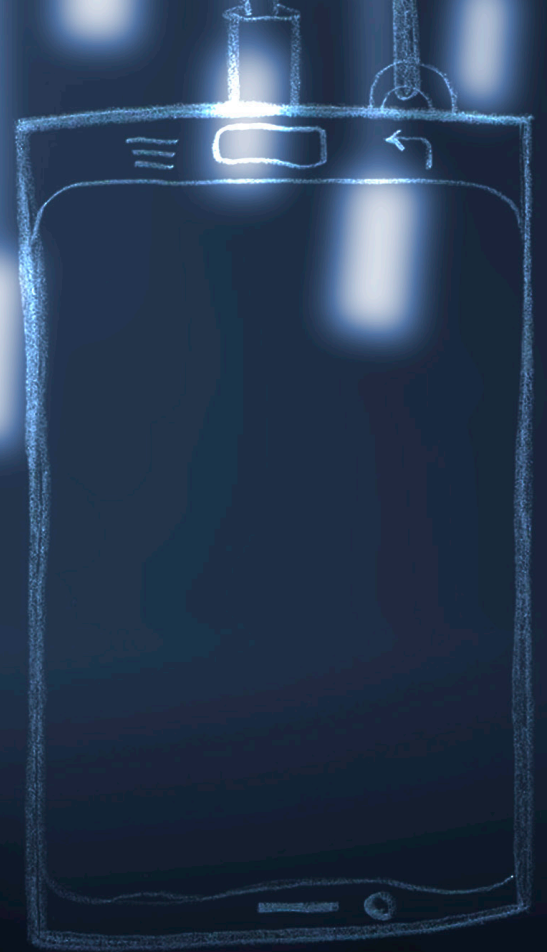


DIGITAL INTIMACY



ein Projekt von Yogi Fraisl & Philip Hübner

Inhalt & Aussage

Projektbeschreibung:

„Digital Intimacy“ ist eine mediale Installation, die den alltäglichen Umgang von Menschen, insbesondere von Schüler:innen, mit ihrem Smartphone thematisiert.

Die Arbeit fungiert als Spiegelbild des aktuellen Zeitgeists und der gesamten Gesellschaft. Gezeigt werden ruhige Alltagsszenen, die in Endlosschleifen abgespielt werden.

Die Videos laufen nicht auf klassischen Bildschirmen, sondern direkt auf Smartphones, die an Ladekabeln von der Decke hängen. Das macht das Smartphone selbst zum Ausstellungsmedium und gleichzeitig zum Objekt der Betrachtung.

Insgesamt hängen für die Ausstellung 16 Smartphones von der Decke.

Auf jedem Display sieht man eine andere Person, die gerade vollkommen in ihr eigenes Handy versunken ist und dabei komplett „outzoned“.

Durch diese Loops wirkt dieses „Handy-Schauen“ unendlich.

Die Installation funktioniert dabei wie ein Spiegelbild:

Man beobachtet Leute dabei, wie sie in ihren Handys versinken, während man beim Durchgehen selbst schon wieder nur auf einen Bildschirm starrt.

Es wird die Trennung zwischen Beobachter und Motiv aufgehoben.

Man reproduziert in diesem Moment genau das Verhalten, das man eigentlich gerade von außen betrachtet.

Alle Videos folgen einer klaren visuellen Ästhetik:

Statische Stativaufnahmen, ruhige Bildkomposition und natürliche Lichtstimmungen, die es so wirken lassen, als wären es eingefangene Alltagsmomente.

Die Szenen wurden bewusst über einen langen Zeitraum gefilmt, um eine maximale Realität zu erzeugen.

Diese Installation will weder kritisieren noch belehren.

Sie möchte lediglich den Zustand unserer Gesellschaft veranschaulichen, indem dem Betrachter der sprichwörtliche Spiegel vorgehalten wird.



Entwicklung

Projektgeschichte:

Der Ursprung:

Wann genau die Idee angefangen hat, ist schwer zu sagen, da gab es nicht wirklich einen expliziten Moment. Man lebt halt, erlebt den Alltag in der Schule sowie im Privatleben und sieht, wie die Menschheit hinter ihren Bildschirmen verendet. Sei es in der U-Bahn, auf der Straße, in Lokalen oder sonst wo. In der Schule sieht man dann, wie soziale Interaktionen ständig unterbrochen werden, sei es im Unterricht oder in Situationen außerhalb. Das Handy dominiert überall.

Erster Draft (November 2024):

Um diese Idee darzustellen, hatten wir uns am Anfang überlegt, mithilfe von einzelnen kurzen Geschichten und Filmchen zu zeigen, wie unterschiedliche Leute mit Stress, Angst oder Liebe umgehen und wie dabei das Handy eine Rolle spielt.

