

PROJEKTE KÜNSTLERISCHER FORSCHUNG

Im Rahmen des Programmes

PEEK - Programm zur Entwicklung und Erschließung der Künste

des FWF - der Wissenschaftsfonds mit der Forschungsstätte

Universität für angewandte Kunst bewilligt

Kurzbeschreibungen sind auch zu finden in der Projektdatenbank des FWF:

wfw.ac.at/de/wissenschaft-konkret/project-finder

für weitere Informationen, auch zur Kontaktaufnahme mit den ProjektleiterInnen:

Dr.phil. Alexander Damianisch MAS

Support Kunst und Forschung / Support Art and Research

Universität für Angewandte Kunst / University of Applied Arts

Oskar Kokoschka-Platz 2, A-1010 Wien / Vienna

+43-1-71133-2810 / +43 -(0)664-60 713 2810

alexander.damianisch@uni-ak.ac.at

2015

Titel	D.A.S. Dementia. Arts. Society.
Projektleiterin	MATEUS-BERR Ruth
Bewilligungsdatum	30.11.2015
Institut	Institut für Kunst und Gesellschaft

Bei diesem Forschungsprojekt geht es um die Einbeziehung der Möglichkeiten von Kunst und Design, um die Herausforderungen, welche das Thema Demenz für unsere Gesellschaft darstellt, besser bewältigen zu können. Rund 10 Millionen Menschen in Europa leiden derzeit an Demenz. Bis zum Jahr 2050 wird sich die Zahl der Menschen mit Demenz verdoppeln. Menschen mit Demenz leiden unter gesellschaftlicher Stigmatisierung. Alltägliche Aufgaben wie Einkaufen, Geldgeschäfte und Reisen zu ihnen unbekanntem Orten können schwierig für sie sein. Um Ablehnung und Peinlichkeiten zu vermeiden, ziehen sie sich von der Gesellschaft zurück. Die grundsätzliche Hypothese dieses Forschungsprojektes ist, dass spezielle für diese Zwecke konzipierte Kunst und Design-Strategien den gesellschaftlichen Umgang mit Demenz positiv verändern und die individuelle Situation von Menschen mit Demenz und ihren Pflegepersonen verbessern können. Auf einer gesellschaftlichen Ebene hat dieses Projekt zum Ziel, künstlerische Prozesse zur Veränderung der Sinneswahrnehmung von Menschen ohne Demenz zu entwickeln damit das allgemeine gesellschaftliche Bewusstsein für die Situation von Menschen mit Demenz erhöht wird. Auf einer individuellen Ebene zielt das Projekt darauf ab, Konzepte für Kunstwerke, Design-Produkte, interaktive kreative soziale Prozesse, performative Interventionen oder andere Kreativ-Tools zu entwickeln, um die individuelle Selbstbestimmung und das Selbstbewusstsein der Menschen zu erhöhen. Dies soll Menschen mit Demenz unterstützen, am gesellschaftlichen Leben für eine möglichst lange Zeit teilhaben zu können. Beobachten und Verweilen mit Betroffenen und Betreuenden, Dialoge und Interviews mit Experten zu diesem Thema, Workshops zu Design-Denken und -Handeln, sensorische Workshops, erzählende Zeichnungen, Photographien, Videos und Interventionen im öffentlichen Raum sind die Methoden, die im Forschungsprozess zur Anwendung kommen werden. Wo Sozialpolitik, Therapien, Pflege und Medizin an ihre Grenzen kommen, sollen Kunst- und Design-Strategien den Menschen mit Demenz neue Perspektiven auf ihre eigenen Fähigkeiten und auf die Situation in ihrem sozialen Umfeld eröffnen. Diese Herangehensweise ist ein neuer und besonderer Ansatz, auf die Herausforderungen, die durch Demenz entstehen, zu reagieren.

Titel	Simulationsbasierte Parametrische Semiologie
Projektleiter	SCHUMACHER Patrik
Bewilligungsdatum	30.11.2015
Institut	Institut für Architektur

Architektur und Städtebau ordnen soziale Prozesse durch semantische Assoziationen ebenso wie durch räumliche Trennungen und Verbindungen. Die gebaute Umwelt funktioniert durch ihr optisches Erscheinungsbild, ihre Lesbarkeit und die damit verbundene Fähigkeit, der menschlichen Kommunikation einen entsprechenden Rahmen zu geben. Sie leitet fühlende, sozialisierte Wesen, die immer komplexere urbane Orte aktiv verstehen und navigieren müssen. Als kommunikativer Rahmen ist jeder gestaltete Raum selbst eine Art der Kommunikation, als Grundvoraussetzung für alle Kommunikationen die in ihm stattfinden.

Im herkömmlichen Entwurfsprozess passt sich der Designer intuitiv an das historisch entwickelte semiologische System seiner gebauten Umwelt an. Das Ziel von Agent Based Parametric Semiology ist die Weiterentwicklung dieses Entwurfsprozesses, weg von der intuitiven Partizipation an einer bestehenden Semiosis, hin zu einer expliziten Entwurfsagenda, die den Entwurf eines großmaßstäblichen Architekturprojekts als Chance zur Entwicklung eines neuen, kohärenten Systems von Bedeutungen mit eigener Architektursprache wahr nimmt, die nicht auf altbekannte Codes des bestehenden baulichen Umfeldes zurück greift. Um diese semantische Ebene innerhalb des Entwurfsprozesses operationalisieren zu können, werden im Zuge des Forschungsprojekts agent based life process simulations entwickelt. Der semiologische Code wird im Hinblick auf die Verhaltensregeln dieser Agenten und auf Scripts, die von verschiedenen Umgebungsparametern ausgelöst werden, definiert. Dieses digitale Setup ist die Hauptinnovation des vorgeschlagenen Forschungsprojektes.

Ziel ist es, innovative computerbasierte Simulationsmöglichkeiten zu entwickeln und so einen neuen Zugang zum Architekturentwurf zu eröffnen, der den Herausforderungen der heutigen vernetzten Gesellschaft gewachsen ist und letztendlich zu einer neuen Art der architektonischen Dienstleistung führen kann.

In Zusammenarbeit mit führenden Experten auf den Gebieten der Crowd Simulation und der Tragwerks- und Baumaterialoptimierung sollen im Rahmen dieses Forschungsprojekts neue architektonische Zugänge und neue digitale Werkzeuge entwickelt werden. Die Forschungsarbeit soll in der Entwicklung von exemplarischen kreativen Entwurfsarbeiten gipfeln, welche die Leistungsstärke dieses neuen Zugangs und dessen möglichen Auswirkungen auf den zeitgenössischen Architektur- und Stadtentwurf aufzeigen. Das Forschungsvorhaben ist somit auch ein künstlerisches Projekt und eine Form von Entwurfsforschung. Dieses Forschungsprojekt wird von Patrik Schumacher, einem der führenden Experten auf den Gebieten des parametrischen Entwurfs und der architektonischen Entwurfsforschung, geleitet. Schumacher wird ein Team von erfahrenen Forschern anführen, die auf langjährige Erfahrung in der akademischen Forschung auf dem Gebiet der experimentellen digitalen Entwurfspraxis verweisen können.

Titel	originalcopy Post-digitale Strategien der Aneignung
Projektleiter	KARGL Michael
Bewilligungsdatum	30.11.2015
Institut	Institut für bildende und mediale Kunst

Im Kontext digitaler, künstlerischer Technologien ist das Kopieren von Datenmaterial gleichermaßen allgegenwärtig wie unsichtbar. originalcopy ist ein künstlerisch-wissenschaftliches Projekt, das die Möglichkeiten dieses Phänomens beleuchtet und mit seinen eigenen Mitteln, jenen der Kopie, zur Diskussion stellt. Das Forschungsprojekt konzentriert sich dabei auf das Spannungsfeld zwischen der Flüchtigkeit digitaler Technologien und der Art und Weise wie sich diese Technologien in Bildern, Texten und Tönen ausdrücken. originalcopy ist dabei weniger an den Ergebnissen des Kopierens interessiert, als vielmehr an den Prozessen, die zu den Ergebnissen führen.

Bekannte Kategorien der Kunst wie Einzigartigkeit, Autorschaft oder die Frage nach dem geistigen Eigentum wurden im 20. Jahrhundert bereits von den künstlerischen Avantgarden problematisiert. Die aktuelle Kunstproduktion unterscheidet sich jedoch von früheren Versuchen, den Begriff des Originals neu zu diskutieren. Die Vervielfältigung von Datenmaterial im Internet, Techniken wie User-Beteiligung, Sharing und Re-Blogging lassen die Methoden, die Grenzen zwischen Original und Kopie auszuloten, veraltet erscheinen. Die Allgegenwart von Kopiertechniken beweist, dass sie sich als Phänomen etabliert haben, das alle Kunstsparten betrifft.

Ausgangspunkt von originalcopy ist die Annahme, dass sich Original und Kopie nicht nur zusehends ähneln, sondern dass sich das Phänomen der Kopie – auch abseits digitaler Zusammenhänge – derart in künstlerische Produktionsvorgänge eingeschrieben hat, dass Original und Kopie nicht mehr voneinander zu trennen sind. Wie der Titel des Projekts nahe legt, sind die beiden Pole zu einer neuen Einheit verschmolzen und werden zweifach produktiv eingesetzt: Einmal, indem originalcopy die Effekte untersucht, die dieses Phänomen auf das aktuelle (digitale) Kunstschaffen hat. Zum anderen, indem der auf dem Moment der Wiederholung basierende Akt des Kopierens selbst künstlerisch angewendet wird.

Mit einer Webseite als zentraler Austragungsort der Recherche, einem (virtuellen) Residence-Programm für ausgewählte KünstlerInnen und TheoretikerInnen, einer Vortragsreihe, einem Künstlerbuch, einer Ausstellung sowie einem Reader, der die Methodologie des Projekts diskutiert, ist das Ziel von originalcopy, einen Forschungszusammenhang zu schaffen, in dem nicht die Gegenüberstellung von Original und Kopie zählt, sondern in dem sich das Pendeln zwischen diesen beiden Polen als künstlerische Praxis beweist.

