



Inhaltsverzeichnis :::

Fab im Überblick ::: _____	01
Die Motivation zu Fab :::	01
Fab Hintergrund :::	01
Fab Zeitrahmen ::: _____	02
Oranisation / Fab-Partner-Netzwerk ::: _____	03
Organisation / Fab Workshops :::	03
Workshop Transparencies ::: _____	04
Wochenübersicht Workshop Transparencies ::: _____	05
Workshop Speed-O-Mat ::: _____	06
Wochenübersicht Workshop Speed-O-Mat ::: _____	07
Teilnahme ::: _____	08
Öffentlichkeit :::	08
Zukunft ::	08
Fab Partner ::: _____	09
Fab Workshop LeiterInnen, GastdozentInnen & Projektgruppen :::	09
Fab Pate :::	09
Fab Unterstützung :::	09
Fab Team :::	09
Fab Kontakt :::	09
CV's Workshop LeiterInnen & GastdozentInnen ::: _____	10
	11
CV's eingeladene Projektgruppen ::: _____	12
CV's Fab Team ::: _____	13

Fab im Überblick :::

Fab (Filter and blockers) ist ein vernetzendes Kunstprojekt, das von co-Lab Basel, Schweiz zusammen mit einer internationalen Gruppe von KünstlerInnen, TechnikerInnen und GestalterInnen organisiert wird. Fab verfolgt einen kritisch-kreativen Weg, Kunst, Körper und neue Technologien zu verbinden, um den schützenden/adaptiven Aspekt unserer Hüllen und unserer Umgebung neu zu definieren. Fab startet am 4. Oktober 2002 mit einer Workshopreihe als inspirierender Ausgangspunkt für die Weiterentwicklung und Realisierung konkreter, interdisziplinärer Projekte in diesem Themenkontext. Als Basis für diese projektbezogene Zusammenarbeit wird ein internationales Netzwerk aufgebaut, welches für die Zeit während Fab und für zukünftige Projekte den Austausch und das Zusammenarbeiten unterstützen soll.

Seinen ersten, grossen Auftritt feiert Fab im Frühjahr 03 voraussichtlich im Migros Museum für Gegenwartskunst Zürich, Schweiz. In einem einladenden Happening werden die entstandenen Installationen, Performances, Experimente und Produkte präsentiert, um die facettenreiche Entwicklung dieser drei Bereiche auszuloten und einer breiten Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Weitere Informationen: www.co-lab.ch/fab

Die Motivation zu Fab :::

Die Entwicklung von neuen Technologien, vor allem im Bereich der Informations- und Telekommunikationstechnologie, soll den Menschen mehr Flexibilität und Unabhängigkeit gewähren. Zum Beispiel können mittels kleiner tragbaren Geräte (sogenannten Wearables) von jedem Punkt der Erde aus Information abgerufen und übermittelt werden.

Innerhalb dieser kommunikationsfördernden Entwicklung schafft Fab einen künstlerischen, interdisziplinären Spielraum, in dem der Umgang mit diesen Technologien ergründet wird. Denn "die neuen Technologien sind weder Fetisch noch handlungsfähig; sie werden erst durch die Akzeptanz und den Gebrauch durch den Menschen zur sozial signifikanten Grösse." (Daniel Diemers, Die virtuelle Triade, Haupt, 2002). Wie gehen wir mit elementaren, metaphysischen und sozialen Einflüssen auf uns um? Was soll uns unsere technologisierte Umgebung bieten, die uns einerseits diese Flexibilität und Unabhängigkeit bietet und andererseits zunehmend von zeitlicher Beschleunigung, Elektrosmog, Orientierungslosigkeit und dem Verlust der Privatsphäre gezeichnet ist? Fab erforscht die Grenzen zwischen schützenden Hüllen, adaptiven Materialien, kommunikativen Systemen und intelligenten Umgebungen, um in verschiedenen Kunstprojekten die schützende/adaptive Funktion unserer Hüllen neu zu definieren.

co-Lab's Hauptmotivation ist die projektbezogene Zusammenarbeit mit Leuten aus verschiedenen Bereichen und Ländern, mit unterschiedlichen Fähigkeiten und mit diversen kulturellen Hintergründen. Was sie verbindet, ist ihr gemeinsames Interesse für die kreative Gestaltung unserer technologisierten Umwelt. Dieser interdisziplinäre Austausch ist für unser gestalterisches Schaffen essenziell, denn es inspiriert in dem es neue Querbezüge eröffnet. Für diese interdisziplinäre Zusammenarbeit ist das 'gemeinsame Erlebniss vor Ort' die Basis für eine andauernde und fruchtbare Zusammenarbeit. In diesem Sinn startet Fab mit einer dichten Workshopreihe. Für die folgende Zusammenarbeit über Distanz wird exklusiv für Fab die webbasierte Arbeitsumgebung Kolarium zur Verfügung gestellt. Diese vielseitige Online-Plattform wurde von BeyelerSaameli in Basel, Schweiz entwickelt.

Fab Hintergrund :::

Die Mitglieder von co-Lab sind seit mehreren Jahren aktiv im Bereich der Entwicklung von tragbaren Tools (Wearables), interaktiven Umgebungen, Projektmanagement und Mode. co-Lab's Hauptinteresse gilt dem interdisziplinären Zugang zu neuen Entwicklungen in diesen Bereichen.

1998/1999 startete Claudia Güdel das Europäische Pilotprojekt Fred (Fashion radically enters digitality) am HyperStudio in Basel, Schweiz. In experimentellen und praktischen Workshops entwickelten junge Mode-, Produkte- und TextildesignerInnen von sechs Europäischen Kunsthochschulen Projekte und Prototypen auf der Grenzlinie zwischen Mode und neuen Technologien. Die Resultate dieser interdisziplinären Workshop-Reihe wurden an einem grossen, öffentlichen Event im Migros Museum für Gegenwartskunst in Zürich, Schweiz, präsentiert. (Weitere Infos zu Fred: www.c-shop.ch/fred)

Fab Zeitrahmen :::

seit Dez. 2001: _____ Konzept, Sponsoring, Networking, PR, Vorbereitung der Workshops

25. März 2002 _____ Aufschaltung der Fab Website: www.co-lab.ch/fab

03. April 2002 _____ Fab Ankündigung im [plug in]

13. September 2002 _____ Anmeldeschluss für Workshop 'Transparencies'

13. September 2002 _____ Aufschaltung der webbasierten Arbeitsumgebung
'Kolearum' für das Fab-Partner-Netzwerk

04. - 11. Oktober 2002 _____ **Fab Workshop ::: Transparencies**

Ort: co-Lab Basel, Schweiz

Workshop Leiter: John Klima, N.Y.

