

mind(21)factory

eine fabrik der zukunft, in der fabrizieren dasselbe meint wie lernen _vilém flusser

**EIN INTERNATIONALER IDEENWETTBEWERB FÜR STUDIERENDE UND ABSOLVENTEN DER
ARCHITEKTUR ALLER EUROPÄISCHEN UNIVERSITÄTEN**

Auslober

Institut für Wohnbau Technische Universität Graz Österreich
Fakultät für Architektur Technische Universität Bratislava Slowakei
mind(21)factory for Knowledge Engineering and Knowledge Design Stuttgart Deutschland

Erstellung der Ausschreibung

Dipl. Ing. Dr. Marlis Nogrased, TU Graz
Dr. Georg Flachbart, mind(21)factory Stuttgart

1. Besondere Angaben	3
1.1. Zielsetzung	3
1.2. Art des Verfahrens:	3
1.3. Ausschreibende Stelle	3
1.4. Anlaufstelle	4
1.5. Termine	4
1.6. Teilnehmer	4
1.7. Zusammensetzung der Jury	4
2. Allgemeine Richtlinien	5
2.1. Rechtsgrundlagen	5
2.2. Teilnahmeberechtigung	5
2.3. Preise und Ankäufe	5
2.4. Jury	6
2.5. Verfahren	7
2.6. Form der Einsendungen	8
2.7. Ausschließungsgründe	9
3. Besondere Richtlinien	10
3.1. Beurteilungskriterien	10
3.2. Aufgabenstellung und Erfordernisprogramm	10
3.3. Art und Umfang der zu erbringenden Leistung:	12
3.4. Informations-und Kommunikationsplattform	13
VERFASSERBLATT	14

1. **Besondere Angaben**

1.1. **Zielsetzung**

Ideenwettbewerb im Rahmen eines Forschungsprojektes zur Erlangung von Entwürfen für eine

mind(21)factory

Prototyp einer Fabrik der Zukunft mit zwei Grundfunktionen :

- Fabrikation des Prêt-à-porter-Wissens aus dem Rohstoff Information
- Fabrikation einer neuen Subjektivität für das Leben im Globalen Netz

„Entscheidend ist, dass die Fabrik der Zukunft jener Ort sein muss, an welchem *homo faber* zu *homo sapiens sapiens* werden wird, weil er erkannt haben wird, dass Fabrizieren dasselbe meint wie Lernen, nämlich Informationen erwerben, herstellen und weitergeben.“ (Vilém Flusser)

Ein interuniversitäres Projekt zur Vernetzung der Kulturen durch das Aufspannen eines vorerst virtuellen Netzes von Fabriken im Flusserschen Sinne für das 21. Jahrhundert – das Jahrhundert des Immateriellen –, wobei neue Lebens- und Arbeitsformen in den einzelnen Ländern und deren (unterschiedliche) Auswirkungen auf die Architektur im digitalen Zeitalter erforscht werden.

1.2. **Art des Verfahrens:**

Offener, einstufiger, anonymer Ideenwettbewerb
Zulassungsbereich: Europa

1.3. **Ausschreibende Stelle**

Institut für Wohnbau
Technische Universität Graz
Rechbauerstrasse 12, A–8010 Graz, Austria

Projektteam:

Arch. Univ. Prof. Dipl. Ing. Dr. Hansjörg Tschom, Vorstand des Institutes für Wohnbau
Dipl. Ing. Dr. Marlis Nograsek, Assistentin am Institut für Wohnbau
Arch. Dipl. Ing. Andrea Redi, ORTLOS architects
Arch. Dipl. Ing. Mark Blaschitz, SPLITTERWERK

in Zusammenarbeit mit

Fakultät für Architektur
Technische Universität Bratislava
Námestie slobody 19, SK–812 45 Bratislava, Slowakei

Projektteam:

Ing. arch. Nada Hraskova, PhD, Dozentin, Institut für Architekturgeschichte
Doc. Ing. arch. Lubica Vitkova, PhD, Vizedekanin, Institut für Städtebau

und

mind(21)factory for Knowledge Engineering and Knowledge Design Stuttgart, Frankfurt/M,
Berlin, Urbanstr. 87a, D–70190 Stuttgart
Dr. Georg Flachbart, Philosoph der Tat und Mastermind des Projekts