Die Forschungsmethode, die hierfür zum Einsatz kommt, lautet performative Recherche und beschreibt ein Verfahren, das auf dem Akt des Kopierens basiert. Diese Methode entspringt nicht nur der Thematik des Forschungsprojekts, sondern wirkt in einem Kreislauf auch als künstlerisches Handeln auf das gesamte Forschungsfeld zurück.

Titel	Retrograde Technizität in künstlerischen, fotografischen und kinematischen Praktiken
Projektleiter	LISSEL Edgar
Bewilligungsdatum	30.11.2015
Institut	Institut für bildende und mediale Kunst

Seit den frühen 1990er Jahren lässt sich die Tendenz beobachten, dass in zeitgenössischen Kunstpraktiken zunehmend „alte“ Medien, Techniken und Materialien zum Einsatz kommen. Zugleich ist der Rückgriff auf „überholte“ Medien ein Merkmal der zeitgenössischen Populärkultur, wie das gegenwärtige Interesse an Polaroids oder Lomokino zeigt. Das vorliegende künstlerische Forschungsprojekt legt den Schwerpunkt auf retrograde Technizität. Ausgehend vom Fotografischen und Kinematischen stellt es die Frage, wie mittels überholter Techniken und Technologien neues Wissen generiert werden kann. Eng damit verbunden ist die Frage, wie künstlerische Forschung zur Darstellung gebracht werden kann. Technik wird dabei in einem weiten Sinn verstanden und umfasst nicht nur den Einsatz von Hardware (Apparate, Werkzeuge), sondern auch basale Körpertechniken. Da retrograde Technizität auch zu früheren Zeiten und in anderen Medienkonstellationen (so zum Beispiel in den historischen Avantgarden) zu finden ist, kann sie nicht ausschließlich als Reaktion auf das digital age interpretiert werden, weshalb es uns wichtig erscheint, auch historische Beispiele einzubeziehen. Unser Projekt geht davon aus, dass erst die Existenz der Apparatur, ihre Standardisierung und Normierung, die notwendige Voraussetzung für eine künstlerische Neukonzeptualisierung des Mediums schafft. Die Arbeiten des Projektleiters Edgar Lissel repräsentieren eine zeitgenössische Variante retrograder Technizität und sind konsequent der Idee des Fotografischen verpflichtet. Mindestens drei Varianten retrograder Technizität lassen sich unterscheiden: (1) eine intentionale Nichtausschöpfung der Möglichkeiten der Software (fotografisches Material, Filmstreifen); (2) eine intentionale Nichtausschöpfung der Möglichkeiten der Hardware (Kamera, Projektor); (3) Fotografie/Film „by other means“ (Levi 2012), das heißt die Migration des Fotografischen und/oder Kinematischen in ein anderes, älteres Medium (wie etwa Zeichnung, Performance). Das vorgeschlagene Projekt will eine experimentelle Plattform für künstlerische Forschung schaffen, in der verschiedene Medien des Ausdrucks (Sprache, Schrift, Bild, Ton, Film, Performance etc.) gleichberechtigt nebeneinander stehen. Gemeinsam mit einem nationalen und einem internationalen Kooperationspartner (Hubertus von Amelunxen; Österreichisches Filmarchiv), sieben internationalen Künstler/innen (David Gatten, Sandra Gibson/Luis Recoder, Rosângela Rennó, Hanna Schimek, Gebhard Sengmüller, Apichatpong Weerasethakul) und drei externen Expert/innen (Ruth Horak, Jan Kaila, Kim Knowles) setzt es sich zum Ziel, Forschungsprozesse, die exemplarisch für retrograde Technizität stehen, sichtbar zu machen. Als Mittel der Kommunikation, Dokumentation und Dissemination dienen eine Website, bestehend aus einem Blog und einer Database, ein Workshop mit öffentlichen artists' talks, eine gedruckte Materialiensammlung, eine öffentliche Präsentation des Forschungsprozesses und der daraus hervorgegangenen Resultate sowie eine internationale Konferenz.

Titel	Zur Performativität des Biofakts
Projektleiterin	STRECKER Lucie
Bewilligungsdatum	30.11.2015
Institut	Institut für Bildende und Mediale Kunst

Seit dem 20. Jahrhundert prägen Theorien der Ökologie die Ausdrucksformen und Reflexionen der performativen Kunst. Diese entwickelte ihre Trainings- und Arbeitssysteme, wie etwa Biomechanik, somatische Tanztechniken oder psychologisch-realistische Schauspieltechniken kontinuierlich anhand der Auseinandersetzung mit Phänomenen der Natur (Giannachi und Steward 2005). Da die Life Sciences jedoch das, was wir unter Natur und Ökologie verstehen grundlegend verändern und weil nach der Biologin und Philosophin Nicole C. Karafyllis die Aristotelische Abgrenzung von Natur und Technik, die das Wachsende vom Nicht-wachsenden unterscheidet, nicht mehr gültig ist, will das hier vorgestellte Projekt „Zur Performativität des Biofakts“ über dieses Verhältnis neu nachdenken und praktisch forschen.

Lebewesen gehören heute nicht mehr vorbehaltlos zum Reich des Natürlichen, denn sie werden durch Methoden der Agrar- und Biotechnik maßgeblich zu Künstlichem bzw. Technischem (vgl. Nicole Karafyllis).

Die Theorien des Neuen Materialismus und im speziellen die Arbeit von Karen Barad, welche die etablierte Trennung zwischen Ontologie und Epistemologie in Frage stellt, eröffnen uns neue Sichtweisen auf die Beziehung zwischen Materie und Performativität. Bisher wurde beides in Performancetheorie- und Praxis nur ansatzweise berücksichtigt.

Dieses Projekt entwickelt eine neue experimentelle Anordnung. Sie soll dem durch die molekularbiologischen und genetischen Techniken der Life Sciences veränderten Verhältnis zwischen Materie und Performativität Rechnung tragen. In Form von künstlerischer Forschung wird provokativ eine Entität erzeugt, deren ontologischer Status zwischen belebt und unbelebt changiert. Nicole C. Karafyllis schuf für solche Entitäten den Begriff des Biofakts. Wir fragen nun, auf welche Geschichte die performative Erzeugung von Materie zurückgeht und wie technologische Erneuerungen in der Zukunft unser Verständnis von Ökologie und Kunst verändern werden. Dies geschieht unter Einbezug historischer, kultureller Relikte. Aus deren biologisch-tierlicher Materie werden neue Biofakte geschaffen. Somit tritt in die Interaktion zwischen Mensch und Technik auch die Figur des Tieres. Dieser Vorgang verhindert eine allein anthropozentrische Sicht auf den Prozess und zwingt zu neuen kreativen Lösungen. Denn die Herausforderung besteht darin, das Tier nicht zu anthropomorphisieren, sondern aus seiner passiven Position des ausgebeuteten „Anderen“ zu befreien. Gemeinsam mit ForscherInnen aus dem Bereich der Life Sciences soll eine Experimentalanordnung entwickelt werden, bei der Methoden der Archäologie, der Performance, der Molekularbiologie und Genetik in Austausch treten. Durch das Konzept der performativen Erzeugung von Materie im modellierten Versuch entstehen neue Handlungs- und Empfindungsräume. So lässt sich das im Wandel begriffene Verhältnis zwischen Ökologie und Kunst weiter erforschen.

2014

Titel	Spielerische Interfaces zur Beteiligung von Konzertpublikum
Projektleiter	KAYALI Fares
Bewilligungsdatum	24.11.2014
Institut	Institut für Kunstwissenschaften, Kunstpädagogik und Kunstvermittlung

Publikumsbeteiligung ermöglicht allen Beteiligten bei Konzerten diese auf unterschiedliche Weise mit zu gestalten. Es existieren bereits zahlreiche Beispiele von Spielen und Medienkunstwerken in denen Benutzereingaben zur Beeinflussung von Musikstrukturen verwendet werden. Das künstlerische Potential für Musiker aber auch Zuhörer ist bei derartigen Systemen hoch. Die jüngsten Entwicklungen im Bereich von Sensoren und Interfaces und die damit verbundenen Möglichkeiten schreiten schnell voran. Eine strukturierte Evaluation auf kreativer Ebene, die das volle Potential erforscht, fehlt jedoch bisweilen.

Dem Projekt liegt folgende Forschungsfrage zu Grunde: „Welche neuen oder veränderten künstlerischen Ausdrucksformen kann die Verwendung von Technologien zur Beteiligung des Publikums an Konzerten aus dem Bereich der Populärmusik hervorbringen“.

Um diese Frage zu beantworten und die damit in Verbindung stehenden kreativen Prozesse zu beleuchten, ist es Ziel des Projekts sowohl Künstlern also auch dem Publikum neue Technologien zur Beteiligung des Publikums zur Verfügung zu stellen. Diese Entwicklungen ermöglichen den Künstlern mehr Ausdrucksfähigkeit und binden gleichzeitig das Publikum in das Konzert ein. Die Systeme werden in drei Live-Performances bei einer Veranstaltung aus dem Bereich der Populärmusik eingesetzt und durch eine Fokusgruppe, Fragebögen, quantitative Logbuchdaten und Videoanalyse evaluiert. Dadurch werden Parameter der Akzeptanz, neuer musikalischer Ausdrucksmöglichkeiten und der veränderten Erfahrung der Musik erhoben.

Das Projektteam ist fachlich hoch qualifiziert und interdisziplinär aufgestellt, um den Herausforderungen des Projekts entsprechend gewachsen zu sein. Es besteht aus vier populären Künstlern und Forschern aus verschiedenen Feldern wie Medienkunst, Computerwissenschaften, Human-Computer-Interaction, Game Design, Musikwissenschaft und Musikethnologie.

Die Ergebnisse des Projekts sind von Relevanz und Interesse für Kunst, Musik und Technologie. Sie bringen neue Einsichten in die einzigartige Beziehung zwischen Musikern und deren Publikum und Ausdrucksformen auf denen zukünftige Kunstprojekte und Technologien aufbauen können. Die Sichtbarkeit von experimentellen Zugängen in der Live-Musik soll zusätzlich zur öffentlichen Aufführung von drei Konzerten durch ein abschließendes Symposium im Ars Electronica Center, einer detaillierten Online-Dokumentation und Medienberichterstattung wesentlich gesteigert werden.

