

Entwicklungsszenario

phoenix – räume für digitale kunst

(Arbeitstitel)

Das Kompetenz- und kulturelle Gründerzentrum für
Medienkunst in Dortmund

< i n h a l t >

<intro>

<hintergründe>

>> **das neue dortmund**

- > und die neuen ökonomien
- > und die kunst des 21. jh
- > auf phoenix west

<phoenix>

räume für digitale kunst

>> **innovative kunst braucht innovative räume**>> **das kompetenzzentrum**

- > für die präsentation von medienkunst
- > für die entwicklung, produktion und erforschung von medienkunst
- > für die konservierung von digitaler kunst

>> **das kulturelle gründerzentrum**>> **module**

- > modell
- > sammlung der museen der stadt dortmund
- > **hart**ware medien kunst verein
- > art.net.dortmund.de
- > preise + stipendien
- > partner + gäste
- > privatwirtschaft

>> **funktionen**

- > ausstellungen + veranstaltungen
- > produktion + entwicklung
- > forschung + lehre

< kontakt >

- > Kulturdezernat Dortmund, Stadtrat Jörg Stüdemann, jstuedemann@stadtdo.de, T: 0231-50-2 20 33, Fax: 0231-50-2 72 03
- > Kulturbetriebe Dortmund, Herr Wolfgang Weick, wweick@stadtdo.de, T: 0231-50-2 55 01, Fax: 0231-50-2 55 11
- > Kulturbetriebe Dortmund, Iris Dressler, Hans D. Christ, post@hardware-projekte.de, T+F: 0231-88 20 240

< i n h a l t >

<phoenix>

räume für digitale kunst>

>> beschäftigungseffekte

>> zielgruppen

>> bedarf

> raum + architektur

> technik pool

>> zeitplan

> planung + entwicklung 07/01 - 12/03

> projekte 2002/2003

> nachhaltigkeit

<ansprechpartner>

< kontakt >

> Kulturdezernat Dortmund, Stadtrat Jörg Stüdemann, jstuedemann@stadtdo.de, T: 0231-50-2 20 33, Fax: 0231-50-2 72 03> Kulturbetriebe Dortmund, Herr Wolfgang Weick, wweick@stadtdo.de, T: 0231-50-2 55 01, Fax: 0231-50-2 55 11> Kulturbetriebe Dortmund, Iris Dressler, Hans D. Christ, post@hardware-projekte.de, T+F: 0231-88 20 240

< i n t r o >

Die Kulturbetriebe, Museen und das Kulturbüro der Stadt Dortmund, der **hardware medien kunst** verein sowie das „dortmund-project“ haben sich Anfang 2001 zusammengeschlossen, um auf dem ehemaligen Hochofengelände Phoenix im Dortmunder Süden ein Kompetenz- und kulturelles Gründerzentrum für Medienkunst zu etablieren. Die „phoenix – räume für digitale kunst“ (Arbeitstitel), die 2003 im Rahmen der Ruhr-Triennale eröffnet werden sollen, finden ihre Heimat in dem 2000 m² umfassenden ehemaligen Reserveteillager auf Phoenix West.

„phoenix – räume für digitale kunst“ ist zugleich ein Meilenstein der internationalen Profilierung der Stadt Dortmund auf dem Feld der Medienkunst – eine Erfolgsgeschichte, die sich seit Mitte der 90er Jahre kontinuierlich fortgeschrieben hat.

Darüber hinaus verleiht die Stadt ihrem Image als Innovationsstandort für neue Technologien mit den „phoenix – räumen für digitale kunst“ richtungsweisende Impulse. Denn die Zeichen der Technologiebranchen stehen auf Kreativität.

Das Herz der „phoenix - räume für digitale kunst“ setzt sich aus den Infrastrukturen des **hardware medien kunst** vereins, art.net.dortmund.de und der Medienkunstsammlung der Museen der Stadt Dortmund zusammen, die hier ihr neues gemeinsames Domizil finden. Aus dieser Kernzelle heraus operiert die neue Institution auf der Basis eines lokalen, bundesweiten und internationalen Netzwerks.

Die Kernkompetenzen von „phoenix – räume für digitale kunst“ manifestieren sich in der Präsentation, Produktion, technischen Betreuung und der Konservierung von Medienkunst an. Mit diesen Kernkompetenzen schließt die Stadt Dortmund wesentliche Lücken im bundesweiten Kunstbetrieb. Zwar öffnen sich Museen, Kunsthallen und Kunstvereine zunehmend der Medienkunst, doch kaum eine dieser Institutionen ist in der Lage, Medienkunst sowohl unter kuratorischen als auch unter technischen Aspekten adäquat zu präsentieren. Es fehlt sowohl an Kenntnissen über den internationalen Entwicklungsstand der Medienkunst als auch an ausreichendem technischen Wissen für deren Präsentation.

< i n t r o >

„phoenix – räume für digitale kunst“ ist deshalb angetreten, sich nicht nur über seine lokale Ausstellungspraxis auf internationalem Niveau zu profilieren, sondern seine Kompetenzen auf dem Feld der Medienkunstpräsentation auch externen Institutionen anzubieten. Die Dienstleistungen von „phoenix – räume für digitale Kunst“ reichen dabei von der Betreuung einzelner Werke der Medienkunst bis hin zur Entwicklung und Durchführung kompletter Medienkunstaussstellungen.

Hochkarätige Produktionsstätten für Medienkunst findet man derzeit bundesweit fast ausschließlich an Akademien und Hochschulen vor, die den eingeschriebenen StudentInnen vorbehalten sind. So werden zwar immer mehr MedienkünstlerInnen adäquat ausgebildet, denen jedoch nach Abschluß ihres Studiums die Fundamente der künstlerischen Produktion fehlen. „phoenix – räume für digitale kunst“ bietet deshalb ausgewogene Produktionskapazitäten unabhängig vom akademischen Betrieb an.

Eines der größten Problemfelder, auf das derzeit der Kunstbetrieb zusteuert – das jedoch auf erschreckende Weise ignoriert wird –, betrifft die Konservierung von Medienkunst. „phoenix – räume für digitale Kunst“ widmet sich diesem Problem mit besonderer Aufmerksamkeit und leistet als Kompetenzzentrum für die Konservierung von Medienkunst Pionierarbeit auf diesem Gebiet, die zuallererst der Medienkunstsammlung der Museen der Stadt Dortmund zugute kommen wird.

Die sich gegenseitig ergänzenden Kernkompetenzen der „phoenix – räume für digitale kunst“, d.h. die Präsentation, Produktion und Konservierung von Medienkunst, ziehen ein enormes Potenzial an Beschäftigungseffekten und Unternehmensneugründungen nach sich. Dabei werden nicht nur KünstlerInnen, KuratorInnen, KunstwissenschaftlerInnen und RestauratorInnen für den zukunftssträchtigen Medienkunstsektor qualifiziert: „phoenix – räume für digitale kunst“ generiert auch Medienausstatter, Soft- und Hardwareentwickler sowie Event-Agenturen, die sich im Umfeld der Medienkunst behaupten möchten. Für eine Stadt wie Dortmund, die sich als Innovationsstandort der Technologiebranchen etabliert hat, stellt „phoenix – räume für digitale kunst“ das maßgeschneiderte kulturelle Gründerzentrum dar.

>> das neue dortmund

< hintergründe >

>und die neuen ökonomien

Dortmund hat sich in den letzten 15 Jahren zu einem bedeutenden Standort für die neuen Wirtschaftszweige Informations- und Kommunikationstechnologien, Medienwirtschaft, Microsystemtechnik und Logistik entwickelt. Mit den rund 650 Unternehmen und 12.000 Beschäftigten in der Softwarebranche zählt Dortmund zu den stärksten Innovationsstätten in Deutschland. In der Hochschullandschaft konnte sich die Stadt, die einen der größten Studiengänge für Informatik hervorgebracht hat, bundesweit behaupten.

Das Anfang 2000 als Public Private Partnership gegründete „dortmund-project“ widmet sich nun der Aufgabe, die jungen Wirtschaftszweige der Stadt zu europäischen Führungsindustrien der neuen Ökonomien auszubauen. Höchste Priorität hat dabei die Entwicklung des ehemaligen Hoeschgeländes Phoenix.

Mit der Entwicklung von der Montanindustrie hin zur Hochburg neuer Ökonomien etablieren sich in Dortmund bereits heute neue Modelle der Unternehmens- und Beschäftigungskultur. Die kreative Dynamik der IT/KT-Szene ist berühmt-berüchtigt, ihre Denk- und Handlungsweisen, Arbeitsformen und Lebensgewohnheiten sind denen von Medien/KünstlerInnen nicht unähnlich: denn sie sind geprägt von einem hohen Maß an Flexibilität, Teamgeist, dezentralen und unkonventionellen Arbeitsstrukturen, Neugier, Risikobereitschaft und hoher Motivation.

