

e.culture
fair 2010

IMPRESSUM

E-CULTURE FAIR 2010 – Vernetzen von Kreativität, Kunst und Forschung aus den Niederlanden, Flandern und Nordrhein-Westfalen

EINE INITIATIVE VON Virtueel Platform / Niederlande, BAM / Flandern (BE) und medienwerk.nrw / Nordrhein-Westfalen (DE) im Zusammenschluss mit ecce – european centre for creative economy, veranstaltet vom Hartware MedienKunstVerein (Dortmund / DE). Die *E-CULTURE FAIR 2010* ist ein Kooperationsprojekt der *ISEA2010 RUHR*, 16th International Symposium on Electronic Art, einem Projekt der Kulturhauptstadt Europas *RUHR.2010*.

Veröffentlicht anlässlich der *E-CULTURE FAIR 2010*
23. – 25. August 2010
Dortmunder U – Zentrum für Kunst und Kreativität

REDAKTION Fabian Saavedra-Lara

AUTOREN Dr. Inke Arns, Dr. Andreas Broeckmann, Liesbeth Huybrechts, Eric Kluitenberg, Fabian Saavedra-Lara, Floor van Spaendonck, Dirk De Wit, und die PräsentatorInnen und KünstlerInnen der *E-CULTURE FAIR 2010*

ÜBERSETZUNG (engl.–dt.) Boris Patrick Kremer

ÜBERSETZUNG (dt.–engl.) Sarah E. Bernhardt, Thomas Morrison

LEKTORAT Anna Paterok (dt.), Thomas Morrison (engl.),

Klaas Kuitenbrouwer (engl.), Johanna Knott (dt.)

GESTALTUNG Julie Junginger, Julia Majewski, Rainer Stenzel — Affairen
Gestaltungsnetzwerk / Köln

KOORDINATION Reinhold Kuhn, Marc Röbbcke — Heimatdesign / Dortmund

PAPIER Tauro Offset

DRUCK & HERSTELLUNG Druckverlag Kettler, Bönen / Westfalen

KONTAKT c/o Hartware MedienKunstVerein (Office)

Güntherstraße 65, 44143 Dortmund

Fon +49 (0) 231 823 106, Fax +49 (0) 231 88 20 240

E-Mail nrw@eculturefair.eu, Web www.eculturefair.eu

E-CULTURE FAIR 2010 – Connecting Creativity, Art and Research from the Netherlands, Flanders and North Rhine-Westphalia

AN INITIATIVE OF Virtueel Platform / The Netherlands, BAM / Flanders, Belgium, and medienwerk.nrw / North Rhine-Westphalia, Germany, in affiliation with ecce – european centre for creative economy, organised by Hartware MedienKunstVerein (Dortmund, Germany). A cooperation project of *ISEA2010 RUHR*, 16th International Symposium on Electronic Art, in the framework of *RUHR.2010* European Capital of Culture.

Published on the Occasion of the *E-CULTURE FAIR 2010*
23 – 25 August 2010

Dortmunder U – Centre for Art and Creativity

EDITING Fabian Saavedra-Lara

AUTHORS Dr. Inke Arns, Dr. Andreas Broeckmann, Liesbeth Huybrechts, Eric Kluitenberg, Fabian Saavedra-Lara, Floor van Spaendonck, Dirk De Wit, and the presenters and artists of the *E-CULTURE FAIR 2010*

TRANSLATION (engl.–dt.) Boris Patrick Kremer

TRANSLATION (dt.–engl.) Sarah E. Bernhardt, Thomas Morrison

PROOFREADING Anna Paterok (dt.), Thomas Morrison (engl.),

Klaas Kuitenbrouwer (engl.), Johanna Knott (dt.)

DESIGN Julie Junginger, Julia Majewski, Rainer Stenzel — Affairen
Gestaltungsnetzwerk / Köln

COORDINATION Reinhold Kuhn, Marc Röbbcke — Heimatdesign / Dortmund

PAPER Tauro Offset

PRINT & PRODUCTION Druckverlag Kettler, Bönen / Westfalen

E-CULTURE FAIR 2010

VERNETZEN VON KREATIVITÄT, KUNST UND FORSCHUNG AUS
DEN NIEDERLANDEN, FLANDERN UND NORDRHEIN-WESTFALEN

CONNECTING CREATIVITY, ART AND RESEARCH FROM THE
NETHERLANDS, FLANDERS AND NORTH RHINE-WESTPHALIA

DR. INKE ARNS E-CULTURE FAIR 2010		007
VORWORT	PREFACE	
FABIAN SAAVEDRA-LARA		009—011
EINLEITUNG	INTRODUCTION	
FLOOR VAN SPAENDONCK, DIRK DE WIT, DR. ANDREAS BROECKMANN		012—019
E-CULTURE IN DEN NIEDERLANDEN, FLANDERN UND NORDRHEIN-WESTFALEN	E-CULTURE IN THE NETHERLANDS, FLANDERS AND NORTH RHINE-WESTPHALIA	
ERIC KLUITENBERG		020—032
E-CULTURE IN EINER SICH WANDELNDEN MEDIENLANDSCHAFT AUF DEM WEG ZU EINEM FUNKTIONELLEN UMGANG MIT DER KULTUR DER NEUEN MEDIEN	E-CULTURE IN A TRANSFORMING MEDIA LANDSCAPE TOWARDS A FUNCTIONAL APPROACH TO NEW MEDIA CULTURE	
LIESBETH HUYBRECHTS		034—041
HYBRIDE OBJEKTE ALS ANTRIEBSKRÄFTE DER E-CULTURE	HYBRID OBJECTS AS DRIVERS FOR E-CULTURE	
PROJEKTE UND PRÄSENTATIONEN	PROJECTS AND PRESENTATIONS	042—105
KONTAKTVERZEICHNIS	TABLE OF CONTACTS	106—109
AUSSTELLUNGSINFORMATIONEN	EXHIBITION CREDITS	110
DANKSAGUNGEN	ACKNOWLEDGEMENTS	111

DR. INKE ARNS

Hartware MedienKunstVerein

E-CULTURE FAIR 2010
VORWORT

E-CULTURE FAIR 2010
PREFACE

Internationale Kooperationen haben beim Hartware MedienKunstVerein Tradition. Seit seiner Gründung im Jahr 1996 blicken wir auf zahlreiche erfolgreiche Ausstellungen im Medien- und Gegenwarts Kunstbereich zurück, die als gemeinschaftliche Anstrengungen mehrerer Partner entstanden sind. Dennoch betritt der HMKV als lokaler Ausrichter der *E-Culture Fair 2010*, einem Kooperationsprojekt der *ISEA2010 RUHR*, 16th International Symposium on Electronic Art, im Auftrag des medienwerk.nrw, einem Zusammenschluss von Medienkunstorganisationen in Nordrhein-Westfalen, in gleich mehrerer Hinsicht Neuland: Zum einen wird das Themenspektrum durch die Zusammenführung von Kreativwirtschaft, Design, Forschung, kultureller Bildung und Medienkunst erweitert, auf der anderen Seite findet mit der *E-Culture Fair 2010* zum ersten Mal eine Veranstaltung im neuen Dortmunder U – Zentrum für Kunst und Kreativität statt, die während der „Prolog“ genannten Phase der Voreröffnung einen Einblick in die zukünftige Positionierung des Hauses gewährt, das sich eben nicht nur als einen Ort der Präsentation und Vermittlung von Kunst und Kultur versteht, sondern auch als Kreativzentrum und Impulsgeber über die Region Nordrhein-Westfalen hinaus. Auf einer lokalen Ebene wird mit der *E-Culture Fair 2010* ein temporäres Zeichen in Hinblick auf die Erschließung der Rheinischen Straße, an die das Dortmunder U angrenzt, als Kreativquartier gesetzt. Auf einer regionalen und interregionalen Ebene eröffnen sich neue Möglichkeiten der Zusammenarbeit und des Austauschs zwischen Kreativwirtschaft als einem in allen drei an der *E-Culture Fair 2010* beteiligten Regionen zunehmend an Bedeutung gewinnendem Wirtschaftsfaktor und (Medien)Kunst, die beide die Entwicklung neuer Ideen fördern. Auch das ist mit der Kulturhauptstadt Europas *RUHR.2010* gemeint: Das Ruhrgebiet als einen Ort der künstlerischen, wirtschaftlichen und technologischen Innovation zu begreifen. Seit dem letzten Jahr haben wir gemeinsam mit unseren Partnern Virtueel Platform (Amsterdam/Niederlande) und BAM (Gent, Flandern/Belgien) an der Umsetzung dieses Pilotprojekts gearbeitet und konnten während dieser Zeit die konzeptionellen Fortschritte der *E-Culture Fair 2010*, genauso wie die Entstehung des Gebäudes, in dem sie vom 23.–25. August stattfindet, miterleben. Nun freuen wir uns, über 35 interessante und innovative Projekte im Kontext elektronischer Kultur (die vielen beteiligten Labs nicht mitgerechnet) im Dortmunder U begrüßen zu dürfen.

Hartware MedienKunstVerein (HMKV) cultivates a tradition of international cooperation. Since the institution's founding in 1996, many successful exhibitions in the field of media and contemporary art have been mounted together with partners. Nevertheless, HMKV is breaking new ground in several regards by acting, on behalf of medienwerk.nrw, an affiliation of several media art institutions founded in 2000, as the local host and organizer of *E-Culture Fair 2010*, a cooperation project of *ISEA2010 RUHR*, 16th International Symposium on Electronic Art. First, the fair widens our thematic spectrum because it brings together creative economy, design, research, cultural education and media art. Moreover, *E-Culture Fair 2010* is the first event of its kind to be staged in the new Dortmunder U – Centre for Art and Creativity. As a “prologue” to the official inauguration, the fair is an opportunity to demonstrate what can be expected from a centre conceived as a platform to present and communicate art and culture but equally as a source of creativity and ideas resonating beyond the borders of North Rhine-Westphalia. At the local level, *E-Culture Fair 2010* temporarily signals the potential of Rheinische Strasse, the street adjacent to the centre, as a new creative quarter for Dortmund. At the regional and interregional level, the venue opens new possibilities of collaboration and exchange between creative enterprises, whose importance as an economic factor is increasing in all three of the regions participating in *E-Culture Fair 2010*, and (media) art. Either field encourages the development of new ideas, and European Capital of Culture *RUHR.2010* is an invitation to view the Ruhr as a region of artistic, economic and technological innovation. Since last year, when we began planning this pilot project with our partners Virtueel Platform (Amsterdam, Netherlands) and BAM (Ghent, Flanders/Belgium), we saw a concept for *E-Culture Fair 2010* take shape alongside the building that hosts the event from 23 to 25 August. It now gives us great pleasure to welcome, here at the Dortmunder U, thirty-five interesting and innovative projects (the figure does not include the many labs also participating) in the field of electronic culture.

FABIAN SAAVEDRA-LARA

EINLEITUNG

INTRODUCTION

Die *E-Culture Fair 2010* zeigt vom 23.–25. August auf der zweiten Etage des Dortmunder U – Zentrum für Kunst und Kreativität innovative Projekte aus den Grenzgebieten von Kreativwirtschaft, Forschung, kultureller Bildung und Medienkunst. Sie ist der erste Schritt einer auf Langfristigkeit angelegten Kooperation von drei Partnern, nämlich Virtueel Platform aus Amsterdam (NL), BAM aus Gent/Flandern (BE) und medienwerk.nrw aus Nordrhein-Westfalen (DE) im Zusammenschluss mit ecce – european centre for creative economy, veranstaltet vom Hartware MedienKunstVerein in Dortmund (DE).

Nach Vorveranstaltungen, die seit dem Jahr 2000 regelmäßig in den Niederlanden stattfanden, präsentiert sich die *E-Culture Fair 2010* als Kooperationsprojekt der *ISEA2010 RUHR*, 16th International Symposium on Electronic Art, zum ersten Mal in Deutschland.

Digitalisierung und Vernetzung verändern seit vielen Jahren unsere soziale Kommunikation, die Arbeitswelt, die Vermittlung von Kultur, die Produktionsweisen von Kunst und werden heute mit großer Selbstverständlichkeit in die Alltagspraxis integriert. Aktuelle Beispiele für diese Selbstverständlichkeit elektronischer Kultur im Alltag sind soziale Netzwerke wie YouTube oder Facebook, die weit verbreitete Nutzung von Plattformen wie Twitter und die Allgegenwart von Smartphones. Wie kann man sich also, von diesen Beispielen ausgehend, die *E-Culture Fair 2010* vorstellen? Als ein kommunikatives Labor, eine Werkstatt, in der auf erfahrungsbezogene Weise neue Ideen präsentiert werden, die vielleicht bald schon vielen Menschen ein fester Begriff sein werden. Sie richtet sich an Professionelle im Bereich Neuer Medien genauso wie an jeden, der neugierig darauf ist, wie elektronische Kultur morgen aussehen könnte.

The *E-Culture Fair 2010* will showcase innovative projects in the crossover fields of creative industry, research, education and media art from August 23 – 25 on the second floor of the Dortmunder U – Centre for Art and Creativity. The fair is the first step of an envisaged long-term cooperation between three partners, namely Virtueel Platform of Amsterdam, the Netherlands, BAM of Ghent, Flanders, Belgium, and medienwerk.nrw of North Rhine-Westphalia, Germany, in affiliation with ecce – european centre for creative economy, organized by Hartware MedienKunstVerein (Dortmund, DE).

In line with previous events held in the Netherlands since 2000, the *E-Culture Fair 2010* is being presented for the first time in Germany as a cooperation project of *ISEA2010 RUHR*, 16th International Symposium on Electronic Art.

For many years now, digitization and networking have been changing our social interactions, the working environment, cultural exchanges and ways of making and engaging with art. By now the possibilities of digital media are integrated into daily life as a matter of course. Topical examples of this common electronic culture are social networks like YouTube or Facebook, the widespread use of platforms like Twitter and the ubiquity of smartphones. Based on these examples, *E-Culture Fair 2010* can be envisioned as a communicative laboratory, a workshop in which new ideas are presented that may soon become familiar concepts for many. *E-Culture Fair 2010* is aimed at new-media professionals as well as anyone curious about the electronic culture of tomorrow.

In einem Ausstellungs- und Messebereich, in Workshops und Präsentationen haben internationale Künstler und Kreative während der *E-Culture Fair 2010* die Möglichkeit, ihre neuesten Arbeiten zu zeigen und zukünftige Kooperationen im Kontext elektronischer Kultur vorzudenken. Ziel ist es, den aktuellen Stand der verschiedenen kreativen Anwendungen sowie die sozialen und kulturellen Transformationen im Bereich des Digitalen abzubilden, ebenso wie ihre künstlerische Reflexion. Die *E-Culture Fair 2010* ist auf spielerische Weise erfahrbar, zugleich fördert sie in Diskussionsforen einen vertiefenden Austausch zwischen Kreativwirtschaft, Forschung und Medienkunst.

E-CULTURE VERSTEHEN WIR ALS... einen seit Ende der 1990er Jahre zuerst in den Niederlanden eingeführten Begriff, der die Auswirkungen der Digitalisierung auf die Produktion, Distribution und Präsentation von Kultur bezeichnet. Das Internet und die digitalen Medien haben Einfluss auf die Art und Weise, in der Künstler sich ausdrücken; auf die Art und Weise wie Bibliotheken der Öffentlichkeit ihre Informationen vermitteln; auf den Umgang der Massenmedien mit Information, öffentlichen Diskussionen und kulturellen Inhalten; und auf die individuelle Nutzung von Medien. Mit E-Culture sind alle Formen des Ausdrucks, der Reflexion und der Teilhabe im Bereich des Digitalen gemeint. Zentrales Thema der *E-Culture Fair 2010* ist: „For more than one“. Damit sind Anwendungen, Methoden oder künstlerische Positionen gemeint, die sich im Kontext neuer Medien an mehr als einen Nutzer richten – z.B. mit neuen Ideen des Zusammenspiels von vernetzter digitaler Technologie und physischem Raum. Im Mittelpunkt stehen Projekte, die soziale Interaktion erlauben, haptische Interfaces, neue Wege zu spielen und zu lernen und Möglichkeiten, komplexe Informationen in praktischen Kontexten zu verwenden.

PROGRAMM An den drei Öffnungstagen ist die *E-Culture Fair 2010* von 10:00–20:00 Uhr im Dortmunder U zu sehen. Von jeweils 10:30–17:30 Uhr stellen verschiedene Entwickler und Labore im Rahmen von Live-Präsentationen ihre neuesten Anwendungen, Tools oder Arbeitsmethoden vor, während im Ausstellungsbereich verschiedene Projekte aus dem Bereich Medienkunst gezeigt werden. Abends bestehen Möglichkeiten für tiefer gehende Diskussionen. Auf der Leonie-Reygers-Terrasse am Haupteingang präsentiert sich das Multimedia-Festival *Prototypen://* (Labor für sensorische Annehmlichkeiten). Ebenfalls dort werden Besucher, die ein Mobiltelefon mit Android-Betriebssystem oder ein iPhone nutzen, Gelegenheit haben, mit Augmented Reality-Bausteinen zu spielen und

The exhibition environment of *E-Culture Fair 2010* in combination with workshops and live presentations offer international creatives and artists an opportunity to showcase their latest works and to anticipate future collaborations in the context of electronic culture. The intention is to display the various creative applications in the digital field, and to discuss social and cultural transformations together with current artistic reflections. Playfulness remains a hallmark of *E-Culture Fair 2010*, but it also fosters in-depth exchange via discussion forums.

WE CONCEIVE E-CULTURE AS... a notion, first introduced in the Netherlands in the late 1990s, indicating the impact of digital technology on the production, distribution and presentation of culture. The internet and digital media influence the way in which artists express themselves, the manner in which libraries provide the public with their information, the mass media's interaction with information, public debate and cultural content, and on the individual use of media. E-culture refers to all forms of expression, reflection and participation in the digital realm. The main theme of *E-Culture Fair 2010* is summed up by “For more than one”: projects for multiple users that deploy interesting combinations of the possibilities of (networked) media technology and physical space. The projects we present enable interesting social interaction (indoor or outdoor), tangible interfaces, and new ways of playing and learning; they propose good ways of applying (complex) information in practical contexts.

PROGRAMME The fair is open for three days from 10:00 to 20:00 at the Dortmunder U. Daily from 10:30 to 17:30, various developers and laboratories give live presentations of their latest applications, tools or work methods, while a wide range of cultural projects are on show in the exhibition area. There are possibilities in the evenings for more in-depth discussions. The multimedia festival *Prototypen://* from the Labor für

eine große, kollaborative und virtuelle Skulptur zu erschaffen. In einem anderen Außenbereich in unmittelbarer Nähe zum Dortmunder U steht auf einem LKW-Hänger der übergroße, interaktive Videoschirm des *Dropstuff*-Teams, der zur spielerischen Manipulation und zum Eingreifen einlädt. Und wer sich je gefragt hat, wie es wohl wäre, die Welt durch die Augen einer anderen Person zu sehen, kann diese Erfahrung während eines Rundgangs durch das Dortmunder U mit den von CREW entwickelten Helmen des *W(Double U)*-Projekts machen, einer Arbeit, die in Kooperation mit dem Zentrum für Digitale Medien der Universität Hasselt, Belgien, entstand. Zum Abschluss der *E-Culture Fair 2010* werden am 25. August ab 21:00 Uhr in einer großen audiovisuellen Außeninstallation des MediaLABs (Hogeschool van Amsterdam) auf der an das Dortmunder U angrenzenden Fassade des Bürogebäudes neben dem Haupteingang große, interaktive Videoprojektionen zu sehen sein, die von den Besuchern gesteuert werden können. Ab 23:00 Uhr wird die Abschlussparty der *E-Culture Fair 2010* gemeinsam mit dem Team von *ISEA2010 RUHR* auf den Gewölbekeller unter dem Dortmunder U ausgeweitet, der Gelegenheit bietet, sich in lockerer Atmosphäre und unterhalb von neuester elektronischer Musik kennenzulernen.

Als erste Veranstaltung dieser Art im Dortmunder U zeigt die *E-Culture Fair 2010*, was der Begriff Kreativität im 21. Jahrhundert für die Regionen NRW, Flandern und Niederlande bedeuten kann. Neben der Präsentation und Vermittlung von Kunst ist die Förderung von Kreativität Kernbestandteil des neuen Zentrums für Kunst und Kreativität in Dortmund – Zielgruppen sind dabei die Kreativwirtschaft, Medienkunstinstitutionen, Hochschulen mit gestalterischen Fakultäten und Medienkünstler. Die *E-Culture Fair 2010* wird in Zusammenarbeit mit *ecce – european centre for creative economy* entwickelt, einem der Partner im Dortmunder U. Im Rahmen der Europäischen Kulturhauptstadt *RUHR.2010* wurde *ecce* als Zentrum für kreative Ökonomie gegründet. Langfristiges Ziel ist es, die Metropole Ruhr zu einer führenden Kreativregion Europas zu machen.

Die *E-Culture Fair 2010* wird gefördert vom Ministerpräsidenten des Landes Nordrhein-Westfalen, der Stadt Dortmund, dem Kulturbüro der Stadt Dortmund, dem Auswärtigen Amt und dem Ministerium für Bildung, Kultur und Wissenschaft der Niederlande, NL-RUHR 2010, der Flämischen Repräsentanz, Berlin, sowie von den Flämischen Behörden, Flanders DC und IBBT.

sensorische Annehmlichkeiten (Sensory Amenities Lab) takes place at the main entrance (on Leonie-Reygers-Terrasse). In front of the Dortmunder U, people in possession of an iPhone or Android-enabled phone can play with Augmented Reality toy blocks. Parked in the outdoor area next to the U is a truck trailer with an oversized, interactive video screen conceived by the *Dropstuff* team – ideal for playful manipulation and public interactive engagement. *W(Double U)* invites users to walk round the Dortmunder U while linked to someone else by state-of-the-art immersive technology, developed by CREW in collaboration with the Expertise Centre for Digital Media, University of Hasselt, Belgium. The closing party of *E-Culture Fair 2010* (starting at 21:00 on 25 August) opens with large interactive video projections on the facade of the office block adjacent to the Dortmunder U. The audience can interact from small stages in front of the facade. The project is developed by MediaLAB (Hogeschool van Amsterdam). The closing party expands at 23:00 when the *E-Culture Fair 2010* opens the vaulted cellar underneath the Dortmunder U, jointly organized with *ISEA2010 RUHR*, providing an opportunity to get to know each other in a relaxed atmosphere accompanied by bleeding edge electronic music.

As the first event of its kind in the Dortmunder U, *E-Culture Fair 2010* shows what the concept of creativity can mean in the 21st century for the regions of North Rhine-Westphalia, Flanders and the Netherlands. Besides the presentation and communication of art, the fostering of creativity is one of the integral elements of the new Centre for Art and Creativity in Dortmund, encompassing creative industry, media art institutions, universities with creative departments and media artists. The *E-Culture Fair 2010* is developed in cooperation with *ecce – european centre for creative economy*, a Dortmund U partner founded in the framework of the European Capital of Culture *RUHR.2010*. The long-term goal of *ecce* is to make the Ruhr Metropolis Europe's leading creative region.

E-Culture Fair 2010 is supported by the Minister-President of North Rhine-Westphalia, the City of Dortmund, the Culture Office of the City of Dortmund, the Ministry of Education, Culture and Science of the Netherlands, NL-RUHR 2010, Flämische Repräsentanz, Berlin, the Flemish Authorities, Flanders DC and IBBT.

FLOOR VAN SPAENDONCK Virtueel Platform

DIRK DE WIT BAM – Flemish institute for visual, audiovisual and media art

DR. ANDREAS BROECKMANN ISEA2010 RUHR/Dortmunder U

E-CULTURE IN DEN NIEDERLANDEN, FLANDERN UND NORDRHEIN-WESTFALEN

INWIEFERN IST DER BEGRIFF DER E-CULTURE FÜR IHRE REGION ODER IHR LAND WICHTIG (ODER NÜTZLICH)?

FVS — Wichtig und nützlich ist die Vorstellung, dass E-Culture eine Praxis ist, die sich (unter anderem) durch ihren aktuellen Entwicklungsstand definiert. Es ist also keine statische, sondern eine sich stets erneuernde, eine stets wechselnde Praxis, die sich inhaltlich auf relevante Entwicklungen in der Gesellschaft konzentriert – ob Bio-Kunst, soziale Netzwerke, Stadtplanung oder Politiken des Körpers. Es ist wichtig, dass sich diese Vorstellung einer sich stets wandelnden Forschung und Entwicklung bei politisch Verantwortlichen, Förderungsinstanzen und anderen Entscheidungsträgern durchsetzt, damit sie von ihnen verstanden und folglich unterstützt wird.

DDW — Das Wort „E-Culture“ ist wichtig, um innerhalb des kulturellen Felds eine größere Öffentlichkeit zu schaffen für die möglichen Auswirkungen von Medien und Technologien auf das Schaffen, Vermitteln, Kontextualisieren und Archivieren von Kunst und Kultur. Diejenigen, die sich früh mit E-Culture auseinandergesetzt haben, haben deren Möglichkeiten vielfach erprobt. Auch der Markt und die Kreativindustrie setzen diese neuen Medien mit ihren neuen Rollen und Funktionsweisen bereits in vollem Umfang ein. Kunstinstitutionen tun sich etwas schwerer damit, diese Möglichkeiten und die neuen Rollenverteilungen zwischen Künstlern, Publikum und Vermittlern auszuloten. Auch der Gesetzgeber tat sich schwer, diesen Veränderungen Rechnung zu tragen. So gesehen ist es interessant, über ein Wort zu verfügen, das es erlaubt, diese neuen Praktiken zu benennen und zu beschreiben. Letztlich geht es aber um Kultur; und hier gilt, dass das, was gestern neu war, heute bereits Teil unseres Alltags ist. Anders gesagt wird das „E“ in „E-Culture“ in den kommenden zehn Jahren verschwinden.

AB — E-Culture ist für die Region Nordrhein-Westfalen vor allem ein neuer Begriff, der sich im Jahr der Kulturhauptstadt Europas *RUHR.2010* seinen Weg aus den Niederlanden und Flandern, in denen er seit Mitte der 1990er Jahre fester Bestandteil des Diskurses über Neue Medien ist, nach Deutschland gebahnt hat. Das Zusammenspiel von verschiedenen Partnern aus teils unterschiedlichen Kontexten wie BAM, Virtueel Platform, HMKV und ecce ist bezeichnend für den hybriden und dynamischen Charakter von E-Culture, die sich interdisziplinär an der Schnittstelle von Kreativwirtschaft, Medienkunst, Forschung und kultureller Bildung bewegt – und seit Langem fest mit unserer Alltagspraxis und Arbeitswelt verwoben ist.

E-CULTURE IN THE NETHERLANDS, FLANDERS AND NORTH RHINE-WESTPHALIA

WHAT'S IMPORTANT (OR USEFUL?) ABOUT THE NOTION OF E-CULTURE FOR YOUR REGION/COUNTRY?

FVS — Important and useful is the notion that e-culture is a discipline to be characterized by – among other things – its current state of development. It's not a static discipline, then, but one that is renewing, constantly changing, focusing on content related to developments in society. Be it bio-art, social networks, cities or the body, this notion of renewing research and development is important to realize for policymakers, funding bodies and so on in order to understand and support the discipline.

DDW — The word e-culture is important for demanding more attention in the broad cultural field for the potential impact of media and technology on making, distributing, contextualizing and archiving art and culture. Early adopters have figured prominently in testing these possibilities, and the market and creative industries fully implement these media and the associated new roles and ways of working. Art institutions are slower to investigate these new possibilities and new roles in-between artists, audiences and mediators. Policymakers, too, had difficulties in implementing these changes in their criteria. Therefore, it's interesting to have a word to name and describe these new practices. But in the end, it's about culture. What was new yesterday is ordinary today, and the "e" in "e-culture" will disappear during the next decade.

AB — In North Rhine-Westphalia e-culture is mainly a new term that in the wake of European Cultural Capital *RUHR.2010* found its way to Germany via the Netherlands and Flanders, where it has been an integral part of the discourse on new media since the 1990s. The interaction between various partners from partly different contexts – like BAM, Virtueel Platform, HMKV and ecce – is characteristic of the hybrid and dynamic character of e-culture, which transcends the traditional boundaries between the creative industries, media art, research and cultural education, and has been intricately linked to our daily practice and work environment for quite some time.

WAS VERSTEHEN WIR IN UNSEREN LÄNDERN UND REGIONEN UNTER DEM BEGRIFF „E-CULTURE“?

FVS — E-Culture wird als Bestandteil unterschiedlicher kultureller Praktiken verstanden. Hierbei erweisen sich bestimmte Praktiken – Architektur, Design und Kulturerbe – als anpassungsfähiger als andere. E-Culture ist Teil der Kulturpolitik.

DDW — Ich würde E-Culture nicht als neue Praxis bezeichnen. Ich spreche lieber von neuen Praktiken, die Künstler, Kritiker, Kuratoren, Archivare und Kunstvermittler entwickeln, wenn sie neue Technologien einsetzen. Diese Medien und Technologien haben Auswirkungen auf die Themen und Formen, aber auch auf die Prozesse. Man achtet verstärkt auf Kollaboration und Austausch zwischen den einzelnen Kunstbereichen sowie mit anderen Feldern wie Design, Forschung und der Kreativindustrie. Andere Akteure suchen ihrerseits verstärkt die Zusammenarbeit mit Künstlern, Designern und Kunstinstitutionen, deren innovative Methoden und Erkenntnisse sich positiv auf die relativ starren Rahmenbedingungen von Forschung und Produktion auswirken können. Dies bedeutet, dass sich Kultur, Wissenschaft, Bildung und Wirtschaft sowie bestimmte Bereiche des Alltags (Soziales, Wellness, Gesundheit...) für die Forschungsergebnisse, das Wissen und die Produktionen Anderer empfänglicher zeigen sollten – auch für die Unterschiede in den Ansätzen und Methodologien.

AB — Der Begriff E-Culture ist der Versuch, eine Orientierung für politisches Handeln zu bieten. Auf einer inhaltlichen Ebene gliedert sich unser Verständnis im Zuge der Vorbereitungen der *E-Culture Fair 2010* in drei wesentliche Teilbereiche: innovative Anwendungen im Kontext der Kreativwirtschaft, künstlerische Reflexionen durch Arbeiten, die von vernetzter, digitaler Technologie ermöglicht werden oder sich mit ihren gesellschaftlichen Konsequenzen auseinandersetzen, und die Erforschung der kulturellen Transformationen durch Neue Medien.

WIE HAT SICH E-CULTURE IN IHREM LAND ODER IHRER REGION IN DEN LETZTEN JAHREN IN BEZUG AUF PROJEKTE, INSTITUTIONEN ODER NETZWERKE ENTWICKELT?

FVS — Die Niederlande sind für ihre in den 1990er Jahren initiierten Netzwerke und politischen Förderungsprogramme bekannt. Virtueel Platform ist ein Beispiel für die von den frühen Befürwortern der E-Culture zur Durchführung medienpolitischer und spartenübergreifender Veranstaltungen gegründeten Organisationen, genauso wie V2_, Waag Society, De Balie, Paradiso, Submarine und Steim. Festivals wie Next 5 Minutes, DEAF und Doors of Perception oder Initiativen wie DDS haben den Ruf der Niederlande im Bereich der E-Culture-Aktivitäten begründet. Auch die *E-Culture Fair* wurde in jenen Jahren gegründet.

DDW — In Belgien/Flandern hat sich die E-Culture etwas langsamer entwickelt. Hier wurde sie initiiert von einzelnen Akteuren, die an Universitäten oder später an Medieninstituten im Ausland tätig waren. In Belgien/Flandern gibt es keine großen Medieninstitute wie De Waag oder V2_. Die meisten Medienlabore bleiben übersichtlich und sind aus Künstler-, Designer- oder Entwicklerkollektiven hervorgegangen, so zum Beispiel FoAM, Constant, OKNO, lab+au, iMAL und jüngst timelab. Verschiedene Kunstinstitu-

WHAT DO WE UNDERSTAND E-CULTURE TO MEAN IN OUR COUNTRIES/REGIONS?

FVS — E-culture is understood as part of all cultural disciplines, some disciplines like architecture, design and heritage are more adaptive. E-culture is an integral component of cultural policy.

DDW — I wouldn't call e-culture a new discipline. I prefer to talk about new practices that artists, critics, curators, archivists, art mediators develop when they make use of technology. These media and technology affect not only themes and forms, but also the processes: more attention is paid to collaboration and exchange between art disciplines and with external fields like design, research, the creative industries. On the other hand, other domains are seeking collaboration with artists, designers and art organizations because they offer innovative methods and insights which can have a positive impact on the rather standardized framework of research and production. This means that different fields like culture, science, education, economy and a number of areas in our daily lives (social, wellness, health, and so on) should be more open to each other's research, knowledge and creations. And be open to the difference in approach and methodology.

AB — Coining the term "e-culture" is an attempt to provide guidance for political action. As far as content is concerned, our understanding, in the run-up to *E-Culture Fair 2010*, distinguishes three main areas: innovative applications in the context of the creative industries; artistic reflections through works that are enabled by networked digital technologies or deal with the social consequences; and finally research on cultural transformations through new media.

HOW DID E-CULTURE DEVELOP RECENTLY IN YOUR COUNTRY/REGION IN TERMS OF PROJECTS, INSTITUTIONS, NETWORKS?

FVS — The Netherlands is known for the networks and cultural policy agendas initiated in the 1990s. Virtueel Platform is an example of an organization founded by early e-culture adopters like V2_, Waag Society, De Balie, Paradiso, Submarine and Steim in order to shape media policy and combined events. Festivals like Next 5 Minutes, DEAF, Doors of Perception or an initiative like the DDS made the Netherlands known for e-culture activities; the *E-Culture Fair* is also a product of those early days.

DDW — E-culture developed more slowly in Flanders and Belgium as a whole. The early adopters were individuals working in universities and later in media institutions abroad. In Flanders, there are no big media labs like De Waag or V2_. Most labs are small and grew out of collectives of artists, designers and developers, for example FOAM, Constant, OKNO, lab-au, iMAL and recently timelab. Some of the existing art institutions play a leading role in supporting artists and implementing media and technology in different functions, like Ancienne Belgique, Het Paleis, Buda, 233 or Vooruit. And finally, research groups

tionen – Ancienne Belgique, Het Paleis, Buda, 233 oder Vooruit – spielen eine führende Rolle in dieser Entwicklung. Sie unterstützen einerseits Künstler und setzen andererseits neue Medien und Technologien in verschiedenen funktionellen Bereichen ein. Schließlich haben vereinzelte universitäre Forschungsgruppen und Unternehmen mit Künstlern und Kulturinstitutionen zusammengearbeitet, um neue Anwendungen zu entwickeln. Die Netzwerke zwischen diesen Kollektiven, Kulturinstitutionen, Forschungsgruppen und Unternehmen verdichten sich; Vermittler in den Bereichen Kunst und Kulturerbe (wie BAM und Faro), Forschung (IBBT) und Kreativwirtschaft (Flanders DC) spielen in diesem Prozess eine wichtige Rolle. Die internationalen Netzwerke dieser Organisationen beschränken sich gegenwärtig auf europäische Länder (sprich Nachbarländer), aber Künstler und Kollektive erkunden und bilden zunehmend größere Netzwerke auf anderen Kontinenten.

