

Pixelspaces 2008: Pixel-Spaces

Mit „Pixel-Spaces“ stellt die jährliche Konferenzreihe des Ars Electronica FutureLab ausgewählte internationale Forschungseinrichtungen und Medienlabore vor, die an der Schnittstelle von künstlerisch-kreativer Medienproduktion und Technologieforschung lehren und/oder arbeiten. Die Hypothese ist, dass diesen Einrichtungen und Labore eine besondere Eigenschaft gemein ist, durch die sie als Schnittpunkt nomadischer Praxis beschreibbar sind und hieraus einen Innovationsvorsprung in ihren Tätigkeitsfeldern gewinnen können. Dabei taucht eine Paradoxie auf, die aus dem Widerspruch von Nomadentum und Sesshaftigkeit resultiert. So lässt sich das Nomadische aufgrund des Potenzials, Regelsysteme, institutionelle Codes, Verhaltensnormen der Gesellschaft und territoriale Ansprüche zu unterlaufen, gerade als Praxis zur Subvertierung des Sesshaften geltend machen. So etwa der Rhizomatiker Gilles Deleuze: Er benutzt das Nomadische als ein Kernelement seines geophilosophischen Projekts, das die Strukturen der Räume, des Wissens und der Macht neu konzeptualisiert. In diesem Ansatz werden hierarchisch organisierte und baumartige Strukturen durch rhizomatisch organisierte Linien abgelöst und das Sesshafte gesellschaftlicher Ordnungen durch nomadische Praktiken erweitert und erneuert. Das Nomadische wird so als Gegensatz zu institutionellen Strukturen, die die Codes des sesshaften gesellschaftlichen Lebens beschreiben, eingesetzt.

Die Befreiung von Software-Codes aus ihren juristischen Fixationen als ein pragmatischer Zugang der Open Source Culture zu einem solchen Ansatz zeigt exemplarisch, wie Strategien der Nomadisierung von Wissen und Know-how institutionalisierte Strukturen herausfordern. Eine sich herausbildende Community aktiviert kreative Potenziale für den Umgang mit (in diesem konkreten Fall) Code, wie etwa die Entstehungs- und Nutzungspraktiken der C++ Library „open-Frameworks“ zeigen.

Eine solche rhizomatische Arbeitsweise auf die Organisationskultur von Forschungseinrichtungen und Medienlaboren zu übertragen setzt einen speziellen Typus von Organisationen und ihren Akteuren voraus, die Widersprüche in produktiver Weise vereinen. In den Communities, die sich um Medienkünstler und andere Medienproduzenten im Kreativsektor und ihre Aus- und Beschäftigungsstätten bilden, wird das Gegensatzpaar von Nomadentum und Sesshaftigkeit verknüpft zu einer Erfolgsstrategie, um innovativ in Marktsegmente und Nischenmärkte vorzudringen, die von klassischen Agenturen kaum bespielt werden können. Nach dem Paradigma der Open Source Culture entstehen Kurations- und Wissensräume, die über die Grenzen singulärer Einrichtungen hinaus in eine selbstorganisierte Community übergehen und in den jeweiligen Organisationen eine transdisziplinär und -national geprägte Team- und Unternehmenskultur und darin das Prinzip einer „Shared Creativity“ fördern.

Im Rahmen von „Pixel-Spaces“ wird das Nomadische so nicht Gegenstand einer soziologischen Debatte, sondern untersucht auf die innovativen Effekte in der Begegnung von Künstlern und kreativen Medienproduzenten, die in temporären Auftragsformaten agieren, und ihren verschiedenen temporären Auftraggebern. „Pixel-Spaces“ beschreibt bildhaft diese spezifische virtuelle Organisationsform: als komplexes Pixelraster, in dessen offener Struktur an konkreten Koordinaten unterschiedliche Protagonisten auftauchen und verschwinden und so dynamische Gestalten durch die relative Beziehung räumlich entfernter Pixel in einem Gesamtbild entstehen.

