

## Kategorie 2: INTERNATIONALER AUSTAUSCH

### Projekttitle: 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

Das Projekt **CODED CULTURES** versteht sich als Plattform für Kunst- und Wissenstransfer in Österreich, Europa und Japan. Die im folgenden beschriebene **CONTENT MACHINE** und das dazu organisierte Festival mit dem Titel **CODED CULTURES – EXPLORING CREATIVE EMERGENCES**, verstehen sich als integrative Plattform für internationale und nationale Diskursformen aus Bereichen, welche an den Schnittstellen folgender Kernbereiche angesiedelt sind:

- **Gegenwartskunst / Entwerfende Medienkulturen / Elektronische Musik**
- **Kreative Medienproduktion / Design und Grafik / Technologieentwicklung**
- **Medienintegrierte Wissensvermittlung / Soziotechnologische Netzwerk-Forschung / Technokulturelle Innovationsanalyse**

### Zielsetzung

Unter dem Titel **CODED CULTURES** wird ein Grundkonzept und eine Leitfadenstruktur für ein Festival in Österreich und Japan im Jahr 2009 entwickelt. Diese Basis ermöglicht den verschiedenen Gruppen und Initiativen, aus den oben genannten Bereichen beider Länder, ein ausdifferenziertes und zukunftsweisendes Vermittlungsinterface. Damit werden im speziellen Präsentationen, Vorträge, Anwendungsmethoden und Diskurse von ausgewählten Projekten, Inhalten, Erzeugnissen, Netzwerken, Wissenskulturen und Organisationsformen aus dem Bereich innovativer Medienkulturen und Kunstszenen angesprochen. Diese werden im Zusammenhang mit dem Projekt **CODED CULTURES** als Initialzündung für nachhaltige Wissenstransfers und Kooperationsbeziehungen wirksam. Die Leistungen werden im Jahr 2009 sowohl schwerpunktmäßig in Wien als auch im Großraum Tokio in mehreren Produktionsmodulen präsentiert, vermittelt und einer breiten Öffentlichkeit zugänglich gemacht. Die drei Hauptbereiche sind:

#### **Kommunikation und Vermittlung:**

Hierbei soll in Form eines kommunikativen Austauschs eine interpersonelle Kooperation und eine aufbereitende Wissensaggregation in Japan und Österreich angeboten werden. Ziel ist es, neueste Kreativkulturen und deren Ideen-, Entwurfs-, Organisations- und Produktionsprinzipien vermittelbar zu machen.

#### **Interkultureller Austausch:**

Ein »Artist in Residence« – Programm wird im Rahmen dieser Konzeption durchgeführt um den kulturellen Transfer zwischen beiden Staaten zu intensivieren und eine nachhaltige Kooperationsbasis aufzubauen.

#### **Strukturschaffung:**

Es soll eine Medienstruktur (**CONTENT MACHINE**) geschaffen werden, in der mit neuen Technologien und Medien, sowie neuesten kollaborativen und dislozierten Prozessen eine nachhaltige Dokumentation und ein mehrjähriger Diskurs mit den teilnehmenden Modulen geführt wird. Diese Prozesse sollen in einer Datenbank und Webseite dokumentiert und präsentiert werden, um als Repräsentationen, methodische Beobachtungen und Publikationseinheiten die Nachhaltigkeit der Wissensaggregationen international anbieten zu können.

#### **Inhaltliche Grundlage**

Mit dem Etablieren von Kreativkulturen, gestützt durch digitale Medien und globale Kommunikationskanäle, lassen sich Synergien des symbolischen Kapitals von

Kulturprogrammen, Ökonomieprogrammen und den Betriebssystemen von Wissensvermittlung beobachten. Diese werden aktuell in ihrem Querschnitt zwar etikettiert (z.B. als »Kreative Klasse«), aber es ist zum heutigen Zeitpunkt noch schwer abzusehen welche Katalysatoren und Programmwürfe für kreative Innovationsprozesse dabei wirksam gemacht werden. Es handelt sich in diesem Zusammenhang um ein globales Phänomen, welches über Kreativitätsknoten (z.B. Städte, Netzwerke, Organisationen, Projekte, Institutionen, u.ä.) konfiguriert wird und im Bereich der kollektiven Selbstorganisation von interpersonellen und transkreativen Entwurfs- und Innovationsmechanismen neue Wege der Kooperation und Entwicklung von soziokulturellen Produktionsparadigmen eingeleitet hat. »Neues« geschieht in diesem Zusammenhang unter kulturellen Transformationsbedingungen, welche sich von klassischen Produktions- und Distributionsmechanismen entfernt haben und ein Innovationsgefüge erzeugen, das zum jetzigen Zeitpunkt noch keine adäquaten Präsentationsbereiche für das Beobachten und Vermitteln solcher Transformationsabläufe etablieren hat lassen. Unter dem Konzept von **CODED CULTURES** werden künstlerisch-kreative Produktionsmechanismen ausgewählt, die von digital-vernetzten und medienkulturellen Organisationsformen mitgestaltet werden und diese aktiv in den Entwurfsprozess ihrer Innovationsleistung integrieren. Dabei entstehen neue Zusammenhangsoptionen für die Weiterentwicklung der Parameter von Kunst, Kultur, Ökonomie, Wissenserzeugung, Ideenentwicklung, Vermittlung und Partizipation, an denen digitale Kommunikations- und Medientechnologien und deren Interaktionsbedingungen beteiligt sind.