AB — Anders als in den Niederlanden und Flandern gab es in Nordrhein-Westfalen bis vor kurzem eine klare Trennung zwischen Kreativwirtschaft / Design, (Medien)Kunst und Forschung. Erst jetzt werden die Grenzen zwischen diesen Disziplinen langsam durchlässiger, öffnen sich – gerade im Zuge der Kulturhauptstadt *RUHR.2010* – Fenster für innovative Kooperationen zwischen wichtigen Akteuren im Kontext elektronischer Kunst und Kultur, wie z.B. den Hochschulen mit gestalterischen Fakultäten (etwa der Kunsthochschule für Medien Köln oder der Folkwang Universität der Künste, Essen) und Netzwerken wie dem medienwerk.nrw mit seinen aktiven Mitgliedern.

WELCHE SIND DIE GRÖSSTEN HERAUSFORDERUNGEN FÜR DIE ENTWICKLUNG DER E-CULTURE IN IHRER REGION ODER IHREM LAND?

FVS — Die E-Culture wird von den politischen Entscheidungsträgern und Kunstinstitutionen wahrgenommen. Dennoch besteht die Gefahr, dass das öffentliche Interesse nachlässt, weil nicht für jeden ersichtlich ist, wieso man mit den fortwährenden Entwicklungen und Veränderungen Schritt halten muss.

DDW — E-Culture wird in Belgien / Flandern trotz zahlreicher Sensibilisierungskampagnen und Pilotprojekte noch nicht wirklich umgesetzt. Angesichts der wirtschaftlichen Krise besteht immer die Gefahr, dass neue Projekte und Innovationen als Erste von Budgetkürzungen betroffen sind. Darüber hinaus lässt die Haushaltslage keinen Spielraum, um wichtige Impulse mit zusätzlichen öffentlichen Geldern zu setzen.

AB — In Nordrhein-Westfalen geht es momentan vor allem um die grundsätzliche Wahrnehmung dieses Begriffs und um die Identifikation der verschiedenen Akteure im Kontext elektronischer Kultur mit diesem, die sich oftmals anders verorten. Eine der größten Herausforderungen dürfte die kritische Begleitung der Wandlungsprozesse sein, dem E-Culture in einer Zeit unterworfen ist, in der Neue Medien aus der

of universities and some companies have been working together with artists and cultural institutions to develop new applications. The networking between these collectives, cultural institutions, research groups and companies is slowly growing. An important role is played by mediators in the sector of art and heritage (like BAM and Faro), research (IBBT) and creative economy (Flanders DC). The international networks of these organizations are currently limited to European (neighbouring) countries but artists and collectives are exploring and building larger networks on other continents.

AB — In North Rhine-Westphalia, contrary to the Netherlands and Flanders, there was until recently a clear distinction between creative industries, design, (media) art and research. The boundaries between these various disciplines are only now (mainly in the wake of *RUHR.2010*) becoming more porous, as new opportunities arise for innovative collaborations between important actors in the context of electronic arts and culture, notably academies with a design department (for instance the Academy of Media Arts Cologne and the Folkwang University of the Arts in Essen) and networks such as *medienwerk.nrw*, with its active members.

WHAT ARE THE MAIN CHALLENGES FOR THE DEVELOPMENT OF E-CULTURE IN YOUR COUNTRY/REGION?

FVS — E-culture is being adopted by policymakers and other art-organizations – but there is a risk that people are not aware of the need to keep up with the constant changes and developments to which it is subject.

DDW — E-culture has yet to be implemented in Belgium and Flanders, but pilots and showcase projects have been carried out. The crisis and budget cuts mean there is a risk that new projects and innovation will suffer.

AB — In North Rhine-Westphalia the main issue today is the perception of the notion of e-culture as such and the need for the various actors in the field of electronic culture, who often operate in other domains, to identify with this notion. One of the main challenges is the critical assessment of the transformation processes to which e-culture is subjected at a time when new media have become an intrinsic part of everyday culture and work environments, and are therefore no longer distinctive from other forms of expression and participation in the cultural context. It is certainly no coincidence that *E-Culture*

Alltagskultur und der Arbeitswelt nicht mehr wegzudenken sind und somit als Distinktionsmerkmal gegenüber anderen Formen des Ausdrucks und der Teilhabe im kulturellen Kontext nicht mehr ausreichen. Nicht zufällig wird auf der *E-Culture Fair 2010* mit dem Motto „For more than one“ genau diese Hybridität thematisiert. Auf der anderen Seite werden sich vorhandene Kulturinstitutionen in Struktur und Angebot verändern müssen. In einer Region wie dem Ruhrgebiet bemerkt man radikaler als in behüteten Kulturklaven, wie sehr die Selbstverständlichkeit abnimmt, mit der in Kommunen Hochkultur gefördert wird. Das geschieht in dem Maße, wie ganze Generationen nachwachsen, denen der utopische Wert dieser Hochkultur nicht mehr vermittelt wird. Diese Kultur bewegt sich oft weit entfernt vom Alltagsleben junger Menschen, aber auch vieler Erwachsener. In das Kulturbürgertum wachsen immer weniger Menschen selbstverständlich hinein. Kultureinrichtungen wie das Dortmunder U als Gastgeber der *E-Culture Fair 2010* müssen sich gegenüber dieser Situation offensiv verhalten. Sie müssen sich öffnen – nicht nur, um die eigene Existenz zu retten, sondern auch, um den gesellschaftlichen Auftrag von Kultur zu vermitteln und weiter zu entwickeln. Das „U“ kann zu diesem Prozess etwas beitragen. Dies betrifft die Kreativwirtschaft, aber auch den Diskurs über Gegenwartskunst und Forschung. Diesen Prozess wollen wir mit wissenschaftlichen Aktivitäten begleiten.

WO LIEGEN DIE CHANCEN FÜR DIE ENTWICKLUNG DER E-CULTURE IN IHRER REGION ODER IHREM LAND?

DDW — Belgien/Flandern braucht eine Politik, die Impulse setzt, die Begegnungen, Austausch und Kollaborationen stimuliert, eine Politik, die den Dialog zwischen den einzelnen Bereichen fördert statt eine neue „Disziplin“ zu schaffen, was wiederum eine neue Kategorie und neue Abgrenzungen bedeuten würde. E-Culture ist für uns also Teil einer weitläufigeren Tendenz hin zu einer spartenübergreifenden Praxis.

AB — Das Ruhrgebiet steckt immer noch in einer Identitätskrise. Das Image ist weiterhin stark durch Kohle, Stahl und Bier bestimmt. Doch die alten Schornsteine und Fördertürme sind nur noch Folklore. Hier gibt es nunmehr die einmalige Möglichkeit, eine Leerstelle mit neuem Inhalt zu füllen. Gerade in diesem Zusammenhang können innovative Kulturprojekte und -institutionen, Künstler und Kreative gerade im Kontext vernetzter digitaler Medien eine wichtige Rolle spielen. Die Kulturhauptstadt führt dazu, dass immer mehr Menschen den Zusammenhang zwischen den verschiedenen Städten ihrer Region verstehen und das Ruhrgebiet als aufstrebende Region nicht nur gemeinsamer Mentalität, sondern eben auch der innovativen Ideen und der Forschung verstehen.

Fair 2010, with its slogan “For more than one”, should address precisely this hybridity. Existing cultural institutions, on the other hand, will have to change in terms of their structure and offerings. In a region like the Ruhr, the extent to which local administrations no longer feel compelled to support “high” culture is felt much more sharply than in protected cultural enclaves. This trend is further exacerbated by the fact that the utopian values of this high culture are no longer communicated to the follow-on generations. This culture often operates remote from the everyday lives of young people, but also of many adults. Fewer people grow up to become part of the culturally educated middle classes. Cultural institutions such as the Dortmunder U, one of the hosts of *E-Culture Fair 2010*, must take offensive action to alleviate this situation. They must open up – not only to secure their own existence, but also to mediate and expand the social mission of culture. The “U” can effectively contribute something to this process. This concerns the creative economy, but also the discourse on contemporary art and research. We intend to accompany this process with scientific activities.

WHAT ARE THE MAIN CHANCES FOR THE DEVELOPMENT OF E-CULTURE IN YOUR COUNTRY OR REGION?

DDW — In Flanders and the rest of Belgium we need a policy of impulses that would stimulate more encounters, exchange and collaboration, and a policy of dialogue between domains. What we don’t need is a new “discipline” that would mean a new box and new walls. For us, then, e-culture is part of a larger crossover tendency between the domains.

AB — The Ruhr is still stuck in an identity crisis. Its image is still strongly defined by coal, steel and beer. But today the old factory chimneys and shaft towers are nothing but folklore. We now have a unique chance to fill this gap with new content. In this situation, an important role can be played by innovative cultural projects and institutions, by artists and creative people, particularly as regards networked digital media. Thanks to *RUHR 2010*, more and more people are beginning to understand the relationships between the cities in their region and see the Ruhr as an emerging region characterized not only by a common mentality but also by innovative ideas and research.

ERIC KLUITENBERG

E-CULTURE IN EINER SICH WANDELNDEN MEDIEN- LANDSCHAFT

AUF DEM WEG ZU EINEM FUNKTIONELLEN UMGANG MIT DER
KULTUR DER NEUEN MEDIEN

Seit dem frühen 20. Jahrhundert ist die Kunst Wortführerin im produktiven Dialog mit den neuesten technischen Entwicklungen. In der Vorkriegszeit waren es die verschiedenen europäischen Avantgarden, die der Technik auf den Leib rückten. Diese Bewegungen zeichneten sich durch ihre Vielfalt aus und reichten vom lebhaften Nihilismus der Dadaisten und ekstatischen Kult der Futuristen bis hin zum pragmatisch-utopistischen Ansatz des Bauhaus und der Konstruktivisten. Nach dem Krieg ging der Stab an die amerikanische Kunst und die Technologiebewegung um Künstler wie Robert Rauschenberg und Wissenschaftler wie Billy Klüver über, die unsere Vorstellung von Kunst und Technologie grundlegend veränderten.

Rückblickend erkennen wir, dass die „explosionsartige“ Zunahme der Aktivitäten auf diesem Gebiet mit der Miniaturisierung der Computertechnologie (mitsamt der entsprechend sinkenden Kosten) und dem technischen Entwicklungsschub der 1980er Jahre zusammenfällt. Der Markt führte eine „Demokratisierung“ der Technik in einem bis dahin unbekanntem Ausmaß herbei: Die Instrumente der Wissenschaftler und EDV-Spezialisten standen nunmehr Buchhaltern, Gemüsehändlern, Drogisten, Bastlern, Designern und Künstlern zur Verfügung.

Waren die Maschinen in den 1980er Jahren noch langsam und sperrig, so mutierten sie Anfang der 1990er zu ausgewachsenen Multimedia-Tools, mit denen sich Bilder, Ton, Text, Daten und interaktive Anwendungen auf völlig neue Art und Weise miteinander verknüpfen ließen (die Ära der CD-ROM). Für Künstler brach die Zeit der neuen, grenzenlos flexiblen und synthetischen Kunstformen an. Nahezu jeder Künstler war fortan in der Lage, aus Bildern, Klang und Bewegung eine Symphonie entstehen zu lassen, wie sie sich Skrjabin nicht hätte erträumen lassen.

E-CULTURE IN A TRANSFORMING MEDIA LANDSCAPE

TOWARDS A FUNCTIONAL APPROACH TO NEW MEDIA CULTURE

The arts have been at the forefront of a productive discourse with the latest technological developments since the first decades of the 20th century. In the pre-war period, the technological beast was the prey of various European avant-garde groups. Such movements were always highly diverse, varying from the animated nihilism of Dada, the ecstatic adoration of the Futurists to the more pragmatic utopian approach of Bauhaus and the Constructivists. After the war, the gauntlet passed to the American Art and Technology movement which centred on artists like Robert Rauschenberg and scientists like Billy Klüver, who refigured thinking on art and technology.

In hindsight, we realize that the real “explosion” of activity accompanied the miniaturization of computer technology (and corresponding declining costs) and the tide that came into its own in the 1980s. The market “democratized” technology on a previously unseen scale. The instruments of scientists and IT specialists suddenly became that of the bookkeeper, grocer, chemist, hobbyist, designer and artist.

Where the machines of the 1980s were cumbersome, by the early '90s they had become fully-fledged multi-media tools able to connect image, sound, text, data and interaction in an entirely new way (the era of the CD ROM). For artists, this was the dawning of the age of new, limitlessly flexible synthetic art forms. A symphony of image, sound and movement of which Scriabin could only dream, was now within reach of almost every artist.

Die Interaktion zwischen verschiedenen Bereichen (in zufälliger Reihenfolge: Wissenschaft, Kunst, Handel, Technologie und Alltag) brachte hervor, was man als eine „Kultur der neuen Medien“ bezeichnen kann. Der hybride Charakter ihres Ursprungs ist zugleich ihr Erkennungszeichen: Die Kultur der neuen Medien beschränkt sich nicht auf einen dieser Bereiche, sondern umfasst und berührt sie alle. Es handelt sich demnach um ein Phänomen, dessen Verständnis und Aneignung für Außenstehende mit Schwierigkeiten verbunden ist.

Die Kultur der neuen Medien erlebte ihren endgültigen Durchbruch Mitte der 1990er Jahre mit dem Aufkommen des Internets. Das Internet begann als vornehmlich textorientiertes Kommunikationsmedium, welches tief in der wissenschaftlichen Kultur der Labore verwurzelt war, aus der es hervorging. Mit einer Rasanz, die sogar seine Macher erstaunte, wandelte es sich in der Folge jedoch zu einem großflächigen und nahezu allumfassenden Multimedienetzwerk, das sich nacheinander alle anderen Medienformen und -modalitäten einverleibte (Radio, TV, Telefon, Fotografie, audiovisuelle Archive, E-mails, Nachrichtengruppen und interaktive Medienformen, die vor 15 Jahren allenfalls auf CD-ROM vorstellbar waren). Dieser Prozess wird gemeinhin als „Medienkonvergenz“ bezeichnet. Im Wesentlichen verweist dieser Begriff auf den Umstand, dass mittlerweile quasi alle Medienkanäle in Anbetracht der technischen und wirtschaftlichen Vorteile des Internets den Weg der Digitalisierung gewählt haben: Audio- und Videoproduktion, Radio und Fernsehen, Nachrichten- und Pressefotografie, Layout und Druck von Printmedien, Telekommunikationsverbindungen. Dies wiederum hat enorme Auswirkungen auf die öffentliche Funktion der Medien im Allgemeinen und die Stellung von Kunst und Kultur in der neuen Medienlandschaft im Besonderen.

Diese Entwicklung hat auch ihre Schattenseiten. Die Konvergenz der Medien hat den Konsolidierungstrend auf dem Medienmarkt exponentiell beschleunigt, insofern sie der bereits eingeleiteten Internationalisierung elektronischer Medienanbieter weiter Vorschub leistete, die Ökonomen als „horizontale Integration in der Medienindustrie“ bezeichnen: Medienunternehmen fusionierten oder wurden als Filialen von Medienkonzernen übernommen, die somit den freien Wettbewerb zunehmend unterbanden. (Wirtschaftsexperten sind sich einig, dass dies eine Gefahr für den Markt darstellt.) Der Trend, alle Medienkanäle und -formen zu digitalisieren, hat ferner die so genannte „vertikale Integration“ in der Medien- und

The interaction between the various fields (in random order: science, art, commerce, technology and everyday life) sparked off something that can be called a “new media culture”. The hybrid character of its origins is its signature. New media culture is not limited to any one of these areas but covers or cross-cuts all of them, making it a phenomenon that is difficult for relative outsiders to comprehend and use.

The new media culture underwent a definitive breakthrough in the mid-1990s with the advent of the internet. This initially began as a primarily text-communication oriented medium with strong roots in the scientific laboratory culture from which it emerged. But internet became a comprehensive and almost all-encompassing multi-media network at a pace that astonished even those involved. All other media forms and modalities were increasingly swallowed up by this multi-media network (radio, television, telephone, photography, audio-visual archives, e-mails, newsgroups and interactive media forms that, fifteen years ago, were only conceivable on CD ROM). This process is generally referred to as “media convergence”. In a nutshell, it refers to the fact that almost all media channels, driven by technical and economic advantages, have since gone digital: audio and video production, radio and television, news and press photography, the layout and printing of print productions, and telecommunications connections. This has enormous implications for the position of art and culture in the new media landscape and for the public functions of media in general.

The development also has its downsides. Convergence of the media has exponentially boosted the consolidation trend in the media market. The increased international dimension of electronic media had been ongoing for some time, referred to by economists as “horizontal integration in the media industry”: media companies merged or were taken over by their own branch creating media conglomerates that increasingly neutralize competition. (Economists are unanimous in seeing the perils this holds for the market). The trend for digitising all media channels and forms has also caused an explo-

Telekommunikationsbranche, sprich: die Bündelung der Produktion von Inhalten (Programmen, redaktionellen Inhalten, Medienformaten, Dienstleistungen), ihres Vertriebs und der Zugangsbereitstellung bis in die Heime der Endnutzer hinein, rasant beschleunigt. (Auch dies sehen Wirtschaftsexperten als eine verheerende Entwicklung an.)

Das Zusammenspiel von massiver horizontaler und vertikaler Integration in Medien und Telekommunikation hat zu einer katastrophalen Verringerung des Angebots frei zugänglicher Informations- und Kommunikationsinhalte geführt. Dies mag auf den ersten Blick widersprüchlich erscheinen, da heutzutage fast jeder Zugang zu Online-Publikationen hat – und in der Tat scheint genau dies momentan die einzige Rettungsboje für eine öffentliche Kultur zu sein. Doch schaut man sich in erster Linie die professionell produzierten Medienprodukte und -dienstleistungen an, erkennt man, dass – mit Ausnahme der öffentlich-rechtlichen Sendeanstalten – die verfügbaren Medien und der Zugang zu Medienkanälen größtenteils von einer schwindenden Zahl global agierender Medienkonzerne bereit gestellt und damit auch kontrolliert werden.

Dies ist nicht nur von einem wirtschaftlichen Standpunkt aus gesehen kontraproduktiv, da es im weltweiten Versagen der Märkte in ungeahnten Größenordnungen resultiert, sondern auch in Hinblick auf die Kultur, in der fortan das Gesetz der Zahlen vorherrscht. Auch die Politik beäugt dieses Phänomen misstrauisch, da es die Meinungsvielfalt ernsthaft gefährdet – man denke nur an den triumphierenden Aufmacher des englischen Boulevardblatts *The Sun* nach dem ersten Wahlsieg von New Labour unter Tony Blair: „It’s The Sun won it!“⁰¹

Um der Konvergenz der Medien und der Konzentration in den internationalen Medienmärkten effektiv entgegenzuwirken, müssen sich kollektives Wissen, Do-it-yourself-Kultur und die verbleibenden öffentlichen Medien gegenseitig ergänzen und erkennen, dass sie aufeinander angewiesen sind.⁰² Einzig und allein der Schutz des öffentlichen Zugangs zu Medien kann langfristig die Vielfalt und Qualität des öffentlichen Informations- und Kommunikationsangebots gewährleisten. In diesem Kontext operiert auch die Kultur der neuen Medien, hier lassen sich klar ihre Aufgaben und ihre Verantwortung ausmachen.

sive proliferation of “vertical integration” in the media and telecommunications industry: the confluence of distribution, content production (programmes, editorial content, media formats, services) and the provision of access for final users, even into the very homes of individual consumers. (Which economists deem utterly disastrous).

The combination of massive horizontal and vertical integration in the media and telecommunications industry has led to a catastrophic decimation of the range of public information and communication on offer. This seems paradoxical in a situation in which almost everyone has access to online publication – which is indeed the only life-buoy for public culture currently at hand. But when professionally produced media products and services are primarily considered, the landscape that unfolds is one in which, apart from public broadcasting companies, the lion’s share of the available media and access to information channels is provided – and therefore controlled – by a swiftly shrinking number of globally active media conglomerates.

This is not only extremely adverse from an economic perspective, resulting as it does in the worldwide failure of markets on an unheard-of scale, but also from a cultural one where the law of numbers reigns supreme. From a political vantage point, the phenomenon is also dreaded because it seriously hampers the diversity of opinion forming – consider the bravura in the headline of British tabloid *The Sun* after the first election of New Labour leader Tony Blair: “It’s The Sun Won It!”⁰¹

In the light of the convergence of media and the concentration in international media markets it should be clear that the “wisdom of the crowds”, the DIY media culture and the various public media are mutually complementary and badly need of each other to effectively counterbalance⁰² the consolidating market forces in the media landscape. Only safeguards of public access combined with pronounced public functions in media production and supply can guarantee the diversity and quality of the public range of information and communication in the long term. This is also the context within which the new media culture functions and within which clear functions and accountabilities can be identified.

DIE KULTUR DER NEUEN MEDIEN Im Bereich der E-Culture sind beide Aspekte (die kreativ-produzierenden Funktionen und das gemeinsame Erstellen von Inhalten) von entscheidender Bedeutung. Streng genommen spielt der staatliche Bereich (Kulturinstitutionen, Regierungen, öffentliche Medienanbieter) vor allem in der kreativen E-Culture oder Kultur der neuen Medien eine Rolle. Seit Mitte der 1990er Jahre ist die Kultur der neuen Medien, im engeren Verständnis, Gegenstand einer lebhaften internationalen Debatte, in der die Niederlande und der niederländische Kultursektor erwiesenermaßen federführend sind. Eine der ersten europäischen Richtlinien für diesen Bereich war die so genannte „Amsterdamer Agenda“, die am 1. November 1997 anlässlich der Konferenz „Practice to Policy“ (Von der Praxis zur Politik) verabschiedet wurde. Dieses Grundsatzpapier hob drei offensichtlich entscheidende Elemente für die rasante Entwicklung der neuen Medienkulturen in Europa hervor: Innovation, Bildung und soziale Qualität.⁰³

Zu diesem Zeitpunkt wurde der Begriff der Innovation vor allem verwandt in Bezug auf die häufige Zusammenarbeit von Künstlern und Kulturproduzenten mit Technologieentwicklern und akademischen Forschern, die sowohl die Anwendungsmöglichkeiten neuer Instrumente als auch die Entwicklung neuer Methoden und die Formulierung von Problemen betraf. Ferner entstanden im Zuge der Erkundung neuer Anwendungsbereiche für neue Medientechnologien produktive Beziehungen zwischen Kultur und Industrie. Es waren vor allem Künstler, die die Grenzen der neuen Medien ausloteten, um in neue Bereiche vorzustoßen, währenddessen die Industrie ihre Instrumente einer ständig wachsenden Gruppe von Produzenten und Kunden bereitstellte.

Im Bildungsbereich wurden Partnerschaften mit Schulen und anderen Lehrinrichtungen angedacht, um Bildungsprojekte und neue (multimediale) Lehrmethoden zu entwickeln. Der Bildungseffekt der neuen Medienkultur wurde hervorgehoben: Der Benutzer nähert sich den neuen Medien spielerisch und macht sich so mühelos mit der Technologie und ihrer Funktionsweise vertraut – informelles Lernen oder „Learning by doing“.

Zudem wurden Kunst und Kultur eine a priori kritische Haltung gegenüber den sozialen Konsequenzen und Auswirkungen der neuen Technologien zugeschrieben. Dank eben dieser kritisch hinterfragenden Mentalität, so die Annahme, würden sie einen wichtigen Beitrag zu einer sozial verträglichen Integration der neuen Medien und Technologien leisten können.

NEW MEDIA CULTURE In the field of e-culture, both aspects (the creative, producing functions and the joint co-creation of content) play a crucial role. In a stricter sense, the public sector (cultural institutions, the role of the government, public media providers) primarily play a part in creative e-culture or new media culture. Since the mid 1990s, this new media culture has, in a rather more confined sense, been the subject of active international debate in which the Netherlands and the Dutch culture sector were clearly pioneers. One of the first policy documents drafted by the sector in a European context was the so-called “Amsterdam Agenda”, presented on 1 November 1997 during the Practice to Police Conference in Amsterdam. The paper identified 3 elements of apparently crucial importance for Europe’s rapidly developing new media culture: innovation, education and social quality.⁰³

At the time, innovation was spoken of with specific reference to the frequent collaborations between artists and cultural producers, and technology developers and academic researchers concerning both the application of new instruments and the development of new methods and formulation of problems. Secondly, with the development of new areas of application for new media technologies, a productive relationship was perceived between culture and industry. Artists in particular were pushing the boundaries of new media into new areas, while industry made the instruments available to ever-increasing groups of producers and customers.

In the education area, partnerships with schools and educational institutions with the objective of developing educational projects and new (multi-medial) teaching methods, was also considered. The educational effect of new media culture was also underlined, in which the public is tempted to play with new media forms and effortlessly becomes familiar with technology and how it works; informal learning or learning by doing.

Additionally, art and culture were allocated a critical position a priori as regards the social consequences and implications of new technology. And, through precisely this critically inquiring mentality, it was deemed capable of making an impor-

Da zahlreiche Kulturprojekte als gemeinsame Initiativen entwickelt wurden und sich in einem realen, anschaulichen Kontext vollzogen, in dem die neuen Medien von einer deutlich vielfältigeren Gruppe von Nutzern eingesetzt wurden als im technischen Labor, entstand die Erwartung, dass die Kultur der neuen Medien entscheidend zur Festigung der sozialen Qualität neuer Medienanwendungen beitragen würde.

KULTURELLE KOMPETENZ In dem 1999 von Virtueel Platform im Anschluss an die Konferenz „Practice to Policy“ publizierten Sammelband *New Media Culture in Europe* schreibt der portugiesische Politiker Luis Soares: „In der Praxis passieren die Dinge so schnell, dass die öffentlichen und politischen Instanzen Europas kaum Schritt halten können.“ Allerdings wurden in den darauf folgenden Jahren in schneller Abfolge theoretische und politische Richtlinien verabschiedet, die den Entwicklungen der neuen Medienkultur Rechnung trugen.

Gegen Ende der 1990er Jahre verschob sich der Schwerpunkt dieser öffentlichen Richtlinien deutlich in Richtung einer Förderung kultureller Kompetenzen. Man ging davon aus, dass die neueren Entwicklungen an der Basis der Gesellschaft nicht wirklich sichtbar und nur unzureichend von Menschen und Institutionen verstanden wurden, welche letztlich die Entscheidungen im öffentlichen und technologischen Bereich trafen. Angesichts des innovativen Charakters von experimenteller Kunst und Kultur taten sich die politisch Verantwortlichen schwer, die Qualität solcher Projekte einzuschätzen; ein besseres Verständnis war vonnöten. Die ausgeprägte Interdisziplinarität der neuen Medienkultur trug ihrerseits zur Komplexität der Sachlage bei.

PUBLIC DOMAIN 2.0 Um die Jahrtausendwende kristallisierte sich ein anderer Diskurs heraus, der sich vor allem damit befasste, wie neue Medien dazu beitragen, die Idee der Public Domain, des Gemeinguts, wiederzubeleben. Dieser Gedanke wurde unter anderem gefördert durch die größeren Entfaltungsmöglichkeiten der Do-It-Yourself-Initiativen im Bereich der neuen Medien. Zu nennen sind hier insbesondere gemeinschaftliche Projekte, in denen unterschiedliche Gruppen von Menschen mit gemeinsamen Interessen neue Medieninstrumente für den Meinungsaustausch und für Organisationszwecke nutzten. In den Niederlanden kam der 1994 gegründeten Netzwerkgemeinschaft De Digitale Stad (DDS), die ihre Blütezeit in den 1990er Jahren hatte, eine Schlüsselfunktion in dieser Entwicklung zu. Obwohl „Die digitale Stadt“ breite internationale Anerkennung fand, wurde sie von den öffentlichen Geldgebern in den Niederlanden nur gelegentlich unterstützt – obwohl politische Instanzen das Netzwerk schließlich sogar

tant contribution to a socially sound integration of new media and new technology. New media cultures were also expected to go a long way towards strengthening the social quality of the new media applications. This was because many cultural projects were developed as joint initiatives (in a real, tangible context where new media is used by a far more diverse group of users than in a technical laboratory).

CULTURAL COMPETENCE In the book *New Media Culture in Europe* (Virtueel Platform, 1999; subsequent to the Practice to Policy Conference) Portuguese policymaker Luis Soares wrote: “At ground level, things happen at a speed which is often incompatible with the speed of Europe’s public and political institutions.” However, in subsequent years, thinking and policy frameworks containing new media culture developments happened in rapid succession.

At the end of the 1990s, there was a pronounced shift in emphasis to increasing cultural competence in public and technological policy frameworks. The assumption was that the developments were not visible at grass roots level and were not sufficiently understood by the people and institutions that took the decisions in the public and technological sector. The groundbreaking nature of artistic and cultural experiments made it particularly difficult for policymakers to determine their value, and a clearer grasp of such experiments was required. The highly interdisciplinary nature of the new media culture made this even more complex.

PUBLIC DOMAIN 2.0 Around the millennium, a different dialogue emerged, one that primarily pondered ways that new media can contribute towards revitalizing the public domain. This could partially be promoted by offering DIY new media initiatives greater scope. Joint projects in particular, in which groups of people used new media tools for the benefit of a shared interest, for opinion-sharing and organizational purposes, offered ideal opportunities for this. In the Netherlands, De Digitale Stad (DDS), a network community founded in 1994 which boomed in the late 1990s, was pivotal in all this. Although DDS also won immense international admiration, it never enjoyed more than incidental support from Dutch pub-

nutzten, um Mitteilungen an die mittlerweile stark angewachsene Community zu versenden. Das DDS-Projekt fiel letztlich seinem eigenen Erfolg zum Opfer: Ohne ein kommerziell orientiertes Finanzierungsmodell (was es damals schlicht nicht gab) konnte es seine Dienstleistungsstruktur nicht länger aufrechterhalten.

E-CULTURE In Folge des E-Commerce-Booms und der zunehmenden Popularität des E-Trading wurde die Kultur der neuen Medien in „E-Culture“ umgetauft. Nach dem berichtigten Dotcom-Crash im Frühjahr 2000 war diese Assoziation jedoch negativ konnotiert und trat in den Hintergrund. Fortan verwies das „E“ nur mehr auf die elektronischen Medien als die Träger der neuen kulturellen Formen, die sich aus den neuen Medien heraus entwickelten. In politischen Kreisen ist der Begriff E-Culture bis heute ein beliebter Terminus, ohne dass dies eine tatsächliche Anerkennung oder praktische Umsetzung zur Folge hätte.

KREATIVWIRTSCHAFT Die Verbindung der Kultur der neuen Medien mit dem schnell wachsenden Markt für neue Medienanwendungen hat sich weitgehend als sehr fruchtbar erwiesen. Dieser erweiterte Kontext eröffnete vor allem solchen Designern und Kulturproduzenten neue Spielräume, die sich mit ihren Medien an ein größeres Publikum wenden (Entertainment, Edutainment, Infotainment und verwandte Bereiche). In dieser Entwicklung gab Großbritannien den Ton an, da man dort schon sehr früh das Potenzial der Creative Industries als Triebkräfte für Innovation und die Erschließung neuer, diversifizierter Märkte erkannte. Zwar arbeiten Designer seit jeher an der Schnittstelle von Kultur und Industrie, durch die neuen digitalen Instrumente und Vertriebskanäle konnten sie aber eine wichtige Nische besetzen und eine neue Industrie entwerfen, in der Information, Kommunikation, Begegnung und Unterhaltung nahtlos ineinander übergehen. Das Resultat ist ein florierender Sektor, der auch von den politischen Entscheidungsträgern ausnahmslos begrüßt wird.

KULTUR 2.0 Insofern die Kultur der neuen Medien stets die Kulturproduzenten und, wenn auch lockerer, die kulturellen Produkte Einzelner und nicht-professioneller Gemeinschaften umfasst hat, lag es auf der Hand, die Möglichkeiten der Vernetzung und der gegenseitigen Befruchtung beider zu untersuchen. Angeregt wurde dies auch durch die Entwicklung des Internets hin zu einem breit gefächerten, multimedialen Medium sowie durch das Entstehen einer neuen Generation elektronischer Konsumgüter, von digitalen Foto- und Videokameras über Bildbearbeitungsprogramme für Heimcomputer

lic funds, not even after political institutions used the network to circulate information to the (meanwhile vast) list of users. DDS was ultimately the victim of its own success; without a more commercially-honed revenue-generating model which, in those days, was not available the facilitating structure had become unfeasible.

E-CULTURE Hard on the heels of the e-commerce boom and the popularity of e-trading, the new media culture was rechristened e-culture. After the notorious dotcom crash of spring 2000, however, this association became tarnished and faded into the background. The “e” mainly referred to the electronic media that was the carrier of the new cultural forms which evolved around the new media. In policy circles, e-culture has remained a popular nomenclature but is rarely recognized or used as such in practice.

CREATIVE INDUSTRY The association of new media culture and the fast-developing market for new media applications in general has proved extremely fruitful. This far broader context opened up fertile ground, predominantly for designers and cultural producers of a range of media for a broader demographic (entertainment, edutainment, infotainment and related areas). The United Kingdom led the way by spotting the potential, at an early stage, of these creative industries as an engine for innovation and new and highly diversified markets. Designers had always worked on the interface of culture and industry but the new digital instruments and distribution channels meant that they occupied a decisive niche, designing a completely new industry where information, communication, encounter and entertainment seamlessly converge. The result is a thriving sector that is also fully embraced by policymakers.

CULTURE 2.0 Because new media culture has always encompassed the cultural producers and, less rigidly, the production of cultural expression by individuals and non-professional communities, investigating opportunities for interconnecting and cross-pollinating the two appeared an obvious step. This was suggested by the development of the internet into a broad multi-media medium, and by the emergence of a new

bis hin zu DIY-Webdesign-Programmen. Neue Internetdienstleistungen wie Fotogalerien und Video-Webseiten (unter anderem YouTube) sowie die rasante Verbreitung von Blogs (Online-Tagebüchern mit Bild und Ton) haben das Spielfeld für kulturelle Partizipation grundlegend verändert. Dieses Phänomen wird gemeinhin als Web 2.0 bezeichnet. Der Aspekt der Aktivität (das Sprechen mit dem bzw. das Antworten auf das Medium) wird dabei als die eigentliche Neuerung angesehen. Internet-Veteranen werden sicherlich anmahnen, dass die Erwidrung das Wesensprinzip des Internets ist und deshalb unter Web 0.1 eingestuft werden sollte.

Das Konzept einer Kultur 2.0 ist ein probates Mittel, um zu untersuchen, wie der professionelle Kultursektor die aktive Teilnahme eines breiten Publikums, unter anderem in den Bereichen der professionellen Kulturproduktion und der Pflege des kulturellen Erbes, fördern kann. Insbesondere der letztgenannte Bereich wird durch die rasante Digitalisierung des Kulturerbes und seine zunehmende Verfügbarkeit im Netz dynamisiert. Diese Entwicklung betrifft zahlreiche Aspekte: die verstärkt interaktive Erkundung von Kulturgütern, das kollektive Erarbeiten von Kunstwerken durch Künstler und einzelnen oder mehreren Kulturkonsumenten, die gemeinsame Kritik und Diskussion kultureller Phänomene (unter anderem in Gruppen und im Internet) und die kreative Wiederverwendung von bestehenden Arbeiten und Materialien.

