

## MEDIENINFORMATION

### #fuckreality

Gruppenausstellung

**Eröffnung:** DO 04 10 2018, 19.00H

**Dauer:** FR 05 10 2018 – SA 24 11 2018

**PRESSEFÜHRUNG:** MI 03 10 2018, 10.00H

**PRESSE- und BILDMATERIAL:** [www.kunstraum.net/de/presse](http://www.kunstraum.net/de/presse)

**Künstler\_innen:** Marian Eszl (AT), Elif (TR) und Wolfgang Fiel (AT) mit Shahab Nedaei (AT), Thomas Hochwallner (AT), Johannes Hucek (AT), Margarete Jahrmann (AT), Patrick K.-H. (RU/AT), Nicolaj Kirisits (AT), Stefan Krische (AT), Martin Kusch/kondition pluriel (AT/CA), Bobby Rajesh Malhotra (AT), Tina Muliari (AT), Patrícia J. Reis (PT/AT), Ruth Schnell (AT), Franz Schubert (AT), The (new) Constellation (Tina Kult (D/AT) mit Tímea Strott (HU) und Ágnes Várnai (HU/AT)), Norbert Unfug (AT), Peter Várnai (HU/AT), Daniela Weiss (AT)

**Kurator\_innen:** Martin Kusch (AT), Alexandra Schantl (AT), Ruth Schnell (AT)

### RAHMENPROGRAMM:

#### Lange Nacht der Museen

SA 06 10 2018, 18.00H – 01.00H

VR-Erlebnis und Diskussion mit den Künstler\_innen

#### Öffentliche Führungen

DO 25 10 2018, 17.00H

FR 09 11 2018, 17.00H

### VIENNA ART WEEK

DO 22 11 2018

18.00H Kurator\_innenführung mit Alexandra Schantl und Ruth Schnell

19.30H *The Swarming Gallery* von kondition pluriel (Martin Kusch/Marie-Claude Poulin)

***Full immersion! Die Ausstellung #fuckreality öffnet Tore zu virtuellen Welten.***

*Das Bild ist allgegenwärtig: Menschen, die gebannt auf Displays von Fernsehern, Smartphones, Tablets oder Computer starren. Vielleicht ist dieses Bild bald passé, denn die Virtual-Reality-Technik (VR) ermöglicht uns in vollkommen neue Formen der Wahrnehmung einzutauchen. Mit der Ausstellung #fuckreality rückt der Kunstraum Niederoesterreich ein Thema in den Fokus, an dem die Kunstwelt oft vorbeiblickt, denn es ist durch seine Verbindung mit den Interessen Hollywoods und dem Massengeschmack stigmatisiert. Ist es überhaupt möglich, quer zu den kommerziellen Interessen von Google & Co neue Wahrnehmungsmöglichkeiten zu eröffnen? #fuckreality zeigt künstlerische Positionen, die mit den Verheißungen der digitalen Welt spielen und sie hinterfragen. Alexandra Schantl, Martin Kusch und Ruth Schnell haben die Ausstellung kuratiert, die teilnehmenden Künstler\_innen diplomier(t)en und/oder lehren an der Abteilung DIGITALE KUNST der Universität für angewandte Kunst Wien.*

***#fuckreality oder die Liebe der Menschen zur Virtualität***

„Wir sind zunehmend mit virtueller Realität konfrontiert, Möbelhäuser bieten 3D-Planung, Modeversender laden zur virtuellen Kleideranprobe“, so die Kurator\_innen der Ausstellung #fuckreality. „Daher ist es an der Zeit, künstlerischen Positionen Raum zu geben, die sich kritisch mit diesen Entwicklungen auseinandersetzen.“ In postfaktischen Zeiten, in denen Algorithmen unsere Meinungsbildung maßgeblich beeinflussen können, schwindet unser Vertrauen in die Realität. Zugleich steigt unsere Neugierde auf die virtuelle und bald auch augmentierte Realität (Augmented Reality (AR)). Sie hält in unseren Alltag Einzug, denn Simulationen der Wirklichkeit sind heute glaubwürdiger und packender als je zuvor. Der Bildraum wird real!