1.4. Anlaufstelle

Institut für Wohnbau
Technische Universität Graz
Rechbauerstrasse 12, A-8010 Graz, Austria
Sachbearbeiter
Dipl. Ing. Dr. Marlis Nogrased

1.5. Termine

Eröffnung des Wettbewerbsverfahrens und Beginn der Einschreibungsfrist	16.01.2006
Ende der Einschreibungsfrist Eine mögliche Verlängerung der Einschreibungsfrist wird bekannt gegeben	13.03.2006
Schriftliche Rückfragen bis	27.04.2006
Informationsveranstaltung <i>mind(21)lecture</i> an der TU Graz und auf www.wohnbau.tugraz.at	10.05.2006
Abgabe der Wettbewerbsarbeiten, Einsende- und Abgabeschluss	21.09.2006
Jury	voraussichtlich am 18.10.2006
Preisverleihung und Bekanntgabe der Ergebnisse	wird bekannt gegeben

1.6. Teilnehmer

Siehe Punkt 2.2.

1.7. Zusammensetzung der Jury

Preisrichter (angefragt):	Kas Oosterhuis, ONL Rotterdam / NL
	Wolf De Prix, COOP HIMMELB(L)AU Wien / A
	Lars Spuybroek, NOX architects Rotterdam / NL
	Stuart A. Veech, VMA Wien / A
	Peter Weibel, ZKM Karlsruhe/ D
Nominierung Veranstalter:	Georg Flachbart, mind(21)factory Stuttgart / D
	Lubica Vitkova, Institut für Städtebau TU Bratislava / SK
	Hansjörg Tschom, Institut für Wohnbau TU Graz / A

Das Preisgericht ist berechtigt, zu seinen Sitzungen erforderlichenfalls weitere ExpertInnen beizuziehen und Personen mit organisatorischen Aufgaben anwesend sein zu lassen.

2. Allgemeine Richtlinien

2.1. Rechtsgrundlagen

Als Rechtsgrundlage des Wettbewerbes gilt die Wettbewerbsausschreibung in der vorliegenden Fassung.

2.1.2 Mit der Einreichung einer Wettbewerbsarbeit nimmt jeder Wettbewerbsteilnehmer sämtliche in der Wettbewerbsausschreibung enthaltenen Bedingungen an.

2.1.3. Wettbewerbssprachen sind Deutsch und Englisch.

Die Übersetzung von Teilen der Ausschreibung ins Englische ist eine Serviceleistung des Auslobers und dient ausschließlich dem leichteren Verständnis. Rechtliche Konsequenzen sind aus der Englischen Übersetzung nicht ableitbar.

2.2. Teilnahmeberechtigung

2.2.1 Zur Teilnahme berechtigt sind

Studierende und Absolventen des Studiums der Architektur aller europäischer Universitäten, wobei die Möglichkeit besteht, in interdisziplinären Teams (Mitarbeiter aus den Bereichen IT, Kunst, Medien, Soziologie, Philosophie, Werkstoffentwicklung etc.) zu arbeiten.

2.2.2. Jeder Teilnehmer am Gutachterverfahren ist nur einmal teilnahmeberechtigt, wobei eine Arbeitsgemeinschaft mit Architekten, bzw. Absolventen oder Studenten als eine Person zu gelten hat.

Mitarbeiter von Teilnehmern oder Fachleute, die am Zustandekommen des Entwurfes mitgewirkt haben, können genannt werden und werden vom Veranstalter bei Veröffentlichung angeführt.

2.2.3. Urheberrecht

Die Projektverfasser besitzen das geistige Eigentum über die vorgelegte Arbeit. Der Veranstalter erhält das Recht zur Veröffentlichung der Arbeiten, wobei die Verfasser zu nennen sind.

Das Recht zur Veröffentlichung durch den Projektverfasser ist ebenso gegeben. Für alle eingereichten Arbeiten und entschädigten Projekte, als auch von Teilen dieser Projekte, geht das sachliche Eigentumsrecht auf den Veranstalter über.

2.3. Preise und Ankäufe

2.3.1. Für den Ideenwettbewerb werden voraussichtlich insgesamt € 7.000,-- ausgelobt.

2.3.2. Diese Summe wird verteilt auf

- einen 1. Preis in der Höhe von € 3.000,--
 - einen 2. Preis in der Höhe von € 2.000,--
 - einen 3. Preis in der Höhe von € 1.000,--
- sowie zwei Ankäufe zu je € 500,--

Die weiteren Teilnehmer erhalten keine Entschädigung.