Doch vor allem Letzteres ist kompliziert. Einerseits fördert die Praxis der kreativen Wiederverwendung bestehender Materialien (Bilder, Musik, Software) die aktive Teilnahme an Kultur im weitesten Sinne. Andererseits schrecken Copyright-Gesetze und Schutzmaßnahmen zur Wahrung der künstlerischen Urheberschaft mögliche Benutzer explizit von einer kreativen Wiederverwendung ab – und dies nicht immer unberechtigt. Initiativen wie Creative Commons⁹⁴ entwickelten deshalb ein alternatives Lizenzsystem, mit dem Kreative und Rechteinhaber ihre Werke (vollständig oder teilweise) für eine kreative Wiederverwendung zu Bildungs- und nicht-kommerziellen Zwecken zur Verfügung stellen können. Der Haken bei diesem System ist jedoch, dass es allenfalls eine Lösung für jene Werke bietet, um deren Existenz der Rechteinhaber weiß und die er bereit ist, für spezifische oder alle Formen der Wiederverwendung freizugeben. Somit wird der Großteil der Materialien, die sich für diese Form der aktiven kulturellen Partizipation eignen, von dieser Regelung nicht abgedeckt.

generation of electronic consumer products from digital photo and video cameras, imaging software programmes for home computers to DIY web design programmes. New web services from photo galleries to video sites (YouTube and others) and the explosion of blogging (online diary entries with sound and image) have entirely changed the playing field for cultural participation. This phenomenon is generally referred to as web 2.0. The active aspect (talking with, and talking back to, the media) is deemed the most innovative. Internet veterans may mumble that talking back is the internet's core principle, so should be categorized under web 0.1.

As a concept, culture 2.0 was suggested as means of investigating how the professional cultural sector could encourage the active participation of a wider public, also in professional cultural production and cultural heritage. The latter is given considerable stimulation by the rapid digitization of cultural heritage and its increasing accessibility on the internet. This involves issues such as a more interactive exploration of the culture available, the co-creation of works by artists with individual culture consumers or communities, and the joint critique of expressions of culture, discussions about this (in groups and on the internet, among others) and the creative reuse of existing works and materials.

The latter is especially complicated. The creative reuse of existing materials (images, music, software) actually promotes active participation in culture in the broadest sense. Copyright provisions and protecting the integrity of artistic productions explicitly discourage creative reuse, and not always without justification. An initiative like Creative Commons⁹⁴ therefore developed an alternative licensing system which makers and right-holders can use to freely give their materials for reuse (partially or wholly) for educational and non-profit purposes. However, the problem with this is that it only offers an answer for works the right-holder is aware of, and for which it is prepared to give freely for specific or all forms of reuse. With this, the bulk of the materials for this form of active cultural participation fall outside the scope of this paper.

E-PARTIZIPATION E-Partizipation bezeichnet einen mit dem Konzept der Kultur 2.0 eng verwandten Handlungsrahmen, der jedoch über die Grenzen des Kultursektors hinaus reicht. Streng genommen bezeichnet der Begriff der E-Partizipation die Möglichkeiten des Bürgers, sich auf verschiedenen Ebenen – also lokal und national – in den Prozess der politischen Entscheidungsfindung einzubringen. Im weiteren Sinne bezeichnet er die durch die Nutzung neuer Medienanwendungen möglichen Aktivitäten, mit denen Bürger aktiv in die Gestaltung ihres Umfelds und der Gesellschaft eingebunden werden können. Ein relativ junges Konzept besagt, dass die Kultur der neuen Medien gerade mit ihrer vermuteten produktiven Rolle, bei der Förderung der sozialen Qualität in einer hoch technologisierten Gesellschaft ihre Nische finden wird.⁰⁵ In gewisser Hinsicht sind Kultur 2.0, „Community-Kunst“ und E-Partizipation benachbarte Konzepte, ihre Angleichung und gegenseitiger Austausch liegen in unmittelbarer Reichweite.

DIE KERNPUNKTE Dieser vereinfachten Übersicht können wir entnehmen, dass sich in weniger als einem Jahrzehnt mindestens fünf sukzessive Handlungskontexte in Bezug auf die Kultur der neuen Medien herausgebildet haben.⁰⁶ Mit anderen Worten werden die Grundsatzfragen alle zwei Jahre erneuert! Diese erstaunliche Erkenntnis dürfte Luis Soares zu denken geben, und man muss sich nunmehr fragen, ob die Basis der Gesellschaft mit dieser Entwicklung Schritt halten kann.

Ausgehend von konkreten Erfahrungen mit der Kultur der neuen Medien scheint es klar, dass Innovation verstärkt in neuen Formen der Zusammenarbeit auf dem Gebiet der Kunst, zwischen Wissenschaft und Forschung, sowie in der engen Verknüpfung mit der Medienindustrie im Bereich der Kreativwirtschaft stattfindet. Der Bildungsaspekt hat sich in zahlreichen Projekten niedergeschlagen, ihm sind mittlerweile eigene Expertisezentren und diverse praktische Anwendungen verpflichtet. In der breit gefächerten Populärkultur, die sich um die neuen Medien herum gebildet hat, scheint sich eine aktive Form der kulturellen Partizipation und eine nicht-professionelle Kulturproduktion Bahn zu brechen. Rein zahlenmäßig manifestiert sich das in der schwindelerregenden Anzahl von Blogs und Videos: Über eine Milliarde Blogsites sind inzwischen weltweit angemeldet, eine Größenordnung, die die kühnsten Erwartungen bei weitem übertrifft.

E-PARTICIPATION E-participation is a policy framework closely related to the concept of culture 2.0 but which transcends the bounds of the cultural sector. In a strict sense, e-participation can be deemed the ways in which citizens can be more closely involved in government functioning at various levels, both local and national. More broadly, this context can be seen as the activities that can involve citizens in developing their own environment and society as a whole, naturally by using new media applications. It is in concept⁰⁵, introduced relatively recently, that the presumed productive role that new media culture might play in reinforcing the social quality of a highly technological society, will find a niche. In a sense, culture 2.0, “community arts” and e-participation are contiguous, and harmonization and cross-pollination are within arm’s length.

THE GIST OF IT From this confined panorama we can deduce that, in less than a decade, at least 5 successive policy contexts have evolved, setting out the new media culture⁰⁶. In other words policy is renewed, astonishingly enough, every 2 years. Luis Soares would be scratching his head. One wonders whether ground level is able to keep pace with developments at policy level.

Based on concrete practical experiences with new media culture, it is clear that innovation is being fully explored in new forms of collaboration in the arts sector between science and research, and also in the intimate interlacing with the media industry in the creative industries sector. The educational dimension has found form in numerous projects and, in the meantime, has its own expertise centres and various practical projects. In a broad popular culture surrounding new media, an active kind of cultural participation and non-professional cultural production seem to have sprung up. In blogs and video, this has reached exponential heights, at least in terms of scale – the number of registered blog-sites, worldwide, has now reached some 1 billion, far outstripping all expectations.

In den Bereichen der professionellen Kulturproduktion und des professionellen öffentlichen Medienangebots hingegen findet eine gegenläufige Entwicklung statt. Während man hätte erwarten können, dass die explosionsartige Entwicklung in der neuen Medienkultur (inklusive Blogs und Foto- oder Videoportale) mit einer Welle von künstlerisch und produktionstechnisch anspruchsvollen Werken einhergehen würde, passiert anscheinend genau das Gegenteil: Im Vergleich zu den Arbeiten der Mitte der 1990er Jahre stellen wir einen stetigen Rückgang innovativer Projekte fest. Eine Vielzahl der neuen künstlerischen Medienproduktionen sind zudem in einem Kontext angesiedelt, der mit den vorherrschenden Trends in der zeitgenössischen Kunst verwandt, wenn nicht sogar deckungsgleich zu sein scheint – womit sich das Versprechen einer vitalen neuen Kunstrichtung merkwürdigerweise überlebt zu haben scheint, obwohl ihr gerade wegen dieses rasanten Wachstums im gesamten Spektrum der Medienkultur eine blühende Zukunft bescheinigt worden war.

Gleichzeitig ist das Angebot an professionellen öffentlichen Produktionen im Internet beschränkt. Es handelt sich hierbei zumeist um zufällige, manchmal groß angelegte, aber autonome Projekte, oder um solche, die eng mit den aus der traditionellen öffentlichen Medienlandschaft hervorgegangenen Instanzen (Rundfunksender und andere öffentliche Medienanstalten) verbunden sind, wenn sie nicht gleich von ihnen selbst ausgeführt werden.

In dieser Hinsicht lautet die Frage natürlich, warum dem so ist. Es hat sicherlich nichts mit einem Mangel an Ideen seitens der jungen Generation von Künstlern, Designern und Medienmachern zu tun. Ebenso wenig kann die Professionalität der traditionellen öffentlichen Medienproduzenten in Zweifel gezogen werden. Dennoch sucht man vergeblich nach Vorböten einer breit angelegten, innovativen öffentlichen Kultur der neuen Medien – ein Umstand, für den es letztlich keine offensichtliche Erklärung gibt.

Das Problem könnte vor allem ein wirtschaftliches sein. Ungeachtet der oben angeführten politischen Handlungsrichtlinien in Bezug auf neue Medien und ihrer rasanten Entwicklung mangelt es nach wie vor an nachhaltigen Förderungsmaßnahmen – sowohl in den Niederlanden als auch andernorts. Anders als Fotografie und Film verfügt die neue Medienkultur nicht über „eigene“ Produktions-, Vertriebs- und Finanzierungsstrukturen, die die strukturelle Entwicklung einer professionellen Kultur der neuen Medien überhaupt erst ermöglichen würden. Junge Künstler und Designer, die einen der

However, as regards professional cultural production and the professional public media offer, the opposite is happening. Where the explosive growth in the new media culture (including blogs, photo and video portals) may have been expected to have gone hand in hand with a wave of productions boasting high artistic and production values, the opposite seems to be the case; compared to the mid-1990s we are seeing a gradual decrease in innovative projects. Many of the artist-related new media productions are also occurring in an area that seems closely related to or that entirely overlap with dominant trends in the contemporary art world. With which the promise of a vital new art discipline seems, curiously enough, to have fizzled out while everything implied that, precisely because of the explosive growth in media culture across the board, this new art discipline was destined for great things.

At the same time, the offer of professional public productions on the internet is limited. This is partly restricted to incidental and sometimes large-scale but autonomous projects or is closely connected or even executed by traditional broadcasting authorities that originally stem from the public mass media landscape (broadcasting corporations and other public broadcasting companies).

And the question here is, of course, why? It has certainly nothing to do with a dearth of ideas on the part of a young generation of artists, designers and media makers. And there is no question about the professionalism of standard public media producers. Nonetheless, there seems no sign of the emergence of a large-scale, innovative public new media culture; for which there seems no apparent answer.

The problem may be one of economics rather than anything else. Despite five successive policy frameworks for new media culture and fast-paced developments, there is still no effective support, either in the Netherlands or abroad. In contrast to photography or film, new media culture does not have its “own” production, distribution and financing structure that

heute verfügbaren (sehr unterschiedlich gelagerten) Studiengänge abgeschlossen haben, sehen sich vor eine einfache Wahl gestellt: Sie können sich für einen steinigen Weg entscheiden, der über eine Unzahl von Fördertöpfen führt (Stipendien, Projektgelder, die meist mit Blick auf künstlerische Inhalte vergeben werden, nationale und internationale Atelieraufenthalte...) und die Arbeit in der Industrie mit einschließt, wo sie an der Entwicklung einer neuen Medienpraxis mitwirken und ihr eigenes Werk ausarbeiten. Die Alternativen sind eine ertragsträchtige und verheißungsvolle Karriere in der dynamischen neuen Medienindustrie oder ein sicherer Hafen in den etablierten Formen der zeitgenössischen Kunst.

Es überrascht nicht, dass sich kaum jemand für die nomadenhafte Existenz der neuen Medienkulturmacher entscheidet. Für diejenigen, die sich dieser Herausforderung dennoch stellen möchten, erweist sich das Fehlen klarer Finanzierungsstrukturen für eigene Projekte oftmals als eine unüberwindbare Hürde in der Entwicklung einer langfristigen persönlichen Praxis. Der innovative und eigenwillige Charakter ihrer Projekte erschwert ohnehin die Kontaktaufnahme mit dem Markt und bestehenden institutionellen Programmen. Der daraus resultierende frenetische Aktivismus ist integraler Bestandteil ihrer mithin als „Bastelei“ anmutenden Arbeitsweise und beeinträchtigt die Qualität ihrer Produktion.

Traditionelle Sendeanstalten und Medienproduzenten messen neuen Medien geringe Bedeutung bei. Ihre Arbeitsprozesse, institutionellen Strukturen und eigennützigen Interessen (namentlich die Werbeeinnahmen, die das Lebensblut öffentlicher Sender sind – in den Niederlanden, Anm. d. Hrsg.) sind nach wie vor in der althergebrachten Praxis der Massenmedien (Radio, Fernsehen und Printmedien) verankert. Diese Praxis wird sich nicht aus eigenem Antrieb verändern; vielmehr sind es die Entwicklungen im Umfeld dieser öffentlichen (und kommerziellen) Medienorganisationen, die einen Wechsel herbeiführen können und dies auch in naher Zukunft tun werden.

DAS MODELL EINER PRODUKTIONSFÖRDERUNG UND

-REGULIERUNG FÜR ÖFFENTLICHE INHALTE Wie eingangs erläutert, gibt es in den Niederlanden gegenwärtig kein adäquates Finanzierungsmodell für die Förderung künstlerisch wertvoller Produktionen und sozial relevanter Initiativen im Bereich der neuen Medien. Gleichzeitig steht außer Zweifel, dass ein Großteil dieser Produktionen und Initiativen nicht vom Markt unterstützt oder ermöglicht wird. In den letzten Jahren fiel es in den Niederlanden der so genannten „Interregeling“ zu, künstlerische Produktionen zu finanzieren. Dieses Förder-

makes the structural development of a professional new media culture feasible. For young artists and designers graduating from the (highly diverse) training programmes, the choice is simple: a challenging journey reliant on many different sources of funding from temporary grants, project subsidies generally allocated for reasons of artistic content, national and international residencies and working in the industry to carve out a new media practice and oeuvre of their own. The alternative is a lucrative potential-filled, high-paying career in the dynamic new media industry in a broad sense or a safe haven in the established order of the contemporary arts.

It is hardly surprising that almost none of the new generation opts for the nomadic existence of the new media culture-maker. For those wishing to undertake this daunting challenge, the lack of a clear financing structure for their own projects greatly hampers the development of a long-term personal practice. The innovative and idiosyncratic nature of their projects creates difficulties in connecting with the market and existing institutional arrangements. The subsequent frenetic activity that is part and parcel of this “bricolage” way of working compromises the quality of the work.

Traditional broadcasting companies and media producers give new media little priority. Their work process, institutional structure and vested interests (in the form of advertising revenues for mass media distribution, which are the life blood of public broadcasting companies in the Netherlands) remain founded in the long-established practice of the mass media (radio, television and print media). This practice will not change of its own volition but developments in the environment of this public (and commercial) media organization compel change and shall do so increasingly in the near future.

THE PRODUCTION FUNDS MODEL AND A PUBLIC CONTENT CREATION REGULATION

As I observed earlier, the Netherlands currently has no adequate financing scheme for the creation of artistically high-quality productions and socially relevant initiatives in the field of new media while it is clear that a sizeable number of these productions and initiatives are not supported or enabled by the market. In the last few years, the *Interregeling*, a funding scheme linking a number of the larger cultural funds, was involved in financing artistic pro-

modell, das aus mehreren größeren Kulturfonds schöpfte, lief 2008 aus, ohne dass sich eine Ersatzstruktur abgezeichnet hätte. Die Interregeling wurde mit Finanzierungsanträgen überhäuft, von denen weniger als 25 % erfolgreich waren. Dieser niedrige Prozentsatz sowie die tendenzielle Vermehrung von eingereichten Projektvorschlägen unterstreichen den sozialen Bedarf an solchen Finanzierungsmodellen.

Im Frühjahr 2008 bemängelte Virtueel Platform in einem Brief an den Rat für Kultur und das Ministerium für Bildung, Kultur und Wissenschaft das Auslaufen der Interregeling und das Fehlen einer adäquaten Regelung zur Förderung öffentlicher Inhalte. In diesem Brief schlug Virtueel Platform den Aufbau einer Förderinstitution vor, die sich auf eine Reihe von vitalen Aufgaben hinsichtlich der Weiterentwicklung der Kultur der öffentlichen neuen Medien in den Niederlanden konzentriert.

Das Hauptaugenmerk der Maßnahmen sollte auf Projekten liegen, die: **A** soziale, technologische (Hard- und Software) und wissenschaftliche Ziele und Anwendungen (wie das Entwerfen neuer Schnittstellen oder die Entwicklung von quellenoffener Software) verfolgen, **B** interdisziplinär und transmedial (also gleichzeitig mit unterschiedlichen Medien und Kanälen) agieren, **C** eine breite (kommerzielle) öffentliche Aufgabe übernehmen (ähnlich den Projekten, die im Rahmen der Maßnahmen des Niederländischen Filmfonds zur Förderung des holländischen Spielfilms unterstützt werden), **D** relativ klein und/oder befristet angelegt und nicht unbedingt innovativ, sondern im Kontext der E-Culture und der neuen Medien relevant sind.

Diese Kernpunkte unterstreichen erneut den interdisziplinären Charakter der neuen Medienkultur und ihre Schnittstellen mit sozialen und gesellschaftlichen Aufgaben. Daraus ergibt sich, dass die Problematik nicht länger nur innerhalb des Kultursektors im engeren Sinn (der „Kunstarena“), mit seinen inhärent beschränkten Ressourcen, gelöst werden kann.

Das vom Wissenschaftlichen Rat für Regierungspolitik (Wetenschappelijke Raad voor het Regeringsbeleid – WRR) ausgearbeitete Modell einer Produktionsförderung bietet sich als offensichtlich und bestens geeignete Lösung dieses Problems an.⁰⁷ Dieses Modell betrachtet die Aufgabe öffentlicher Medien getrennt von den spezifischen Medienkanälen, auf denen sie ausgestrahlt werden, und berücksichtigt ihre immanente soziale und kulturelle Bedeutung. Der WRR ist der Meinung, dass dieses Modell hervorragende Möglichkeiten bietet, um

ductions, although the scheme was set to end in 2008, and there were no clear ideas for a replacement provision. The Interregeling appears to have received a huge number of funding applications for relevant projects, less than 25 percent of which were granted. This percentage and the trend towards a mounting number of project proposals underline just how large social need for such a scheme is.

In spring 2008, Virtueel Platform also commented on the disappearance of the Interregeling and lack of an appropriate provision for the creation of public content in a letter to the Council for Culture and the Minister of Education, Culture and Science. In the letter, Virtueel Platform proposes setting up a provision that focuses on a number of vital functions for the further development of the public new media culture in the Netherlands.

The specific focus of the scheme would be on projects which: **A** Have social, technological (hardware and software) and scientific pretensions and applications (such as new interface design, developing open source software); **B** Are interdisciplinary and cross-medial (projects that simultaneously work with different media and channels); **C** Integrate a wide (commercial) public function (similar to projects supported by the Netherlands Film Fund's scheme to finance Dutch feature films). **D** Are relatively small and/or short-term and not necessarily innovative but of significance to e-culture and new media.

These focal points again highlight the interdisciplinary nature of new media culture and its interfaces with broader social and societal functions. Consequently, it would appear that this issue can no longer, and exclusively, be resolved within the cultural sector in the narrow sense (the “arts arena”) and its inherently curtailed resources.

The production fund model identified by the Scientific Council for Government Policy (Wetenschappelijke Raad voor het Regeringsbeleid – WRR)⁰⁷ presents an obvious and very apt solution to this issue. This model separates public media functions from the specific media channels that distribute them and regards their intrinsic social and cultural value. The

zivilgesellschaftliche Organisationen, NGOs, Bürgerinitiativen sowie Kunst- und Kulturinstitutionen in die Entwicklung der öffentlichen Medien in den Niederlanden einzubinden. Dies würde nicht nur die Strukturen und Funktionsweisen des öffentlichen Mediensystems demokratisieren, sondern auch einen Rahmen für die direkte soziale und kulturelle Partizipation breiter Gesellschaftsschichten in den Niederlanden schaffen. Dieser unmittelbare Einbezug in eminent wichtige Formen der öffentlichen Kommunikation würde schließlich auch den sozialen Zusammenhalt stärken.

Das Modell des WWR weist nicht zuletzt die breite Spannweite auf, die gewünscht und notwendig ist, um die Entwicklung einer niederländischen Kultur der neuen Medien erfolgreich zu fördern: Es führt die soziale Relevanz und soziales Engagement mit hohen künstlerischen Werten zusammen und sollte demzufolge schnellstmöglich umgesetzt werden.

FÖRDERUNG DER WIRTSCHAFTLICHEN KOMPETENZ DES PUBLIKUMS UND DES KULTURSEKTORS Die Einrichtung eines Produktionsfonds für öffentliche und kreative Inhalte auf der Basis neuer Medien in den Niederlanden löst jedoch nicht alle Probleme, mit der sich die aktuelle Kultur der neuen Medien konfrontiert sieht. Die Akteure auf diesem sich schnell verändernden Feld müssen darüber hinaus auch die Verantwortung übernehmen, diesen Entwicklungen eine innovative Form zu geben.

Damit all dies wirkungsvoll in die Tat umgesetzt werden kann, muss die wirtschaftliche Kompetenz sowohl des Publikums als auch des Kultursektors gestärkt werden. Dies meint explizit nicht, dass kulturelle und soziale Organisationen ihre Arbeitsmethoden und „Produkte“ an eine abstrakte Marktlogik oder ein dem kommerziellen Sektor entliehenes (unternehmerisches) Wirtschaftsmodell anpassen müssen. Ganz im Gegenteil: Soziale und kulturelle Organisationen, die im Bereich der neuen Medien tätig sind, müssen ein kritisches Verständnis der wirtschaftlichen Prinzipien und Mechanismen entwickeln, die im weitesten Sinne auch für die neuen Medien greifen. Erst eine kritische Perspektive wird es ihnen erlauben, ihre Pläne zu verwirklichen, indem sie strategische Grundentscheidungen treffen, die sich diese wirtschaftlichen Mechanismen entweder aneignen, oder aber deren Grenzen erkennen und dies entsprechend reflektieren. Nur so kann das langfristige Ziel, nämlich das Handlungsvermögen und die Nachhaltigkeit dieser Online-Initiativen zu steigern, erreicht werden.

WRR feels that this presents great opportunities for involving civil society organizations, non-governmental organizations, citizen initiatives and art and cultural organizations in the creation of the public media in the Netherlands. This not only democratizes the structure and functioning of the public media system but creates a framework for direct social and cultural participation for many broad layers in Dutch society with which it also boosts social cohesion by directly involving people in these crucial forms of public communication.

The WRR's model also affords the desired and requisite scale for the fertile development of a Dutch new media culture: one that combines social relevance and social commitment with high artistic value. And which, therefore, should be implemented as soon as possible.

ECONOMIC COMPETENCE FOR THE PUBLIC AND CULTURAL SECTOR Setting up a production fund for public and creative content creation in and around new media does not, however, resolve all the issues faced by current new media culture in the Netherlands. The players in the rapidly evolving professional arena must also take responsibility for giving this innovative form.

If this is to be realized effectively, the economic competence of the public and cultural sector must be strengthened. This explicitly does not mean that cultural and social organizations have to adjust their working method and “product” to an abstract market logic or a (corporate) economic model borrowed from the commercial sector. On the contrary: social and cultural organizations active in the new media sector must develop a critical understanding of the economic principles and mechanisms operating in the new media sector in a broad sense. Such a critical perspective allows strategic and policy choices to be made that enable these organizations to mobilize these economic mechanisms in achieving their original objective or recognizing the limitations of these economic principles and pursuing a realistic policy reflecting this. This works to realize the ultimate aim of continually enhancing the capacity and sustainability of these online initiatives.

01 — Suggestiert wird hier, dass das Umschwenken des Boulevardblatts Rupert Murdoch von den Konservativen zu New Labour den Wahlausgang entscheidend beeinflusst habe. Nach dem Sieg der Konservative im Jahr 1992 hatte *The Sun* getitelt: „It’s The Sun Wot Won It!“.

02 — Sie wirken gleichsam als Gegenmächte, als einander ausgleichende Kräfte.

03 — *The Amsterdam Agenda: Fostering emergent practices in Europe’s media culture*, 1. November 1997, Publikation zur Konferenz *Towards a New Media Culture in Europe: From Practice to Policy*, organisiert von Virtueel Platform, dem Niederländischen Ministerium für Bildung, Kultur und Wissenschaft sowie dem Niederländischen Außenministerium unter der Schirmherrschaft des Europarats, 29. Oktober – 1. November 1997, Rotterdam und Amsterdam.

04 — www.creativecommons.nl (Stand: 10. 8. 2010).

05 — www.eparticipatie.nl (Stand: 10. 8. 2010).

06 — Der Übersichtlichkeit zuliebe lasse ich die Diskussion zur Public Domain 2.0 an diese Stelle aus, bei der es sich meines Erachtens nicht um eine Grundsatzdiskussion, sondern um einen Diskurs auf Grass Roots-Level handelte.

07 — Unter dem Titel „Focus on Functions“ (Konzentration auf die Aufgaben) veröffentlichte der niederländische Wissenschaftliche Rat für Regierungspolitik (Wetenschappelijke Raad voor het Regeringsbeleid – WRR) im Jahr 2005 eine umfangreiche Studie zur Zukunft des öffentlichen Rundfunks in einer konvergierenden Medienlandschaft. Der Rat plädiert darin für eine Konzentration auf öffentliche Medienaufgaben statt auf Medien-„Kanäle“ (Radio, TV, Internet etc.), um das öffentliche Mediensystem für bislang noch nicht vorhersehbare, neue Medienformate offen zu halten. Unter anderem schlägt der Rat die Einrichtung eines Produktionsfonds vor, der öffentliche Medienproduktionen in jeglichem aktuellen oder zukünftigen Format unterstützt.

Siehe: *Focus op functies: uitdagingen voor een toekomstbestendig mediabeleid*, WRR/Amsterdam University Press, Den Haag/Amsterdam 2005;

www.wrr.nl/content.jsp?objectId=2799 (Stand: 11. 8. 2010).

01 — The suggestion was that, in switching political allegiance from the Conservatives to New Labour, Rupert Murdoch’s tabloid had managed to secure the election outcome. After the Conservative victory in 1992, *The Sun* ran the

headline: It’s The Sun Wot Won It!

02 — Counterveiling power

03 — *The Amsterdam Agenda: Fostering emergent practices in Europe’s media culture*, 1 November 1997, conference *Towards a New Media Culture in Europe: From Practice to Policy*, organized by the Virtueel Platform, the Dutch Ministry of Education, Culture and Science, and the Dutch Ministry of Foreign Affairs, under the auspices of the Council of Europe, 29 October – 1 November 1997, in Rotterdam and Amsterdam

04 — See: www.creativecommons.nl

05 — See: www.eparticipatie.nl

06 — For the sake of clarity, I will not include the discussion about Public Domain 2.0, given that it was not the subject of a policy discussion, but was a discourse triggered at grass roots level.

07 — In 2006 the Netherlands Scientific Council for Government Policy (WRR) released a comprehensive study titled “Focus on Functions” on the future of public broadcasting in a converging media landscape. The council pleads for a focus on public media functions rather than “channels” (radio, television, internet, etc.) in order to make the public media system future-proof for emerging media formats not yet foreseen. One modality proposed by the Council is to erect a “production fund” that can support public media productions in any current or future media format.

See: “Focus op functies: uitdagingen voor een toekomstbestendig mediabeleid”, WRR/Amsterdam University Press, The Hague/Amsterdam 2005, ISBN 90 5356 733 x nur741

www.wrr.nl/content.jsp?objectId=2799

LIESBETH HUYBRECHTS

HYBRIDE OBJEKTE ALS ANTRIEBSKRÄFTE DER E-CULTURE

Es sind verwirrende Zeiten für Kreative: Zum einen sehen sie sich konfrontiert mit einem völlig veränderten Bereich der Kunsterziehung, die sich in Richtung einer künstlerischen Recherche entwickelt hat. Zum anderen finden sie sich infolge der sozialen und medialen Evolution der letzten Jahre in der digitalen Kultur oder E-Culture⁰¹ wieder. Beide Entwicklungen gehen mit neuen Praktiken einher, die für die meisten Kreativen ungewohnt sind. Künstlerische Forschung und digitale Kultur sind (unter anderem) auf eine lebendige Kultur der Partizipation angewiesen, in der Individuen in einer reflexiven und kritischen Atmosphäre ihr Wissen teilen, zusammenarbeiten und auf der Arbeit des jeweils Anderen aufbauen. Auf welche Weise können Objekte in solchen Kontexten Partizipation auslösen? Dies lässt sich an der Arbeit unterschiedlicher Medienkünstler und -designer sowie in den Forschungslaboren akademischer und kommerzieller Einrichtungen beobachten. Um kreative Praxis zu verstehen und zu durchdringen, müssen wir untersuchen, wie Objekte – der Begriff umfasst in diesem Zusammenhang verschiedenste Formen von Medienumgebungen, Anwendungen und Artefakten – geschaffen werden, die eine partizipatorische Beziehung zwischen Mensch und Umgebung fördern.

KULTUR DER PARTIZIPATION Im Rahmen der E-Culture werden immer mehr Objekte geschaffen – beispielsweise RFID-Toolkits, mobile Augmented-Reality-Anwendungen –, die zu einer partizipatorischen Beziehung zwischen dem Individuum und seiner Umwelt beitragen möchten. Ein möglicher Grund dafür ist die Absicht, eine Kultur der Partizipation zu erschaffen. Eine solche Kultur zeichnet sich durch eine aktive Beziehung des Menschen zu Medien aus, die von ihm interpretiert, konfiguriert und konstruiert werden. Traditionell werden Medien von einer Minderheit von Menschen entworfen, die über die Fähigkeit verfügen zu agieren; das heißt: Dinge innerhalb einer sich entwickelnden Struktur zu erschaffen, zu ändern und wiederherzustellen. Der niederländische Medientheoretiker Joost Raessens beschreibt diese Situation wie folgt: „Verhandelte, oppositionelle und dekonstruktive Lesarten (mehr als vorherrschende), Konfiguration und Selektion (mehr als Erforschung), sowie Konstruktion (mehr als Rekonfiguration): Sie alle sind, auf ihre eigene Art und Weise, Teil dessen, was ich partizipatorische Medienkultur nenne.“⁰²

HYBRID OBJECTS AS DRIVERS FOR E-CULTURE

These are confusing times for creative people. First, they are confronted with a changed art-educational landscape now oriented toward artistic research. Second, evolutions in society and media mean that creation takes place in an era of digital or e-culture.⁰¹ Both evolutions are related to practices wholly different from those with which many creative people are familiar. Artistic research and digital culture are very dependent on, amongst many other things, a vivid culture of participation whereby people share, collaborate and build on each other's work in a reflective and critical atmosphere. The ways in which objects in these contexts trigger participation can be explored by studying the works of some creative players in the fields of media art and design and in the research labs of academic or commercial organizations. In order to understand and inform creative practice, I will explore how objects – a term encompassing various forms of media environments, applications or artefacts – are created in order to contribute to a participatory relation between people and their environment.

PARTICIPATORY CULTURE In the framework of e-culture more and more objects are being created (for example, RFID toolkits or mobile augmented-reality applications) that want to contribute to a participatory relation between people and their environment. One of the possible reasons for designing such a relation is the intention to create a participatory culture. This culture is characterized by an active relation wherein people interpret, configure, and construct media in a specific way. Only a minority of people construct media, since to do so requires a capability to act, namely to create, change and recover things within a structure under development. The Dutch author Joost Raessens states that “negotiated, oppositional, and deconstructive readings (more so than dominant ones), configuration and selection (more so than exploration), and construction (more so than reconfiguration) are all, in their own specific way, part of what I call participatory media culture.”⁰²

Objekte zu erschaffen, die eine solche aktive Beziehung begünstigen, stellt eine besondere Herausforderung für Kreative dar. Schließlich haben sie gelernt und sind es gewohnt, Dinge für relativ passive Konsumenten herzustellen, die in der Kunst pauschal als „das Publikum“ und im Designbereich als „die Benutzer“ definiert werden. Objekte hingegen, die Partizipation hervorrufen, sind andersartig, denn sie lassen sich auf die „Herausforderung transmedialen Designs“ ein, das der Designtheoretiker Donald Norman als „trans-aktiv, trans-sensoriell“ beschreibt, als eine „Vermischung der Modalitäten: lesen und schreiben, sprechen und sehen, hören und tasten, fühlen und schmecken. (...) Aktionen und Verhalten, Denken und Gefühl.“⁰³ Diese Eigenschaften resultieren aus dem Zusammenspiel von Form, Material und Funktion. Bei den beschriebenen Objekten handelt es sich um unmittelbare und multi-sensorielle Darstellungen, die das Individuum sowohl auf der intellektuellen als auch auf der emotionalen Ebene (der Erfahrung) ansprechen, die kontextuellen Aspekte von Information hervorheben und holistische Reaktionen begünstigen.⁰⁴ Problematisch ist, dass Reaktion nicht gleichbedeutend ist mit aktiver Reaktion. In Kunst- und Designdiskursen wird Hybridität oftmals als eine wichtige Eigenschaft von Objekten angesehen, die eine aktive Teilnahme anstreben.

HYBRIDE OBJEKTE Der Designforscher Michael J. Muller greift auf Begrifflichkeiten aus den Kulturwissenschaften zurück, um das Konzept der Hybridität im Kontext partizipatorischen Designs (PD) zu definieren, einem Bereich, der gewisse Ähnlichkeiten mit der eingangs definierten partizipatorischen Kultur aufweist.⁰⁵ Diese in Skandinavien entwickelte Disziplin hat über die Jahre hinweg umfassende Erfahrungen mit hybriden Perspektiven beim Design von Soft- und Hardware-Computer-Produkten und computergestützten Aktivitäten sammeln können. In der skandinavischen Tradition der Demokratie am Arbeitsplatz wird von allen Beteiligten verlangt, dass sie sich voll in die Entwicklung von Designlösungen einbringen.

Muller untersucht speziell die partizipationsfördernde Rolle von Objekten – in diesem Fall Spielkarten und -figuren oder Collagen – im gesamten Verlauf des partizipatorischen Designprozesses. Diese Objekte stellt er in ein Kontinuum: als abstrakte Mittel, die den Benutzer dazu zwingen, sich in die Gedankenwelt der Experten vorzuwagen, und als konkrete Mittel, die den Experten abverlangen, sich auf die Erfahrungswelt des Benutzers einzulassen. Mullers Untersuchungen zufolge verfügen Objekte mit hybriden Eigenschaften über das größte

Creating objects that trigger this kind of active relation presents a significant challenge to creative people. They are taught and used to making things for a rather passive audience, defined as the “public” in art or the “user” in design. The objects that stimulate participation are different, they answer to what design theoretician Donald Norman calls the “Transmedia Design Challenge”, which is “trans-action, trans-sensory (...) reading and writing, speaking and seeing, listening and touching, feeling and tasting, (...) actions and behaviour, thought and emotion. (...)”.⁰³ They result from an interplay between form, material and function. They are direct and multi sensorial representations that can engage people on an intellectual and emotional level (the experience), enhance the contextual aspects of information, and encourage holistic responses.⁰⁴ The problem is that a “response” is not equal to an active response. In design and art discourses, hybridity is often seen as an important quality of objects that want to trigger active participation.

HYBRID OBJECTS Design researcher Michael J. Muller⁰⁵ borrows concepts from cultural studies in order to define the concept of hybridity in Participatory Design (PD), a field which shares similar traits with the participatory culture defined above. The field of PD, born in Scandinavia, boasts a long and rich tradition of combining hybrid perspectives in the design of mainly soft- and hardware computer products and computer-based activities. The Scandinavian tradition of workplace democracy expects all of the parties involved to fully participate in creating design solutions.

