kleinstadt, welche inmitten der vielfältigen oststeirischen Kulturlandschaft mit Weingärten und Heidewäldern eingebettet ist. Die Schlusspräsentation zeigt die Entwicklung der kleinstädtischen Strukturen als globales Thema. Die Projekte schöpfen aus den Potenzialen der gesamten Gegend, gehen auf die Bedürfnisse der Bevölkerung ein und zeichnen zukunftsfähige und nachhaltige Szenarien für die derzeit sterbende Innenstadt. Ensembles aus historisch bedeutenden Häusern mit neuen Inhalten, durchgrünte, blühende Innenhöfe, neustrukturierte verkehrsbesänftigte Plätze, sowie Neubauten an strategisch wichtigen Stellen, thematisieren die vielfältigen Entwürfe. Gleichermaßen getragen von den gestalterischen Qualitäten, wie gesellschaftspolitischer Relevanz stärken die 20 Projekte gemeinsam den zukünftig möglichen Ort und zeigen Wege auf, durch welche ein Mehrwert für die Gemeinschaft generiert werden kann. Die Studierenden sind nicht auf der Suche nach einem großen Gesamtkonzept, viel eher schaffen sie punktuelle Interventionen mit identitätsstiftender Atmosphäre, die Impulse für weitere strategische Entwicklungen setzen.



Ansicht Perspektive Haus Klement

Präsentationszeit: 29.06.2017, 10.00 bis 13.00 Uhr und 14.00 bis 18.00 Uhr.

Fashion & Technology

Fashion & Technology präsentiert beim rundgang ihr aktuelles Semesterprojekt. Das Themenfeld wurde in Zusammenarbeit mit der Lenzing AG entwickelt. Die Studierenden sollen in ihren Designs eine Haltung zum Themenfeld „Wachstumsprozess, Zeit, Tempo, Dimension, Handwerk, Luxus, Wert entwickeln“ und diese in ihren Modedesigns umsetzen. Der Herstellungsprozess von Tencel – der Faser, die wie keine andere für die Lenzing AG steht – dient ihnen als Beispiel: Ein Baum wächst mit der ihm eigenen Geschwindigkeit - noch. Eine Buche beispielsweise wächst pro Jahr ca. 90 Millimeter und wird um die 300 Jahre alt. Aus Buchenholz entsteht in einem geschlossenen Kreislauf die botanische Faser Tencel. Tencel generiert neue Materialeigenschaften: saugfähiger als Baumwolle, sanfter als Seide, kühler als Leinen. Im textilen Zentrum Haslach werden auf 100 Jahren alten Jaquardwebstühlen Tencelfasern verwebt. Tradiertes Handwerk und neue Technologie greifen so ineinander.

Studierendenprojekte:

NONKONFORM

Miriam Eichinger

Die strengen Normen der Mode aufzubrechen und die Ästhetik der gesellschaftlichen Diversität zu erfassen, ist Ziel von Eichingers Projekt. Jeder Körper ist unterschiedlich, hat Makel, Unebenheiten, Asymmetrien. Überspitzt wurde aus diesen Eigenschaften ein neues körperliches Ideal erdacht und als Schneiderpuppe gefertigt. Die Kollektion wurde eigens für diesen selbstbewussten Körper maßgeschneidert. Sie richtet sich gegen gesellschaftlich auferlegte Anpassung und zelebriert Nonkonformität.

ME-PROTOTYPE

Simon Hochleitner

„Me-Prototype“ ist der Titel eines Konzepts, bei dem verschiedene Projekte immer wieder auf Daten und Informationen eines menschlichen Körpers bezogen werden.

Den Ausgangspunkt von „Me-Prototype“ bildet der 3D-Scan einer Person. Diese Daten werden in mehreren Programmen (Rhino, Clo3d und Adobe) sichtbar gemacht und als Ausgangspunkt für Konstruktionen zwischen Körperhülle und Kleidung verwendet.



Fotocredits: Simon Hochleitner

DAS LUXURIÖSE IDEAL DES UNVOLLKOMMENEN

Sophia Höretzeder

Luxus bezeichnet heute meist rein Oberflächliches. Höretzeder's Design will durch absichtliche Fehler und (Zer)Störungen aus luxuriösen Materialien Unvollkommenes machen. Der Luxus der Individualität entsteht dabei genau dort, wo an Idealen gekratzt und ihr oberflächlicher Schein bewusst gestört wird.

OHNE TITEL

Ines Katner

Der Kokon steht als Zeichen für Veränderung. Im (über)tragenen Sinn auch für die Entwicklung vom Kind zum Erwachsenen. Als Material verwendet Katner Tüll, in den partiell Gewichte eingestrickt wurden. Leicht und Schwer treffen im Kleidungsstück auf einander. Die Form des Kokons ergibt sich aus diesen Unterschieden.

SECOND SKIN

Aaron Keller

second skin entwickelt eine futuristische Designsprache zwischen Mensch und Kleidung. Inspiriert vom Schichtaufbau der Haut, fokussiert sich das Projekt auf die Erforschung und Entwicklung von biobasiertem Kunststoff und dessen Formstudien am menschlichen Körper. Die materiellen Eigenschaften dienen als formgebende Designmethode, aus der sich eine grundlegend neue Ästhetik ableiten lässt. gleichzeitig bietet second skin einen Ausblick auf alternative, nachhaltige Materialien, die konventionelle Textilien in Zukunft ablösen könnten.

OHNE TITEL

Melanie Nutz

Wie raumgreifend kann das Design sein? Wieviel Raum nimmt sich das Kleidungsstück? Einrichtung und Kleidung gehen eine Beziehung ein. Die Kleidungsstücke werden durch die Möbel beeinflusst, nicht durch den menschlichen Körper. Die Haut des Möbelstückes wird ausgezogen und als Kleidung dargestellt.