Vor diesem klimatischen Hintergrund möchte „phoenix – räume für digitale kunst“ neue Formen der interdisziplinären und wirtschaftlichen Durchdringung von Kunst und Technologien generieren. Optimale Bedingungen für den kreativen Austausch bei der Erweiterung vorhandener und Entwicklung zukünftiger Technologien sind deshalb ein Ziel der „phoenix – räume für digitale kunst“. KünstlerInnen, SoftwareentwicklerInnen und InformatikerInnen finden hier ein inspirierendes Ambiente und Arbeitsumfeld, das auf ihre speziellen Bedürfnisse zugeschnitten ist.

Daß das kulturelle Image einer Stadt die Neuansiedlung von Unternehmen begünstigt, ist hinlänglich bekannt. Mit den „phoenix – räumen für digitale kunst“ setzt die Stadt Dortmund ein deutliches Zeichen für die Kunst des 21. Jh. – und damit auch für Aufgeschlossenheit, Innovation, Kreativität und Zukunft.

>> das neue dortmund

< hintergründe >

> und die kunst des 21. jh.

Seit den 90er Jahren profiliert sich die Dortmunder Kulturlandschaft mit Aktivitäten auf dem Feld der Medienkunst.

Dortmund ist Sitz des international operierenden medien kunst vereines <hardware>, des internationalen Film Festivals <femme totale> sowie des Multi-Media Festivals <Focus>, das durch Studierende der Fachhochschule für Grafik/Design ausgerichtet wird. Projekte wie „Standorte - Akademie auf Zeit“ auf der Zeche Minister Stein (1993), Großausstellungen wie die Retrospektive von Fabrizio Plessi im Museum am Ostwall (1993), „Reservate der Sehnsucht“ in der ehemaligen Unionbrauerei (1998) oder „vision.ruhr“ auf Zeche Zollern II/IV (2000) haben den Medienkunststandort Dortmund weit über die lokalen Grenzen hinaus kommuniziert. Aus den genannten Ausstellungen resultierten überdies zwei hochkarätige <Sammlungen> interaktiver Medienkunst – zum einen des Museums am Ostwall, zum anderen der Deutschen Arbeitsschutzausstellung (DASA). Das 2000 ins Leben gerufene <Medienkunststipendium> des Landes NRW wird in Dortmund durch „hardware“ durchgeführt. Außerdem ist der Verein an dem jüngsten Projekt des Landes NRW, dem Arbeitskreis „Medienwerk Ruhr“, beteiligt. Internationale Beachtung findet darüber hinaus die seit August 2001 im Internet operierende Plattform für Netzkunst, <art.net.dortmund.de>, an der führende Köpfe der weltweiten net.art community beteiligt sind.

Vor diesem Hintergrund ist es das begründete Ziel der Stadt Dortmund, sich langfristig als <Stadt der Bildenden Kunst des 21. Jh> auf internationalem Niveau zu behaupten. Jüngster und entscheidender Meilenstein in diese Richtung sind die geplanten <phoenix – räume für digitale kunst>, die die vor Ort vorhandenen Strukturen für Medienkunst bündeln, stärken und erweitern. Als <Kompetenzzentrum> auf den Gebieten der Präsentation und Entwicklung von Medienkunst, mit seiner dezentralen, interdisziplinären Struktur, mit der Besetzung von unerforschten Aufgabenfeldern wie der Konservierung von Medienkunst sowie mit seiner Rolle als <Inkubator> für die IT-Branche, Event-Agenturen oder Medienausstatter, wird „phoenix – räume für digitale kunst“ zu einer Adresse für Innovation, die international auf sich aufmerksam machen wird.

>> das neue dortmund

< hintergründe >

> auf phoenix west

Die Entwicklung des ehemaligen Hochofengeländes Phoenix mit ca. 110 ha Areal und markanten Industriebauten, zählt zu den vornehmsten Aufgaben der Stadt Dortmund in den kommenden Jahren. Das „dortmund-project“ wird an dieser Stelle im Verbund mit der Stadt, der LEG Landesentwicklungsgesellschaft NRW und dem Thyssen-Krupp-Konzern einen zentralen Knotenpunkt des „neuen Dortmunds“ errichten. Geplant sind Infrastrukturen für Jungunternehmen der Mikrosystemtechnik, Medien-, IT- und Softwarebranche. Der Clou des geplanten Dortmunder „Silicon Valley“ besteht jedoch darin, daß hier ein Nutzungsmix aus Arbeit, Forschung, Freizeit und Kultur entstehen soll. Längst hat man erkannt: das wertvollste Kapital der „New Economy“ sind qualifizierte und hochmotivierte MitarbeiterInnen.

Zu den Leuchttürmen der kultur- und freizeitwirtschaftlichen Nutzung auf Phoenix zählen der Science Park mit einem Gamedome und Edutainmentangeboten rund um die Hochofentechnik, das Center of Modern Musik (CoMM), dessen Herzstück ein Museum samt Veranstaltungshalle für die Musik des 20. und 21. Jh bilden, sowie die „phoenix – räume für digitale kunst“, die hier ihr ideales kreatives wie kulturwirtschaftliches Domizil finden. Denn neben der räumlichen Nähe zum Stadtteil Hörde und zur Dortmunder City sowie der günstigen regionalen und überregionalen Verkehrsanbindung reizt hier die Atmosphäre eines hybriden Umfelds. Synergien verspricht sich „phoenix – räume für digitale kunst“ vor allem mit:

- dem IT Center und den Softwareschmieden. Denn „phoenix – räume für digitale kunst“ ist ein Inkubator für Start-Up-Firmen, die sich mit Angeboten und Lösungen für die Medienkunst profilieren möchten.
- dem Science Park und dem CoMM im Hinblick auf gemeinsame Veranstaltungen.
- mit der Entwicklung des Geländes. Denn „phoenix – räume für digitale kunst“ ist ein Inkubator für Eventagenturen oder Medienausstatter, die sich im Bereich der Medienkunst profilieren möchten.
- mit dem in Hörde angesiedelten Kompetenzzentrum der Medienwirtschaft, dem Stiftsforum, im Hinblick auf Kooperationsprojekte bei künstlerischen Produktionen.

**>> innovative kunst braucht
innovative räume****< konzept >**

Medienkunst, in ihren so unterschiedlichen Ausprägungen wie der raumgreifenden Video- und Multimediainstallation, der interaktiven Umgebung, der Internet- oder Softwarekunst, bedarf völlig neuer Formen der Produktion, Präsentation, Bewertung und Bewahrung.

Bereits das klassische Atelier hat für MedienkünstlerInnen ausgedient. Stattdessen sind sie auf ein dezentrales Netzwerk angewiesen, das vom Film- und Soundstudio über digitale Schnittplätze bis zum Internet sämtliche Infrastrukturen moderner Technologien umfaßt – und außerdem mit den rasanten Entwicklungen auf dem Technologiemarkt schritthält. MedienkünstlerInnen arbeiten zudem in interdisziplinären Teams, sie entwickeln und realisieren ihre Ideen gemeinsam mit DesignerInnen, InformatikerInnen, ArchitektInnen, SchauspielerInnen, MusikerInnen, etc. Die zeitgemäße Produktionsstätte dieser KünstlerInnen ist daher nicht mehr ein „Zentrum für Medienkunst“, sondern eine dezentrale Infrastruktur wie die „phoenix - räume für digitale kunst“, deren Produktionskapazitäten an ein weitverzweigtes Netzwerk angeschlossen sind, das mit den Ansprüchen der KünstlerInnen selbst wächst. „phoenix – räume für digitale kunst“ versteht sich dabei zugleich als Labor und Ausstellungsraum, Produktions- und Restauratorenwerkstatt, „Museum“ und „Anti-Museum“.

Das klassische Museum ist den Anforderungen an die Präsentation von Medienkunst längst nicht mehr gewachsen – und die jüngsten Museumsneubauten stehen dieser Tatsache, von einigen wenigen Beispielen abgesehen, in nichts nach. Denn statt repräsentativem Marmor, Stein und Titan verlangt die Medienkunst nach Raumsystemen von höchster Neutralität und Flexibilität. Denn es ist die Medienkunst selbst, die ihre Räume definiert, die den Ausstellungsraum in immer neue Erlebniswelten taucht.

Die Innenarchitekturen der „phoenix – räume für digitale kunst“ sind deshalb als ein flexibles, modulares System konzipiert, das für jede Präsentation, für jede Ausstellung und für jedes Event eine völlig neue räumlich-atmosphärische Situation zuläßt.

>> **innovative kunst braucht
innovative räume**

< **konzept** >

Fernab des klassischen Museums besetzt „phoenix – räume für digitale kunst“ dennoch Felder, die zu den ureigensten Aufgaben des Museums zählen, von diesen jedoch in aller Regel ignoriert werden: die seriöse kunsthistorische Analyse von Werken der Medienkunst sowie die Auseinandersetzung mit den komplizierten Problemen ihrer Konservierung. Diese Aufgaben, die angesichts der steigenden Zahl von MedienkünstlerInnen einerseits und von Museen andererseits, die Werke der Medienkunst ankaufen, sind von höchster Dringlichkeit.