Titel	n.formations – Ein Atlas aus Experimenten materialisierter Information
Projektleiter	BOLLINGER Klaus
Bewilligungsdatum	24.11.2014
Institut	Institut für Architektur

Im digitalen Zeitalter ist die Frage nach dem ‚Wie‘ in der Art zu entwerfen so wichtig geworden wie ‚Was‘ selbst. Niemals zuvor standen uns so viele verschiedene Technologien und Methoden zur Verfügung, mit den Möglichkeiten Grenzen existierender Vorstellungen zu überspringen. Während des 20. Jahrhunderts haben Bemühungen die gängige Entwurfspraxis umzudenken den Prozess des Entwerfens stets begleitet. Unsere Forschung konzentriert sich auf die Zerlegung, Dokumentation und Neuinterpretation des heutigen digitalen Entwerfens, basierend auf Serien von Experimenten und vermittelt mittels Plattformen neuer Medien. Ein interaktiver Atlas von in Beziehung gebrachten Formationen, Organisationskonzepten und Formulierungen soll zum wachsenden Austausch zwischen Open-Source Designern und Ausführenden in der digitalen Produktionskette beitragen. Die Rolle des Modells als unmittelbare Quelle von emotionalem und technischem Feedback verlagert sich zunehmend von der analogen in die digitale Welt. Heute kennzeichnet sich der Entwurf mehr durch Gestaltung digitaler Systeme und deren Manipulation, als aus deterministischer Artikulation. Parametrische Modellierung und offene Systeme ermöglichen prinzipiell eine einfache Formulierung von vielschichtigen generativen Prozessen, wobei aber die Fähigkeit eines Modells, sich an Veränderungen anzupassen, von seiner Komplexität abhängt. Das Ziel ist mit dynamischen Systemen einfacher Regeln zu arbeiten, welche in der Lage sind sich selbst zu organisieren, trotzdem für Veränderungen jeglicher Art offen zu bleiben und unvorhergesehene Formen oder Eigenschaften anzunehmen. Moderne parametrische Modellierung bietet großes Potential in der Erforschung neuer Schnittstellen, Repräsentationsweisen, ihrer Flexibilität, und den theoretisch unbegrenzten Formensprachen die es zu erforschen gilt. Wir wollen die Verwendung parametrischer Designumgebungen grundlegend in Frage stellen um neue Arbeitsweisen zu entwickeln. Beispiele aus zeitgenössischer Architektur und Design dienen als Muster für eine elementare Zerlegung und strategische Rekonstruktion, wobei intelligente Methoden die Flexibilität und Dauerhaftigkeit eines Modells bis zur physischen Manifestation verbessern sollen. Hier dienen experimentelle Serien von „Gestalt zu Digital zu Analog“ als Mittel zur Innovationssynthese, um eine Wissensbasis von Bauteilen, Formen, Formulierungen und Abhängigkeiten zu schaffen. Open-Source- und Plug-in-Software ist im Begriff eine neue kooperative Design-Gesellschaft zu schaffen, wo das Testen neuer Methoden und die Reflektion bestehender Technologien unbedingt notwendig ist. Das Ergebnis ist ein Online-Atlas: Sammeln, Verbinden, Darstellen und Veröffentlichen von Prototypen parametrischer Entwürfe als sezierte Information, Logik der Ästhetik, Subsystem und Fragment.

Titel	Hinter NO-ISBN
Projektleiter	CELLA Bernhard
Bewilligungsdatum	24.11.2014
Institut	Zentrum für Kunst und Wissenstransfer

Ausgehend von der von Bernhard Cella erarbeiteten Sammlung von Künstlerpublikationen mit dem Überbegriff NO-ISBN (2012-2014) wird im Folge-Projekt mit dem Titel „ behind NO-ISBN“ die Frage nach Struktur, Selbstdefinition und Motivationslage der Community aufgeworfen. Im Unterschied zu anderen künstlerischen Genres versammeln sich um das relativ junge Medium Künstlerbuch Akteure aus unterschiedlichsten Tätigkeitsfeldern, von der bildenden Kunst über Medientheorie und Kunstphilosophie hin zu Gebieten institutionalisierter Kunstpraxis, wie etwa dem Kulturmanagement. In Annäherung an eine operationelle Kunsttheorie im Sinne Arthur Dantos verstehen wir das Künstlerbuch und den damit verbundenen Diskurs als Resultat der Aktivität der Community, die das Medium und seine künstlerische Bedeutung kontinuierlich durch ihre Praxis definiert, validiert und reproduziert. Die Erforschung dieser Community stellt somit einen wesentlichen Beitrag zum Verständnis der Entwicklung und der Bedeutung des Künstlerbuchs im Rahmen der zeitgenössischen Kunst dar.

Unter Miteinbeziehung von Theoriekomplexen aus Cultural Studies, Motivationsforschung und Sozialer Netzwerkanalyse soll im Rahmen des Projekts eine detaillierte Momentaufnahme aus der Innenperspektive der Gemeinschaft von Akteuren erarbeitet werden. Wir verfolgen damit, in der Tradition des Netzwerkbegriffs Bruno Latours, eine bewusst pro-relativistische Herangehensweise, die sich anstelle der Konstruktion einer allumfassenden Erklärung die nicht-hierarchisierte Abbildung der Pluralität in den Eigenaussagen und -definitionen von Akteuren als Ziel setzt. Neben einer Erfassung und Analyse der biographischen und interessensbedingten Hintergründe für ihre Zuwendung zum Buch als Medium bilden die Identifikation struktureller Momente in der Praxis des Publizierens sowie von Bezügen zu Themenkreisen der Cultural Studies, wie Entstehung künstlerischer Identität, Materialität und postmedialer Interdisziplinarität künstlerischen Arbeitens zentrale Fragestellungen des Projekts. Im Rahmen des empirischen Teils des Projekts sollen die Akteure aller erfassten Publikationen mit Hilfe von Interviews und einer Fragebogenstudie zu ihren Erfahrungen und Einstellungen befragt werden. Die Auswertung der erhobenen Daten mit Methoden der Statistik und Netzwerkanalyse bildet die Grundlage für das Erkennen von Strukturen und zur Beantwortung von grundlegenden aus der Theorie gewonnenen Fragestellungen, um die Ergebnisse schließlich zu einem Abbild der Community, wie sie in der NO-ISBN Sammlung des repräsentiert ist, zusammenzufügen.

Der Projektverlauf wird begleitet von einer Reihe von künstlerischen Interventionen die Teilaspekte des neu gewonnenen Forschungsmaterials in Diskursfelder der Kunst zurückspielen. Im Verlauf der Veröffentlichung dieser Studie als Archiv -Online-Plattform zum Thema Künstlerbuch & Gesellschaft in interaktiver Form sollen die unterschiedlichen Facetten einer dynamischen Künstlergemeinschaft sichtbar gemacht und verhandelt werden. Ein 3Tage messeähnliches Happening in Kooperation mit dem 21er Haus in Wien bei dem Repräsentanten aller Bereichen der Studien zu Wort und Aktion kommen schließt das Forschungsvorhaben ab. Damit knüpft das Projekt an eine Reihe von künstlerischen Arbeiten an die Cella in den vergangenen 15 Jahren realisiert hat. Jahrbuch Kunst, 1 m2 Kunst, Let the Artist sign your book , Salon für Kunstbuch, NO-ISBN, Looking at Signatures, does text inspire me?, collecting books , How to disappear

Aufgrund organisatorischer Änderungen sind aktuelle Informationen zu diesem Projekt beim Projektleiter zu erfragen.

Titel	CHIRURGISCHE GESTEN Bewegungsforschung im Operationstheater
Projektleiterin	LAMMER Christina
Bewilligungsdatum	24.11.2014
Institut	Institut für bildende und mediale Kunst

Das künstlerische Forschungsvorhaben Chirurgische Gesten untersucht operierende Hände. Diese werden in zweierlei Hinsicht erforscht: als motorische Präzisionswerkzeuge und als sich in die körperliche Wirklichkeit eines anderen Menschen einfühlende Organe. Berührung und Bewegung sind beim Operieren – im zwischenmenschlichen Kontakt – untrennbar miteinander verbunden. Das im Operationstheater mit Video aufgezeichnete Bewegungsmaterial – operierende Hände – dient als Grundlage für die Entwicklung zeichnerischer und choreografischer Arbeiten. Das Forschungsvorhaben wird von Reaktionen auf eine in den vergangenen Jahren in der plastischen Chirurgie entstandene Videoinstallation inspiriert. Eine Serie von drei Hand Movies (Lammer 2012, HD Videos à 5'), www.corporealities.org/hand-movies/, wurde bei unterschiedlichen Gelegenheiten im In- und Ausland diskutiert. Die Hand Movies bilden einen Ausgangspunkt. Wir – die bildende Künstlerin Barbara Graf, die Choreografin Doris Stelzer und ich, die Soziologin und Videomacherin Christina Lammer – sind speziell an den körperlichen Fertigkeiten von Chirurgen und Chirurginnen interessiert und wie sie sich diese aneignen. In unserem Verständnis sind die operierenden Hände Organe des zwischenmenschlichen Kontakts. Sie sprechen eine eigene Sprache. Die des Leibes. Sie – die Hände und ihr bewegendes Vokabular – wollen wir mit zeichnerischen und choreografischen Methoden erforschen. Ein „Bewegungsbuch“ (Doris Stelzer) wird hergestellt. Wir arbeiten mit Video, Zeichnung und Choreografie, um die Körpersprache im Operationstheater zu entfalten und öffentlich zugänglich zu machen. Parallel zu den teilnehmenden Beobachtungen der Handbewegungen im Operationssaal werden Videointerviews in unterschiedlichen Bereichen der Chirurgie durchgeführt. Operateure erzählen über ihre Erfahrungen. In diese Gespräche wird ein ‚Trockentraining‘ eingebunden. Der Arzt oder die Ärztin wird gebeten, exemplarische Handlungen beim Operieren vor laufender Kamera vorzuzeigen und zuvor aufzuzeichnen. Barbara Graf erfasst Handbewegungen mit dem Zeichenstift. Ihren Zeichnungen liegt die Idee zugrunde, dass der Prozess des Zeichnens, kulturell betrachtet, viel mit dem chirurgischen Schneiden zu tun hat. Als Inspirationsquellen dienen uns Operationsatlanten und Skizzen von Chirurgen und Chirurginnen. Theoretisch orientieren wir uns an der „Funktion des Leibes“ beim Philosophen Henri Bergson. Doris Stelzer und ich üben die Chirurgischen Gesten gemeinsam ein, um mit dem Bewegungsmaterial performative Arbeiten zu entwickeln.

www.corporealities.org

Aufgrund organisatorischer Änderungen sind aktuelle Informationen zu diesem Projekt beim Projektleiter zu erfragen.

