

1992/93

HILUS  INTERMEDIALE PROJEKTFORSCHUNG

HILUS - Verein für intermediale Projektforschung, Wien  
Tuchlauben 17 Tür 8, A-1010 Wien, Tel: 0043 1 533 68 99  
Fax: 0043 1 533 56 63, e-mail: R5311GAB@awuni11.edvz.univie.ac.at  
Bankverbindung: Bank Austria, Konto Nr. 604 252 908

UNIT 1

Intermediale Projektforschung im Feld der Medienkunst bedeutet die Erforschung neuer künstlerischer Trägersysteme und die Erarbeitung von künstlerischen Strategien im digitalen Netzwerk, auf theoretischer wie praktischer Ebene.

## UNIT 1

### Ein Pilot-System von HILUS

Im Kontext der seit Mitte 1991 betriebenen Überlegungen zur intermedialen Projektforschung startet HILUS im Januar 1993 eine dreimonatige Versuchsanordnung im Projekt-raum des WUK. Diese Anordnung setzt sich aus fünf Teil-Projekten zusammen, die jeweils spezifische Fragenkomplexe fokussieren und belichten und die gemeinsam das System UNIT 1 erzeugen: es werden Arbeitsfelder eingerichtet, die sich ergänzen, aufeinander beziehen und partiell überlagern, basierend auf einer gemeinsam genützten und betriebenen technischen und logistischen Struktur. UNIT 1 ist eine erste Konstruktion kooperativer Projektentwicklung, -organisation und -durchführung, die nicht nur HILUS und seine Mitglieder umfaßt. Für alle diese Bereiche werden Formen der Zusammenarbeit mit Experten, Gruppierungen, Institutionen, Firmen etc. gebildet, die UNIT 1 in ein offenes System der Recherche, Entwicklung, Spekulation und Kommunikation im Vorfeld wie in der Durchführung überführen. Diese ersten temporären Koalitionen bilden die Grundlage für kontinuierliche, sowohl nationale wie internationale Austausch-Verhältnisse. UNIT 1 repräsentiert einen Modellversuch der zukünftigen Architektur der intermedialen Projektforschungs-Plattform HILUS.

UNIT 1 schließt die durch die Teilprojekte thematisierten Fragenkomplexe nicht ab, es stellt selbst nur eine erste Phase der Bearbeitung dar. Ergebnisse bestehen demnach nicht in Objekten oder Ausstellungen, d.h. nicht in abgeschlossenen und fixierten Resultaten, sondern in Erkenntnissen und Konkretisierungen, die in das bestehende und komplexe System der Medienkunst in Österreich einfließen - in Form von Veröffentlichungen, Präsentationen, Prototypen, Modellen etc.

Formen Intermedialer  
Essays

ikonografische Effekte  
elektronischer Systeme

UNIT 1

Medienkunst:  
Präsentation/Publikation

Systemräume:  
Öffentlichkeit - Medien

Arbeitsgemeinschaften  
in digitalen Netzen

Zeitplan:

September 91

Januar - April 93

Beginn

Versuchsordnung  
Projektraum WUK

UNIT 1 umfaßt Untersuchungen zu/über:

- 6 Formen intermedialer Essays
- 15 Ikonografische Effekte elektronischer Systeme
- 25 Arbeitsgemeinschaften in digitalen Netzen
- 33 Medienkunst: Präsentation / Publikation
- 37 Systemräume: Öffentlichkeit - Medien
- 43 Budget
- 52 Appendix

Intermedialer Essay

Projektleiter: Reinhard Braun

Der intermediale Essay stellt eine frei inszenierbare Verkettung von Objekten dar. Diese Objekte werden erweitert sowohl als Text/Theorie-Fragmente als auch als Bild-Fragmente/Sequenzen angelegt. Die Erarbeitung dieser Objekte erfolgt in einer ersten Phase im Zuge einer theoretischen Vorarbeit. Das dadurch erzeugte Objekt-Material ist Grundstock einer Datenbank.

Eine User-Konstellation wird zusammengestellt, die Zugriff auf diese Datenbank über verschiedene telematische Kanäle und vor Ort erhält. Es entspinnt sich ein telematischer Dialog über Theorie-Fragen und Bild-Texturen. Diese werden zu immer neuen Variationen konfiguriert, die Datenbank ausgebaut und um neue Pfade/Verknüpfungen erweitert. Es entsteht ein komplexes Netz von Objekten und ihrer Kombinationen.

Dieses Objekt-Feld ist Material für den intermedialen Essay, der im Zuge des Projekts konzipiert wird und in einer möglichen Variante - vielleicht auch nur als Konzept, als Index - realisiert wird. Dieser mögliche intermediale Essay repräsentiert EINEN Querschnitt durch das Objekt-Feld, EINE mögliche Theorie-Struktur, EINE mögliche Erzählung.

Der Ablauf des Projekts wird dokumentiert und bildet eine Studie zur Situation der Arbeit in telematischen Netzen, ihrer Akzeptanz, ihrer möglichen Produktivität oder der Gründe ihrer möglichen Nicht-Produktivität. Digitale Netze sind nicht durch sich selbst produktiv - sie stellen aber mögliche Kanäle für die Konzipierung neuer Produktionsformen dar. Eine dieser Formen wird durch das Projekt erarbeitet, durchgeführt und dokumentiert. Der intermediale Essay stellt eine Möglichkeit der Präsentation derartiger Produktionsformen dar.

## Konzept/Theoretische Vorrede

Das Teilprojekt der Entwicklung eines Intermedialen Essay richtet sich auf die Ebenen Text/Theorie/Bild, deren Verhältnis/mögliche Verbindungen im Hinblick auf ein mediales Theorie-System. Neben diesem theoretischen Konzept wird auch die Durchführung selbst zu einem Teil des Projekts: es richtet sich auf die spezifisch mediale Arbeitssituation wie auf deren Inhalte, d.h. es versucht, mediale Kanäle mit adäquaten theoretischen und visuellen Informationen, mit zirkulierenden Text-Bild-Objekten zu besetzen und die Formen dieser Besetzung mitzureflektieren. Der Essay ist als möglicher, durch die Arbeit zu entwickelnder Horizont dieses Transfers konzipiert - er spiegelt sowohl Ideen/Spekulationen/Argumente etc. wie den Modus ihres Zustandekommens und Übertragens.

Das Essay-Projekt versucht, eine temporäre vernetzte Autoren-Situation zu realisieren, d.h. im Prinzip eine temporäre Datenbank mit freiem Zugriff [Addition/Variation/Iteration/Duplikation/.../Löschen] zu installieren. Basis Text-Objekte wie Bilder und Bildsequenzen aus dem Feld der Medien-Theorie und -Kunst werden mit Index und Variablen verknüpft und als Ausgangsmaterial für den telekommunikativen Diskurs eingerichtet. Ziel ist, durch die Benützung telemedialer Kanäle ein dialogisch generiertes Text-Bild-Objekt-Feld zu erzeugen und zu erweitern, das von den Benützern nach verschiedenen Kriterien sortiert, variiert und editiert werden kann. Das Teilprojekt stellt den Versuch dar, eine konkrete Arbeitssituation über Tele-Medien herzustellen und zu beobachten, ob a) die Arbeitssituation an sich angenommen, benützt wird, d.h. ob sie produktiv wird, und b) ob sich aus einer

derartigen Arbeitssituation ein theoretisch relevantes Text-Bild-Objekt-Feld ergibt. Der intermediale Essay stellt ein [hypothetisches] Konzept der Präsentation EINER möglichen Strukturierung des erarbeiteten Materials dar.

