

Kategorie 1: PROJEKT IN DER STADT WIEN

Projekttitle: CONTENT MACHINE

im Rahmen des Projektes
CODED CULTURES
Exploring Creative Emergences

**Binationales Festival zur Untersuchung von neuen künstlerisch-kreativen
Fähigkeitsprofilen in medienintegrierten Entwurfskulturen**
27.-31.5.09 – Wien / 14.-18.10.09 – Japan

CONTENT MACHINE ist eine Web-Applikation, die kontextualisierte Textfindung und neuartige Texterfassungsmethoden ermöglicht. Dabei sind die Ziele, wissenschaftliche Texte neben Dossiers und Kommentaren inhaltlich zu verknüpfen, durch das partizipative System hohe Qualitätsstandards der Beiträge zu erreichen und diese einer internationalen Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Das System ist auf Nachhaltigkeit ausgerichtet und soll neben Wissensaggregation und Texterfassung auch unterschiedliche Präsentationsformate ermöglichen und bedienen. Einen weiteren Schwerpunkt stellt das redaktionell unterstützte Online-Magazin dar, welches durch so genannte „Issus“ periodisch publiziert wird. Mit der Verknüpfung des Webinterfaces mit verschiedenen Kooperationspartnern aus dem Bereich der Printmedien werden diese Inhalte sowohl analog als auch digital zur Verfügung gestellt. Die mittels **CONTENT MACHINE** produzierten Inhalte werden für die Auswahl und Kuratation des Festivals »**CODED CULTURES – Exploring Creative Emergences**« herangezogen.

Das binationale Festival »**CODED CULTURES – Exploring Creative Emergences**« findet im Rahmen des »Österreich-Japan Jahres 2009« statt und sucht sowohl in Europa als auch in Japan nach Experimentierfeldern eines neuen Künstlertypus und dessen Entwurfsgrundlagen. Hauptziel ist es, Innovationspotenziale von neu entstehenden künstlerisch-kreativen Hybridkulturen von Akteuren mit den damit verbundenen Entwurfs- und Abstraktionsleistungen zu präsentieren und zu vermitteln. Dabei geht es vor allem um die Rollendefinition eines Künstlertypus und dessen medienkulturelle Praktiken, welche sich durch neuartige Entwurfs-, Produktions- und Präsentationsbedingungen mit unterschiedlichen Kreativmodellen und Innovationskonzepten formieren. Unter den Bedingungen von hochdynamischen Kulturtransformationen, ausgelöst durch das Aufkommen der Computergesellschaft, entstehen neue kulturelle Programme und Organisationsformen, die sich nicht eindeutig mit dem Label einer kreativen Klasse oder von Kulturindustrien beschreiben lassen.

Ziel ist es, verschiedene Zielgruppen aus prototypischen Entwicklungsbereichen einer auf digitalen Medien basierenden Entwurfskultur auf ihre Zusammenhänge- und Entwicklungsverläufe hin zu beobachten und zu beschreiben. Das primäre Interesse liegt darin kreative Prozesse und Organisationsformen vor dem Hintergrund einer Transformation von medienkulturellen Wissensfeldern anhand von Übergängen, Programmen und Interaktionsverläufen auf einer Vermittlungsebene von transdisziplinären Herangehensweisen und Innovationsprozessen im Bereich der Kunst- und Kulturentwicklung zu präsentieren.

In Form von Symposien, Ausstellungen und Workshops wird eine Vermittlungsebene von Kunst, Kunstpraktiken und Medienkulturen präsentiert, die sich spezifisch auf neu entstehende künstlerisch-kreative Entwurfsformen konzentriert. Die Ausstellung startet mit dem Festival und präsentiert für den Zeitraum von einem Monat Kunstwerke, Entwicklungen, Prototypen, Produkte, Entwürfe und Stilblüten von VertreterInnen der beschriebenen Schnittmengen emergierender Kunstsparten und Medienkulturen. In den Workshops werden von den eingeladenen Künstlern und Produzenten einzelne Themen der Ausstellungsmodule aufbereitet und als praktische Anwendungs- und Vermittlungselemente angeboten. Dabei

soll den TeilnehmerInnen der Workshops die Möglichkeit geboten werden, aktiv an den Entwurfsmodellen der beschriebenen Medienkulturen zu partizipieren.

Im Rahmen dieses Festivals dient die **CONTENT MACHINE** als Wissensaggregations-system, Datenbank und Vermittlungsinterface, welche die themenspezifischen Inhalte produziert, selektiert und archiviert. Zu diesem Zweck werden international renommierte KünstlerInnen, TheoretikerInnen, KuratorInnen, ProduzentInnen, Projekte und Institutionen aus Österreich, Japan und Europa eingeladen, um mittels **CONTENT MACHINE** eine Selbstbeobachtungs- und Beschreibungsleistung aus den Bereichen bildende Kunst, auf digitalen Medien basierende Kunst, Design, Musik, Architektur, Medien- und Designtheorie sowie den damit verbundenen Medienkulturen zu entwickeln.