„phoenix- räume für digitale kunst“ möchte nicht nur ideale Bedingungen für die Präsentation und Produktion von Medienkunst schaffen, sondern Medienkunst auch nach kunsthistorischen Methoden untersuchen – und somit für die Kunstgeschichte dauerhaft erschließen. Zugleich soll eine Infrastruktur für die Konservierung von Medienkunst entstehen, die direkt mit den Produktionswerkstätten verknüpft ist, das heißt auf einem direkten Dialog zwischen ProduzentInnen und KonservatorInnen beruht.

„phoenix – räume für digitale kunst“ ist das Modell einer neuen, zukunftsweisenden Kunstinstitution, die auf dezentralen Infrastrukturen, flexibler Architektur und heterogenen Kompetenzen basiert. Damit trägt sie den Ansprüchen und Bedingungen von Medienkunst auf optimale und einzigartige Weise Rechnung: Denn sie garantiert ständig aktualisierte Produktionskapazitäten, eine ideale Präsentations- und Erlebnisumgebung für Medienkunst sowie deren technisch und wissenschaftlich hochqualifizierte Betreuung.

>> das kompetenzzentrum

< konzept >

> für die präsentation von medienkunst

Zu den Kernkompetenzen von „phoenix – räume für digitale kunst“ zählt allen voran das technische und zugleich kuratorische Wissen bei der Umsetzung aufwendiger Medienkunstpräsentationen. In der Tradition von Ausstellungen wie „Reservate der Sehnsucht“ oder „vision.ruhr“ profilieren sich die Ausstellungen in den „phoenix – räumen für digitale kunst“ durch ungewöhnliche Rauminszenierungen, ihre thematische Dichte sowie durch technisch perfekte Medienkunstpräsentationen. Letzteres ist in internationalen Häusern längst kein Standard!

Die Werke international renommierter MedienkünstlerInnen sowie von Nachwuchstalenten werden hier einem breiten Publikum, das aktiv am Kunsterlebnis teilnimmt, zugänglich gemacht. Darüber hinaus entwickelt „phoenix – räume für digitale kunst“ spezielle Ausstellungsarchitekturen, die es ermöglichen, Medienkunst und andere Ausdrucksformen zeitgenössischer Kunst „unter einem Dach“ zu präsentieren. Denn Medienkunst soll im Rahmen der „phoenix“ Ausstellungen nicht marginalisiert, sondern in das gesamte Spektrum zeitgenössischen Kunstschaffens eingebettet werden.

Die beiden derzeit wohl innovativsten Formen der Medienkunst sind die Netz- und Softwarekunst, das heißt Kunst, deren Material das Internet bzw. Softwareprogramme sind. Beide Kunstformen, die ihrer Natur nach in den virtuellen Welten des Internets oder den Programmiersprachen zu Hause sind, lassen sich nicht ohne weiteres in den Ausstellungsraum übertragen. „phoenix – räume für digitale kunst“ erarbeitet hierfür innovative Lösungsansätze.

Basis der hochkarätigen Kompetenz für die Präsentation von Medienkunst ist, neben dem kuratorischen und technischen Know-How,

- der Betrieb eines ausgeklügelten Technikpools
- der Dreiklang aus Produktion, Kunstwissenschaft und Präsentation sowie
- das interdisziplinäre, Kunst und neue Technologien umfassende Netzwerk

>> **das kompetenzzentrum**< **konzept** >> **für die präsentation von medienkunst**

Die hieraus resultierenden Kompetenzen finden ihren Niederschlag nicht nur im Ausstellungsprofil der „phoenix – räume für digitale kunst“, sondern auch in einem weitverzweigten Dienstleistungsprofil. Der Gesamtrahmen umfasst dabei:

- die Entwicklung und Umsetzung eigener Ausstellungen
- den internationalen „Export“ eigener Ausstellungsproduktionen, inklusive des technischen Equipments und kuratorischer Konzeption
- die kuratorische und/oder technische Entwicklung, Umsetzung und Betreuung von internationalen „Auftragsausstellungen“
- die technische Betreuung der Präsentation von Einzelwerken der Medienkunst im Auftrag von KünstlerInnen, GaleristInnen und/oder SammlerInnen
- die technische Betreuung der Präsentation von Werken aus der eigenen Sammlung im internationalen Leihverkehr
- Beratungsangebote für KünstlerInnen und Kulturschaffende

Die Kompetenzen von „phoenix – räume für digitale Kunst“ beziehen sich primär auf den Bereich der Bildenden Kunst mit neuen Medien. Durch den spartenübergreifenden Charakter der Medienkunst werden jedoch auch Kooperationen mit den Sparten Tanz, Theater, Film und Musik stattfinden. Allen voran wird ein Forum angestrebt, das Modelle für die Präsentation von Medienkunst auf der Bühne entwickelt, die – jenseits der Funktion eines projizierten Bühnenbildes – den interaktiven Aspekten von Medienkunst gerecht werden.

>> das kompetenzzentrum

< konzept >

> für die entwicklung, produktion und erforschung von medienkunst

In den letzten Jahren hat sich die Ausbildungssituation für MedienkünstlerInnen durch Institutionen wie das Zentrum für Kunst und Medientechnologien in Karlsruhe, die Kunsthochschule für Medien in Köln sowie neue Fachbereiche für digitale Kunst an bundesweiten Akademien und Hochschulen spürbar verbessert. Zugleich sind dabei neue Lücken entstanden: Denn als Produktionsstätten sind diese Institutionen in der Regel nur eingeschriebenen StudentInnen zugänglich. So werden zwar immer mehr KünstlerInnen im Bereich der Medienkunst ausgebildet, denen jedoch nach ihrem Studium die entsprechenden hochqualifizierten Produktionsstätten – jenseits des kommerziellen Marktes – sowie die Unterstützung durch Fachkräfte fehlen. „phoenix – räume für digitale kunst“ möchte diese Lücke als ein Kompetenzzentrum für die Entwicklung und Produktion von Medienkunst, das keinem akademischen Rahmen verpflichtet ist, schließen.

Es ist bekannt, daß sich moderne Technologien auf rasante Weise weiterentwickeln – und ebenso rasant veralten. „phoenix – räume für digitale kunst“ entwickelt ein Finanzierungsmodell, das es auch ohne explodierende Kosten zuläßt, den Technikpool permanent zu aktualisieren. Optimiert wird die technische Ausstattung grundsätzlich in Anlehnung an den künstlerischen Bedarf.

Entscheidend ist allerdings, daß „phoenix – räume für digitale kunst“ dezentrale Infrastrukturen für die Produktion von Medienkunst aufbaut, d.h. Partner aus dem akademischen wie privatwirtschaftlichen Umfeld rekrutiert, die an der Zusammenarbeit mit KünstlerInnen interessiert sind. Sowohl die Softwarebranche als auch die Medienwirtschaft kann dabei von der kreativen „Materialprüfung“ ihrer Produkte durch KünstlerInnen enorm profitieren.

„phoenix – räume für digitale kunst“ ist darüber hinaus auch Forschungsstätte für digitale Kunst. Denn während die Zahl an MedienkünstlerInnen stetig steigt, liefern kunsthistorischen Institute kaum brauchbare Methoden, mit denen Medienkunst – von der Videoinstallation bis zum Netzkunstwerk – auf adäquate Weise aufzuarbeiten wäre. Im Verbund mit KünstlerInnen, Hochschulen, KritikerInnen und KuratorInnen soll hierfür ein langfristiges Forum geschaffen werden.

>> das kompetenzzentrum

< konzept >

> für die konservierung von medienkunst

Eine besondere Aufmerksamkeit im Kompetenzbereich „Forschung“ widmet „phoenix – räume für digitale kunst“ der Konservierung von digitaler Kunst. Denn derzeit fehlt es in bundesweiten Museen sowohl an kompetentem Personal als auch an jeglicher Sensibilität für den drohenden Schwund von Werken der Medienkunst. Und das, obwohl längst bekannt ist, daß bereits die „Bildträger“ digitaler Kunst (Video, CD-Rom, DVD, ...) eine Lebensdauer von 20 Jahren kaum überschreiten! Selbst im Bereich der Netzkunst sind die ersten richtungsweisenden Werke aus der Mitte der 90er Jahre bereits für immer verloren!

Im Verbund mit den wenigen ExpertInnen, die sich wie Prof. Hans Dieter Huber (Staatliche Akademie der bildenden Künste, Stuttgart) dem Konservierungsproblem von Medienkunst widmen, leistet „phoenix – räume für digitale kunst“ Pionierarbeit auf diesem Gebiet. Die Entwicklung von Konservierungsmethoden für Medienkunst findet in den „phoenix – räumen für digitale kunst“ ein ideales Milieu:

– ein Modul der „phoenix – räume für digitale kunst“ bildet die Dortmunder Plattform für Internetkunst: „art.net.dortmund.de“. Hier wurde bereits eigens ein Diskussionsforum zum Thema der Konservierung von Netzkunst eingerichtet.