VERZERRUNG. Eine Erforschung von Verzerrungsempfindungen.

Miguel Passos

Eine Kombination aus reflexivem Material und Flüssigkeiten wiegelt sich zu einer dynamischen optischen Illusion auf, die die Wahrnehmung der Zuschauer verzerrt. Um diesen Effekt zu verstärken, wird das Spiel aus Licht und Schatten am bewegten Körper erforscht.

Unsichtbare Kräfte sichtbar machen.

Tania Pérez Hernandez

Wir sind von unsichtbaren Kräften umgeben, die uns und unsere Umgebung verformen, verschieben, uns anziehen oder abstoßen. Diese Kräfte lassen sich in Pérez-Hernandez Jerseykleid erfahren. Mit elastischen Schnüren wurden daran Gewichte fixiert, die je nach Lage die Drapierung des Kleides verändern. In der Bewegung erzeugen sie Geräusche und übersetzen so die Gesten der Trägerin auf eine auditive Ebene.

NEUROPLASTIZITÄT

Karoline Pöhn

Neuroplastizität beschreibt die Fähigkeit des Gehirns neue Neuronenbahnen zu bilden. Dies setzt einen Impuls voraus. Ausgehend von der Neuroästhetik zeigt diese Arbeit den Versuch, den Prozess der Neubildung – den Impuls – darzustellen. Dabei spielen Bahnen und Kreuzungen, die sich der Umgebung anpassen, die Hauptrolle in der Entwicklung des Kleidungsstückes.

UNBERECHENBARES WACHSTUM

Ursula Vogl

Obsoleszenz und Zerfall sind omnipräsent in der Mode. Vogl entwickelt ein Kleidungsstück, das sich diesem Gesetz entzieht. Als Material verwendet sie keinen textilen Stoff, sondern eine lebende Pflanze. Dynamisch entfaltet es sich aus eigener Kraft immer weiter und stellt sich metaphorisch gegen die Kurzlebigkeit der Mode.



Fotograf: Günter Parth

MIT HAUT UND HAAR

Belinda Winkler

Entstanden ist Winklers Projekt aus der Intention, die Berührung eines geliebten Menschen festzuhalten und am Körper zu tragen. Aus Jerseystreifen entsteht ein sehr bewegliches, lockeres Material. Die Oberfläche wurde anschließend mit einer Beschichtung aus heißem Wachs überzogen. Das sich verfestigende Wachs formt den Moment der Berührung dauerhaft ab.

Industrial Design

Die Studienrichtung Industrial Design zeigt eine Präsentationsauswahl aus Kooperations- und Forschungsprojekten der letzten 18 Monate.



Elias Pfuner / Schutzmaske / 2016

Künstlerische Praxis

Die Abteilung Art and Practice / Künstlerische Praxis am Institut für Kunst und Bildung, zeigt zwei große Projekte des Studienjahres 2016/17: "Die Ordnung der Dinge- Ortsspezifische Kunst im Ordensklinikum Linz- Barmherzige Schwestern" sowie die Sonderedition des gfk Magazins zum Thema Nichtwissen. Da beide Projekte erst im Oktober 2017 veröffentlicht werden, werden diese am Rundgang mittels Rauminstallation präsentiert, die ein Gefühl für und einen Eindruck von den Auseinandersetzungen der Studierenden mit den Themen vermittelt. Außerdem wird eine Installation mit unterschiedlichsten, im Lichtschacht abgehängten Arbeiten aus allen Fachbereichen des Instituts gezeigt.

Mediengestaltung

Das Lehramtsstudium Mediengestaltung präsentiert Projekte von Studierenden:

FENCES, Installation

Florian Pucher & Lisa Knaak

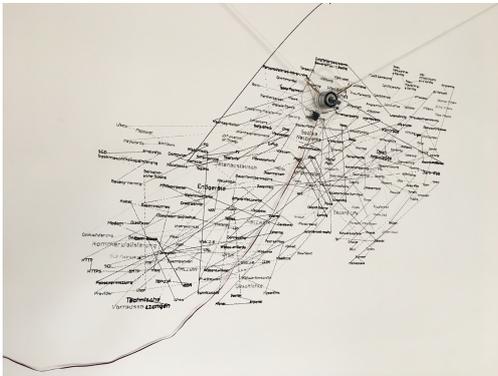
Existieren Grenzen nur in unseren Köpfen oder sind sie real? Was passiert, wenn die Grenzen in unseren Köpfen Wirklichkeit werden? Die Installation Fences stellt sich dieser Frage.



Webmap

Lisa Knaak & Raphaela Danner

Die Arbeit Webmap ist im Rahmen der Lehrveranstaltung Artistic Research entstanden, es handelt sich dabei um eine Sammlung von Begriffen rund um das www. Gezeichnet wird die WebMap von einem Vertical Bot.



„Vietnam - Del Suelo no Pasas“

Thomas Achitz

Für diese Videoarbeit wurde die Band "Vietnam" aus Barcelona über einen Zeitraum von 7 Monaten auf Tour nach Galizien und in Barcelona begleitet. Die Dokumentation stellt einen Art Roadtrip von Barcelona bis ins über 1200 Kilometer entfernte Vigo dar. Der Film versucht vor allem eine junge spanische Generation zu porträtieren die im Hinblick auf Zukunftsaussichten von Optimismus über Pessimismus bis hin zur Apathie zu pendeln scheint. Zwischen Resignation und Aufbruchsstimmung soll diese 30-minütige Dokumentation einen kleinen und zugegebenermaßen subjektiven Einblick in das Leben einer Gruppe von Jugendlichen geben, die sich zurecht die Frage stellen ob und wie sie noch Teil der heutigen europäischen Gesellschaft werden können bzw. ob sie das überhaupt wollen. Ein wichtiger Begleiter auf ihrem Weg zur Beantwortung dieser Fragen ist dabei ihre gemeinsame Musik.