Projekteinschätzung in Bezug auf die Ausschreibungskriterien Kategorie 1 „Projekte in der Stadt Wien“

Hier steht vor allem das neue Kommunikationsformat der **CONTENT MACHINE** und dessen Integration und Präsentation im Festival im Vordergrund. Dabei werden Dossiers, wissenschaftliche Artikel und Kommentare von den Autoren selbst eingepflegt und im Back-End der Web-Applikation inhaltlich und strukturell verknüpft, um dadurch die Qualität und Kontexte von Beiträgen und Diskussionssträngen zu gewährleisten. Das System, das aus 4 Informationsaggregationsstufen besteht (Blog-Ebene, Artikel-Ebene, Kontext-Ebene, Issue-Ebene), ist online frei zugänglich und stellt damit einen Wissensraum sowie eine Rechercheplattform zur Verfügung, die sowohl einem wissenschaftlichen als auch einem öffentlichen Diskurs dient. Durch die Zielsetzung lokale als auch internationale Projekte, KünstlerInnen und Kulturinitiativen aktiv zu integrieren, diese auf ihre selbstorganisatorischen und selbstbeschreibenden Elemente zu befragen und im Rahmen des Informationsnetzwerkes der **CONTENT MACHINE** abzubilden, stellt dieses System eine ausgesprochen flexible und anschlussfähige Modellierung von zeitgemäßen Informationsabbildungsverfahren dar und bietet eine individuelle als auch kollektive Informationsumgebung um innovativen und zeitgerechten Wissensdynamiken gewachsen zu sein. Durch unsere Tätigkeit in Wien und die internationale Vernetzung durch die Projektparameter des Festivals, handelt es sich um einen integrativen Mehrwert sowohl für den Kreativstandort Wien als auch für die Vermittlung diesen im internationalen Kontext. Die **CONTENT MACHINE** ist derzeit in Fertigstellung und wird mit Ende Oktober 09 online gehen. Das Festival »**CODED CULTURES – EXPLORING CREATIVE EMERGENCES**« findet von 27.-31.5.09 in Wien und von 14.-18.10.09 in Japan statt.

Darstellung der einreichenden Institution

Die organisatorischen Basisstationen sind das Büro von 5uper.net im Museumsquartier Wien und die in Yokohama angesiedelte Organisation O.F.F. (O-sutoria Freespace Foundation). Das Projekt wird durchgeführt von Mag. Matthias Tarasiewicz, Mag. Michal Wlodkowski und Dr. Georg Russegger.

Mag. Matthias Tarasiewicz

Matthias Tarasiewicz (* 1979) ist Co-Initiator der Gruppe 5uper.net, die sich mit Vernetzung, sei sie digitaler, sozialer, lokaler oder globaler Natur, beschäftigt. Es wird an einem interdisziplinären, internationalen Kommunikationsforum gearbeitet, das Tätige in den Bereichen Medien, Kunst und Technologie verbindet und (noch) nicht Tätige durch die Vermittlung der spezifischen Inhalte und Methoden in diese Bereiche einführt. So soll ein besseres Verständnis für diese Disziplinen erreicht werden – Transparenz der neuen Medien steht im Vordergrund.

Matthias Tarasiewicz hat ab 1998 an der TU Wien Informatik und Architektur studiert und danach bei Karel Dudesek und Peter Weibel an der Universität für angewandte Kunst in Wien digitale Kunst und visuelle Mediengestaltung studiert. Seit 1999 hat er zahlreiche Projekte und Ausstellungen realisiert. Darunter die digitale TV Station „TV station in a box“ für den freien österreichischen Sender Okto, die Ausstellung VIZINHOS, ein Artists in Residence Programm mit brasilianischen Medienkünstlern sowie die Web-Plattform „church of fear“ in Kooperation mit cntrcpy und Christoph Schlingensief für die Biennale, Venedig. 2006 hat er gemeinsam mit Michal Wlodkowski Mutti Medien gegründet – ein Unternehmen, das sich mit Innovative Media und New Media Publishing beschäftigt.