Die Jury kann unter Ansehung der Qualität der Wettbewerbsarbeiten die Preissummen anders als angeführt verteilen; sie wird dies ausdrücklich begründen.

2.3.3. Sollte sich beim Öffnen der Kuverts mit den Namen der Projektverfasser (Formblatt Verfasserbrief) am Ende der Beurteilung herausstellen, dass der/die Verfasser eines zu prämierenden Wettbewerbsprojektes nicht teilnahmeberechtigt war(en), so rückt das in der Reihung nachfolgende Projekt auf.
Das Preisgericht führt aus diesem Grunde vor Öffnung der Kuverts eine Reihung weiterer zu prämierender Wettbewerbsprojekte durch (Nachrücker).

2.3.4. Preise und Ankäufe werden, unbeschadet etwaiger Vereinbarungen zwischen Wettbewerbsteilnehmern und Dritten, ausschließlich an erstere ausbezahlt. Sie werden auf das im Formblatt angegebene Konto überwiesen.

2.4. Aufgabe der Jury

Die Aufgabe der Juroren besteht in der Begutachtung der eingereichten Entwürfe nach den in Punkt 3.1. festgelegten Kriterien, und in der Auswahl der zu prämierenden Entwürfe und der Nachrücker.
Aus gegebenem Anlass kann die Jury Modifikationen der Beurteilungskriterien vornehmen.

2.4.1. Die Jury entscheidet in allen Fach- und Ermessensfragen unabhängig, unanfechtbar und endgültig.
Sie ist zur Objektivität und zur Einhaltung der Bedingungen des Ideenwettbewerbs verpflichtet und trägt diesbezüglich die Verantwortung gegenüber den Veranstaltern und den Teilnehmern am Ideenwettbewerb.

2.4.2 Nahe Angehörige, in Lebensgemeinschaft lebende Personen von Teilnehmern und aus sonstigen Gründen befangene Personen dürfen an Jurysitzungen nicht teilnehmen.

2.5. Verfahren

2.5.1. Ausgabe / Übersendung der Wettbewerbsunterlagen

Die Wettbewerbsunterlagen sind unter www.wohnbau.tugraz.at downzuloaden, bzw. werden an die Wettbewerbsteilnehmer per E-Mail und auf Wunsch per Post übersendet.

Die Ansicht bzw. Übersendung der Wettbewerbsunterlagen erfolgt ab **16. Jänner 2006**

2.5.2. Schriftliche Fragenbeantwortung

Schriftliche Rückfragen können per E-Mail oder per Post an die Sachbearbeiterin der ausschreibenden Stelle geschickt werden:

Marlis Nograsedk
Institut für Wohnbau
Technische Universität Graz
Rechbauerstrasse 12
8010 Graz
Austria

Mail: nograsedk@tugraz.at

Es können Fragen zur Wettbewerbsausschreibung sowie zur Wettbewerbsaufgabe schriftlich bis spätestens **27. April 2006** an die Anlaufstelle gerichtet werden.

Die bis dorthin eingesendeten Fragen werden bis spätestens **17. Mai 2006** beantwortet und an alle Teilnehmer und Juroren per E-Mail und auf Wunsch per Post verschickt.

2.5.3. Informationsveranstaltung *mind(21)lecture*

Am 10. Mai 2006 findet eine *>mind(21)lecture<*, ein Symposium mit anschließendem Workshop an der TU Graz statt. Es werden Vortragende relevanter Fachgebiete wie z.B. Philosophie, Soziologie, Architektur, Werkstoffentwicklung, Medienkunst, Komplexitätstheorie, Religion und Informatik eingeladen, um zum Thema *mind21* – der „Geist der Netze“, der distribuierte Geist – zu referieren und im Laufe des anschließenden Workshops untereinander und mit Wettbewerbsteilnehmern zu diskutieren.

Diese interdisziplinäre Veranstaltung soll einen Überblick über den Wechsel der Paradigmen verschaffen, der bereits im 20. Jahrhundert durch die mediale Revolution und den gesellschaftlichen Wandel begonnen hat und im digitalen Zeitalter noch mehr beschleunigt wurde.

Die unterschiedlichen Auswirkungen dieses Paradigmenwechsels auf die Umwelt – insbesondere die Architektur – sollen nun innerhalb der Veranstaltung reflektiert werden. Als Ergebnis werden Impulse für kreative und innovative architektonische Lösungsvorschläge für neuartige Lebens- und Arbeitsformen im 21. Jahrhundert erwartet.