– Produktions- und Restauratorenwerkstatt bilden in den „phoenix – räumen für digitale kunst“ eine Einheit, das heißt Lösungen für die nachhaltige Konservierung von Medienkunst werden im direkten Austausch mit den KünstlerInnen entwickelt.

– ein weiteres Modul der „phoenix – räume für digitale kunst“ bildet die Medienkunstsammlung der Museen der Stadt Dortmund, deren Bestand in einem Pilotprojekt auf die notwendigen Konservierungsmaßnahmen hin untersucht wird.

– das Umfeld von „phoenix – räume für digitale kunst“ ermöglicht es, ExpertInnen aus der Software-, Hardwarebranche und Medienwirtschaft bei der Diskussion um Konservierungsmethoden für Medienkunst einzubeziehen.

>> das kulturelle gründerzentrum

< konzept >

Das Konzept für die „phoenix – räume für digitale kunst“ wird von dem freien Träger **hardware** im Verbund mit den Kulturbetrieben, den Museen, dem Kulturbüro der Stadt Dortmund sowie dem „dortmund-project“ entwickelt. Gemeinsames Ziel ist dabei eine dauerhaften Institution, die die vorhandenen Infrastrukturen für Medienkunst in Dortmund bündelt, stärkt und weiterführt. „phoenix – räume für digitale kunst“ erfüllt dabei die vielfältigen Funktionen eines kulturellen Kompetenz- und Gründerzentrums, denn die geplante Institution:

- unterstützt die Kooperation von kulturwirtschaftlichen Unternehmen miteinander und mit Partnern aus der regionalen und überregionalen Wirtschaft
- erleichtert Übergänge zwischen dem öffentlichen und dem privatwirtschaftlichen Kultursektor
- erbringt Beratungs-, Qualifizierungs- und Transferleistungen für die Kultur- und Medienwirtschaft in der Region
- entwickelt neue Marketingkonzepte für kulturwirtschaftliche Produkte und Dienstleistungen
- ist Instrument der kommunalen Wirtschaftsförderung und des Stadtmarketings

Daß es sich bei den „phoenix – räumen für digitale kunst“ um ein erfolgsversprechendes kulturelles Gründerzentrum handelt, belegen die folgenden Rahmenbedingungen:

– Der gemeinnützige Verein **hardware**, der selbst aus einem kulturellen Gründerzentrum hervorgegangen ist – dem Musik- und Kulturzentrum der Stadt Dortmund – konnte seine kulturwirtschaftlichen Potentiale bereits eindrucksvoll belegen: Der ehrenamtlich getragene Verein hat im Laufe der letzten 5 Jahre insgesamt 7 freiberufliche und feste Stellen hervorgebracht, die unmittelbar auf die Qualifizierung durch **hardware** zurückzuführen sind und von denen fünf Stellen direkt an die Aktivitäten von **hardware** rückgekoppelt wurden.

– Die Entwicklung der Stadt Dortmund zur „Medienstadt“ sowie zum Innovationsstandort für neue Technologien ist entscheidendes Fundament für den kulturwirtschaftlichen Erfolg von „phoenix – räume für digitale kunst“: Denn ein bundesweites Kompetenzzentrum für die Produktion und Präsentation von Medienkunst zieht vielfältige Synergie- und Beschäftigungseffekte auf dem Feld der Medienwirtschaft und der IT-Branche nach sich.

>> das kulturelle gründerzentrum

< konzept >

– „phoenix – räume für digitale kunst“ ist eingebettet in das städtebauliche Gesamtkonzept zur Rekultivierung der Industriebrache Phoenix. Hier wird der zentrale Knotenpunkt des „neuen Dortmunds“ für die IT- und Softwarebranche entstehen. Darüber hinaus befindet sich das Herz der Dortmunder Medienwirtschaft, das Stiftsforum, in direkter Nähe zum Entwicklungsareal Phoenix. „phoenix – räume für digitale kunst“ wächst also in direkter Nachbarschaft zur Medien- und Technologiewirtschaft auf.

– Auf Phoenix West steht Unternehmen, die aus den Aktivitäten der „phoenix – räume für digitale kunst“ hervorgehen, eine Gesamtfläche von 1500 - 2000 m² zur Verfügung, die sich außerhalb der Medienkunstinstitution, jedoch in direkter Nähe dazu befindet. Durch die räumliche Entkopplung kann vermieden werden, daß das kulturelle Gründerzentrum von seinen eigenen, vielfältigen Beschäftigungseffekten überfrachtet wird. Denn trotz aller Kulturwirtschaftlichkeit gilt es, den Freiraum für die Medienkunst zu erhalten.

„phoenix – räume für digitale kunst“ versteht sich als eine im Kern öffentlich getragene Institution, die jedoch auf Grund ihrer Arbeitsschwerpunkte vielfältige neue Beschäftigungsfelder und Unternehmensneugründungen generiert. Dies betrifft im wesentlichen:

- KünstlerInnen, KunsthistorikerInnen, KuratorInnen und RestauratorInnen, die sich im Bereich und Umfeld der Medienkunst qualifizieren
- Softwareschmieden, die sich im kreativen Anwendungsbereich profilieren
- Unternehmen, die Lösungen für die Konservierung von Medienkunst entwickeln
- Eventagenturen, die Medienkunst an Unternehmen und Veranstalter vermitteln
- Medienausstatter, die sich im Bereich der Medienkunstpräsentation spezialisieren

Die Kernfunktionen von „phoenix - räume für digitale kunst“ werden von einem Team entwickelt, das darüber hinaus die vielfältigen Qualifizierungsmaßnahmen trägt. Das Qualifizierungsmodell folgt der Idee des „Learning by Doing“, das sich im Rahmen klar umrissener und ergebnisorientierter Beschäftigungsfelder entfaltet: Allen voran bei der Konzeption und Umsetzung von Medienkunstausstellungen, der Betreuung von künstlerischen Neuproduktionen, der Pflege und dem Verleih der Sammlung und des Technikpools sowie der Erforschung von Konservierungsmethoden für Medienkunst.

>> **module**< **konzept** >> **modell**

„phoenix - räume für digitale kunst“ setzt sich aus einem komplexen Geflecht interner und externer, nicht-kommerzieller und kommerzieller Module zusammen.

Das Herz der „phoenix - räume für digitale kunst“ faßt die Infrastrukturen des **hardware medien kunst vereines**, von art.net.dortmund.de und der Medienkunstsammlung der Museen der Stadt Dortmund zusammen, die hier ihr gemeinsames neues Domizil finden.

Die externen nicht-kommerziellen Module der „phoenix – räume für digitale kunst“ bestehen aus langfristigen Partnern im internationalen Kunstbetrieb, deren organisatorische und Veranstaltungsbasis außerhalb angesiedelt sind, die jedoch einzelne Programmpunkte hierhin verlagern bzw. regelmäßig mit den „phoenix – räumen für digitale kunst“ kooperieren möchten. Im Gegenzug wird die dezentrale „Plattform“ der „phoenix – räume für digitale Kunst“ auch auf externe „Dependancen“ ausgeweitet.

Darüber hinaus lädt „phoenix – räume für digitale kunst“ regelmäßig internationale GastkuratorInnen dazu ein, Veranstaltungen zu Spezialgebieten der Medienkunst und daran angrenzenden Disziplinen – Film, Performance, Musik, Tanz/Theater und Architektur – zu realisieren.

Eine weitere Ebene externer Module ergibt sich aus den Beschäftigungseffekten und Unternehmensneugründungen, die die „phoenix – räume für digitale kunst“ generieren und die sich in der direkten Nachbarschaft auf Phoenix ansiedeln.

Das sich aus internen und externen, nicht-kommerziellen und kommerziellen Modulen ergebende „Organigramm“ der „phoenix – räume für digitale kunst“ ist wesentliches Instrument für eine abwechslungsreiche Funktionspalette und Programmstruktur, die die vielfältigen Kompetenzen des digitalen Zeitalters bündelt, unterschiedliche Zielgruppen anspricht und auf höchstem internationalen Niveau operierend zugleich lokal verankert ist.

>> module

< konzept >

> sammlung der museen der stadt dortmund

Im Rahmen der Ausstellung "vision.ruhr" (2000) hat die Stadt Dortmund 12 interaktive Medienkunstwerke der international renommiertesten KünstlerInnen auf diesem Gebiet erworben. Um eine abwechslungsreiche Präsentation der Werke zu garantieren, zeigt „phoenix- räume für digitale kunst“ sowohl in seinen Räumen als auch an anderen Orten immer neue Kombinationen von Teilen und Erweiterungen dieser Sammlung.