Die Ausstellung #fuckreality zeigt Kunst, die sich mit den Schnittstellen zwischen dem Realen und dem Virtuellen beschäftigt. Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf Arbeiten, die mittels verschiedener VR- und AR-Displays oder Fulldome-Projektionen immersive Bildwelten erschaffen und sie zugleich in Frage stellen. Auf die Besucher\_innen warten digital generierte Räume, die sich entweder mit der realen Umgebung verschränken oder sie gänzlich ausblenden. Es geht dabei nicht zuletzt um eines der ältesten Anliegen der Kunst: Illusion. Die Abteilung DIGITALE KUNST an der Universität für angewandte Kunst Wien hat im Rahmen eines Forschungsprojekts einen Dome konstruiert, der eigens für die Ausstellung im Kunstraum aufgebaut wird. Eine Einladung in virtuelle Welten einzutauchen und die verschiedenen Formen der Illusionserzeugung am eigenen Leib auszuprobieren. Full immersion!

Die Ausstellung #fuckreality wird in Kooperation mit der Universität für angewandte Kunst Wien realisiert.

## **Performance zur VIENNA ART WEEK am 22 11 2018**

*Swarming Gallery* des kanadisch-deutschen Künstlerduos *kondition pluriel* ist eine inter-mixed Reality Performance, in der das Publikum und drei Tänzer/Performer\_innen mit virtuellen Charakteren, die auf den Smartphones der Besucher\_innen erscheinen, miteinander interagieren. Die Zuseher\_innen werden in Micro-Narratives hineingesogen und erleben eine Vermischung realer und virtueller Situationen. Eine Parallelwelt humanoider algorithmischer Entitäten verschmilzt mit der tatsächlichen Realität der Beobachter\_innen und verändert deren Wahrnehmung. Was macht die Anwesenheit dieser Charaktere aus? Was macht sie liebenswert für uns? Was wird aus unserer eigenen Präsenz, die sich durch unsere Smart Devices ständig erweitert?

## **Künstlerische Positionen:**

### **Marian Essl (AT)**

*Latent Space*, audiovisuelle Fulldome-Komposition, 8 Min., 2018

In seiner audiovisuellen Fulldome-Arbeit *Latent Space* konstruiert Marian Essl sich stetig transformierende virtuelle abstrakte Architekturen und Landschaften, welche die Betrachter\_innen in eine digitale Welt eintauchen lassen und so den virtuellen generativen Raum nahezu physisch erlebbar machen.

Marian Essl, \*1993, lebt und arbeitet in Wien. Studium der Medientechnik und der experimentellen Medien, seit 2017 Studium der Digitalen Kunst. Sein Fokus liegt derzeit auf der Verschränkung von Audio und Video durch generative Methoden. [www.mnclr.com](http://www.mnclr.com)

### **Elif (TR) und Wolfgang Fiel (AT) mit Shahab Nedaei (AT)**

*Spectre of Modernism*, audiovisuelles Objekt, 2018

*Spectre of Modernism* ist ein audiovisuelles Objekt, das eine modellhafte Interpretation einer städtischen Szenerie zeigt, in der auf modifizierten TFT-Displays die schemenhaften Konturen des Geists von Buster Keaton erscheinen und die großen Erzählungen der Moderne in die wortlose Komik der Gegenwart verwandeln.

Elif Fiel ist Autorin und Architektin und leitet seit 2014 gemeinsam mit Wolfgang Fiel das iCP Institute for Cultural Policy in Wien.

Wolfgang Fiel ist Künstler und Architekt, arbeitet unter anderem mit der Gruppe *tat ort* und unterrichtet an der Abteilung DIGITALE KUNST der Universität für angewandte Kunst Wien.

### **Thomas Hochwallner (AT)**

*periods of space*, 3D-Animation, 2018

In Thomas Hochwallners 3D-Computeranimation *periods of space* werden Kamerafahrten, die aus Stadtaufnahmen von Wien bestehen, in den dreidimensionalen Raum projiziert. Aus dem uns bereits Bekannten entstehen multi-perspektivische Raum- und Zeitebenen, die miteinander zu verschmelzen scheinen und neue Schichten von visueller und digitaler Variabilität erzeugen.

Thomas Hochwallner, \*1985 in Steyr, arbeitet und studiert seit 2009 in Wien, derzeit künstlerische Ausbildung an der Abteilung DIGITALE KUNST der Universität für angewandte Kunst Wien mit Schwerpunkt auf AR/VR, Photogrammetrie, Film, Video und Animation.

### **Johannes Hucek (AT)**

*intimacy/imitation/intimidation*, Mixed-Reality-Installation, 2017

In der interaktiven Fulldome-Installation *intimacy/imitation/intimidation* bildet die Anwesenheit und das Betrachten der projizierten autonom reagierenden virtuellen Charaktere den Ausgangspunkt eines Zusammentreffens zwischen humaner und künstlicher Intelligenz, ein Treffen, das zwischen Intimität, Imitation und Einschüchterung oszilliert.