2013

Titel	Transpositionen. Künstlerische Datenverarbeitung
Projektleiter	ECKEL Gerhard
Bewilligungsdatum	02.12.2013
Institut	Institut für bildende und mediale Kunst

Das Forschungsprojekt sucht nach neuen künstlerischen Klang- und Bildformen als Resultat der Analyse und der mathematischen Transformation von wissenschaftlichem Datenmaterial. Es geht weiterhin der Frage nach, inwieweit eine solche Arbeit auch von wissenschaftlicher Relevanz sein kann, indem die Naturwissenschaftler aufgefordert werden, die künstlerischen Ergebnisse zu interpretieren. Indem die KünstlerInnen einerseits ihren eigenen Ansprüchen folgen und andererseits das Datenmaterial zwar transponieren aber nicht verfälschen, entsteht ein gemeinschaftlicher Forschungsraum, in dem KünstlerIn und WissenschaftlerIn herausgefordert werden, neue Arbeitsweisen zu entwickeln. Dies geschieht für die NaturwissenschaftlerInnen durch die Erfahrung von sinnlich- komplexen, künstlerischen Werken und für die KünstlerInnen durch den Kontakt mit hochspezialisierten wissenschaftlichen Forschungsmethoden. Das Forschungsprojekt wird die Interaktionsformen, die sich für die KünstlerInnen und/oder WissenschaftlerInnen als bedeutsam herausgestellt haben, auf einer Metaebene analysieren und darstellen. Sonifikations- und Visualisierungsstrategien werden in der zeitgenössischen Naturwissenschaft in immer größerem Umfang verwendet, um Daten auszuwerten und Ergebnisse zu kommunizieren. Die so entstandenen Darstellungen sind selten von künstlerischem Wert, da sie lediglich Vehikel sind. Künstlerische Arbeiten, die sich wissenschaftlicher Daten bedienen, eröffnen oftmals neue Erfahrungshorizonte, wobei diese jedoch nur selten die naturwissenschaftliche Arbeit, deren Ergebnisse und ihre Methoden beeinflussen. Angesichts der zunehmenden Bedeutung von Datendarstellungen erscheint es besonders sinnvoll, dass KünstlerInnen sich damit kritisch auseinandersetzen. Obwohl sich Kunst und Wissenschaft, was ihre ästhetischen und epistemischen Ziele betrifft, unterscheiden, können Arbeitsweisen, die im vorliegenden Forschungsprojekt entwickelt werden, Synergieeffekte erzielen. In drei Fallstudien, in denen Datenmaterial aus verschiedenen Wissenschaftszweigen verwendet wird, werden die einreichenden Künstler spezifische Kunstwerke schaffen, die im Anschluss durch die jeweiligen WissenschaftlerInnen analysiert werden. Die Künstler arbeiten seit drei Jahren zusammen, besitzen langjährige Erfahrung in der Musik und der bildenden Kunst, und haben sich auf die Erzeugung von Texturen bzw. Figuren spezialisiert. Aufgrund des transdisziplinären Aufbaus des Forschungsprojekts können Fragen der Intermedialität nicht nur zwischen Kunst und Wissenschaft, sondern auch innerhalb der Kunst untersucht werden. Dabei werden Analyse- und Schaffensprozesse fortlaufend im Research Catalogue online nachhaltig dokumentiert, während Aufführungen und Ausstellungen die künstlerischen Ergebnisse den Wissenschaftlern im Projekt und der Öffentlichkeit im Allgemeinen zugänglich machen.

Titel	Künstlerphilosoph_innen. Philosophie als künstlerische Forschung
Projektleiter	BÖHLER Arno
Bewilligungsdatum	02.12.2013
Institut	Institut für Kunst und Gesellschaft

Seit den Anfängen der Europäischen Philosophie bei den Griechen ist das Verhältnis von Philosophie und den Künsten höchst prekär. Einerseits stoßen wir auf „Künstlerphilosophen“ wie Platon und Nietzsche, die in ihren philosophischen Untersuchungen selbst von künstlerischen Darstellungspraxen Gebrauch machten; andererseits entwickelte gerade Platon ein äußerst problematisches Verhältnis zu den Künsten, indem er eine Reihe von künstlerischen Praxen aus seinem idealen Philosophenstaat verbannte. Gerade seit Platon gibt es eine mächtige (sokratische) Tendenz in der Philosophie, in der die Philosophie immer mehr darauf Wert legt, Wissenschaft, und nicht Kunst, sprich Dichtung, zu sein. Vielleicht hat Nietzsche diese sokratische Tradition des Philosophierens mit der Konzeption des „Künstlerphilosophen“ am radikalsten in Frage gestellt. Verlangt diese neue Denkfigur doch einen neuen Typus von Philosoph – „Philosoph_innen der Zukunft“ – die bereit sind, die beiden Disziplinen „Philosophie“ und „Kunst“ miteinander zu kreuzen. Nicht, um ihre Differenz aufzuheben, sondern um in ein neues (post-sokratisches) Verhältnis von Philosophie und Kunst zu finden. Im Rahmen dieses historischen Kontextes entwickelt unser Forschungsprojekt eine ForschungsPerformance, in der Philosophie, methodisch und konzeptuell, als eine Form künstlerischer Forschungspraxis begriffen und vollzogen wird, die den Anspruch aufgibt, „reine“ Wissenschaft zu sein. Dieses Ziel wird im Zuge der Komposition eines mehrtätigen Forschungsfestivals „Philosophy On Stage#4“ am Tanzquartier Wien realisiert, in dem Künstler_innen, Philosoph_innen und Wissenschaftler_innen ihre Theorien zu Zarathustra. Der Künstlerphilosoph auf wissenschaftliche und künstlerische Art und Weise „on stage“ demonstrieren werden. Dabei werden sie Forschungsfragen nachgehen wie: Was passiert mit der Philosophie und den Künsten, wenn Philosoph_innen und Künstler_innen Philosophie als eine künstlerische Praxis lesen und auch aufführen lernen? Kann uns Nietzsches Konzept der „Künstlerphilosoph_in“ helfen, in ein neuartiges Verhältnis von Philosophie und Kunst zu kommen, in dem wir den Vollzug des Philosophierens selbst als eine Art künstlerische Forschung begreifen lernen? Das Projekt wird im Rahmen einer engen Ko-operation zwischen der Universität für angewandte Kunst Wien, der Universität für Musik und darstellende Kunst Wien (MRS), der Universität Bremen, University of Surrey, Universität für angewandte Kunst Zürich und dem Tanzquartier Wien realisiert. Wodurch auch das weltweit wachsende Forschungsnetzwerk an der Schnittstelle von Philosophie und Performance weiter konsolidiert wird. Wien wird damit seine Position als ein international führendes Forschungszentrum auf diesem Gebiet weiter stärken können.

Titel	Holzkunst mit Robotern in Architektur und Design
Projektleiter	GLAESER Georg
Bewilligungsdatum	02.12.2013
Institut	Lehrkanzel für Geometrie

Industrieroboter begeistern mit ihrer komplexen Kinematik und flüssigen, fast menschlichen Bewegungen gleichsam Architekten, Künstler und Designer, werden bis dato aber noch nicht als relevante Werkzeuge innerhalb eines Designprozess angesehen. Im Rahmen dieser Grundlagenforschung werden wir Ansätze verfolgen die es Designern, Künstlern und Architekten ermöglichen sollen, sich Industrieroboter als intuitive Designwerkzeuge anzueignen. Wir werden erforschen, auf welche Arten Architekten und Designer sowohl virtuell als auch physisch mit Robotern interagieren können - was eine unmittelbare Beziehung zwischen Design und der resultierenden Bewegung herstellen würde - und wie die natürliche Multifunktionalität von Robotern in einem künstlerischen Kontext angewandt werden kann, besonders in Bezug auf Holz. Ähnlich wie die multifunktionalen Roboter, ist Holz ein besonders vielseitiges Material, das eine Vielzahl von Anforderungen erfüllt und in allen erdenklichen Größen und Arten verfügbar ist, von Brettschichtholz zu Holzpolymeren. Wir sehen Industrieroboter somit als ideales Werkzeug zur Interaktion mit Holz an, da sie nicht auf die spanende Fertigung beschränkt sind, sondern Holz auch biegen, kleben, ansprühen, etc. können. Dieses transdisziplinäre Projekte wird als Kooperation von Architekten mit Roboterwissen, Schreinermeister mit jahrzehntelanger Erfahrung mit dem Baustoff Holz, Mathematikern mit Geometrieexpertise und kreativen Designerinnen betrieben und zielt darauf, Schnittstellen zu entwickeln die es Künstlern, Designern, und Architekten erlauben sollen, Roboter als Werkzeug zu verwenden, mit der Geometrie von Bewegung zu spielen und diese multifunktionalen Maschinen mit dem ebenso vielseitigen Werkstoff Holz zu koppeln. Virtuelles Prototyping, also die zeitgleiche Betrachtung von robotischer Fabrikation und Holz-immanenten Materialeigenschaften in einer digitalen Umgebung, wird Architekten und Designern sowohl beim Designprozess als auch bei dessen Evaluierung unterstützen. In diesem Projekt werden Industrieroboter somit nicht als Ersatz für den menschlichen Arm oder als Produktionsmaschine angesehen, sondern als spielerisches Werkzeug. Durch die Verwendung von Industrierobotern als starke und intuitive Werkzeuge werden wir neue Gebiete der Holzgeometrie und Mensch-Maschine Zusammenarbeit erschließen, die sich fernab industriüblicher file-to-factory Konzepte befinden.

