

STUDIO TISH KURZVITA

KURZVITA

Studio TISH (Technology, Imagination, Spaces and Humans) ist ein experience Design- und Künstlerkollektiv, das von Yves Peitzner und Jelena Gregov in München gegründet wurde. TISH arbeitet an der Schnittstelle von Kunst, Technologie und Design, um architektonisch integrierte, audiovisuelle und interaktive Installationen für kulturelle Institutionen sowie zukunftsorientierten Marken zu kreieren. Unsere Werke basieren auf der Idee, dass unsere Menschlichkeit trotz hoch entwickelter Technologie im Mittelpunkt unseres Handelns stehen sollte. Wir sind leidenschaftlich darin neuartige, physische (Kunst)Erlebnisse zu schaffen, die durch digitale Technologie nahtlos ergänzt werden.

Webseite: www.maketish.com

Yves Peitzner ist ein preisgekrönter, multidisziplinärer Künstler, Creative Director und Gründungspartner von Studio TISH. Er hat über ein Jahrzehnt mit den mutigsten Marken und Institutionen der Welt zusammengearbeitet, um virale Kampagnen zu konzipieren und seit 2013 entwirft er interaktive Rauminstallationen, die Kunst, Technologie und Architektur miteinander verbinden. Nach seinem Abschluss am Surrey Institute of Art & Design und der London Film School in Großbritannien wurde Yves Creative Director und hat zahlreiche Projekte für Marken in den Kategorien Automobil, Luxus, Beauty, Technologie und Gastgewerbe entwickelt - insbesondere BMW, Instagram, Hewlett Packard, Hyatt Hotels und Dornbracht unter anderem. Seine heutige Arbeit erforscht neue Formen des Storytellings mittels immersiven Medien und interaktiven Installationen an der Schnittstelle von Kunst, Technologie und Emotionen. Er ist stets auf der Suche neuer Kommunikationswege zwischen der digitalen und physischen Welt.



Jelena Gregov ist Experience Strategist und Gründungspartnerin von Studio TISH. Durch ihre Arbeit bemüht sie sich Ideen anzuregen, die die Menschen auffordern etwas zu fühlen und sie dazu herausfordern, anders zu denken. Mit einem Hintergrund in Werbung und strategischer Kommunikation arbeitet Jelena seit mehr als 10 Jahren als Geschichtenerzählerin. Sie schloss ihr Studium an der New School mit einem Master of Arts in Medienwissenschaften ab, wo sie sich auf die Erforschung der Wahrnehmungsaspekte digitaler Technologien konzentrierte. Nachdem sie die letzten Jahre bei Fake Love, einem Unternehmen der New York Times, gearbeitet hatte, wandte sie ihre kreative und strategische Ausrichtung auf speziell zugeschnittene Marken- und Kunsterlebnisse sowie auf die Erstellung immersiver und interaktiver Installationen, wobei der Schwerpunkt auf Technologie lag, um das Geschichtenerzählen zu erweitern.



AUSBILDUNG YVES PEITZNER

- LONDON FILM SCHOOL
Bachelor of Arts, 1996-1998
- SURREY INSTITUTE OF ART & DESIGN, LONDON
Foundation Diploma, 1995-1996

AUSBILDUNG JELENA GREGOV

- THE NEW SCHOOL, NEW YORK
Master of Arts, Media Studies 2014-2017

AUSSTELLUNGEN (AUSWAHL)

2022:

- Audiovisual Installation "Timeless Spaces", Glow Festival, Shenzhen, China
- Artificial Intelligence Light Sculpture "Garden of Forking Paths" Helmholtz Zentrum, Munich

2021:

- Interactive audiovisual Installation "Collective Intelligence", China
- Video Installation "Timeless Spaces", HINES, Paris,
- Video Installation "Liquid Glass Rain", Pullman La Defense, Paris

2020:

- Interactive audiovisual Installation "Vanishing Places", Art Biesenthal, Berlin
- Interactive projection mapping performance "Distorted Vanity", White Box Gallery, Munich

2019:

- Videoinstallation "SKY", Andaz Hotel Lobby, Munich
- Interactive audiovisual Installation "Resonance", The Tech Interactive, San Francisco
- Generative data sculpture „Circulatory System“, Oi Futuro. Rio de Janeiro.

2018:

- Interactive audiovisual Installation "The Giving Tree", Grand Central Station, New York
- Interactive Light Installation "Light Forrest", Instagram, San Francisco

2017:

- Projection mapping performance „Distorted Vanity“, Selfciety Exhibition, Whitebox Gallery Munich
- Interactive audiovisual installation „FLUX“, INHORGENTA MUNICH jewelry trade show, Munich
- Projection mapping performance „Distorted Vanity“, TechDays convention, Tonhalle, Munich
- Generative data sculpture „Circulatory System“, Itaú Cultural, Sau Paulo
- Interactive sound & light installation „DIGITAL ECHO“, Schwabinger Tor, Lange Nacht der Museen, Munich

2016:

- Projection mapping Performance „Distorted Vanity“, Haus der Kunst, Munich
- Projection mapping Performance „Distorted Vanity“, Wisp Festival Leipzig