Als Künstler und Programmierer arbeitet Johannes Hucek primär mit Echtzeitanwendungen und beschäftigt sich insbesondere mit der Verschränkung von Real-Raum und virtuellem Raum. Sein Fokus liegt auf Theater und Performance sowie interaktiven Installationen. Johannes Hucek studierte Digitale Kunst an der Universität für angewandte Kunst Wien (Diplom 2017).

### **Margarete Jahrmann (AT)**

*Subliminal Message Game* (formerly known as AAA Profiler), Augmented Reality Performance Game App/Roleplay, Textil, Kleiderpuppe, 2018 (2011)

*Subliminal Message Game* ist eine Augmented-Reality-Installation, in der mit einem Smartphone ausgerüstete Besucher\_innen versteckte Botschaften mittels textiler Marker (auf einem Trenchcoat verteilt) spielerisch sichtbar machen können.

Margarete Jahrmann ist Medienkünstlerin, Kuratorin, Kunsttheoretikerin und Professorin im Bereich Game Design an der Zürcher Hochschule der Künste. Sie lehrt zudem an der Universität für angewandte Kunst Wien, u.a. an der Abteilung DIGITALE KUNST. Teilnahme an internationalen Ausstellungen und Konferenzen. <http://ludic.priv.at/AAA>

**Patrick K.-H. (RU/AT)**

*Phase-to-face*, Fulldome-Video-/Soundinstallation, 2018

*Phase-to-face* ist eine audiovisuelle Installation, in der die Betrachter\_innen in eine Spirale fraktal angeordneter Bilder-Morphs versinken und in einen geradezu hypnotischen Zustand versetzt werden.

Der Sound-, Videokünstler und Komponist Patrick K.-H. (aka Anton Iakhontov, \* 1980) studiert seit 2013 an der Abteilung DIGITALE KUNST der Universität für angewandte Kunst Wien. Er ist Kurator der Floating Sound Gallery in St. Petersburg, seine Arbeiten werden international auf zahlreichen Festivals gezeigt. <http://drawnsound.org>, <http://soundartgallery.ru>

**Nicolaj Kirisits (AT)**

*Sirenen*, binaurale Klanginstallation, 2018

Die binaurale Klanginstallation *Sirenen* bildet den virtuellen Raum als navigierbares Raumerlebnis ab. Unterschiedliche Hörlandschaften, angeordnet wie Inseln im Meer, schaffen ein immersives virtuelles Raum-Klang-Erlebnis, dessen zeitliche Notation sich durch die individuellen Kopfbewegungen der Nutzer\_innen ergibt.

Nicolaj Kirisits ist Architekt und studierte elektronische Musik an der Universität für Musik und darstellende Kunst Wien. Zahlreiche Ausstellungsbeteiligungen national und international.

**Stefan Krische (AT)**

*Szenen am Strand*, 360°-Dome-Animation, 2018

In *Szenen am Strand* werden die Zuseher\_innen in eine surreale Umgebung versetzt, in der sie zu (Zeit-)Zeugen angespülter, politisch hochaktueller Ereignisse werden.

Stefan Krische, \*1986, studiert derzeit Digitale Kunst an der Universität für angewandte Kunst Wien und arbeitet (freischaffend) hauptsächlich in Wien.

**Martin Kusch/kondition pluriel (AT/CA)**

*The Diver*, cyber-kinästhetische Installation, 2018

In der cyber-kinästhetischen Installation *The Diver* tauchen die Besucher\_innen mit ihren Körperbewegungen regelrecht in den Körper eines Turmspringers ein. Multiple subjektive Blickpunkte während eines Wassersprungs, gefilmt aus der Sicht verschiedener Körperteile eines olympischen Turmspringers, werden durch die eigenen Körperbewegungen modifiziert, transformiert und rekombiniert. Wir selbst werden zum Diver – eine post-humane Maschine, in der unser Körper als Schnittstelle zum medialen Raum fungiert.