Titel	Choreo-graphische Figuren. Über die Linie hinaus
Projektleiter	GANSTERER Nikolaus
Bewilligungsdatum	02.12.2013
Institut	Institut für bildende und mediale Kunst

CHOREO–GRAPHISCHE FIGUREN — Über die Linie hinaus ist ein internationales, interdisziplinäres Forschungsprojekt von Nikolaus Gansterer (Österreich/Wien) in Zusammenarbeit mit der Choreographin/Performerin Mariella Greil (Österreich/Wien) und der Künstlerin/Schriftstellerin Emma Cocker (Großbritannien/Nottingham) und in Dialog mit einem internationalen Team von GesprächspartnerInnen und ExpertInnen. Basierend auf künstlerischer Forschung schafft es eine Plattform für intersubjektive Begegnungen zwischen Zeichnung (Gansterer), Choreographie (Greil) und Schreiben (Cocker) um: * jene Formen des „Denken-Fühlen-Wissens“ zu untersuchen, die sich im interdisziplinären Austausch zwischen den Zeilen von Schreiben/Zeichnen/Tanzen erzeugen, * die Performativität von Notationen (Denkfiguren/Sprechfiguren/Bewegungsfiguren) zu erforschen, um diese Untersuchung artikulierbar zu machen, * einen Beitrag zum Diskurs um neue Formen des Wissens und des Verständnisses in Bezug auf künstlerische Forschung und die erweiterten Praktiken des Zeichnens, des Schreibens und der Choreographie zu leisten.

CHOREO-GRAPHISCHE FIGUREN — Über die Linie hinaus ist ein einzigartiges und zeitgemäßes Forschungsprojekt um die spezifische Charakteristik von Denk-Handlungen und Denk-Figuren zu erforschen, die im Prozess des Zeichnens/Schreibens und der Choreographie in Dialog treten, sich dabei überlagern und kollidieren. Zentrales Anliegen ist es neue Wege zu finden um ein besseres Verstehen für die Forschungsprozesse selbst zu entwickeln, diese beschreibbar und begreifbar zu machen (mit besonderen Berücksichtigung der Überschneidungen zwischen Zeichnung/Choreographie/Schrift) um die epistemologische Signifikanz dieser oft übersehenen oder unbeachteten Aspekte künstlerischer Schaffensprozesse geltend zu machen.

Dieses Forschungsprojekt wird das ganz Spezifische von forschender Arbeitsweise, also einer Forschung durch Praxis herausarbeiten und freilegen. Ziel ist es die Bedeutung von Ansätzen, Methoden und Begriffen zu erfassen und einen Dialog zwischen zeichnenden, tanzenden und schreibenden Handlungen zu kultivieren. In reziproken Austauschprozessen, Dialogen und dem Verhandeln zwischen den Key Researchers, werden CHOREO-GRAPHISCHE FIGUREN — Über die Linie hinaus als Vorgänge erforscht, die Zwischenräume bilden, es werden die Verfahren und Wissen(schaffendes) reflektiert, was zum Beispiel über „Umwege“ geschaffen wurde, vom Blatt zur Aufführung, vom Wort zum Zeichen und der Zeichnung, von der Linie zur Handlung, also von jenem Modus flachen Bildermachens hin zu verkörperten, transformativen Begegnungen. Die Untersuchung dieser kollaborativen Forschung ist eine, die (mit)verfolgt und jene durchlässigen Grenzen verstehen will, die die Vorannahmen einer klaren, disziplinären (Trenn-)Linie herausfordert und die neuen Artikulationen einer „erweiterten Praxis“ zwischen den Zeilen von Zeichnung/Choreographie/Schrift erzeugen wird.

Das Forschungsprojekt legt Nachdruck auf ein Arbeiten über die Konventionen, Protokolle und Domänen der jeweiligen Disziplinen hinaus: Tanz, der sich über den Bereich des Körpers und den Raum des Theaters hinaus bewegt; Zeichnung, die die zweidimensionale Seite hinter sich lässt; Schreiben, das jenseits der Sprache, jenseits des Regimes des Signifikanten liegt. Durch das Erforschen der Überlappungen, Abweichungen und gemeinsamen Prozesse zwischen Zeichnung,

Tanz und Schrift, wird das Projekt neue Erkenntnisse und Wissen zu dem wachsenden Diskurs über und rundum die Bedeutung von künstlerischer Forschungspraxis beitragen und unterstützt neues Vokabular und Formen der Notation für die Reflexion der Künstlerischen Praxis zu kultivieren.

Titel
Projektleiterin
Bewilligungsdatum
Institut

Verknüpfte Welten
KURBAK Ebru
02.12.2013
Institut für Design

Verknüpfte Welten verbindet die gemeinsamen künstlerischen Forschungsgebiete von Kunst, Design, Open Culture, Digitaler Fabrikation, Informationstechnologie und Elektronik mit den wissenschaftlichen Methoden der Textiltechnologie. Das Projekt untersucht Textiltechnologien als kontroversielles Mittel digitaler Fabrikation, im Speziellen dem elektronischen Objekt, basierend auf Erkenntnissen vorangegangener künstlerischer Forschung: Die Muster nach denen gestrickt, gewebt und gestickt wird, entsprechen dem zugrundeliegenden Code der digitalen Manufaktur. Da das Muster gespeichert, kopiert und geteilt werden kann, kann das Textil zu unterschiedlichen räumlichen und zeitlichen Gegebenheiten und wiederholt Gestalt annehmen. Des Weiteren könnte es mit dem Aufkommen elektrischer Textilien möglich werden, Textilproduktionen dahingehend zu adaptieren, Muster in elektronische Funktionen zu übersetzen. Elaborierte Prozesse und Materialien können folglich eingesetzt werden, um elektronische Komponenten wie Widerstände, Kondensatoren, Spulen und schließlich komplette elektronische Anwendungen zu fabrizieren. Im Gegensatz zu vergangenen Projekten, die sich mit ähnlichen Forschungsthematiken aus technologischer und modischer Perspektive auseinander gesetzt haben, soll Verknüpfte Welten in den Laboratorien experimenteller Produktion angesiedelt sein. Dadurch soll das Feld künstlerischer Auseinandersetzung erschlossen werden, die nicht an den Zweck technologischer Forschung gebunden ist, sondern mögliche weitreichende Implikationen auch auf kulturelle Werte und Praktiken reflektiert. In dieser Hinsicht stellt Verknüpfte Welten die entscheidende Frage, ob dem „was“ wir machen tatsächlich mehr Bedeutung zukommen soll als dem „wie“ wir es machen. Anstatt neuer Dinge zu erfinden, die neue Konsumenten erschließen, widmen wir uns neuen Produktionsprozeduren, die neue handelnde AkteurInnen mit sich bringen. Was wäre, wenn elektronische Objekte aus textiler Produktion entstehen würden? Wie würde sich Technologien unterscheiden, Handwerk und textile Techniken die Katalysatorinnen der Elektronikindustrie wären? Das Projekt besteht aus vier parallel und in Interaktion zueinander ausgeführten Forschungsbereichen. (1) „Experimentation“ beschreibt die Untersuchung der technischen Möglichkeiten elektronische Komponenten zu stricken, zu weben oder zu sticken in Kollaboration mit Textiltechnologie,- und Elektronikexperten. (2) „Theoretische Studien“ geben einen tieferen Einblick in spekulative Gedanken aus den assoziierten Fachgebieten Wirtschaft, Technologien, Politik und Materialwissenschaften. (3) „Spekulation“ beschreibt die ästhetischen Investigationen prototypischer Objekte und Installationen, ausgerichtet auf das Entdecken neuer, provokativer Formen künstlerischen Ausdrucks basierend auf den gewonnenen Erkenntnissen. (4) „Reflektion und Dissemination“ schließlich ist darauf ausgerichtet, das Verständnis und die Position unserer eigenen künstlerischen Praxis im gegenwärtigen künstlerischen Diskurs zu stärken. Verknüpfte Welten zielt auf die Kreation sogenannter textiler „Tactual Tales“ ab. Objekte und Installation stellen Narrativen plausibler/fiktiver Welten zur Disposition, eine Welt in der Textil und Elektronik neuartig zusammenfinden. Die Resultate des künstlerischen Forschungsprozesses und der damit einhergehenden Fragestellungen werden schließlich über eine Ausstellung und eine Publikation einem breiten Publikum zugänglich gemacht.

2012

Titel	Erschließung und Entwicklung THIS BABY DOLL WILL BE A JUNKIE
Projektleiterin	MÖNTMANN Ulrike
Bewilligungsdatum	26.11.2012
Institut	Institut für bildende und mediale Kunst

Ausgangspunkt des Forschungsprojektes ist das Kunstwerk TBDWBAJ als ein europäisches Projekt; die Wiener Intervention schließt den ersten Zyklus in Mitteleuropa ab, insofern kommt Wien eine bedeutende Schlüsselfunktion zu.

Es gilt nun die Daten, Informationen und Erfahrungen, die sich aus formell identischen Projekten in fünf europäischen Ländern (D, NL, CH, A, HR) ergeben haben, zu strukturieren, auszuwerten und zu interpretieren. Bei der Inventarisierung vorhandener Daten stellt sich die Frage, welche Kriterien anzuwenden sind, wie diese erstellt werden können und nach welchen Maßstäben diese einen europäischen Vergleich ermöglichen. Es entsteht also der Bedarf, eine neue Perspektive zu entwickeln und Fragen zu erarbeiten, die möglicherweise der Interpretation des Projektes dienen und gleichzeitig einen größeren Spannungsbogen zwischen künstlerischer Praxis und Theorie aufbauen. TBDWBAJ agiert auf der Schnittstelle von Handeln und Öffentlichkeit. Der Bezug zu einer gesellschaftlich isolierten Randgruppe und das Sichtbarmachen der oder des Unsichtbaren ist ein empfindliches Thema in jeder Gesellschaft. Der Einsatz von künstlerischen Mitteln führt zu anderen Informationen, die eine andere Differenzierung im Umgang mit dem Thema ermöglichen kann, um andere Fragen zu formulieren und eine andere Beziehung zum öffentlichen Bewusstsein herzustellen und somit einen anderen Handlungsraum einrichtet. Es geht um das Benennen von Fakten, das Thema In- und Outcast in neuer Perspektive zu betrachten und die Option menschlichen Intervenierens als (Basis)Kunstbegriff einzuführen - was Denken, Reflexion und Stellungnahme voraussetzt und einbezieht.

