





not quite themselves, 2022  
unterstützt von Alexander Mrohs (CGI Simulation, Rendering)  
Videoarbeit  
Filmstills  
5:04min



The rocks range in size and form.

After business hours I wander through the quarry, touching and inspecting the marble blocks and walls.

I am drawn between the marketability of the perfect, shiny satisfactory surfaces and the leftovers, the marble rubble, material riddled with cracks.

Walking on the marble chips and pebbles, I imagine myself stepping slowly on shiny marble floors.

I continue to go on my exploration tours, tracing cracks in the walls towering over me with the tips of my fingers, observing the enormous variety in structure, color tones and patterns.

Markings running like red veins through the flesh-colored rock.

I feel small and finite strolling through massive rock that had developed over thousands of years, and is being sawn down in hours.

The block of white matter in front of me feels far to valuable.

The rock was split by frost or by legend.

I slip and hit my head on the edge.

No longer fully natural.

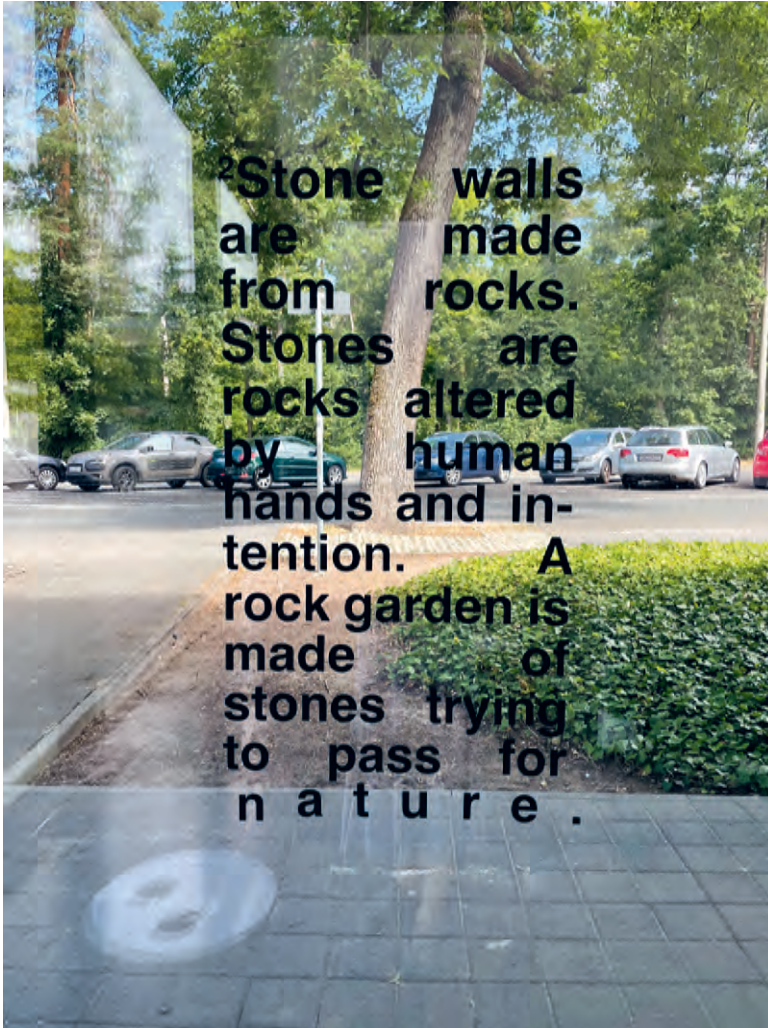
No longer there but not quite here.

Domesticated nature, they are not quite themselves.

In general usage a stone is a small rock. Geologists consider a rock to be a mineral aggregate existing in nature. Stones are the same material but altered by people.

Stone walls are made from rocks.

Stones are rocks altered by human hands and intention. A rock garden is made of stones trying to pass for nature.





I continue to go on my skin tours, tracing cracks in the walls, lowering over me with the tips of my fingers, observing the enormous variety in structure, color tones and patterns. Markings running like red veins through the "Wahcho-lyne" rock.





thumbs up, 2020  
Keramik, Glasur  
45x45x2 cm



GameOver, 2022  
Keramik, Glasur, Buntglas, Embossing-Pulver  
43x43x2cm

neutralface22, 2022  
Keramik, Glasur  
43x43x2cm

## The respawn moment

In real life

loading\_

I feel.

