

04 100 TIMES DOING NOTHING

»100 Times Doing Nothing« (2022) soll durch eine Routine des Nichtstuns und dem Fokus auf den Augenblick den Blick nach Innen richten.

Mithilfe einer Camera Obscura hat die Designerin hundert Tage lang täglich ein Foto von sich gemacht. Da der Fotoapparat eine gewisse Zeit absolute Bewegungslosigkeit verlangt und die Fotos nie komplett scharf werden, trainierte Denise Schindele automatisch das Innehalten und den Kontrollverlust. Die Wetter- und Lichtverhältnisse bestimmten die Dauer der Aufnahme.

Die daraus entstandenen Fotos verblassen absichtlich mit der Zeit, da der Fokus des Projektes auf dem Prozess, und nicht dem Ergebnis liegt — und damit unter anderem auch die eigene Vergänglichkeit sichtbar macht.

Denise Schindele

05 WHY OF ALL THINGS

»Why Of All Things« (2020) ist ein Service der mit Hilfe von künstlicher Intelligenz und Techniken aus der Wahrsagerei komplizierte Fragen beantworten kann.

Einschränkende Denkmuster können durch den nicht-menschlichen Input der KI durchbrochen werden, um zu neuen Erkenntnissen zu kommen. Gleichzeitig beschränkt sich das System trotzdem nur auf die Daten, mit denen es gefüttert wurde.

Sarah Franzl und Denise Schindele

UND ALLES UM
MICH HERUM
ICH
UND ALLES UM
13.–19. JUNI 2022
VIKTORIAGASSE 5

ICH UND ALLES UM MICH HERUM

Nichtstun, in sich kehren, sich selbst akzeptieren und sich für sich selbst einsetzen — durch diese Themen sind die die Projekte der Ausstellung »Ich und alles um mich herum« verbunden. Das im Titel genutzte »Ich« bezieht sich dabei auf den Aspekt der Introspektion in den ausgestellten Werken, wie beispielsweise in Denise Schindeles »100 Times Doing Nothing« (2022); »alles um mich herum« verweist auf Werke mit einem Zusammenhang zur Außenwelt — wie etwa in »Scareable Wearables« (2022) von Eva Maria Lainer, Lena Reutenauer, Elizabeth Sharp und Rosa Sturm

DESIGN INVESTIGATIONS

Die ausgestellten Arbeiten sind im Zuge des Studiums der Abteilung "Design Investigations" der Universität für Angewandte Kunst entstanden.

Von klassischem Industriedesign ausgehend entstehen dort unterschiedlichste Projekte unter der Leitung von Professorin Anab Jain, die den Fokus auf Themengebiete der Gegenwart legt: Klimawandel- und schutz, Künstliche Intelligenz, Synthetische Biologie, Gesellschaft und Politik, etc.

Weitere Informationen finden sich unter www.designinvestigations.at

01 SCAREABLE WEARABLES

Das Projekt »Scareable Wearables« (2022) konzentriert sich darauf, die Problematik von sexueller Belästigung, insbesondere im Zusammenhang mit Catcalling und den damit einhergehenden Unannehmlichkeiten sichtbar zu machen.

Dafür wurden tragbare Objekte angefertigt, die einem ein Gefühl von Sicherheit vermitteln sollen. Sie basieren auf Verteidigungsmechanismen aus der Tierwelt.

Zusätzlich wurden Fragen, die sich Opfer von Catcalling stellen müssen, im öffentlichen Raum platziert, um Aufmerksamkeit auf das Thema zu lenken.

Video: <http://www.vimeo.com/668352290>

Eva Maria Lainer, Lena Reutenauer, Elizabeth Sharp und Rosa Sturm

02 RE-OWNING YOUR SKIN

Die nahezu konstante Nutzung von Social Media erhöht auch die Aufmerksamkeit auf das eigene Äußere, und führt oft auch zu Selbstkritik und Unzufriedenheit. Das Projekt »Re-Owning your Skin« (2021) adressiert dieses Problem mit einer Serie von Kleidungsstücken.

Mithilfe optischer Illusionen werden Betrachter und Träger mit Hautunreinheiten, Körperbehaarung oder Dehnungstreifen konfrontiert. Dies soll einen Prozess der Akzeptanz schaffen und herkömmliche Schönheitsideale in Frage stellen.

Lorenz Eckl, Julian Paula und Lena Reutenauer

03 EUPNEA

»Eupnea« (2021) ist eine interaktive Installation die als Antwort auf den hektischen Alltag unserer Zeit konzipiert wurde. Durch auditive Verstärkung und Verzerrung des eigenen Atemrhythmus soll sie helfen, zu sich selbst zu finden.

Die Anlage besteht aus 12 Kupferrohren, die einen zylindrischen Raum bilden. Man betritt diesen mit Kopfhörern und einem Mikrofon, wodurch der Atem in Echtzeit verstärkt und verändert werden kann. Die Berührung der Röhren kreiert Klangeffekte, die den Atem manipulieren und somit immer neue Versionen des eigenen Atemklangs erzeugen, wodurch die Aufmerksamkeit auf den eigenen Atem erhöht wird.

Denise Schindele, Anna Sudy und Mia Tesic