Die langjährige Tradition des Researcher- und Artist-in-Residence-Programms sowie eine produk-

tive Fluktuation an Mitarbeitern im Ars Electronica FutureLab zeigt exemplarisch die Wirksamkeit einer Institutionalisierung des Nomadischen durch entsprechende Rahmenprogramme und der Nomadisierung des Institutionalisierten durch eine beschleunigte Zirkulation von Wissen und Kreativität.

Um dem so beschriebenen produktiven Widerspruch von nomadischer Praxis und verorteter kreativer Medienproduktion nicht nur einen Diskussions-, sondern auch einen Handlungsraum zu geben, ist Pixelspaces 2008 als Kick-off einer Veranstaltungsreihe zu sehen, die von Mai bis September 2009 fortgesetzt wird. Unter Einbezug der im Rahmen von „Pixel-Spaces“ vorgestellten und zahlreicher weiterer Forschungseinrichtungen und Medienlabore werden themenbezogene Workshops stattfinden, in deren Rahmen die Teilnehmer sich inhaltlich und technologisch mit den Strategien, Methoden und Praktiken von „Pixel-Spaces“ beschäftigen.

Text: Daniela Kuka

■ Pixel – Impermanence Naut Humon (Leiter der Recombinant Media Labs)

Jenes Bodenpersonal, das zu den Initiatoren des heutigen Teams um die *Recombinant Media Labs* (RML) werden sollten, war schon in der prä-digitalen Ära der Siebziger zum Abheben bereit, indem es Besucher per Bus oder Boot in zwölfstündigen Marathonfahrten zu Publikums-transfer- und -mobilisierungsevents brachte, deren Installationen und Performances in eigens dafür adaptierten Settings in der Stadt und am Land angesiedelt waren.

RML ist eine mobile Forschungs-, Wohn- und Entwicklungseinrichtung für eine wahrnehmungsbestimmte Gestaltung von *surround cinema*, die gelegentlich in Kalifornien ihren Sitz aufschlägt. Nachdem man sich erst vor kurzem wieder für eine Rückkehr zum ursprünglichen Nomadentum entschieden hat, beschreibt RML-Leiter Naut Humon die Media-Morphose von örtlich gebundener zu mobiler Arbeitsweise in ihrem strukturellen und destabilisierten Verhalten.

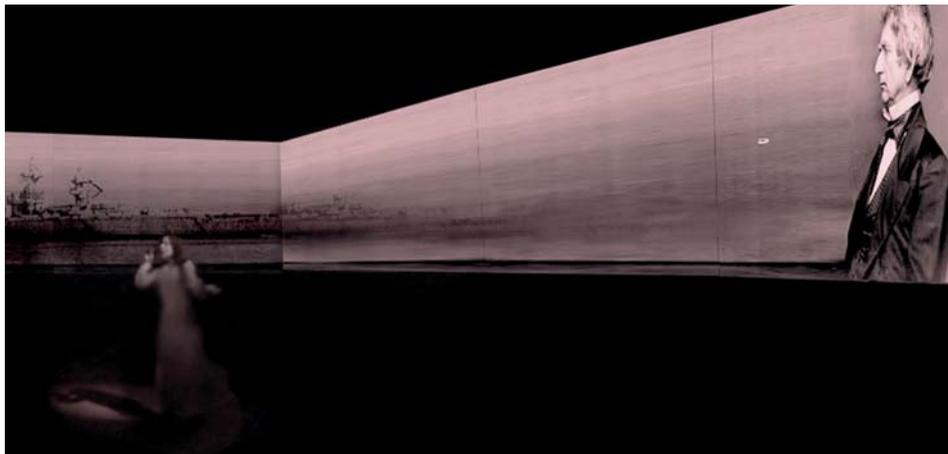


Foto und Screen-Content: Li Alin und Careen Ajar, live aus dem RECOMBINANT MEDIA LABS - SF