Darüber hinaus koordiniert „phoenix – räume für digitale kunst“ die Distribution der Sammlung, deren Präsentation nicht nur auf internationale Kunsthäuser, sondern durch ihren hohen Entertainmentgehalt auch auf Unternehmen, die ihre Firmenauftritte mit multi-medialen Kunstwerken aufwerten möchten, einen großen Reiz ausübt.

Ein wesentlicher Beschäftigungsbereich von „phoenix- räume für digitale kunst“ betrifft den Sektor der Konservierung von Medienkunst. Die Dortmunder Sammlung steht hierfür gleichsam als „Fallbeispiel“, bietet sie doch die Möglichkeit, anhand konkreter Beispiele die komplexen inhaltlichen und technologischen Problemfelder rund um den Erhalt von Medienkunst zu erörtern. Die meisten Museen, die mittlerweile Werke der Medienkunst angekauft haben, begegnen diesem Themenkomplex mit einer erschreckender Ignoranz. Die „phoenix – räume für digitale kunst“ möchten auf diesem Gebiet Pionierarbeit leisten.

Ein weiteres innovatives Moment, das die Dortmunder Medienkunstsammlung auszeichnet, ist ihre enge Verknüpfung mit der Produktion von Medienkunst. Da ihr Sammlungsgegenstand die Kunst von Morgen ist, liegt es nahe, die Sammlung im wesentlichen durch Investitionen in die Neuproduktion von Werken der Medienkunst aufzubauen. Produktion, Sammlung und Konservierung sind in „phoenix- räume für digitale kunst“ direkt miteinander verschränkt.

>> module

< konzept >

> hardware medien kunst verein

Der Dortmunder medien kunst verein **hardware** wurde 1996 durch die beiden KuratorInnen Hans D. Christ und Iris Dressler gegründet. Er versteht sich als eine offene Plattform für die Präsentation, Produktion und Vermittlung von zeitgenössischer Kunst, insbesondere der Medienkunst.

Auf der Basis eines lokalen sowie internationalen Netzwerkes veranstaltet **hardware** in direkter Kooperation mit dem Kulturbüro regelmäßig Ausstellungen, die an immer anderen und ungewöhnlichen Orten der Stadt Dortmund stattfinden, wie z.B. 1998 die „Reservate der Sehnsucht“, die 32 internationale KünstlerInnen auf 4 Etagen der ehemaligen Unionbrauerei zeigte. Auch die Deutsche Arbeitsschutzausstellung, das Brückstraßenviertel oder das Musik- und Kulturzentrum der Stadt Dortmund dienen **hardware** in den letzten 5 Jahren als Ausstellungsorte für über 100 KünstlerInnen aus Europa, den USA, Südamerika und Afrika. Die kuratorische Kompetenz von **hardware** manifestiert sich in der präzisen Verschränkung von zeitgenössischer Kunst mit ihren aktuellen inhaltlichen Fragestellungen sowie mit innovativen Formen der Ausstellungsinszenierung. Eine Kompetenz, die weit über die Grenzen von Dortmund hinaus kommuniziert wird – ebenso wie die technische Perfektion, welcher der Verein bei der Präsentation von Medienkunst verpflichtet ist.

hardware hat seine Ausstellungsaktivitäten von Anfang an mit der Produktion von Medienkunst verknüpft. 21 Neuproduktionen und 7 Modifikationen von Kunstwerken sind daraus hervorgegangen. Überdies hat die Deutsche Arbeitsschutzausstellung insgesamt 6 raumgreifende Medienkunstinstallationen, die in **hardware** Ausstellungen gezeigt wurden, angekauft. Seit 2000 ist der Verein mit der Ausrichtung und Betreuung des Medienkunststipendiums des Landes NRW betraut. In Kooperation mit der Stadt Dortmund wurde 2001 das online-Forum für Internet-Kunst, „art.net.dortmund.de“, ins Leben gerufen.

Der medien kunst verein **hardware** wird seine Aktivitäten bereits 2002 in die „räume für digitale kunst“ auf phoenix verlagern und an der Gestaltung, Realisation und Zukunft dieses ehrgeizigen Vorhabens aktiv beteiligt sein.

>> module

< konzept >

>art.net.dortmund.de

Zu den innovativsten Formen zeitgenössischer Kunst zählt zweifelsohne die sogenannte „Netzkunst“, das heißt Kunst, deren Material, Medium und Ausstellungsort das Internet ist. Für NetzkünstlerInnen geht es dabei weniger um die Entwicklung raffinierten Webdesigns, sondern um die radikale Umgestaltung der technologischen Strukturen, die sich hinter den Benutzeroberflächen, dem Interface des Netzes verbergen. Die Grenzen zwischen Netzkunst und Softwareentwicklung sind dementsprechend fließend, denn NetzkünstlerInnen verändern und erweitern die technischen Möglichkeiten des Internets nach den Maßgaben ihrer künstlerischen Interessen.

Seit 2001 hat die Netzkunst eine feste Adresse in Dortmund: „art.net.dortmund.de“, das online-Forum für Netzkunst, ist eine Initiative der Stadt Dortmund und wird vom medien kunst verein hardware in Kooperation mit dem spanischen Netzkünstler Daniel García Andújar betrieben.

„art.net.dortmund.de“ versteht sich als Kompetenzzentrum für die Theorie und Praxis, Präsentation und Produktion von Netzkunst. Produktion und Präsentation verschränken sich dabei zum Beispiel durch den Netzkunstpreis, der jährlich international ausgeschrieben und hier vorgestellt werden soll.

Die – virtuelle wie reale – Zusammenarbeit zwischen KünstlerInnen und SoftwareentwicklerInnen ist für „art.net.dortmund.de“ von größtem Interesse. So gilt es beispielsweise, dringend Lösungen für die adäquate Konservierung von Netzkunst zu finden.

„art.net.dortmund.de“ ist zugleich ein virtueller Ausstellungsraum für Werke der Netzkunst. Dabei sollen vor allem innovative Formen der Präsentation dieser neuen Kunstform – innerhalb und außerhalb des Internets – entwickelt werden. Letzteres, das heißt die viel diskutierte Frage nach der Präsentierbarkeit von Netzkunst im realen Raum, ist mit den Kompetenzen der „digitalen räume für Kunst“ direkt verknüpft.

„art.net.dortmund.de“ mit seinem Dreiklang aus Produktion, Präsentation und Sammlung/ Konservierung ist ein wesentlicher Baustein der „räume für digitale kunst“. Auf Phönix findet die online-Plattform ihr physisches Pendant.

>> module

< konzept >

> preise + stipendien

Die Stadt Dortmund richtet schon heute eine Reihe wichtiger internationaler Preise und Stipendien für Medien bzw. digitale Kunst aus.

So wird in Dortmund das jährliche Medienkunststipendium des Landes NRW vergeben und betreut. Im Rhythmus von zwei Jahren verleiht das Internationale Filmfestival „femme totale“ einen Preis für Kamerafrauen, das Fokus Festival wiederum hält eine Reihe von Preisen für den künstlerischen Multimedia-Nachwuchs bereit.

Die „phoenix – räume für digitale kunst“ möchten dieses Potential bündeln und verstärken. Denn gerade die Medien- und digitale Kunst hat es auf dem internationalen Kunstmarkt schwer, sich durchzusetzen. Die innovative Kraft, die gleichwohl von ihr ausgeht, bedarf deshalb der besonderen Förderung – im Sinne einer Investition in die Zukunft.

Die in Dortmund bereits vorhanden Preise und Stipendien sollen erweitert werden um

– einen jährlichen Preis für Netzkunst

– ein „residence“-Programm, das jährlich und parallel an eine/n internationale MedienkünstlerIn, eine/n KunsthistorikerIn, eine/n KuratorIn und eine/n RestauratorIn vergeben wird

>> module

< konzept >

> externe partner + gäste

„phoenix – räume für digitale kunst“ operiert grundsätzlich auf einem lokalen, bundesweiten und internationalen Netzwerk.

Das Veranstaltungsprogramm setzt sich dabei, neben eigenen Projekten, auch aus den Aktivitäten externer Kulturschaffender zusammen. Insbesondere lokale und nrw-weite Medienkunstinstitutionen können einzelne Programmpunkte – von Ausstellungen über Festivals bis hin zu Workshops – hier ansiedeln und profitieren von den räumlichen Gegebenheiten, der technischen Ausstattung und den organisatorischen Infrastrukturen der „phoenix – räume für digitale kunst. Darüber hinaus werden regelmäßig GastkuratorInnen dazu eingeladen, Veranstaltungen zu Spezialgebieten der Medienkunst und daran angrenzende Disziplinen – Film, Performance, Musik, Tanz/Theater und Architektur – zu realisieren.

Die „phoenix - räume für digitale kunst“ erweitern wiederum ihre internen Produktionskapazitäten, je nach Bedarf, auch auf externe Institutionen.