Technik & Design / Werkerziehung

Als Vorschau zum neuen Lehramtsstudium *Gestaltung: Technik.Textil* werden aktuelle Ergebnisse von Studierenden, welche die Fächer *Technik* und *Textil* noch in separaten Diplomstudien durchlaufen, präsentiert. Erkennbar ist bereits die gegenseitige Durchdringung der zukünftig in einer Studienrichtung gedachten Fachbereiche anhand der präsentierten Projekte und Konzepte. Die Exponate und Videos erzählen von der künstlerisch-gestalterischen Auseinandersetzung mit Design,

Körper, Raum und Technik. Unsere zukünftigen AbsolventInnen werden fachlich und fachdidaktisch gut gerüstet sein, um den Heranwachsenden in Schulen und außerschulischen Bereichen zentrale und unverzichtbare Kompetenzen als selbstbestimmte (Mit-)GestalterInnen der bebauten und belebten Umwelt mit auf den Weg zu geben.



Marlene Freynschlag: „Eine Kunst in Schwarz-Weiß“ (Patchwork)
LV: Medium Textil IV

Visuelle Kommunikation

Die Abteilung Visuelle Kommunikation präsentiert beim „rundgang“ 2017 zwei Masterarbeiten:

PASSING THROUGH

Petra Fröschl, Fotografie, 2017

Das Fotoprojekt PASSING THROUGH zeigt drei Frauen im Alter von Mitte 30 bis Mitte 90 in unterschiedlichen Lebenssituationen und versucht, einen Einblick in deren Leben zu geben. So verschieden wie sie sind, könnten diese drei Frauen ebenso zu einer einzigen Person verschmelzen. Damit durchschreitet man beim Betrachten der drei Bücher nicht nur drei verschiedene Lebensbereiche, sondern erlebt auch, dass Veränderung und Vergänglichkeit im alltäglichen Leben und im Augenblick kaum Präsenz haben. Erst im Vergleich und im Sprung von einer Person zur anderen ist ein Fortschreiten des Lebens spürbar.



Pink is a girl's color

Karina Ebner, Fotografie, 2017

Beim Projekt "Pink is a girl's color" geht es um Genderperformance und die Auslebung des eigenen Geschlechts. Wir alle haben diese Stereotypen in unseren Köpfen was wir als typisch männlich oder weiblich wahrnehmen. Im Projekt "Pink is a girl's color" geht es genau um diese Genderkategorien und wie wir unser soziales Geschlecht, nach Außen tragen. Die Idee war, Portraits von Menschen zu machen und einerseits alle Genderattribute aus den Gesichtern zu entfernen und andererseits ihnen verschiedene Genderperformances zuzuweisen, die sie so von sich nicht kennen. Die Hauptaussage hinter dem Projekt: Gender is made by society. Karina Ebner war es wichtig zu zeigen, dass jedes Gesicht androgyn aussehen kann und gleichzeitig auch sehr wandelbar ist.



Zeitbasierte und Interaktive Medien

Zeitbasierte und Interaktive Medien präsentieren Projekte von Studierenden:

TRANSCENDENTAL LOVE

Fabian Terler, 2017

„Transcendental Love“ ist eine Videoskulptur, bestehend aus zwei Aufnahmen eines Aufzugs, der sich in einem langsamen, monotonen Liebesakt befindet. Das Konzept menschlicher Liebe wird in der Arbeit aufgelöst, einerseits durch die Absurdität einer erotischen Beziehung nicht-menschlicher Objekte und andererseits durch den Faktor, dass es sich um Aufnahmen ein und desselben Aufzugs handelt, wodurch ein gewisser Narzissmus indiziert wird. Der transzendente Aspekt ergibt sich aus der Unmöglichkeit, als Mensch eine Liebesbeziehung zwischen Objekten nachzuvollziehen, aber auch durch die transzendente Erscheinung des Aufzugs an sich.

TAMBARIN

Markus Bruckner, 2017

TAMBARIN ist ein narratives Computerspiel-Projekt, des Künstlers Markus Bruckner, das als mehrteilige Serie geplant ist. Grafikstil und Gameplay in Tambarin sind angelehnt an diverse Genrevertreter der 1980er Jahre, aber die Welt die es zu entdecken gilt besticht durch authentische Dialoge und starke Charaktere. In der hier präsentierten ersten Episode übernimmt der/die Spieler/in die Rolle des Prinzen Breem Helmzier, der nach einem großen Krieg bei seinem Volk in Ungnade gefallen ist. Der geächtete Prinz muss sich nicht nur mit seinen exzentrischen Untertanen, den sexuellen Eskapaden seiner Schwester, und einem „FUCK YOU!“-Graffiti auf seiner Burgmauer herumschlagen. Es geht auch darum einer Verschwörung auf die Schliche zu kommen und mit Härte und Strenge das Volk in seine Schranken zu verweisen. Trotz seines mittelalterlich anmutenden Settings entführt TAMBARIN in eine Fantasy-Welt die auch auf unsere modernen Probleme Bezug nimmt, und in der es von politischen sowie menschlichen Fallgruben wimmelt.