Das Projekt zielt darauf, Begriffe/Begriffsfelder/Bildkonstellationen aus der Medien-Theorie und -Kunst in ein Medien-System einzuspeisen und deren theoretische/semantische Tragfähigkeit quasi dem System, auf das sie sich beziehen, auszusetzen. Theorie wird zum Gegenstand ihrer eigenen Spekulationen und Hypothesen und vor allem nicht mehr allein als Text-System angelegt: Bilder/Sequenzen werden als Informationseinheiten, als auch theoretisch relevante und signifikante Theorie-Objekte in diesem Kommunikationssystem transferiert und kombiniert: die Synchronizität zwischen Visualität der Medien und Visualisierungs- und Ästhetisierungseffekten der Medien, die sich auf das Denken richten, werden so ebenso Gegenstand einer Analyse wie Diskontinuitätseffekte im Hinblick auf Linearität und Homogenität theoretischer [Text-]Systeme; es geht um die mögliche Verifizierung von Rückkoppelungseffekten zwischen Medien und Theorie: die Struktur der Textualität scheint sich unter dem Horizont der Mediatisierung zu wandeln: assoziative, arithmetische, algorithymische, kybernetische und vor allem visuelle/ästhetische Ordnungs-, Verkettungs- und Variationssysteme richten sich gegen induktive und deduktive, d.h. Paradigmen einer analytischen Logik werden neuen kombinatorischen Manipulationen ausgesetzt, die Baum-Struktur durch rhizomatische Wucherungen angegriffen.

Das Projekt ist darauf angelegt, durch ein dialogisches Theoretisieren medienimmanente

dynamische Theorie-Strategien zu entwickeln und zu testen: es handelt sich um die Überlagerung von traditionellen semiotischen Systemen [Schriftkultur-Text] mit ihrer medialen Weiterführung; die Zeichen/Sinn-Generierung fußt jetzt auf radikal unterschiedlichen und/oder erweiterten System-Parametern - die Utopie eines dynamischen und produktiven Datenraumes steht zur Debatte.

Die konkrete Durchführung eines Projekts, das ein telekommunikativ erzeugtes Text-System und dessen Anschluß an/Verknüpfung mit mediale(n) Bild-Systeme(n) zum Ziel hat, versucht, bereits durchgeführte Versuche in diesem Gebiet [Jean François Lyotard, Les Immatériaux; Idensen/Krohn, Hyper-Text-Systeme etc.] aufzugreifen und weiterzuführen, vor allem im Hinblick auf visuelle Strategien im Feld der Medien: die Erzeugung von Sinn beschränkt sich längst nicht mehr auf streng rational-diskursive Text-Systeme, der Bildschirm als Metapher für eine neue Logistik des Wissens hat diese längst infiziert. Die Visualisierung, das Browsing, von komplexen Sinn-Systemen, die Zusammenführung von Text und Bild stellt als grundsätzliche Konzeption eines intermedialen Essays demnach den allgemeinen Horizont dieses Experiments dar.

Die Durchführung des Teil-Projekts ist wie folgt geplant:

- 0 - Vorarbeiten

diese werden bereits durchgeführt (die Konzeption des Projekts - Unit 1 - sowie seiner Teilprojekte ist nur im Zusammenhang mit der Erarbeitung der prinzipiellen Struktur von HILUS zu sehen);

Kontaktaufnahme mit diversen Personen/Gruppen/Institutionen

Theorie-Recherche, Erstellung einer Projekt-"Bibliothek"

Vorgespräche über die Dimension des Projekts

Konkretisierung der Zusammenarbeit

endgültige Fixierung des theoretischen Feldes

Erstellung eines System-Plans [techn. Konfiguration, Software, Kompatibilität] und

eines Zeit-Plans

Synchronisierung der Ablauf-Struktur

- 1 - Projektraum WUK

Installierung des Systems

Hard- und Software-Test

Durchführung über einen Zeitraum von etwa 2-3 Wochen

parallel zum Text-bezogenen Arbeiten

Konzeption des intermedialen Essays - in

Reaktion und unter permanenten Einbeziehung des Ablaufs selbst

- 2 - Nachbearbeitung

Systematisierung des erarbeiteten Materials und Struktur-Analyse

Erstellung mehrere Variationen/Permutationen

Verknüpfung mit dem visuellen Material

Erstellung eines Präsentations/Distributions-Konzepts

Die erarbeitete quasi Audio-Visuelle Datenbank [ die visuellen Daten sind indexikalisch präsent] dient als Ausgangspunkt für eine ständig zu aktualisierende Datenbank von HILUS - als Informations/Theorie-Speicher wird sie ständig ausgebaut und in weitere Projekte/ Zusammenarbeiten eingebunden.

Der Zeithorizont des Projekts geht also über die Arbeit im Projektraum WUK wesentlich hinaus und setzt Zusammenarbeit nicht nur mit den Personen/Gruppen/... , mit denen über mediale Kanäle kommuniziert wird, sondern mit Mitarbeitern vor Ort und im Verlauf der Nachbearbeitung voraus; insbesondere die nachfolgende Auswertung/ Beurteilung des Teilprojekts ergibt Konsequenzen für die Konstituierung von HILUS sowie die Modifizierung laufender wie folgender Projekte.

Die Konstellation der User-Gruppe ist von eminenter Bedeutung: sie wird relativ klein gehalten, um die Kontakte eng halten zu können und um die permanente Beobachtung des Ablaufs selbst zu gewährleisten. Eine übersichtliche Arbeitssituation wird einer Groß-Projekt-Konzeption vorgezogen. Die Entwicklung sowohl des Ablaufs als auch der Verläufe und Entwicklungen innerhalb der Datenbank wird dokumentiert und zuletzt ausgewertet. Die Durchführung des Projekts liefert Orientierungskriterien für weitere derartige Vorhaben.

## Ablauf WUK

Mehrere Teilnehmer, mit denen eine konkrete Zusammenarbeit auf der Grundlage eines bereits gemeinsam erarbeiteten/modifizierten Konzepts vereinbart wurde, erhalten Zugriff auf das Basismaterial einer installierten DB; dieses bringt den Diskurs in Gang und stellt den Ausgangspunkt der Kommentare/Einwände/Variationen etc. dar; über einen Zeitraum von etwa 2 - 3 Wochen soll der Diskurs ein möglichst umfangreiches Material an Fragmenten/Sequenzen erzeugen, die sich in unterschiedlicher Weise aufeinander beziehen, d.h. die Relationen, die Verzweigungen und Pfade sind ebenso wichtig wie die Text-Bild-Objekte selbst; die Ausarbeitung des Konzepts für einen intermedialen Essay wird in Zusammenhang mit den Ergebnissen/Prozessen des Ablaufs sowie der Abläufe und Ergebnisse der anderen Projektteile entwickelt bzw. werden Modi dieser Verbindung entwickelt, mit dem Ziel eines intermedialen Essays bzw. einer Idee/eines Fragments/Entwurfs davon. Es geht also auch um Veröffentlichungs- und Distributionsstrategien plural und medial generierter semantischer Systeme (nicht von Text-Systemen allein).

Die Produktion des Essays in Form materieller Trägersysteme (etwa CD) ist nicht Teil des Projekts; dieses richtet sich auf die Erarbeitung eines Struktur-Konzepts - dieses sowie die Dokumentation der Arbeit wird in einer entsprechenden Veröffentlichung manifest und wird Teil einer geplanten Präsentation durch HILUS; der Essay wird als Inszenierung einer Abwesenheit präsentiert, die Konturen dieser Abwesenheit allerdings möglichst präzise gekennzeichnet.