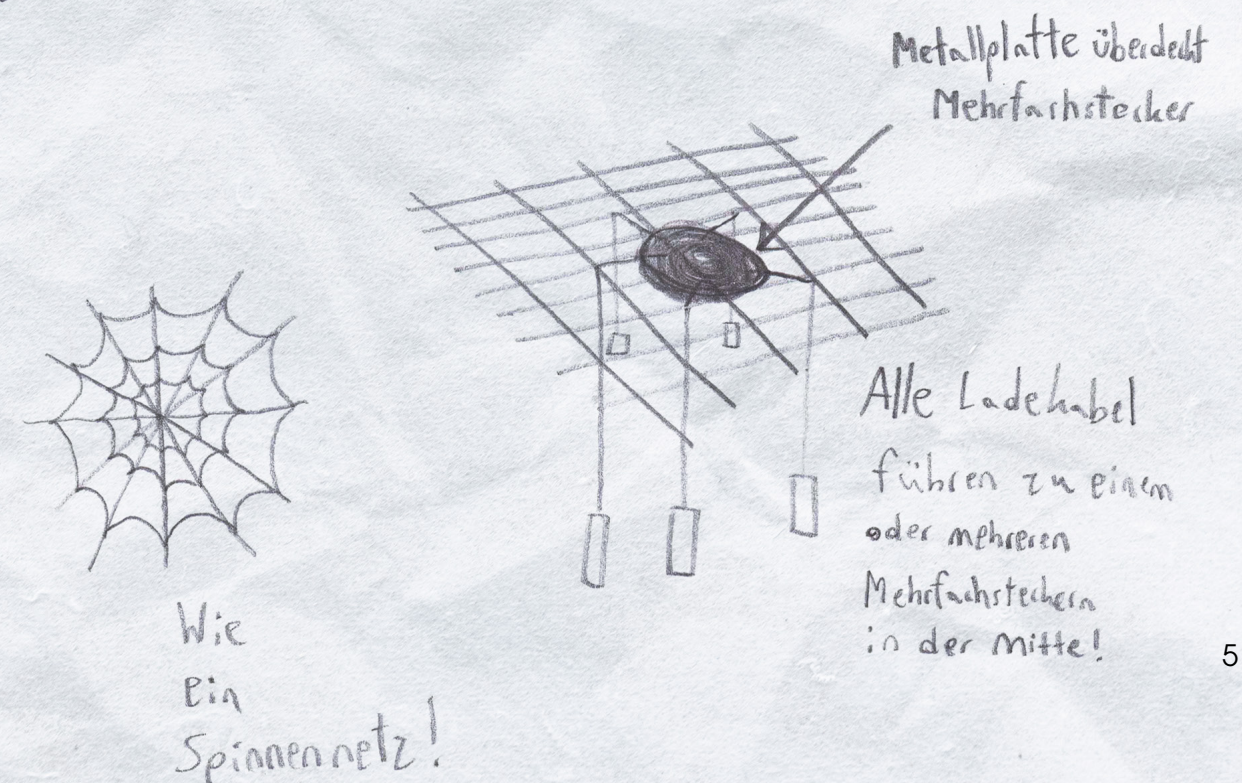
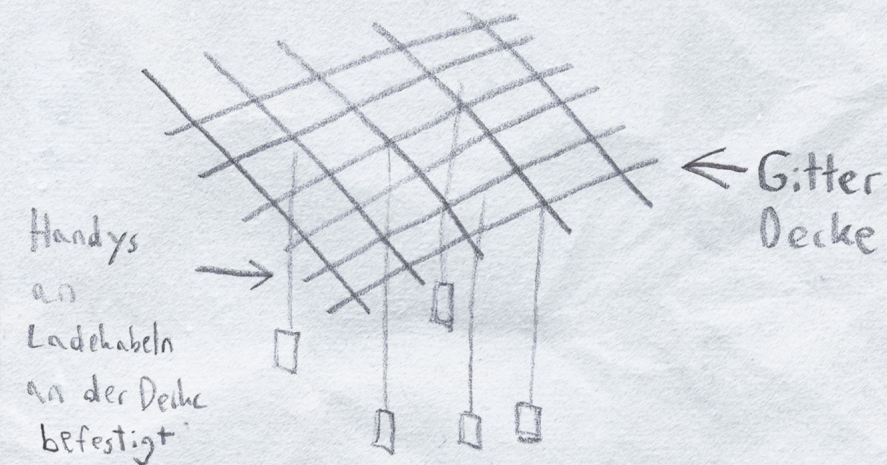
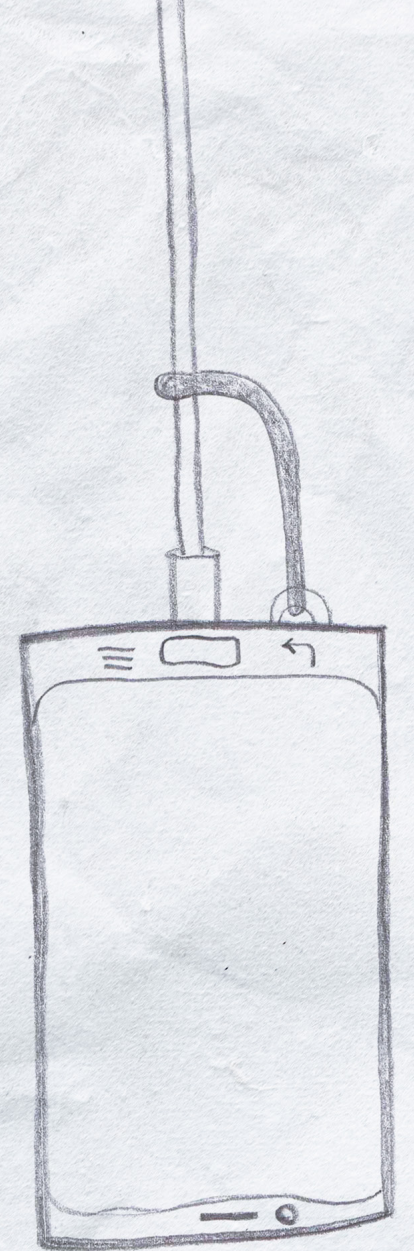
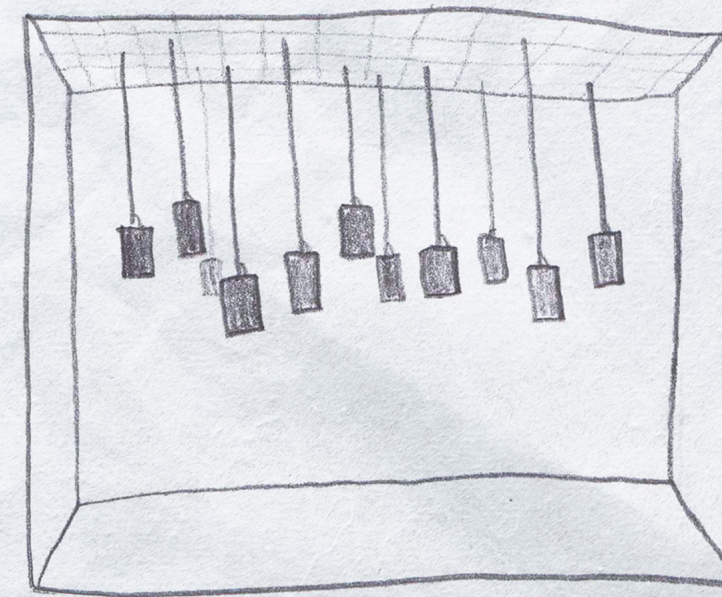
Bei diesem ersten Ansatz war der Plan, diese Filme auf normalen Bildschirmen zu zeigen, die in der Luft hängen. Die Idee, schwebende Videos in einem dunklen Raum zu haben, war aber schon seit dem Anfang da.