Handeln wird als ein Mittel gesehen, wodurch sich eine demokratische Gesellschaft kontinuierlich selbst realisiert. Dieser Prozess einer demokratische Gesellschaft wird widerspiegelt in unserem Verständnis vom öffentlichen Raum als ein demokratischer Raum. In der Realität wird die Anwesenheit der zu Randgruppen etikettierten und unerwünschten Teilnehmer einer Gesellschaft zunehmend abgewehrt und stellt damit die Pluralität der Öffentlichkeit in Frage. Aber in wie fern kann von einer demokratischen Öffentlichkeit (noch) die Rede sein, wenn Randgruppen einer Gesellschaft hier verwehrt oder ausgeschlossen werden und wer waltet über diese Öffentlichkeit? Gewalt/Macht, Handeln und Öffentlicher Raum bilden das Spannungsfeld, in dem sich die Kunst im Allgemeinen und das Project TBDWBAJ im Besonderen positioniert.

In der Realisierung TBDWBAJ werden unterschiedliche Formen, Medien und Diskurse eingesetzt. In der Auseinandersetzung mit dem Projekt gilt es nicht, die oben genannten Räume zu bestätigen, sondern eine Sphäre der Reflektion zu eröffnen.

Titel	GrAB - Growing As Building
Projektleiterin	IMHOF Barbara
Bewilligungsdatum	26.11.2012
Institut	Institut für Architektur

„GrAB - Growing As Building“ (Wachsen wie Bauen) überträgt Wachstumsmuster und Dynamiken aus der Natur in die Architektur, um neue, lebendige architektonische Strukturen zu erschaffen.

Ziel des Projekts GrAB ist die Entwicklung von architektonischen Konzepten für wachsende Strukturen. Drei grundlegende Richtungen werden untersucht: Übertragung von abstrahierten Wachstumsprinzipien der Natur in Architektur, Integration der Biologie in Materialsysteme und Intervention von biologischen Organismen und Konzepten in bestehende Architektur.

Schlüsselthemen der Untersuchung sind die Mechanismen des genetisch kontrollierten und durch Selbst-organisation informierten Wachstums in Organismen und die Differenzierung von Geweben und Materialien. Forschungsparameter sind zum Beispiel Grösse, Höhe, Geschwindigkeit, und Eigenschaften wie Steifigkeit oder Flexibilität von Strukturen, die in lebenden Systemen genauso wichtig sind wie in der Architektur.

Basierend auf verfeinerten Ansätzen des Vorgängerprojekts „Bionametics“ wird die Methodik des bionischen Transfers verwendet. Computersimulationen, die relevante Prinzipien nachmodellieren, und analoge Modelle werden dazu verwendet, um ausgesuchte natürliche Phänomene zu verstehen und den Übertragungsprozess zu informieren. Werkzeuge und Methoden der Kunst, Architektur und der Naturwissenschaften werden gemeinsam verwendet. Ein Biolab wird Wachstum in der Natur im „Hands-on-Prozess“ direkt erfahrbar machen.

Das architektonische Interesse liegt in der Entwicklung von Strukturen aus einer Interaktion von Elementen heraus, die wie Musterbildung in der Natur in einer speziellen Umgebung stattfindet. Um einen Transfer von diesen dynamischen, wachsenden Strukturen zu ermöglichen, werden die neuesten Fortschritte in Herstellungstechniken wie Additive Systeme untersucht und wenn möglich in die Designkonzepte und analogen wie digitalen Modelle integriert. Die behandelten Maßstäbe können Material (auch auf Nanoebene), gebaute Elemente und Strukturen, und urbane Systeme inkludieren.

Neben ArchitektInnen und KünstlerInnen werden WissenschaftlerInnen aus den Gebieten der Biologie, Bionik und dem Ingenieurwesen sowie StudentInnen gemeinsam arbeiten, um das Projekt mit einem ganzheitlichen Ansatz zu entwickeln und mit der notwendigen Expertise zu unterstützen.

Titel	Digital Synesthesia	www.digitalsynesthesia.net
Projektleiterin	SCHNELL Ruth	
Bewilligungsdatum	26.11.2012	
Institut	Institut für bildende und mediale Kunst	

Das Projekt „Digital Synesthesia“ von Ruth SCHNELL, Katharina GSÖLLPOINTNER und Romana SCHULER erweitert das wissenschaftliche Spektrum zur Synästhesieforschung um die Möglichkeiten der digitalen Technologien als künstlerische Forschungsmedien. Während sich die Wissenschaft durch die speziell gesetzten Reize, die von den Sinnesorganen und dem menschlichen Gehirn zu Eindrücken verarbeitet werden, Antworten auf ungeklärte Fragen der Gedächtnis- und Wahrnehmungsforschung erhofft, tragen KünstlerInnen zu einer künstlerischen Evolution bei, die – mittels der Digital Arts im Bereich der experimentellen Wahrnehmungskunst – neben ihrem erkenntnistheoretischen und ästhetischen Potential auch auf die beschleunigte technische Evolution verweist.

Im Unterschied zur Synästhesie in den traditionellen künstlerischen Medien zeichnet sich die digitale Kunst durch ein Spezifikum an Eigenschaften aus, die sie von anderen künstlerischen Arbeiten unterscheidet: Aufgrund ihrer simultan multimedialen technologischen Verfasstheit ermöglichen digitale Kunstwerke grundsätzlich die künstliche Produktion von „objektivierbaren“ synästhetischen Wahrnehmungsvorgängen.

Bisherige wissenschaftliche Forschungen haben sich kaum mit den Wahrnehmungs-eigenschaften von digitalen Kunstwerken in Bezug auf synästhetische Fragestellungen beschäftigt. Das Forschungsprojekt „Digital Synesthesia“ schliesst aufgrund seines innovativen Forschungsansatzes diese Lücke.

Ziel des Forschungsprojekts ist es, ein Experimentierfeld für die Darstellung synästhetischer Mechanismen bei der Wahrnehmung digitaler Kunstwerke zur Verfügung zu stellen. Dieses Experimentierfeld wird so angelegt, dass die Beobachtung des Projektprozesses durch KünstlerInnen und WissenschaftlerInnen Teil des Forschungsprozesses wird. Der Beobachtungsprozess wird mithilfe von kommunikativen und ästhetischen Rückkopplungsschleifen in Form einer Projekt-Website, zweier transdisziplinärer Workshops, Forschungsinterviews sowie eines interdisziplinären Symposiums und einer Ausstellung reflektiert und in den Forschungsprozess mit eingebaut. Der Produktionsprozess selbst sowie die Forschungsergebnisse beinhalten technische, ästhetische, reflexive und textliche Gestaltungselemente.

Die Experimentieranordnung wird gemeinsam von den KünstlerInnen und den WissenschaftlerInnen an den Schnittstellen von Wahrnehmungs- und Ästhetikforschung sowie digitaler Kunstproduktion gestaltet. Die KünstlerInnen erforschen das synästhetische Moment bei der Wahrnehmung von digitalen Kunstwerken unter Berücksichtigung aktueller neuro- und kognitionswissenschaftlicher Erkenntnisse und ermöglichen somit völlig neue Erkenntnisse auf dem Gebiet der Synästhesieforschung. In Form von zwölf interaktiven, multimedialen digitalen Kunstwerken produzieren die KünstlerInnen eine Experimentieranordnung, die die Untersuchung synästhetischer Wahrnehmungsmodi bei europäischen und asiatischen RezipientInnen ermöglicht.

2011

Titel	NO ISBN - die Privatisierung der Publikation
Projektleiter	CELLA Bernhard
Bewilligungsdatum	05.12.2011
Institut	Zentrum für Kunst und Wissenstransfer

Mit dem Salon für Kunstbuch in Wien hat der Künstler Bernhard Cella ein Projektmodell geschaffen, das eine Vielzahl verschiedener Zugänge eröffnet. Das vorgeschlagene Projekt fokussiert auf den derzeitigen Boom des Künstlerbuchs, der herausgearbeitet, aber auch hinsichtlich seiner gesellschaftlichen Relevanz kritisch hinterfragt wird. Das Potential, das durch den Salon für Kunstbuch eröffnet wird, soll genutzt werden, um einen mehrstufigen Forschungsprozess an der Schnittstelle künstlerischer und wissenschaftlicher Praktiken im Bereich von Forschung, Intervention und Innovation zu kreieren.

Mittels einer empirischen Studie wird eine umfassende Dokumentation von Büchern, die zwischen 2009 und 2011 in den deutschsprachigen Ländern von KünstlerInnen entstehen, die auf einer öffentlich zugänglichen Online-Datenbank präsentiert werden soll. Das Netzwerk an Kontakten, das im Rahmen des „Salon für Kunstbuch“ aufgebaut wurde, trägt zur Durchführbarkeit einer solchen groß angelegten Studie bedeutend bei, ebenso wie die Forschung, die von Institutionen im Bereich des Künstlerbuchs (z.B. „Die Burg“, Bremen, und ABC-Artistic Book, Museum für Angewandte Kunst Wien) durchgeführt wird und die im Rahmen dieser Projekte aufgeworfenen Fragen, an die wir anschließen werden. Eine Zusammenarbeit ist zudem in Bezug auf die Frage der Kategorisierung in einer archivarischen Perspektive geplant, wobei wir sowohl auf der existierenden Literatur als auch auf den praktischen Erfahrungen aus der musealen Praxis aufbauen werden. Gleichzeitig dient diese Sammlung von Werken und Daten als Fundament einer qualitativen Analyse, in deren Zentrum die Frage der zeitgenössischen Kreation von Öffentlichkeit steht: Welche Signifikanz besitzt der derzeitige Aufschwung des Künstlerbuches hinsichtlich des sozialen Status der Kunstschaffenden und ihrer Rolle in der Kreation und Diskussion zeitgenössischer Öffentlichkeit? In welcher Art werden soziale, politische, ökonomische und genderrelevante Fragestellungen rezipiert und bearbeitet? Können die neuesten Entwicklungen als Ausdruck allgemeinerer gesellschaftlicher Tendenzen interpretiert werden? Welche Rolle spielen digitale Produktionsmittel und Vertriebskanäle für diesen Aufschwung des analogen Mediums Buch? Lassen sich die geringen Stückzahlen, in denen Künstlerbücher heute entstehen und das Aufkommen halböffentlicher oder privater Vertriebskanäle als Zeichen einer „Verbiedermeierung“ künstlerischer Strategien und Praktiken verstehen? Diese Fragestellungen werden durch eine Thematisierung der Qualität zeitgenössischer Künstlerbücher, auch im Zusammenhang mit der historischen Entwicklung der Kriterien zu deren Beurteilung, ergänzt. Am Ende des Forschungsprozesses steht die Wiedereinführung der Ergebnisse in die Sphäre der bildenden Kunst, die durch Bernhard Cellas Arbeit als Künstler und die Existenz des Salon für Kunstbuch als Modellraum ermöglicht wird. Die Projektergebnisse werden in Form eines Künstlerbuch-Manifests verarbeitet werden, das über die Online-Plattform und internationale Partner zugänglich gemacht wird.