## Schluß

Die Idee für ein derartiges Autoren-System ist nicht neu oder originell, prototypische Versuche und Projekte wurden bereits erwähnt. Wichtig erscheint jedoch, ein derartiges System konkret zu initiieren und durchzuführen, um relevante Erfahrungen mit der Realisierung zu gewinnen, d.h. um Utopien digitaler Netze zu testen. Es handelt sich also weniger um innovative Aspekte als vielmehr um eine Versuchsanordnung, einen Testlauf, der Ergebnisse auch für die Konstellation der Vereinsstrukturen von HILUS bringt. Zur Disposition steht Text als ein kulturelles System und seine möglichen Erscheinungsformen innerhalb digitaler/telematischer Systeme. Insofern besitzt das Projekt eminenten Forschungscharakter im Sinn intermedialer Projektforschung und versteht sich als Teil des Vereinskonzpts, das auf langfristige Untersuchungen und Entwicklungen ausgerichtet ist.

Der intermediale Essay als Grundidee stellt darüberhinaus die Verbindung bzw. die Frage nach möglichen Verbindungen von Text- und Bildsystemen im Rahmen von digitalen Systemen her. Es geht insgesamt um den Versuch, zirkulierende Thesen über und Ansprüche an die Möglichkeiten der Neuen Mediensysteme zu überprüfen, zu verifizieren oder zu modifizieren - ein kritischer oder aggressiver Aspekt ist der Konzeption von Unit 1.5 immanent.

Ikonografische Effekte elektronischer Systeme

Projektleiter: Christoph Nebel



Mit der diskursiven Betrachtung von elektronischen Systemen, die ikonographische Effekte generieren oder reproduzieren, als Teil des Projektes Unit 1, stellt HILUS ein Fragment aus der laufenden Auseinandersetzung mit Fragen der "Computeranimation" temporär in den Vordergrund.

#### Phase 1

In der ersten Phase wird eine "Neue Öffentlichkeit" angesprochen. Darunter verstehen wir alle Teilnehmer eines Netzwerkes [analog und digital]. D.h. das Medium ist das Ereignis und nicht etwa die daraus hervorgehenden Resultate. Konkret werden wir unter Miteinbeziehung schon bestehender, sowie durch den Aufbau neuer Kontakte zu Künstler, Theoretiker, Techniker, Fragestellungen ausarbeiten, die dann im weiteren Verlauf untersucht und in den Raum [medial/global] gestellt werden.

Diese Vorlaufphase beinhaltet auch die Suche und Recherche nach Arbeiten, die als Basis einer solchen Betrachtung dienen können. So erfolgt eine logische Einknüpfung der Autoren/Künstler in die Thematik, mit anschließender Einladung zu UNIT 1 [Phase 2]. Phase 1 wird während 3 Monaten, in denen HILUS im Projektraum des WUK stationär wird, durchgeführt und ist für alle Interessierten frei zugänglich, sowohl über die Kommunikationslinien als auch in persona.

Hier wird die logische Verknüpfung der in den Texten von HILUS bereits vorgestellten Arbeitsbereiche in eine Modellsituation umgesetzt, und auf Problempunkte hinterfragt, wie auch die offene Struktur erweitert.

Ein Kernpunkt der Betrachtungen sind die Verwischungen der Begriffe innerhalb des künstlerischen Umgangs mit Neuen Technologien, die von den verschiedensten Seiten unterschiedlich ausgelegt werden, sowie deren konkrete und mögliche Rückwirkungen und Einflüsse auf die Künstler.

"Der Wahrnehmbarkeit der Differenz und dem Abgleich verschiedener Wirklichkeiten liegt das Potential einer Förderung von Toleranz und Verständigung zugrunde"

Es geht also um eine genauere Betrachtung zu dem oft und in unterschiedlichster Weise verwendeten Begriff "Computerkunst". Der Unterschied zwischen einer wissenschaftlichen oder wirtschaftlichen Visualisierung [Peitgen, Lasseter etc.] und der Visualisierung einer künstlerischen Idee scheint den wenigsten [darunter auch eigentlichen Sachverständigen und künstlerischen Leitern], klar zu sein und jede weitere Präsentation der herkömmlichen Art vertieft die herrschenden Missverständnisse.

Hier setzt HILUS an. Aus der Position der schaffenden Künstler streifen wir nicht nur Problemstellungen infrastruktureller oder finanzieller Art, sondern wollen unsere Tätigkeiten, Arbeitsmittel [Technik] und Positionen als Künstler, nicht von vornherein als gegeben ansehen, sondern durch eine kritische Hinterfragung, im speziellen im Umgang als Künstler mit Neuen Technologien, den Kontrast für klarere Strukturen erhöhen.

In Bezug auf die diskursive Betrachtung elektronischer Systeme, die ikonographische Effekte generieren oder reproduzieren, heisst das:

-3-monatige Modellsituation einer reversiblen Forschungsstätte, stationär gebunden im Projektraum WUK, Wien.

-Beobachtung des Aufwands zeitlicher und technischer Art zur Darstellung komplexer chaotischer Formen und Systeme, den damit verbundenen formalen Lösungen innerhalb einer künstlerischen Arbeit, sowie der Frage des Einflusses dieser äusseren Zwänge auf die Arbeit und deren Visualisierung.

-Beobachtung der Verwendung der Parameter in der Computeranimation. Wieweit erfolgt ein bewusster Umgang mit den gebotenen Möglichkeiten [aus der Sicht der Künstler] oder inwieweit wird nur das naheliegendste, effektivste und am einfachsten realisierbare [oft ident mit programmimmanenten Strukturen] verwendet. Vergleiche und Analyse prägnanter Beispiele.

-Beobachtung der Abhängigkeit des Künstlers vom jeweiligen Produktionsumfeld und dessen Einfluss auf die Visualisierung.

## Phase 2

-Modell einer reversiblen Plattform mit internationalen Vergleichsmöglichkeiten und der damit verbundenen Relativierung der in Österreich entstehenden Arbeiten.

Diese Auseinandersetzung erfolgt zur Zeit für Österreichische Künstler ausschliesslich an internationalen Festivals, sofern sie die Mittel aufbringen, diese auch zu besuchen.

Die Form "Videofestival" muss genauso hinterfragt werden, da gerade die Durchführung Internationaler Festivals, die ausschliesslich "Tapes" zeigen, zur Diskussion steht. Sie profitieren vom Input, ohne den sie nicht existent wären, ohne jedoch diesen in die Kostenrechnung einzubeziehen.

Anders hingegen Festivals wie AVE-Arnhem, die sowohl von der Struktur her, als auch von der Vielfalt des Angebotes, dem Künstler als auch dem Besucher, eine grösstmögliche, intensive Konfrontation und Auseinandersetzung, bieten.