05. Oktober 2002, 18:00 Uhr _____ Öffentlicher Vortrag von Reinhard Storz & Diskussion
Ort: co-Lab Basel, Schweiz

06. Oktober 2002, 14:00 Uhr _____ 'I CYBIORG'
Öffentlicher Vortrag von Dr. Daniel Diemers & Diskussion
Ort: co-Lab Basel, Schweiz

11. Oktober 2002, 18:00 Uhr _____ Öffentliche Präsentation
Ort: co-Lab Basel, Schweiz

23. Oktober 2002 _____ Anmeldeschluss für Workshop 'Speed-O-Mat'

25. Okt. - 1. Nov. 2002 _____ **Fab Workshop ::: Speed-O-Mat**

Ort: co-Lab Basel, Schweiz

In Zusammenarbeit mit VIPER (Internationales Festival
für Film, Video und neue Medien, Basel, Schweiz)

Workshop Leiter: John Klima, NY, USA

25. Oktober 2002, 17:00 Uhr _____ 'Am sausen den Webstuhl der Zeit'
Öffentlicher Vortrag von Prof. M. Schmutzer & Diskussion
Ort: VIPER, Theater Basel, Schweiz

26. Oktober 2002, , 17:00 Uhr _____ 'Eine Welt ist keine Welt'
Öffentlicher Vortrag von Prof. Dr. P. Gross & Diskussion
Ort: VIPER, Theater Basel, Schweiz

27. Oktober 2002, 11:00 Uhr _____ 'Momente im Zeitraum (eine persönliche Sammlung)'
Öffentlicher Vortrag von Dr. Dagmar Reichert & Diskussion
Ort: VIPER, Theater Basel, Schweiz

28. Oktober 2002, 19:30 Uhr _____ 'Die Sphinx von Pontresina'
Öffentliche Befragung der Sphinx, Birgit Kempker
Lounge, nt/Areal, Basel, Schweiz

01. November 2002, 18:00 Uhr _____ Öffentliche Präsentation
Ort: co-Lab Basel, Schweiz

Oktober 2002 – April 2003 _____ Realisierung der kollaborativen Kunstprojekte

Mai 2003 _____ **Fab Schlussevent**

Ort: Migros Museum für Gegenwartskunst Zürich, Schweiz
(def. Zusage noch offen)

Organisation / Fab-Partner-Netzwerk :::

Die Basis für den in Fab angestrebten interdisziplinären Austausch bildet ein Netzwerk von KünstlerInnen, KunstvermittlerInnen, DesignerInnen, TechnikerInnen, ProgrammiererInnen, MusikerInnen, OrganisatorInnen, NaturwissenschaftlerInnen und Personen, die sich im Rahmen von Fab engagieren wollen.

Zur Unterstützung für den Austausch von Informationen und Dokumentationen innerhalb dieses Netzwerkes sowie für projektbezogene Zusammenarbeit wird Mitte September 2002 die webbasierte Arbeitsumgebung **Kolearum** online geschaltet (zu finden via www.co-lab.ch/fab). **Kolearum** wird von BeyelerSaameli exklusiv für das Fab-Partner-Netzwerk zur Verfügung gestellt und wird für die Zeit während Fab und für zukünftige Projekte die Zusammenarbeit im Spannungsfeld von Kunst, Körper und neuen Technologien unterstützen.

Innerhalb dieses Netzwerkes funktioniert co-Lab als vermittelndes Glied. co-Lab organisiert eine finanzielle Starthilfe für drei ausgewählte Projekte, welche im Rahmen der Fab Workshops entstanden sind und bis im Frühjahr 2003 (am Fab-Event) realisiert sind. Für diese Projekte sowie für Projekte, welche innerhalb des Fab-Partner-Netzwerkes entwickelt wurden, wird im Frühjahr 2003 das öffentliche Event im Migros Museum für Gegenwartskunst Zürich, Schweiz als Plattform organisiert. (def. Zusage der Museumsleitung noch offen) Alle aktiven Fab-Partner können an diesem Happening vertreten sein.

Fab-Partner sind Einzelpersonen, Interessengruppen, öffentliche und private Institute und Institutionen, KuratorInnen, Museen sowie Unternehmen, die im Spannungsfeld von Kunst, Körper und neuen Technologien einen nicht kommerziell genutzten Austausch suchen. Für die Teilnahme innerhalb des Fab-Partner-Netzwerkes sind verschiedene Formen möglich:

- Vertreter einer Institution sind interessiert, in den Fab Workshops Teil zu nehmen und innerhalb des Fab-Partner-Netzwerkes Projekte weiter zu entwickeln und zu realisieren. Dabei ist die Institution interessiert, im Fab-Partner-Netzwerk präsent zu sein, um die Entwicklung dieser Projekte mit zu unterstützen.
- Eine Institution kann als Hauptpartner von Fab auftreten, wenn sie sich bei der Organisation des Fab-Partner-Netzwerkes massgeblich beteiligt und das Projekt finanziell und tatkräftig mitunterstützt.
- Die Aktivitäten einer Institution sind mit den in Fab verfolgten Themen verwandt und es wird ein reger Austausch via webbasierter Arbeitsumgebung 'Kolearum' gewünscht.
- Eine Institution lanciert parallel zu Fab Projekte im Rahmen des erwähnten Spannungsfeldes und würde diese gerne innerhalb des Fab-Partner-Netzwerkes entwickeln und präsentieren.*
- Die Aktivitäten einer Institution sind mit den in Fab verfolgten Themen verwandt und sie möchte über den Verlauf von Fab informiert bleiben.*

(* nicht möglich für kommerzielle Unternehmen)

Organisation / Fab Workshops :::

Fab startet mit einer Workshopreihe, in der die Verbindung von Kunst, Körper und neuen Technologien ins Zentrum einer aktiven Auseinandersetzung gesetzt wird. Mit praktischer und theoretischer Unterstützung der Workshop-LeiterInnen und Inputs von GastreferentInnen aus unterschiedlichen Bereichen, wie beispielsweise der 'Wearable Research', Soziologie, Kunst, Mode und Elektrotechnik, vertiefen die TeilnehmerInnen ihre Erfahrungen im Umgang mit neuen Technologien und erhalten zusätzliche Informationen über aktuelle Entwicklungen im Spannungsfeld von Kunst, Körper und neuen Technologien. In Experimenten und Gesprächen tauschen die interdisziplinären Gruppen der TeilnehmerInnen ihre Ideen und Visionen aus und entwickeln Konzepte für ihre persönliche Gestaltung dieses Spannungsfeldes in Bezug auf 'schützende/adaptive Hüllen'.