Mag. Michal Wlodkowski

Michal Wlodkowski (* 1979) ist Initiator und Produzent von zahlreichen Projekten in den Bereichen der digitalen und transmedialen Kunst und Kultur, als auch freischaffender Softwareentwickler. Er ist Co-Initiator und Gründer der Medienkunstgruppe 5uper.net, die seit 2003 in den oben genannten Bereichen Projekte realisiert und kuratiert, wie z.B. "Coded Cultures" (2004), "Cusine Digitale" (2005-2006), "Vizinhos" (2005). Seit 2001 Teilnahme an zahlreichen internationalen Festivals wie u.a. 2001 Ars Electronica "Take Over" mit dem "Projekt Airfresh Packet", 2003 Transmediale Berlin, ehrenwerte Erwähnung für das Projekt "Exegaze", 2004 File Festival Sao Paulo, Präsentation des Netzwerks 5uper.net sowie Medida Prix 2004, Mitarbeit am Projekt "Pastperfect" (Institut für Geschichte der Universität Wien). Neben 5uper.net realisiert Michal Wlodkowski zahlreiche Projekte im dem Bereich Medienkunst, wie z.B.: "Exagaze, Slave & Master "BambooLab", TIR 083 Netzinstallation u.v.a. 2006 gründet Michal Wlodkowski gemeinsam mit Matthias Tarasiewicz die Mutti Medien OG, ein Unternehmen, das sich in den Bereich neue Medien Konzeptionierung, Prototyping und Entwicklung positioniert.

Ausbildung: Studium zunächst Kommunikationswissenschaften an der Universität Wien, dann visuelle Mediengestaltung bei Prof. Peter Weibel, Karel Dudesek und Thomas Fürstner auf der Universität für angewandte Kunst Wien, sowie am Ravensbourne College of Design and Communication London. 2006 künstlerisches Abschlussprojekt mit dem Titel "Frame" - eine interaktive Installation zwischen realem und virtuellem Raum.

Dr. Georg Russegger

Georg Russegger (* 1978) ist Medien- und Kommunikationswissenschaftler aus Wien. Tätig als Lehrbeauftragter an der Universität für angewandte Kunst Wien (Institut für bildende und mediale Kunst) Dozent und Wissenschaftler an der «Tokyo National University of the Arts» (Graduate School for Film and New Media - Masaki Fujihata). Seit der Gründung Mitglied des «Forschungsnetzwerkes Anthropologie des Medialen (FAME)» und Mitbegründer des «Binationalen Qualifikationsnetzwerkes Wien-Frankfurt (Universität für angewandte Kunst Wien und Goethe-Universität Frankfurt)». Georg Russegger ist Produzent für verschiedenste Initiativen im Bereich Medienkunst und «Mobile Art», wie z.B.: Dune & Devil.com, Tubes.at, Datadandy.net, Chipunx.net, u.v.m.

Ausbildung: Studium zunächst Kommunikationswissenschaft und Philosophie an der Universität Salzburg und Wien, dann Transmediale Kunst und Visuelle Mediengestaltung an der Universität für angewandte Kunst Wien. Künstlerisches Abschlussprojekt zum Thema «Prototyp / Autopoetische Prozesse im kreativen Selbstentwurf». Anschließend Dissertationsstudium bei Manfred Faßler am Institut für Kommunikations- und Medientheorie an der Universität für angewandte Kunst Wien.

Georg Russegger ist Preisträger des BMUKK Auslandsstipendiums Japan, MONBUKAGAKUSHO Stipendiant für graduierte Akademiker und ausgezeichnet mit dem Forschungsstipendium der Universität für angewandte Kunst. Oktober 2007 Abschluss des Dissertationsstudiums an der Universität für angewandte Kunst Wien. (Dissertationsthema: «SMARTJECT» - Kreative Entwurfspraktiken menschlich-medialer Selbstorganisation in polylogisch-kooperierenden Interaktivitätskulturen)

Kooperationspartner

Österreich:

Universität für angewandte Kunst Wien

- Institut für Medientheorie (Univ.-Prof. Peter Weibel);
- Institut für Kunst- und Wissenstransfer (Univ.-Prof. Christian Reder)
- Institut für medienübergreifende Kunst (Univ.-Prof. Brigitte Kowanz)
- Projektkoordination, Kunst- und Forschungsförderung (Mag. Eva Blimlinger)

Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz

- Institut für Interface Culture
(Univ. -Prof. Dr. Christa Sommerer & Univ.-Prof. Dr. Laurant Mignonneau)

Deutschland:

Johann Wolfgang von Goethe Universität Frankfurt am Main

- Institut für Kulturanthropologie (Univ.-Prof. Dr. habil. Manfred Faßler)

Japan:

O.F.F. (O-sutoria Freespace Foundation / Koganecho Bazaar)

Tokyo National University of Fine Arts and Music

- Graduate School of Film and New Media (Univ.-Prof. Masaki Fujihata M.A.)

Tama Art University (Prof. Yukiko Shikata)

Kyoto University, Faculty of Letters (Univ.-Prof. Dr. Hiroshi Yoshioka)

Waseda University Tokyo, Institute for Mediascience (Univ.-Prof. Dr. Machiko Kusahara)



CONTENT MACHINE