Um allen Wettbewerbsteilnehmern die Möglichkeit zu bieten, an dieser öffentlichen Veranstaltung teilzuhaben, wird sie im Internet unter www.wohnbau.tugraz.at übertragen und kann dort auch später eingesehen werden. Außerdem wird eine Kommunikationsplattform eingerichtet, wo sich die Teilnehmer während der gesamten Dauer des Projektes – und darüber hinaus – untereinander austauschen und mit interdisziplinären Fachleuten diskutieren können. Somit wird der Workshop auch virtuell – dem „mind21“ entsprechend – weitergeführt.

2.5.4. Einreichung der Wettbewerbsarbeiten

Die Wettbewerbsarbeiten können mit der Post, einem Kurierdienst oder einem anderen Beförderungsunternehmen für den Empfänger porto- und spesenfrei an die Anlaufstelle gesandt oder direkt abgegeben werden.

Sie müssen bis **21. September 24.00 Uhr** abgeschickt werden oder spätestens am selben Tag bis 14.00 Uhr Ortszeit bei der Anlaufstelle abgegeben werden.

Ort der direkten Abgabe:

Institut für Wohnbau
Technische Universität Graz
Mandellstrasse 15, 1. Stock
8010 Graz

Abgabezeiten hierfür sind: **20. September 10.00 bis 14.00 Uhr**
21. September 10.00 bis 14.00 Uhr

Bei direkter Abgabe wird dem Einreicher eine entsprechende Bestätigung ausgehändigt.

Adresse für die Abgabe per Post ist:

Institut für Wohnbau
Technische Universität Graz
Rechbauerstrasse 12,
A-8010 Graz
Austria

Die mit der Post, einem Kurierdienst oder einem anderen Beförderungsunternehmen verschickten Wettbewerbsarbeiten müssen mit einem Poststempel oder einem entsprechenden Annahmevermerk versehen sein; es gilt das Datum des Poststempels oder Annahmevermerks. Der Aufgabeschein, versehen mit der Kennziffer, ist zum Nachweis der zeitgerechten Aufgabe umgehend an den Betreuer des Verfahrens zu senden.

Annahmeschluss für die mit der Post oder einem anderen Beförderungsunternehmen einlangenden Arbeiten ist der **2. Oktober 2006, 14.00 Uhr Ortszeit.**

Der Wettbewerbsteilnehmer hat durch zeitgerechte Absendung dafür Sorge zu tragen, dass die Wettbewerbsarbeiten innerhalb dieser Frist bei dem Betreuer des Verfahrens einlangen. Bei den durch Beförderungsunternehmen eingelangten Arbeiten gilt das Datum des per Postvermerk oder Warenbegleitschein ausgewiesenen ersten Zustellungsversuches. Später eingehende Arbeiten können aus organisatorischen Gründen nicht mehr berücksichtigt werden und müssen ausgeschlossen werden.

2.5.5. Vorprüfung

Nach Vornahme der Vorprüfung durch einen Vertreter des Veranstalters ist die Durchführung der Jury vorgesehen.

2.6. Form der Einsendungen

2.6.1. Jeder einzureichende Entwurf ist mit einer Kennzahl zu bezeichnen, die aus 6 Ziffern besteht und in einer Größe von 1 cm Höhe und 6 cm Länge auf jedem Blatt, auf jedem Schriftstück der Arbeit und auf jedem Datenträger rechts oben anzubringen ist.

Alle Einzelstücke des Entwurfes sind mit dem Titel des Ideenwettbewerbs und **einem Projektnamen** zu versehen.

Varianten sind nicht zugelassen.

2.6.2. Dem Entwurf ist ein Verzeichnis aller Beilagen, sowie ein undurchsichtiger, verschlossener Briefumschlag beizuschließen, welcher außen die Kennzahl trägt und ein Verfasserblatt mit Namen, Anschrift, Telefonnummer, E-Mail Adresse sowie Kontonummer enthält.

2.6.3 Das Wettbewerbsprojekt ist in einer Einheit bestehend aus:
einer Rolle mit den Plakaten sowie allen Beilagen und einem Paket mit dem Datenträger gemeinsam abzugeben bzw. in einer Sendung zu verschicken.

