

Orhan Kipcak / adm™

**Ausstellungen, Medienszenografien,
Mediendesign (Auswahl)**

Siehe auch: www.adm.at

2018 Die Welt ist wie sie ißt, interaktive Medien-Installationen mit/für den Partner Nofrontier, Schloß Hof,
2017 ASFINAG, interaktive Medien-Installationen mit/für den Partner Nofrontier, Linz,
2016 EIN-AUS-BLICK, Ausstellung, ORF-Funkhaus, Medienausstellung über Medien Design an der FH-JOANNEUM, Graz,
2015 Heritage, Ausstellung, Events, Festival Steirischer Herbst, als Kurator, Graz,
2014 Ghetto Design, Ausstellung, Events, Festival Steirischer Herbst, als Kurator, Graz,
2013 Ausstellungsbeitrag in der Dauerausstellung Gameplay im ZKM, Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe,
2010 - 2012, Baukultur Steiermark, Ausstellungsszenografie, Wanderausstellung in fünf Containern, Steiermärkische Landesregierung, verschiedene Spielorte,
2009, 16,7 millions colors, Medienfassade, Kunst im Öffentlichen Raum, Realisierung des Konzepts Günther Selichars, Landesmuseum Linz,
2008, Impulse, Ausstellung über österreichisches Design, Architektur und Medienszenografie, Kurator u. Ausstellungsdesign, Teil 1: im Österreichischen Designforum, Museumsquartier, Wien; Teil 2: im Museum für Angewandte Kunst, MAK, Wien,
2007, Robotance, Interaktive Medieninstallation, Roboexotica-Festival, Museumsquartier, Wien,
2006 - 2007 K-Dance(s), Video-Installation für die int. Medienausstellung Eine Frage (nach) der Geste, kuratiert von Tina Bara und Alba D'Urbano, Leipzig (2006) bzw. Rom (2007),
2006, Kalevala Dancebox, E-Learning für Tänzerinnen und Tänzer, Interaktive Medienarchitektur, Impulstanz Festival, sfd, Wien,
2005, Microstories Austria, Medienausstellung Österreichischer Kunst/Design-Hochschulen & Universitäten im Museum für Angewandte Kunst, MAK, Wien,
2005 - 2014, who's afraid of blue, red and green?, Kunst im Öffentlichen Raum, Konzept Günther Selichar, ua. LKH-Salzburg, Panasonic-Astrovision, Times Square, New York,
2004, ARSDOOM-2, Art Game als virtuelle Ausstellung, Zentrum für Kunst und Medien, ZKM, Karlsruhe,
2003, Carol Christian Poell - Mainstream - Downstream, Videoproduktion über den Mailänder Modedesigner, Museum für angewandte Kunst, MAK, Wien,
2003, Sinnlos, 2003, Videoproduktion über die Künstlergruppe Wochenklausur, Steirischer Herbst, Graz,

2003, Die falsche Geschichte, Medienszenografische Inszenierung, mit dem Autor und Regisseur Max Gad, Steirischer Herbst,
2002, Dilettanten, Ausstellung, Veranstaltungsreihe, Forum Stadtpark, Steirischer Herbst, Graz,
2002, Audiocompounder, Hörspielgenerator, On-Site/On Location, Intermedium 2-Festival, Bayerischer Rundfunk, München, ZKM, Karlsruhe,
2000, hightech/lowtech, Ausstellung, Event-Reihe, Forum Stadtpark, Steirischer Herbst, Graz,
2000, Adidas / Transalp, Community-Plattform für den Sportartikelhersteller Adidas, mit der Linzer Werbeagentur Reklamebüro entwickelt,
1999 - 2002, Projekte in Kooperation mit der Wiener Werbeagentur AHA-Puttner-Bates, Pitches, Umsetzungen für: Österreichische Lotto-Toto, Pearl, Mercedes, Billa,
1999 - 2001 miccom.cc, Content-Portal, an den Hamburger Medienkonzern PMM verkauft
1999, Vienna Sound Library, Onlineshop für Orchester-Musiksamples, seinerzeit die umfangreichste Sammlung von Musiksamples im Internet,
1997 - 2017, Internetakademie der Schule für Dichtung, jährlich mindestens eine experimentelle Online-Klasse, zuletzt Phont, eine Online-Soundschreibmaschine, Wien,
1997, Biennale Venedig - Die Wiener Gruppe, Medienszenografie, Österr. Pavillon, Venedig,
1996 - 1999, YOLA, Entwurfs- und e-learning-Plattform für Architektur- und Kunsthochschulen; TU-Graz, TU-Innsbruck, Hochschule für angewandte Kunst, Wien,
1996, mix und scratch with j.b.slik, Medieninstallation für Jörg Schlick, Galerie Artelier, Art Basel,
1995, ARSDOOM, Art Game als virtuelle Ausstellung, Ars Electronica, Linz,
1995, Wagners Wahn, Medienszenografie für Peter Weibels Medienoper, Ars Electronica, Linz,
1995 - 2015 MAK Design Info Pool, verschiedene digitale Informationssysteme über österreichisches Design, Museum für angewandte Kunst, MAK, Wien,
1994, Telematisches Museum, digitales Informationssystem, CD-ROM, über alle steirischen Kunst am Bau-Projekte, Neue Galerie, Graz,
1993 - 1996, Fond, Serie von interaktiven Medieninstallationen, Schleuse, Graz, Kunstverein, Graz, Museum des 20. Jahrhunderts, Wien,
1991 - 1993, Reuters, This is Reuters, Multimedia-Informationssystem über Börsen- und Mediendienste für osteuropäische Märkte, Reuters PLC, London,
1991 - 1992, Österreichische Energieverwertungsagentur, Interaktives Informationssystem, Medieninstallation, 1992 aktualisiert,
1991, Luigi Nono, Medieninstallation, Informationssystem, Musikuniversität Graz, Technova '91,
1990, Das Gefühlslabor, Bühnenbild für das Stück Ingomar v.