Hineinfließen der Prozesse des 3-monatigen stationären Daseins in Phase 2, deren Form parallel zu den Beobachtungen während Phase 1 entwickelt, besser gesagt, modelliert wird, und aufgrund dieser Ergebnisse in Österreich realisiert wird. In einer modellhaften Situation werden an 2 Tagen und wohl auch Nächten sämtliche 5 hervorgehobenen Teilbereiche zusammenfließen und der Öffentlichkeit dargestellt. Konkret heisst das, einem Publikum den Einblick und die aktive Teilnahme an unserem prozesshaften Arbeiten in verdichteter Modellsituation zu ermöglichen. Dazu gehört das Vorführen der aufgrund der oben besprochenen Kriterien ausgewählten Arbeiten parallel zu einem Diskurs über dieselben unter anderem mit den anwesenden Künstlern, unter Einbezug der erarbeiteten Fragestellungen, der Installierung sämtlicher während der 3-monatigen stationären Phase verwendeten Kommunikationslinien und der Möglichkeit eines fragmentarischen Einblickes in ein sich im Realisierungsstadium befindliches Projekt zur Schaffung einer offenen und flexiblen Plattform für die theoretische wie praktische Arbeit an Fragestellungen zur Medienkunst, sowie vielen noch ungeahnten Prozessen.

"Alle Modelle sagen prinzipiell nur aus, was sein könnte, und nicht was ist! Wir erhalten keine Wirklichkeiten, sondern nur mögliche Antworten!"<sup>2</sup>

Es werden also nicht, wie auf vielen Festivals üblich, Arbeiten von Künstlern gezeigt die von Veranstaltern und Jurymitgliedern interpretiert und besprochen werden, während nur in Ausnahmesituationen den Künstlern selbst Gelegenheit geboten wird, sich über ihre

Arbeiten und Problemstellungen zu äussern sondern Künstler initiieren, veranstalten, hinterfragen (mitunter die eigene Grundlage), diskutieren, kritisieren u.v.m.

Dieser Einblick in Prozesse ist als Fragment innerhalb eines langfristigen Projektes von HILUS zu verstehen und will und wird keine Ergebnisse im herkömmlichen Sinne liefern. Vielmehr wird damit eine Situation simuliert, die den Standpunkt von HILUS, an die Stelle von Museen, künstlerische Forschungsstätten zu setzen, in denen die Prozesse und Aktionen beobachtet und rezipiert werden können, umsetzt.

Die Sinnlosigkeit verstaubter Museumsobjekte, die meist ohne jegliche Hintergrundinformation der Öffentlichkeit vorgesetzt werden, wird dadurch angerissen.

Dies zeigt unseren Antrieb, wider alle Bedenken der Gefahren einer Zentralisierung/Institutionalisierung, die infra- strukturellen Grundlagen, sprich unabhängige Forschungsstätte, zur kritischen Hinterfragung auf dem Gebiet der Medienkunst, zu verwirklichen.

<sup>1</sup>Horst Prehn: Zwischen Stimulation und Simulation, in GDImpuls 4/91

<sup>2</sup>Ebd., S.47.

## Textauszüge [Auswahl]

"Dialogische Computerspiele zeigen, wie derartige Gruppen entstehen. Es geht zum Beispiel darum, ein synthetisches Bild eines nicht existierenden Weichtieres herzustellen und dann dieses Bild anderen zur Verfügung zu stellen, um es weiter auszuarbeiten. Folgende Kompetenzen sind von der Sache her, zu diesem Zweck von Nöten: die eines Mathematikers, die eines Software-Spezialisten, die eines Kommunikationswissenschaftlers und vielleicht die eines Philosophen. Das Resultat ist ein Bild [besser: eine grosse Reihe von Bildern], mit dem andere spielen sollen [daher auch ähnliche Gruppen zu bilden haben werden]. So etwa sieht die Sache auf den zweiten Blick aus. Derartige Künstlergruppen sind bislang selten. Auf dem Gebiet anderer Spiele [etwa auf jenem der wissenschaftlichen Forschung, der technischen Produktion, der wirtschaftlichen Planung oder der politischen Entscheidung] sind sie bereits überall anzutreffen. Aber selbst dann, wenn solche Künstlergruppen immer häufiger werden [und das ist zu erwarten], so sind sie noch lange nicht als die Lösung des Schneeballproblems anzusehen. Erstens setzen derartige Gruppen voraus, dass Kompetenzen aus vielen Gebieten dort zusammenkommen und dass sich demnach die Grenzen zwischen Kunst, Wissenschaft, Technik, Politik usw. verwischen; und zweitens muss die gegenwärtige Trennung der Gesellschaft in Produzenten, Konsumenten und Kritiker von derartigen Gruppen abgeschafft werden. Und diese Notwendigkeiten ergeben das Bild einer vernetzten Gruppenmenge, also das Bild von ineinandergreifenden Gesellschaftsspielen." [Vilem Flusser: Gesellschaftsspiele, in Kunstforum International, Bd.116, S 68/69, Köln 1991]

"Wenn für die Video- oder Laserkunst die visuellen Eigenschaften vorherrschend sind, eignet sich die Computer- und Telekommunikationskunst ausgezeichnet für die Interaktivität zwischen mehreren Einzelpersonen und folglich für die Herausbildung einer umfassenden kollektiven Produktion."

{Frank Popper: Kollektive Absichten und Ausführungen in den bildenden Künsten der Gegenwart, in Kunstforum International, Bd.116, S.145, Köln 1991}

"Künstler, die sich der Verkabelungs- und Kommunikationseuphorie verschrieben haben und der Utopie einer dialogischen Kreativität nachhängen, klagen bereits wie eh und je über die beharrliche Passivität des Publikums, das animiert werden will, sich verführen und faszinieren lassen, also einem Spektakel als unbeteiligter Zeuge beiwohnen will: "Aber die erhoffte Revolution in der interpersonellen Kommunikation - nicht zuletzt auch zwischen Künstlern - ist nicht eingetreten. Die hohen Kosten der Hardware und die Kommunikationsgebühren sind nur ein Teil des Problems - viel entscheidender sind die Trägheit und das Beharrungsvermögen von 200 Jahren industrieller Kultur und ihres konsumeristischen Nachspiels. Niemand in unserer Kultur, Künstler eingeschlossen, wird darin ausgebildet oder dazu ermutigt, andere an seiner/ihrer Kreativität teilhaben zu lassen... Wir alle sind an die Produzent/Konsument-Beziehung der Herstellung von Dingen zum Konsum durch andere gewöhnt."

{Florian Rötzer in Digitaler Schein zitiert Robert Adrian X, aus: Elektronischer Raum, in Kunstforum International, Bd.103, Köln 1989}

"Vorbei ist die Zeit eines zweckfreien und autonomen Schaffens, in der der Künstler zur Sicherung seiner Existenz auf die staatliche Hilfe durch Stipendien, Subventionen und Kunst-am-Bau Projekte angewiesen war. Im Umgang mit den neuen Informationstechniken, die für ihn zugleich eine Herausforderung an die sinnlichen und intellektuellen Fähigkeiten seines Menschseins darstellen, ist sein Denken und Handeln wieder auf soziale Zwecke gerichtet, nämlich darauf, herauszufinden, auf welche Weise die Gewinnung neuer sinnstiftender Wahrnehmungs- und Erfahrungszusammenhänge innerhalb der Informationsgesellschaft zu leisten ist. In gleichem Masse wie er selbst zunächst seine eigene Persönlichkeit und seinen Aufgabebereich neu zu bestimmen hat, trägt er dann auch mit seinem Schaffen zu einer neuen Selbstbestimmung seiner Zeitgenossen bei. Von entscheidender Bedeutung wird dabei sein, welche neuen sozialen Gebrauchswesen mit seiner Hilfe aus der Kommunikations- und Informationstechnologie hervorgehen werden."  
[Peter Zec: Das Medienwerk, Ästhetische Produktion im Zeitalter der elektronischen Kommunikation, in Florian Rötzer, Digitaler Schein, S 112, Frankfurt a. M., 1991]

Formen von Arbeitsgemeinschaften in digitalen Netzen

Projektleiter: Max Kossatz



Hierbei handelt es sich um die Erstellung von Arbeitsmethoden und Herangehensweisen, mit deren Hilfe der Informationsaustausch in digitalen [aber auch sogenannten "analogen"] Netzen, bzw. Kommunikationssystemen kritisch hinterfragt und erweitert werden soll.