Sensing the smell of Zimtschnecken while walking along Gartenstraße.

My purple Birkenstock sandals making suction noise.

Game saved.

There on the floor sleeps a man, his head resting on an Ikea-bag.

The doors of Line 11 closing behind me with a squishing noise.

Over there a jung woman on a motorbike stopping for traffic lights, wearing a Pikachu-helmet.

YAP

A golden chihuahua suddenly barking high pitched.

Jump'n'run,

The game saves your progress\_

I slip and hit my head on the edge.

What's hot today? Melting polar caps.

Will it crack if I sit down?

Cold earthy material squishing trough my toes.

Sunny side up.

Saving your Game.

Sipping my iced chai, homemade oat milk.

Clean up after the pet.

Me plotting my diary and sticking it on the doorstep.

It's all good.

UwU

Running errands with e-bike.

Save the current game.

Dead inside.

Lights up when needs care.

Feed a meal or a snack.

What happens when your tamagotchi dies?

Tamagotchi don't die anymore.

start over

Good luck.







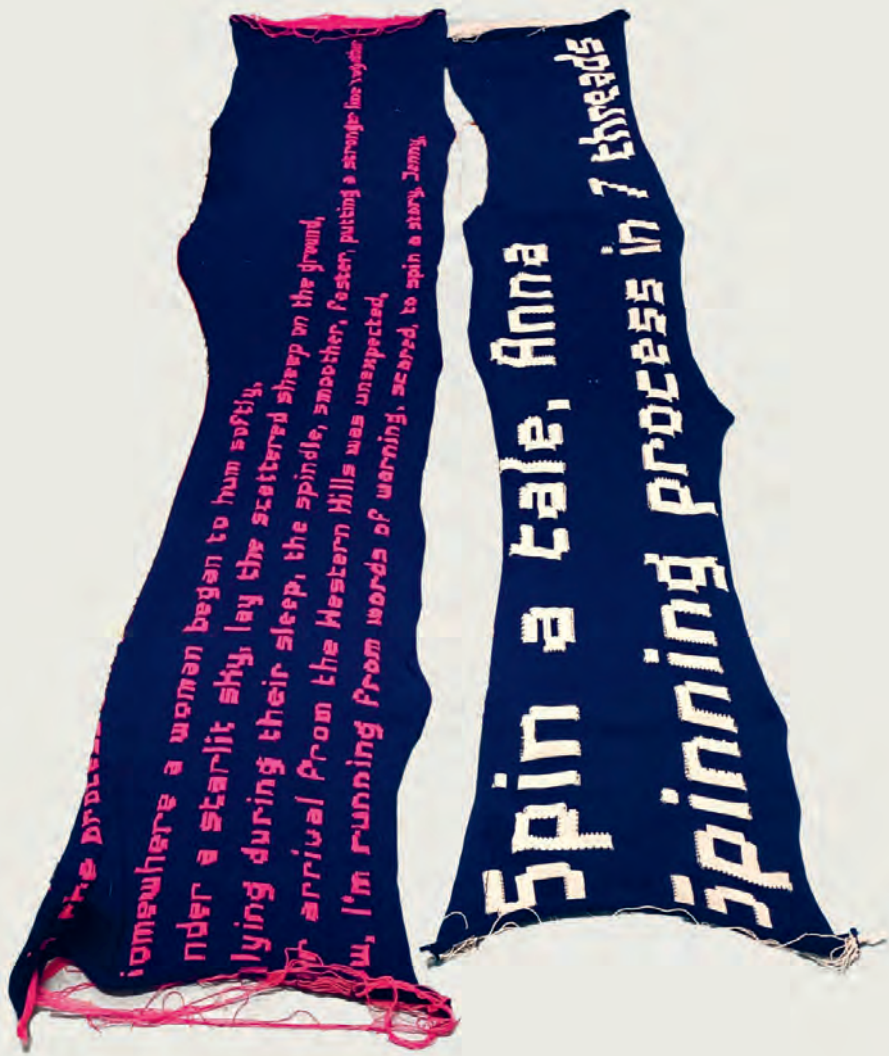






IRL: sensor\_uv, 2022  
Installation  
Detailansichten  
3D-Druck, PLA, Farbverlauf in UV-Licht von Weiß zu Lila