2.6.4 Sprache

Die Beiträge sind in Englisch oder Deutsch einzureichen.
Siehe auch Punkt 3.3.3

2.6.5 Verzollung

Bei Einsendung von Wettbewerbsbeiträgen aus dem Ausland übernimmt der Auslober nicht die Zahlung der Zollgebühren.

Zur Vermeidung des Ausschlusses von Wettbewerbsbeiträgen müssen sich die Teilnehmer bei der Post oder dem Beförderungsunternehmen nach den von ihnen zu regelnden Formalitäten und Kosten des grenzüberschreitenden Warenverkehrs erkundigen: Verzollung, Wertangaben, zusatzzollpflichtige Versicherungen usw.

2.6.6 Versicherungen

Für den Versand:

Bei Schaden oder Verlust übernehmen die Veranstalter keine Haftung.

Wenn die Wettbewerbsteilnehmer eine Transportversicherung für ihre Einsendungen abschließen wollen, so haben sie die Kosten dafür ebenso zu übernehmen, wie die Kosten für die durch die Wahl der Versicherung gegebenenfalls erforderlichen Zollformalitäten.

Während der Dauer des Verfahrens:

Bei Schaden oder Verlust übernehmen die Veranstalter keine Haftung.

2.7. Ausschließungsgründe

2.7.1. Ausgeschlossen von einer Wettbewerbsteilnahme sind Personen, die an der Erstellung der Wettbewerbsausschreibung mitgewirkt haben, sowie die Mitglieder der Vorprüfung und des Preisgerichtes, ferner Personen, die für ein Mitglied der Vorprüfung oder des Preisgerichtes arbeiten oder in einem beruflichen Naheverhältnis stehen (z.B. Büro-Arbeitsgemeinschaften), Familienangehörige und nahe Verwandte der Mitglieder der Vorprüfung oder des Preisgerichtes.

Ausgeschlossen vom Wettbewerb werden ferner Arbeiten, die einen Hinweis auf die Herkunft des Verfassers enthalten und nicht die Bestimmungen der Anonymität einhalten, sowie Verfasser, die den Versuch unternehmen, ein Mitglied des Preisgerichtes in seiner Entscheidung als Preisrichter zu beeinflussen. Ausschließungsgründe, die während des Wettbewerbes entstehen, sind jenen gleichzusetzen, die von Anfang an bestanden haben. Ausschließungsgründe werden auch dann für Teilnehmer wirksam, wenn sie sich auf am Wettbewerb mitwirkende Mitarbeiter des Teilnahmeberechtigten beziehen.

2.7.2. Sollte ein Projekt dezidiert in der Ausschreibung geforderte Auflagen nicht erfüllen, kann es von der Jury durch einen Beschluss mit einfacher Mehrheit ausgeschlossen werden.

2.7.3 Von diesen Richtlinien abweichende Bedingungen oder Vorbehalte eines Teilnehmers sind gegenstandslos und führen zum Ausschluss seines Projektes.

3. Besondere Richtlinien

3.1. Beurteilungskriterien

Innovation – Originalität des konzeptuellen Ansatzes

Umsetzung der Idee einer Heterarchitektur:

- Heterarchie versus Hierarchie
- Kommunikation von *real space* und *virtual space*
- Überlagerung (Gleichzeitigkeit) von Funktionen
- Synergie von Widersprüchen

Erweiterbarkeit des Projektes: design in progress

Resonanz mit dem Standort

3.2. Aufgabenstellung und Erfordernisprogramm

3.2.1. Beschreibung der Aufgabe

„Stellen Sie sich das folgende ON/OFF-Szenario vor: Sie betreten einen Raum und schalten statt Licht einen Datenstrom ein, der im Nu – eben wie das Licht – den Raum mit einer ganzen „Welt“ füllt – ihrer oder einer anderen. Und Sie befinden sich plötzlich im Louvre, auf dem Bazar in Kairo, im Innenraum einer Raumfähre unterwegs zum Mars oder einfach bei Ihnen zuhause. Eine Utopie? Keineswegs. Denn alles was Sie brauchen sind bloß ausreichende Mengen Daten – plus superschneller Datentransfer, plus superschnelle Rechnerleistung, plus die richtige Architektur. Und alles ist schon da – bis auf die richtige Architektur....“

(Auszug aus Georg Flachbart: mind21-der Geist der Netze, Vortrag am Institut für Wohnbau der Technischen Universität Graz am 20.4.2005 nachzulesen unter www.wohnbau.tugraz.at/mind21)