ZEICHNUNG von MARKUS BRUCKNER zu seinem Spiel „TAMBARIN“. Es zeigt die vier politischen Vertreter der Urlaubsinsel Ereb. © 2017 by Markus Bruckner

TONBRÜCKE

Ute Hackl, 2017

Abbruchstücke der in Linz abgerissenen Eisenbahnbrücke sind mit einem Mikrocontroller und kapazitiver Sensorik (Berührungssensoren) so ausgestattet, dass sie bei Berührung jeweils historische Tonaufnahmen aus dem Umfeld der Brücke abspielen. Wenn die Berührung endet, endet ebenfalls der Ton. Die Eisenbahnbrücke ist durch ihren

Abriss nun Geschichte. Mit dieser Arbeit kann die Akustik und Haptik der Brücke und die damit verbundenen Emotionen begreifbar und hörbar gemacht werden.

TABULA RASA

Angelika Wonisch, 2017

Seit geraumer Zeit schreiben wir uns Briefe. Wir haben schon viel durchgemacht.

Sie: „Lass uns Tabula Rasa machen.“ Es fällt mir schwer.

War das das Ende unserer Freundschaft?



Angelika Wonisch

WATER LIFE

Florian Eibel, 2017

Organische Visualisierungen entstehen: Wiederholung der Zeit - in der Schleife.

I) Die Maschine übersetzt Klang in Blasen, die einen Klang erzeugen, der durch ein Mikrofon in die Maschine zurückgeführt wird. Eine Rückkopplungsschleife wird erzeugt.

II) In der bildenden Kunst ist es eine gängige Praxis, das Video-Material zu schleifen, das in den Rhythmus der Musik passt. Die visuelle Maschine geht einen Schritt zurück, um die Veranstaltung selbst zu schleifen.

Am I A Girl Yet?

Sophia Hochedlinger, 2017

„Am I A Girl Yet?“ ist eine interaktive Videoinstallation, die sich mit geschlechtsspezifischen Verhaltensweisen befasst und dabei den Fokus auf die Rolle der Frau legt.

Das Projekt beschäftigt sich mit erlernten Verhaltensmustern, die speziell weiblichen Personen zugeschrieben werden. Der_die Zuschauer_in beobachtet zwei Generationen von Frauen, eine Mutter und ihre zwei Töchter, die verschiedene Handlungen ausführen, wie zum Beispiel: Sitzen, Reden, Gehen etc.. Jede Handlung kann in der Kategorie „geschlechtsspezifisch“ oder in der Kategorie „geschlechtsneutral“ betrachtet werden.

Mithilfe eines Steuerpults ist es möglich zwischen den beiden Kategorien hin und her zu schalten und damit die Handlungen in der einen oder der anderen Art der Ausführung zu betrachten.

splace magazine

Am Standort Hauptplatz wird die neue Ausgabe von splace, dem digitalen Magazin der Kunstuniversität Linz präsentiert. Die neue Publikation steht unter dem Thema Angst. Ebenso zu sehen ist die dazugehörige Ausstellung.

Des Weiteren wird am Standort Hauptplatz das **Innovationslabor der Kunstuniversität Linz** präsentiert.

STANDORT DOMGASSE

Bildhauerei – transmedialer Raum

Eine Anfangsskulptur mutiert im Laufe der Zeit. Sie ist in einer Kopie des kleinen Ausstellungsraumes (12m²) der One Work Gallery in Wien, die in der Bildhauerei aufgebaut wird, eingesperrt. Die Studierenden wechseln sich als Nährlösung für die mutierende Zelle ab. Jede/r StudentIn erhält der Reihe nach den Schlüssel für den Raum, arbeitet an der Transformation der Zelle und gibt nach

getaner Modifikation den Schlüssel an die nächsten Studierenden weiter. Die Zelle ist immer nur für die Person, die gerade die Nährlösung bereitet, sichtbar. Es gibt einen fix installierten Fotoapparat, welcher regelmäßig Aufnahmen von der Entwicklung der Zelle macht. Muss die Zelle in eine der Werkstätten (Metall, Holz, oder Formbau) bewegt werden, befindet sie sich auf einer Art Servierwagen unter einer Art undurchsichtigen Käseglocke, um so das Inkognito der Zelle zu wahren.



„One Two More“

Experimentelle Gestaltung

Vom ersten Jahrgang bis zu den heurigen DiplomantInnen, von Fotografie bis Performance - zahlreiche Studierende der Experimentellen Gestaltung zeigen unterschiedlichste Arbeiten beim Rundgang der Kunstuniversität Linz.

it's the body that will be gone ist eine Aufführung, eine geprobte Performance mit unbestimmtem Verlauf. Dabei wird ein Bambusstock (Tonkinstab) durch die Luft geschlagen, sodass diese hörbar wird. Während des Probenprozesses werden Begriffe gesammelt und in Bewegungen transformiert, die von den TeilnehmerInnen erforscht und festgelegt werden. Jede Aufführung verläuft unterschiedlich, sie wird an die gegebenen Umstände angepasst. Auch die TeilnehmerInnen sind austauschbar. Um an *it's the body that will be gone* teilnehmen zu können, werden keine Performance-Erfahrungen vorausgesetzt. Eine Aufführungsgruppe setzt sich auch aus TänzerInnen, SchauspielerInnen, Bildenden KünstlerInnen und Menschen ohne jeglicher künstlerischer Praxis zusammen. Durch die unterschiedlichen Zugänge lernen alle voneinander



Fotocredits: Laimbauer

Interface Cultures

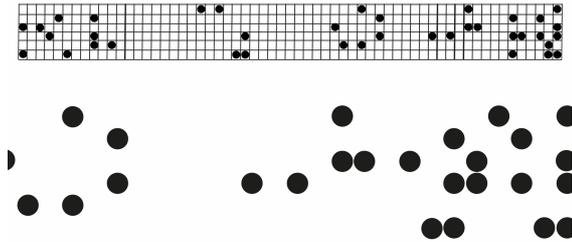
Interface Cultures präsentiert beim Rundgang 2017 Projekte von Studierenden, sowie Ergebnisse der Lehrveranstaltung „Mobile Cinema“ mit Gastprofessor Masaki Fujihata. Um den aktuellen Stand der Filmmedien zu reflektieren, beschäftigten sich die Studierenden mit dem Konzept der Montage indem sie ein "Selbstinterview" durchführten und das dabei entstandene Material experimentell in Installationen verwendeten. Die Projekte hinterfragen, wo die Aspekte der Interaktionen der BenutzerInnen im Medium Film liegen.

