

Erläuterungen und Weiterführung Konzept für einen 2 Jahresbetrieb im Medienlabor im Kunsthaus Graz

Elisabeth Schimana/Seppo Gründler,
Moskau/Graz 27.4.03

Zusammenfassung:

- Das eingereichte Konzept sieht die Entwicklung und Präsentation eines zentralen Medienkunstwerks – „der weiße raum“ – über 2 Jahre, mit einer Installation über 6 Wochen als Abschluß, vor
- Mit der Entstehung des Werks verschränkt sind verschiedene Veranstaltungen, Labors/Aktionen, Ausstellungen und Symposien (siehe Einreichung S.3)
- Diese sprechen spezielle Punkte und Problematiken der Medienkunst (und des „weißen raums“) an (insgesamt 7 Realisationsbausteine und 11 Kooperationen/Ausstellungen, siehe Einreichung S.5/6)
- Mit dieser Kozeption wird eine fast durchgehende Bespielung der Räume im Kunsthaus erreicht und eine Standortsbestimmung der aktuellen Medienkunst vorgenommen (siehe Einreichung S:4 Zeitplan)
- lokale Institutionen/Szene (Medienturm, ESC, werkstadt Graz, mur.at, Radio Helsinki) wechseln sich mit internationalen ab (STEIM, Theremin Center, EYEBEAM)

zusätzliche Erläuterungen zur Einreichung vom 21.3.03 bzw. dem Schreiben vom 1.4.03

- Publikum
Nutzung des zentralen Standorts mit der großer Fassade Richtung Südtirolerplatz/Mariahilferstr. in der Form von:
gläsernen Labors/Ausstellungen, durch die offene Situation soll die Neugierde geweckt und die Hemmschwelle für „Laufkundschaft“ herabgesetzt werden
Innenprojektionen auf die Fensterflächen/Reprofolien
Nutzung der BIX Medienfassade (da die Medienfassade über DMX gesteuert wird ist eine Einbindung/Steuerung durch die geplante Infrastruktur oder via Internet äußerst simpel)

Kunstvermittelnde Aktionen für Schüler und Jugendliche (mit dem Österreichischen Kulturservice gibt es bereits konkrete Vorvereinbarungen), sofern budgetär möglich (und im ersten Konzept nicht angeführt) ist auch an eine Kooperation mit de Waas gedacht (eine niederländische Organisation die sich mit den sozialen Auswirkungen und der Vermittlung von Technologie und Kunst für ältere Menschen beschäftigt)

- Räume/Zeiten
sämtliche Veranstaltungen des Projekts finden in den Räumen des Medienkunstlabors statt (vor allem Raum Nr.0.11.1.6, 0.15.2.1 -0.13.5, 0.13.6, 0.6.1.1 und 0.6.1.2 sind ja Toiletten, Vor- und Sozialraum, obwohl auch dort Installationen vorstellbar sind). Die geplante Infrastruktur (lt. Budget Einreichung S.8) wird als permanentes Labor in den Räumen möglichst flexibel und mobil zur Verfügung stehen.

Zu Beginn sämtlicher Veranstaltungen sind Schimana und/oder Gründer im Kunsthaus/Graz, die zur Administration und Organisation notwendige Anwesenheit wird partnerschaftlich geteilt, also etwa 20 Wochenstunden pro Person auf 2 Jahre

- Lokale Szene - Nutzung des Kunsthauseffekts
die temporäre Positionierung lokaler Institutionen im Medienlabor im Kunsthaus soll Synergieeffekte der Aufmerksamkeitsökonomie ausnutzen – Wahrnehmung der lokalen Aktivitäten/Szene auch außerhalb von Graz und Insiderzirkeln.
Die Kooperation/Ausstellung mit Ö1/Kunstradio bringt einen Schwerpunkt auf die besondere Bedeutung österreichischer bzw. grazer KünstlerInnen in der Geschichte der Radio- und Netzkunst.
- Budget
Das Budget ist spezifiziert auf S.8 unseres Konzeptes. Wesentliche Punkte/Kosten (siehe auch allgemeine Bemerkungen Einreichung S. 7) sind ja noch ungeklärt. Der Budgetplan dient auch dazu unser Verständnis des Betriebs eines Medienlabors aufzuzeigen und kann erst nach Auftragserteilung im Dialog mit den vom Kunsthaus zuständigen Stellen und den Kooperationspartnern genau kalkuliert werden. Die geplante Infrastruktur deckt trotzdem die Kernpunkte moderner Medienbearbeitung und Präsentation ab.
- Künstlerisches Projekt
für den ersten Realisierungsbaustein (Eröffnung) existiert eine Betaversion der interaktiven Installation „schatten“, erstmals realisiert im Dezember 02 am „national center of contemporary art“ in Moskau. Das Interface basiert auf dem von Lev Thermen entwickelten Terpsiton. Die Datenverarbeitung erfolgt mit Maxmsp/Nato. Sowohl Klang wie Bild wird durch die Bewegungen der BesucherInnen gesteuert. Prinzipiell betreten die BesucherInnen einen leeren Raum, erst durch den Eintritt in das Induktionsfeld und nur dann wenn die Menschen sich auch bewegen beginnt das System zu arbeiten. Es ist ein Spiel mit dem eigenen Schatten.

Die Einbindung verschiedenster Technologien entsprechen den historischen Stadien der Medienkunst - Elektrifizierung, Elektronisierung, Digitalisierung