vorherige Seite:  
IRL, 2022  
Installation



Spin a tale, Anna - Spinning process in 7 threads, 2022  
Maschinengestrickte Textbahnen, Acrylwoolle  
Serie aus 17 Stück  
je ca. 220x90x0,4cm



הוא משהו שיש לו  
שם, אבל לא ידוע  
הוא משהו שיש לו  
שם, אבל לא ידוע

הוא משהו שיש לו  
שם, אבל לא ידוע  
הוא משהו שיש לו  
שם, אבל לא ידוע

Text: Gergana Todorova

Gloria Sogls Abschlusspräsentation umfasst eine Reihe von KI-generierten Bildern, maschinengestrickten Textbahnen sowie eine Sound-Arbeit. Anstoß gab ihr eine gefundene Postkarte mit dem Motiv einer Frau, die an einem alten Spinnrad sitzt. Die abgebildete Frau ist Sogls Großmutter Anna, die sich auf der schottischen Insel Skye traditionelle Kulturtechniken wie Spinnen, Stricken und Weben aneignete und sie später im Skye Museum of Island Life als touristische Attraktion aufführte. Zudem veröffentlichte sie einen autobiografischen Roman, der Textfragmente für die Arbeit liefert. Sogl betrachtet die handwerklichen Fertigkeiten ihrer Großmutter – Spinnen, Weben und Stricken – als Metapher für eine Lebenspraxis des Erzählens. Ihr Interesse am Verweben verschiedener Materialitäten und Geschichten führt sie über die erste Spinnmaschine, die *Spinning Jenny*, zu KI-basierter Bildproduktion und lässt einen Resonanzraum zwischen individuellen Erzählungen, kollektiven Erfahrungen und algorithmischem, visuellem Output entstehen.







# Vita

\*1994 in München

Meisterschülerin bei  
Prof. Michael Hakimi

seit 2022

Masterstudium DAI Art  
Praxis, Dutch Art Institute

2022

1. Staatsexamen, Kunst-  
erziehung an Gymnasien

2021–2022

AdBK Nürnberg,  
Klasse Prof. Michael Hakimi

2021

Thesis *Malerische Praxis und  
popkulturelle Materialität.  
Eine Reflexion ausgewählter  
Perspektiven und künst-  
lerischer Positionen*  
Akademische Betreuung  
Prof. Dr. Kerstin Stakemeier

seit 2020

AdBK München,  
Klasse Prof. Nicole Wermers

2016–2021

AdBK Nürnberg,  
Klasse Prof. Susanne Kühn

2015–2016

Kunstuniversität Linz,  
Bildnerische Erziehung und  
Werkerziehung

2013–2015

Universität Passau,  
Grundschullehramt Kunst

**Freie Kunst mit  
Schwerpunkt Malerei**

# Stipendien

2022

*Junge Kunst und neue Wege*  
Stipendium Freistaat Bayern

2022

*Junge Kunst 2022,*  
Preis der Sparkasse  
Passau

2021

Internationale Sommer-  
akademie für Bildende Kunst  
Salzburg (AT), Stipendium  
des StMWK Bayern

# Ausstellungen

2022

*Academy POSITIONS*  
POSITIONS Berlin Art Fair

*Junge Kunst 2022*  
Kunstverein Passau

*Ansbach Contemporary*  
4. Biennale für  
zeitgenössische Kunst

*StArt Gloria Sogl:*  
*Prototyp\_malerisch*  
Museum Moderner Kunst  
Wörlen, Passau

2021

*Auf der Leitung stehen.*  
*Unterwanderungen*  
*intelligenter Infrastrukturen*  
Akademie Galerie Nürnberg

*Undermining &*  
*Oversharing, Klasse*  
*Wermers & Friends*  
Galerie der  
Stadt Schwaz (AT)