Studierendenprojekte:

MusiCalendar

Or Wollf

Diese Installation befasst sich mit der Kombination der digitalen und analogen Welt im Bezug auf die Wiedergabe persönlicher Daten. Das Projekt umfasst eine digitale Schnittstelle, die persönliche Eigenschaften aufnimmt und einen individuellen Kalender erstellt. Diese Daten werden als Punkte auf einem Papierstreifen für eine Spieluhr verwendet und in eine Melodie und Visuals übersetzt. Die Kombination aus Digitalem und Analogem erschafft eine neue Art und Weise alltägliche Interfaces, wie zum Beispiel einen Kalender, zu verstehen. Persönliche Daten von Personen erhalten eine neue individuelle Interpretation für Lifestyle, Events und Termine.



rotating lights

Kinetische Licht Installation – 2015

Stefan Tiefengraber

'rotating lights' ist die zweite Installation der Serie Noise / Light / Seoul. Die kinetische Installation besteht, für diese Ausstellung, aus drei für Korea typische Beleuchtungskörper, die durch ihr grelles Licht auffallen und sich aus je vier Leuchtstoffröhren zusammensetzen. Die Leuchten sind zu einem rotierenden System verbunden. Angetrieben von Motoren drehen sich die Lampen zunächst langsam, bis die Rotation kontinuierlich schneller wird, sich bis zur maximalen Geschwindigkeit steigert und nur mehr Lichtkreise zu erkennen sind. Am Höhepunkt wird der Strom ausgeschaltet – das Licht erlischt und die Motoren laufen aus. Der/die BetrachterIn bleibt im stillen und dunklen Raum zurück, bis die Lichter wieder angehen und die Drehung von Neuem beginnt.



Data Distortion Drawings

Electromagnetic Activity Linz

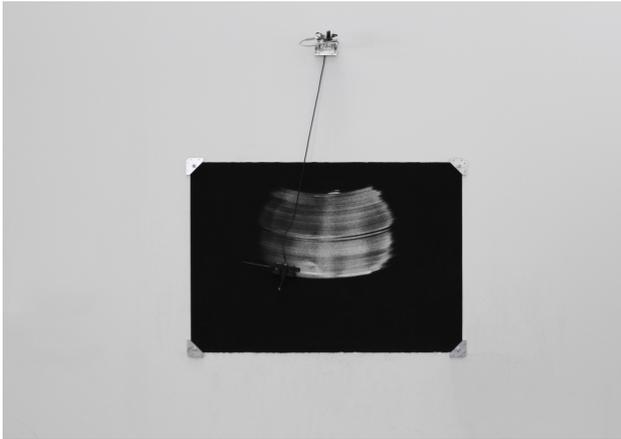
Datenvisualisierung – 2014

Stefan Tiefengraber

Drei Zeichnungen die elektromagnetische Strahlung an verschiedenen Plätzen in Linz - OK Platz, Pöstlingberg und Kunstuniversität Linz visualisieren.

Die Data Distortion Drawing Machine schleift, jeweils zehnmütige Aufzeichnungen der Strahlung, langsam in Pendelbewegungen in zuvor aufgetragene schwarze Pastellfarbe vom Papier. Nach 15 bis 20 Stunden hat die Maschine eine verzerrte Datenvisualisierung kreiert. Die Zeichenmaschine funktioniert wie analoge Effekte im Sound- und Videobereich, die Wellenform von analogen Signalen wird manipuliert. Die Verzerrung der Daten wird von der Struktur des Papiers, der Wand auf dem die Maschine befestigt ist und der Maschine selbst beeinflusst.

Dies geschieht während des Zeichenvorgangs und ist nicht reproduzierbar.



Polyus

Johannes Wernicke

„Polyus“ ist ein omnidirektionaler Lautsprecher, der es verschiedenen ZuhörerInnen erlaubt, individuell und zur gleichen Zeit unterschiedliche Klänge wahrzunehmen. Die Klänge können spezifischen Bereichen des Raumes zugeordnet werden, die jeweils nur von der Person wahrgenommen werden, die sich dort aufhält. „Polyus“ setzt sich aus drei Teilen zusammen: Dem „Acouspade“, ein Richtlautsprecher, der den Schall in eine Richtung fokussiert, einem rotierenden Reflektor, der den Schall in einen rechten Winkel umlenkt und einem LIDAR Sensor (Licht Radar), der die Zuhörer im Raum lokalisiert. „Polyus“ ermöglicht es nichtlineare, räumliche Kompositionen zu realisieren, durch die sich das Publikum bewegen kann, anstatt sie auf einer Zeitachse wahrzunehmen. Das System soll unter anderem unseren akustischen Orientierungssinn auf die Probe stellen.



Spirit Spaces

Aisun Kim & Stevie Jonathan Sutanto

Die Entstehung von digitalen Medien ist zum Werkzeug und Studierfeld der Kunst geworden. Wearables sind neue Werkzeuge für Arbeiten in vielen Aufführungen mit diesen Medien.