Die Workshops werden hauptsächlich in Englisch und Deutsch durchgeführt. Während der Workshops werden verschiedene öffentliche Vorträge statt finden. Zum Abschluss jedes Workshops werden die entstandenen Installationen, Objekte und Experimente jeweils in einem öffentlichen Rahmen im co-Lab Basel, Schweiz präsentiert.

Workshop ::: Transparencies

Zeit: Freitag, 04. bis Freitag, 11. Oktober 2002

Ort: co-Lab Basel / Uferstrasse 90 / 4057 Basel, Schweiz

Workshop Leiter: John Klima, Künstler im Bereich interaktiver Medien, Programmierer, NY, USA

Gastdozenten: Reinhard Storz, Gründer von xcult, Basel, Schweiz

Dr. Daniel Diemers, Institut für Soziologie, Sfs-HSG Universität St. Gallen, Schweiz

Workshop Betreuung: co-Lab, Basel, Schweiz

"Filters and blockers" suggeriert Schutz vor Transmissionen und Emissionen in unserem Technologiezeitalter. Einerseits fordern wir Schutz vor diesen 'unsichtbaren' Kräften, aber gleichzeitig wollen wir Komfort und Effizienz, welche uns eben diese neuen Technologien bieten. Überwachung, welche direkt von den allgegenwärtigen Auswucherungen von Videokameras oder indirekt in der Ansammlung von Daten – ob von GPS-Mobiltelefonen, automatisierten Autobahn-Zahlungsstellen, computerisierten öffentlichen Transportmitteln, e-commerce Webseiten und Kreditkarten Datenbanken, die unsere Kaufgewohnheiten verfolgen – all diese technischen Errungenschaften wurden in Gerichtsfällen, sowie für exakte Analysen und Strategieentwicklungen in der Marktwirtschaft eingesetzt.

Das Bewusstsein, überwacht zu werden, kann dazu bewegen, in persönlicher und spielerischer Form auf diese Situation zu reagieren. Eine mögliche Strategie, sich vor dieser Überwachung zu schützen, wäre, seine persönliche Datensammlung anzulegen. Dies als Paradox und zur Klärung von fremd erfassten Daten. Eine andere Form könnte beispielsweise sein, die überwachten Handlungen bewusst zu inszenieren.

Unter dem Thema 'Transparencies' werden in diesem Workshop verschiedene Experimente für die persönliche Datensammlung und deren Visualisierung aufgebaut. Dazu wird eine Vielfalt von Strategien diskutiert, wie zum Beispiel GPS Systeme, Bank- und Kreditkarten Transaktionen, Tagebücher und weitere, gängige Erfassungssysteme. Für die Datenerfassung im Mikrobereich werden auch kleine Geräte (Sensoren) gestaltet und in Einsatz kommen. Die gesammelten Daten werden in einem virtuellen Informationssystem integriert und visualisiert.

Die Woche startet mit einem weit umfassenden, dichten Vortrag zum Phänomen verschiedener Überwachungsstrategien. Durch diese Inputs inspiriert, entscheiden die TeilnehmerInnen, auf welchen Themenbereich sie sich während der Woche konzentrieren wollen.

Um die persönliche Datensammlung, deren Auswertung und Visualisierung ganzheitlich zu erfahren, wird der Workshop in fünf Themenbereiche unterteilt:

- Bereich 1: Datensammlung im Raum: (Kommunikation Sensoren <--> Mikrokontroller)
- Bereich 2: Body Suit (Sensoren an den Körper bringen)
- Bereich 3: Erfassung persönlicher Daten (infrarot Übermittlung Sensoren <--> Mikrokontroller)
- Bereich 4: Übermittlung persönlicher Daten (Kommunikation Mikrokontroller <--> Web)
- Bereich 5: Online Visualisierung

Wochenübersicht ::: Workshop Transparencies

Tag	Vormittag (09:00 -12:00)	Nachmittag (13:30 - 17:30)	Abend (18:00)
Fr. 04.10.	Begrüssung Präsentation der Arbeiten von John Klima , NY, USA & Diskussion	Einführung ins Experiment & Diskussion, Konzeptentwicklung	Einführung Kolearum von BeyelerSaameli
Sa. 05.10.	Einführung: Tastatur Emulator, infrarot Sender und Empfänger Webanbindung	Anwendung: Tastatur Emulator infrarot Sender und Empfänger Webanbindung	Xcult - Kunstlabor oder Kunstarchiv? Öffentlicher Vortrag von Reinhard Storz , Gründer von Xcult, Basel, Schweiz Ort: co-Lab Basel Zeit: 18:00 Uhr
So. 06.10.	Anwendung: Tastatur Emulator, infrarot Sender und Empfänger und Webanbindung	'I Cyborg' Öffentlicher Vortrag von Dr. Daniel Diemers , Institut für Soziologie, Sfs-HSG Universität St. Gallen Ort: co-Lab Basel Zeit: 14:00 Uhr	
Mo. 07.10.	Einführung: Mikro Kontroller Sensoren Kabellose Datenübermittlung	Anwendung: Mikro Kontroller Sensoren Kabellose Datenübermittlung	Filmabend
Di. 08.10.	Anwendung: Mikro Kontroller Sensoren in Kleidung einbauen Kabellose Datenübermittlung	Anwendung: Mikro Kontroller Sensoren in Kleidung einbauen Kabellose Datenübermittlung	1. Feedback Runde Brainstorm für Kurzprojekte
Mi. 09.10.	Kurzprojektentwicklung in Gruppen	Arbeit an Kurzprojekten Technischer support: John Klima	
Do. 10.10.	Arbeit an Kurzprojekten Technischer support: John Klima	Arbeit an Kurzprojekten Technischer support: John Klima	
Fr. 11.10.	Abschliessen der Kurzprojekte	Aufbau Präsentation 2. Feedback Runde	öffentliche Präsentation der Projektentwürfe & Experimente Apéro Ort: co-Lab, Basel Zeit: 18:00 Uhr