Desweiteren beinhaltet die Vorlaufphase [Phase 0] dieses Teilprojekts von UNIT 1 den grundlegenden Aufbau der Infrastruktur für die dreimonatige Versuchsanordnung im Projektraum WUK, um die Realisierung der anderen Teilprojekte von UNIT 1 zu ermöglichen.

Diese Vorlaufphase von UNIT 1 beinhaltet vor allem die logisch richtige Auswahl der für die einzelnen Teile von UNIT 1 erforderlichen Hard- bzw. Softwaremäßigen Anschaffungen. Schon hierbei muß auf eine möglichst einfache Erweiterung, die sich zwangsläufig durch die Versuchsanordnung ergeben, eingegangen werden [zB. bestimmte Gerätekonfigurationen, erforderliche Kommunikationslinien].

Die 1. Phase von UNIT 1 besteht aus einer intensiven Auseinandersetzung mit den verschiedenen Systemen und Kommunikationslinien bzw. der Hinterfragung einzelner Begriffe. Die Ergebnisse dieser Phase, die in den drei Monaten der Versuchsanordnung realisiert werden soll, werden rekursiv in dieser Phase wieder verarbeitet und bringen wiederum neue Resultate, die wiederum neue Ansatzpunkte für die Auseinandersetzung darstellen.

In der 2. Phase werden die Ergebnisse der Vorlaufphase [0.Phase] und der 1. Phase, , abhängig von ihrer Qualität und ihrer Einbindung in die Ergebnisse der anderen Teilprojekte von UNIT 1 sowie ihrer Aussagekraft für die dreimonatige Versuchsanordnung im Projektraum WUK präsentiert und für den weiteren Aufbau der Infrastruktur von HILUS verarbeitet.

Schon diese Aufteilung zeigt die zum Teil wissenschaftliche Herangehensweise an dieses Projekt von UNIT 1, da zuerst schon bestehende Systeme aufgearbeitet, analysiert und übernommen werden, gleichzeitig aber durch das Experimentieren und Forschen diese relativiert und kritisch hinterfragt, sowie Probleme aufgedeckt werden [sowohl praktisch als auch theoretisch].

Durch durch die zur selben Zeit stattfindende künstlerische Auseinandersetzung mit diesen Systemen und Kommunikationsformen ergibt sich eine Erweiterung des Begriffes Forschens, da es nicht mehr, wie im klassischen Sinn, um Rationelles, sondern um künstlerisches, intuitives Forschen auf der Grundlage eines gefestigten Hintergrundes handelt.

## Die Definition der einzelnen Phasen

### Phase 0:

Hierbei handelt es sich um die oben genannte Vorlaufphase, die vor der Inbetriebnahme der Versuchsanordnung in Projektraum WUK realisiert wird. In dieser Phase werden vor allem die notwendigen, über die grundlegende Gerätekonfiguration hinausgehenden Anschaffungen erarbeitet und ihre logische Einbindung in die schon vorhandene Infrastruktur.

Dies beinhaltet eine praktische, aber vor allem inhaltliche Zusammenarbeit mit den anderen Teilprojekten von UNIT 1 um ein konzentriertes Arbeiten während der dreimonatigen Versuchsanordnung zu ermöglichen. Diese Phase muß spätestens mitte November gestartet werden, um einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten.

Das Ergebnis dieser Phase ist der Aufbau der Versuchsanordnung und ihre Inbetriebnahme, sowie die Anpassung an die in den drei Monaten anfallenden Anforderungen.

Somit endet diese Phase erst mit dem Ende der Versuchsanordnung im Projektraum.

## Phase 1:

Diese Phase beinhaltet die Analyse der schon bestehenden Formen der Kommunikations- und Informationslinien bzw. -systemen sowie die geschichtliche Aufarbeitung einzelner Begriffe [Netze, Knotenpunkte etc. bis hin zu Cyberspace] und ihrer technischen Realisierung sowie ihrer Erweiterung.

Gleichzeitig mit dieser Analyse soll die oben schon genannte künstlerische Forschung stattfinden, um die Teilergebnisse der Analyse durchzutesten, zu hinterfragen und teilweise auch wieder zu verwerfen, was wieder einen neuen Ansatzpunkt für die Analyse ergibt.

Schon dieser kurz skizzierte Kreislauf zeigt die Arbeitsmethode, mit der an die Aufgabe herangegangen wird. Erweitert wird dieser Kreislauf durch die notwendige Einbindung von "ausenstehenden", für das Projekt relevanten Personen, was wieder den Aufbau von Systemen voraussetzt, die auf die klassischen Systeme aufbauen, aber gleichzeitig durch diesen rekursiven Aufbau der Struktur während der ganzen Versuchsphase diese Systeme modifizieren.

Es ist also notwendig, die erworbene Erfahrung im nächstmöglichen Arbeitsgang praktisch umzusetzen. Hier ist natürlich die enge Zusammenarbeit mit den anderen Teilprojekten von UNIT 1 wichtig, um

neu Erfahrungen einfließen zu lassen, aber auch um schon bestehende Ergebnisse dieses Teiles von UNIT 1 in die anderen, gleichzeitig stattfindenden Projekte einfließen zu lassen.

Ein weiterer Schwerpunkt dieser Phase, der sich aus der genannten Arbeitsweise und der notwendigen Kommunikation mit "aussenstehenden" Personen ergibt, ist die qualitative Analyse des Informationsflusses in den verschiedenen Systemen [aber auch Gegenüberstellung mit sogenannten quantitativen Systemen, zB. Piazza Virtuale und ihre Auswirkungen].

Die Ergebnisse dieser Phase werden zum Teil gleich wieder verarbeitet, aber auch durch den Aufbau einer subjektiven und auf den Versuchsaufbau abgestimmten Analyse für die interne, über diese dreimonatige Phase hinausgehende Infrastruktur von HILUS verwendet.

Praktische Anwendung dieser Phase sind zB. die Analyse von bestehenden digitalen Netzen und deren Auswirkungen auf die übertragene Information sowie deren Zirkulation innerhalb des Netzes. Die sich daraus ergebenden Informationen werden wieder umgesetzt, zB. in den Aufbau einer Mailbox, die zwar auf einer Grundebene offen für alle Benutzer ist, aber durch qualitative Auswertung der von den Benutzern eingegangenen Informationen die Zugriffsrechte dynamisch verwaltet.

Dies soll jedoch nicht wie eine Zensurierung bestimmter Daten wirken, sondern soll die Benutzer wegführen von einem quantitativen, aber keine brauchbaren Ergebnisse lieferndem Netz.

#### Phase 2:

Aufgrund der Ergebnisse durch die vorhergehenden Phase und der laufenden 1. Phase kann ein Teilkonzept erarbeitet werden, das für den weiteren Aufbau von HILUS notwendig ist.