Titel	Artistic Technology Research
Projektleiter	TARASIEWICZ Matthias
Bewilligungsdatum	05.12.2011
Institut	Zentrum für Kunst und Wissenstransfer

Das Projekt will, theorie- und praxisbezogen zwischen akademischer Reflexion, aktueller/kritischer Medienkunst und technowissenschaftlichen Experimenten vermitteln, um eine aktuelle Medienkunstpraxis darzustellen, zu beschreiben und kritisch zu reflektieren. Ziel dabei ist es, in einem mehrstufigen Forschungsprojekt mit künstlerischen Methoden „Artistic Research & Development“ zu betreiben, damit wissenschaftliche Beschreibungsleistungen zu forcieren/inkludieren und die Ergebnisse sowohl in akademische Diskurse einzubringen, als auch „alten“ und neuen Öffentlichkeiten verfügbar zu machen. Neben „public awareness“ und „individual awareness“ von „Neue Medienkunst als forschungsbasierte Kunstpraxis“ steht auch die Vermittlung von weniger etablierten Positionen junger Medienkunst auf dem Programm. Mit Researchern aus Kunst wie Wissenschaft wird ein zweijähriger Prozess gestartet, der in Zusammenarbeit mit internationalen universitären und außeruniversitären Partnern aktuelle Praktiken in der (neuen) Medienkunst untersucht, reflektiert, beschreibt und vermittelt. Durch Projekt-Team und Kooperationspartner wird ein Expertennetzwerk geschaffen, um hochqualitativen wissenschaftlichen und künstlerischen Diskurs zu verschränken und nachhaltig aufzubereiten. Der Austausch zwischen österreichischen und niederländischen Positionen schafft zusätzliche Synergien, die sich sehr positiv auf das Gesamtprojekt und Studierenden beider Länder auswirken. Das Projekt verfolgt den Ansatz von Medienkunst als „research-based art form“ insofern, als neue Medienkunstwerke an den Schnittstellen von technischer Machbarkeit, Medienkompetenz, Gesellschaftskritik und Interventionen mit neuen Medien verstanden werden. Neben der übergeordneten Frage, wie sich der Umgang mit neuen Medien auf die Gesellschaft auswirkt (Realitätsbegriff, Kunstbegriff, Öffentlichkeitsbildung, neue Kunst- und Kulturpraktiken) behandelt und beschreibt das Projekt mit drei Forschungs-Schwerpunkten eine kontemporäre Medienkunst-Praxis: Neue Öffentlichkeiten in Wechselwirkung: Wissensbildung- und Vermittlung in neuer Medienkunst, Ästhetik von neuer Medienkunst in Aufmerksamkeitsökonomien, Produktion und Innovation: Das Medienkunstwerk als Prozess-Artefakt.

Ausgehend von diesen 3 Grundpositionen werden mittels experimenteller Ansätze Methodologien entworfen, die „Action Research“ um bspw. „Dokumentation als Methode“ erweitert. Mit der Verschränkung von künstlerischen Prozessen, experimenteller Dokumentation, New Media Research und praxisbezogener Forschung wird der Gesamtprozess vermittelbar und nachhaltig gestaltet. Dabei stehen „Artistic Knowledge“ und „Awareness für neue Medienkunst“ als übergeordnete Ziele im Mittelpunkt.

Aufgrund organisatorischer Änderungen sind aktuelle Informationen zu diesem Projekt beim Projektleiter zu erfragen.

Titel	Flüssige Dinge
Projektleiter	WIDRICH Virgil
Bewilligungsdatum	05.12.2011
Institut	Institut für bildende und mediale Kunst

Materialien waren immer schon Träger von Nachrichten. In unserer heutigen Situation bekommen sie allerdings eine neue Relevanz aufgrund der wachsenden Informationsströme, die unsere Gesellschaften kontinuierlich formen. Infolgedessen arbeiten viele wissenschaftliche Felder gleichzeitig daran, die Möglichkeiten der Materie zur Handhabung dieser Ströme zu erweitern. Auf dem Weg zur Realisierung von Konzepten wie „programmable matter“ und „adaptive architecture“ entstehen Forschungsgruppen zu „mediated matter“, transitiven Materialien und Metamaterialien. Diese noch jungen Bereiche durchzieht ein mechanistisches Denken, das vielversprechende Aspekte neuer, aktiver und formwandlerischer Materialien jedoch unbeachtet lässt.

Unter Berücksichtigung von Gaston Bachelards poetischen Essays über den Einfluss von Materie auf die Imagination und vor dem Hintergrund einer seit Ovids „Metamorphosen“ andauernden zweitausendjährigen Aufladung unserer Kultur mit Ideen der Gestaltwandlung soll eine praktische und kritische Annäherung an die Entwicklungen in den konvergierenden Bereichen von Physik, Chemie, Computer- und Materialwissenschaften stattfinden, um Fragen wie nach der psychischen Resonanz aktiv werdender Materialien oder nach ihrem Potenzial zur Neuverhandlung unserer dinglichen Wirklichkeit entgegenzutreten.

Beide relevanten Bezugssysteme, nämlich wissenschaftliche Entwicklungen und die Imagination, die sich mit Transformationen von Materie beschäftigt, werden zusammengeführt, um mittels neuer Ansätze, Konzepte und konkreter Aktionen bestehende künstlerische Perspektiven zu erweitern. Das Projekt „Liquid Things“ widmet sich der künstlerischen Grundlagenforschung und ist in drei Blöcke gegliedert: Material/Technologie, Theorie/Reflexion und Kunst/Prozess, mit jeweils mehreren internationalen Einladungen zu konzentrierten, zeitlich beschränkten Kooperationen mit individuellen Abschlusspräsentationen. Das erste Modul konzentriert sich auf Experimente mit neuartigen Materialien; das zweite vertieft den Kontext und bestimmt den theoretischen Rahmen unserer Recherchen; das dritte beinhaltet die Herstellung von künstlerischen Prototypen. Die wichtigsten Ergebnisse werden präsentiert in: zwei Workshops über den künstlerischen Umgang mit aktiven Materialien, einem Symposium, welches das theoretische und praktische Feld des Projekts in Hinsicht auf art-based research reflektiert, einer Ausstellung, die die Prototypen zur Diskussion stellt und einer abschließenden Buchpublikation, die die Prozesse, Kollaborationen, Aktivitäten und Resultate des Projekts zusammenfasst. Die drei Blöcke greifen stark ineinander und ermöglichen es, einen kritischen und gleichzeitig wohlwollenden neuen Umgang, eine vertiefende Kollaboration, mit dem Material, zu entwickeln.

2010

Titel	Eden“s Edge
Projektleiter	TREML Gerhard
Bewilligungsdatum	01.12.2010
Institut	Institut für Design

Eden“s Edge ist ein kulturübergreifendes Projekt, um die Kunst des Drehbuchschreibens für Landschaftsdesigner zu erschließen um Raumbeziehungen anzueignen, zu untersuchen und zu gestalten. Damit sollen neue Gestaltungsmöglichkeiten eröffnet werden. Ausgangspunkt ist der Einfluss, den die Popkultur auf die Art hat wie wir unsere Umwelt wahrnehmen und nutzen. Dies mag sich durchaus deutlich von der Art unterscheiden wie sie gestaltet oder gewidmet wurde Während wir die Mittel aufspüren, die die Kreativindustrie einsetzt um unsere Deutungsmuster zu erfassen, entdecken wir den Einsatz des Drehbuchschreibens als eines der einflussreichsten Werkzeuge. Worauf dies beruht wird zum zentralen Gegenstand unseres vorliegenden Forschungsprojekts und durch zwei Herangehensweisen erforscht. In unserem ersten Ansatz schreiben wir selbst ein Drehbuch und entwickeln eine Erzählung für einen Drehort um Forscher in die Rolle von Landschaftsdesignern schlüpfen zu lassen. Damit werden die Erzählungen als deren Geschichte erfahrbar. Mit dieser Methode begeben wir uns tatsächlich in eine Landschaftsikonone der Popkultur: in die Wüstenlandschaft Kaliforniens. Die Erzählung inszeniert uns als Pioniere des Landschaftsdesigns und fordert uns heraus in dem Ödland neue Wege für Landschaftsdesign zu eröffnen. Dieser Schritt in die Wüste verändert unsere gewohnten Beziehungen macht diese Verunsicherung der Ortsanbindung zum Forschungsgegenstand Anhaltspunkt ist die Verbindung, die die Erzählung mit dem Ort hat. Eine Geschichte die den Mythos des Pioniers und des Frontierlands aufgreift. Sie prägt unseren Blick auf die Landschaft. Im nächsten Schritt begeben wir uns in die Theorie, in der wir unseren zweiten Ansatz festlegen: Wir greifen Michael Bachtins Methode auf, in der er die Technik der Schriftsteller untersucht, die Beziehung zwischen Drehort und Geschichte zu entwickeln. Sein Einblick eröffnet unser neues Forschungsgebiet. Hierzu laden wir einen Drehbuchautor Hollywoods ein, um seiner Kunstform nachzuspüren. Das Potential erscheint uns sehr hoch. Zuerst experimentieren wir mit unserer Situation und der Geschichte, in der wir geschrieben stehen, eine szenische Versuchsanordnung. Das Werkzeug des Drehbuchautors wird zum Designerwerkzeug. Seine vorgefertigten Schablonen versprechen einen neuen Ansatz des Umgangs mit Raum. Mehrfache Nutzungsformen sollen erschlossen und getestet werden um Raumbeziehungen anzueignen, aufzuspüren und herauszulösen. Es wird um die Begriffsentwicklung gehen, in der man von Geografien einer Erzählung spricht. So gesehen hören wir die Erzählungen anders, die uns Wüstenbewohner erzählen werden. Es wird zum Ausgangsmaterial persönlicher Landkarten und neuer Angebote, die unser neuer Zugang zu Landschaftsdesign entwickeln wird. Eden“s Edge ist ein kulturübergreifendes Projekt, in dem acht Forscher gemeinsam neue Möglichkeiten des Landschaftsdesigns entwickeln. Angebunden ist das Projekt an die Klasse für Landschaftsdesign der U für angewandte Kunst unter der Leitung von Mario Terzic. Ziel ist es das >Praxisfeld Landschaftsdesign< neu zu kontextualisieren und seine Kerndisziplinen in eine neue Versuchsanordnung zu bringen um Neuland zu erschließen. Die Entwicklungsarbeit soll sich über zwei Jahre erstrecken: zuerst in Wien um Grundlagenforschung zu betreiben, dann in der