Workshop ::: Speed-O-Mat

Zeit: Freitag, 25. Oktober bis Freitag, 01. September 2002

Ort für Workshop: co-Lab / Uferstrasse 90 / 4057 / Basel, Schweiz

Ort für Vorträge: VIPER, Internationales Festival für Film, Video und neue Medien Basel, Schweiz

Ort für Lesung: Lounge, nt/Areal, Basel, Schweiz

Workshop Leitung: John Klima, Künstler im Bereich interaktiver Medien, Programmierer, NY, USA

GastdozentInnen: Prof. Dr. Peter Gross, Institut für Soziologie, SFS-HSG Universität St. Gallen, Schweiz

Prof. Dr. Manfred Schmutzer, Technische Universität Wien, Institut für Technik und Gesellschaft, Österreich

Dr. Dagmar Reichert, Kulturwissenschaftlerin, Dozentin an der HGK Zürich, Schweiz und Salzburg, Deutschland

Birgit Kempker, 'Die Sphinx von Pontresina', Schriftstellerin und Künstlerin, Basel, Schweiz

Projekt Präsentationen von: Katherine Moriwaki, Parsons School of Design, NY USA, AnyAffair, Basel, Schweiz,

F18, Hamburg, Deutschland

Workshop Betreuung: co-Lab, Basel, Schweiz

Im Workshop Speed-O-Mat untersuchen wir die beschleunigende Dynamik des modernen urbanen Lebens. Zeit und Geschwindigkeit sind essentielle Kategorien in westlichen Gesellschaften, die heute durch die Prozesse der Globalisierung, Multioptionierung und Virtualisierung geprägt sind. Die 7/24 Gesellschaft ist seit langem Realität und traditionelle Tag/Nacht- und Lebenszyklen sind obsolet geworden. Neue Mobilitätsmöglichkeiten haben sich entwickelt, die es uns ermöglichen, zeitliche und räumliche Restriktionen mit immer zunehmendem Komfort und Leichtigkeit zu überwinden.

In einem Vortragszyklus, welcher in Zusammenarbeit mit der VIPER organisiert wird, untersuchen wir das Phänomen Zeit aus der Perspektive der Physik, der Soziologie, der Kulturwissenschaften, der Kunst sowie der Literatur.

Eine weitere Annäherung an das Thema 'Zeit' bietet eine Reihe von Projektpräsentationen von drei Gruppen. Diese Kunst- und Technologie-Schaffenden bieten Einblick in ihre Arbeit. In Diskussionen werden Erfahrungen ausgetauscht, Hintergrundinformationen erläutert und Synergien gesucht.

In Hands-on-Sessions werden wir mit der Wahrnehmung von Geschwindigkeit experimentieren und im Kontext von Bewegung und Interaktivität kleine Projekte ausarbeiten und realisieren. Für diese Hands-on-Sessions erhalten die TeilnehmerInnen eine intensive Einführung in die Konzeption und die Entwicklung von Mikro-Kontrollern, welche für die Erfassung und Steuerung der gewünschten Interaktion eingesetzt werden kann. Die im Workshop 'Speed-O-Mat' verfolgten Konzepte, Experimente und Kurzprojekte dienen als Vorbereitung für die Entwicklung konkreter Projekte im Rahmen der Kunst, des Designes und der Forschung. Diese Projekte können im Frühjahr 2003 in einem grossen Event, voraussichtlich im Migros Museum für Gegenwartskunst, einem breiten Publikum präsentiert werden.

Mögliche Richtungen von Projekten: beschleunigende/entschleunigende Installationen und Performances, auf Zeit reagierende Hüllen, zeitorganisierende Umgebungen, Installationen für oder gegen Beschleunigung, Hektik und Stress, RelaxWear, etc.

Wochenübersicht ::: Workshop Speed-O-Mat

Tag	Vormittag (09:00 -12:00)	Nachmittag (13:30 - 17:30)	Abend (18:00)
Fr. 25.10.	Projektpräsentation Hintergrundinformation, Diskussion Katherine Moriwaki Fashionable Technology Collaboration Studio, Parsons School of Design NY, USA	VIPER BASEL Besuch (Internationales Festival für Film, Video und neue Medien Basel, Schweiz)	'Am sausen den Webstuhl der Zeit' Öffentlicher Vortrag von Prof. Dr. Manfred Schmutzer Ort: VIPER BASEL, White Box Zeit: 17:00 Uhr
Sa. 26.10.	Projektpräsentation Hintergrundinformation, Diskussion AnyAffair , Basel, Schweiz	VIPER BASEL Besuch (Internationales Festival für Film, Video und neue Medien Basel, Schweiz)	'Eine Welt ist keine Welt' Öffentlicher Vortrag von Prof. Dr. Peter Gross Ort: VIPER BASEL, White Box Zeit: 17:00 Uhr
So. 27.10.	'Momente im Zeitraum (eine persönliche Sammlung)' Öffentlicher Vortrag von Dr. Dagmar Reicher t Ort: VIPER BASEL Zeit: 11:00 Uhr	VIPER BASEL Besuch (Internationales Festival für Film, Video und neue Medien Basel, Schweiz)	Frei
Mo. 28.10.	Projektpräsentation Hintergrundinformation, Diskussion f18 , Hamburg, Deutschland	Einführung: Interaktion via elektronischer Schaltkreis Experte: John Klima	'Die Sphinx von Pontresina' Öffentliche Befragung der Sphinx, Birgit Kempker Ort: Lounge, nt/Areal, Basel Zeit: 19:30 Uhr
Di. 29.10.	Einführung: Interaktion via Mikro Kontroller Experte: John Klima	Besprechung: Konzeptentwicklung für interaktive Installation Diskussion	Einführung Kolearum von BeyelerSaameli
Mi. 30.10.	Anwendung: Aufbau & Programmierung der interaktiven Installation	Anwendung: Aufbau & Programmierung der interaktiven Installation	
Do. 31.10.	Anwendung: Aufbau & Programmierung der interaktiven Installation	Anwendung: Aufbau & Programmierung der interaktiven Installation	Feedback Runde
Fr. 01.11.	Abschliessen der Installation	Aufbau der Präsentation	öffentliche Präsentation der Projektentwürfe, Experimente und Installationen, Apéro Ort: co-Lab, Basel, Schweiz Zeit: 18:00 Uhr