3.2.1.1. Definition des Prototyps:

mind(21)factory ist ein *Mixed-Reality Environment*, das keine spezifische Raumerfahrung vorschreibt, sondern gleichzeitig viele ermöglicht. Sie ist eine Produktions- und Forschungsstätte, ein Konsumtempel, eine Kommunikationsdrehscheibe, ein Themenpark, eine Kunstgalerie, ein Bildungszentrum. Eine universelle Schnittstelle zwischen unterschiedlichen Kulturen, zwischen Alt und Neu, zwischen Virtualität und Realität, zwischen Theorie und Praxis, zwischen Mensch und Technologie, zwischen Arbeits- und Freizeit, zwischen Politik und Gesellschaft. Oder ganz einfach ein homogener Ort des produktiven Nichts. Denn der Rohstoff digitale Information, der hier zum Prêt-à-porter-Wissen verarbeitet und gleichzeitig konsumiert wird, ermöglicht mannigfache Metamorphosen ohne zusätzlichen Raumbedarf. Kurz: *mind(21)factory* ist ein vielschichtiger (multilayered) Lebenspark für Alt und Jung, Groß und Klein, einfach für alle, die sich eine neue Subjektivität aneignen wollen, die notwendig sein wird für ein erfolgreiches Leben im Zeitalter des Globalen Netzes, dem Zeitalter der Differenz, Ambivalenz und extremer Offenheit.

Daher hat die *mind(21)factory* zwei Grundfunktionen:

- die Fabrikation des Prêt-à-porter-Wissens aus dem Rohstoff Information und
- die Fabrikation einer neuen Subjektivität für das 21. Jahrhundert, das Zeitalter des Globalen Netzes.

Das Prêt-à-porter-Wissen ist Wissen, das sofort – von der Stange eben – konsumiert werden kann und zum Handeln befähigt im Falle konkreten Handelns. Die neue Subjektivität ist eine Subjektivität, die die Grenzen zwischen Subjekt und Objekt auflöst - und somit sich selbst. 1 und 0 gleichzeitig.

Es liegt nun bei Ihnen, mit welchen zusätzlichen Funktionen, außer den zwei Grundfunktionen, Sie Ihre *mind(21)factory* ausstatten wollen. Denn: *mind(21)factory* ist ein heterarchitektonisches Multiversum, das überallhin expandiert.

3.2.1.2. Freie Standortwahl: (siehe auch 3.2.2 Ziele)

Um diese Expansion zu beschleunigen, ist *mind(21)factory* von Anfang an keine Insel, sondern ein Archipel, ein vernetzter Verbund von vielen *mind(21)factories* – wir sind viele (!), ein distribuiertes Schwarm. Zuerst europaweit, später weltweit. Eine weltumspannende ermöglichende Plattform. Das Internet der dritten Art.

Der Standort für eine *mind(21)factory* soll daher selbst bestimmt werden und den Bedürfnissen der jeweiligen Region, des jeweiligen Landes, des jeweiligen Ortes angepasst werden. Sie kann jedoch genauso gut ortsunabhängig konzipiert werden – einfach im Irgendwo..., unter-, ober- oder gar überirdisch, überall und nirgendwo zugleich. Als eine fliegende Untertasse, ein Heiligenschein oder ein U-Boot. (Diese Strategie würde übrigens Geld für die Entwicklungsarbeit für die Hülle sparen und mehr aus dem Etat übriglassen für Herstellung und Distribution von *mindware* – der begehrtesten Ware der nahen Zukunft. Obacht Architekten: Philosophie als Produktionskraft! Im Globalen Netz kann man auch mit Nichts reich werden. Hauptsache es ist produktiv, und nicht bloß reproduktiv.)

Die Genealogie des Projekts *mind(21)factory* hat auch im Nirgendwo begonnen, einem unterirdischen, in den stillgelegten Goldminen in der Stadt Kremnica in der Slowakei, und zwar am 20. Mai 2000, dem Jahr voller Hoffnung. (Mehr dazu auf www.scei.org).

Dort wurde auch ein konkretes Modell einer solchen *mind(21)factory* vom Mastermind des Projektes gemeinsam mit der Fakultät für Architektur der TU Bratislava konzipiert - mit allen erforderlichen Funktionen, die sie am Ort des Geschehens zu erfüllen hat. Sie ist im verwahrlosten Franziskaner Kloster am Hauptplatz von Kremnica lokalisiert. Eine detaillierte Aufgabenbeschreibung dieses Modells finden Sie auf www.wohnbau.tugraz.at/mind21.