Dies soll sowohl auf theoretischer als auch auf praktischer Basis eine teilweise Erneuerung oder Erweiterung der bestehenden Teile darstellen. Auch hier zeigt sich wieder die forschende Herangehensweise an diese Teilprojekt von UNIT 1. Dies beinhaltet auf der technische Seite die logisch richtige Auswahl der anzuschaffenden Geräte im Rahmen der finanziellen Mitteln, aber auch die theoretische Einbindung von HILUS in die bestehenden Netze bzw. Systeme [Teilantworten auf die Frage HILUS als Knotenpunkt in bestehenden Systemen, Aufbau von Datenbanken, Dezentralisierung, bis hin zur Frage der Notwendigkeit eines örtlich gebunden Büros].

Phase gelieferten Ergebnisse es zulassen, soll auch in Verbindung mit den anderen Teilen von UNIT 1 eine für die Versuchsanordnung zulässige Präsentation der Resultate stattfinden [zB. Präsentation einer relevanten Datenbank, oder der genannten Mailbox]. Dieses soll aber, wenn es sich realisieren läßt, in den von den anderen Teilprojekten [zB. Systemräume: Öffentlichkeit - Medien, oder Medienkunst: Präsentation / Publikation] erarbeiteten Formen stattfinden. Wobei hier auch ersichtlich ist, daß diese Präsentation erst mit Hilfe der oben genannten Arbeitsweise erarbeitet werden muß.

Abschließend läßt sich feststellen, daß diese Art der Herangehensweise an ein solches Projekt sich gravierend von der bisherigen Arbeitsweise unterscheidet, da nicht mehr der klassische Aufbau, der sich in Konzeption, Vorarbeit, Durchführung und Präsentation aufteilt, sondern eine Arbeitsweise verwendet wird, bei der der Weg zur [möglichen] Präsentation und die Versuchsanordnung ausschlaggebend ist.

Dadurch, daß diese Versuchsanordnung im Projektraum WUK frei zugänglich ist, ergibt sich auch eine ganz andere Öffentlichkeit als bei der bloßen Präsentation von Ergebnissen. Es werden neue Arbeitsmethoden durch die benützten Arbeitsmethoden erstellt. Da aber auch ein ständiger Austausch mit den anderen Teilprojekten von UNIT 1 stattfinden soll, ergibt sich somit auch eine direkte Einwirkung auf andere Bereiche, um so auch dort zu anderen Resultaten zu führen [und umgekehrt].

Medienkunst: Präsentation/Publikation

Projektleiterin: Christine Meierhofer



Genausowenig, wie es derzeit geeignete Präsentationsformen für Medienkunst gibt, verhält es sich mit den Publikationsmöglichkeiten. Die Aussagekraft von gedruckten Katalogen über Videos oder Computeranimationen ist sehr beschränkt, auch wenn Bilder abgedruckt sind, denn so kann weder Bewegung noch Ton vermittelt werden. Ein wichtiger Beitrag hierzu sind die immer öfter verwendeten Videokataloge, die einen gewissen Bereich ganz gut abdecken können. Bei Videoinstallationen mit mehreren Monitoren, oder interaktiven Installationen ist die Methode Videokatalog jedoch ebenso unzureichend wie der gedruckte Katalog.

Es gibt zum Beispiel Bestrebungen, so flache Bildschirme zu entwickeln, daß man Videos wie Bilder an die Wand hängen kann. Dies ist sicher für einzelne, ganz speziell darauf abgestimmte Videos oder Computeranimationen passend. Es ist aber keine Lösung für "das Kunstvideo" oder "die Computeranimation", die sich ja meistens in der 3-Dimensionalität bewegen, also nicht in die Fläche gepreßt werden sollen und können.

Aus diesen Überlegungen ergeben sich viele neue Aufgaben und Fragestellungen für die Künstler, Veranstalter und Theoretiker der Medienkunst. Denn eine neue Kunstpräsentation fordert vom Künstler sich schon beim Entstehen des Werkes Gedanken über dessen Präsentation zu machen. Vom Veranstalter wird verlangt, daß er Strukturen bietet, die dieser Präsentation genug Freiraum lassen und/oder auf sie eingehen. Vom Theoretiker wird erwartet, daß er sich mit den neuen Formen auf eine neue Art und Weise auseinandersetzt und selbst neue Vermittlungsmethoden entwickelt.

Um zu erkennen, wo genau die Möglichkeiten eines neuen Umgangs mit der Medienkunst liegen, müssen über einen längeren Zeitraum hinweg folgende Fragen und Themen im Kreis der Betroffenen besprochen und ausgearbeitet werden.

- welche Kunstformen beinhaltet der Begriff "Medienkunst"?
- Medienkunst in Galerien, Museen, Festivals; bisherige Präsentationsformen
- Medienkunst in Katalogen, Zeitschriften, Massenmedien, usw.; bisherige Publikationsformen
- Beispiele für eine gelungene Präsentation / Publikation von Medienkunst
- Gibt es überhaupt eine Lösung für alle Bereiche der Medienkunst, oder muß man sich für jedes einzelne Werk neue Verfahren überlegen?
- Neue, vielleicht auch utopische Ideen für die Präsentation und Publikation von Medienkunst
- Probleme in der praktischen Umsetzung von oben genannten Ideen
- Auswirkungen der oben genannten Ideen auf Künstler, Rezipienten, Veranstalter, Theoretiker, Kunstmarkt

Personen und Gruppen, die zum Kreis der Künstler, Theoretiker, Veranstalter gehören werden aufgefordert, sich zu dieser Themen- und Fragensauswahl zu äußern, wobei die

internationale/globale Behandlung des Themas durch die dem Verein HILUS zur Verfügung stehenden Strukturen ermöglicht werden sollen. Der Austausch wird auf mehreren Ebenen stattfinden. Sowohl durch persönliche Gespräche anlässlich von Vorträgen zu diesem Thema oder der Betrachtung von passenden Beispielen, wie auch durch die telekommunikative Auseinandersetzung damit, werden sich konkrete Ergebnisse finden, die dann als Produkt dieser Diskussion in der Ausgabe eines Periodikums enden werden.

Dieses Periodikum wird eine fixe Einrichtung im weiteren Wirken des Vereins HILUS sein. Es ist das Produkt aus der Auseinandersetzung mit der Problematik und gleichzeitig auch das Experimentierfeld für die Umsetzung neuer Ideen in diesem Bereich. Das kann soweit gehen, daß jede Ausgabe dieses Periodikums auf anderem Material produziert wird, je nach Thema und dessen adäquater Umsetzung.

Der Inhalt setzt sich dabei zusammen aus der Vorstellung einzelner Künstler und ihrer Werke, "Nachrichten" über neue Konzepte oder Projekte, Dokumentation von Ausstellungen und hat das Ziel ein Forum für den Austausch von Medienkünstlern untereinander zu sein, sowie ein Informationsmittel für alle die sich interessieren und informieren wollen.

**Systemräume: Öffentlichkeit - Medien**

Projektleiter: Herwig Turk



Phase 0: Diskussion verschiedener bekannter Modelle von Medienkunstpräsentationen. Vergleiche mit den Erfahrungen von TRANSFORMATOR, sowie ständig Weiterentwicklung der TRANSFORMATOR - Idee.

Da die Arbeit aber nicht systematisch und kontinuierlich betrieben werden kann, ist eine Realisierung derzeit nicht in Aussicht. Siehe dazu im Anhang die Publikation in "Montage", Zeitung der Medienwerkstatt Wien.

Phase 1: Projekttraum WUK, Kontaktaufnahme mit diversen nationalen und internationalen Gruppierungen.