Teilnahme :::

Fab Workshop TeilnehmerInnen sind WissenschaftlerInnen, KünstlerInnen, TechnikerInnen, ProgrammiererInnen (erfahren und/oder ambitioniert) MusikerInnen, Ingenieure- & Hobby-ElektronikerInnen, Mode- und ProduktdesignerInnen sowie interessierte Personen aus anderen Bereichen. Maximale Anzahl TeilnehmerInnen pro Workshop: 15

Anmeldungen für den Workshop 'Transparencies' werden bis spätestens **13. September 2002**, für den Workshop 'Speed-O-Mat' bis spätestens **23. Oktober 2002** gerne entgegengenommen: via digitales Anmeldeformular auf www.co-lab.ch/fab oder mit dem beiliegenden Anmeldeformular per Post unter:
co-Lab / Claudia Güdel / Betreff: Fab / Uferstrasse 90 / Postfach / CH-4019 Basel

Der Anmeldung beizulegen sind:- kurzes CV und Doku mit aktuellen Arbeiten / Projekten.
Kosten für die Teilnahme an einem Workshop (8 Tage) beträgt: CHF 450.00 / EUR 300.00
(Dieser Betrag beinhaltet die Teilnahme an einem einwöchigen Workshop sowie eine Mahlzeit am Tag.)

Aus diesem Kompetenz-Pool heraus entwickeln die TeilnehmerInnen kollaborative Projekte, die anschliessend an die Workshops weiterentwickelt und umgesetzt werden. Für diese Realisierungsphase will Fab mindestens drei Projektgruppen eine finanzielle Projekt-Starthilfe geben, damit den Gruppen die Weiterführung ihrer, in den Workshops entwickelten Ideen, erleichtert wird. Auch für technische Unterstützung wird co-Lab als vermittelndes Glied weiterhelfen. Zudem wird die webbasierte Arbeitsumgebung 'Kolearum' zur Verfügung gestellt, um diese Zusammenarbeit auch online zu unterstützen.

Öffentlichkeit :::

Neben dem interdisziplinären, vernetzenden und projektorientierten Gedanken ist auch der Schritt in die Öffentlichkeit ein wichtiger Bestandteil von Fab, denn die in Fab gelebten Arbeitsformen und die daraus resultierenden Projekte sollen auch ausserhalb des aktiven Fab-Partner-Netzwerkes neue Querbezüge sichtbar machen und das Bewusstsein im Umgang mit neuen Technologien in Bezug auf unsere Hüllen und unsere Umgebung verfeinern.

In diesem Sinn ist der Höhepunkt von Fab ein grosses Event im Migros Museum für Gegenwartskunst Zürich, Schweiz, das die Ergebnisse der entstandenen Objekte, Installationen, Experimente, etc. einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich machen will. Dieses lebendige Happening soll den kreativen und experimentellen Umgang mit dem Thema demonstrieren und VertreterInnen der Forschung und Entwicklung genauso ansprechen wie die BesucherInnen aus dem Kunst- und Kulturkontext.

Zukunft :::

Fab wird nicht an diesem Punkt enden, denn es ist das explizite Ziel von co-Lab, mit der Initiierung von weiteren interdisziplinären Projekten fortzufahren, um die Grenzlinie zwischen Kunst, Körper und neuen Technologien weiter auszuloten. Zu diesem Zweck wird auch die webbasierende Arbeitsumgebung 'Kolearum' weiterhin zur Verfügung stehen und das wachsende Netzwerk im virtuellen Raum unterstützen.

Ziel ist, im Rahmen dieses Fab-Partner-Netzwerks weiter Veranstaltungen, Workshops und konkrete Kunst- und Designprojekte zu lancieren und entsprechend der internationalen Vernetzung auch ausserhalb von Basel aktiv zu werden. Und im Sinne des 'Netzwerkgedankens' wünschen wir uns, dass auch unsere Partner dieses Netzwerk bereichern mit Veranstaltungen und Projekten.

Fab Partner :::

VIPER BASEL Internationales Festival für Film, Video und neue Medien Basel, Schweiz

Fachklasse für Modedesign, K&K, Hochschule für Gestaltung Basel, Schweiz

BeyelerSaameli, spezialisiert auf webbasierte Arbeitsumgebungen und Interaktionskonzepte, Basel, Schweiz

BoomBox, Online Soundsystem, Live webcasts, Zürich, Schweiz

c-shop, Claudia Güdel, Basel, Schweiz

VIA, AudioVideoFotoKunst Genossenschaft, Basel, Schweiz

iaart, art engineering lab, Basel, Schweiz

TweakLab, Dienstleistungszentrum für audiovisuelle Medien, Basel, Schweiz

Fab Workshop Leiter, GastdozentInnen & Projektgruppen :::

John Klima, Künstler im Bereich interaktiver Medien, Programmierer, NY, USA

Dr. Dagmar Reichert, Kulturwissenschaftlerin, Dozentin an der HGK Zürich, Schweiz und Salzburg, Deutschland

Birgit Kempker, 'Die Sphinx von Pontresina', Schriftstellerin und Künstlerin, Basel, Schweiz

Prof. Dr. Peter Gross, Institut für Soziologie, Sfs-HSG Universität St. Gallen, Schweiz

Dr. Daniel Diemers, Institut für Soziologie, Sfs-HSG Universität St. Gallen, Schweiz