Muller explores specifically the role of objects – like cards, game pieces or collages – in triggering participation throughout a PD process. He places them on a continuum: an abstract end that forces users to enter the world of the experts

Potenzial für Partizipation, da sie sich in einem unbestimmten dritten Bereich bewegen, der mit einer hybriden Sprache operiert, die weder den Experten noch den Endnutzern zu eigen ist. Das Konzept eines solchen „dritten Ortes“ verweist auf Bereiche, die als Treffpunkte im Leben der Gemeinschaft fungieren, Bereiche, die aufgrund ihres informellen Charakters kreativere Interaktionen zulassen und weder zur häuslichen („erster Ort“) noch beruflichen Umgebung („zweiter Ort“) gehören.⁰⁶

Transmediale Objekte wie Facebook oder Turnschuhe, die online individuell anpassbar sind, scheinen vom Wesen her hybrid zu sein. Dennoch handelt es sich hierbei keineswegs um „dritte Orte“, da sie unter ihrer äußerlichen Hybridität eine asymmetrische Beziehung zwischen Produzent und Benutzer verbergen. Vor allem der Trend der Massenindividualisierung ist irreführend, insofern hier mittels massenhaft produzierter Vorlagen der Eindruck erweckt wird, der Prozess der persönlichen Partizipation sei einfach, schnell und flächendeckend erlebbar. Norman sieht hierin die kommerzielle Prägung der Transmedien: „Die Transmedien beschwören das Aufkommen multipler Medien im gemeinsamen Streben nach einer Geschichte oder Erfahrung. Leider konzentrieren sie sich nach wie vor auf Konzerne, Unternehmen, Profitstreben und Eigentum. Der Diskurs der Transmedien kreist vor allem darum, wie Unternehmen Filmveröffentlichungen mit Videos, Spielen, Büchern und Webseiten verknüpfen. Blogs und Tweets, soziale Netzwerke und Telefongespräche. Dies entspricht sehr wohl einer cleveren Nutzung vielfältiger Medien, aber es beruht weiterhin auf einer verzerrten Vorstellung von Kommerz: Wir produzieren es, Sie konsumieren es.“⁰⁷

Mirko Tobias Schäfer, der in seiner Doktorarbeit partizipatorische Kulturen untersucht, hat ein interessantes Modell für die darin stattfindenden technischen Entwicklungsschübe entworfen. Es zeigt, dass Kreative, die Objekte für eine partizipatorische Kultur entwerfen wollen, vorauszuahnen versuchen, wie ihre Objekte interpretiert, angepasst und rekonstruiert werden.⁰⁸ Produzenten müssen daher dazu übergehen, wissenschaftliche Disziplinen, Experten und Benutzer dazu zu ermutigen, sich von Anfang an am Entwicklungsprozess zu be-

and a concrete end that requires experts to enter the world of the users. He discovers that objects with hybrid qualities have the greatest potential for participation, since they move in the uncertain third zone, with a hybrid language that does not belong to the experts or the end-users. The concept of “third place”, refers to meeting-points in community life that allow more creative interaction because they are informal in character, do not belong to the home environment (the “first place”) or the place of work (the “second place”).⁰⁶

Transmedia objects – like Facebook or sport shoes customizable online – appear to be hybrid in nature. However, they do not qualify as third places if they hide an asymmetrical relation between producers and users. Especially the trend of mass-customization is misleading, wherein mass produced templates make the process of personal participation appear more easy, fast and large scale. Norman sees “the new emergence of multiple media in common pursuit of a story or experience. (...) How companies tie together movie releases with videos, games, books, and websites. Blogs and tweets, social networking and telephone calls (...) is a clever use of multiple media, but it is still based upon a distorted view of commerce: We make it, you consume it.”⁰⁷

In a doctoral thesis dealing with participatory cultures, Mirko T. Schäfer develops an interesting scheme of the flow of technological development in participatory culture. It shows that creative people wanting to design objects for participatory culture try to anticipate how these objects will be interpreted, adapted, and constructed.⁰⁸ Creators must therefore

teiligen. Diese „Methode“ würde es ermöglichen, jene Asymmetrie zu überwinden, die vielen transmedialen Objekten nach wie vor zu eigen ist, und tatsächlich hybride Objekte zu erschaffen. Eine solche Herangehensweise würde bedeutende Veränderungen in den Prozessen und Produkten zahlreicher kreativer Bereiche nach sich ziehen, die mit den neuen Praktiken in der E-Culture Schritt halten möchten.

Bereits in den 1960er Jahren forderte Kevin Lynch für den Bereich der Stadtplanung, dass Designer und Menschen mit den verschiedensten Hintergründen „zusammen einen Wirkungskreis, hoffentlich sogar eine Spirale (bilden sollten): Eine Erziehung des Sehens wird den Bürger veranlassen, in seine Umwelt gestaltend einzugreifen, und diese persönliche Aneignung wird dazu führen, dass er noch genauer wahrnimmt. Die Entwicklung einer hochkreativen Stadtgestaltung ist angewiesen auf die Schaffung eines kritischen und aufmerksamen Publikums. Wenn Kunst und Publikum zusammen wachsen, dann werden unsere Städte eine Quelle täglicher Freude für Millionen ihrer Einwohner.“⁰⁹ Mit Blick auf den Bereich des Designs spricht Norman diesbezüglich von der „andere(n) Seite der Transmedien: gemeinsame Entwicklung, gemeinsame Erschaffung, gemeinsames Eigentum. In dieser neuen Welt produzieren, teilen und genießen wir alle. Lehrer und Schüler erlernen zusammen neues Wissen. Schriftsteller und Leser erschaffen zusammen. Game-Spieler und Game-Entwickler arbeiten zusammen. Dies ist das Zeitalter der Kreativität, das jeden teilnehmen lässt. Jeder von uns kann Designer sein.“¹⁰ Im sozialen Bereich tragen partizipatorische Schöpfungsprozesse laut Bruno Latour dazu bei, die Trennung zwischen dem Materiellen und dem Sozialen zu überwinden – einem ohnehin künstlichen Konstrukt, das aus interdisziplinären Disputen hervorgegangen sei.¹¹

Partizipatorische Prozesse resultieren also in hybriden Objekten. Hybride Objekte bringen darüber hinaus aber auch Partizipation hervor. Muller konstatiert ihnen spezifische Eigenschaften: Erstens sind hybride Objekte potentielle Konfliktschauplätze, die einen zwischen den Referenzfeldern gelagerten, sie überlappenden und mithin marginalen Zwischenraum schaffen. Sie nehmen bestimmte Eigenschaften dieser Felder an, ohne jedoch einem der beiden zugehörig zu sein. Zweitens sind diese Objekte Orte des Wissensaustausches, an denen

start to encourage disciplines, experts and users to take part in the creation process from the very beginning. This “method” will also help to overcome the asymmetry still associated with many transmedia objects and contribute to creating hybrid objects. This approach would signify considerable changes to the processes and outputs in many creative fields desiring to keep with new practices in e-culture.

Already in the 1960s, Kevin Lynch argued that designers and people from various urban-design backgrounds should “form a circular, or hopefully a spiral, process: visual education impelling a citizen to act upon his visual world, and this action causing him to see even more acutely. A highly developed art of urban design is linked to the creation of a critical and attentive audience. If art and audience grow together, then our cities will be a source of daily enjoyment to millions of their inhabitants⁰⁹”. In regard to the field of design, Norman adds the necessity for “co-development, co-creation, co-ownership. (...) We all produce, we all share, we all enjoy. Teacher and student learn together achieving new understanding. Reader and writer create together. Game player and game developer work together. This is the age of creativity, where everyone can participate. Everyone can be a designer (...)”¹⁰. For the social sciences, Bruno Latour states that participatory creation processes help to overcome divisions between the material and the social, such divisions being the artificial result of interdisciplinary disputes.¹¹

Participatory processes thus result in hybrid objects. Moreover, hybrid objects trigger participation. According to Muller, they bear specific characteristics. First, hybrid objects are a potential site of conflict that construct an in-between, overlapping and even marginal place between reference fields.

Annahmen hinterfragt werden, wechselseitiges Lernen stattfindet und neue Ideen entstehen. Demzufolge können sie die jeweiligen Sichtweisen und Bedürfnisse genauer widerspiegeln. Drittens sind sie Orte des Verhandeln und (gemeinsamen) Gestaltens von Identitäten, Sprachen, Beziehungen und kollektiven Handlungen. Sie können zu einer besseren Verständigung innerhalb und außerhalb einer Gruppe von Menschen führen. Viertens regen diese Orte den Dialog zwischen und innerhalb von verschiedenen Positionen an und ermöglichen so eine kritische Befragung unterschiedlicher Sichtweisen. Schließlich legen sie den Akzent weniger auf Autorität und Individualismus als auf Interpretation, Kollektivismus, Heterogenität und gemeinsame Eigentümerschaft.¹² Im Folgenden möchte ich diese abstrakten Feststellungen mithilfe eines konkreten Beispiels illustrieren.

EIN FALLBEISPIEL: UNFOLD Unfold ist ein Büro für Raumplanung mit Sitz in Antwerpen (Belgien). Seine Gründer, Claire Warnier und Dries Verbruggen, haben beide an der Designakademie in Eindhoven studiert. Für die Ausstellung *Design by Performance* im Kunstzentrum Z33 haben sie in Zusammenarbeit mit Tim Knapen die Installation *L'Artisan électronique* (Der elektronische Handwerker) konzipiert.¹³ Diese besteht aus einer „Maschine“ oder einem Roboter, der es Besuchern ermöglicht, digital zu töpfern. Beim Betreten der Ausstellung stieß der Besucher zunächst auf ein digitales Töpferrad, mit dessen Hilfe er eigene Formen entwerfen konnte. Die einem klassischen Töpferrad nachempfundene Installation tastet die Handbewegungen des Benutzers mittels Lasertechnik ab. Die Lehmform wird auf einem Computerbildschirm dargestellt. Ist der Besucher mit seinem Entwurf zufrieden, kann er ihn speichern, ansonsten fängt er von vorne an. Die abgespeicherten Modelle werden an einen Open-Source-3D-Drucker geschickt, der sie als fertige Lehmobjekte ausgibt.

L'Artisan électronique befasst sich mit der Frage, wie Maschinen kreative Praxis vermitteln und mit Menschen interagieren können. In diesem Fall ersetzt die Maschine weder die menschliche Kreativität, noch produziert sie für die Massen. Vielmehr schafft sie einen expliziten Raum für personalisierte Kreativität. Dabei hinterfragt sie die Paradigmen des „Publikums“ und des „Endnutzers“, indem sie Menschen und ihrem Vermögen, Alltagsgegenstände oder die eigene Umgebung zu gestalten, eine zentrale oder zumindest mitproduzierende

They partake in selected traits of these fields that are, however, not owned by any of them. Second, these objects are a place of knowledge exchange, of questioning and challenging of assumptions, of mutual learning and synthesis of new ideas. By consequence, they can reflect enhanced understandings of one another's perspectives and needs. Third, they are a place of negotiation and (co-)creation of identities, language, relationships and collective actions. They can lead to improved communication within and outside groups of people. Fourth, these places stimulate dialogue across and within differences and allow critical examinations of perspectives. Finally, these places put reduced emphasis on authority and individualism, but stress interpretation, collectivism, heterogeneity and shared ownership.¹² The case study below concretizes these abstract statements.

UNFOLD: A CASE STUDY Unfold is a spatial design studio situated in Antwerp, Belgium. The founders, Claire Warnier and Dries Verbruggen, are both former students of the Design Academy in Eindhoven, and made the work *L'Artisan électronique* for an exhibition at art centre Z33.¹³ They created a “machine” or robot that allows people to mould pottery digitally. Visitors to the exhibition *Design by Performance* first encounter a digital pottery wheel (co-designed with Tim Knapen) that enables them to mould their own clay. Resembling the classical pottery wheel, it employs a laser technique that scans people's hand movement. The moulded pot is visualized by a computer screen. Visitors can save a design they are pleased with, or start again if not satisfied. Saved models are sent to an open source 3D printer, which prints the models in clay.

The work *L'Artisan électronique* reflects on the ways in which machines mediate creative practice and how they relate to the individual. This machine does not replace human creativity or produce for the masses, but gives an explicit place to personalized creativity. It questions both the paradigm of

Rolle zuschreibt. Der professionelle Designer wird zum Prozessbegleiter und bietet dem Einzelnen einen flexiblen Rahmen, in dem er, statt starre Vorlagen von Konzernen zu konsumieren, für seine eigenen Belange produzieren kann. Die Maschine ermöglicht es ihm nicht nur, eigene Töpferware herzustellen, sondern macht diese Objekte auch zu Teilen der Ausstellung. Das „Gefühl“ des Töpfers bleibt dabei erhalten, da der bewusste Verweis auf althergebrachte Keramiktechniken dem Vorgang eine Plastizität verleiht, die den Prozessen von Massenproduktion und Standardisierung abgeht. Der Einsatz von digitalen Medien ermöglicht es nicht nur, das Qualitätsniveau des analogen Verfahrens zu erreichen, es erweitert sogar dessen Möglichkeiten. Die während der Ausstellung produzierten Gebilde waren zumeist winzig und gleichzeitig unglaublich detailreich. Keiner der Besucher hätte solch zierliche Formen mit seinen Händen erzeugen können.

Schon während des Herstellungsprozesses von *Artisan électronique* setzte Unfold hybride Objekte ein, wie sie in partizipatorischen Designdiskursen propagiert werden (Collagen, Muster, Prototypen usw.). Auch das Ergebnis, die Installation im Z33, funktioniert (selbst nach der Ausstellung) als hybrides Objekt. Der transdisziplinäre Ansatz von Unfold, die Zusammenarbeit mit Ingenieuren, Künstlern und Designern, führt zu einer Form von Hybridität, die Benutzern eine andere Vorstellung von Design vermittelt. *L'Artisan électronique* lässt bewusst erkennen, dass es unfertig ist und Partizipation zulässt. Dies verdankt sich dem Umstand, dass die Installation aus Teilen zusammengefügt wurde, die offensichtlich aus verschiedenen Bereichen stammen. Sie zeigt sich als kontextuelles Mischgebilde, das noch immer Gegenstand der Verhandlung ist zwischen Menschen, die als Künstler und Designer, Ingenieure oder Endnutzer ganz unterschiedliche Blickwinkel einnehmen. *L'Artisan électronique* führt die jahrhundertealte Technik der Töpferei mit dem jüngeren Diskurs um quellenoffene 3D-Drucker zusammen. Und obwohl es sich offensichtlich um die Arbeit von Designern handelt, deren Anliegen darin bestand, neue Technologien einer handhabbaren, nutzbaren und ästhetischen Form zuzuführen, wird das Werk im Kunstkontext ausgestellt. In Blogposts und mit Kommentaren auf Community-Webseiten werden weiterhin neue, internationale Sichtweisen hinzugefügt. Aufgrund dieser Hybridität und der internationalen Dimension hat *L'Artisan électronique* das Potential, neue aktive Anpassungen durch die partizipatorische Kultur zu erfahren.

“the public” and the “end-user”, placing in a central or at least co-producing position human beings and their power to impact upon their everyday objects and environment. The expert-designer becomes a facilitator and gives people a flexible framework in which they can produce for themselves instead of consuming a rigid corporate-controlled template. The machine enables people not only to mould their own pot, but to make these pots part of the exhibition. Unlike what is often associated with rapid production and standardization, the “feel” of moulding remains present due to the conscious and vivid reference to traditional ceramic-making techniques. At the same time, the digital process offers not only the same quality as the physical moulding of clay, but adds to it. The produced clay forms are tiny yet incredibly detailed. People would not have achieved this delicacy with their own hands.

Unfold made use of hybrid objects during their creation process, known in participatory design discourses, like collages, probes, prototypes and so on. Since Unfold's design output is installed at Z33, it continues to function as a hybrid object. The cross-disciplinary work of Unfold's engineers, artists and designers results in a form of hybridity that offers a different model of design. *L'Artisan électronique* has a deliberate air of being unfinished and open to participation. This is due to the fact that it exists in parts apparently brought in from various perspectives. It presents a mash-up of contexts, which makes it still a subject of negotiation among different viewpoints: artistic and design considerations, engineering aspects, the perspective of the end user. It frames the older technique of ceramics with the newer discourse around open source 3D printing. It is obviously designers who adapt these technologies for interactive presentation in an art context.

Via blog posts and comments, designers are exposed to a wide and international range of viewpoints. This hybridity and international scope offers great potential for further active adaptations in participatory culture.

L'Artisan électronique veranschaulicht, wie Hybridität zur Entstehung partizipatorischer Prozesse beitragen kann. Die Arbeit wurde partizipatorisch konzipiert und bezog zahlreiche Perspektiven aus dem partizipatorischen Design mit ein, das „traditionell“ mit mehr hybriden Objekten wie zum Beispiel Low-Tech-Prototypen hantiert. Zum Einsatz kamen auch eher informelle Instrumente aus dem Online-Bereich. So gelang es Unfold, ein Objekt zu entwerfen, das in sich selbst hybride Eigenschaften trägt. *L'Artisan électronique* ist ein kontextuelles Mischgebilde, ein „dritter Ort“, der einen Raum für Reflexion und Vielfalt eröffnet und Menschen spüren lässt, dass ihre Beiträge willkommen sind. Diese Hybridität ist es, die noch heute zahlreiche Menschen dazu anregt, mehr oder weniger konkrete Verbesserungs- oder neue Anwendungsmöglichkeiten vorzuschlagen. Vielleicht wird der *Artisan électronique* sogar eines Tages von jemandem kreativ umfunktioniert.

FAZIT Die Untersuchung zeigt, dass Objekte für Partizipation offen sein müssen, um im Rahmen künstlerischer Forschungsprojekte und von E-Culture funktionieren zu können. Partizipation wiederum wird von transmedialen und hybriden Objekten hervorgerufen. Objekte werden hybrid, wenn Menschen sich an ihnen beteiligen; umgekehrt laden hybride Objekte Menschen dazu ein, an ihnen teilzunehmen, da sie an einem unbestimmten, dritten Ort angesiedelt sind, der weder den Experten noch den Endnutzern zugehörig ist, so dass ein Gefühl gemeinsamer Eigentümerschaft entstehen kann. Die Hybridität von Objekten ist am größten während des professionellen oder formgebenden Herstellungsprozesses, da sie zu diesem Zeitpunkt noch unfertig sind und demzufolge sehr unterschiedliche Bedeutungen für verschiedene Gruppen von Menschen haben.

Die Arbeit von Unfold beweist, dass Kreative, die Objekte als Antriebskräfte informeller Partizipationsprozesse im Bereich der E-Culture entwerfen möchten, mit einer weiteren Herausforderung konfrontiert sind: Sie müssen Wege finden, die Hybridität von Objekten über den formgebenden partizipatorischen Prozess hinaus in täglichen Gebrauchssituationen aufrecht zu erhalten. Erst durch diese Qualität werden hybride Objekte tatsächlich innovativ. Innovation – ein Begriff, der oftmals mit der (in gewissem Maße) einfacheren Praxis des „Erfindens“ („Invention“) verwechselt wird – ist ein Prozess, der verlangt, dass „man anderen Menschen und dem, was sie schätzen und anzunehmen bereit sind, Aufmerksamkeit schenkt“¹⁴.

L'Artisan électronique demonstrated the role of hybridity in triggering participation. It was created in a participatory way, engaging many perspectives via the more “traditional” hybrid objects in the participatory design field, like low-tech prototypes, and via more informal online means. This enabled Unfold to turn *L'Artisan électronique* into an object that carries hybrid qualities itself. It is a mash-up of contexts, a third place where there is room for reflection and diversity and people feel their contributions are welcome. Even today, the hybridity of this object keeps on inviting people to contribute suggestions for improvement and possible new contexts of usage. It will maybe even lead to exciting adaptations by others.

CONCLUSIONS In trying to explore how creative people construct objects able to function in the framework of artistic research and e-culture, we found that they should be open for participation. Participation appears to be triggered by transmedia, hybrid objects. Objects become hybrid when people participate in them. Moreover, people are attracted towards participation in hybrid objects, since these amount to an uncertain third zone not “owned” by experts or end-users, meaning a sense of shared ownership is possible. Objects are at their most hybrid during the process of professional or formal creation, because they are not yet perfect and have very different meanings for different groups of people.

Unfold showed that designing objects as the drivers of informal participation processes in e-culture confronts creators with an additional challenge. They must find ways of keeping alive the hybridity of objects even after the formal participatory process is over, that is to say in situations of daily use. In this way, hybrid objects become innovative, a term often confused with the (somehow easier) practice of “invention”. Innovation is a process which “requires attention to other people, what they value and will adopt”¹⁴.

DANKSAGUNG Dieser Beitrag beruht teilweise auf: Liesbeth Huybrechts und Andrea Wilkinson: For Them. Designing for or with, Some or One, Brüssel: Design Vlaanderen (erscheint 2010), einer kulturwissenschaftlichen Doktorarbeit, die an der Katholischen Universität Löwen von Jan Baetens und Fred Truyen betreut wurde.

Zwei von der Forschungsgruppe Social Spaces an der Fakultät für Medien, Kunst und Design (MAD Faculty) der Universität Genk (Belgien) ausgeführten Forschungsprojekten, namentlich *UseWell* (FlandersInShape) und *Cross-Over*, einem von BAM – Flemish institute for visual, audiovisual and media art und Virtuel Platform (Niederlande) unterstützten Projekt.

ACKNOWLEDGEMENTS This article is partly based on: Liesbeth Huybrechts und Andrea Wilkinson, For them: designing for or with, some or one. Brussels: Design Vlaanderen (forthcoming in 2010). A doctoral dissertation in cultural studies, supervised by Jan Baetens and Fred Truyen, submitted at the Catholic University of Leuven.

Two research projects in the framework of the research group Social Spaces, Media Arts and Design Faculty Genk/Belgium: *UseWell* (FlandersInShape) and *Cross-Over*, a research project funded by the Flemish institute for visual, audiovisual and media art (BAM) and supported by Virtuel Platform, The Netherlands.

01 — Für eine ausführliche Definition des Begriffs „E-Culture“ verweise ich auf den Beitrag von Eric Kluitenberg in der vorliegenden Publikation.

02 — Raessens, Joost: Computer Games as Participatory Media Culture, in: Handbook of Computer Game Studies, hg. v. Joost Raessens und Jeffrey Goldstein, Cambridge (MA) 2005, S. 384.

03 — Norman, Donald: The Transmedia Design Challenge: Co-Creation, Beitrag für: Interactions. Communications of the Association for Computing Machinery (CACM), September 2010; www.jnd.org/dn.mss/the_transmedia_design_challenge_co-creation.html (Stand: 10. 8. 2010).

04 — Laurel, Brenda: Computers as Theatre, Reading (MA) 1993.

05 — Muller, Michael J.: Participatory Design: The Third Space in HCI, 2003; <http://domino.research.ibm.com/cambridge/research.nsf/2b4f81291401771785256976004a8d13/56844f3de38f806285256aaf005a45ab?OpenDocument> (Stand: 10. 8. 2010).

06 — Oldenburg, Ray: The Great Good Place: Cafes, Coffee Shops, Community Centers, Beauty Parlors, General Stores, Bars, Hangouts, and How They Get You Through the Day, New York 1989.

07 — Norman.

08 — Schäfer, Mirko Tobias: Bastard Culture! User Participation and the Extension of Cultural Industries, Utrecht 2008, S. 32;

www.scribd.com/doc/8594831/Bastard-Culture-User-participation-and-the-extension-of-cultural-industries (Stand: 10. 8. 2010).

09 — Lynch, Kevin: Das Bild der Stadt, Cambridge (MA) 1960, S. 118.

10 — Norman.

11 — Latour, Bruno: Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory, Oxford 2005, S. 81–84.

12 — Muller 2003, S. 5–19.

13 — Design by Performance, 14. 3.–30. 5. 2010, Z33 Centrum voor actuele kunst en vormgeving, Hasselt (Belgien).

14 — Sara Ljungblad und Lars E. Holmquist, Transfer Scenarios: Grounding Innovation with Marginal Practices, Swedish Institute of Computer Science, 2007 www.sics.se/fal/publications/2007/transfer-scenarios-CHI.pdf (Stand: 10. 8. 2010).

01 — For a nuanced definition of the term e-culture, refer to the article by Kluitenberg elsewhere in this publication.

02 — Joost Raessens, “Computer games as participatory media culture”, in Handbook of computer game studies, ed. J. Raessens and J. Goldstein (Cambridge, MA, 2005), 384.

03 — Donald Norman, “The Transmedia Design Challenge: Co-Creation”, forthcoming in Interactions. Communications of the Association for Computing Machinery (CACM), September 2010.

I quote from the author’s pre-publication version (available at www.jnd.org/dn.mss/the_transmedia_design_challenge_co-creation.html).

04 — Brenda Laurel, “Computers as Theatre” (Cambridge, MA, 1993).

05 — Michael J. Muller, “Participatory Design: The Third Space in HCI”, 2003 (<http://domino.research.ibm.com/cambridge/research.nsf/2b4f81291401771785256976004a8d13/56844f3de38f806285256aaf005a45ab?OpenDocument>).

06 — Ray Oldenburg, “The Great Good Place: Cafes, Coffee Shops, Community Centers, Beauty Parlors, General Stores, Bars, Hangouts, and How They Get You Through the Day” (New York, 1989).

07 — Norman (see note 03).

08 — Mirko T. Schäfer, “Bastard Culture! User Participation and the extension of cultural industries” (Utrecht, 2008), p. 32 (www.scribd.com/doc/8594831/Bastard-Culture-User-participation-and-the-extension-of-cultural-industries).

09 — Kevin Lynch, “The Image of the city” (Cambridge, MA, 1960), 118.

10 — Norman (see note 03).

11 — Bruno Latour, “Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory” (Oxford, 2005), 81–84.

12 — Muller (see note 05).

13 — Design by Performance, 14. 3.–30. 5. 2010, Z33 Centrum voor actuele kunst en vormgeving, Hasselt (Belgium).

14 — Sara Ljungblad und Lars E. Holmquist, “Transfer Scenarios: Grounding Innovation with Marginal Practices”, Swedish Institute of Computer Science, 2007 (www.sics.se/fal/publications/2007/transfer-scenarios-CHI.pdf).

ARCHIE / IDISCOVER – MOBILE INTERACTIVE MUSEUM GUIDE
EXPERTISE CENTRE FOR DIGITAL MEDIA (HASSELT UNIVERSITY) 044

BEHIND THE HORIZON
DE WERKTANK 045

BIGBROTHERAWARDS
FOEBUD E. V. 046

BIOMODD
ANGELO VERMEULEN 047

BOTANOADOPT
431ART.ORG 048

CITYSHAPES
SANDER VEENHOF / TAB WORLDMEDIA 049

COOLMEDIAHOT TALK SHOW
COOL MEDIATORS 050 — 051

CUBEBROWSER
LUDWIG ZELLER 052 — 053

CULTURAL EDUCATION IN WEB 2.0
FOLKWANG MUSEUM ESSEN 054

CUPID
CULTUURLAB (IBBT-SMIT, VRIJE UNIVERSITEIT BRUSSEL) 055

DROPSTUFF
DROPSTUFF.NL 056 — 057

FRITZING FRITZING.ORG	058 — 059	NOISETUBE VUB / SONY CSL (PARIS)	084 — 085
FUNDELS PLAYLANE	060 — 061	OUT OF CURIOSITY SOCIAL SPACES / PROVINCE OF LIMBURG / Z33 — HOUSE FOR CONTEMPORARY ART	086
INSTRUCTABLES RESTAURANT INSTRUCTABLES.COM	062 — 063	PATCHING ZONE (ROTTERDAM)	087 — 089
INTERACTIVE URBAN PROJECTION / U-TURM PROJECT MEDIALAB, HOGESCHOOL VAN AMSTERDAM	064 — 065	PICNIC MINI-SALON 2010	090
LABOR FÜR MEDIENKUNSTPRODUKTION / LABNRW SK STIFTUNG KULTUR	066 — 067	PROTOTYPEN:// LABSA E. V.	091
MEDIA ART LABS BALTAN LABORATORIES CONSTANT FOAM OKNO TIMELAB URBAN REALITY LAB V2_ INSTITUTE FOR THE UNSTABLE MEDIA	068 — 077	REMO TEWORDS ACHIM MOHNÉ & UTA KOPP	092 — 093
MUESCORE THOMAS BONTE	078 — 079	SOCIAL SPACES — CREATING SPACES — MAP-IT MEDIA & DESIGN ACADEMY, KHLIM / Z33 — HOUSE FOR CONTEMPORARY ART / EXPERTISE CENTRE FOR DIGITAL MEDIA (HASSELT UNIVERSITY)	094 — 095
NETZSPANNUNG.ORG & MEDIENFLUSS PROF. MONIKA FLEISCHMANN & WOLFGANG STRAUSS (FRAUNHOFER IAIS)	080 — 081	THE MOON GOOSE EXPERIMENT AGNES MEYER-BRANDIS	096 — 097
NODEBOX EXPERIMENTAL MEDIA GROUP, SINT LUCAS SCHOOL OF ARTS (ANTWERP)	082 — 083	TWITTERHOUSE XML ARCHITECTURE RESEARCH URBANISM	098 — 099
CITY IN A BOTTLE NICOLAS MARINUS, LUDIVINE LECHAT, TIM VETS, FREDERIK DE BLESER, TOM DE SMEDT, JOHAN GIELIS	082 — 083	URBAN PARK LABORATORIES CULTUURPARK WESTERGASFABRIEK	100 — 101
DARKMATR TOM HEENE	082 — 083	W(DOUBLE U) CREW	102 — 103
		WHERE IS GARY? PETER DE MAEGD / POTEMKINO	104
		WII MEDIC GRENDDEL GAMES	105

ARCHIE / IDISCOVER — MOBILE INTERACTIVE MUSEUM GUIDE

EXPERTISE CENTRE FOR DIGITAL MEDIA (HASSELT UNIVERSITY)



MOBILE IKT ZUR OPTIMIERUNG VON BESUCHERERLEBNISSEN

iDiscover möchte das Besuchererlebnis in Museen und Kulturdenkmälern mithilfe mobiler Informations- und Kommunikationstechnik (IKT) verbessern. Ziel des Projekts ist die überraschende, unterhaltsame und soziale Lernerfahrung, die gleichermaßen auf das Publikum wie auf den jeweiligen kulturellen Kontext zugeschnitten ist. Zwar werden IKT-Anwendungen häufig zur Aufwertung des Besuchererlebnisses genutzt, jedoch beschränken sie sich meist darauf, traditionelle Medien nachzuahmen, statt das ganze Potenzial neuer Medien auszuloten. Dabei bieten mobile IKT die Möglichkeit, ein soziales und höchst interaktives Besuchererlebnis zu schaffen, das die Inhalte und Ziele der jeweiligen Institution mit einbezieht.

iDiscover bietet Entscheidungsträgern und Experten für Denkmalpflege einen konzeptionellen und technologischen Rahmen, der ihnen dabei hilft, mobile IKT so einzusetzen, dass sie für Besucher einen Mehrwert darstellt. Dieses Rahmenwerk wurde bereits im Entwicklungsprozess mehrerer mobiler Museumsführer eingesetzt. Unser Team hat unter anderem ein mobiles Museumsspiel für den Besuch von Schulklassen in einem historischen Museum und den Prototypen eines (an Jugendliche gerichteten) Spiels für ein Open-Air-Kunstmuseum entwickelt. Unser Ansatz hat die Attraktivität des Museumsbesuchs für die Zielgruppe nachweislich gesteigert.

iDiscover ist Teil des *RITCHIE*-Projekts der Universität Hasselt (Expertisezentrum für Digitale Medien / Expertise Centre for Digital Media – EDM) und des Gallo-römischen Museums Tongeren, Belgien. *RITCHIE* wird unterstützt vom Europäischen Fonds für regionale Entwicklung (EFRE), der Flämischen Regierung und der Provinz Limburg, Belgien.



MOBILE ICT TO ENHANCE THE VISITOR EXPERIENCE *iDiscover* aims to improve the visitor experience in museums and heritage sites using mobile ICT: a surprising, fun and social learning experience, tailored to audience and environment. Although ICT is frequently used to enhance the visitor experience, few ICT applications fully exploit the medium and go beyond the mirroring of traditional media. Mobile ICT offers the possibility of creating a social and highly interactive visitor experience, incorporating the messages and goals of the heritage institution.

iDiscover offers both a conceptual and a technological framework to help decision makers and heritage experts deploy mobile ICT that leads to a surplus value for their visitors. This framework was used in the development process for several mobile museum guides. Our team developed a mobile museum game for school visits to a historical museum and a prototype for a game (aimed at adolescents) for an open air art museum. Our approach proved to be able to increase the attractiveness of a museum visit for the target group.

iDiscover is part of the *RITCHIE* project by Hasselt University (research institute Expertise Centre for Digital Media) and the Gallo-Roman Museum from Tongeren, Belgium. *RITCHIE* is supported by the European Fund for Regional Development (EFRO), The Flemish Government and the Province of Limburg, Belgium.

BEHIND THE HORIZON

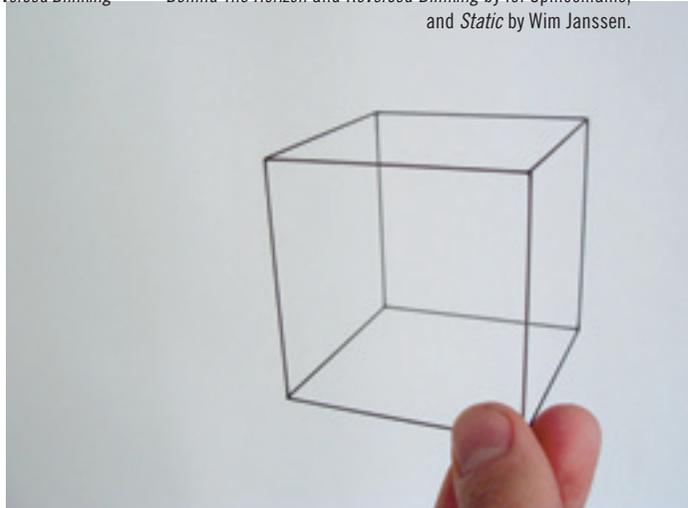
DE WERKTANK



DeWerktank ist ein kleines Produktionshaus für Medienkunst, dessen Hauptaugenmerk weniger auf theoretischen als auf praktischen Aspekten künstlerischer Arbeit liegt. In seinen Räumen in einer früheren Milchfabrik in Bierbeek arbeiten Künstler aus sehr unterschiedlichen Bereichen. Sie untersuchen zum Beispiel, wie man Glas in Pixel verwandelt, fragen sich, ob man menschliche Köpfe zu Fotokameras umfunktionieren kann, und entwickeln Geräte, die es erlauben, einen Blick hinter den Horizont zu werfen. Anlässlich der *E-Culture Fair 2010* präsentiert DeWerktank die Resultate dreier Experimente: Ief Spincemailles *Behind the Horizon* und *Reversed Blinking* sowie Wim Janssens *Static*.

DeWerktank is a small-scale production house for media art.

It focuses on the practical aspects of the artistic work. At its headquarters in a reconvered milk factory in Bierbeek, artists from very different backgrounds investigate how to transform glass into pixels, try to find out if they can turn human heads into photo cameras, or develop tools to look behind the horizon. DeWerktank presents the outcome of three such experiments during *E-Culture Fair 2010*: *Behind The Horizon* and *Reversed Blinking* by Ief Spincemaille, and *Static* by Wim Janssen.



BIGBROTHERAWARDS

FOEBUD E. V.

Die Negativpreise *BigBrotherAwards* regen die öffentliche Diskussion um Privatsphäre und Datenschutz an und zeigen missbräuchlichen Umgang mit Technik und Informationen auf. Sie werden an Firmen, Organisationen und Personen verliehen, die in besonderer Weise die Privatsphäre von Menschen beeinträchtigen oder persönliche Daten Dritten zugänglich machen.