3.2.2. Ziele:

Unter dem Motto *Creating Responsible Globality* werden mit dieser Aufgabenstellung folgende Ziele verfolgt:

im Allgemeinen die Erforschung von innovativen Lebens- und Arbeitsformen für den europäischen Kulturraum im Zeitalter des Globalen Netzes, dem Zeitalter der Differenz, Ambivalenz und extremer Offenheit, in dem der folgende kategorische Imperativ herrscht: *Ceaseless innovation and change.*

im Besonderen die Entwicklung einer praxisnahen, europa- bzw. weltweit übertragbaren wirtschaftlichen Modelllösung, in der der Anschluss benachteiligter Regionen ans globale Geschehen ohne großen Aufwand an Materialität und finanziellen Investitionen realisiert werden kann. Stichwort: Die Befreiung des Lokalen aus dem Gefängnis der Geographie durch Technologie. Ein zwar romantisches, aber erstrebenswertes Ziel, mit den folgenden greifbaren Nutzeffekten, die je nach Standortwahl erzielt werden können:

Wiederbelebung von vernachlässigten Lokalitäten, z. B. Industrie- oder Landschaftsbrachen, Revitalisierung und Neudeterminierung eines historisch wertvollen aber verlassenem Gebäudes, Identitätsbildung und *Upgrading* von undeterminierten urbanen Strukturen ebenso wie von wirtschaftlich weniger prosperierenden Gegenden Europas.

3.2.3. Besondere Hinweise zur Lösung der Aufgabe

In der Technologie, der Wirtschaft und der Politik der Nationen hat Reichtum in Form physischer Ressourcen an Wert und Bedeutung verloren. Was in der nahen Zukunft entscheidend sein wird, ist

a) die *entrepreneurial intelligence* (Peter Drucker), die eine permanente Innovation in Wirtschaft und Gesellschaft ermöglicht, damit die Menschen in der Lage sind, sich rasch neuen Entwicklungen (Emergenz des Neuen) anzupassen, und

b) der Zugang für möglichst breite Bevölkerungsschichten zu den distribuierten *Knowledge Spaces* der Informationsgesellschaft des 21. Jahrhunderts, in denen das Reale und das Virtuelle nahtlos ineinander greifen und vom Joch des Gegebenen befreien. Was hier die Menschen vorrangig lernen werden ist *l'Art d'Agir* (Michel Foucault).

Durch die Implementierung der IT-Infrastruktur für offene, verteilte und heterogene Anwendungsumgebungen in naher Zukunft dank des *next-generation computing* (Grid und Autonomic Computing, Ubiquitous und Quantum Computing) und durch die dadurch beschleunigte Integration des Virtuellen in architektonischen Räumen können neuartige Wohn- und Arbeitsräume auf der Basis von *mixed-reality environments* entstehen, die dem Einzelnen ein Agieren gleichzeitig auf lokaler und globaler Ebene ermöglichen. Ergebnis ist eine perfekte architektonische *Mélange* aus Materiell und Immateriell – (Stichwort Dislokation: die Abkoppelung räumlicher Wahrnehmung von geo-architektonischer Struktur), die zu erfolgreichen Lebensweisen in der „transnationalen Identitätslandschaft“ (Ulrich Beck) des Globalen Netzes befähigt und zur Schaffung einer *Responsible Globality* beiträgt. Unkonventionelle Synergien zwischen ON-line und OFF-line, zwischen privat und öffentlich, zwischen High-Tech und High-Mind, zwischen Tradition und Innovation, zwischen Wissenschaft und Entertainment, zwischen Arbeiten und Wohnen, zwischen unterschiedlichen Lebensformen und Kulturen, sollten bei der Verwirklichung dieser Ziele genutzt werden, kurz 0 und 1 gleichzeitig.