Ziel ist es dabei, zum einen eine abwechslungsreiche, dynamische Programmstruktur zu etablieren, die ein weitreichendes Publikum anspricht. Zum anderen möchte „phoenix – räume für digitale kunst“ MedienkünstlerInnen ein optimales Produktionsangebot bieten.

Lokale/regionale Partner (u.a.): Internationales Film Festival „femme totale“, Fachhochschule Dortmund/Focus-Festival, die Unversitäten Dortmund und Bochum, Künstlerhaus Dortmund/MeX, Kunsthochschule für Medien, Köln, Gesellschaft für Mathematik und Datenverarbeitung (GMD), St. Augustin/Bonn, Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe, Staatliche Akademie der Künste, Stuttgart, die Festivals Transmediale (Berlin), EMAF (European Media Art Festival), Osnabrück und Cynetart, Dresden ...

Internationale Partner (u.a.): V2-Organisation, Rotterdam, MonteVideo, Niederländisches Institut für Medienkunst, Amsterdam, plug-in, Basel, Banff Center for the Arts, Kanada...

>> **module**< **konzept** >> **privatwirtschaft**

Neben den externen Partnern aus dem nicht-kommerziellen, kulturellen Sektor ist „phoenix - räume für digitale kunst“ daran interessiert, Schnittstellen zur freien Wirtschaft hin aufzubauen. Kooperationen bieten sich dabei allen voran mit den Wirtschaftszweigen Soft- und Hardwareentwicklung, Präsentationstechnik und Veranstaltungstagenturen an.

MedienkünstlerInnen gelten als besonders konstruktiv-kritische “Materialprüfer“ neuer Soft- und Hardwareprodukte, da sie deren kreative Kapazitäten und Flexibilität auf die äußersten Grenzen hin untersuchen. „phoenix - räume für digitale kunst“ baut daher den Kontakt zu Unternehmen auf, die im Dialog mit KünstlerInnen Lösungen für spezifische Soft- und Hardwareprobleme entwickeln möchten und die dem kreativen, ungewöhnlichen Umgang mit neuen Technologien als eigene Herausforderung verstehen. Besonders interessant dürfte es für die Technologiebranche sein, gemeinsam mit „phoenix – räume für digitale Kunst“ Lösungen für die diffizile Konservierung von Medienkunst zu entwickeln und sich auf diesem Gebiet zu profilieren.

Die aktuelle Biennale von Venedig hat es erneut und eindrucksvoll bewiesen: Auf internationalen Großausstellungen dominieren aufwendige Videoinstallationen mit Abstand das Kunstgeschehen. Der Bedarf an adäquater Präsentationstechnik für Medienkunst ist in den letzten Jahren enorm gestiegen. „phoenix – räume für digitale Kunst“ möchte gemeinsam mit Medienausstattern, die sich auf diesem Feld profilieren möchten, an dem Modell eines dynamischen, den Anforderung der Kunst entsprechenden Technikpools arbeiten.

Internationale Großunternehmen möchten ihre Firmenauftritte auf Messen und zu anderen Gelegenheiten zunehmend mit Werken der Medienkunst aufwerten. Die Vermittlung zwischen KünstlerInnen und Unternehmen zählt auf diesem Sektor dezidiert nicht zu den internen Aufgabenfelder von „phoenix – räume für digitale Kunst“. Vielmehr versteht sich die Institution als Inkubator für Veranstaltungstagenturen, die diese Rolle längerfristig wahrnehmen möchten.

>> **funktionen**< **konzept** >> **ausstellungen + veranstaltungen**

„phoenix – räume für digitale Kunst“ veranstaltet jährlich im Schnitt **4 - 5 Ausstellungen**, darunter jeweils zwei, die von externen KuratorInnen konzipiert oder von außerhalb übernommen werden. Die eigenen Ausstellungsproduktionen werden nach ihrer Premiere in Dortmund auch an anderen Orten gezeigt.

Wesentliches Kennzeichen der Ausstellungen auf „phoenix“ ist, neben ihrer internationalen Ausrichtung, ihre präzise kuratorische Setzung, die den inhaltlichen Reibungsflächen zeitgenössischer Kunst ebenso gerecht wird wie der Erprobung innovativer Präsentations- und Rezeptionsformen für Medienkunst.

Um im Rahmen der „phoenix - räume für digitale Kunst“ den fatalen Fehler der Marginalisierung von Medienkunst nicht fortzuschreiben, wird Medienkunst hier dezidiert in den Gesamtkontext zeitgenössischer Kunst eingebettet.

Die Ausstellungen von „phoenix“ werden darüber hinaus durch **<Film- und Videoprogramme>**, **<Diskussionsforen>** und **<Netzkunstprojekten>** auf „art.net.dortmund.de“ erweitert, die ebenfalls von internen und externen KuratorInnen zusammengestellt werden.

Das **<Abendprogramm>** der „phoenix - räume für digitale Kunst“ umfasst jährlich ca. 10 DJ- und VJ-Events, interaktive spartenübergreifende Performances u.v.m.

>> **funktionen**< **konzept** >> **produktion + entwicklung**

Die Workstation der „phoenix – räume für digitale kunst“ umfaßt mobile Studios für die Konzeption, Produktion, Postproduktion und Konservierung von Videos, Video- und Multimediainstallationen, CD-ROMs, Internet-projekten und der Softwarekunst. Sie soll außerdem - je nach Bedarf - auf weitere lokale und regionale Institutionen ausgeweitet werden können.

Die Workstation wird angelehnt an den Bedarf der vor Ort arbeitenden MedienkünstlerInnen und MedienkunstrestauratorInnen aufgebaut und weiterentwicklet.

Darüber hinaus ist auch die Präsentationstechnik von „phoenix – räume für digitale kunst“ Bestandteil der Workstation. Denn MedienkünstlerInnen sollen hier die Möglichkeit haben, aufwendige Multimedia-Installationen großzügig testen zu können.

Die workstation der „phoenix – räume für digitale Kunst“ steht folgenden Personengruppen zur Verfügung:

- Mitgliedern
- StipendiatInnen
- KünstlerInnen, die im Rahmen von Ausstellungen der „phoenix – räume für digitale kunst“ neue Werke produzieren
- Kooperationspartnern

>> funktionen

< konzept >

> forschung + lehre

„phoenix – räume für digitale kunst“ bietet, neben regelmäßigen Workshops und Symposien, eine jährliche <Sommerakademie> an, die sich kontinuierlich folgenden Spezialgebieten der Medienkunst widmet:

- die kunsthistorische Aufarbeitung von Medienkunst, insbesondere ihrer jüngsten Entwicklungen im Bereich der Netz- und Softwarekunst
- kuratorische Ansätze für die Präsentation von Netzkunst innerhalb und außerhalb der Internets
- Spezialproblemen der Produktion von Medienkunst
- Konservierungsmethoden für Medienkunst

Ziel ist dabei zum einen die Qualifizierung von KünstlerInnen, KunsthistorikerInnen, KuratorInnen sowie RestauratorInnen und zum anderen die permanente Optimierung der Kompetenzfelder von „phoenix – räume für digitale kunst“.

>> **beschäftigungseffekte**< **konzept** >

Das projektorientierte Qualifizierungsmodell der „phoenix – räume für digitale kunst“ hat zum Ziel, daß die hier Ausgebildeten mit eigenständig entwickelten und vermarktbareren Produkten bzw. Kompetenzen aus dieser Institution hervortreten. Die Qualifizierung richtet sich dabei an Personen, die bereits eine künstlerische, kunstwissenschaftliche oder technische Ausbildung abgeschlossen haben – bzw. kurz vor dem Abschluß stehen – und sich in den Kompetenzsparten von „phoenix – räume für digitale kunst“ profilieren möchten. Die Verquickung von Lernen und eigenständiger Projektarbeit offeriert dabei die besten Chancen, sich auf dem kulturwirtschaftlichen Markt nicht nur durch Qualifikation, sondern auch mit einem neuen Produkt zu etablieren.

Das Qualifizierungsmodell der „phoenix – räume für digitale kunst“ betrifft folgende Arbeitsfelder und Berufsbilder:

1. Ausstellungen

1.1. Eigenproduktionen | Übernahmen

- freischaffende KuratorInnen und KünstlerInnen, die sich durch ihre frühzeitige Spezialisierung im Medienkunstbetrieb behaupten
- TechnikerInnen, die sich auf dem Feld der komplexen technischen wie inhaltlichen Präsentation von Medienkunst spezialisieren (Ausstellungsarchitektur, technische Planung, Betreuung, etc.)

1.2. Wanderausstellungen (auch Messepräsentationen)

- freischaffende DesignerInnen, die durch ihre frühzeitige Spezialisierung auf medien- und technologiegestützte Präsentationen in eine Marktlücke vorstoßen
- freischaffende MedienkünstlerInnen, die ihre individuellen, kreativen Lösungen unabhängig vom Kunstmarkt plazieren können (Auftragskunst)
- MedientechnikerInnen, die sich auf flexible Präsentationsformen spezialisieren (Ausstellungsarchitektur, technische Planung etc.)