Die *BigBrotherAwards* haben viel bewirkt: Sie machten die Datenschutzprobleme bei Kundenkarten bekannt und brachten die Risiken von RFID-Chips an den Tag. Schon lange vor den Skandalen bei Lidl, Telekom, Deutsche Bahn und Co. wurden die *BigBrotherAwards* an diese Konzerne verliehen – für die Überwachung von Mitarbeitern und Kunden. Klar, dass auch Otto Schily und Wolfgang Schäuble mit diesem Preis bedacht wurden.

Organisiert werden die deutschen *BigBrotherAwards* vom FoeBuD e.V. Bekannt wurde er durch Vernetzungsarbeit im Zerberus-Netz, seine Mailbox BIONIC, das Friedensnetzwerk ZaMir im ehemaligen Jugoslawien, das deutschsprachige Handbuch zum Verschlüsselungsprogramm Pretty Good Privacy (PGP) und seine monatliche Veranstaltungsreihe *PUBLIC DOMAIN* zu Themen aus Zukunft und Technik, Wissenschaft und Politik, Kunst und Kultur. Seit 2005 engagiert sich der FoeBuD insbesondere gegen die Vorratsdatenspeicherung und hat an der Organisation der Großdemonstrationen gegen Überwachung unter dem Motto „Freiheit statt Angst“ und an mehreren Verfassungsbeschwerden führend mitgewirkt. Vertreter des FoeBuD werden von Verbänden, Bundestagsfraktionen, Ministerien und der EU-Kommission als ExpertInnen eingeladen.



As negatively connotated prizes, the *BigBrotherAwards* stimulate public debate on privacy and data protection, and point out abusive uses of technology and information. They are awarded to companies, organizations and individuals who encroach on people's privacy in a particular manner or make personal data available to third parties.

The *BigBrotherAwards* have accomplished a great deal: they brought to light the data protection problems with customer loyalty cards and revealed the risks of RFID chips. Long before companies like Lidl, Telekom and Deutsche Bahn were rocked by scandal, these enterprises had already received *BigBrother Awards* in recognition of their monitoring of employees and customers. It goes without saying that the prize has also been bestowed on two former German ministers of the interior: Otto Schily and Wolfgang Schäuble.

The German *BigBrotherAwards* are organized by FoeBuD e.V. (Association for the Promotion of Mobile and Immobile Public Data Traffic). The organization became known for networking in the Zerberus network, its mailbox BIONIC, the ZaMir peace network in the former Yugoslavia, the German manual for the Pretty Good Privacy (PGP) encryption software, and its *PUBLIC DOMAIN* series of monthly events covering topics such as the future and technology, science and politics, art and culture. Since 2005, FoeBuD has been taking a stance in particular against data retention, and has played a leading role in organizing major anti-monitoring demonstrations – running under the motto “Freedom, not Fear” – several complaints of unconstitutionality. Associations, parliamentary groups, government ministries and the EU Commission have invited FoeBuD representatives to appear in the capacity of authorities.



BIOMODD

ANGELO VERMEULEN



Biomodd [LBA²], 2009, recyceltes Computernetzwerk, benutzerdefiniertes Multiplayer-Spiel, Sensoren, Ökosystem, Holzschnitt.
Ausstellungsansicht, Museum of Contemporary Art and Design, Manila.

Biomodd [LBA²], 2009, recycled computer network, custom multiplayer game, sensors, ecosystem, woodcarving. Installation view, Museum of Contemporary Art and Design, Manila.

EIN KOLLABORATIVES KUNSTWERK AUF REISEN Das internationale, kollaborative Kunstprojekt *Biomodd* wurde von dem belgischen Künstler Angelo Vermeulen entwickelt. *Biomodd* führt Natur und Technik in neuartigen hybriden Installationen an verschiedenen Orten der Welt zusammen. Ziel des Projekts ist die gemeinsame Erarbeitung künstlerischer Installationen, in denen Computernetzwerke mit lebenden und atmenden Ökosystemen verknüpft werden. Die Herausforderung besteht darin, Bioorganismen und Elektronik in größtmögliche physische Nähe zueinander zu führen und sie in symbiotischen Beziehungen miteinander kommunizieren zu lassen. *Biomodd* ist ein nomadisches Projekt, dessen sukzessive Versionen stets in Zusammenarbeit mit neuen Partnern und aus neuen Materialien entstehen. Demzufolge spiegelt jede Version die sozialen und kulturellen Bedingungen ihres Entstehungsortes wider und stellt eine Neuinterpretation des ursprünglichen Konzepts dar.

Nach ihrer öffentlichen Präsentation wird jede hybride Installation in ihre wiederverwendbaren oder -verwertbaren Einzelteile zerlegt. Die Bioorganismen werden von den Mitarbeitern adoptiert oder zurück in die Natur verpflanzt, einzelne Bauteile hingegen in die nachfolgende Version integriert. Dies führt dazu, dass alle Versionen, unabhängig von Ort und Zeit, physisch und konzeptuell miteinander verwandt sind. *Biomodd*-Projekte wurden in Nordamerika und Südostasien durchgeführt, weitere Workshops werden zurzeit in Europa und Neuseeland geplant.

A TRAVELING COLLABORATIVE ART WORK *Biomodd* is an international collaborative art project originally conceived by Belgian artist Angelo Vermeulen. The project brings together nature and technology in innovative hybrid installations in different locations around the world. The core idea is to co-create art installations in which computer networks coexist with living, breathing ecosystems. The challenge is to physically connect biological life and electronics as closely as possible, and to allow them to communicate through symbiotic relationships. *Biomodd* is a nomadic project in which follow-on versions are built with different collaborators and new materials. In this way each version reflects the cultural and social conditions under which it was created, and reinterprets the original concept.

After presentation of the results, each hybrid installation is fully disassembled; the components re-used and recycled. Biological life is adopted by collaborators or restored to nature. However, selected parts of previous versions are always integrated into each new installation, meaning all versions are physically and conceptually interconnected, independent of time or location. *Biomodd* has been active in North America and Southeast Asia, and additional workshops are underway in Europe and New Zealand.

BOTANOADOPT

431ART.ORG

botanoadopt ist ein partizipatorisches, interdisziplinäres Kunstprojekt an der Schnittstelle von Kunst, Wissenschaft und gesellschaftlichem Engagement, das Pflanzen als eigenständige Lebewesen definiert und sie mit Biografie über das Internet zur Adoption vermittelt. Eine Pflanzenklappe ermöglicht darüber hinaus ein anonymes Abgeben von Pflanzen vor Ort. Ein Adoptionsvertrag regelt unter anderem, dass Adoptierende zwei Mal pro Jahr Fotos ihres Schützlings an *botanoadopt* senden. Diese werden im Internet auf botanoadopt.org veröffentlicht und geben einen Einblick in das soziokulturelle Umfeld der Pflanze.

Die projektimmanenten Mittel der Kontextverschiebung und des Humors ermöglichen eine Befragung der eigenen Definition von Natur, die durch das Motiv der Adoption mit dem Thema Verantwortung verbunden wird.

botanoadopt rekurriert auf alternative ökonomische Modelle, wie Tausch- oder Schenkökonomie, wirft Fragen ökologischen Handelns auf und erprobt diese modellhaft jenseits des Kunstraums.

botanoadopt, a participatory interdisciplinary art project at the interface of art, science and social commitment, defines plants as independent beings and offers them for adoption on the Internet. A hatch is available for the anonymous local handover of plants. The adoption contract requires adopters to send *botanoadopt* photos of their fosterlings. The photos are then published at botanoadopt.org, where they offer insight into the socio-cultural environments of the plants.

The humorous contextual displacement makes it possible to question one's own definition of nature, and the adoption process establishes links with the theme of responsibility.

botanoadopt draws on alternative economic models of exchange and donation; questions raised regarding ecological actions are investigated via models surpassing the boundaries of art.



CITYSHAPES

SANDER VEENHOF / TAB WORLDMEDIA

Haben Sie schon mal mit bunten Bauklötzen gespielt? Dann versuchen Sie sich vorzustellen, was es bedeutet, mit Klötzen zu spielen, die groß genug sind, um eine ganze Stadt neu zu gestalten. Aber ist das in Wirklichkeit überhaupt möglich? Ja und nein.

Mit *CityShapes* verfügen Sie über eine unbegrenzte Anzahl von virtuellen Baublöcken, die sie auf tatsächlich existierende Straßen in Dortmund setzen können. Die Klötze können zu beliebigen Strukturen aufgetürmt und zusammengefügt werden. Wollten Sie nicht schon immer ein Schloss bauen? Eine überlebensgroße Cheops-Pyramide? Jetzt ist es möglich! Ihrer Fantasie sind keine – ja, nicht einmal physische – Grenzen gesetzt. Spielen Sie während der *E-Culture Fair 2010* mit einem riesigen Augmented-Reality-Baukasten! Das Beste daran: Sie müssen nachher nicht einmal das (virtuelle) Durcheinander im Spielzimmer aufräumen. Bauwerkzeug ist der Augmented-Reality-Browser Layar, der für 3GS iPhones und Android-Telefone erhältlich ist. Die Blöcke werden verschoben, indem man an einer bestimmten Stelle in der Stadt steht und genau an diesem Standort in der erweiterten Realität einen Klotz positioniert. Blöcke können auch übereinander getürmt werden; zudem ist es möglich, mit mehreren Spielern bzw. Mobilfunktelefonen kollektiv Formen herzustellen. Diese erweiterte Funktion des Layar-Frameworks wurde von TAB Worldmedia in Zusammenarbeit mit dem Medienkünstler Sander Veenhof entwickelt und ist Teil einer Versuchsreihe, die den virtuellen und den realen Raum miteinander verknüpfen soll.

CityShapes ist ein Pilotprojekt für *Blokkendoos*, das NIMk am 29. und 30. August 2010 auf dem niederländischen UITMARKT vorstellen wird.



If you ever had fun building with coloured blocks, try to imagine what it would be like to build with man-sized blocks, big enough to reshape the city. Possible in reality? Yes and no.

CityShapes offers you an unlimited amount of virtual building blocks, which can be placed on the real streets of Dortmund. Piled up and carefully positioned, the gigantic shape can become anything imaginable. Ever wanted to build a real castle?

Create a bigger-than-Cheops pyramid? Now you can. The sky's the limit. Actually, there is no physical limit! Come play collectively with a giant augmented reality block building toolkit during *E-Culture Fair 2010*. The good news: you don't have to clean up the (virtual) mess after you're done. The building tool is the Layar augmented reality browser, available for 3GS iPhones and Android phones. Blocks can be put in place by physically standing at a specific spot on the street, and adding a block to that specific spot in the augmented reality. Piling of blocks is possible, as is likewise collectively creating the shapes with multiple phones/persons.

This extended use of the Layar framework is a creation by TAB Worldmedia in cooperation with new media artist Sander Veenhof, and is one in a series of experiments attempting to bridge virtual and real space.

CityShapes is a pilot for the *Blokkendoos* project presented by NIMk at the Dutch UITMARKT on 29 and 30 August 2010.



COOLMEDIAHOT TALK SHOW

COOL MEDIATORS

OFFENE TOOLS FÜR INTERAKTIVE, ÖFFENTLICHE ZUSAMMENKÜNFTE

Cool Mediators ist ein gemeinnütziger Verein mit Sitz in Amsterdam, der sich auf die Entwicklung offener Tools zur Verknüpfung von Online-Debatten mit real stattfindenden Treffen und öffentlichen Veranstaltungen spezialisiert hat. Die frei zugänglichen Tools sind in die interaktive Diskussionsplattform von *Cool Mediators* eingebunden. *Cool Mediators* bietet den Organisatoren öffentlicher Veranstaltungen eine Reihe von hoch entwickelten Methoden und Instrumenten, die es ihnen erlauben, sich im Rahmen eines interaktiven und partizipatorischen Prozesses in allen Phasen eines Projekts – Vorbereitung, Durchführung und anschließende Auswertung – mit ihren Communities und ihrem Publikum auszutauschen.

Die Online-Plattform von *Cool Mediators* folgt in völlig neuer Gestaltung auf das *CoolMediaHotTalk Show*-Projekt. Bei dieser Reihe interaktiver Talkshows im international bekannten Kulturzentrum De Balie in Amsterdam konnte das Publikum sowohl die Diskussionsthemen, Sprecher und Fragen vorschlagen und auswählen als auch den endgültigen Ablauf der Show bestimmen und während des Live-Events on- und offline interagieren.

Die *Cool Mediators*-Plattform kombiniert Online-Diskussionstools, interaktive Live-Webcast-Schnittstellen zur Verbindung von Off- und Online-Teilnehmern, automatisierte Archivierung und einfache Werkzeuge für Community-Management und -Moderation. Die Plattform ist als ständige Webseite ansteuerbar und kann als voll funktionstüchtiges Widget heruntergeladen werden, das sich unkompliziert in andere Web-Umgebungen einbinden lässt.

COOLMEDIATORS DISCUSSION PLATFORM *Cool Mediators* is a non-profit organization based in Amsterdam specialized in the production of open tools that connect online debates with real-life meetings and public events. These freely useable tools are integrated in the *Cool Mediators* interactive discussion platform. *Cool Mediators* provides organizers with a set of sophisticated methods and instruments to engage their communities and audiences in an interactive participatory process at all stages of creating a public event: preparation, execution, and follow-up assessment.

The *Cool Mediators* online platform is the entirely redesigned successor of the *CoolMediaHotTalk Show* project – a series of interactive talk shows at the renowned De Balie cultural centre in Amsterdam, where the public was invited to propose and select the topics, speakers, and questions, determine the final scenario of the show, and interact online and offline during the actual live event.

The *Cool Mediators* platform combines online discussion tools, live interactive webcast interfaces connecting on- and offline audiences, automated archiving, and basic community management and moderation facilities. The platform is accessible as a regular website and as a fully functional embeddable widget easily integrated in other web environments.



COOL MEDIA HOT TALK SHOW

144.000
120 naar 144m

current question #130
by Wilbur
speaker: Ewald Engelen

Should we look for rebels or for issues to rebel against? What are the issues?



CUBEBROWSER

LUDWIG ZELLER

EINE SITUATIONISTISCHE REISE DURCH VERNETZTE BILDER UND KOLLABORATIVE ASSOZIATIONEN

Der CubeBrowser ist ein Bildschirmwürfel, der sich mit Online-Datenbanken wie Flickr.com verbindet. Der Besucher bewegt sich durch Drehen und Schütteln des Würfels durch Tausende von Bildern. Die Bilder, die aus dem Internet auf den Würfel übertragen werden, sind nach Schlagwörtern geordnet. Während horizontale Drehungen die Bilder zu den alphabetisch nachfolgenden Begriffen hervorbringen, führen vertikale Drehungen zu assoziierten Begriffen. So entsteht eine Navigation durch kollaborativ erzeugte, archivarische Architekturen, die dem situationistischen „Dérive“ ähnelt. Was liegt über den Bergen, was ist hinter dem Himmel? *Der CubeBrowser* ermöglicht eine faszinierende Reise durch die versteckten Pfade vernetzter Datenbanken.

Entwickelt mit Hilfe von Andreas Muxel und Charlotte Krauß.

A SITUATIONISTIC VOYAGE THROUGH ONLINE IMAGES AND COLLABORATIVE ASSOCIATIONS

CubeBrowser is a six-screen cube that connects to online databases like Flickr.com. The visitor is able to move through thousands of image sets by turning and shaking the small cube. The pictures streamed onto the cube from the internet are grouped by tags. Horizontal turns of the cube change the images, while vertical turns take you to other tags and associations. The result is a Situationist-like *derive* in a collaboratively created archival architecture you hold in your hands. What lies next to the mountains, what's next to the sky? *CubeBrowser* unfolds an awe-inspiring trip through the hidden realms of online databases.

Developed with the help of Andreas Muxel and Charlotte Krauß.





CULTURAL EDUCATION IN WEB 2.0

FOLKWANG MUSEUM ESSEN



Seit der Prägung des Begriffs spielten in der E-Culture neue Möglichkeiten der kulturellen Bildung sowie der Archivierung und Präsentation von Kunst eine große Rolle. So war es nur folgerichtig, dass eine Institution wie Virtueel Platform in den vergangenen Jahren immer wieder das Gespräch mit Vordenkern und Pionieren im Kontext von „Museum 2.0“ suchte. Auf der diesjährigen *E-Culture Fair* werden mit Hendrik von Boxberg (Pressereferent) und Heike Kropff (Kuratorin für Bildung und Vermittlung) vom Folkwang Museum Essen zwei Mitarbeiter eines der renommiertesten Häuser in Nordrhein-Westfalen zu Wort kommen, die sich von Berufs wegen Gedanken zum Thema Museum 2.0 machen und diese praktisch umsetzen. In einer Präsentation werden sie erläutern, welche Chancen sich durch Web 2.0-Medien und Initiativen wie Cultural Commons eröffnen, die es nunmehr ermöglichen, unabhängig von Ort und Zeit ein globales Publikum zu erreichen. Diskutiert werden neben neuen partizipativen Möglichkeiten, künstlerische Inhalte in soziale Netzwerke einzupflegen, auch digitale Archive und neue kuratorische Ansätze.

Ever since the term “e-culture” was coined, new possibilities of cultural education and of archiving and presenting art have been important topics. It is not surprising that over the past few years institutions like Virtueel Platform have repeatedly sought dialogue with pioneers and innovators working in the context of “Museum 2.0”. Two experts from Folkwang Museum Essen, one of North Rhine-Westphalia’s most prestigious institutions, have agreed to take the floor at *E-Culture Fair 2010*. The presentation by Hendrik von Boxberg (press officer) and Heike Kropff (curator for education and communication), both professionally required to explore and implement the latest research findings, discusses the chances opened up by Web 2.0-media and initiatives like “cultural commons” that make it possible to reach a global audience irrespective of time or place. New participatory possibilities of integrating artistic content into social networks are examined along with digital archives and innovative approaches to curatorship.

CUPID

CULTUURLAB (IBBT-SMIT, VRIJE UNIVERSITEIT BRUSSEL)

KULTURFORSCHUNG IN EINER VERNETZTEN GESELLSCHAFT

Cultuurlab stellt vier Projekte im Bereich der Vermittlung digitaler Kultur in Flandern vor. Das Hauptaugenmerk liegt auf mehreren innovativen Strategien zur Vermittlung und Erfahrbarmachung digitaler Kultur. Die Präsentation kreist um vier Themenbereiche:

- Bereitstellung erweiterter und personalisierter Kulturinformationen
- Adaption und Vermittlung des kulturellen Erbes in Bildungskontexten
- Entwicklung von Vermittlungs- und Aufwertungsmodellen mit Blick auf unterschiedliche Zielgruppen
- Off- und Online-Erfahrungen mit digitaler Kultur.

Diese einzelnen Aspekte werden konkret am Beispiel der IBBT-Projekte *CUPID*, *EPICS* und *MUTABLE* sowie am IWT-Projekt *ARCHIPEL* dargestellt.

Einige Dichotomien können dabei immer wieder festgestellt werden: geschlossene versus offene Architekturen, allgemeine versus personalisierte Informationen, Beratung versus Partizipation und zentrale versus dezentrale Lösungen. Cultuurlab versucht, in seinen Projekten innovative Lösungen zu entwickeln, die die Vorzüge jeweils beider Positionen miteinander vereinen.

Partner: Cultuurlab, Interdisziplinäres Institut für Breitband-Technologie (Interdisciplinary Institute for Broadband Technology – IBBT), Zentrum für Medien-, Informations- und Telekommunikationsstudien (Studies on Media, Information and Telecommunication – SMIT)

CULTURAL RESEARCH IN A NETWORKED SOCIETY The research cell Cultuurlab brings together several researchers at the research centre IBBT-SMIT at Vrije Universiteit Brussel.

Research within this cell is situated at the intersection of culture and new media, or so called e-culture. The presentation focuses on four issues:

- The supply of enriched and personalized cultural information;
- The adaptation and distribution of cultural heritage in an educational context;
- The development of distribution and valorization models targeting various audiences;
- The offline and online experience of digital culture.

Cultuurlab aims at finding innovative solutions to reconcile the benefits of both poles, and presents these aspects at *E-Culture Fair 2010* in the light of the IBBT projects *CUPID*, *EPICS* and *MUTABLE*, and the IWT project *ARCHIPEL*.

A number of dichotomies can be discerned, such as closed versus open architectures, general versus personalized information, consultation versus participation, and centralized versus decentralized solutions.

Partners: Cultuurlab, IBBT (Interdisciplinary Institute for Broadband Technology), SMIT (Studies on Media, Information and Telecommunication)

Cultuurlab



DROPSTUFF

DROPSTUFF.NL

Dropstuff.nl ist eine interaktive Plattform, die digitale Arbeiten von professionellen Künstlern und Designern sowie kreative Beiträge ihrer Benutzer über eine Webseite und ein Netzwerk von DS_HOTSPOTS ausstrahlt. Dieses Netzwerk besteht aus unterschiedlich großen Bildschirmen in Museen, Bahnhöfen, Schulen, Bibliotheken und Kunstakademien. Flaggschiff des Projekts ist der DS-Pavillon, ein 60 m² großer, mobiler LED-Schirm, der auf öffentlichen Plätzen in den Niederlanden und im Ausland gastiert.

Alle Bildschirme sind untereinander und mit der Webseite vernetzt und verfügen zusätzlich zu einer Soundanlage über eine Kamera und Bluetooth-Schnittstellen, die das Einspeisen von Live-Reaktionen ermöglichen. So entsteht eine hoch interaktive Plattform mit großem Potenzial für die Vermittlung von bildender Kunst. *Dropstuff* ist 100% werbefrei und beruht auf den Prinzipien der Interaktion und der Partizipation.

Dropstuff.nl strahlt drei regelmäßige Sendungen aus, die durch Redaktionsbeiträge ergänzt werden. Die Inhalte der Sendungen werden in Zusammenarbeit mit verschiedenen Museen für zeitgenössische Kunst in den Niederlanden produziert. Im Unterschied zu ähnlich gelagerten Online-Projekten bietet *Dropstuff* den Zuschauern die Möglichkeit, sich interaktiv zu beteiligen, sei es eher passiv in Form von Kunst-Nutzung oder aktiv durch die Einreichung eigener Kunstwerke. Ein professionelles Redaktionsteam wählt die Beiträge nach qualitativen Kriterien und nach dem Grad ihres experimentellen Charakters aus.

In Partnerschaft mit mehreren Museen fördert *Dropstuff.nl* die professionelle Entwicklung von interaktiver, digitaler Kunst auf öffentlichen Bildschirmen durch die Vergabe von Aufträgen an Künstler, Grafiker und Interaktionsdesigner. Das Hauptaugenmerk liegt hierbei auf Kunstwerken, die eine Verbindung zwischen der digitalen Welt und dem Publikum in einem öffentlichen Raum herstellen, die also online und on-site funktionieren. Der kreative Prozess bedingt ein Zusammenspiel zwischen dem öffentlichen Ausstrahlungsort, dem DS_HOTSPOT und den gegebenen technischen Möglichkeiten.

Dropstuff.nl is an interactive platform that broadcasts works by professional artists and designers, as well as creative contributions from the audience at www.dropstuff.nl, and on a network of DS_HOTSPOTS. This network consists of larger and smaller screens in museums, train stations, school, libraries, and art academies. The project flagship is the DS_Pavilion – a 60-square-metre LED screen that travels around the Netherlands and abroad.

All screens and the website are interconnected, Bluetooth-compliant and equipped with cameras, facilitating live reactions. This genuinely interactive platform with an enormous reach for the visual is wholly ad-free.

Dropstuff.nl has three regular programme slots that are mixed with editorial items. The content of the broadcasts is produced in collaboration with various Dutch museums of contemporary art. The difference from existing online projects is the possibility of interactive engagement – either passively with an art application, or actively by submitting artworks. A professional editorial team makes the choices according to quality and the level of creative experiment.

Dropstuff.nl also commissions works from artists, designers and interaction designers. These assignments focus on works of art that connect the digital world and the audience in a public space: online and on site. The creative process always includes a relationship between the focus on the context of the public location of presentation, the DS_HOTSPOTS and the technical possibilities.

Dropstuff.nl wird von der Stichting Pleinmuseum Amsterdam in Zusammenarbeit mit den folgenden zehn Museen für zeitgenössische Kunst realisiert: Centraal Museum, Utrecht; Museum De Paviljoens, Almere; Armando Museum und KAdE, Amersfoort; Van Abbemuseum, Eindhoven; Stedelijk Museum, Amsterdam; Museum Boijmans Van Beuningen, Rotterdam; SM's, Den Bosch; Marres, Maastricht; Stedelijk Museum De Lakenhal, Leiden.

Dropstuff.nl is realized by the Stichting Pleinmuseum Amsterdam, in collaboration with ten museums for contemporary art: Centraal Museum, Utrecht; Museum De Paviljoens, Almere; Armando Museum und KAdE, Amersfoort; Van Abbemuseum, Eindhoven; Stedelijk Museum, Amsterdam; Museum Boijmans Van Beuningen, Rotterdam; SM's, Den Bosch; Marres, Maastricht; Stedelijk Museum De Lakenhal, Leiden.





FRITZING
FRITZING.ORG

Die Software-Anwendung *Fritzing* unterstützt Designer, Künstler, Forscher und andere „Macher“ beim Entwerfen und Dokumentieren von elektronischen Schaltkreisen sowie bei der Herstellung funktionstüchtiger Prototypen. Im Gegensatz zur handelsüblichen Elektronikdesign-Software, die von den meisten Elektronikingenieuren verwendet wird, ist *Fritzing* Open-Source, kostenlos und ausgesprochen benutzerfreundlich, da mit Blick auf Anfänger konzipiert. Da die Software der Erfahrungswelt von Anfängern angepasst ist, bietet sie sich auch als Einstiegsmöglichkeit in die Elektronik, insbesondere im Schulbereich, an.

Fritzing versteht sich als Teil der Open-Source / DIY-Bewegung von Eigenherstellern, die den Entwicklungs- und Produktionsprozess elektronischer Anwendungen wieder selbst kontrollieren möchten. Diese Bewegung profitiert von den Entwicklungen in sozialen Online-Medien, in denen Benutzergruppen Scripts, Module und Software-Ideen sowie Hardware und Produktdesign austauschen und weiterentwickeln.

PROTOTYPEN Die Herstellung von Prototypen ist ein wesentlicher Teil des Prozesses, der von der ursprünglichen Idee zu einem Endprodukt führt. *Arduino* (www.arduino.cc) ist eine populäre Plattform für die Herstellung und Programmierung funktionstüchtiger Prototypen mit Microcontrollern in kleiner Stückzahl. Die *Fritzing*-Software ist die perfekte Ergänzung zu *Arduino*, da sie es Benutzern ermöglicht, die einzelnen Design-Etappen zu dokumentieren und mit anderen zu teilen. Darüber hinaus unterstützt sie auch den darauf folgenden Schritt: den Bau eines optimierten Prototypen.

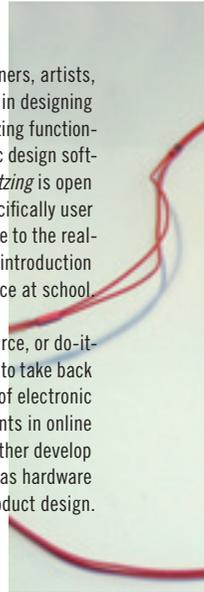
Die *Fritzing*-Software wird auf der *E-Culture Fair 2010* vorgestellt. Zudem werden mehrere kleine, praktische Workshops angeboten, bei denen der gesamte DIY-Prozess von der Idee über Skizze und Gestaltung bis hin zur Produktion eines funktionierenden Prototyps auf Basis eines elektronischen Schaltkreises demonstriert wird. Interessierten Besuchern stehen zudem *Arduino*-Anwendungen, Lochrasterplatten, Sensoren und Servos für den Selbstversuch zur Verfügung.

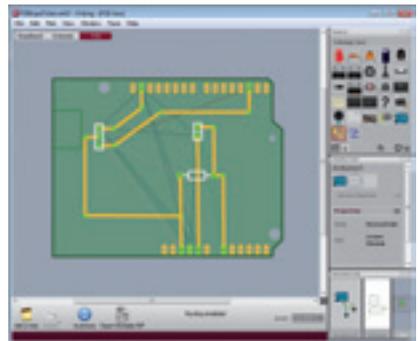
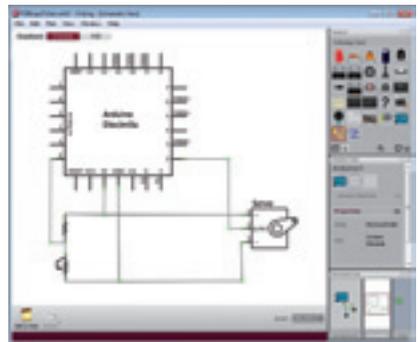
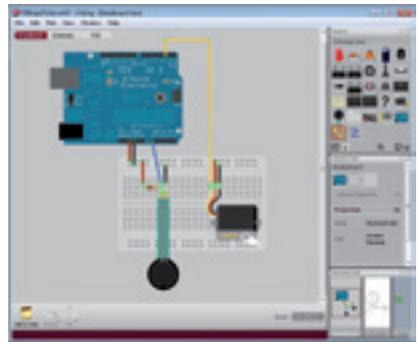
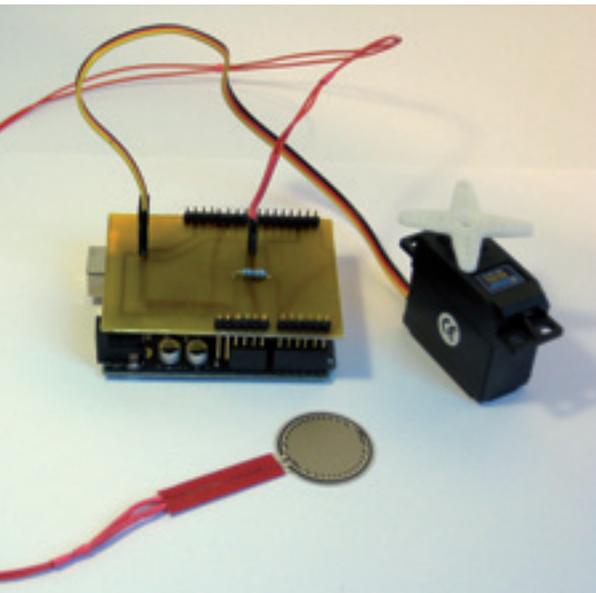
Fritzing is a software application aimed at designers, artists, researchers and other “makers”. *Fritzing* assists in designing and documenting electronic circuits, and in realizing functioning prototypes. Unlike the commercial electronic design software generally used by electronic engineers, *Fritzing* is open source, free of charge, and has been made specifically user friendly, even for beginners. By staying very close to the reality of beginners, *Fritzing* is very suitable as an introduction to electronics, for instance at school.

Fritzing can be seen as part of a larger open source, or do-it-yourself, movement among makers determined to take back into their own hands the design and realization of electronic products. This movement is fed by developments in online social media whereby user groups share and further develop scripts, modules and ideas in software, as well as hardware and product design.

PROTOTYPES Making prototypes is an essential part of the process from idea to final product. A popular platform for making and programming small numbers of functional prototypes with micro-controllers is *Arduino* (www.arduino.cc). *Fritzing* ideally supplements working with *Arduino* because it helps to document and share design steps, and facilitates the next step of building an optimized prototype.

Fritzing software is presented at a stand at *E-Culture Fair 2010*. Several small, hands-on workshops are offered in which the whole DIY process of conceiving, sketching, designing and making a working prototype of a simple electronic circuit is demonstrated. Interested visitors can try it out with available Arduinos, breadboards, sensors and servos.





FUNDELS

PLAYLANE

Fundels erweckt gedruckte Bilder- und Kinderbücher für 3- bis 8-jährige zum Leben. Wir erschaffen rund um das Buch eine digitale Welt, die sich stets auf das Buch und seine Figuren bezieht (in Zeichnungen, Spielen...). Die Entwicklung dieses Produkts ging aus einem akademischen Forschungsprojekt hervor, das drei flämische Universitäten in Kooperation durchführten: die Universität Gent (Optimierung der technischen Kapazitäten während des Animationsprozesses), die Freie Universität Brüssel (Benutzer-Forschung) und die Universität Löwen (Forschung zur Optimierung der Sprachkapazitäten). Dank seiner innovativen Technik, die einen ins Buch integrierten RFID-Chip mit einem Lesegerät verknüpft, ist *Fundels* kinder- und benutzerfreundlich. Kinder können Bücher auf eine neue Art und Weise entdecken.

Fundels vereint Spaß am Lesen und Anschauen mit der Förderung sprachlicher, kognitiver und motorischer Fähigkeiten.

Fundels brings alive existing physical picture books and books for children aged between three and eight. By creating a digital world around the book constantly referring to the book and its characters. The RFID chip contained in the existing picture book is put a the reader, which then starts the application in which the specific Fundel of that picture book is shown. Assistance by an adult is required only for the first step. The project gained body during an IWT research in cooperation with Ghent University, the Free University of Brussels, and KUL (CTO). *Fundels* combines the pleasure of reading and viewing and stimulates language, cognitive and motorical skills.





INSTRUCTABLES RESTAURANT

INSTRUCTABLES.COM



Das *Instructables Restaurant* ist das erste Open-Source-Restaurant der Welt. Alles, was Sie dort essen, jeder Stuhl, auf dem Sie sitzen, jede Lampe und jeder Tisch wurden mithilfe von auf instructables.com erhältlichen Anleitungen erschaffen.

Der Brauch, sich gegenseitig zu erklären, wie man bestimmte Dinge anfertigt, ist so alt wie das Selbermachen oder Do-It-Yourself selbst, doch seit der Einführung des Internets findet ein in diesem Umfang einzigartiger Austausch von solchen Informationen statt. Instructables.com, eine der wichtigsten Webseiten dieser DIY-Kultur, ist eine web-basierte Dokumentationsplattform, auf der sich Leute austauschen, die gerne selber bauen und basteln.

Das *Instructables Restaurant* ist im Grunde genommen ein normales Restaurant, mit dem Unterschied, dass seine Gäste alle nötigen Informationen erhalten, um den gerade erlebten Abend nachzustellen. Wir verraten unseren Gästen alle Rezepte und erklären ihnen, wie man die Möbel nachbaut. Das gesamte Restaurant ist aus „instructables“ zusammengestellt, die von den mehr als 500.000 Mitgliedern auf der [instructables](http://instructables.com)-Webseite hinterlassen wurden. Besonders gefällt uns der Umstand, dass wir diejenigen, die ihr Wissen geteilt haben, gebührend erwähnen können. Jeder kann Koch oder Innendesigner des nächsten *Instructables Restaurants* werden. Seien Sie der Nächste!

Wenn Sie glauben, dass Sie es besser können, oder wenn Sie die für das Restaurant ausgewählten Rezepte und Anleitungen kommentieren möchten, nur zu! Wir geben jedem die Möglichkeit, zeitnah seine Meinung an die Mitglieder zu übermitteln, die uns die jeweiligen „instructables“ geschickt haben. Vielleicht hilft Ihr Kommentar uns dabei, das Restaurant sogar noch zu verbessern. Sie können auch Ihre eigenen Anleitungen hinterlassen, um zu sehen, ob Sie bei der nächsten Ausgabe des Restaurants berücksichtigt werden. Und für die, die einen Schritt weiter gehen wollen, gibt es sogar einen „instructable“, wie man sein eigenes *Instructable Restaurant* gründet.

Anlässlich der *E-Culture Fair 2010* möchten wir etwas Besonderes vorschlagen und ein neues Konzept erproben. Wir

The *Instructables Restaurant* is the world's first open source restaurant. Everything you eat, every chair you sit on, every lamp and table, is based on instructions taken from instructables.com.