2015:

- Interactive audiovisual Installation „Superficialities“, Unpainted Media Art Fair, Munich

2014:

- Interactive visual installation „E.L.V.I.S“, Unpainted Media Art Fair, Munich

2013:

- Interactive visual installation „E.L.V.I.S“, BR Pulse Festival, Munich

2010:

- Video installation „Dornbracht Tryptich“ ISH Frankfurt
- Light & sound installation „Light at the End of the Tunnel“, Stadtmuseum Munich

AWARDS

Special Mention "German Design Award 2021" | Bronze "Cannes Lions" | Gold "Eurobest Award" | Winner "Red Dot Design Award" | Winner "Cresta Awards" | Silver "Cannes Corporate Awards" | Silver "London International Awards" | Silver "Viral Video Awards" | Silver "Die Klappe" | Bronze "Spotlight Award" | Finalist "New York Festivals" | Finalist New York "Webby Awards" | Finalist "Viral Video Awards"

**STUDIO TISH
KÜNSTLERISCHE POSITION**

KÜNSTLERISCHE POSITION - STUDIO TISH

Es gibt eine Beziehung zwischen wechselnden Sichtweisen; Als Künstler sind wir fasziniert davon, wie technologische Mediation eine andere Art von Vision ermöglichen kann. Wir Menschen befinden uns in einer Zeit, in der wir nicht nur überrascht sind wenn wir neue Dinge betrachten, sondern auch, durch Technologie ermöglicht, die Dinge mit einem neuen Blickwinkel sehen. Anstatt diese neue Welt zu rationalisieren oder zu ordnen, lassen wir uns von ihrer eigentümlichen Unordnung inspirieren und versuchen sie durch unsere Arbeit neu zu formulieren.

Während Technologie als Alibi für Innovation oder Fortschritt angesehen werden kann, sehen wir Technologie als Chance, neue Perspektiven zu eröffnen, in denen wir in einer immer komplexer werdenden Welt unerwartete Möglichkeiten, Verspieltheit und Schönheit finden. Wir streben immer danach, dass unsere Projekte ein Gefühl des Staunens und ein Umdenken in unserer Beziehung zueinander und zu unserer Umwelt hervorrufen.

Viele unserer Werke beschäftigen sich mit Naturelementen und rekonstruieren sie auf unterschiedliche Weise. In unserer Arbeit untersuchen wir den Dialog und die Spannung zwischen Realem und Künstlichem, Repräsentativem und Abstraktem, um unseren Blick auf die Natur neu zu formen und den Betrachter an neue Orte zu transportieren.

Unsere Arbeit bewegt sich zwischen Kunst, Design, Architektur und Technologie und kombiniert neue und alte Medien, um neuartige Visionen unserer Zukunft zu schaffen.

Wir glauben, dass Menschen sich in wunderschön gestalteten Rauminstallationen mit Ideen und Botschaften am besten auseinandersetzen. Unser Ziel ist es, komplexe Themen und große, komplizierte Ideen einfach, verständlich und zugänglich zu machen. Wir reduzieren die Ideen auf Designelemente, die unsere innersten Sinne und Emotionen ansprechen. In der heutigen Welt in der Komplexität die Norm ist, ist es wichtig Geschichten einfach und direkt zu erzählen. Wir sind leidenschaftlich darin neue, spannende Wege zu finden - von künstlerisch bis angewandt - um dies auf vielen physischen Ebenen zu tun.



STUDIO TISH REFERENZEN

RESONANCE

Interaktive audiovisuelle Installation, The Tech Museum of Innovation, San Jose, USA

Resonance ist eine interaktive audiovisuelle Installation die Menschen dazu ermutigt, in einen Dialog mit Wasser zu treten und gleichzeitig eine intime Atmosphäre der Kontemplation zu schaffen. Die Installation wird vollends zum Leben erweckt, wenn Menschen mit ihr interagieren. Wir haben Sound und Licht verwendet, um die Museumsbesucher in die die Installation eintauchen zu lassen und sie einzuladen zu erkunden welche Rolle Technologie und menschliches Eingreifen bei der Harmonisierung unserer Umwelt spielen könnten.

Die visuelle Ebene der Installation besteht aus Fragment-Shadern und werden in Echtzeit ohne Postproduktion gerendert. Menschen können mit der Wasseroberfläche interagieren, indem sie ihre Hand über einen Sensor bewegen. Die mehrschichtige Klangkomposition wird aus einer Bildanalyse-Software generiert. Die Analyse erfolgt auch in Echtzeit, d.h. die Musik wird während einer Live-Interaktion des Besuchers komponiert.

VIDEO LINK: <https://maketish.com/the-tech-interactive-resonance/>

Titel: Resonance || Jahr: 2019 || Ort: The Tech Museum of Innovation, San Jose, USA || Material: Projektor, Holz, Lack, Medienserver, Infrarot Sensor, 8 x Lautsprecher, Aluminium, Stahl || Abmessungen: 8m(T), 3m(B), 5m(H) || Auftraggeber: The Tech Museum of Innovation ||