Reinhard Storz, Gründer von xcult, Basel, Schweiz

Prof. Dr. Manfred Schmutzer, Technische Universität Wien, Institut für Technik und Gesellschaft, Österreich

Katherine Moriwaki, Fashionable Technology Collaboration Studio, Parsons School of Design, NY, USA

AnyAffair, Daniel Reichmuth & Sibylle Hauert, Kunst und Performance, Basel, Schweiz

f18, Institut für Kunst, Information und Technologie, Hamburg, Deutschland

Fab Pate :::

Xcult, Kultur-Forum auf dem Internet, Basel, Schweiz, www.xcult.org

Fab Unterstützung :::



Fab Team :::

Claudia Güdel, Mode-, Kostüm- und Web-Designerin, Eventorganisation und Management, Basel, Schweiz

Daniel Diemers, Soziologe, spezialisiert auf virtuelle Gemeinschaften und Wissensmanagement, Zürich, Schweiz

Viola Zimmermann, Grafik und Web Designerin, Zürich, Schweiz

Doris Koepfli, Architektin, spezialisiert auf interaktive Konzepte, Basel, Schweiz

Claude Hidber, Künstler und Lichtdesigner, spezialisiert auf interaktive Konzepte, Basel, Schweiz

Fab Kontakt :::

co-Lab / Claudia Güdel / Uferstrasse 90 / Postfach / CH-4019 Basel

T: +41 61 633 91 33 / T. direkt: +41 61 631 11 02 / F: +41 61 633 91 34

E: claudia.guedel@co-lab.ch / W: www.co-lab.ch/fab

CVs Workshop LeiterInnen & GastdozentInnen :::

John Klima, *1965, wohnhaft in Brooklin, N.Y., programmiert 3D Simulationen, Games und Visualisationen seit 1978. Er besuchte die Kunsthochschule in SUNY Purchase und graduierte dort 1987. Für viele Jahre arbeitete er als Programmierer in C/C++, Java, BASIC und Pascal für Microsoft, Turner Broadcasting und Dun & Bradstreet.

Seit 1998 ist John Klima freischaffender Künstler. In der Anwendung verschiedener Technologien im Hardware und Software Bereich entwickelt und verknüpft er in seiner Kunst virtuelle und reale Welten und wirft damit Fragen auf zur Verantwortung innerhalb unserer "Remote Controll Gesellschaft" und zu den Konsequenzen unserer Handlungen in virtuellen Umgebungen. In seinen Installationen und 3D Umgebungen wird in witziger und spielerischer Form die Trennung zwischen Simulation und dem Fassbaren verwischt.

John Klimas 3D-Arbeiten "Go Fish," und "ecosystem" waren zu sehen in seiner Einzelausstellung an der Postmasters Gallery sowie in der "BitStreams", kuratiert von Larry Rinder, am Whitney Museum of American Art. An der Whitney Biennial Net Art Selection 2002 zeigte er die Arbeit "EARTH" und sein virtuelles multi-user Musikinstrument 'glasbead' war Teil der Media Z Lounge am New Museum of Contemporary Art, N.Y.. International zeigte er seine Arbeiten im Museum für Kommunikation, Bern, am NTT InterCommunication Center in Tokyo, Japan und in namhaften internationalen Festivals.

Dagmar Reicher t (Dr. phil, Mag. phil., M.A.), geb. 1957 in Wien, Studium von Geographie, Sport und Philosophie in Wien, Toronto, Cambridge und Stockholm, 1983-1998 Tätigkeit als Universitätsassistentin in Wien und Zürich, Gastprofessorin in Zürich und Bologna, mehrjährige Ausbildungen in Teamsupervision und Körpertherapie, Hirtin und Käserin, seit 1998 selbstständige Tätigkeit mit einer eigenen Firma für Forschung und Beratung: fachgebietsübergreifende Studien zu aktuellen Fragen der kulturellen Entwicklung, inhaltliche Gestaltung von Ausstellungen u.ä., Lehrbeauftragte an verschiedenen Universitäten.

Birgit Kempker , * 1956 in Wuppertal. Wohnt in Basel, Schweiz

Birgit Kempker arbeitet mit allen künstlerischen Mitteln, die Sprache erlauben: nebst Prosa und Essay sind ihre künstlerischen Eingriffe auch in Ausstellungen zu sehen, und mit besonderer Vorliebe schreibt sie Hörstücke. Sie ist Dozentin für Wort und Bild an der Schule für Gestaltung in Basel und seit 1990 betreut sie das Fach Sprache/Literatur in der F+F, Kunstschule Zürich.
<http://www.xcult.ch/kempker/index.html>

Dr. Daniel Diemers, geboren 1972 in Basel, studierte an der Universität St. Gallen (HSG) und an der Rotterdam School of Management Wirtschaftswissenschaften und Soziologie. Bei Prof. Peter Gross ("Die Multioptionsgesellschaft") promovierte er im Jahre 2001 zum Thema Wissensmanagement und virtuelle Gemeinschaften. Seit Jahren beschäftigt sich Daniel Diemers mit Fragen zu Wissen, Gesellschaft und Virtualität und ist Autor mehrerer Fachartikel und Bücher zu diesen Themen (www.diemers.net). Daneben war er bereits für verschiedene internationale Unternehmen als Berater in den Bereichen Wissensmanagement, e-Business und Strategie tätig.

Reinhard Storz, lebt in Basel

Kunstwissenschaftler und Netzkurator, Editor von www.xcult.org. Dozent für Kunst- und Medientheorie an der Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel. Ausführliche Biografie: <http://www.xcult.org/rest/rest.html>

Prof. Dr. Peter Gross, Institut für Soziologie, Sfs-HSG Universität St. Gallen, Schweiz, www.sfs.unisg.ch
Geburt in St. Gallenkappel, Grundschulen im Toggenburg (Ostschweiz); verheiratet mit Ursula, zwei Kinder Miriam und Lukas.