Martin Kusch ist Medienkünstler, lebt in Wien und Montreal, studierte Kunstgeschichte, Malerei und Philosophie in Berlin und Medienkunst in Wien. Er unterrichtet an der Abteilung DIGITALE KUNST der Universität für angewandte Kunst Wien und leitet seit 1999 gemeinsam mit Marie-Claude Poulin die Gruppe *kondition pluriel*. Ihre Installationen, Performances und interaktiven Environments werden international gezeigt. [www.konditionpluriel.org](http://www.konditionpluriel.org)

### **Bobby Rajesh Malhotra (AT)**

*(Real) #Oilprice – #Coaster – Vers. 3.0*, Virtual-Reality-Installation, 2018

Der *(Real) #Oilprice – #Coaster* ist eine Virtual-Reality-Installation, in der die Besucher\_innen eine Achterbahnfahrt entlang der realen Ölpreisentwicklung von Mai 1987 bis Mai 2018 miterleben. Die Wettervorhersage kündigt raue Zeiten an.

Bobby Rajesh Malhotra ist Medienkünstler, geboren und aufgewachsen in Tirol mit indischen Wurzeln. Er studiert derzeit Digitale Kunst an der Universität für angewandte Kunst Wien. Sein künstlerischer Fokus liegt auf virtuellen Welten und Augmented/Mixed Reality. Er beschäftigt sich mit gesellschaftlich relevanten und politischen Fragestellungen.

### **Tina Muliari (AT)**

*Parallel Musing +*, 3D-Augmented-Reality-Installation, 2018

Die Mixed-Reality-Installation *Parallel Musing +* inszeniert lebensgroße virtuelle Charaktere in einem Paralleluniversum, das sich im Blick durch das Tablet-Interface als ein virtuelles „tableau vivant“ offenbart. Die hierzu im Real-Raum angebrachten grafischen Zeichen verschmelzen mit den im virtuellen Raum befindlichen Charakteren und den Besucher\_innen der Ausstellung zu einer cineastischen Erfahrung.

Tina Muliari, Medienkünstlerin und Schauspielerin, studierte Digitale Kunst an der Universität für angewandte Kunst Wien. Sie arbeitet an den Schnittstellen von Virtuellen Welten, Mixed Reality und Performance. Ihr künstlerischer Fokus liegt auf skurril-absurden Beobachtungen und Interpretationen von Realitäten.

### **Patrícia J. Reis (PT/AT)**

*Underneath the skin another skin (object A)*, audiovisuell-taktile interaktive Installation, 2016

Bei dieser audiovisuell-taktilen interaktiven Installation ist das Publikum eingeladen, sich sensorisch und sinnlich zu engagieren. Das Objekt ist mit taktilen Sensoren ausgestattet, die multiple sensorische Stimuli bei den Besucher\_innen hervorrufen.

Patrícia J. Reis studierte Malerei und Digitale Kunst an der Escola Superior de Artes e Design de Caldas da Rainha, Portugal, Ph.D. in Medienkunst der Universität Évora, Portugal. Zurzeit lebt sie in Wien und lehrt an der Abteilung DIGITALE KUNST der Universität für angewandte Kunst Wien. [www.patriciajreis.com](http://www.patriciajreis.com)

**Ruth Schnell (AT)**

*COMBATscience Augmented*, Augmented-Reality-Installation, 2018

In Ruth Schnells Augmented-Reality-Installation *COMBATscience Augmented* durchschreiten die Besucher\_innen den Galerieraum mit einer Datenbrille (HoloLens) und bewegen sich im realen Umraum durch virtuelle Szenarien und Handlungen, die sich mit Fragestellungen wie: „Welche Rolle spielt die Wissenschaft?“ oder „Wie begann der moderne Krieg?“ auseinandersetzen.

Ruth Schnell ist Medienkünstlerin und lebt in Wien. Seit 2010 ist sie Leiterin der Abteilung DIGITALE KUNST an der Universität für angewandte Kunst Wien. Internationale Einzel- und Gruppenausstellungen. [www.ruthschnell.org](http://www.ruthschnell.org)

**Franz Schubert (AT)**

*Sanchi – a drifting inferno*, 3D-Computeranimation, 9 Min., 2018

Die 3D-Computeranimation reflektiert mediale Wirklichkeiten und Konstrukte. *Sanchi – a drifting inferno* ist eine digitale Rekonstruktion des schwersten Öltanker-Unglücks der letzten 35 Jahre. Obwohl bis zu 14 Schiffe aus China, Japan und Südkorea an der neuntägigen Rettungsaktion beteiligt waren, sind kaum Informationen und bis dato auch keine privaten Bilder dazu zu finden.