Telling each other how to make things is as old as do-it-yourself, but the advent of the Internet has led to an unprecedented increase in the exchange of this sort of information. Information on how to make literally anything is available. One of the key DIY websites is Instructables.com – a web-based documentation platform where people who love to make things share what they do and how they do it.

Instructables Restaurant is based on the instructables posted by the more than 500,000 members of instructables.com. It provides its guests with all the information needed to recreate the evening they just experienced. It gives them the recipes for all the food, the instructions on how to make all the furniture. Naturally, those who shared the information are credited. Anyone (including yourself) can be the chef or interior designer of the next *Instructables Restaurant*. Why not post your own instructions and see if they get picked for the next restaurant edition?

The possibility of instant feedback is always given to the members who posted the original instructable, meaning you can comment on the recipes and instructions chosen for the restaurant, and permitting further improvements to be made. Those who want to take it a step further should refer to the instructable on how to make your own *Instructables Restaurant*.

werden also die erste *Instructables-Kaffee-und-Kuchenstube* eröffnen. Aber die Sache hat einen Haken. Wir haben nämlich einen Wettbewerb daraus gemacht. Wir servieren Ihnen die fünf besten Käse- und Schokoladenkuchen, die wir auf *instructables.com* gefunden haben. Sie dürfen anschließend den Besten auswählen. Sie entscheiden, wer gewinnt!

Das *Instructables Restaurant* ist ein Konzept von Arne Hendriks & Bas van Abel und wurde in enger Zusammenarbeit mit Waag Society und fabLab Amsterdam entwickelt. Für die Grafik ist Dearboss zuständig. Wenn Sie Ihr eigenes *Instructables Restaurant* eröffnen wollen, nur zu! Es ist vorzüglich!

Our first *Instructables Coffee & Cake Shop* opens at *E-Culture Fair 2010*. But there's a catch: we turned the whole thing into a rather cheesy competition. We serve you the five best cheesecakes and chocolate cakes found on *instructables.com*. And then it's up to you to pick the best cake, or to improve the recipe.

The *Instructables Restaurant* is a concept by Arne Hendriks & Bas van Abel and is developed in close cooperation with Waag Society and fabLab Amsterdam. Dearboss does all our graphics. But if you want to open an *Instructables Restaurant* yourself, go right ahead. It's delicious.



INTERACTIVE URBAN PROJECTION / U-TURM PROJECT

MEDIALAB, HOGESCHOOL VAN AMSTERDAM

Für die Abschlussparty der *E-Culture Fair 2010* entwickelt eine Gruppe von hoch motivierten, internationalen Studenten des MediaLAB (Hogeschool van Amsterdam) in Zusammenarbeit mit dem routinierten Produzenten Jan Scholte und dem aufstrebenden Videokünstler Matthias Oostrik eine atemberaubende, interaktive Fassaden-Projektion.

Mit über 600 Quadratmetern Projektionsfläche wird dies die bislang größte interaktive Projektion der Welt sein. Sie wird in Zusammenarbeit mit hochkarätigen Unternehmen wie Virtueel Platform, dem Institute of Network Cultures sowie Beam Systems Amsterdam als Techniklieferanten und Partner entwickelt. Die Software wird mithilfe des Quartz Composers (einer Entwicklungsumgebung für Live-Video von Apple) entwickelt, die Projektoren stammen von Panasonic. Für den Spielfluss wird das Team vom Game-Designer Kars Alfrink (Hubbub) unterstützt.

Auf der Leonie-Reygers-Terrasse, dem Platz am Haupteingang des Dortmunder U, stehen vier Bühnen. Sobald eine Person auf eine der Bühnen steigt, erscheint ihr Schattenriss auf einem der Fenster des an das Dortmunder U grenzenden Bürogebäudes. Je nachdem, wie die Person sich bewegt, bewegt sich der die Silhouette in andere Fenster und hinterlässt dabei eine Spur an der vorangegangenen Stelle. Wenn sich zwei oder mehr Schattenrisse im gleichen Fenster treffen, entsteht ein kreativer Inhalt, der die neue Nutzung des Gebäudes als kultureller Hotspot symbolisiert.

A group of highly motivated international students of the MediaLAB (Hogeschool van Amsterdam), in collaboration with vastly experienced producer Jan Scholte and upcoming artist Matthias Oostrik, have developed a mind-blowing U-nnovative interactive projection for the closing party of *E-Culture Fair 2010*. Covering an area of more than 600m², it will be the biggest interactive projection ever seen.

There are four individual stages on the Leonie-Reygers-Terrasse, the square in front of the "canvas", a facade of the office building next to the Dortmunder U. When somebody steps on one of the stages, their silhouette appears on a window in the facade. Depending on how the person moves, the silhouette can move to other windows, leaving a trace where it was before. If two or more silhouettes collide, unexpected things happen, symbolizing the new use of the building as cultural hotspot.

The project is developed in the context of the Urban Screens activities of the Institute of Network Cultures and is primarily powered by Amsterdam based Beam Systems, technical supplier and partner. The software is developed with Quartz Composer (an Apple developers environment for live video), the beamers are made by Panasonic. The game-play development was assisted by game designer Kars Alfrink of Hubbub.





Das *U-Turm-Projekt* ist bei MediaLAB in Amsterdam ansässig, einem Ort, an dem Forscher der Universität Amsterdam (UvA) und der Hochschule Amsterdam (HvA) spartenübergreifend zusammenarbeiten, um kreative und innovative interaktive Medienprodukte zu entwickeln. Das Team wird von Gijs Gootjes und Jan Scholte geleitet und arbeitet als professionelle Produktionsfirma. Jedem Teammitglied ist eine spezielle Aufgabe und ein Verantwortungsbereich zugeordnet. Auch dieses Projekt wurde professionell entwickelt und durchlief alle Etappen der Produktion von Orientierung und Forschung bis hin zur technischen Entwicklung, Umsetzung und Testphase.

Erleben Sie das Projekt am 25. August in Dortmund!

The *U-Turm Project* works from Amsterdam-based MediaLAB, where researchers from the UvA (University of Amsterdam) and the HvA (Hogeschool van Amsterdam) work across the disciplines to arrive at innovative, interactive media products. The team is coordinated by Gijs Gootjes and Jan Scholte. On 8 June, the *U-Turm Project* won the Golden Dot award for best technical achievement of a HvA group project.

Experience the project for yourself in Dortmund on 25 August!

LABOR FÜR MEDIENKUNSTPRODUKTION / LABNRW

SK STIFTUNG KULTUR

Das *Labor für Medienkunstproduktion / LABnrw* besteht seit Anfang 2010 als Konzept und Wunsch für den Standort Köln. Es soll eine bestehende, eklatante Leerstelle in NRW füllen. Aufgabe und Inhalt des *LABnrw* ist es, ein praktizierendes Netzwerk für Medienkunst zu schaffen, das eine Plattform für Austausch, Produktion und Präsentation bietet. Das *LABnrw* wird sowohl lokal als auch international agieren. Zurzeit wird an dem Aufbau einer eigenen Rechtsform für das Medienlabor *LABnrw* gearbeitet. Wunschziel ist die Verankerung und endgültige Realisierung des *LABnrw* mit einem eigenen festen Ausstellungsort, einem großen Studio sowie einem angegliederten Produktionsbüro im geplanten Zentrum für neue Musik Köln (ZNMK).

Entwickelt wurde das Konzept von einem Arbeitskreis, dem Medienkünstler und Kuratoren schwerpunktmäßig aus NRW angehörten, darunter Kathrin Becker, Natalie Bewernitz, Martin Brand, Daniel Burkhardt, Kerstin Ergenzinger, Barbara Foerster, Marek Goldowski, Birgit Hauska, Mischa Kuball u.a.

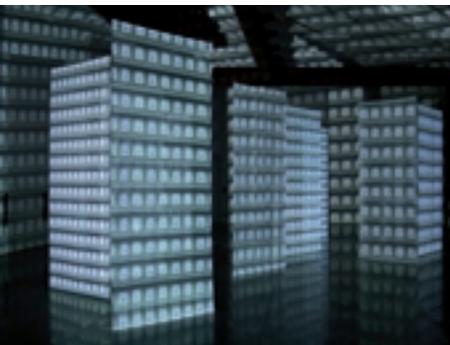
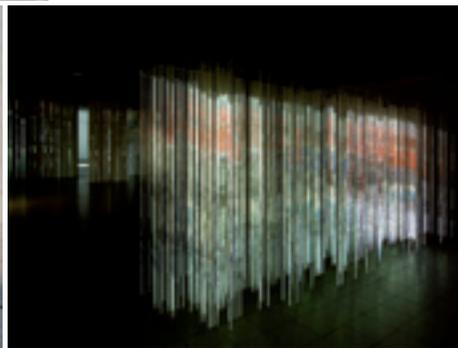
Natalie Bewernitz und Marek Goldowski werden das Konzept des *LABnrw* auf der *E-Culture Fair 2010* im Rahmen der *ISEA2010 RUHR* erstmals öffentlich und mit exemplarischen Künstlerpositionen vorstellen.

The *Labor für Medienkunstproduktion (Laboratory for Media Arts Production) / LABnrw* has existed since early 2010 as a concept and a wish for the city of Cologne. Its purpose is to close a blatant gap in NRW by creating a practicing network for media art. Offering facilities for exchange and production as well as a platform for presentations, *LABnrw* will operate locally and internationally in equal measure. Work is presently in progress to set up a separate legal entity for the *LABnrw* media laboratory. The objective is to establish and install *LABnrw* with its own permanent exhibition venue, a large studio and an affiliated production office in Zentrum für neue Musik Köln (ZNMK), a centre for new music planned in Cologne.

The concept of *LABnrw* was developed by a working group consisting of media artists and curators based in the region of NRW, including Kathrin Becker, Natalie Bewernitz, Martin Brand, Daniel Burkhardt, Kerstin Ergenzinger, Barbara Foerster, Marek Goldowski, Birgit Hauska, and Mischa Kuball.

The presentation by Natalie Bewernitz and Marek Goldowski at *E-Culture Fair 2010* offers the first public introduction to the *LABnrw* concept together with examples of the proposed artistic positions.







MEDIA ART LABS

BALTAN LABORATORIES

CONSTANT

FOAM

OKNO

TIMELAB

URBAN REALITY LAB

V2_ INSTITUTE FOR THE UNSTABLE MEDIA



DIE ZUKUNFT DES LABORS BEI DER E-CULTURE FAIR 2010

Während der *E-Culture Fair 2010* veranstalten die *BALTAN Laboratories* (Eindhoven) als Teil ihres Forschungsprojekts *The Future of the Lab / Die Zukunft des Labors* eine internationale Präsentation von Medienkunstlaboren aus den Niederlanden, Flandern und Nordrhein-Westfalen. Ziel ist es, die Rollen, Formen und Praktiken von Laboren heute anhand einer Reihe von Themen, die den Arbeits- und Forschungsgegenständen der ausgewählten Einrichtungen gemein sind, vorzustellen und zu vermitteln.

Die Labore präsentieren und demonstrieren ihre Arbeit während der gesamten *E-Culture Fair 2010* in einer speziell eingerichteten Laborzone. Diese bietet den Teilnehmern die Möglichkeit, das Publikum in anschauliche Projekte mit einzubeziehen, ihre Arbeit und Ziele vorzustellen und konkrete Einblicke in ihre gegenwärtige Praxis zu geben. Die Live-Präsentation der Projekte unterschiedlicher Labore erfolgt in täglich wechselnden Themenblöcken. Am Montag, dem 23. August, stellen *OKNO* (BE), *FoAM* (BE) und *Labsa* (DE) Arbeiten zum Schwerpunkt Ökologie und Kunst vor. Am Dienstag, dem 24. August, untersuchen *Patching Zone* (NL), *timelab* (BE) und *7Scenes/Waag Society* (NL) künstlerische Interventionen im urbanen Raum. Am Mittwoch, dem 25. August, zeigen *V2_Lab* (NL) und *Constant* (BE) einige ihrer Arbeiten im Bereich der E-Textilien und tragbaren Technologien. Zudem wird die in Köln ansässige *SK Stiftung Kultur* ein neues, in Entwicklung befindliches Labor vorab präsentieren.

Dieses unkomplizierte Präsentationsformat bietet den Besuchern der Messe die Möglichkeit, die Arbeit und Relevanz von Medienkunstlaboren in einem weiter gefassten Kontext zu verstehen. Zudem setzt es den konkreten Vorschlag des 2009 von *BALTAN* organisierten Expertentreffens *The Future of the Lab* um, Gelegenheiten zu schaffen, bei denen unterschiedliche Labore ihre Forschungsinhalte und ihr Wissen verstärkt untereinander austauschen können. Da die Präsentationen einem thematischen Ansatz folgen und sich auf spezifische Forschungsschwerpunkte beziehen, können die verschiedenen Labore in einen konzentrierten Dialog treten und dabei eventuell neue Anknüpfungspunkte oder Möglichkeiten des Wissensaustauschs und der Zusammenarbeit entdecken.

THE FUTURE OF THE LAB AT E-CULTURE FAIR 2010 *BALTAN Laboratories* (Eindhoven) hosts an international presentation of media art labs from the Netherlands, Flanders and North Rhine-Westphalia during *E-Culture Fair 2010* as part of its *Future of the Lab* research. The concept is to present and share the roles, forms and practices of contemporary *laboratories* through a number of themes that link the work and research trajectories of selected labs.

The labs present and demonstrate their work in a special Lab Zone for the duration of the *E-Culture Fair 2010*. This is an opportunity to engage the public in tangible projects, to promote the work and aims of the various labs, and to show current laboratory practice. Every day, a selected theme acts as an umbrella for a block of live presentations of specific projects by various labs. On Monday, 23 August, *OKNO* (BE), *FoAM* (BE) and *Labsa* (DE) present work focusing on ecology and art. On Tuesday, 24 August, *Patching Zone / Recycle_X* (NL), *timelab* (BE) and *7Scenes/Waag Society* (NL) explore artistic urban interventions. On Wednesday, 25 August, *V2_Lab* and *Constant* (BE) present work in the field of e-textiles and wearable technologies. Additionally, *SK Stiftung Kultur* in Cologne previews a lab-in-development.

This format not only makes it possible to discover the work and relevance of media art labs on a wider scale, but is also the result of a concrete recommendation from the expert *The Future of the Lab* meeting at *BALTAN* in 2009, which was organized to create opportunities of improved sharing of research and knowledge between different labs. By providing a thematic approach and focus on specific research trajectories, the various labs can also engage in concentrated dialogue on specific themes and potentially discover new connections or opportunities for knowledge exchange and collaboration.

BALTAN LABORATORIES

(EINDHOVEN)

BALTAN ist ein Labor im Entstehen, das Künstlern Räume, einen kritischen Bezugsrahmen und Unterstützung für Forschungs- und Entwicklungsprojekte im Bereich der Technikkunst bietet. Als Pilotinitiative im SWA-Gebäude auf dem früheren Philips-Industriegelände Strijp-S in Eindhoven angesiedelt initiiert *BALTAN* neue Kollaborationen unterschiedlicher Disziplinen und agiert als Schnittstelle für Künstler, die in Eindhoven und darüber hinaus mit neuen Technologien arbeiten. Die Pilotphase hat zum Ziel, eine Blaupause für das Labor der Zukunft zu entwickeln, das sowohl in Bezug steht zum aktuellen Stand der Technikkunst und -kultur als auch zum Gesamtkontext der *BALTAN Laboratories* (ihrem lokalen, nationalen und internationalen Kontext, ihrer Geschichte und ähnlich gelagerten Projekte). Diese Blaupause wird mittels folgender Maßnahmen entwickelt:

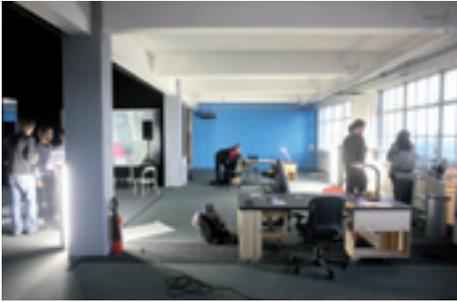
- Spezifische Forschungsprojekte im Bereich Kunst und Technologie, wie zum Beispiel *BALTAN*'s Projekt *Poème numérique*
- Praxisgestützte Erkundung, Weiterentwicklung und Vermittlung des Konzepts eines Kunst- und Technologielabors insbesondere anhand des Forschungsprojekts *The Future of the Lab*
- Offene und transparente Vermittlung und Diskussion von Forschung, Werkzeugen und Wissen
- Bereitstellung von Räumlichkeiten in Eindhoven an lokale und internationale Kreative zwecks Interaktion und Arbeit

Die vier künstlerischen Berater von *BALTAN* sind Gideon Kiers, Lucas van der Velden (beide Telcosystems), Marc Maurer (Maurer United Architects) und Geert Mul. *BALTAN* wird von Angela Plohma (Kanada) geleitet.

BALTAN is a laboratory in-the-making that provides space, a critical framework and support for the research and development of technological art. A pilot initiative located in the SWA building at the former Philips industrial site Strijp-S in Eindhoven (NL), *BALTAN* actively pursues new interdisciplinary collaborations and acts as a point of intersection for artists working with technology in Eindhoven and beyond. The pilot phase is intended to develop a Blueprint for the Laboratory of the Future in relation to the current state of technological art and culture, and the total context of *BALTAN Laboratories* (including its local, national and international context, history and peers). We are developing the blueprint through:

- specific research projects in the field of art and technology, such as *BALTAN*'s *Poème numérique* project;
- the investigation, further development and promotion of the art and technology lab concept through practice, specifically through our research on *The Future of the Lab*;
- open and transparent dissemination and discussion of developed research, tools and knowledge;
- the provision of facilities in Eindhoven for local and international creative practitioners to interact and create.

The four artistic advisors of *BALTAN* are Gideon Kiers and Lucas van der Velden (Telcosystems), Marc Maurer (Maurer United Architects) and Geert Mul. Director is Angela Plohma (CA).



CONSTANT

(BRUSSELS)



Der gemeinnützige Verein *Constant* ist seit 1997 in Brüssel als interdisziplinäres Kunstlabor aktiv. *Constant* arbeitet im Spannungsfeld von Medien und Kunst und interessiert sich für Kultur und Ethik des World Wide Web. *Constants* künstlerische Praxis wird beeinflusst von der Art und Weise, in der technologische Infrastrukturen, Datenaustausch und Software unser Leben bestimmen. Frei verfügbare Software, Copyright-Alternativen und (Cyber)Feminismus sind wiederkehrende Themen in *Constants* Aktivitäten.

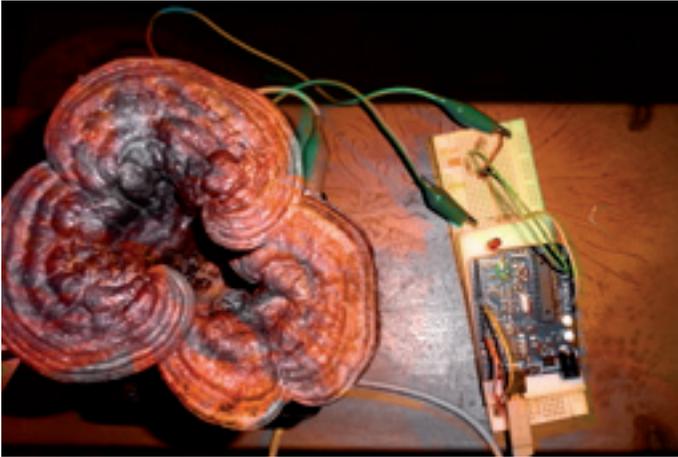
Constant organisiert Workshops, Print-Parties, Ausflüge und regelmäßige Netzwerktreffen für Teilnehmer, die an Experimenten, Diskussionen und Gedankenaustausch interessiert sind.

Constant is a non-profit association, an interdisciplinary arts-lab based and active in Brussels since 1997. *Constant* works in-between media and art and is interested in the culture and ethics of the World Wide Web. The artistic practice of *Constant* is inspired by the way that technological infrastructures, data exchange and software determine our daily life. Free software, copyright alternatives and (cyber)feminism are important threads running through the activities of *Constant*.

Constant organizes workshops, print parties, walks and regular "Verbindungen/Jonctions" meetings for audiences interested in experiments, discussions and exchange of all kinds.

FOAM

(BRUSSELS)



Die Forschungsgruppe *FoAM* arbeitet als transdisziplinäres Labor an der Entwicklung holistischer Kultur, indem sie aktiv flexible Kulturformen propagiert. Zu den Mitgliedern von *FoAM* gehören Künstler, Gärtner, Köche, Technologen, Designer, Autoren und Wissenschaftler aus allen Gesellschaftsschichten.

Die Aktivitäten von *FoAM* entstehen an den Leerstellen zwischen den traditionellen Disziplinen und haben zum Ziel, deren Verbindungen und wechselseitige Abhängigkeiten aufzudecken und zu festigen. Zu den Aktivitäten zählen kreative Forschungsinitiativen und -aufenthalte, partizipatorische Workshops und Seminare sowie frei verfügbare Publikationen und Archive. Unser Interessenfeld reicht von Nahrungssystemen bis zur Interaktion zwischen Mensch und Pflanze und umfasst Permakultur, Mixed Reality und alles, was dazwischen liegt. Gemäß dem Motto „Pflanze Deine eigene Welt“ hat sich *FoAM* zum Ziel gesetzt, eine Gemeinschaft von Generalisten zu formen und zu unterstützen, Menschen, die an den Schnittstellen von unterschiedlichen beruflichen und kulturellen Bereichen leben und arbeiten.

FoAM is a transdisciplinary laboratory and a research group committed to developing a holistic culture by actively propagating resilient cultural forms. *FoAM*'s members include artists, gardeners, cooks, technologists, designers, writers and scientists from all walks of life.

FoAM's activities arise from the gaps between traditional disciplines and aim to uncover and strengthen links and interdependencies. They include creative research initiatives and residencies, participatory workshops and seminars, open access publications and archiving. Our topics of interest range from food systems to human-plant interactions, including everything from permaculture to mixed reality. *FoAM* is dedicated to developing and supporting a community of generalists, people who live and work in the interstitial spaces between professional and cultural boundaries, operating under the motto “grow your own worlds”.

OKNO

(BRUSSELS)



OKNO ist ein von Künstlern betriebener Verein für Kunst und Medientechnologie. *OKNO* funktioniert nach zwei miteinander verwandten, treibenden Prinzipien: Kollaboration und Ökologie. Wir benutzen unseren kollektiven Garten *OpenGreen*, unseren Arbeitsraum und unseren Server als Katalysatoren für die Produktion von Kunstwerken.

In den kommenden zwei Jahren wird sich *OKNO* in das so genannte *Time Inventors' Kabinet (TIK)* umformen. *TIK* ist ein Projekt, das sich zwischen ökologischen Ansätzen und Medienkunst bewegt, ein kollaboratives Experiment mit der Konstante Zeit, das Muster in der Zeit und in Zeitkontrollsystemen aus einer ökologischen Perspektive heraus beobachtet.

WIND CLOCKS ODER: DIE ERFINDER DER ZEIT (TIME INVENTORS)

Ein neues temporäres ökologisches Konzept, Kreativität zu genießen – entwickelt von einer internationalen Gruppe von experimentellen Künstlern, Gärtnern, Ingenieuren, Bastlern, Managern, Organisatoren, Dokumentaristen, Schriftstellern und Musikern, aber vor allem von den neuen Erfindern des 21. Jahrhunderts mit ihren unkonventionellen Denkansätzen. Zusammen konzipieren sie Handbücher und Ratgeber mit Erfahrungsberichten und Ideen, wie man seine eigene Winduhr baut und die so gewonnenen Informationen über Datenetze der Allgemeinheit zur Verfügung stellt.

CONNECTED OPENGREENS ODER: DAS KABINETT

Das Kabinettt steht für witterungsgeschützte Stadtgärten. Vergessen Sie Agrar- und Industriebrachen oder Miniaturparks auf Ihrem Balkon oder Fensterbrett. Lernen Sie, wie Sie ihre kreativen Räume ausweiten können, indem sie an einem künstlerischen Netzwerk teilnehmen und sich auf einer kreativen Spielwiese austoben. Ökologien sind Interaktionen zwischen Organismen und ihrem Umfeld.

OKNO is an artist-run organization for art and media technology. The working of *OKNO* hinges on two interconnected driving principles: collaboration and ecology. As catalysts for creating works of art, we use our *OpenGreen* collective garden, our workspace and our server.

During the next two years, *OKNO* plans to transform into the *Time Inventors' Kabinet (TIK)*. *TIK* is a project interested in ecology and media art, a collaborative experiment with time taking an ecological approach to observing patterns in time and time control systems. The creative tools we build generate new audio and visual artworks.

WIND CLOCKS OR: THE TIME INVENTORS

A new ecological temporal concept for enjoying creativity, devised by an international group of experimental artists, gardeners, engineers, bricoleurs, managers, organizers, documentarists, writers, musicians, but mainly new 21st-century style inventors with non-conventional minds. United they bring you manuals, advice, experience and ideas about how to make your own wind clock and share your data over the networks for everyone's benefit.

CONNECTED OPENGREENS OR: THE KABINET

The Kabinet stands for all-weather-conditioned city gardens. Forget agricultural and industrial spaces, or miniature parks on your balconies and window sills. Come and see how you can expand your creative space by participating in an artistic network and playground. Ecologies are interactions between organisms and their environment.

TIMELAB

(GHENT)



timelab ist eine neue Plattform in Gent, eine Werkstatt für Kunst, Technologie und Gesellschaft. *timelab* umfasst ein fabLab und ein Aufenthaltsprogramm für Künstler. Es widmet sich der Sozialforschung und organisiert Treffen, bei denen Künstler, Experten und andere Interessierte zusammenkommen, Ideen austauschen und sich inspirieren lassen können.

TU ES! BAU ES! Gent wartet mit dem ersten wirklich öffentlichen fabLab Belgiens auf. Das fabLab ist Teil des *timelab*. Jeder ist eingeladen, am freitäglichen Open labDay seine Entwürfe umzusetzen. *timelab* initiiert zudem technologische Forschungsprojekte, aus denen neue Maschinen und Werkzeuge hervorgehen.

FABCASES Die fabCases untersuchen die soziale Relevanz von Technologie im Rahmen des fabLab/*timelab*. Die fabCases sind Teil eines weiter gefassten Forschungsprojekts zur Entwicklung einer Methodologie für die Beziehungen zwischen dem fabLab/*timelab* und seiner Umgebung.

KÜNSTLERAUFENTHALTE *timelab* lädt Künstler aus verschiedenen Bereichen zu Arbeitsaufenthalten ein. Für manche spielt die Beziehung zur Technologie eine entscheidende Rolle, andere wiederum gehen lieber aus von einem kontemplativen Standpunkt gegenüber Mensch und Gesellschaft aus.

DER MENSCH STEHT IM ZENTRUM Neben den zahlreichen Treffen im fabLab und den Workshops organisiert das *timelab* ein jährliches Sommercamp, ein intensives 10-Tage-Programm im Stadtraum für 12 lokale und internationale Künstler. Jeden Monat veranstaltet *timelab* das internationale Netzwerktreffen *Dorkbot*, bei dem „Menschen komische Dinge mit Elektrizität machen“ und einem interessierten Publikum die technischen Aspekte ihrer Schöpfungen oder Forschung erklären. Schließlich wird der aktuelle Stand der einzelnen Projekte während des in jedem Frühjahr stattfindenden *timelab OPEN* ausgewertet.

timelab das sind Eva De Groote, Evi Swinnen, Kurt Stockman und Kurt Van Houtte.

timelab is a new platform in Ghent, a workplace for art, technology and society. *timelab* consists of a fabLab, an artists-in-residence programme, social research and get-togethers when artists, experts and other interested parties can meet, exchange ideas and find inspiration.

MAKE IT! BUILD IT! Ghent boasts Belgium's first real public fabLab. It is part of the *timelab*. Anyone and everyone can come along to the Friday Open labDays to realize their very own designs. *timelab* also initiates technical research leading to new machines and new tools.

FABCASES The fabCases examine the social relevance of technology and the fabLab/*timelab*. The fabCases are part of wider research into developing a methodology about the relationship between the fabLab and *timelab* and its environment.

ARTISTS-IN-RESIDENCE *timelab* invites artists from diverse backgrounds to take part in a residential programme. For some the link with technology is all-important; others prefer to start from a contemplative standpoint about, for example, man and society.

IT'S ALL ABOUT THE PEOPLE In addition to the numerous get-togethers in the fabLab and workshop series, we offer an annual summer camp, an intensive ten-day programme in the city for 12 artists from Belgium and abroad. *timelab* hosts the monthly international network meeting *Dorkbot* ("people doing strange things with electricity"), where makers explain the technical aspects of their creations or research to an interested audience. Annually in early spring, the *OPEN timelab* assesses the state of play.

timelab is Eva De Groote, Evi Swinnen, Kurt Stockman and Kurt Van Houtte.

URBAN REALITY LAB: 7SCENES

WAAG SOCIETY (AMSTERDAM)

Das *Urban Reality Lab* untersucht, wie soziale, sensorische und mobile Netzwerkinfrastrukturen und mobile Geräte dazu beitragen können, dass wir die Stadt anders erleben, verstärkt mit Orten und anderen Menschen interagieren, unser Bewusstsein für urbane Probleme schärfen, aktiv an Stadtprozessen teilnehmen und auf diese reagieren. Städte befinden sich in einem ständigen Wandel. Dies gilt nicht nur für physische, sondern insbesondere auch für virtuelle Städte, die unablässig von Menschen-, Waren- und Verkehrsströmen, Sensormessungen, GPS-Positionierungen, sozialen Medien-downloads und mobilen Kommunikationen durchflutet werden. Bei der Entwicklung neuer Formen der städtischen Interaktion folgt das *Urban Reality Lab* einem pragmatischen Ansatz: Es sollen Synergien zwischen den beiden Welten geschaffen und die Einwohner als Mitgestalter in den kontinuierlichen Wandlungsprozess der Stadt eingebunden werden. Das *Urban Reality Lab* arbeitet mit Designern aus unterschiedlichen Bereichen zusammen und interessiert sich speziell für logistische Prozesse, die Debatte über Open Data, das Design von Stadt-Programmierschnittstellen (API), für die Darstellung von Umweltdaten, die unterschwelligsten Mechanismen von Massenbeteiligung, die Anforderungen mobiler Kreativ-Software und nicht zuletzt für den Schutz der Privatsphäre.

7scenes ist eine mobile Plattform für Storytelling, die zur Entwicklung und Vermittlung von interaktiven, mobilen Führungen und Spielen in den Bereichen Bildung, kulturelles Erbe und Tourismus sowie im Event- und Festivalbereich in den Niederlanden und im Ausland dient. *7scenes* bietet umfassende Dienstleistungen, die es den Benutzern ermöglichen, mithilfe einfacher Online-Authoring-Tools ihre eigenen mobilen Projekte zu entwerfen und zu veröffentlichen, über GPS-fähige Mobiltelefone (Nokia, iPhone und Android) interaktive Inhalte an spezifischen Orten abzurufen und ihre Aktivitäten online auf der *7scenes*-Community-Webseite zu verfolgen. *7scenes* ist ein Ableger des Medienlabors Waag Society und arbeitet mit unterschiedlichen Partnern zusammen, unter anderem mit der Parsons New School of Design (New York), dem Banff New Media Institute (Kanada), dem MIT (Boston), dem Hong Kong Design Institute (Hong Kong) und mit Mobilefest (São Paulo).



The *Urban Reality Lab* researches ways in which (social, sensor and mobile) network infrastructures and mobile devices can contribute to new ways of moving through the city, interacting with places and people, and of making people aware of city-related issues and enabling them to react. The city is in constant flux. Not just the physical city, but the virtual city too. We have continuous flows of people, goods and traffic, but also flows of sensor measurements, GPS positioning, social media downloads and mobile communication. When designing new forms of city interaction the *Urban Reality Lab* takes a hands-on approach to identifying synergy between these two worlds, and involving inhabitants as co-designers of their new city. The *Urban Reality Lab* collaborates with designers from various disciplines. Its work focuses on logistic processes, the Open Data debate, design of the City-API, visualizing environmental data, the mechanics behind mass participation, requirements for creative mobile software, and data privacy.

7scenes is a mobile storytelling platform used to develop and experience interactive mobile tours and games in the sectors of education, cultural heritage, tourism and events in the Netherlands and abroad. *7scenes* is a full-service platform that allows users to create and publish their own mobile projects using easy online authoring tools, trigger interactive content at locations with their GPS-enabled mobile phones (Nokia, iPhone & Android), as well as view their activity online at the *7scenes* community website. *7scenes* is a spin-off from medialab Waag Society and works together with partners including Parsons – The New School for Design (NYC), Banff New Media Institute (Canada), MIT (Boston), Hong Kong Design Institute (Hong Kong) and Mobilefest (Sao Paulo).

V2_ INSTITUTE FOR THE UNSTABLE MEDIA

(ROTTERDAM)



V2_ ist ein interdisziplinäres Kunstinstitut, das an der Schnittstelle von Kunst, Technologie und Gesellschaft forscht. V2_ präsentiert, produziert, archiviert und publiziert zur Kunst mit neuen Technologien und fördert die öffentliche Debatte über diesbezüglich relevante Themen. V2_ bietet eine Plattform, auf der Künstler, Wissenschaftler, Soft- und Hardwareentwickler, Forscher und Theoretiker aus unterschiedlichen Bereichen ihre Ergebnisse untereinander austauschen können.

V2_ bietet Künstlern, die mit neuen Technologien arbeiten, Unterstützung in den Bereichen Technik und Produktion und versteht sich als Ort für künstlerische Forschung und Entwicklung (artistic research and development / aRt&D). V2_ forscht auf dem Gebiet neuer Werkzeuge und Ausdrucksformen. In den von V2_ initiierten Projekten arbeiten Künstler, Techniker und Wissenschaftler zusammen an der Entwicklung neuer Technologien für spezifische künstlerische Projekte. Das Künstleraufenthaltsprogramm ist ein Teil dieser Strategie. V2_ entwickelt auch generische Techniken für die Bereiche Kunst und Kultur. Die Ergebnisse werden publiziert und nach Möglichkeit unter Open-Source-Lizenzen zur Verfügung gestellt.

Alle zwei Monate veranstaltet V2_ ein öffentliches Test_Lab-Event, bei dem einerseits neue Entwicklungen aus dem V2_ vorgestellt, getestet und diskutiert und andererseits entsprechende künstlerische, technologische und theoretische Forschungen erläutert werden.

V2_ is an interdisciplinary art institute doing research at the interface of art, technology and society. V2_ presents, produces, archives and publishes on art made with new technologies and encourages debate over these topics. V2_ offers a platform on which artists, scientists, developers of software and hardware, researchers and theorists from various disciplines can share their findings.

V2_ offers technical and production support to artists working with new technologies. It is a place for aRt&D (artistic research and development). V2_ conducts research into new tools and forms of expression, artists, technicians and scientists work together to develop technology for specific artistic projects. This endeavour is supported by an artist-in-residence programme. V2_ also develops generic technical solutions relevant to the fields of art and culture. The results are published and made available under open-source licenses whenever possible.

V2_ organizes a bi-monthly public Test_Lab event, at which new developments at V2_ are presented, tested and discussed along with related artistic, technological and theoretical research.