Ab 1963 Studium der Soziologie, Nationalökonomie und Betriebswirtschaftslehre an den Universitäten Zürich und Bern; 1966 lic. rer. pol. an der Universität Bern; 1969 Promotion zum Dr. rer. pol. an der Universität Bern; dazwischen praktische Tätigkeiten Assistenz und Lehraufträge an den Universitäten Konstanz und Freiburg i.Br.; Kantonsrat 1972-1979 im Kt. Thurgau; 1979 Habilitation und PD der Universität Konstanz; 1980-1989 Professor für Soziologie und Sozialstruktur im internationalen Vergleich an der Otto-Friedrich-Universität Bamberg, D; seit 1989 Ordinarius für Soziologie an der Universität St. Gallen (HSG); 1996 - 1998 Dekan der Volkswirtschaftlichen Abteilung; Mitglied div. Stiftungen und Vereine, u.a. PEN-International.

Forschungsprojekte:

Thyssen-Stiftung; Volkswagen-Stiftung; Bundesministerium für Forschung und Technologie; Deutsche Forschungsgemeinschaft DFG; Schweizerischer Nationalfonds; HSG-Grundlagenforschungsfonds u.a.

Tätig in Weiterbildung und Managementberatung im In- und Ausland

z. B. WBS-HSG Weiterbildungsseminare; Executive MBA HSG; KMU-HSG; MBE-HSG; FAH-HSG; IVW-HSG; IfB-HSG; IFPM-HSG; Schweiz. Kurse für Personalmanagement (SKP); Management-Zentrum St. Gallen; Vorträge im In- und Ausland an Tagungen, Seminaren, an Events und bei Unternehmen, z.B. 2002: Esprit, Baloise, CS, ABB, Nestlé, USM, Accenture, Avenir Suisse, Euregio Bodensee, Agenda 21, Swiss Banking School, ZfU, etc.

Gegenwärtige Interessenschwerpunkte:

Modernisierungstheorie, Kulturelle Dynamik, Management, Religionstheorie

Univ. Prof. Dipl.Ing. Dr phil. Manfred Schmutzer, Vorstand des Instituts für Technik und Gesellschaft an der TU Wien, Österreich.

Studium des Maschinenbau, dann Politikwissenschaft am Institut für Höhere Studien in Wien, dann Social Science an der Univ. of Essex, GB als Stipendiat des Brit. Council. Ph.D. in Social Science, wobei er eine starke Inklination zu Cultural Anthropology hat.

Assistent an der Univ. Wien am Institut für Soziologie. Schwerpunkte Kognitive Soziologie, Kybernetik und Wissens(schafts)-soziologie. Danach eigenes Institut für Interdisziplinäre Wissenschafts- und Technikforschung. Herausgeber der Vierteljahresschrift TECHNIK KONTROVERS. Forschungsaufenthalte in Schweden und USA. Mitbegründer des Instituts für Technik und Gesellschaft an der TU Wien. Habilitation in Techniksoziologie. Seit 1993 Vorstand des Instituts für T&G.

Auswahl von Publikationen:

Ingenium und Individuum, Springer 1994

Views on Technology and Culture (ed. mit J. Monk, Open Univ, GB. 1995)

The Immaculate Conception of Progress in : M.Klapetek, Evropa Mezi Vedou A Virou, Brno 2001

Zeitgemäße Zeiträume - Stellwerk und Spielraum, in: C. Funken, M. Löw, Raumsimulationen und Zeitraffer, im Erscheinen

CVs eingeladene Projektgruppen :::

Katherine Moriwaki , Design Fellow 2001 - 2002, Parsons School of Design, NY USA
PhD Candidate, Department of Electronic and Electrical Engineering University of Dublin, Trinity College Dublin

born 1975 received her Masters degree from the Interactive Telecommunications Program at NYU's Tisch School of the Arts. Her work has appeared in IEEE Spectrum Magazine, and has been exhibited at Siggraph, NYU, and Lincoln Center. Recently she has worked as an Electronic Art Consultant for ABCDF, an exhibition held in el Palacio de Bellas Artes in Mexico City. Drawing from her background in film, digital art, installation, and design, Katherine researches hybrid media. As a Design Fellow at Parsons School of Design in New York City, she developed and taught the Fashionable Technology collaboration studio, an interdisciplinary course that explores the interstices of wearable technology, art, and fashion. Her current work investigates the social and artistic possibilities of wireless and ad-hoc networks, wearables, and public space. Katherine is a PhD Candidate at the University of Dublin, at Trinity College Dublin, in the Department of Electronic and Electrical Engineering under Dr. Linda E. Doyle.

Any Affair

Sibylle Hauert, geb. 1966 in Basel, lebt und arbeitet in Basel.

1986-89 Ausbildung an der Scuola Teatro Dimitri, Verscio, seither freischaffende Schauspielerin, Musikerin, Performerin. Von 1994-1999 Mitglied der Musik- und Performancegruppe Les Reines Prochaines. Seit 1995 Mitglied der Audio- und Videogenossenschaft, VIA, in Basel. 1998-99 Mitglied des Vereins für Kunst und digitale Medien, seit 1999 Kurse am Elektronischen Studio, Musikhochschule Basel -Aufnahmetechnik, Interaktive Systeme, <max/msp> Programmierung, und im August 1999, Gründung der eigenen Performancegruppe any affair.

F18

Juni '96 Gründung der Werkstatt F18 sowie des Institutes für Kunst, Information und Technologie-f18, Dezember -Aufführung der Maschinen-Performance 'MotorTotem' in Gdansk/Polen '97 April -Produktion und Aufführung der Maschinen/Automaten Installation "DROP OUTS" auf Kampnagel, Veranstaltung und Produktion der 4 monatigen Ausstellungsfolge ' T1 - Testreihe Gegenwart', Ausstellung ' 1. Eingriff - der Mensch lebt nicht von Brot allein', Workshops an der Hamburger und der Bremer Kunsthochschule, SEM SoundElectronicMechanic, '98 Entwurf, Konstruktion und Koproduktion des Exoskeleton (sechsheiniger pneumatischer Laufroboter)sowie einer Robotikhand für Stelarc/AU, Premiere auf Kampnagel/HH '99 Aufführung der szenischen Automaten-Installation 'generalpark.de' auf Kampnagel Hamburg, Präsentation und künstlerische Beratung von LEGOmindstorms, Berlin und Paris, künstlerisch-technische Assistenz Narcissism Enterprises von Nick Baginsky, folgend Europatour mit dem Exoskeleton, Entwurf und Konstruktion des "mobile field and garden center" für Nils Normann/US.

