



Aktiviteter og ressourcer

Vi tilbyder medlemmerne af TEKNE:

- Matchmaking på tværs af faggrupper og organisatoriske skel (kunstnere, virksomheder, kulturinstitutioner, teknikere og forskere)
- Workshops for kunstnere og virksomheder
- Seminarer, konferencer, på-vej-hjem-møder m.m.
- Etablering af forsknings- og udviklingsprojekter
- Faciliteter til at producere værker og oplevelser inden for bl.a. visualisering, 3D, interaktionsdesign, elektronisk lyd og musik
- Ideudvikling for kunstnere
- Innovationsprocesser for virksomheder

Netværkets medlemmer kan deltage i netværkets aktiviteter til nedsat pris og i nogle tilfælde gratis.

De fire fagområder i TEKNE

• Visualisering og interaktion

Fagområdet ledes af professor Kim Halskov, Center for Avanceret Visualisering og Interaktion (CAVI), Aarhus Universitet

• Elektronisk lyd og musik

Fagområdet ledes af professor Wayne Siegel, Dansk Institut for Elektronisk Musik (DIEM), Det Jyske Musik-konservatorium

• Digital æstetik

Fagområdet ledes af lektor Søren Pold, Center for Digital Æstetik-forskning, Aarhus Universitet

• Rum, design og oplevelse

Fagområdet ledes af lektor Sven Erik Søfelt, Institut for Design, Arkitektskolen Aarhus

Igennem Alexandra Instituttet A/S er der desuden sikret forskningskompetencer inden for bl.a. softwarearkitektur og -udvikling, pervasive computing, positioneringsteknologi og trådløse systemer.

Kontingent

Årligt kontingent (ekskl. moms):

For kunstnere og freelancere er medlemskab gratis.

Virksomheder/organisationer med max. 10 ansatte: 5.000 kr.

Virksomheder/organisationer med over 10 ansatte: 9.000 kr.

Alexandra Instituttets medlemmer er gratis med i netværket (tilmelding kræves)

Arrangementer i netværket vil enten være gratis for medlemmer eller medlemmer vil få rabat i forhold til ikke-medlemmer.

Indmeldelse

Indmeldelse kan ske ved henvendelse til:

Lene Holst Mortensen, tlf.: 89 42 57 57

e-mail: info@teknet.dk

Kontakt

Netværksleder Anne Sophie Witzke, tlf. 89 42 57 62

e-mail: annesophie.witzke@alexandra.dk

Netværkskoordinator Kristian Krämer, tlf.: 89 42 56 83

e-mail: kristian.kramer@alexandra.dk

TEKNE Produktion, CAVI

Afdelingsleder Morten Lervig tlf. 89 42 56 38

e-mail: lervig@cavi.dk

TEKNE er støttet af midler fra Region Midtjylland og Århus Kommune.



TEKNE samler erhvervsliv, forskere og kunstnere, så de i fællesskab kan skabe innovation inden for digital kunst, oplevelser og produkter. Fordelen ved at samle de tre aktørgrupper er, at idéudvikling og konkrete tekniske løsninger tænkes sammen fra starten. Det sikrer brugbare, gennemtænkte projekter og produkter, som både har kreativ kant og relevans i en forretningsmæssig sammenhæng.

Jo mere tid, man investerer, jo større bliver udbyttet. Medlemmer kan vælge at fokusere mest på videndeling og networking ved at deltage i konferencer, workshops og på-vej-hjem-møder. Ønsker man at engagere sig dybere – f.eks. i udviklingen af et konkret projekt – så stiger tidsforbruget tilsvarende.

Udvikling og anvendelse

TEKNE arbejder på tværs af forskningsmæssige, kommercielle og kunstneriske interesser. Netværket har tre indsatsområder:

Digital kunst

It bruges i dag inden for stort set alle kunstarter – musik, billedkunst, performance, arkitektur – og er en uadskillelig del af udviklingen af nye kunstneriske udtryk, kulturelle former og oplevelser. Digital kunst og oplevelser kræver dog ofte et stort og dyrt apparat af teknologi, samt flere typer af faglige indsigter. TEKNE giver råd og vejledning på disse punkter og hjælper kunstnere med at udvikle projekter og formidle kontakt til relevante netværksmedlemmer.