Der Ideenwettbewerb *mind(21)factory* fordert zur *Reimagination* and *Rekonstruktion* unserer Umgebung auf, die mehr und mehr durch Verbindungen (connections) bestimmt ist als durch Grenzen. Es werden hier keine reinen Fantasieprodukte erwartet, sondern möglichst gangbare, in der Praxis einsetzbare Lösungsvorschläge auf dem Weg zu einer *Heterarchitektur* der Zukunft, die als Quantenobjekt konzipiert ist und daher eher den Gesetzen der Quantenmechanik (1 und 0, OFF und ON gleichzeitig) als der klassischen Physik gehorcht. Einer Architektur, die keine spezifischen Raumerfahrungen vorschreibt, sondern alle ermöglicht. Einer Architektur der Freiheit sozusagen, in der räumliche Wahrnehmung von architektonischer Struktur unabhängig ist. Willkommen im Multiversum ... das es noch nicht gibt!

3.3. Art und Umfang der zu erbringenden Leistung:

Einreichung von Projekten, die im 21. Jahrhundert, oder erst im Rahmen dieses Wettbewerbes erarbeitet wurden und dem Prototyp der *mind(21)factory* entsprechen auf Datenträger (max. 1 CD oder 1 DVD mit Dateien im PC-Format) und als Hardcopy.

3.3.1. Mediale Präsentation auf Datenträger

in einem der PC-Formate: ppt, pps, avi, swf, wmv, html.
Genauere Angaben dazu werden noch bekanntgegeben.

3.3.2. Plakate:

maximal 2 Blätter in DIN A1 Hochformat.
Pro Blatt ist eine Verkleinerung (DIN A4) in Farbe beizulegen und diese auch in digitaler Version (pdf oder jpg) auf dem Datenträger hinzuzufügen.

3.3.3. Erläuterungsbericht:

3.3.4. **maximal** 2 Blätter DIN A4 Format sowie in einem PC-Format: doc, rtf oder pdf
Beschreibung der Konzeptidee und deren Umsetzung: in Deutsch oder Englisch,
eine **Kurzfassung** davon **in Englisch**

Das Deckblatt zum Erläuterungsbericht hat die Kennziffer, den Titel des Wettbewerbes und den Projektnamen zu enthalten.

3.3.4 Gegebenenfalls Modellfotos am Plakat und auf Datenträger.

3.4. Informations- und Kommunikationsplattform:

www.wohnbau.tugraz.at

Auf der Homepage des Institutes für Wohnbau wird laufend Informationsmaterial von den Auslobern und von interdisziplinären Fachleuten ergänzt werden.

Außerdem werden die Teilnehmer die Möglichkeit haben, Beiträge auf diese Plattform zu legen und mit den Autoren der Ausschreibung, mit Experten relevanter Fachgebiete und auch miteinander zu kommunizieren. Das Datum der Diskussionseröffnung wird noch bekanntgegeben.

3.4.1. Weitere links zum Thema mind21:

www.scei.org

www.mind21.com

www.latentutopias.at

www.medienphilosophie.net

3.4.2. Empfohlene Literatur / Medien

Georg Flachbart, Peter Weibel (eds), *Disappearing Architecture: From Real to Virtual to Quantum*, Birkhäuser, Basel 2005, ISBN 3-7643-7275-3.

(Dieses Buch, das den Begriff Heterarchitektur prägt, wurde im Hinblick auf den Wettbewerb mind(21)factory konzipiert und realisiert. Mit Beiträgen renommierter Theoretiker, Computerwissenschaftler, Medienkünstler und Architekten wie z.B. William J. Mitchell, David Deutsch, Peter Zoller, Jeffrey Shaw, Kas Oosterhuis, Hani Rashid, Elizabeth Diller, ortlos architects...)

Vilém Flusser, *Vom Stand der Dinge. Eine kleine Philosophie des Design*, Steidl, Göttingen 1993, S. 68–75. ISBN 3-88243-249-7.

Milos Forman, *Einer flog über das Kuckucksnest* (Film von 1975), DVD, Süddeutsche Zeitung | Cinemathek, 2005, ISBN 3-86615-023-7.

Ergänzungen der Literaturliste laufend unter www.wohnbau.tugraz.at/mind21

VERFASSERBLATT

zum Ideenwettbewerb *mind(21)factory*

Kennzahl des Projektes: sechsstellige Zahl

Projektname:.....

VERFASSER
Namen

Adressen

Telefonnummern

E-Mailadressen

.....
.....
.....
.....
.....

bei Bedarf erweitern

Universität:.....

Bankverbindung und Kontonummer des Bevollmächtigten:

.....
.....

Weitere Mitarbeiter anderer Disziplinen: Namen, Adressen und Fachbereich

.....
.....
.....
.....
.....