Gemeinsame Analyse einiger wichtiger Präsentationen. [Festivals, Telekommunikationsprojekte, Ausstellungen, Kunstfernsehen], z.B. Ausstellung von MonteVideo, AVE, Piazza Virtuale u.ä.

Untersuchungsgebiete:

Architektronische Struktur  
Dokumentation  
Finanzielle Struktur  
Entscheidungsstrukturen  
Entscheidungskriterien  
Informationsfluß Künstler-Veranstalter  
Technologische Struktur  
Theoriebildung

Diese Untersuchungen sind nicht auf Vollständigkeit ausgerichtet, sondern sollen durch exemplarische Analysen vorbildliche Lösungen und strukturbedingte Fehler isolieren. Wichtiges Instrument dabei sollen Einzelgespräche mit Veranstaltern und Künstlern sein.

Wenn möglich sollte dabei auch geklärt werden, wie weit Information und/oder Kommunikation im Zentrum des Konzeptes stand.

Phase 2: Systematische Erweiterung und Verschmelzung von funktionierenden Modellen, die als adäquate Präsentationsmöglichkeiten von Teilgebieten der NT-Kunst erkannt werden können. Bis jetzt noch nie verwendete Strukturen, die z.B. in der Wirtschaft schon funktionieren, sollen auf ihre Verwendbarkeit hin untersucht oder aus einem klaren Defizit heraus eigens entwickelt werden.

Unter besonderer Berücksichtigung der Erfahrungen der anderen Hilus-Teilprojekte, soll in Zusammenarbeit mit einer/m Architekt/In ein Konzept für eine mobile und flexible Architektur entwickelt werden. Sie soll speziell auf die Anforderungen von NT-Kunst hin durchdacht sein, aber auch Spielraum für bisher noch unbekannt oder derzeit noch unreali-

sierbare Projekte bieten.

Herzstück muß ein multifunktionales Raumkonzept sein, das sowohl von den Lichtverhältnissen als auch von der Raumaufteilung und dem Raumbedarf flexibel und adäquat reagieren kann.

Über den engeren Begriff der manifesten Architektur hinaus muß sich das neue Raumkonzept aber in der Logistik der Organisation (siehe Informationsfluß) sowie der Kommunikation fortsetzen.

Auf ähnliche Weise soll in Zusammenarbeit mit einem/er Wirtschaftsspezialist/In ein längerfristiges **Marketingkonzept** entwickelt werden, das den Subventionsbedarf für die Architektur möglichst geringhält (Multifunktionalität der Architektur wird ausgenutzt).

Als Pilotprojekt soll eine Präsentation der Hilusforschungen mit der erarbeiteten Architektur (Minimalvariante) realisiert werden.

Auf dem Gebiet der **Theoriebildung** sollten prozessuale Strukturen mit einem Zeitrahmen von ca. 2 Wochen bis einem halben Jahr im Gegensatz zu den ineffizienten Symposiums Feuerwerken konzipiert werden. Die

Arbeit am Werk [Analyse gemeinsam mit dem Künstler] soll als Gegenpol zu den strukturellen und philosophischen Debatten entwickelt werden. Hier wird besonderes Augenmerk auf die Ergebnisse vom Projekt "Formen intermedialer Essays" gelegt.

Der Informationsfluß Künstler - Veranstalter kann z.B. durch automatische Datenbanken [Arbeitsgemeinschaften in digitalen Netzen die alle relevanten Veränderungen in der Ausstellungsstruktur sofort an alle Künstler weitergibt, optimiert werden. Durch das Feedback der Künstler wird ein Arbeitsgebiet abgesteckt, das von allen jederzeit erkannt werden kann. Dadurch werden Mißverständnisse ausgeräumt und gleichermaßen Künstler und Veranstalter entlastet.

Die Möglichkeiten der Dokumentation werden vor allem in Zusammenarbeit mit dem Projekt "Medienkunst: Präsentation/Publikation" entwickelt. Dabei wird stärker in Richtung einer den Kunstwerk entsprechende Transportmöglichkeit als in Richtung einer möglichst großen Verbreitung geforscht.

Die Entscheidungsstruktur und die Entscheidungskriterien werde mög-

lichst objektiviert wobei vor allem durch Einzelgesprächen mit Künstlern und Veranstaltern sowie durch Modellversuche brauchbare Konstellationen gesucht werden. Dabei werden die Ergebnisse von dem Projekt Computeranimation sowie des Intermedialen Essays als Bewertungsgrundlage heranzuziehen sein.

Phase 3: Als Ergebnis wird ein differenziertes Festival- oder Veranstaltungskonzept vorliegen, das sowohl was die interne Struktur [Logistik] als auch was die manifeste Struktur [Architektur] angeht, neue Wege beschreitet.

Als Modell kann ein internes und externes Netzwerk vorgestellt werden, das den Zugang wie auch den Output systematisiert und optimale Voraussetzungen für das Aufeinandertreffen von Werk und Betrachter gewährleistet

Budget

Die Budgetierung ist ein zentraler Bestandteil der Projektplanung und dient dazu, die finanziellen Ressourcen des Projekts zu planen und zu kontrollieren. Sie umfasst die Schätzung der Kosten für alle Projektaktivitäten, die Festlegung der Budgetgrenzen und die Überwachung der Ausgaben während der Projektlaufzeit. Ein gut definiertes Budget ermöglicht es dem Projektmanager, die finanzielle Leistung des Projekts zu messen und bei Abweichungen rechtzeitig Gegenmaßnahmen zu ergreifen.

Die Budgetierung erfolgt in der Regel in mehreren Schritten. Zunächst wird ein grobes Budget erstellt, das die wichtigsten Kostenposten und deren geschätzte Werte darstellt. In einem späteren Stadium wird das Budget detaillierter, indem die Kosten für jede Projektaktivität einzeln geschätzt werden. Dies ermöglicht eine genauere Kontrolle der Ausgaben und eine bessere Kommunikation der finanziellen Situation des Projekts an die Stakeholder.

Budget  
 Infrastruktur  
 einmalige Kosten

Büroausstattung:

Tische, Stühle, Lampen	17.000,-
3 Telefonanschlüsse á 1.300,- ÖS	3.900,-
1 PC	50.000,-
Laserdrucker	25.000,-
Grafiktableau	5.000,-
3 Modems á 7.000,-	21.000,-
Scanner	21.000,-
Digitizer	10.000,-
Kopierer	20.000,-
Netzwerkoption	10.000,-
Anrufbeantworter	2.500,-
Normalpapierfax	35.000,-
Software	20.000,-
2 S-VHS-Rekorder [Multinorm] a15.000,-	30.000,-
2 S-vhs Monitore [Multinorm] a 8000,-	16.000,-
HI-8 Camerarecorder	18.000,-
Kabel, Kleinteile	7.000,-

311.400,-

Gemeinsame Kosten 3 Monate

Öffentlichkeitsarbeit	
Briefpapier, Kuverts, Visitenkarten, Stempel, usw.	30.000,-
Miete Projektraum WUK 3 Monate	5.000,-
Telefongebühren	30.000,-

65.000,-

Gesamt:

311.400,-

65.000,-

376.400,-

Budget:  
Projekt Formen intermedialer Essays

Projektleiter	
Aufwandsentschädigung 6 Monate	60.000.-
1 PC + Software	50.000.-
1 Modem (Infrastruktur)	
1 Grafiktableau (Infrastruktur)	
1 Scanner (Infrastruktur)	
1 Kopierer (Infrastruktur)	
Telefon (Infrastruktur)	10.000.-
Reisekosten	10.000.-
Externe Honorare	
Studien Vorbereitung	12.000.-
Durchführung	24.000.-
Literatur	5.000.-
	<hr/>
	161.000.- <hr/>