MUSESORE

THOMAS BONTE

„NACH 500 JAHREN PAPIERDASEIN WERDEN PARTITUREN

ENDLICH SOZIAL!“ Die ersten überlieferten Musikpartituren stammen aus Deutschland und finden sich im Mainzer Psalter aus dem Jahr 1457. Seit dieser Zeit fristet Musik ein Papierdasein. Doch nun bricht ein neues, ein wahrhaft soziales Zeitalter für Musiknoten an! *MuseScore* ist eine kostenfreie und benutzerfreundliche Software, mit der geübte wie ungeübte Komponisten Musik notieren können. Dieser Umstand ist an sich schon bemerkenswert, aber das ist sozusagen nur das Vorspiel. Stellen Sie sich vor, Sie könnten Ihre Partituren mit jedem beliebigen YouTube-Video collagieren! Sie könnten zum Beispiel jemandem beibringen, den neuesten Hit von Lady Gaga nachzuspielen. Angehende Musiker in der ganzen Welt könnten auf völlig neuartige Art und Weise lernen, Notenmusik zu lesen und zu spielen.

MuseScore ist eine Open-Source-Software zum Notieren von Musik, mit der Musiker von einzelnen Noten bis hin zu ganzen Orchesterpartituren jegliche Art von Musik transkribieren können. Die Software kann kostenlos auf www.musescore.org heruntergeladen werden und ist für Windows, Mac und Linux sowie in 30 Sprachen erhältlich. Nicht zuletzt deshalb ist *MuseScore* die perfekte Notations-Software für Musikerziehung weltweit. Auf www.musescore.org können Sie zudem ihre mit *MuseScore* hergestellten Noten archivieren und mit anderen Benutzern austauschen.

MuseScore ist ein Projekt von Thomas Bonte (Gent, BE), Werner Schweer (Clarholtz, DE) und Nicolas Froment (Toulouse, FR), die sich online kennen gelernt haben und seit 2007 zusammenarbeiten.

“AFTER BEING FIXED TO PAPER FOR THE PAST 500 YEARS, SHEET MUSIC FINALLY BECOMES SOCIAL!” The life of printed sheet music started in Germany when included in the Mainz Psalter in 1457. It has been linked to paper ever since. But sheet music is about to start a new life. A truly social one. The free and easy-to-use music notation software *MuseScore* lets everyone create beautiful sheet music. And that is just the prerequisite to move sheet music beyond paper. What if you could mash up with any YouTube video the sheet music you created? Or teach someone to play the latest Lady Gaga hit? Eventually, aspiring musicians worldwide will be learning how to read and play sheet music in a way never possible before.

MuseScore is open source notation software used by musicians to create any type of sheet music, from tabs to full orchestral scores. It can be freely downloaded from www.musescore.org. It is available for Windows, Mac & Linux and translated into more than 30 languages. This makes it the perfect notation software for music education worldwide. At www.musescore.com, you can store and share your sheet music made with *MuseScore*.

MuseScore is a project by Thomas Bonte (Ghent, BE), Werner Schweer (Clarholtz, DE) and Nicolas Froment (Toulouse, FR) who met online and began working together in 2007.

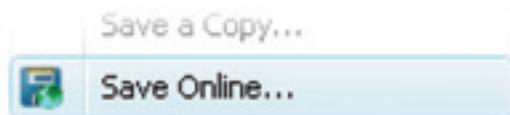
musescore.org

Open source notation software



musescore.com

Give your scores a social life



NETZSPANNUNG.ORG & MEDIENFLUSS

PROF. MONIKA FLEISCHMANN & WOLFGANG STRAUSS (FRAUNHOFER IAIS)

ZUR INSZENIERUNG DES ARCHIVS ALS MEDIENFLUSS

netzspannung.org (gegründet 1998) ist ein Medienkunstarchiv im Netz, das über visuelle Datenbank-Interfaces den Prozess des Archivierens verdeutlicht und die Recherche erleichtert. Die Metapher des Gedankenflusses in Bild, Ton und Bewegung steigert die Präsenz des Archivs. Renommierete Künstler und Wissenschaftler geben Einblicke in ihre Arbeit. Exzellente Lehrbeispiele sind multimedial dokumentiert.

Der *Medienfluss*-Browser (2008) von *netzspannung.org* ist ein Datenbank-Webinterface, das den Bildschirm horizontal in zwei Bereiche gliedert: Im oberen Teil befinden sich vier Bildreihen, darunter im Textbereich jeweils drei Zeilen mit Titeln, Personen und Keywords. Bild- und Textreihen bewegen sich mit leicht variierender Geschwindigkeit. Künstliche Stimmen sprechen aktivierte Namen und Begriffe aus, die sich als „Datendarsteller“ umgehend ins Zentrum der Bühne bewegen. Die mit dem ausgewählten Objekt verbundenen Titel, Personen oder Keywords zeigen AutorIn und Thema im Kontext.

Das Archiv wird als interaktive Rauminstallation sinnlich erfahrbar. Wie eine Aufführung wird es in Szene gesetzt und der Besucher performativ einbezogen. Das Archiv spricht zurück!

STAGING THE ARCHIVES AS A MEDIAFLOW *netzspannung.org* (since 1998) is a media art archive in the Internet that illustrates the process of archiving through visual database interfaces and facilitates research. The metaphor of the flow of thought in picture, sound and movement enhances the archive's presence. Renowned artists and scientists offer insight into their works. Excellent didactic examples are documented in multimedia form.

netzspannung.org's *Medienfluss* (mediaflow) browser (2008) is a web interface database horizontally dividing the screen into two sections: the upper part contains four picture series, the text section of the lower part provides three lines with titles, people and keywords. Image and text lines scroll at slightly varying speeds. Synthetic voices pronounce selected names and terms, which immediately move to the center of the screen as presented data. Titles, people or keywords connected with the selected object point to the context of authors and themes.

As an interactive installation, the archive can be experienced sensorially. Like in a staged performance, it is set into scenes and draws in visitors as performers. The archive talks back!





medienfluss mediaflow medienfluss - ein Interface zum Erkunden des Diskursraums von netzspannung.org

Bilderfülle - Fernwirkung der Ferngesellschaft **Das algorithmische Bild - von der Reg**
Begrüßung Teil 1 **Schlusswort Teil 2** **"Es geht um Dinge von öffentlichem Inte**

Autoren: Jo Schwanemann, Aurélien Frochard, Atul Gawande, ... a association, creation, ... A
 ... mann, Joachim Blank, Jim Fleming, ... Campbell, Jo ... Jerry Moore, Jens Wagner, Jens S
 ... Philip Wassibauer, philip goraock, Philip Horst, Petra Müller, Petra Rückholdt, Petra Bachmann, ...

Medientheorie **Interaktivität** **Medienkunst** **Abstraktion**

© Pflaichmann & Braun, Arnhem 2011 / Pfla



NODEBOX

EXPERIMENTAL MEDIA GROUP, SINT LUCAS SCHOOL OF ARTS (ANTWERP)

CITY IN A BOTTLE

NICOLAS MARINUS, LUDIVINE LECHAT, TIM VETS, FREDERIK DE BLESER, TOM DE SMEDT, JOHAN GIELIS

DARKMATR

TOM HEENE

NodeBox ist eine Open-Source-Anwendung, die auf Basis der Programmiersprache Python 2-D-Bilder generiert. Die Software wurde von der 2004 an der Sint-Lucas-Kunstakademie in Antwerpen gegründeten Experimental Media Group (EMG) entwickelt. Die EMG hat sich seit ihrer Gründung an zahlreichen Forschungsprojekten beteiligt, die an der Schnittstelle von Kunst und Technologie angesiedelt sind. Künstliche Intelligenz (AI), Kognitionswissenschaften, Linguistik, Biologie und Spielzeug – all diese Bereiche geben uns Impulse bei unseren Bemühungen, das Wesen der Kreativität zu erkunden.

Anlässlich der *E-Culture Fair 2010* präsentieren wir zwei Projekte, die im Zusammenhang mit *NodeBox* stehen:

City In A Bottle, ein Computerspiel, das das Prinzip der Evolution durch natürliche Selektion thematisiert, und *DarkMatr*, ein von mehreren Medienkünstlern (Heene, Heremans u. a.) initiiertes Gemeinschaftsprojekt, das eine interaktive Internet-Schnittstelle vorstellt, welche mithilfe von Körperbewegungen betätigt werden kann. Für *City In A Bottle* wurde eine schnellere Version der *NodeBox* („*NodeBox* für Open GL“) entwickelt. Für *DarkMatr* wurden *NodeBox*-Plugins für Datengewinnung eingesetzt.

Die Experimental Media Group (EMG) ist eine Forschungsgruppe an der Sint-Lucas-Kunstakademie in Antwerpen (Belgien). Ihr Ziel ist die Entwicklung von Grafiksoftware, die es mehr Menschen erlaubt, ihre bildnerische Kreativität auszuschöpfen, ohne dass ihnen dabei wegen mangelndem technischen Wissens oder durch Einschränkungen des Benutzer-Interfaces Grenzen gesetzt sind.

NodeBox is an open source application that generates 2D visual output based on Python programming code. The software was developed by the Experimental Media Group, founded in 2004 at Sint Lucas School of Arts, Antwerp. The EMG has since been involved in various research projects between art and technology. In our striving to define the nature of creativity, we draw inspiration from fields such as AI, cognitive science, linguistics, biology and toys.

At *E-Culture Fair 2010*, we present two *NodeBox*-related projects: *City In A Bottle*, a computer game that focuses on evolution by natural selection; and *DarkMatr*, a partner project initiated by several media artists (Heene, Heremans, et al.) that presents an interactive interface to the internet that can be manipulated by physical body motion. A faster version of *NodeBox* (“*NodeBox* for OpenGL“) was developed for *City In A Bottle*. *NodeBox*-plugins for datamining were employed for *DarkMatr*.

The Experimental Media Group is a research group at the Sint Lucas School of Arts in Antwerp. Our ongoing effort is to produce computer graphics software that allows more people to express themselves visually and creatively without being restricted by a lack of expertise or user interface limitations.

NOISETUBE

VUB / SONY CSL (PARIS)

PARTIZIPATORISCHE ERFASSUNG FÜR EIN NACHHALTIGES URBANES LEBEN

Wir verfügen heute über erstaunlich wenig Datenmaterial zur Umweltverschmutzung in Städten. Verschmutzungskarten werden in der Regel mithilfe von Computersimulationen erstellt, die auf allgemeinen Statistiken beruhen und nur beschränkt Daten von Feldanalysen mit einbeziehen. In Brüssel zum Beispiel gibt es nur ein Dutzend Messstationen für Luftverschmutzung. Die heute verfügbaren Messverfahren sind außerdem kostspielig und demzufolge nicht wirklich anpassbar. Die so gewonnenen Karten können von Einwohnern nur begrenzt interpretiert werden, da es ihnen sowohl an räumlichen und zeitlichen Details als auch an semantischen und subjektiven Informationen (z. B. zu den Verschmutzungsquellen oder den verursachten Beeinträchtigungen) mangelt. Der Einsatz von nutzerzentrierten Verfahren beim Umwelt-Monitoring erlaubt es hingegen, sowohl die individuelle Belastung zu messen als auch entsprechendes öffentliches Bewusstsein herzustellen. Die wenigsten Bürger haben Zugang zu den Werkzeugen, die es ihnen ermöglichen würden, die Qualität ihrer täglichen Umgebung und die Auswirkungen ihres eigenen Handelns auf diese zu ermesen. So ist es schwierig, die Gemeinschaft zu sensibilisieren oder lokale Entscheidungsträger mit guten Argumenten zum Handeln aufzufordern.

Ein Gemeinschaftsgedächtnis ist eine offene IKT-Ressource, die es lokalen Interessenvertretern erlaubt, für sie wichtige Informationen zu sammeln, zu teilen und bildlich darzustellen. Als Aufbewahrungsort der Messergebnisse trägt es dazu bei, das Bewusstsein der Bürgerinnen und Bürger für den Zustand ihrer Umwelt zu schärfen. Verschiedene Tools fördern die Interaktion zwischen den Benutzern, indem sie sie dazu ermutigen, ökologische Probleme zu diskutieren, denen sie auf ihrer Suche nach nachhaltigen Lösungen begegnen. Partizipatorische Erfassung mithilfe gebräuchlicher Geräte wie Mobiltelefonen, die zu interaktiven, sensorischen Netzen verknüpft werden. Bei diesem nutzerzentrierten Datensammelverfahren liegen die Instrumente also buchstäblich in der Hand der Bürger, die ihre persönliche Belastung messen und unmittelbare Rückmeldungen erhalten, was wiederum ihr Bewusstsein für ihr ökologisches Umfeld schärft. Partizipatorische Messungen bringen weniger exakte Ergebnisse hervor als hoch entwickelte Umweltmessstationen. Dieses

PARTICIPATORY SENSING FOR SUSTAINABLE URBAN LIFE

Most citizens lack access to tools to estimate the quality of their daily environment and the ways it is affected by their behaviour. Pollution maps are typically created through computer simulations based on general statistics, backed up by limited amounts of field data. Current measuring methods are also expensive and not very scalable. The resulting maps lack spatio-temporal detail as well as semantic information (such as pollution sources) or subjective data (such as the annoyance caused). Therefore, it is difficult to sensitize the community or set up local pressure groups and activities. *NoiseTube* consists of a noise-measuring application for cell phones and a central Web-based community memory allowing data to be analyzed and plotted on dynamic maps. *NoiseTube* creates and deploys *community memories* for urban environmental measurement surveys conducted by citizens through *participatory sensing* and *social tagging*.

A community memory is an open ICT resource that enables local stakeholders to store, share and visualize relevant information. As a repository for measurement data, it can make citizens aware of their environmental conditions. Tools are offered for interaction among users, to discuss ecological issues they face in pursuit of sustainable solutions. Participatory sensing uses cell phones to form interactive sensor networks. Hereby citizens measure their individual exposure and obtain immediate feedback, contributing to their awareness of the ecological conditions they live in. Participatory



Manko wird unseres Erachtens jedoch durch die größere Datenmenge sowie eine höhere raumzeitliche Detailgenauigkeit wettgemacht und kann durch das Kalibrieren der Instrumente und das Korrelieren der Daten entschärft werden.

Soziales Tagging ergänzt quantitative Messungen durch qualitative Metadaten, nämlich in Form von Tags, also offenen Schlagworten, die über Mobiltelefone eingespeist werden. Auf diese Weise entsteht ein kontextuelles, semantisches und subjektives Wissen, das die Analyse und Auswertung der Daten vereinfacht.

Das *NoiseTube*-Projekt wurde am Sony Computer Science Lab (CSL) in Paris initiiert.

sensing may not reach the level of accuracy of state-of-the-art environmental monitoring stations, but this is alleviated by collecting massively more data, of higher spatio-temporal granularity and by calibrating devices and correlating data.

Social tagging augments quantitative measurements with qualitative meta-data in the form of tags: keywords entered through mobile phones. This provides contextual, semantic and subjective knowledge that facilitates analysis and interpretation.

The *NoiseTube* project was initiated at the Sony Computer Science Lab (CSL) in Paris.



PATCHING ZONE

(ROTTERDAM)



Patching Zone aus Rotterdam ist ein transdisziplinäres Labor für Innovation, in dem Master-Studenten, Doktoranden, Post-Doktoranden und Experten aus verschiedenen Bereichen bedeutsame Inhalte entwickeln. Unter der Aufsicht von Experten arbeiten Studenten und Forscher in unseren Laboren gemeinsam an Aufträgen, die die kreative Nutzung von High-Tech-Materialien, digitaler Medien und / oder Informationstechnologien erfordern.

Patching Zone wendet das „Processpatching“ an, das in der Doktorarbeit der Projektinitiatorin Anne Nigten als zentrale Methodik für kreative Forschung und Entwicklung definiert wird. Das Projekt macht sich außerdem das Wissen und die Erfahrung des *V2_Lab* zueigen, insbesondere seiner Forschungs- und Entwicklungsabteilung, einem international anerkannten Zentrum für Kunst und Medientechnologie in Rotterdam. *Patching Zone* profitiert darüber hinaus von der versammelten Erfahrung eines weit reichenden Netzwerks von Mitarbeitern und Experten.

An unserem Stand auf der *E-Culture Fair 2010* dokumentieren wir unserer jüngsten Projekte. Ferner veranstalten wir einen Workshop über das Reden mit Pflanzen, der aus unserem *Recycle-X*-Projekt (in Zusammenarbeit mit Noordkaap und Gilberto Esparza, MX) hervorgeht. Schließlich stellen wir interaktive Objekte aus dem Big South Lab-Projekt aus, einer Auftragsarbeit für den Rotterdam South Pact (realisiert in Zusammenarbeit mit Kosmopolis Rotterdam). *Patching Zone* wird finanziell unterstützt vom Ministerium für Erziehung, Kultur und Wissenschaft und dem Ministerium für Wirtschaft der Niederlande. Anne Nigten, künstlerische Leiterin von *Patching Zone* moderiert einen Teil des Live-Programms der *E-Culture Fair 2010*, der in Präsentationen und Diskussionen die Rolle von Kunst, Design und Medientechnologie in Prozessen der Stadterneuerung verhandelt.

The *Patching Zone*, Rotterdam (NL) is a transdisciplinary laboratory for innovation where undergraduates, postgraduates and professionals from different backgrounds create meaningful content. In our laboratories the students and researchers work together, supervised by experts, on commissions involving creative usage of high-tech materials, digital media and/or information technology.

The *Patching Zone* applies the “Processpatching” approach defined in the doctoral thesis of the project initiator (Anne Nigten) and builds on the knowledge and expertise of the *V2_Lab*, the research and development department of the Rotterdam-based *V2_* centre for art and media technology. The *Patching Zone* builds on shared expertise from an extensive network of collaborators and experts.

Our stand documents recent projects, hosts a workshop for talking to plants that originates from the Recycle-X project (i.c.w. Noordkaap and Gilberto Esparza), and showcases interactive objects from the Big South Lab project, (i.c.w. Kosmopolis Rotterdam) commissioned by Rotterdam South Pact. The *Patching Zone* receives funding in the Netherlands from the Ministry of Education, Culture and Science and the Ministry of Economic Affairs. *Patching Zone* director Anne Nigten also hosts and moderates an event during the live programme of *E-Culture Fair 2010*, with presentations and discussion on the role of art and design and media technology in urban regeneration processes.

RECYCLE-X – PATCHING ZONE. DORDRECHT *Recycle-X* besteht aus einer Reihe von ökologischen Interventionen gegen Gentrifizierung sowie aus Workshops zu Recycling und Stadt-design, die in einen praxisbasierten Plan für die „kulturelle Hauptstruktur“ des Stadtzentrums von Dordrecht münden sollen. Unser Team von Künstlern, Forschern und Studenten hat mehrere dezente, aber gut sichtbare Performances im Stadt-raum initiiert, bei denen das Publikum dazu aufgefordert wird, sein kulturelles Paradigma in Bezug auf das unmittelbare kulturelle Umfeld zu überdenken. Das *Recycle-X*-Projekt wird in Zusammenarbeit mit Noordkaap entwickelt.

RECYCLE-X – PATCHING ZONE. DORDRECHT *Recycle-X* consists of a series of ecological interventions against gentrification, workshops around recycling and urban design that lead to a practice based plan for the “cultural main structure” in the centre of Dordrecht. Our team of artists, researchers and students initiated several highly visible yet subtle performances that encourage the general public to rethink their cultural paradigm in respect to the immediate cultural environment. The *Recycle-X* project is developed in collaboration with Noordkaap.





PICNIC MINI-SALON 2010



Am 25. August, dem letzten Tag der *E-Culture Fair 2010*, nehmen Delegationen aus den Niederlanden, Belgien und Deutschland an einer Führung über die Messe teil. Die Verantwortlichen des *PICNIC Festivals* in Amsterdam wurden gebeten, im Anschluss an die morgendliche Führung und als Nachmittagsprogramm einen *PICNIC Mini-Salon* in Dortmund zu organisieren, dessen Grundidee lautet: Das Team mit der besten Idee wird zum *PICNIC 2010* nach Amsterdam eingeladen.

PICNIC 2010 legt den Akzent auf Partizipation und beschwört den kreativen Geist seiner Teilnehmerinnen und Teilnehmer mit dem Kampagnenslogan: „Was bringen Sie zum *PICNIC* mit?“ Format und Inhalt des *PICNIC Mini-Salons* in Dortmund leiten sich aus diesem Motto ab.

Der *PICNIC Mini-Salon* Dortmund hat das Ziel, das Networking zwischen den Teilnehmern aus Belgien, Deutschland und den Niederlanden zu fördern und einen aktiven, multidisziplinären Gedanken- und Wissensaustausch zu stimulieren, indem gemeinsame Gestaltungsteams zusammengestellt werden.

Die besten gemeinsamen Projektideen, die aus dem *PICNIC Mini-Salon* hervorgehen, können während des *PICNIC-Festivals* Amsterdam im September 2010 vorgestellt werden.

On 25 August, the last day of the *E-Culture Fair 2010*, delegations from the Netherlands, Belgium and Germany will visit the fair for a guided tour. To complement this morning tour with an afternoon program, the organisation of *PICNIC* was approached to discuss the possibility of a *PICNIC Mini-Salon* Dortmund.

PICNIC 2010 will emphasize its participatory character, whilst celebrating the creative brainpower of its attendees with the campaign slogan “What do you bring to *PICNIC*?”. The format and content proposal for the *PICNIC Mini-Salon* Dortmund as described below, follows from this slogan.

Main target for the *PICNIC Mini-Salon* Dortmund is to facilitate active networking among the participants from Belgium, Germany and the Netherlands, and to stimulate active, multi disciplinary exchange of ideas, expertise and knowledge by staging co-creation teams.

The best co-creation ideas that originate from the *PICNIC Mini-Salon* are provided the opportunity to present results during *PICNIC* Amsterdam, in September 2010.

PROTOTYPEN://

LABSA E. V.



LABOR FÜR SENSORISCHE ANNEHMLICHKEITEN Das Künstlerkollektiv *Labsa e.V.* stellt auf der *E-Culture Fair 2010* die elementaren Ideen seines Multimedia-Festivals *Prototypen://* vor. Zwölf Fahrradgeneratoren und 20 m² Solarpanel produzieren den gesamten Energiebedarf dieses zukunftsorientierten Festivals. Vorgestellt werden Ideen, Techniken und Systeme, die ein langfristig erfolgreiches Zusammenleben des Menschen mit seiner Umwelt versprechen. Dabei werden die zentralen Themen „Globale Energiewende“, „Urbane AgrarKultur“ und „Künstlerischer Ausdruck“ im öffentlichen Raum beleuchtet. *Prototypen://* bringt die Aktivitäten des dreijährigen, internationalen Projekts *Olsztyn-Dortmund: Zwei Gärten* auf den Punkt. Mit Mitteln der Kunst werden brachliegende öffentliche Grünflächen in Polen und Deutschland revitalisiert und in ihnen Vielfalt statt Monokultur etabliert. Dabei werden lokale Netzwerke gestärkt und internationale Kontakte ausgebaut. *Labsa* regt den Diskurs um die Nutzung öffentlicher Räume in Olsztyn und Dortmund an und ermöglicht den Dortmunder Bürgern, ihr Stadtbild zu formen.

Was? *Prototypen://* 24-stündiges Multimedia-Festival ohne Strom aus der Steckdose — Wann? 24 Std lang, von Sonnenaufgang des 4. bis Sonnenaufgang des 5. September 2010 — Wo? gARTen an der Münsterstraße, Ecke Mühlenstraße, Dortmund Nordstadt

LABORATORY FOR SENSORY AMENITIES At *E-Culture Fair 2010*, the artists' collective *Labsa e. V.* presents the basic ideas of its multimedia festival *Prototypen://*. The entire energy requirements of this future-oriented festival are met by twelve bicycle generators and twenty square metres of solar panels. The ideas, techniques and systems presented by *Labsa* are aimed towards the sustainable coexistence of human beings and their environment. At the same time, the central themes of global energy transformation, urban agriCulture and artistic expression are highlighted in the public sphere. *Prototypen://* aptly sums up the activities of the three-year international project *Olsztyn-Dortmund: Two Gardens*. By means of art, two derelict public green spaces in Poland and Germany are being revitalized and established through diversity rather than monoculture, in the process strengthening local networks and expanding international contacts. *Labsa* encourages discourse on the use of public spaces in Olsztyn and Dortmund, and enables the citizens of Dortmund to shape their townscape.

— What? *Prototypen://* is a 24-hour multi-media festival that doesn't need mains electricity — When? From sunrise, 4 September 2010, until sunrise the next morning. — Where? Dortmund (gARTen, Münsterstraße).

REMOTEWARDS

ACHIM MOHNÉ & UTA KOPP



REMOTEWARDS ist ein künstlerisches Langzeitprojekt, das auf Dächern installierte Nachrichten durch virtuelle Globen wie Google Earth weltweit verbreitet. Die Botschaften werden in Form großer Buchstaben dauerhaft auf den Dächern angebracht. Der Ort und die Nachricht stellen konzeptuell eine semantische Einheit her.

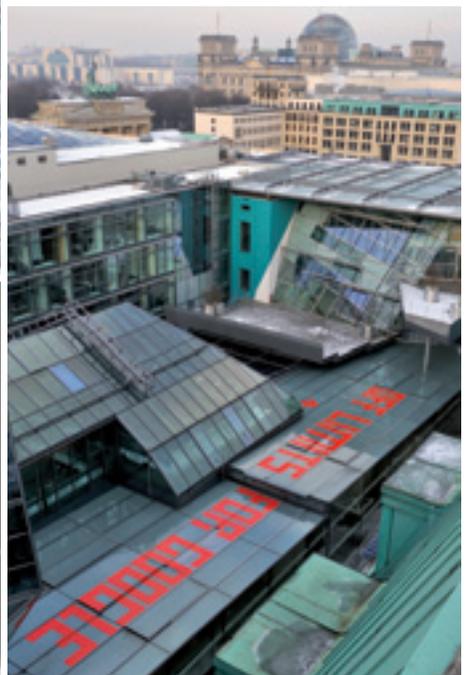
Bisher sind 14 Stationen beschriftet, darunter beispielsweise die Akademie der Künste, Berlin, die Universität der Künste (UdK) Berlin, der Neue Aachener Kunstverein, das Edith-Russ-Haus, Oldenburg, die Escola de Comunicações e Artes der Universidade de São Paulo oder Arts on Main in Johannesburg.

Für die *E-Culture Fair 2010* wird das Konzept von *REMOTEWARDS* zu einem virtuellen Spiel erweitert: Ein großformatiges, begehbare Satellitenbild der Umgebung des Ausstellungsraumes (Dortmunder U) lädt die Besucher ein, jeweils ein Dach mit einer Nachricht zu belegen. Vor Ort können die Statements direkt auf das Satellitenbild aufgebracht werden. Über den Blog von *REMOTEWARDS* (www.remotewords.net/forum/1.html) können virtuelle Besucher aus aller Welt Statements zu Themen wie Urbanität, Navigation, Digitalität, virtuelle Simulation und Stadt(Raum) einbringen.

REMOTEWARDS is a long-term artistic project that disseminates communications installed on roofs worldwide through virtual globes such as Google Earth. The messages are permanently applied to the roofs in the form of capital letters. The location and the message conceptually represent a semantic unit.

The fourteen stations labelled so far include Akademie der Künste, Berlin; Universität der Künste (UdK), Berlin; Neuer Aachener Kunstverein; Edith Russ Haus, Oldenburg; Escola de Comunicações e Artes, Sao Paolo; Arts on Main, Johannesburg.

For *E-Culture Fair 2010*, the concept of *REMOTEWARDS* is being expanded as a virtual game. A large-scale, accessible satellite image of the surroundings of the exhibition space (Dortmunder U) invites each visitor to cover one roof with a message. The statements are applied to the satellite picture directly. Via the *REMOTEWARDS* blog (www.remotewords.net/forum/1.html), virtual visitors from around the world can contribute statements on issues such as urbanity, navigation, digitality, virtual simulation and city (urban space).



SOCIAL SPACES — CREATING SPACES — MAP-IT

MEDIA & DESIGN ACADEMY, KHLIM / Z33 – HOUSE FOR CONTEMPORARY ART / EXPERTISE CENTRE FOR DIGITAL MEDIA (HASSELT UNIVERSITY)

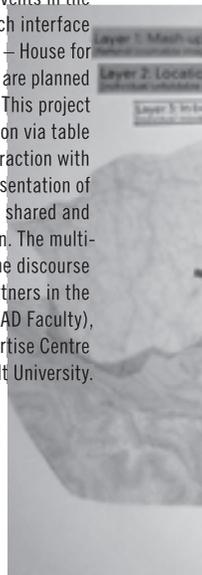
Social Spaces ist eine spartenübergreifende Forschungsgruppe an der Fakultät für Medien, Kunst und Design (MAD Faculty), einer Abteilung der Katholischen Hochschule Limburg und der Provinzhochschule Limburg. Sie vereint Entwickler, Künstler, Ingenieure und Wissenschaftler, die in gemischten Teams an unterschiedlichen Forschungsprojekten arbeiten. *Social Spaces* hat zum Ziel, einen künstlerischen, gestalterischen und theoretischen Kontext für experimentelle Forschung zu definieren, der zu phantasievollen, praktischen und partizipatorischen Lösungen für verschiedene (teils vernachlässigte) Gruppen und Räume der Gesellschaft führen soll. Der Schwerpunkt der Forschung liegt auf den sozialen Einsatzmöglichkeiten für (neue) Medien, Design und Kunst und beruht auf drei Pfeilern: 1. soziale Räume, 2. soziales Design und 3. soziale Medien.

Creating Spaces wird unterstützt vom Europäischen Fonds für Regionale Entwicklung und untersucht das Potenzial der Multitouch-Technologie, um vergangene, aktuelle und künftige Veranstaltungen im Rahmen von öffentlichen Kunstprojekten anzukündigen. Das Multitouch-Interface funktioniert als permanente Drehscheibe/Bindungsglied/Archiv im Kunstzentrum Z33 und erforscht Projekte, die außerhalb des Zentrums im öffentlichen Raum geplant und umgesetzt werden. Das Projekt erlaubt das experimentelle Erproben spielerischer Interaktion mittels eines Tafel-Interfaces. Es ermöglicht ferner Recherchen über Arten der Interaktion mit Multitouch-Interfaces und vereinfacht die Darstellung von Projekten mit einer digitalen Karte, die geöffnet, geteilt und mit zusätzlichen Informationsebenen erweitert werden kann. Der Multitouch-Tisch bietet die Möglichkeit, den Diskurs über Kunst im öffentlichen Raum einem breiteren Publikum zu erschließen. Die Kooperationspartner des Projekts sind die Forschungsgruppe *Social Spaces* (MAD Faculty), das Kunstzentrum Z33 – House for Contemporary Art und das Expertisezentrum für Digitale Medien (Expertise Centre for Digital Media – EDM) der Universität Hasselt.

MAP-it wird gefördert vom Institut für Forschung in der Kunst (Instituut voor Onderzoek in de Kunsten – IvOK). Es handelt sich um ein Kartierungsinstrument und eine Methode zur Vereinfachung partizipatorischer Kreativprozesse. Das technisch

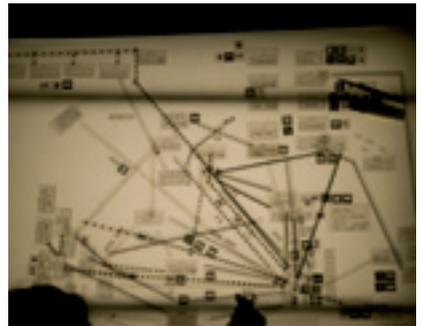
Social Spaces is a cross-disciplinary research group at the Media, Arts and Design (MAD) Faculty (a department of the Catholic University College of Limburg and the PHL University College). It brings together developers, artists, engineers and scientists, who all collaborate in hybrid teams on various research projects. *Social Spaces* aims at setting an art, design and theoretical context for experimental research which can lead to imaginative, practical and participatory solutions for different (sometimes neglected) groups and spaces in society. Its research focuses on the social uses of (new) media, design and art and is based on three pillars: (1) public space, (2) social design, and (3) social media.

Creating Spaces, funded by the European Regional Development Fund, explores the possibilities of multitouch technology for communicating past, present and upcoming events in the framework of art in public space. The multitouch interface will act as a permanent hub/link/archive in Z33 – House for Contemporary Art and explores the projects that are planned and produced outside its walls, in public space. This project allows experimentation with playful interaction via table interfaces. It enables research on modes of interaction with multitouch interfaces and facilitates the presentation of projects in a digital map that can be opened up, shared and augmented with additional layers of information. The multitouch table offers an opportunity to open the discourse about art in public space to a wider public. Partners in the project are research group *Social Spaces* (MAD Faculty), Z33 – House for Contemporary Art and the Expertise Centre for Digital Media of Hasselt University.



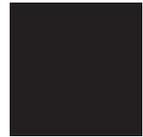
einfache Kartierungssystem besteht aus einem offenen und erweiterbaren Set von Symbolen (Menschen, Werkzeuge, Aktivitäten und eine Reihe von seltsamen, spielerischen Objekten), die es Teilnehmern erlauben, ihre Gedanken visuell auszudrücken. Die Symbole resultieren aus einem langwierigen Forschungsprozess, wurden in verschiedenen Kontexten erprobt und haben zahlreiche reflexive Adaptionen und internationale Publikationen nach sich gezogen. Das Toolkit wird digital auf einer Internetplattform bereitgestellt werden, auf der Kartensymbole heruntergeladen und modifizierte Sets hochgeladen werden können. Projektpartner sind die Forschungsgruppe *Social Spaces* (MAD Faculty), die Katholische Universität Löwen, das Kunstzentrum Z33, BAM – Flemish institute for visual, audiovisual and media art sowie das Expertisenzentrum für Digitale Medien (Expertise Centre for Digital Media – EDM) der Universität Hasselt.

MAP-it, funded by the Institute for Research in the Arts (IVOK), is a mapping toolkit and method that can be used to facilitate participatory creation processes. It is a low-tech mapping system, an open and extendible set of icons (people, tools, activities and a series of strange and playful objects) that allows participants to make their thoughts explicit in a visual way. The product of a long-term research process, the set has been tested in various contexts and has led to numerous reflective adaptations and international publications. The toolkit will be made available digitally on a web platform from where the mapping icons can be downloaded and to which adapted sets can be uploaded. Partners in the project are research group *Social Spaces* (MAD Faculty), Catholic University of Leuven, Art centre Z33, BAM – Flemish institute for visual, audiovisual and media art and the Expertise Centre for Digital Media of Hasselt University.



THE MOON GOOSE EXPERIMENT

AGNES MEYER-BRANDIS



EINE BIO-POETISCHE STUDIE Videodokumentation, 6:49 Min., 2008-09. *The Moon Goose Experiment* ist Teil der *Curated Expedition* von Capsula.

Das *Moon Goose Experiment* (MGE) basiert auf einem Auszug aus dem Buch *The Man in the Moone* („*Der Mann im Mond*“), geschrieben vom englischen Bischof Francis Godwin im Jahr 1603. Godwin war der erste Mensch, der Schwerelosigkeit beschrieben hat – lange vor Newtons Theorie der Schwerkraft. Der Protagonist des Buches fliegt in einem von einer besonderen Art von Gänsen gezogenen Wagen zum Mond. Diese sogenannten Mond-Gänse ziehen der Erzählung nach jedes Jahr von der Erde zum Mond. Die Künstlerin Agnes Meyer-Brandis bereitet ihre eigene Expedition ins Weltall auf einer Sandinsel im sibirischen Fluss Ob vor und beobachtet den Effekt einer totalen Sonnenfinsternis auf das Verhalten der Mondgänse.

A BIO-POETIC INVESTIGATION Video documentation, 6:49 min., 2008-09 *The Moon Goose Experiment* is part of *Curated Expedition* by Capsula.