>> **beschäftigungseffekte**< **konzept** >**2. Produktion von Medienkunst**

- InformatikerInnen und MedientechnikerInnen, die sich durch ihre Erfahrungen mit den Produktionsweisen von MedienkünstlerInnen auf diesem Gebiet profilieren
- KünstlerInnen, MedientechnikerInnen und InformatikerInnen, die sich über die direkte Zusammenarbeit mit KünstlerInnen als deren langfristige AssistentInnen profilieren
- KünstlerInnen, Kamera-, TontechnikerInnen etc., die sich mit dem vielfältigen Anforderungsprofil von Kunstproduktionen neue Arbeitsfelder erschließen.

3. Konservierung von Medienkunst

- KunsthistorikerInnen, die sich durch die frühzeitige Spezialisierung auf das Thema der "Konservierung von Medienkunst" im Markt plazieren
- InformatikerInnen, die sich auf die Dokumentation von digitaler Kunst spezialisieren und Lösungen für die Anpassung von "historischen" mit "aktuellen Systemwelten" entwickeln
- MedientechnikerInnen, die sich auf dem Sektor der technischen Rekonstruktion von Medienkunstwerken spezialisieren
- Kameramänner/frauen, die sich auf die Dokumentation von Medienkunst bzw. Medienkunstaustellungen spezialisieren

>>zielgruppen

<konzept>

Das Publikum der „phoenix – räume für digitale Kunst“ ist in der Hauptsache jung (25 - 45) und setzt sich zusammen aus Interessierten und AkteurInnen der Bereiche: Kunst, Kultur, neue Technologien. Die Veranstaltungen richten sich sowohl an ein lokales und NRW-weites sowie ein bundesweites und internationales Publikum. Die breite Öffentlichkeit wird ebenso angesprochen, wie das internationale Fachpublikum.

Innerhalb der verschiedenen Kompetenzbereiche verlagern sich die Profile der Zielgruppen wie folgt:

1. Ausstellungen

- Breite kunst-, kultur- und technikinteressierte Öffentlichkeit: lokal, bundesweit, international
- Fachpublikum: zeitgenössische Kunst / Kultur: lokal, bundesweit, international
- Personen aus Technologiebranche/Medienwirtschaft, insbesondere Phoenix-Umfeld
- StudentInnen
- SchülerInnen

2. interdisziplinäre Diskussionsveranstaltungen

- Interessierte aus den Bereichen Kunst, Kunstgeschichte/-wissenschaft, Film und Fernsehwissenschaft, Tanz/Theater, Musik, Design, Architektur, IT/KT-Branche

3. Abendprogramm

- Junges, kunst-, kultur- und technologieinteressiertes Publikum (25 - 45)

4. Produktion + Entwicklung

- KünstlerInnen, KunstwissenschaftlerInnen, KuratorInnen, RestauratorInnen, IT/KT-Branche

5. Forschung + Lehre

- StudentInnen der Bereiche Kunst, Kunstgeschichte/-wissenschaft, Film und Fernsehwissenschaft, Design, Informatik, Architektur

>> **bedarf**< **konzept** >> **raum + architektur**

In der jüngsten Architekturentwicklung, insbesondere vor dem Hintergrund neuer virtueller Darstellungsformen, greifen Begrifflichkeiten wie „biomorphe“ und "flüssige" Architektur. Es handelt sich dabei um hybride und flexible Raumkonzepte, die mittels neuer Werkstoffe, hydraulischer sowie pneumatisch bewegbarer Innenarchitekturen, den Begriff des umbauten Raums neu definieren.

Das Konzept von „phoenix – räume für digitale kunst“ macht deutlich, daß es mit seinen multifunktionalen Infrastrukturen – Labor, Ausstellungshalle, Forschungs- und Entwicklungsinstitution – eines Architekturkonzeptes bedarf, das flexibel auf diese unterschiedlichen Funktionen reagieren kann. Deshalb ist es das folgerichtige Ziel der „phoenix – räume für digitale kunst“, die oben benannten neuen Entwicklungen auf das Raumkonzept anzuwenden. Der auf Phoenix West zur Verfügung stehende Raum bietet hierfür eine ideale Grundlage. Es handelt sich um eine um die Jahrhundertwende gebaute, dreischiffige Industriehalle mit einer Grundfläche von 40 m x 50 m und einer Deckenhöhe von ca. 12m. Die Grundfläche ist bisher durch keinerlei Wandeinbauten gegliedert. Dieser Zustand soll weitgehend erhalten bleiben und durch entsprechende, mobile Einheiten permanent wandelbar bleiben.

Die ebenerdigen Raumsegmente dienen als Ausstellungs- und Präsentationshalle, Arbeitsraum, einer Clublounge und diversen flächenintensiven Events (D)/VJ-Auftritte, Kongresse, Performances, Kino etc.).

Die Verwaltung (ca. 70 m²), Seminarräume (1x 200 m², unterteilbar) und die Medien- bzw. Restauratorenwerkstätten (1x 200 m², unterteilbar) werden in einer zweiten Ebene, die eigens eingebaut wird, integriert. Hierzu wird derzeit ein detailliertes Konzept entwickelt. Das Lager wird in den großzügigen Kellerflächen installiert. Im Kellerbereich wird zudem ein Klimaraum (60 m²) für die Lagerung von Datenträgern eingerichtet.

>> **bedarf**< **konzept** >> **technik pool**

1. Da insbesondere bei den digitalen Medien weiterhin und auf lange Sicht enorme Entwicklungssprünge zu erwarten sind, können die hier gemachten Angaben nur Tendenzen aufzeigen. Demgegenüber sind jedoch einige Standards zu benennen, die sich absehbar auch langfristig durchsetzen.
2. Die folgenden Angaben basieren auf einer bereits 1999 durchgeführten Recherche, die sowohl international operierende Medienkunstinstitute als auch MedienkünstlerInnen erfaßte.
3. Da sich in Dortmund verschiedene Institute und Unternehmen gegründet haben, die über Technik verfügen, die auch für die Produktion von Medienkunst einsetzbar ist, ist der Technikpool daruffin ausgerichtet, daß Dopplungen vermieden werden.
4. Mit der Expansion von Hochschulausbildungen im Bereich der Medienkunst ist zugleich eine enorme Anzahl von jungen KünstlerInnen in diesem Segment hervorgebracht worden, die nach ihrem Abschluß derzeit keine adäquaten Produktionsstätten vorfinden. Der Technikpool muß deshalb auch Technologien umfassen, die es ggf. an den umliegenden Hochschulen bereits gibt.
5. „phoenix - räume für digitale kunst“ verfügt mit der für die Sammlung der Museen angekauften Technik bereits über einen ersten Technikpool (Schwerpunkt Präsentationstechnik). Die hier vorliegenden Angaben orientieren sich an diesem Bestand.
6. Die technische Wartung und Erneuerung von Medienlaboren, insbesondere im Hinblick auf die Präsentationstechnik, stellt jede zeitgenössische Institution vor erhebliche Probleme. Die Erfahrungen mit der Präsentationstechnik der Medienkunstsammlung der Museen der Stadt Dortmund hat allerdings gezeigt, daß ein ausgeklügeltes Vermietungssystem, daß neben der Technik auch das entsprechende Präsentationswissen anbietet, die Wartungs-, Lager- und Personalkosten einspielen kann. Die Erneuerung des Technikpools bedarf jedoch weitreichender Modelle, die unter anderem durch den Einnahmenverbund zwischen der Vermietung von Präsentationstechnik, Raummieten und kommerziellen Messepräsentationen gedeckt werden sollen.

>> **bedarf**< **konzept** >> **technik pool****Präsentation (Prä.) > Produktion (Pro.) > Konservierung (Kon.)****Digitaler Schnittplatz [Prä. | Pro. | Kon.]**

(alle Standardformate sowie Kopierstraße für digital Betacam*)

* digital Betacam gilt z.Zt. als Standard für die Konservierung von Videobilddaten. Der Schnittplatz ist zudem auf die Integration von Realbild und Animation ausgelegt.

Hardwarebasierte DVD-Produktion [Prä. | Pro.]*

*Durch die Datenkomprimierung ungeeignet für Kon. DVD gilt inzwischen als Standard für Präsentationstechnik. Die Kopierkosten belasten die Etats von Ausstellungsinstitutionen und KünstlerInnen z.Zt. noch enorm. Hardwarebasierte DVD-Produktion ist schneller und qualitativ hochwertiger als softwarebasierte.