**CONTENT MACHINE** ist eine Web-Applikation, die kontextualisierte Textfindung und neuartige Textfassungsmethoden 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 Textfassung 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 Kuration 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 Ausstellungsmodul 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 2 „Internationaler Austausch“**

Mit der Gliederung der Ausstellungsmodul und den einzelnen inhaltlichen Bereichen der **CONTENT MACHINE** wird im Symposium auf neu entstehende Mischformen von Entwurf, Kreation, Produktion, Distribution und Vermittlung aus dem Feld des künstlerisch-kreativen Schaffens und dessen Medien- und Wissenskulturen eingegangen. Eine besondere Rolle spielt dabei die Vermittlung der verschiedenen Perspektiven von »**CODED CULTURES – EXPLORING CREATIVE EMERGENCES**« auf binationalem Niveau (Japan – Österreich). Durch Vergleichsarten verschiedener Herangehensweisen und kultureller Programme, die durch globale Standards und digital-vernetzte Medien- und Kommunikationstechnologien eine gemeinsame Grundlage besitzen, besteht das Interesse darin, unterschiedliche lebensweltliche Kreativmodelle und deren unterschiedliche Auslebungen zu ermitteln und erforschen.

Als offizielles Projekt des »Österreich-Japan Jahr 2009«, ausgewählt durch das Bundesministerium für europäische und internationale Angelegenheiten und einer Kooperation durch Dr. Georg Russegger, der an der Graduate School for Film and New Media tätig ist, und gemeinsam mit Kuratorin Elsy Lahner die O-sutoria Free Space Foundation (O.F.F.) leitet, ist ein inhaltlicher, organisatorischer und struktureller Schwerpunkt auf die Präsentation von wiener Netzkultur und Netzkunst in Japan gewährleistet.

## **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). Weitere Projektpartner sind die Johann Wolfgang Goethe Universität in Frankfurt am Main, in Kooperation mit Prof. Dr. habil. Manfred Faßler sowie die Tokyo National University of the Arts. 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), "Vinhos" (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. Manfred Faßler)

### **Japan:**

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

Tokyo National University of the Arts

- 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)



JOHANN WOLFGANG GOETHE

UNIVERSITÄT  
FRANKFURT AM MAIN

Fachbereich Sprach- und  
Kulturwissenschaften / 09  
Institut f. Kulturanthropologie  
und Europäische Ethnologie

Prof. Dr. habil. Manfred Faßler  
Forschung und Lehre:  
Medienevolution &  
Medienkulturen  
Geschäftsführender Direktor

Fon: 069 798 329 10  
Sekretariat: 069 798 329 11  
FAX: 069 798 329 22  
Mobil: 0173 577 88 51  
[fasslermanfred@aol.com](mailto:fasslermanfred@aol.com)

Date 29.03.08

An  
»CC - CC« (Coded Cultures - Cross Contemporaries)  
z.Hd. Super.net / quartier21  
Museumsplatz 1  
A- 1070 Wien  
Österreich / EU

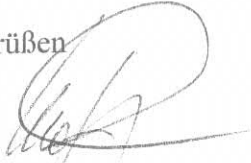
**Betreff: Absichtserklärung**

Bezug nehmend auf das Projektvorhaben »Coded Cultures - Cross Contemporaries« (kurz »CC-CC«) im Rahmen des Kooperationsjahres »Österreich - Japan 2009« bin ich, o. Univ. Prof. Dr. Manfred Faßler, als Professor und Leiter des Instituts für Kulturanthropologie an der Johann Wolfgang Goethe – Universität Frankfurt a. M., sehr an einer Kooperation interessiert.

Dabei richtet sich das Interesse im Speziellen auf Kooperationsabkommen und Wissensaustausch mit japanischen Universitäten, Institutionen und Forschungs-netzwerken, insbesondere im Rahmen des Kooperationsjahres »Österreich - Japan 2009«, auf inhaltliche, wissenschaftliche, organisatorische und strukturelle Zusammenarbeit. Dabei schlage ich Herrn Dr. Georg Russegger als Vermittler für mögliche Kooperations-anbahnungen und -abwicklungen im Rahmen des Projektvorhabens »CC-CC« von meiner Seite ausdrücklich als geeigneten Koordinator für diese Aufgabenstellung vor.

Somit unterstütze ich das Projektvorhaben »Coded Cultures - Cross Contemporaries« im Rahmen des Kooperationsjahres »Österreich - Japan 2009« mit all meinen Möglichkeiten und begrüße diese Initiative als nachhaltige Vermittlung kultureller und künstlerischer Interessen auf internationalem Niveau.

Mit freundlichen Grüßen



o. Univ. Prof. Dr.habil. Manfred Fabler  
Institut f. Kulturanthropologie  
Forschungs- und Lehrbereiche: *Medienrevolution & medienintegrierte Wissenskulturen*  
Johann Wolfgang Goethe – Universität Frankfurt a.M.





# **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