The Moon Goose Experiment (MGE) is based on an excerpt from the book *The Man in the Moone*, written in 1603 by Francis Godwin, an English bishop. Godwin was the first person ever to describe weightlessness – long before Newton's theory of gravity. The protagonist in the book flies to the moon in a chariot towed by gansas birds, more commonly known as geese. These special moon geese annually migrate from the earth to the moon. The artist equips the space expedition on a sand island in River Ob in Siberia, and observes the effect of a total eclipse of the sun on the moon geese's behaviour.



[...] I found then by this Experience that which no Philosopher ever dreamed of, to wit, that those things which wee call heavie, do not sinke toward the Center of the Earth, [...] — Francis Godwin, *The Man in the Moone*, 1603

TWITTERHOUSE

XML ARCHITECTURE RESEARCH URBANISM



Aldgate Suite — Design für ein temporäres (flächenverteiltes) Hotel in London.

Aldgate Suite — Design for a temporary (distributed) hotel in London.

XML ist ein zeitgenössisches Kulturbüro, das sich auf Architektur, Forschung und Städteplanung spezialisiert hat. Es beschäftigt sich mit der Entwicklung von Architekturen, die zeitgemäße Lebensweisen sowohl reflektieren als auch hervorrufen. *XML* strebt neue Beziehungen zwischen Gebäuden und Gesellschaft an, indem es in allen Projekten der Organisation programmatischer Aspekte strategischen Vorrang einräumt. Die Projekte des Büros werden geleitet von Überlegungen zur zeitgenössischen Stadt als Quelle kultureller Produktion.

Das in Amsterdam ansässige Büro hat an diversen spartenübergreifenden Projekten weltweit mitgewirkt, deren Schwerpunkt auf einer Analyse des kulturellen Kontexts lag. Die Arbeit des von Max Cohen de Lara und David Mulder geleiteten Teams wurde mit zahlreichen Preisen ausgezeichnet.

Traditionell sind Städte vom Gegensatz zwischen urbanem Zentrum und ländlicher Peripherie geprägt. Zum ersten Mal in der Geschichte lebt heute mehr als die Hälfte der Menschheit in Städten. Prognosen zufolge wird dieser Anteil in der zweiten Hälfte dieses Jahrhunderts auf Dreiviertel der Weltbevölkerung ansteigen. Dies hat zur Folge, dass in nicht allzu ferner Zukunft nicht-urbanes Leben die Ausnahme und Urbanität die Norm sein wird. Die großen Herausforderungen unserer Zeit werden also innerhalb der kollektiven Räume unserer Städte verhandelt werden. Gleichzeitig zwingen uns die beispiellosen Ausmaße der heutigen Stadtlandschaften sowie die rasante technische Entwicklung dazu, das traditionelle Vokabular öffentlicher und privater Räume neu zu erfinden.

Die auf der *E-Culture Fair 2010* gezeigten Projekte von *XML* experimentieren mit dem Potenzial von Online-Netzwerken, einen Beitrag zu diesem Prozess der Neudefinierung zu leisten. Wie können Online-Netzwerke, die schnell als „soziale Medien“ bezeichnet wurden, bei der Organisation unserer offline stattfindenden sozialen Beziehungen hilfreich sein, wie können diese umgekehrt das Online-Netzwerk unterstützen? Und wie könnte sich dieser Austausch verändernd auf die kollektiven Räume der Stadt auswirken?

XML is a contemporary cultural practice specialized in architecture, research and urban studies. *XML* is interested in developing architectures that both reflect and provoke contemporary ways of life. By understanding programme organization as a key strategy within each project, *XML* aims to establish new relations between buildings and society. Projects are fuelled by reflection on the contemporary city as source of cultural production.

Working from its base in Amsterdam, *XML* has been involved in worldwide cross-disciplinary projects with an emphasis on cultural analysis. *XML* has won several prizes and is led by two partners, Max Cohen de Lara and David Mulder.

Cities are traditionally framed through the opposition of urban centre and rural periphery. Today, for the first time in history, more than half of the human population lives in cities and predictions suggest that 75 % of the world's population will be urban by the second half of the century. Consequently, non-urban life will be the exception in the near future; urbanity will be the norm. This means that the major challenges of our times will be negotiated within the collective spaces of our cities. At the same time, the unprecedented scale of today's urban landscapes, and the rapid emergence of new technologies, makes it necessary to re-invent the traditional vocabulary of public and private space.

The projects exhibited by *XML* at *E-Culture Fair 2010* pivot on experimentation with the potential of online networks to contribute to this process of re-invention. How do online networks, which were quickly dubbed "social media", organize our offline social relations, and vice versa? And how could this exchange influence and transform the city's collective space(s)?



URBAN PARK LABORATORIES

CULTUURPARK WESTERGASFABRIEK

Mit seinen 16 Industriemonumenten auf 14 Hektar Fläche ist der Kulturpark Westergasfabriek eines der größten Zentren für Kultur, Kreativindustrie und Veranstaltungen in Amsterdam. Der moderne Stadtpark mit internationalem Flair vereint Natur, Arbeitsräume, kleine und große Veranstaltungsflächen mit einer Vielfalt von Gastronomie, Film, Theater und Ausstellungen. Das Programm zeugt von einer Liebe zu Kunst und Abenteuer und höchster Aktualität in Bezug auf Kultur, Kreativität, Innovation und Nachhaltigkeit. Die Westergasfabriek ist ein Stadtpark des 21. Jahrhunderts, ein idealer Ort, an dem Menschen Technologie physisch und digital erleben.

E-CULTURE, E-TOURISMUS, E-LEBEN UND VERSUCHSSTAND

Seit der Eröffnung des Komplexes im Jahr 2003 lautet eine zentrale Fragestellung, wie digitale Technologie den Park ergänzen und verbessern kann. Die Suche nach optimalen Einsatzmöglichkeiten neuer Technologien führte zur Entwicklung des innovativen Projekts *Urban Park Laboratories* (Stadtparklabor), kurz *UPLabs*.

UPLabs ist der dauerhafte Versuchsstand des Parks, ein Testumfeld für innovative Projekte in den Bereichen Kultur, Unterhaltung, Sport und Natur. Die ersten Projekte wurden im April 2010 vorgestellt:

- 8 Stadtbildschirme — *Time Viewer*: eine Augmented-Reality-Maschine — *Story Well*: eine Installation zur Oral History
- 10 GPS-Führungen: Dokumentarfilme, fiktive Geschichten und Spiele — der *QR Park Reader*

Gemeinsam gestalten wir den Stadtpark als aufregendes und interaktives Ereignis. Bei der Entwicklung und Umsetzung des *UPLabs* arbeiten wir eng mit Unternehmen, öffentlichen Stellen, Kulturinstitutionen und Bildungsstätten zusammen.

The Westergasfabriek Culture Park (16 industrial monuments in an area of 14 hectares) is one of Amsterdam's largest centres for culture, creative industry and events. The modern urban park with international appeal combines nature, workspaces, space for large and small events and a variety of catering, film, theatre and exhibition facilities. Usage and events are programmed on the cutting edge of culture, creativity, innovation and sustainability. The Westergasfabriek is a 21st-century urban park – a place where people meet the virtual and physical reality of technology.

E-CULTURE, E-TOURISM, E-LIFE AND TESTBED Since the opening in 2003, a major question has been: How can digital technology enrich and augment the park? Exploring possible answers led to the development of the innovative project *Urban Park Laboratories*.

UPLabs is the permanent testbed of the park and innovative projects in the field of culture, events, sport and nature.

- The first projects were launched in April 2010:
- eight urban touchscreens — an augmented reality machine (*The Time Viewer*) — an oral-history installation (*The Story Well*), — 10 GPS Tours - documentaries, fictional stories and games — the *QR Park Reader*.

Together with the beautiful park, they provide a mixture of physical and digital experiences and experiments. We cooperate intensively to develop and realize *UPLabs* with companies and institutions.





W(DOUBLE U)

CREW



HABEN SIE SICH JE GEFRAGT, WIE ES WÄRE, MIT DEN AUGEN EINES ANDEREN ZU SEHEN? Das in Brüssel angesiedelte Unternehmen CREW arbeitet an den Schnittstellen von Kunst und Wissenschaft, Performance-Kunst und neuen Technologien. Der Künstler Eric Joris entwickelt seine Live-Projekte in enger Zusammenarbeit mit Philippe Bekaert vom Expertisezentrum für digitale Medien (Expertise Centre for Digital Media – EDM) der Universität Hasselt.

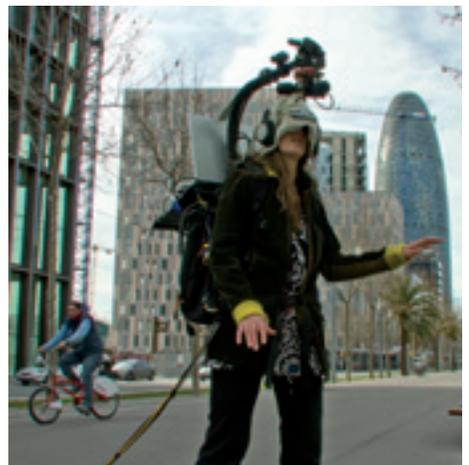
Seit 2003 entwickelt CREW ein videogestütztes System, das den Betrachter in Bildwelten eintauchen lässt. Dank einer entsprechenden Vorrichtung (bestehend u. a. aus Videobrille, Kopfhörern und 360-Grad-Bild) können Betrachter ihren Blick durch das projizierte Bild streifen lassen und so in eine virtuelle Wirklichkeit eintreten. *W(Double U)* ist eine 30-minütige interaktive Installation für jeweils zwei Teilnehmer. Die Blickwinkel der beiden über die Technik miteinander verbundenen Betrachter werden ausgetauscht. Zusammen entdecken sie, wie es sich anfühlt, wenn man sich mit den Augen eines anderen durch die Welt bewegt – eine Erfahrung, die sie einen Schritt weiter in die Zukunft führt.

Das Projekt wurde im Oktober 2008 entwickelt und in mehreren Städten Belgiens, Frankreichs, der Niederlande, Österreichs und Spaniens präsentiert.

DID YOU EVER WONDER WHAT IT WOULD BE LIKE TO LOOK OUT FROM SOMEBODY ELSE'S HEAD? Brussels based company CREW operates on the border between art and science, between performance art and new technology. Artist Eric Joris develops his live projects in close collaboration with Philippe Bekaert (EDM, Expertise Centre for Digital Media, University of Hasselt).

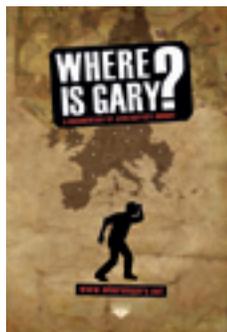
Since 2003, CREW has developed a video-based system in which individuals can be immersed. With the help of an immersive device (a.o video-glasses, headphones and a 360° surround image) a visitor can look around into the projected image and step into a virtual reality. *W(Double U)* is an interactive installation for two persons at a time (30'). One visitor is technologically linked to another and "their sight is swapped". Together they discover how it feels to move through the world looking out from another persons' head. An experience that takes them one step into the future.

Created in October 2008 and presented in various cities in Belgium, France, Netherlands, Austria and Spain.



WHERE IS GARY?

PETER DE MAEGD / POTEKINO



Der Dokumentarfilmer Jean-Baptiste Dumont alias JB wurde von einem Mann namens Gary an einem Brüsseler Bahnhof übers Ohr gehauen. Der Mann behauptete, man habe ihm seine Brieftasche entwendet, und bat ihn um 80 Euro, um zurück nach Norwegen zu fahren. JB fiel auf den Trick herein. Als er zu Hause den Namen Gary googelte, musste er feststellen, dass dieser schon seit Jahren unzählige Menschen in ganz Europa betrügt.

Wer ist dieser faszinierende Typ, der sein Leben mit Lügen verdient? Nicht aus Rache, sondern aus Neugierde beschloss JB, eine interaktive Untersuchung einzuleiten, die online verfolgt werden konnte. Er gab sich zehn Wochen, um Gary mithilfe seines Publikums zu finden. Zweimal wöchentlich veröffentlichte er eine „Webisode“, die den Stand der Ermittlungen zusammenfasste.

Where is Gary? wurde so zu einem wirklich interaktiven Dokumentarfilm. Die Teilnahme der Zuschauer war ein wesentlicher Faktor für die Entwicklung der Geschichte. Sogar die Medien interessierten sich für das Projekt. Das Resultat war unerwartet, warf aber zugleich viele Fragen auf: Wie kann man es vermeiden, dass eine solche Suche zur Menschenjagd wird? Wie ist es mit dem Recht auf Privatsphäre bestellt? Welche Rolle spielt Facebook in solchen Prozessen? Woher kommt dieser blaue Pinguin? Und gibt es Gary wirklich? Eine spannende Untersuchung!

Documentary maker Jean-Baptiste Dumont, aka JB, has been tricked by a certain Gary in a train station in Brussels. A guy who says his wallet got robbed, that he's stuck there, and needs 80 euros to go back home to Norway. JB fell into the trap. But when he googled his name, he realized Gary has scammed many people, all around Europe, for many years.

Who is this fascinating guy who bends the truth to make a living? Well, JB decides to launch an interactive investigation that can be followed online. Not out of a revenge, but out of curiosity. He gives himself ten weeks to find Gary with the help of the audience. Two times a week he publishes a webisode showing his progress as he comes closer to the deadline. ...

Where is Gary? becomes a truly interactive documentary. The audience participation is a major key in the development of the story. Even the media get interested. And JB gets unexpected results. But it also raises many questions. How to avoid the search to become a manhunt? What about privacy? What role does Facebook play? Where does that blue penguin come from? And is Gary for real? A thrilling investigation.



WII MEDIC

GRENDDEL GAMES

Der Laparoskopie-Trainer für Nintendo Wii wird von UMCG, Stichting Limis und Grendel Games entwickelt und hat zum Ziel, die Lücke zwischen der realistischen, kostspieligen und wartungsintensiven Simulation einer Bauchspiegelung einerseits, und kostengünstigen, kreativen und unterhaltsamen Videospielen andererseits zu füllen. Die Bauchspiegelung wird in eine Reihe nicht medizinischer Geduldsspiele abstrahiert, mit erzählerischen Motiven angereichert und in einer detailreichen und humorvollen Welt angesiedelt. Chirurgen können so ihre Fähigkeiten bei einem unterhaltsamen Spiel unter Wasser trainieren. Der Prototyp des Spiels verfügt über einen maßgeschneiderten Controller, der eine physische Interaktion mit der Spielwelt erlaubt. Nachdem die Prototyp-Phase erfolgreich abgeschlossen wurde, soll das tatsächliche Spiel 2010/2011 entwickelt werden. Das Spiel wie auch der Controller werden aufgrund ihres einmaligen Designs und Profils sowohl die Unterhaltungsindustrie als auch den medizinischen Markt ansprechen.

Die Projektpartner UMCG, Stichting Limis und Grendel Games haben die Cutting Edge BV gegründet, eine GmbH, die sich in erster Linie mit der Entwicklung ernsthafter Spiele mit medizinischem Hintergrund befasst.

The Laparoscopy Trainer for Nintendo Wii is being developed by UMCG, Stichting Limis and Grendel Games, and aims to bridge the gap between realistic, expensive and maintenance heavy laparoscopic simulations and non-expensive, creative and entertaining video games. By abstracting laparoscopic surgery to a set of non-medical related puzzles fused with narrative and a rich humorous world, surgeons get to play an enticing game that trains their skills underwater. The game prototype has a custom built controller that allows for physical interaction with the game world. With the prototype phase successfully concluded, the actual game will be developed during 2010/11. With its unique design and profile, the game and its dedicated controller target both the entertainment and the medical markets.

The partners UMCG, Stichting Limis and Grendel Games have established Cutting Edge B.V., a legal entity focused primarily on the development of serious games relevant to the fields of medicine and entertainment.



ARCHIE / IDISCOVER – MOBILE INTERACTIVE MUSEUM GUIDE

Hasselt University – EDM — Wetenschapspark 2, 3650 Diepenbeek, BE — karin.coninx@uhasselt.be — www.edm.uhasselt.be

Gallo-Romeins Museum — Kielenstraat 15, 3700 Tongeren, BE — grm@limburg.be — www.galloromeinsmuseum.be

Provincie Limburg — Universiteitslaan 1, 3500 Hasselt, BE — info@limburg.be — www.limburg.be

BEHIND THE HORIZON

De Werktank — Kurt D'haeseleer, Ief Spincemaille — Hoogstraat 33, 3360 Bierbeek, BE — kurt@werktank.org — www.werktank.org

Partners: Vrijstaat O. vzw — Zeedijk 10, 8400 Oostende, BE — info@vrijstaat-o.be

BIGBROTHERAWARDS

FoeBuD e.V. — Marktstraße 18, 33602 Bielefeld, DE — mail@foebud.org — www.bigbrotherawards.de

BIOMODD

Angelo Vermeulen — Leopold II-laan 31 bus 2, 9100 Sint-Niklaas, BE — biomodddglobal@gmail.com — www.biomodd.net

Main Partners: **Green Papaya Art Projects** — 41B T.Gener Street, Quezon City 1103, PH — greenpapayaartprojects@gmail.com — www.greenpapayaartprojects.org

Museum of Contemporary Art and Design — 950 Pablo Ocampo St., Malate, Manila, PH — mcad@dls-csb.edu.ph

The Aesthetic Technologies Lab, Ohio University — 235 Putnam Hall, Athens, OH 45701, US — bergern@ohio.edu — www.faculty-commons.org/atlab

The Living Room — 1991 MH del Pilar, Unit 24, North Syquia Apartments, Malate, Manila 1006, PH — thelivingroom24.blogspot.com

UnionArts — 15 W. Union St., Athens, OH 45701, US — lowellmotel@gmail.com — www.unionarts.net

University of the Philippines Los Baños — Los Baños, PH — opr@uplb.edu.ph — www.uplb.edu.ph

University of the Philippines Open University — Los Baños, PH — info@upou.edu.ph — www.upou.edu.ph

BOTANOADOPT

431art.org — Münster/Cologne, DE — contact@431art.org — www.botanoadopt.org

CITY IN A BOTTLE

Nicolas Marinus, Ludvine Lechat, Tim Vets, Frederik De Bleser, Tom De Smedt, Johan Gielis — BE — nicolasmarinus@gmail.com, ludvine.lechat@gmail.com, timvets@gmail.com — www.cityinabottle.org

CITYSHAPES

Sander Veenhof — Amsterdam, NL — sander@sndrv.nl — www.sndrv.nl/cityshapes

COOLMEDIAHOTTALK SHOW

Team: Tania Goryucheva, Eric Kluitenberg, Michiel van der Haagen, Jeroen Joosse, Gerard van Enk, Gerbrand Oudenaarden

Cool Mediators Foundation (Stichting Cool Mediators), Eerste Atjehstraat 174 / 2, 1094 KX Amsterdam / NL — tania@coolmediators.net — www.coolmediators.net

CROSTALKS

Marleen Wynants, Sara Engelen — R&D Department, M Building, 4th floor, Pleinlaan 2, 1050 Brussels, BE — marleen.wynants@vub.ac.be, sara.engelen@vub.ac.be — www.crosstalks.vub.ac.be

CUBEBROWSER

Ludwig Zeller — DE — contact@cubebrowser.de — www.cubebrowser.de

CULTURAL EDUCATION IN WEB2.0

Folkwang Museum — Museumsplatz 1, 45128 Essen, DE — info@museum-folkwang.essen.de — www.museum-folkwang.de

CUPID

Cultuurlab — Gert Nulens, Chris Vleugels — Pleinlaan 2, 1050 Brussels, BE — gnulens@vub.ac.be — www.projects.ibbt.de/cupid

IBBT (Interdisciplinary Institute for Broadband Technology) — Gaston Crommenlaan 8 (bus102), 9050 Ghent-Ledeberg, BE — info@ibbt.be

SMIT (Studies on Media, Information and Telecommunication) — Pleinlaan 9, 1050 Brussels, BE — smit@vub.ac.be

VUB (Vrije Universiteit Brussel) — Pleinlaan 2, 1050 Brussels, BE — info@vub.ac.be

DARKMATR

Tom Heene, Pieter Heremans, Lionel Maes — BE — theoumek@gmail.com, contact@hackerspace.be, lionelmaes0@gmail.com — www.soc.kuleuven.be/com/mediac/artd

Centre for User Experience Research, Katholieke Universiteit Leuven: Dries De Roeck, Dirk Bollen — dries.deroeck@soc.kuleuven.be, d.g.f.m.bollen@tue.nl

OKNO, Brussels: Olivier Meunier, Gert Aertsen — om@neokraft.net info@lahaag.org

Wireless & Cable research group, Universiteit Gent: Tom Deryckere, Kris Vanhecke — tom.deryckere@intec.ugent.be, kris.vanhecke@intec.ugent.be

Experimental Media Group, Sint Lucas School of Arts, Antwerp: Lieven Menschaert, Tom De Smedt

DROPSTUFF

Rene van Engelenburg – Pleinmuseum Foundation — Damrak 68-II, 1012 LM Amsterdam, NL — info@pleinmuseum.nl — www.dropstuff.nl

FRITZING

Dirk van Oosterbosch with the Interaction Design Lab of University of Applied Sciences, Potsdam — Fachhochschule Potsdam, Postfach 60 06 08, 14406 Potsdam, DE, Contact: Sabine Klaperski — dirk@ixopusada.com — www.fritzing.org

FUNDELS

Valentine Lerouge, Jelle Van de Velde — Deinssesteenweg 108b, B-9031 Drogen, BE — info@playlane.be — www.playlane.be, www.fundels.com

KUL — Centrum taal en onderwijs — Blijde-Inkomstraat 7, Postbus 3319, 3000 Leuven, BE — kris.vandenbranden@arts.kuleuven.be

UGent — Telin — St-Pietersnieuwstraat 41, 9000 Ghent, BE — secretariaat@telin.ugent.be

IBBT – VUB – SMIT — Pleinlaan 9, 1050 Brussels, BE — smit@vub.ac.be

INSTRUCTABLES RESTAURANT

Arne Hendriks, Bas van Abel — NL — arnehendriks@yahoo.com — www.instructablesrestaurant.com

INTERACTIVE URBAN PROJECTION / U-TURM PROJECT

Gijs Gootjes, Jan Scholte, Matthias Oostrik — MediaLAB HVA Singelgrachtgebouw, Rijnspoorplein 1 room 07A01, 1091 GC Amsterdam, NL — uturmproject@gmail.com — www.uturm.medialab.hva.nl, [www.twitter.com/uturmproject](https://twitter.com/uturmproject), www.facebook.com/uturmproject

LAB FOR MEDIA ARTS PRODUCTION/LABNRW

SK Stiftung Kultur — Im Mediapark 7, 50670 Köln, DE — hauska@sk-kultur.de — www.sk-kultur.de

MEDIA DESK BELGIË – VLAAMSE GEMEENSCHAP

Nathalie Goethals, Bert Lesaffer — Huis van de Vlaamse Film, Bischoffsheimlaan 38, 1000 Brussels, BE — bert@mediadesk-vlaanderen.eu, nathalie@mediadesk-vlaanderen.eu — www.mediadesk-vlaanderen.eu

MEDIA ART LABS

BALTAN Laboratories — Glaslaan 2, SWA-8, Postbus 4042, 5604 EA Eindhoven, NL — info@baltanlaboratories.org — www.baltanlaboratories.org

Constant — Fortstraat 5, 1060 Brussels, BE — info@constantvzw.com — www.constantvzw.org

FoAM — Koolmijnenkaai 30/34, 1080 Brussels, BE — bxl@fo.am — www.fo.am

OKNO — Koolmijnenkaai 30/34, 1080 Brussels, BE — okno@okno.be — www.okno.be

timelab — Brusselsepoortstraat 97, 9000 Ghent, BE — info@timelab.org — www.timelab.org

V2_ Institute for the Unstable Media — Eendrachtsstraat 10, 3012 XL Rotterdam, NL — www.v2.nl/lab

Waag Society — Nieuwmarkt 4, 1012 CR Amsterdam, NL

MUESCORE

Thomas Bonte, Werner Schweer, Nicolas Froment — Ghent, BE; Clarholtz, DE; Toulouse, FR — thomas@musescore.com, werner@musescore.com, nicolas@musescore.com — www.musescore.org, www.musescore.com

NETZSPANNUNG.ORG & MEDIENFLUSS

Prof. Monika Fleischmann, Wolfgang Strauss — Fraunhofer IAIS, 53754 Sankt Augustin, DE — monika.fleischmann@iais.fraunhofer.de, wolfgang.strauss@iais.fraunhofer.de — www.iais.fraunhofer.de

NODEBOX

Experimental Media Group, Sint Lucas School of Arts, Antwerp: Frederik De Bleser, Tom De Smedt, Lieven Menschaert, Stefan Gabriëls, Lucas Nijjs — BE — frederik@burocrazy.com, tom@organisms.be, daxit@pandora.be, stefan.gabriels@gmail.com, lucasnijjs@gmail.com — www.nodebox.net

NOISETUBE

BrusSense Team, Department of Computer Science: Matthias Stevens, Ellie D'Hondt — Vrije Universiteit, Brussels, Pleinlaan 2, 1050 Brussels, BE — mstevens@vub.ac.be, eldhondt@vub.ac.be — www.noisetube.net, www.brussense.be

Sony Computer Science Lab Paris, France — 6, Rue Amyot, 75005 Paris, F — info@csl.sony.fr — www.csl.sony.fr

OUT OF CURIOSITY

Provincie Limburg (Funding organisation) — Universiteitslaan 1, 3500 Hasselt, BE — info@limburg.be

Z33 – House for Contemporary Art — Zuivelmarkt 33, 3500 Hasselt, BE — info@z33.be

University College Ghent, department Royal Academy of Fine Arts — Jozef Kluyskensstraat 2, 9000 Ghent, BE — www.kask.be

Howest, University College West Flanders — Marksesteenweg 58, 8500 Kortrijk, BE — www.tue.nl

Mechelen University College (KHM) — Zandpoortvest 13, 2800 Mechelen, BE — www.howest.be

Utrecht School of the Arts, Faculty Art, Media & Technology — Oude Amersfoortseweg 131, Postbus 2471, 1200 CL Hilversum, NL — www.khm.be

Eindhoven University of Technology (Tu/e) — Den Dolech 2, Postbus 513, 5600 MB Eindhoven, NL — www.hku.nl

Kunsthochschule für Medien Köln (KHM) — Peter-Welter-Platz 2, 50676 Köln, DE — www.khm.de

Fachhochschule Dortmund (Fachbereich Design) — Max-Ophüls-Platz 2, Postfach 10 50 18, 44047 Dortmund, DE — www.fh-dortmund.de

Media, Arts and Design Faculty (Katholieke Hogeschool Limburg) — C-mine 5, 3600 Genk, BE — info@mda.khlim.be

PATCHING ZONE (ROTTERDAM)

Javier Busturia, Anne Nigten, Pinar Temiz — Postbus 29088, 3001 GB Rotterdam, NL — www.patchingzone.net

PICNIC MINI-SALON 2010

Cross Media Week Foundation — Haarlemmerweg 321 B, 1051 LG Amsterdam, NL — info@picnicnetwork.org — www.picnicnetwork.org

PROTOTYPEN://

Labor für sensorische Annehmlichkeiten e. V. — Münsterstraße 88, 44145 Dortmund, DE — info@labsa.de — www.labsa.de

REMOVED WORDS

Achim Mohné, Uta Kopp — J.-Stelzmann-Straße 5, 50937 Köln, DE — contact@remotewords.net — www.remotewords.net

SOCIAL SPACES

Liesbeth Huybrechts, Sandy Claes, Thomas Laureyssens — Media, Arts and Design Faculty (Katholieke Hogeschool Limburg), C-mine 5, 3600 Genk, BE — liesbeth.huybrechts@mda.khlim.be, sandy.claes@mda.khlim.be, thomas.laureyssens@mda.khlim.be — www.socialspaces.be

— Project: Creating Spaces — Funding organization: **EFRO – Europese Fonds voor Regionale Ontwikkeling, Agentschap Ondernemen,**

Afdeling Europa Economie — Koning Albert II-laan 35, bus 12, 1030 Brussels, BE — economie.europa@vlaanderen.be

Funding organization: **Z33 – House for Contemporary Art** — Zuivelmarkt 33, 3500 Hasselt, BE — info@z33.be

Expertise Centre for Digital Media (EDM) (Universiteit Hasselt) — Campus Diepenbeek, Wetenschapspark2, 3590 Diepenbeek, BE — edm@uhasselt.be

Media, Arts and Design Faculty (Katholieke Hogeschool Limburg) — C-mine 5, 3600 Genk, BE — info@mda.khlim.be

— Project: Interface Our Space — Funding organization: **IvOK – Instituut voor Onderzoek in de Kunsten** (Associatie K.U.Leuven) Director:

Yves Knockaert — Schapenstraat 34, 3000 Leuven, BE — yves.knockaert@associatie.kuleuven.be

Z33 – House for Contemporary Art — Zuivelmarkt 33, 3500 Hasselt, BE — info@z33.be

Expertise Centre for Digital Media (EDM) (Universiteit Hasselt) — Campus Diepenbeek, Wetenschapspark2, 3590 Diepenbeek, BE — edm@uhasselt.be

BAM – Instituut voor beeldende, audiovisuele en mediakunst — Bijlokekaai 7d, 9000 Ghent, BE — info@bamart.be

Katholieke Universiteit Leuven (Faculteit Letteren, het Instituut voor Culturele Studies) — Blijde-Inkomststraat 21/03 – bus 3311, 3000 Leuven, BE — infocs@culturelestudies.be

Media, Arts and Design Faculty (Katholieke Hogeschool Limburg) — C-mine 5, 3600 Genk, BE — info@mda.khlim.be

THE MOON GOOSE EXPERIMENT – A BIO POETIC INVESTIGATION

Agnes Meyer-Brandis — DE — info@ffur.de — www.forschungsfloss.de

TWITTERHOUSE

XML Architecture Research Urbanism — Krelis Louwenstraat 1, 1055KA, Amsterdam, NL — dm@x-m-l.org — mc@x-m-l.org — www.x-m-l.org

URBAN PARK LABORATORIES

Cultuurpark Westergasfabriek — Pazzanistraat 41, 1014 DB Amsterdam, NL — uplabs@westergasfabriek.nl — www.westergasfabriek.nl, www.uplabs.nl

WII MEDIC

Tim Laning – Grendel Games — Blokhuisplein 40, 8911 LJ Leeuwarden, NL — tim@grendel-games.com — www.grendel-games.com

WHERE IS GARY?

Jean-Baptiste Dumont, Peter De Maegd — Potemkino, Timmerhoutkaai 7, 1000 Brussels, BE — pdm@potemkino.com —

www.potemkino.com — Nele De Cat, Espresso Communication, The Fridge, Sonicville, Mauro Bertoli — www.maurobertoli.com, Valéry Théret

— www.myspace.com/labovieuxcafe, www.myspace.com/tonygromyko, Gudrun Burie — gudrunburie@telenet.be, Media Consulting Group

W(DOUBLE U)

CREW, Eric Joris, Philippe Bekaert, Vincent Jacobs, Chantalla Pleiter Stef De Paep, Nele Bauwens, Hilde Teuchies — BE — www.crewonline.org

Art centre Vooruit — Ghent, BE — www.vooruit.be

Le Manège, CECN — Mons, BE — www.cecn.be

AUSSTELLUNGSINFORMATIONEN

EIN PROJEKT VON medienwerk.nrw / Nordrhein-Westfalen (DE)
Virtueel Platform / Amsterdam (NL)
BAM – Flemish institute for visual, audiovisual and media art / Gent (BE)
organisiert vom Hartware MedienKunstVerein (HMKV) / Dortmund (DE)

LAUFZEIT 23.–25. August 2010

ÖFFNUNGSZEITEN 10–20 Uhr

ORT Dortmunder U – Zentrum für Kunst und Kreativität,
Leonie-Reygers-Terrasse, 44137 Dortmund, (2. Etage)

EINTRITT 3 EUR

LENKUNGSKREIS Floor van Spaendonck (Virtueel Platform) — Dr. Andreas
Broeckmann (Dortmunder U / medienwerk.nrw) — Dirk De Wit (BAM)

VERANTWORTLICH IM AUFTRAG DES HMKV Frauke Hoffschulte, Geschäftsführung

ALLG. PROJEKT-MANAGEMENT, REDAKTION & PRODUKTIONSLEITUNG
Fabian Saavedra-Lara (HMKV)

PROJEKT-MANAGEMENT & KOORDINATION BE Nele Samyn (BAM)

PROJEKT-MANAGEMENT & KOORDINATION NL Klaas Kuitenbrouwer
(Virtueel Platform)

TECHNISCHE LEITUNG Uwe Gorski

PRESSE- & ÖFFENTLICHKEITSARBEIT Steffen Korthals (HMKV)

PRODUKTIONSASSISTENZ Ina Hoppe (HMKV)

AUSSTELLUNGSARCHITEKTUR, GRAFISCHE GESTALTUNG & PRODUKTION
Reinhild Kuhn, Marc Röbbecke (Heimatdesign / Dortmund, DE) — Julie Junginger,
Christian Klöwer, Julia Majewski, Rainer Stenzel (AFFAIREN Gestaltungs-
netzwerk / Köln, DE) — Ewa Morawska, Lars Reynolds (AI MODUS / Köln, DE)

EXHIBITION CREDITS

A PROJECT BY medienwerk.nrw / North Rhine-Westphalia, Germany
Virtueel Platform / Amsterdam, The Netherlands
BAM – Flemish institute for visual, audiovisual and media art / Ghent, Belgium
organised by Hartware MedienKunstVerein (HMKV) / Dortmund, Germany

DURATION 23 – 25 August 2010

OPENING HOURS 10 – 20 h

LOCATION Dortmunder U – Centre for Art and Creativity
Leonie-Reygers-Terrasse, 44137 Dortmund, (2nd Floor)

ADMISSION 3 EUR

STEERING COMMITTEE Floor van Spaendonck (Virtueel Platform) — Dr. Andreas
Broeckmann (Dortmunder U / medienwerk.nrw) — Dirk De Wit (BAM)

RESPONSIBLE ON BEHALF OF HMKV Frauke Hoffschulte, Managing Director

OVERALL PROJECT MANAGEMENT, EDITING & HEAD OF PRODUCTION
Fabian Saavedra-Lara (HMKV)

PROJECT MANAGEMENT & COORDINATION BE Nele Samyn (BAM)

PROJECT MANAGEMENT & COORDINATION NL Klaas Kuitenbrouwer
(Virtueel Platform)

TECHNICAL DIRECTION Uwe Gorski

PUBLIC RELATIONS Steffen Korthals (HMKV)

PRODUCTION ASSISTANCE Ina Hoppe (HMKV)

EXHIBITION ARCHITECTURE, DESIGN & PRODUCTION
Reinhild Kuhn, Marc Röbbecke (Heimatdesign / Dortmund, DE) — Julie Junginger,
Christian Klöwer, Julia Majewski, Rainer Stenzel (AFFAIREN Gestaltungs-
netzwerk / Köln, DE) — Ewa Morawska, Lars Reynolds (AI MODUS / Köln, DE)

DANKSAGUNGEN

Die E-Culture Fair 2010 wird ermöglicht von

ACKNOWLEDGEMENTS

The E-Culture Fair 2010 is made possible by

PART OF

RUHR.2010
Kulturhauptstadt Europas

A PROJECT BY

virtueel_ platform



Flemish Institute
for visual, audiovisual
and media art

HMKV

Hardware MedienKunstVerein

developed in cooperation with ecce – european centre for creative economy

FUNDED BY

Der Ministerpräsident
des Landes Nordrhein-Westfalen



DORTMUND

**MEDIA PARTNER**

FLANDERS DC
INSPIRING CREATIVITY



DE:BUG
ELECTRONISCHE LEVENSMIDDELEN