Digitale museer

It giver kulturinstitutionerne mulighed for at formidle deres viden på nye måder. De digitale teknologier kan bruges til at skabe nye interaktive og oplevelsesbaserede udstillingsformer. Ved at bruge formidlingsteknologier som trådløs teknologi, sensorer, interaktive skærme og 3D lyd og billede kan man f.eks. "levendegøre" museernes udstillingsmateriale og give museumsgæsten mulighed for at interagere med det.

Digital oplevelsesbaseret markedsføring

Oplevelsesindustrien boomer. Væksten i denne branche er dobbelt så stor som i andre brancher, og det har konsekvenser for bl.a. markedsføring. Her handler det ikke længere blot om at præsentere produktet i sig selv, men om at iscenesætte det æstetisk og narrativt, så det skaber oplevelser hos forbrugerne. I TEKNE kan brand, teknologi og oplevelse tænkes sammen i en helhed. Med koblingen af it og kreativitet kan produkter og ydelser markedsføres på nye måder. f.eks. via 3D-visualiseringer og interaktivitet.

Deltagerstyret netværk

Medlemmerne har mulighed for at påvirke hvilke arbejds-temaer og aktiviteter netværket skal fokusere på og komme med konkrete forslag til sekretariatet. Der tages udgangspunkt i virksomheders, kulturinstitutioners og attraktioners behov.

Eksempler på aktiviteter i TEKNE

IMPACT – art in the age of climate change

TEKNE står bag den store nordiske kunstudstilling "IMPACT – art in the age of climate change". Det sker i samarbejde med den australske kurator Antoanetta Ivanova. IMPACT vil samle nogle af de mest interessante og nyskabende mediekunstnere i verden. Sammen med indflydelsesrige videnskabsfolk, miljøeksperter og kunst- og kulturkritikere vil kunstnerne i udstillingen og dens relaterede aktiviteter give deres fortolkning af den kolossale udfordring kloden står over for i forhold til klimaforandringerne. IMPACT er udpeget som "Årets nordiske udstilling 2008-2010" af Nordisk Kulturfond og den åbnes samtidig med FNs globale klimatopmøde i København i 2009.

Tekne Produktion

TEKNE Produktion er en producerende enhed der danner ramme om udvikling og produktion af digitale kunst- og oplevelsesprojekter. I denne forbindelse iværksættes kompetenceudvikling og vidensformidling. TEKNE Produktion er etableret i samarbejde med DIEM, Institut for Design på Arkitektskolen Aarhus og CAVI. TEKNE Produktion er et udviklingsprojekt i kulturaftalen mellem Kulturministeriet og Århus Kommune, og er af Kulturministeriet udnævnt til at være Nationalt Opdrag.

Danmarks mesterskaber i digitale medier

DMDM er en landsdækkende konkurrence for unge kunstnere og designere, der arbejder med digital kunst og oplevelser. Formålet med konkurrencen er at styrke det danske vækstlag inden for området, og konkurrencen henvender sig derfor til unge under 27 år. DMDM består af tre kategorier: "Fortællinger", "Flader" og "Relationer". Der kåres en vinder i hver kategori. Deadline for indsendelse af projekter er d. 28. april, og vinderne offentliggøres den 30. maj i Musikhuset i Århus. Læs mere om priser, regler og jury på www.dmdm.dk.

Mariko Mori – interaktiv formidling på ARoS

I regi af TEKNE er der udviklet en række interaktive formidlings-tiltag til den japanske interaktionskunstner Mariko Moris udstilling "Oneness" på kunstmuseet ARoS. Under overskriften "The Sound & Contemplations of Art" anvendes den nyeste teknologi til at præsentere de besøgende for sammenhænge og baggrunde for kunstnerens værker. Projektet er lavet i et samarbejde mellem ARoS, Zentropa Interaction, Interactive Spaces og centrale aktører fra Tekne.

Puzzleweasel - Danmarks første elektroniske huskomponist

Statens Kunstfond har for første gang udpeget en komponist fra den elektroniske musikverden til huskomponist. Hans navn er Peter Dahlgren – på den internationale musikscene kendt som Puzzleweasel. Kunstfondens tonekunstudvalg har valgt at lade TEKNE stå som værtsorganisation for den nye huskomponist, der på 12 måneder skal skabe fire originale værker for netværket.