Spirit Spaces arbeitet im Zwischenraum digitaler Medien und den Menschen.

Die Arbeit bietet eine neue Möglichkeit des Ausdrucks, der organisch mittels Wearables interagiert. Für den organischen Ausdruck des Körpers verwendet Aisun Kim und Stevie Jonathan Sutanto ein Schwerkraft-Physik-Modell. Licht kann ein Energieraum sein, um zu helfen ihre persönliche Luft zu teilen.



Bitcoin Traces
 Martin Nadal

Es wird empfohlen, dass die Zukunft des Geldes Kryptokünrenzen und die relevantesten dieser Bitcoin sind. Der Hauptunterschied zwischen Warengeld („Fiat money“) und Bitcoin ist, dass Geld nicht durch staatliche Regulierung oder Gesetz geschaffen wird, sondern durch einen wettbewerbsfähigen und dezentralisierten Prozess namens "Mining" erzeugt wird und dass alle Transaktionen öffentlich in einem gemeinsamen Hauptbuch namens „Blockchain“ gespeichert sind.

"Bitcoin Traces" zeichnet eine infografische Datenvisualisierung einer Transaktion. Die beteiligten Bitcoins wurden von einem „Miner“ erstellt. Es steht nicht die Rolle des Geldes als Maß für den Wert im Mittelpunkt, sondern vielmehr die Erforschung seiner Geschichte, in der andere Transaktionen an der Vergangenheit teilgenommen haben um das Geld der Materialität zu berauben. Betrachten Sie Geld als ein Netzwerk, wo jeder Knoten ein Gut oder ein Service ist.

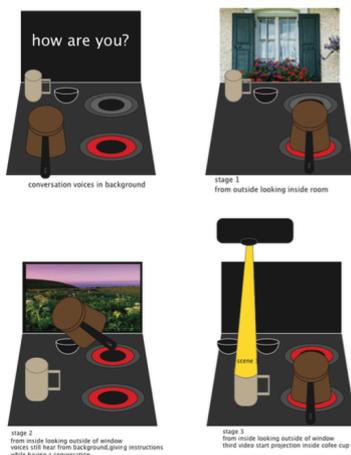
The sung portrait
 Alexandre Gomez, Isadora Teles de Castro e Costa

Kommen Sie und sehen, was diese kleinen Kreaturen, die in einem kleinen Bildschirm leben und auf eine verführerische Sängerin warten, tun können. Aber seien Sie vorsichtig, wenn Sie schreien wird sie weglaufen und Schweigen bringt sie zum Schlafen. Wenn Sie ein kleines Lied singen damit sie tanzt, erleben Sie eine schöne Überraschung: eine Spiegelung von tausend Farben.

How are you?
 Zeynab Zarringhoba, Luis Toldedo

Auf einem Tisch liegen vier Grundobjekte zur Vorbereitung des Kaffees: ein Topf, ein Becher Zuckerwürfel und ein Löffel. Hinter dem Tisch steht eine Wand, die ein Video der Natur im Loop projiziert. Eine Geschichte beginnt, wenn ein Besucher neben dem Tisch steht. Die Mauer sagt: "Wie geht es dir?". Und Naturclips verbinden sich mit einem Dialog über Kaffeevorbereitung, Zeitwahrnehmung, Erinnerungen und Stimmungen.

Die Stimme und eine Video-Mapping über den Tisch, lädt den Besucher ein, mit den Objekten zu interagieren, um Kaffee zuzubereiten. Jede Interaktion führt einen neuen Dialog vor, bis der Kaffee fertig ist und projiziert ein letztes Video in der Kaffeetasse, die die Geschichte schließt.



Kulturwissenschaft

Die Abteilung Kulturwissenschaft bietet Pop-Up Vorträge gemeinsam mit dem IFK Internationales Forschungszentrum Kulturwissenschaften am Standort Domgasse an.

Medienkultur- und Kunsttheorien

Der Studienbereich MKKT zeigt beim rundgang 2017 zwei Studierendenprojekte.

Denkprozesse: Soundinstallation und Collagen:

Fünf Theoretikerinnen erfahren Denken als Praxis. Lesen wird dabei zum Textauflesen, Referieren zum Assoziieren. Kulturwissenschaftliche und literarische Texte liefern Impulse gegen den Stillstand, für ein Aufspüren von Verbindungen, für die Einsicht einer nicht endenden Aussicht. Es ist ein Hervorkehren und Zusammensetzen, ein Aufblitzen und Verschwinden. Was festgeschrieben wird, ist eine Ordnung. Eine unter vielen möglichen.

Malerei & Grafik

Der Studienbereich Malerei & Grafik präsentiert die Jahresausstellung der Studierenden. Bei dieser wird sich über die Form der Paraphrase einem spezifischen künstlerischen Werk aus einer vorangegangenen documenta in Kassel, welche als eine der wichtigsten Ausstellungsformate in der Kunst seit 1955 gilt, zugewendet. Die Ergebnisse dieser Themenstellung werden von der Kuratorin Sabine Folie zusammengeführt und im Rahmen einer Ausstellung in den neu adaptierten Räumen im Nordflügel der Domgasse präsentiert. Die zurückhaltende kuratorische Geste ist dabei Prinzip, um die Fülle der genealogischen Bezüge zwischen den Wahlverwandten in Gestalt der historischen Positionen vergangener documenten und den aktuellen Arbeiten aller Studierenden in eine lebendige Konversation zu bringen. Ganz im Sinne der gerade eben eröffneten documenta 14, geht es bei diesem Konzept weniger um den hegemonialen Blick, weder in kuratorischer noch in künstlerischer Hinsicht, der Meistererzählungen. Vielmehr werden Inklusion, Bezugnahme und Heterogenität zum durchgängigen Motiv lebendiger Verweise.