■ **Kollektive und vernetzte Kreativität**

Masahiko Inakage (Dekan der Graduate School of Media Design der Keio University)

Wir sind Zeugen der Entstehung einer „kreativen Gesellschaft“ – einer Welt, in der eher Kreativität statt Produktivität oder Effizienz die treibende Kraft der Weltwirtschaft ist. Diese kreative Gesellschaft setzt modernste Digitaltechnik zur weltweiten Umverteilung von Ressourcen und zur Ausweitung menschlicher Kreativität im Alltag ein. Das Internet hat die Schranken für die Neuverteilung kultureller und sozialer Ressourcen zugunsten eines freien Flusses eliminiert. Durch die Nutzung, das Teilen und Verteilen dieser Ressourcen erfreuen wir uns der neuen Ausdrucksmöglichkeiten anderer wie auch unserer eigenen. Diese kollektive Kreativität mittels Online-Kollaboration mit Menschen unterschiedlichen technischen und kulturellen Hintergrunds hat in unserem Alltag bereits einen großen Stellenwert erlangt. Die Keio University Graduate School of Media Design (KMD) hat sich der Förderung von führenden kreativen Köpfen auf der ganzen Welt verschrieben, die sich der kreativen Kernkompetenzen im Bereich Mediendesign im Spannungsfeld zwischen Design, Technik, Management und Politik bewusst sind.

Zusammenspiel zwischen R&D und aRt&D: Die Kunst des Zufalls?

Anne Nigten (Managerin des V2_Lab) und Jan Misker (Projektmanager des V2-Lab)



Die Berührungsflächen zwischen Forschung und Entwicklung (R&D) und jener im künstlerischen Umfeld (aRt&D) zeigen sich unserer Erfahrung nach dann, wenn Künstler in langfristige R&D-Projekte involviert sind. Solche Kooperationen enthüllen mitunter einige der gut gehüteten Geheimnisse der Wissensgenerierung durch die dynamischen, nomadischen Praktiken kunstbasierter R&D. Wir präsentieren hier einige wichtige Charakteristika der Arbeiten von Künstlern und deren Auswirkungen in einem größeren wissenschaftlichen bzw. technischen Kontext. Als Beispiele dienen uns Projekte des V2_Lab in Rotterdam (NL).

Aus dem Englischen von Sonja Pöllabauer.



■ **Ein neuer Knoten auf der Landkarte**
Erich Berger (Leitender Kurator des LABoral Centre for Art and Industrial Creation)

Das in Gijón, in der autonomen Region Asturien im Norden Spaniens gelegene LABoral Centre for Art and Industrial Creation ist sowohl ein Hort für die Erforschung sich neu entwickelnder Kunstformen und -praktiken, als auch ein Ressourcenzentrum. Das zeigt sich in den fünf Zielen des Zentrums (Ausstellungen, Ausbildung, Forschung, Produktion und Begleitaktivitäten), die sich im permanenten Austausch befinden und identisches Gewicht haben. LABoral konzentriert sich auf Kunst, die in der Lage ist, zeitgenössische Themen unserer Gesellschaft und Zeit darzustellen, anzusprechen, zu hinterfragen und widerzuspiegeln; auf Kunst, die aktiv an der Gestaltung und Untersuchung der menschlichen Kondition teilnimmt. Deswegen unterstützt LABoral eine erweiterte, offene und interdisziplinäre Sicht der darstellenden Kunst von althergebrachten Praktiken bis hin zu sich neu entwickelnden Kunstformen. Dank des Schwerpunkts auf Interdisziplinarität wird auch das Tor zur industriellen Gestaltung aufgestoßen, die eine Möglichkeit darstellt, Kreativität in ein kulturelles Gut umzuwandeln, das wirtschaftliches Wachstum generieren kann.

Aus dem Englischen von Michael Kaufmann.