Franz Schubert, bildender Künstler, lebt und arbeitet in Wien und Niederösterreich. Seit 1995 Lehraufträge im Bereich zeitbasierter digitaler Medien an der Universität für angewandte Kunst Wien, seit 1998 Lehraufträge für 3D-Computeranimation an der FH St. Pölten. [www.schbrt.com](http://www.schbrt.com)

**The (new) Constellation (Tina Kult (D/AT) mit Tímea Strott (HU) und Ágnes Várnai (HU/AT)**

*Glue in Reality*, Augmented-Reality-Installation, 2018

*Glue in Reality* ist eine skulpturale Augmented-Reality-Installation, die mittels der Inszenierung und der Verschmelzung von realer und virtueller Welt Fragen nach den heutigen Formen und dem gesellschaftlichen Beitrag von Religion und Spiritualität neu stellt.

Das Künstlerkollektiv The (new) Constellation wurde 2018 von Tina Kult, Tímea Strott und Ágnes Várnai gegründet. Von Wien und Budapest aus experimentieren sie mit einem breiten Spektrum an Medien wie Virtual Reality, 3D, Installation und Mode. Sie verfassen zeitgenössische Erzählungen mit dem Fokus auf der Verschmelzung verschiedener Gebiete innerhalb der virtuellen und physikalischen Welt. [www.glueinreality.com](http://www.glueinreality.com)

Tina Kult studiert derzeit Digitale Kunst an der Universität für angewandte Kunst Wien.

### **Norbert Unfug (AT)**

*raum im raum im raum*, ortsbezogene Virtual-Reality-Installation, 2016/18

In der Mixed-Reality-Installation *raum im raum im raum* ist das Aussehen und Verhalten der virtuellen Welt mit dem Verhalten der Besucher\_innen im realen Raum gekoppelt. Die Installation setzt die Betrachter\_innen in einen Zustand von Immersion, in dem die haptische Wahrnehmung des physischen Raumes mit der Darstellung des virtuellen Raumes verschmilzt.

Norbert Unfug, aka Martin Chiettini, \* 1984 in Tirol, studierte Digitale Kunst an der Universität für angewandte Kunst Wien (Diplom 2018). Der in Wien lebende Künstler experimentiert mit Virtuellen Realitäten und verschiedenen technologischen Apparaten. Seine künstlerische Arbeit reicht von simplen Robotern bis zu experimentellen Schnittstellen, Level Design, interaktiver Musik, Sound- und Videoinstallationen. <http://norbertunfug.tumblr.com>

### **Daniela Weiss (AT)**

*Real Mirror*, Installation, 2018

Das Virtual-Reality-Objekt *Real Mirror* transportiert den Blick der Betrachter\_innen in das Innere einer Glaskugel, die mit den Händen manipuliert werden kann. Die Innenansicht spiegelt den realen Umraum in einer digitalen 360°-Ansicht wider. Das Objekt stellt eine Closed-Circuit-Situation dar, in der durch die Interaktion mit der Glaskugel die räumliche und zeitliche Wahrnehmung der Betrachter\_innen in eine haptische Feedbackschleife versetzt wird.

Daniela Weiss, aka Litto, ist freischaffende Künstlerin und studiert derzeit Digitale Kunst an der Universität für angewandte Kunst Wien. Sie bezeichnet sich als digitale Nomadin – ein kreatives Individuum im Zeitalter des digitalen Aufschwungs.

### **Peter Várnai (HU/AT)**

*Technically Everything*, 360°-Dome-Animation, 2018

Die 3D-Computeranimation *Technically Everything* versetzt uns in eine Stadtlandschaft, in der überdimensionale Roboterarme fortwährend Antennen auf jedes Gebäude pflanzen. Technischer Fortschritt wird surreal in Szene gesetzt.

Peter Várnai wurde in Dunaújváros (HU) geboren. In vielen seiner Werke findet sich ein deutlicher Einfluss der Surrealisten aus den Anfangsjahren des 20. Jahrhunderts. Wurzel seiner künstlerischen Arbeit ist ein Gefühl von politischer Ungerechtigkeit angesichts der chaotischen Politik, die sein Heimatland seit seiner Kindheit durchlebt. Er studiert derzeit Digitale Kunst an der Universität für angewandte Kunst Wien.

### **Pressekontakt:**

Edith Wildmann, [edith.wildmann@kunstraum.net](mailto:edith.wildmann@kunstraum.net), +43 664 60 499 374

Bildmaterial: <http://www.kunstraum.net/de/presse>

Öffnungszeiten: Dienstag – Freitag 11.00 – 19.00H und Samstag 11.00 – 15.00H; Eintritt frei