Theresa Cellnigg, Konfrontation, 2017 - William Kentridge, The Refusal of Time, 2012 (d13)

Plastische Konzeptionen / Keramik

Die Abteilung Plastische Konzeptionen / Keramik präsentiert beim „rundgang“ 2017 Semesterprojekte von Studierenden des ersten Jahrgangs bis hin zu Masterarbeiten, in den neuen Räumen der Abteilung am Standort Domgasse. Das zurzeit spürbare Interesse innerhalb der Bildenden Kunst an Materialität ebenso wie die Wiederentdeckung handwerklicher Techniken, findet in den gezeigten Arbeiten in den unterschiedlichsten Materialien und Medien einen Ausdruck.



Daniel Stimmeder

textil-kunst-design

Textiles Gestalten

textil-kunst-design und das Lehramtsstudium Textiles Gestalten zeigen ausgewählte Jahresprojekte von Studierenden.

Studierendenarbeiten

PREMIÈRE VISION

Ausgehend von einer selbstständig erarbeitenden Trendrecherche haben 17 Studierende in die Arbeit eines/r TextildesignerIn hineingeschnuppert und dabei ca. 600 Designs entwickelt. Diese wurden auf der première vision paris im Februar 2017 präsentiert. Die Teilnahme ermöglichte den Studierenden die eigene Arbeit im großen Kontext der Designindustrie wahrzunehmen und erste Berührungspunkte zum Markt zu finden sowie Kontakte zu knüpfen.



MINITEXTILE

Dem Aufruf der Slovak textile artists association folgend, entwickeln Studierende entsprechend der jeweiligen Ausschreibung textile Arbeiten im kleinen Format. Dabei steht die Auseinandersetzung mit dem textilen Digitaldruck und dessen Erprobung im Kunstkontext im Fokus. Die Arbeiten wurden in Bratislava in der Galerie SVÚ präsentiert und teils prämiert.

textilienzeichnen

Textilien in Form von Altkleidern werden drapiert und mit ihren Musterungen, Materialien und Faltungen mit Bleistift und Farbstiften – möglichst frei von Interpretation - gezeichnet. Die Ergebnisse reichen von Einzelzeichnungen bis hin zu kleinen Werkserien, die ein formales Konzept verfolgen.



karton

Nach einem Gastvortrag von Peter Sandbichler an der Kunstuniversität Linz, bietet er einen Workshop an, in dem TeilnehmerInnen aus "Altkartons" der Linzer "Mittwochsammlung" eigene Objekte herstellen.

textil absurd

Teilnehmerinnen verwenden vorhandenen Stoff und erweitern Mithilfe zusätzlicher Materialien ein vom Körper ausgehendes Textil, das weder Trageeigenschaften noch irgendeine sinnvolle Funktion aufweist. das Absurde ist elementarer Inhalt dieser entstandenen Objekte - sei es in performativer oder konzeptioneller, in handwerklicher oder technischer Ausführung: Experiment, Innovation, Ideenreichtum und Freude an der Umsetzung des Sinnlosen sind erwünscht!

malt bilder muster!

Von der freien, abstrakten Malerei abgeleitet, werden Farbkollektionen erstellt, Formensprachen entwickelt und auf ein Bild mit Leinwand und Keilrahmen übertragen. Dabei geht es nicht um den Bildinhalt, sondern um die malerische Darstellung eines Musters.

projekt ausstellungsreihe in between paper – transcydling art pieces go on display

Kunstwerke aus Feinpapieren der Papierhersteller Dr. Feurstein GmbH und Delfortgroup AG, das Ergebnis einer Umwandlung des Wesens, der Bedeutung der Substanz des Ausgangsmaterials angesiedelt zwischen up-, down- und recycling – quer durch und wiederkehrend - im Schaufenster des artspace on display. Ein Studienprojekt, entwickelt zwischen substanzieller Analyse und künstlerischer Intuition.

projekt fine paper meets fine arts /papiertreppe

Eine Papiertreppe aus gestapelten Papierbögen, eine Spiegelung des benachbarten Treppenabsatzes, konzipiert für die passagere Architektur des Eingangsbereiches, geschaffen um „vorübergehend“ auf ihr zu verweilen, lädt sie zur kreativen Partizipation ein.

Ausführende: Michaela Leeb-Dojak

Materialsponsoren: Dr. Feurstein GmbH und delfortgroup AG

farbe & form

Studierende des ersten Jahrgangs erstellen eine Farbpalette, entwickeln Formen aus Papiermarché und verbinden Farbe & Form zu Objekten.

projekt körper.raum

Unterschiedliche Betrachtungsweisen auf die Begriffe Körper und Raum werden diskutiert, mit Impulsen aus dem Kunst- und Designkontext, der Mode und der Architektur ergänzt und freie Projekte an diesen Schnittstellen entwickelt. Neben ästhetischen oder experimentellen Untersuchungen in diesen Themenfeldern entstehen konzeptuelle Arbeiten, die sich unter anderem mit dem Raumbegriff, mit Räumlichkeit und der Rolle des Textilien, mit Körpererweiterungen und Körperhüllen sowie der Haut als Schnittstelle zwischen Innen und Außen auseinandersetzen.

designing in context: chair

Textilien sind omnipräsent in unserem Alltag. Textilien schützen und schmücken nicht nur unseren Körper, sondern spielen eine wichtige Rolle in der Produktgestaltung und im Interieur. In diesem Semester haben wir uns mit der an der Kunstuniversität Linz beheimateten Sammlung Spalt – einer 120 Exemplare umfassenden Stuhlsammlung des Architekten Johannes Spalt, beschäftigt. In „designing in context“ wurden konzeptuell (textile)

Objekte entwickelt die formal ästhetisch mit einem gewählten Stuhl eine Beziehung eingeht, ihn ergänzt oder modern interpretiert.