Kalifornischen Wüste um neue Methoden für Landschaftsdesign zu entwickeln und zu testen und schließlich in wieder in Wien für ein breite Wirkungsfeld aufzubereiten.

2009

Titel	Quantenkino - eine digitale Vision
Projektleiter	WEIBEL Peter
Bewilligungsdatum	01.12.2009
Institut	Institut für bildende und mediale Kunst

Das intendierte künstlerische Forschungsprojekt widmet sich dem Versuch, mit künstlerischen Mitteln durch neue digitale Medien, eine „höherdimensionale“ Visualisierungsmethode zu entwickeln. Das Ziel ist, ein digitales Simulationsmodell, auf rein mathematischen Prinzipien basierend, ein „Quanten Kino“ zu designen, das einen visuellen Zugang zu den, ansonsten verborgenen Geschehnissen im Mikrokosmos im Maßstab der Plank-Länge bietet. Die Erarbeitung der Visualisierungsmethode ist von vielfältigen grundlegenden Forschungen begleitet:

Die medientheoretische Untersuchung schafft unter Einbeziehung der beteiligten Wissenschaftsgebiete: Anthropologie der Kunst, diskrete Mathematik und experimentelle Quanten-Physik, eine fundierte Basis für die künstlerische Recherche zur Umsetzung der Visualisierung. In dieser Zusammenschließung von Kunst und Wissenschaft stehen im theoretischen Teil, der die Methoden der wissenschaftlichen Visualisierung behandelt, die erkenntnistheoretische Rolle der Geometrie zur Sichtbarmachung grundlegender Strukturen als Mittel bei der Erforschung der Naturgesetze im Vordergrund. Dabei werden „diskrete Raum-Zeit-Modelle“ aus der Wissenschaftsgeschichte mit den heute relevanten Theorien verglichen. Die aus den Untersuchungen gewonnen Erkenntnisse fließen in die künstlerische Umsetzung einer „digitalen dynamische diskrete Geometrie“ ein, die entwickelt werden soll, um einen kontinuierlichen Ablauf von komplexen mathematischen Funktionen darzustellen. Das Ziel ist, einen kognitiven und visuellen Zugang zu den (bisher) als „abstrakt“ bezeichneten höherdimensionalen Konzepten der Analysis, wie sie zur Beschreibung von Phänomenen in der Quantenphysik angewendet werden, zu erarbeiten. Erst die neue Medientechnologie lässt nun erstmals eine Visualisierung der Prinzipien der höheren Mathematik und somit eine Visualisierung räumlicher und in Bewegung gedachter Elemente mittels digitaler 3-Animation zu. Die Umsetzung erfordert hohes technisches Können des digitalen Handwerks, künstlerisch-imaginative und kombinatorische Fähigkeiten bei der Analyse der wissenschaftlichen Inhalte und Kompetenz bei ästhetischen Entscheidungen der beteiligten KünstlerInnen. Lässt sich damit das von Peter Weibel postulierte Quantenkino verwirklichen und die Forderung des Endophysikers Otto E. Roessler, die Welt von Innen zu betrachten, mittels Computer erfüllen? Das vorliegende Projekt möchte jedenfalls die Anstrengungen zur Realisierung eines solchen „virtuellen Teilchenbeschleunigers“ als „künstlerisches Experiment“ wagen.

Titel
Projektleiterin
Bewilligungsdatum
Institut

FEATURES: Wiener Gesichtsprojekt/ Labor der Sinne
LAMMER Christina
01.12.2009
Institut für bildende und mediale Kunst

In diesem Projekt beschäftigen wir uns mit zeitgenössischen Praktiken des Porträtierens. Diese beschränken sich keineswegs auf künstlerische Formen, sondern beziehen die chirurgische Wiederherstellung des Gesichts mit ein. Ausgehend vom Selbstporträt oder der Präsentation des Selbst im Alltag wird das menschliche Ausdruckspotential untersucht. Hierzu werden ausgewählte Porträts von KünstlerInnen mit jenen von Kranken konfrontiert, die in ihrer mimischen Selbstdarstellung behindert sind und sich in der plastischen Chirurgie behandeln lassen. KünstlerInnen wenden unterschiedliche Strategien an, sich mit dem Körperbild und seinen Ausprägungen auseinanderzusetzen. Exemplarisch dienen künstlerische Arbeiten von Franz Xaver Messerschmidt, Oskar Kokoschka, Hermann Heller, Arnulf Rainer, Kurt Kren, Günter Brus und Maria Lassnig als Inspirationsquellen und Untersuchungsgegenstände, um einen sensorischen Ansatz zu entwickeln und diesen mit ethnografischen Methoden zu kombinieren. Eine Laborsituation wird hergestellt, in der Fächer übergreifend und experimentell daran gearbeitet wird, was es heißt, „anders“ zu sein und mit einer Entstellung zu leben.

Eine „Fallstudie“ mit im Gesicht Gelähmten wird durchgeführt, die in der rekonstruktiven Chirurgie behandelt werden, um ihre Mimik wiederherzustellen. Methodisch kombinieren wir Kunstansätze mit der visuellen und sensorischen Anthropologie sowie mit kulturhistorischen Analysen. Die Videokamera wird als Verlängerung des Körpers und als Prothese eingesetzt. Mittels Kamera kreierte Nahaufnahmen erzeugen eine im täglichen Leben unübliche Distanzlosigkeit zu den Gesichtern anderer. Normalerweise schränken gesellschaftliche Konventionen Nähe und Intimität ein. Der Kinoblick hingegen kombiniert das Private mit dem öffentlichen Spektakel. Zudem porträtieren wir mit Hilfe von biografischen Interviews.

In dieser Versuchsanordnung wird das Porträt als eine vorübergehende Situation definiert und in einen Zusammenhang des gesellschaftlichen und politischen Handelns eingebettet. Porträtieren wird als performativer Akt begriffen. Die Wechselwirkungen zwischen einer körperlichen „Entstellung“ und der „Wiederherstellung“ einer modellhaften Mimik werden als kulturelles Spannungsfeld deutlich. Folgende Praktiken kommen exemplarisch ins Spiel und werden miteinander verwoben: Videoporträts und diagnostische Tests, Selbstexperimente und Gesichtsoperationen, Autopathografien und therapeutische Übungen der Gesichtszüge. In einem Labor der Sinne wird die Ausdruckskraft des Gesichts Disziplinen übergreifend im permanenten Wechsel zwischen „Deformation“ und „Rekonstruktion“ zur Darstellung gebracht.

Titel	BIORNAMETICS - Architektur und Muster aus der Natur
Projektleiterin	IMHOF Barbara
Bewilligungsdatum	01.12.2009
Institut	Institut für Architektur

BIORNAMETICS - Architektur und Muster aus der Natur untersucht neue Methodologien, um wissenschaftliche Erkenntnisse und kreative Produktionsweisen in der Architektur zu verschneiden. Das künstliche kreierte Wort „BIORNAMETICS“ verbindet die Auseinandersetzung mit dem Ornament (auch als Zitat von Adolf Loos Buch „Ornament und Verbrechen“, aber vielmehr bezogen auf die neue Designstrategie „New Ornament“) mit dem englischen Wort „Biomimetics“ (Bionik). „New Ornament“ bezeichnet eine innovative Designstrategie, die auf digitale Computermodellieretechniken aufbaut und sich mit Algorithmen, digitalen Operationen und der Verbindung von Planung und Produktion beschäftigt. Bionik (Biomimetics) bedeutet die strategische Suche nach innovativen Lösungen, die ihr Vorbild in der Natur haben. Inhärent sind diesen natürlichen Strukturen Effizienz und Intelligenz. Die Hypothese: lebendige Natur verändert sich in einem kontinuierlichen Prozess der Adaptierung und passt sich so einer komplexen und sich verändernden Umwelt an; das Ausnützen dieser hoch-optimierten Lösungen und der Transfer in die Architektur versprechen Innovationen, die intelligenter und effizienter sind als herkömmliche. In diesem Forschungsprojekt sollen Vorbilder aus der Natur, statische und dynamische Muster (z.B. morphologische Muster, Wachstumsprinzipien, Bewegungsmuster und Differenzierung als Emergenz von Mustern) untersucht und die Ergebnisse durch einen Transferprozess als Designstrategie eingesetzt werden. Hierbei wird das Auftauchen von Mustern (als Ordnung) als wichtigstes Zeichen von Leben gesehen. Muster treten nicht zufällig in verschiedenstem Maßstab und Organismen in Erscheinung, sondern sind eng mit den Grundbedingungen, funktionalen und systemischen Bedingungen, Material und Struktur verbunden. Das Hauptziel ist die Erforschung ästhetischer und funktionaler Interpretationen für eine neue Architektur, die mit neuen Produktionstechniken und der Ausarbeitung der Bionik-Design-Methode und der des „New Ornament“ entstehen kann.