Entwicklung im Laufe des Jahres:

Wir haben viel mit Freund:innen und Lehrer:innen geredet und sind schließlich zu dem Entschluss gekommen, dass die Videos nicht auf klassischen Bildschirmen laufen, sondern direkt auf Smartphones, die an Ladekabeln von der Decke hängen.

Die Arbeit nutzt das Smartphone selbst als Ausstellungsmedium und macht es gleichzeitig zum Objekt der Betrachtung. Gezeigt werden ruhige Alltagsszenen, die in Endlosschleifen (Loops) abgespielt werden. Es soll veranschaulicht werden, wie das Handy in den Alltag der Menschen eindringt und uns sogar in intimen Situationen begleitet.

Die Installation wirkt wie ein Spiegelbild: Man beobachtet Leute auf Bildschirmen dabei, wie sie in ihren eigenen Handys versinken. Während man durchgeht und diese Videos betrachtet, starrt man selbst wieder nur auf ein Smartphone. Damit wird die Trennung zwischen Beobachter und Motiv aufgehoben. Man reproduziert in diesem Moment genau das Verhalten, das man eigentlich gerade von außen betrachtet.



Umsetzung

Technische Details zur Arbeit:

Für die Ausstellung unseres Projekts hängen 16 Smartphones von der Decke.

Alle Videos folgen einem einheitlichen visuellen Stil: statische Stativaufnahmen, ruhige Bildkompositionen, natürliche Lichtstimmung und keine offensichtliche Inszenierung.

Die Loops wurden bewusst extra lang gefilmt, sodass das Ergebnis möglichst realistisch wirkt - wie beobachtete Momente aus dem Alltag.

Gedreht haben wir die Loops mit der Sony Alpha 7Siii, einem ND- Filter von K&F Concept und einem Stativ von Sirui.

Für einen Shot in der U-Bahn haben wir mit einem Gimbal filmen müssen, da wir sonst keine Drehgenehmigung der Wiener Linien erhalten hätten.

Die Loops sowie das gesamte Abgabevideo wurden in DaVinci Resolve geschnitten und ge-graded. Der 3D-Raum inklusive der Kamerafahrt wurde in der Unreal Engine erstellt.

Die Beispielfotos haben wir mit einer Canon EOS R10 fotografiert und anschließend in Adobe Lightroom bearbeitet.

Für die Ausstellung selbst würden wir 16 Smartphones benötigen. Die Loops würden über VLC abgespielt werden. Je nach Handymodell würden wir außerdem sicherstellen, dass kein Zugriff auf andere Funktionen der Geräte möglich ist.