2000 Konzeption, Konstruktion und Produktion iKiT, März Robotik Workshop mit Jugendlichen auf KX/Kampnagel, April-Juli - technisch künstlerische Mitarbeit an der Installation "public narcissism" von Nicolas A. Baginsky in der VW-Autostadt, Wolfsburg, Juni/Juli - Entwurf und Konstruktion der "Movatar" - Motion Prosthesis, eine pneumatisch betriebene Robotikeinheit zur Steuerung des Oberkörpers für Stelarc, August - Aufführung der Robotikinstallation iKiT im Park im Gruene, Rüslikon/Zürich im Rahmen der Veranstaltung "playground03" des Migros Kulturprozent, September -technische Kooperation mit dem CODELAB aus Berlin im Rahmen der Interface Hamburg. 01 Januar - Motorvision, Sound-Robotik-Video Installation in der Galerie 88 in Hamburg. Entwicklung des Ghostkeyboards, eine selbsttippende Computertastatur, als Teil der Arbeit "Poetry Machine" von David Link ehem. Gabriel im Rahmen der Ausstellung "im Buchstabenfeld" in Graz, Ausstellung Motion Prosthesis in Pittsburgh, Exoskeleton in Yokohama auf der International Trianal of contemporary art, Installation auf der Konsumenta in Kiel, Vortragsreihe im Rahmen von "Digital Brainstorming" in Bern, Zürich und Basel. 02 Mai – Robotik Workshop für Kinder in Worpswede, Juni - ArtgendaTV, ein Netzwerklabor für TV und andere artistic tools, im Rahmen der baltischen Bienale Artgenda2002, Hamburg. Sound und Robotik – Workshops im Rahmen der Playground Summerschool des Migros Kulturprozent im GDI. Entwicklung und Konstruktion des Rotobossophons für Andres Bosshardt/CH in Kooperation mit J.P. Sonntag, Weiterentwicklung des Ghostkeyboards für David Link. Künstlerisch/Technische Beratung und Kooperation mit der Dresdner Kunst – und Theatergruppe NCP zu Entwicklung und Einsatz diverser angewandter Automation für zwei Stücke.

CVs Fab Team :::

Claudia Güdel , geboren 1972 in Zürich, Schweiz, studierte Modedesign an der HGK Basel, Schweiz. Sie beschäftigt sich mit Web Design, Kostüm- und Modedesign, Projektorganisation und -management. Innerhalb dieses Felds konzentriert sie sich seit ein paar Jahren auf die Verbindung von Mode und neuen Technologien. Im Mai 1998 startete sie das Pilot Projekt Fred (www.c-shop.ch/fred) am HyperStudio innerhalb des Europäischen MIDAS-NET (Multimedia Demonstration and Support Network). Mitte 2000 gründete sie das co-Lab zusammen mit Valentin Spiess (Elektroingenieur) und Claude Hidber (Lichtdesign), ein Labor für interdisziplinäre Projektarbeit an der Grenzlinie zwischen Kunst, Körper und neuer Technologien. www.co-lab.ch

Daniel Diemers , geboren 1972 in Basel, studierte an der Universität St. Gallen (HSG) und an der Rotterdam School of Management Wirtschaftswissenschaften und Soziologie. Bei Prof. Peter Gross ("Die Multioptionsgesellschaft") promovierte er im Jahre 2001 zum Thema Wissensmanagement und virtuelle Gemeinschaften. Seit Jahren beschäftigt sich Daniel Diemers mit Fragen zu Wissen, Gesellschaft und Virtualität und ist Autor mehrerer Fachartikel und Bücher zu diesen Themen (www.diemers.net). Daneben war er bereits für verschiedene internationale Unternehmen als Berater in den Bereichen Wissensmanagement, e-Business und Strategie tätig.

Viola Zimmermann , geboren im Jahre 1962, MA Communication Design.
Sie besuchte die Kantonale Schule für Gestaltung Biel. Nach ihrer Ausbildung arbeitete sie als Art Direktorin in diversen Werbeagenturen in Bern und Zürich und war 3 Jahre selbständig tätig als visuelle Gestalterin im Bereich der neuen Medien. 1996 begann sie ihr Zweitstudium ‚Master of Arts in Communication Design‘ an der Central Saint Martins School of Art and Design in London. Zurück in Zürich war sie 1 Jahr Geschäftsleitungsmitglied und Designabteilungsleiterin der Internet-Agentur R.Ø.S.A. bevor sie im Januar 2000 ihre selbständige Tätigkeit als visuelle Gestalterin im Bereich der neuen Medien wieder aufnahm. Seit 2001 ist sie Dozentin an der HGKK Bern.

Doris Koepfli , geboren 1965 in Winterthur, sammelte ihre Erfahrungen an der Kunstgewerbeschule Basel und als Praktikantin in diversen Architekturbüros. Sie leitete als Architektin diverse Neu- und Umbauten. Seit 1999 setzt sie sich mit interaktiven Medien auseinander und wurde im Herbst 2001 Mitglied von co-Lab. Im Zusammenhang mit ihrer Diplomarbeit 2002 am Hyperwerk FHBB realisiert sie, in Kollaboration mit co-Lab und Martin Bölsterli, im November 2002 das Projekt raum.licht, ein interaktives Lichtkonzept für die Stadt Basel.

Claude Hidber , *1970, Zürich
Begann als Licht- und Videogestalter und sammelte seine Erfahrungen u.a. bei Produktionen mit Bert de Raeymaecker, Bob Wilson, Liat Dror & Nir Ben Gal. Er wirkte als Mitarbeiter beim Kultursender VisionTeleVision; seine Videoarbeiten wurden u.a. an der Viper, an den Berner Tanztagen und am Bauhaus in Dessau gezeigt sowie in der Sammlung des Deutschen Tanzarchivs in Köln aufgenommen. Momentan beschäftigt er sich mit Interaktiven Medien und ist Mitbegründer von co-Lab (www.co-lab.ch), Labor an der Schnittstelle von Kunst, Mensch und neuer Technologie. Seine interaktive Installation "ZEITTER", zusammen mit Christian Rohner, wurde an verschiedenen internationalen Festivals präsentiert.