Budget

Projekt: Ikonografische Effekte elektronischer Systeme

Projektleiter

Aufwandsentschädigung 6 Monate	60.000.-
2 Amiga 3000 (3 Monate gemietet)	30.000.-
CD-ROM Laufwerk	4.000.-
2 SVHS Recorder [multinorm][Infrastruktur]	
2 Monitore [multinorm] [Infrastruktur]	
1 Modem [Infrastruktur]	
1 Fax [Infrastruktur]	
Telefongebühren [Infrastruktur]	10.000.-
Postgebühren für Cassettenversand u.Ä.	5.000.-
Videokamera [Infrastruktur]	
Digitizer [Infrastruktur]	
Cassettenmaterial	5.000.-
Externe Honorare	
Studie Infografie	10.000.-
Visualisierung	10.000.-
Punktuelle Assistenz 2x 5.000	10.000.-

---

144.000.-

---

Budget

Projekt: Arbeitsgemeinschaften in digitalen Netzen

Projektleiter	
Aufwandsentschädigung 6 Monate	60.000.-
Externe Honorare	
Programmierer	15.000.-
Techniker	10.000.-
begleitende Mitarbeit	10.000.-
Software	15.000.-
Datex-P-Gebühren	10.000.-
Fachspezifische Literatur	5.000.-
	<hr/>
	125.000.-

Budget

Projekt Medienkunst: Präsentation/Publikation

Projektleiterin	
Aufwandsentschädigung 6 Monate	60.000.-
Kalkulationsreserve	60.000.-
	<hr/>
	120.000.-

Budget

Projekt Systemräume: Öffentlichkeit - Medien

Projektleiter	
Aufwandsentschädigung 6 - Monate	60.000.-
Reisen	30.000.-
Externe Honorare	
ArchitektIn	40.000.-
WirtschaftlerIn	30.000.-
Studien	
Entscheidungsstrukturen	10.000.-
Theoriebildung	10.000.-
Öffentlichkeitsarbeit	10.000.-
diverse Aufwendungen	20.000.-
	<hr/>
	210.000.-

Budget

Präsentation:

1 Beamer 2 Tage	4.000.-
3 Monitore 2 Tage	6.000.-
1 SVHS Player	2.000.-
2 Amiga 3000 [siehe oben]	
Reisekosten Teilnehmer	25.000.-
Werbung, Plakate	30.000.-
Publikation	40.000.-
Übernachtung HILUS	10.000.-
Catering	5.000.-
Tonanlage	5.000.-
Diaprojektion	4.000.-
	<hr/>
	131.000.-

## Gesamtbudget

Infrastruktur [einmalige Kosten]	311.400.-
Gemeinsame Kosten 3 Monate [Phase 1]	65.000.-
Formen Intermedialer Essays	161.000.-
Ikonographische Effekte elektronischer Sys.	144.000.-
Formen von Arge in digitalen Netzen	125.000.-
Medienkunst: Präsentation/Publikation	120.000.-
Systemräume: Öffentlichkeit - Medien	210.000.-
Präsentation	131.000.-
	<hr/>
Gesamt	<u>1.267.400.-</u>

Appendix

[Faint, illegible text block]

## OPEN CIRCUIT

Round Table Gespräch für synchronen Informationsaustausch

Ein von HILUS bereits initiiertes Treffen von Künstlergruppen/Initiativen/ Veranstaltern etc., die sich im weiteren Sinn mit Medien [Video, Audio, Radio, Computer, Film etc.] befassen, wird Anfang November 1992 in Pöllauberg/Stmk. stattfinden. Es nehmen etwa 40 Gruppen und 10 Theoretiker teil, d.h. die Thematik orientiert sich nicht allein an Fragen der Produktion sondern umfaßt den Medien-Bereich auf allen Ebenen. Dieses Treffen - vom Kurator Dr. Robert Fleck finanziert - dient einer besseren Information, Koordinierung und Zusammenarbeit unter den genannten Teilnehmern, der Thematisierung von Strategien im Feld der Konzeption und Durchführung und soll vor allem Synergie-Effekte zur Folge haben.

Zum Treffen erscheint eine Broschüre, in der alle geladenen Teilnehmer die Möglichkeit haben, Projekte, Programme, Texte etc. zu präsentieren; diese Broschüre liegt auf und dient als Informationsmedium [Adressen etc.]. Darüberhinaus sieht das Programm des Treffens vor, daß die Teilnehmer in Kurz-Auftritten diese Projekte, Programme etc. vor Ort präsentieren und Material zeigen [Videos, Dias etc.]. Die anschließenden Gespräche sollen Positionen und Strategien verdeutlichen, Impulse liefern, Kooperationen anregen etc.

HILUS sieht sich nicht als Veranstalter, sondern als Initiator und gleichwertigen Teilnehmer dieser ersten Plattform für synchronen Informationsaustausch.

## HILUS

Intermediale Projektforschung im Feld der Medienkunst bedeutet die Erforschung neuer künstlerischer Trägersysteme und die Erarbeitung von künstlerischen Strategien im digitalen Netzwerk, auf theoretischer wie praktischer Ebene.

Intermediale Projektforschung

HILUS stellt als Gründung unabhängiger Künstler, Techniker und Theoretiker vor allem ein langfristiges Projekt dar: als offene und flexible Plattform für die theoretische wie praktische Arbeit an Fragestellungen zur Neuen Medienkunst stellt HILUS den Versuch dar, ein kontinuierliches Arbeitsfeld zu entwickeln, an dem jeweils die verschiedensten Personen/Gruppen teilnehmen können und die Möglichkeit haben, jenseits eines herkömmlichen Produktions- und Veröffentlichungsdruckes Strategien und Konzepte zu erarbeiten, Perspektiven zu entwickeln und Spekulationen zu testen. Forschung, wie sie durch dieses Arbeitsfeld entstehen soll, stellt sich als eine Verbindung von theoretischen Perspektiven und praktische Versuchs/Produktionsanordnungen dar, die Zusammenführung dieser Ebenen in einer konzentrierten Arbeitssituation und deren Auswertung, Analyse und Veröffentlichung.

HILUS versucht, für diesen Arbeitsmodus Infrastrukturen zu entwickeln und Kontakte herzustellen, d.h. Grundlagen einer produktiven Kommunikation aufzubauen, die aber nicht als rigide Kanäle gedacht sind, sondern als flexible Konstellationen, ein loses Koordinatensystem, das Personen ebenso wie Produktionsmittel umfaßt und je nach konkreter Perspektive zum Einsatz kommt. HILUS will dem Experiment und der Entwicklung wieder Raum geben, die durch die Explosion der Mittel für die

Ressourcenbeschaffung kurzfristigen Realisierungen zu weichen drohen. In diesem Sinn stellt HILUS die Verbindung zwischen a) langfristigen infrastrukturellen Einrichtungen und b) temporären Entwicklungssituationen dar. Die Resultate dieser Konnexion - komplexe Materialien der verschiedensten Medien - zirkulieren öffentlich, werden modifiziert und weiterverarbeitet. HILUS sieht sich als Teil eines bestehenden komplexen Systems, an dem weitergebaut werden muß: vor allem durch kommunikative Projekte und Prozesse, die existierende Sequenzen von Ideen/Projekten/Produkten/Relationen zu einem produktiven dynamischen Netzwerk entwickeln.