Zeitbasierte Medien

In Fortführung des Themas ANEIGNUNG wurde dieses im Studienjahr 2016/17 um die Begriffe Body & Soul erweitert und dadurch gleichzeitig fokussiert.

Appropriation – Body & Soul meint die physische und spirituelle Aneignung anderer, fremder Existenzen, Spezies, die körperliche und seelische Eigenermächtigung, in allen Formen der gestalterischen und performativen künstlerischen Praxis. Appropriation – Body & Soul umfasst sowohl die Arbeit von Künstlerpersönlichkeiten mit ihrem eigenen Körper und ihrer eigenen Seele, als auch die Arbeit an der Erschaffung von künstlerischen, artifiziellen, anderen Existenzen.

Appropriation–Body & Soul ist assoziativ mit folgenden Begriffen verknüpft:

Reinkarnation, Metamorphose, Transformation, Avatar, Cyborg, Android, Replikant, Klon, Homunkulus, Human Enhancement, Transhumanism, Robotik, u.a.m.

Gastprofessor Gustav Deutsch: Geboren 1952 in Wien. Filmarbeiten zur Phänomenologie des Mediums Film, Konzeption, Organisation und Realisation interdisziplinärer Kunstprojekte, Künstlerische Forschungsarbeiten, Art & Environment Projects, BauKunst, Zahlreiche internationale Ausstellungen und Festivalbeteiligungen.

Studierendenarbeiten:

Nähe*Distanz

Christoph Frey & Denise Mair

Film, 42 h, 2017

Der Film befasst sich mit Inhalt und formalen Ebenen, mit der Beziehung und den verschiedenen Facetten von Nähe und Distanz. Sowohl die Übersetzung des Kluges in Bewegung, Licht, Text und Gebärdensprache stehen im Mittelpunkt, sowie die filmische Zeitstreckung. Es geht um die Flüchtigkeit eines Blickes, Licht auf einer Oberfläche, ein- Immaterielle und gleichzeitige unmittelbare Berührung. Das eine Bild neben dem anderen, der Rahmen neben dem anderen, das alles räumlich und zeitlich mit der Nähe und der Distanz zu tun hat.



Christoph Frey, Denise Mair

"Obskur V.1"

Eva Maria Dreisiebner, 2017, Video

In diesem noch im Prozess befindlichen Experiment wird mit dem Mobiltelefon die Mattscheibe einer Fachkamera gefilmt und dadurch eine „Live“-Projektion eingefangen, bevor diese als Foto geschossen wird. Es entstehen Gefühle der Neugier, Lust am Beobachten, aber auch Selbstbeobachtung sowie eine Ahnung von Gefahr. Nicht nur eine historische Brücke zwischen Technologien soll mit diesem Projekt geschlagen, sondern eine Reihe an Fragen zu Betrachtungsweisen, visuellen Medien, Vermessung und Wirklichkeit sollen aufgeworfen werden.

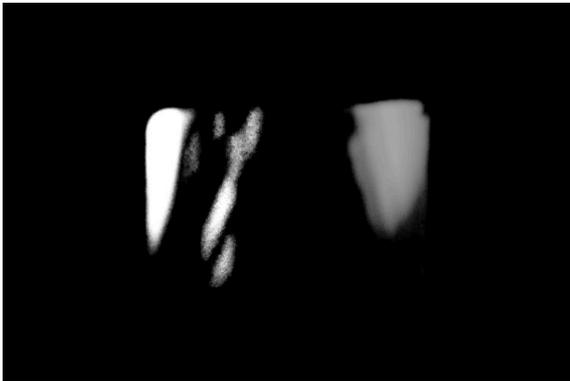


Eva Maria Dreisiebner

„Bild – Ton – Schere“

Lukas Jakob Löcker , experimentelle analoge live AV-Performance

Diese Performance folgt einem tiefen Interesse für synästhetische Kunststücke, wo Ton und Vision von denselben Medien abstammen - in diesem Fall vom »Magnetband«. Das Instrument dieser Performance ist eine analoge Loop-Installation, die aus einem Super8-Projektor und einem Magnetband-Player besteht. Daher stellt die Installation eine autopoietische audiovisuelle Schleife bereit, die mit einer Schere ständig verändert wird. So wird die Materialität selbst, die Projektion und der Klang verändert.



Lukas Jakob Löckner

Peuplades / Tribes

Florine Mougel. Short-film, 12'13 (Director: Florine Mougel, Dancer: Elsa Mourlam)

Männer der westlichen Kultur leben auf Stühlen. Sie können ihre Körper nicht auf die sitzende Position und ihren Wunsch nach Bewegung beschränken. Einige Stämme lehnen den sesshaften Lebensstil ab und versuchen so den Stuhl zu domestizieren. Vor allem passen sie ihre Mobilität und ihr Verhalten an die Möglichkeit dieser Körperbeugung an, auf der Suche nach einer neuen Existenzform einer neuen Identität.



Florine Mougel

"Hushed Escape"

Benjamin Wahl, Audio-gesteuertes Computerspiel

"Hushed Escape" ist ein Audio-gesteuertes Computerspiel über die Flucht aus Gefangenschaft und Unterdrückung. Die SpielerInnen versuchen durch ein Kiesbett zu schleichen und somit dem Spielcharakter Mira zur Flucht zu verhelfen.



Benjamin Wahl