Filmtechnik (Licht, Ton, Bild) [Pro. | Kon.]*

(Kamera: Mini-DV, digital Betacam. Ton: an Filmstudios orientierte Aufnahmetechnik. Licht: Filmsetbeleuchtung, Bluebox)

*Die Kon. ist hier im Rahmen der Dokumentation integriert. MedienkünstlerInnen bedienen sich immer häufiger der narrativen, dokumentarischen Strukturen von Film. Für aufwendige Produktionen, die nicht vor Ort realisiert werden, ist die Kooperation mit den in direkter Nachbarschaft liegenden Filmstudios im Hörder Stiftshof vorgezogen.

Vernetzter Computerpark | eigener Serverbetrieb [Pro. | Kon.]*

*multifunktionaler, vernetzter Arbeitsplatz (u.a. mit dem digitalen Schnittplatz) für die redaktionelle u. produktive Betreuung von art.net.dortmund, für die Kon. von Netzkunst sowie die alltägliche Büroarbeit

Zentrale Steuereinheit für Video- und interaktive Präsentationen [Prä.]*

(Synchron-, Interaktions-, Sensorsteuereinheit, Steuerungscomputer, Abspielformate: DVD, LD, digi. Betaplayer)

*Steuereinheit für mehrere multifunktionale Installationen

Projektions- und Installationstechnik [Prä. | Pro.]*

(Video- u. Filmprojektoren (LCD, Großbild, 16mm/35mm), DVD-Player, LD-Player, Betaplayer, Videomischer, Audiotechnik (PA, Mischpulte, Verstärker, Lautsprecher), Projektionsleinwände, digitale Steuereinheiten)

*Die Technik entspricht den Anforderungen von Ausstellungspräsentationen, die ggf. mit Musikevents ergänzt werden. Zudem sollen auch "historische Technologien" einbezogen werden, die wie z.B. Dreiröhrenprojektoren (Barco) zwar Auslaufmodelle sind, aber von bestimmten Größen der Medienkunstszene genutzt werden. Hier entsteht die einmalige Chance, sich bundesweit zum einzigen Vertreter von internationalen Größen wie Stan Douglas, Diana Thater etc. zu etablieren.

>> zeitplan

< konzept >

> planung + entwicklung 07/01 - 12/03

07/01 - 09/01	Konzeptentwicklung
08/01 - 09/01	Programmplanung 2002 "auf Phönix"
09/01 - 12/01	Konzeptionsphase Architektur
09/01 - 04/02	Dach- und Fachsanierung
02/02	Auslobung Architektur
05/02 - 10/02	Veranstaltungen im Provisorium „phoenix – räume für digitale kunst“
06/02 - 03/03	Umbau und Fertigstellung
01/03 - 04/03	Einrichtung der Technik
03/03 - 05/03	Einrichtung der Arbeitsplätze
05/03 - 09/03	Eröffnung mit „digital arts festival“ im Rahmen der Triennale Ruhrgebiet
09/03 - 12/03	Erste Produktionen/Stipendien

>> zeitplan

< konzept >

> projekte 2002

Die Programmstruktur „Medienkunst“ verläuft im Jahr 2002 in Dortmund mehrgleisig: Zum einen wird mit den ersten Veranstaltungen im Provisorium der „phoenix – räume für digitale Kunst“ exemplarisch das Modell der zukünftigen Institution erprobt. Zum anderen wird das Profil des Medienkunst-Standortes Dortmund durch entsprechende Ausstellungen im Museum am Ostwall sowie im Musik- und Kulturzentrum der Stadt Dortmund geschärft. Parallel dazu zeigt der medien kunst verein **hardware** im Verbund mit bundes- und europaweiten Institutionen auch Medienkunstaustellungen in anderen Städten, die auf die Medienkunst-Kompetenzen der Stadt Dortmund zurückwirken.

1. Programm auf Phoenix**Tagung "Liquid architecture"** (Arbeitstitel, Juli 2002)

Die Tagung lädt ExpertInnen der aktuellen Architekturentwicklung ein, die sich vor dem Hintergrund neuer Technologien mit Begrifflichkeiten wie „biomorpher“ und „fließender“ Architektur beschäftigen. Fluchtpunkt der Tagung sind dabei Ansätze für die innenarchitektonische Gestaltung der „phoenix – räume für digitale kunst“

Tagung "Ansätze der Medienkunstpräsentation" (Arbeitstitel, August 2002)

Die Tagung greift die Diskussion um Präsentationskonzepte für Medienkunst – insbesondere der Netz- und Softwarekunst – auf. Hierzu werden VertreterInnen der derzeit wichtigsten internationalen Medienkunstinstitutionen eingeladen. Die Tagung wird durch eine Ausstellung begleitet, die die unterschiedlichen Ansätze von Medienkunstpräsentationen vorstellt.

>> zeitplan

< konzept >

> projekte 2002

"Phönix-Werke" (September - Oktober 2002)

Das Projekt "Phönix-Werke" nimmt das Gelände des ehemaligen Stahlwerks Phönix West zum Anlaß, künstlerische Neuproduktionen von StudentInnen für diesen Ort zu entwickeln. An dem Projekt sind verschiedene Fachbereiche der Fachhochschule Dortmund sowie der Universität Dortmund beteiligt.

Artist in Residence: Stan Douglas (Juli - August 2002)

Mit dem Künstler und mehrfachen Documentateilnehmer Stan Douglas soll einer der weltweit renommiertesten Medienkünstler dazu eingeladen werden, in Dortmund eine Neuproduktion zu entwickeln. Am Beispiel von Städten und Regionen, die durch einen tiefgreifenden Strukturwandel gezeichnet sind, beschäftigt sich Douglas in seinen Werken mit den Auswirkungen der Moderne auf unsere heutige Lebenswelt. Auf der Basis von Filmen und Videos, die in der Hauptsache in Filmstudios entstehen, entwickelt der Künstler aufwendige multimediale Rauminstallationen, die in ihrer audio-visuellen und räumlichen Inszenierung von größter Perfektion sind. Auf der Grundlage intensiver Recherchen vor Ort, entwickelt Douglas ein Projekt, daß den wirtschaftlichen, sozialen und kulturellen Wandel im Ruhrgebiet reflektiert. Die „phoenix – räume für digitale kunst“ dienen entsprechend der Bedürfnissen von Douglas als temporäres Filmstudio.

2. Programm hardware medien kunst verein im
Musik- und Kulturzentrum Güntherstrasse

Veranstaltungen im Rahmen der internationalen Kulturtage der Stadt Dortmund mit GB

Im Rahmen einer Ausstellung und eines Screeningprogramms werden aktuelle Positionen britischer Medien-, Video- und Filmkunst vorgestellt. Das Sonderprogramm umfaßt eine Abendveranstaltung im Grenzbereich zwischen Musik, Performance und Video, das in Kooperation mit MeX realisiert wird.

>> zeitplan

< konzept >

Ausstellung aktueller Medienkunst aus Osteuropa

Der rumänische Medienkunstkurator Attila Tordai wird dazu eingeladen, eine Ausstellung mit aktuellen Positionen osteuropäischer Medienkunst für die Räume im Musik- und Kulturzentrum der Stadt Dortmund zu entwickeln.

Softwarekunst

Mit der Präsentation der Nominierten und Preisträger des Softwarepreises der Berliner Transmediale 2002 stellt hartware einen der innovativsten Kunstformen und eines der renommiertesten Medienkunstfestivals in Dortmund vor.

Techniken und Technologien des Erinnerns

Anhand ausgewählter, internationaler Positionen der Medienkunst werden neu multimediale Form der "Geschichtsschreibung" vorgestellt.

3. Museum am Ostwall**Prix de Rome**

Mit der Präsentation der PreisträgerInnen des „Prix de Rome 2002 – Fotografie und Medienkunst“, wird der wichtigste Medienkunstpreis der Niederlande im Museum am Ostwall vorgestellt.

4. Internationale Präsentationen

Derzeit werden vom medien kunst verein hartware Ausstellungen für das niederländische Medienkunstinstitut Montevideo (Amsterdam) sowie für das Museum NICC (Kopenhagen) vorbereitet.

<ansprechpartner>

Stadtrat Jörg Stüdemann

Hansastraße 95
44122 Dortmund
Telefon (0231) 50 - 2 20 33
Fax (0231) 50 - 2 72 03
jstuedemann@stadtdo.de

Kulturbetriebe der Stadt Dortmund

Museum für Kunst- und Kulturgeschichte
Wolfgang E. Weick
Hansastraße 3
44137 Dortmund
Telefon (0231) 50 - 2 55 01
Fax (0321) 50 - 2 55 11

Kulturbüro Stadt Dortmund

Kurt Eichler
Kleppingstraße 21 - 23
Telefon (0231) 50 - 2 24 19
Fax (0321) 50 - 2 24 97
keichler@stadtdo.de

hardware**medien kunst verein**

Hans D. Christ, Iris Dressler
Güntherstraße 65
44143 Dortmund
Telefon + Fax (0231) 88 20 240
hARTware@t-online.de