Kieseritzkys, Festival Steirischer Herbst,
1990, auf, und, davon interaktive Medieninstallation,
Informationssystem, Festival Steirischer Herbst, Graz.

Publikationen

In Vorbereitung: Aus dem Plotlexikon - Buchstabe S - wie Showdown;
Aus dem Plotlexikon - Buchstabe X - wie Xenophon; Aus dem
Plotlexikon - Buchstabe Y - wie Jyväskylä; MONO-Verlag, Wien, 2023,
Aus dem Plotlexikon - Buchstabe Z - wie Zentrifuge; in Kolik,
Zeitschrift für Literatur, Nr. 86, 2021,
Im Vorzimmer der Notationen, kurze Hörstücke nach einem Buchobjekt
von Emil Siemeister und Ferenc Jadi; Sendungskonzept, Produktion,
Sound Design Astrid Drechsler, ORF-Ö1-Kunstradio-Radiokunst, Wien,
gesendet am 25.4.2021,
Wer das Ziel erreicht, versäumt alles Übrige; Sendungskonzept,
Produktion, ORF-Ö1-Kunstradio-Radiokunst, Wien, gesendet am
10.5.2020,
Armut; Sendungskonzept, Produktion, ORF-Ö1-Kunstradio-Radiokunst,
Wien, gesendet am 24.3.2019,
wir halten (h)aus; Sendungskonzept, Produktion, ORF-Ö1-Kunstradio-
Radiokunst, Wien, gesendet am 18.3.2018 H. C. Artmann-Henri Chopin,
Sendungskonzept, Produktion, ORF-Ö1-Kunstradio-Radiokunst, Wien,
gesendet am 5.3.2017,
The Return of the Fanzine in Scriptum, Hrg. University of Jyväskylä,
Department of Arts and Culture Studies, Jyväskylä, 2016,
Fernhören, Sendungskonzept, Produktion, ORF-Ö1-Kunstradio-
Radiokunst, Wien, gesendet am 28.2.2016,
Arsdoom in The Pioneers of Game Art: From ArsDoom to SimBee, Hg.
Mathias Jansson, jag behöver inget förlag, Stockholm, 2015,
Mein Radio träumt, Sendungskonzept, Produktion, ORF-Ö1-Kunstradio-
Radiokunst, Wien, gesendet am 5.4.2015,
Totentanz adieu, Script für eine Videoproduktion; Hyperwerk / Max
Spielmann, Martin Schaffer, ua., Basel, 2014,
Karl Neubacher, Bedeutungsingenieur, in Karl Neubacher,
Medienkünstler 1926-1978, Hg. Günther Holler-Schuster, Peter
Pakesch, Birkhäuser Verlag, Basel, 2014,
(nicht) dabei / Fanzine, Diaspora, Niemals Finne sein, 3 Texte in
Jetzt Gemeinschaft - es kann nur alle geben, Hg. Andrea Iten, et
al., Hyperwerk Verlag, Basel, 2013,
Gespräch mit Michael Lenz in Sabine Scholl (Hrsg.): Die Praxis des
Schreibens, Kolik, Wien, 2011,
Graz als Europäische Kulturhauptstadt 2003, in Versorgerin #83,
Linz, 2009,
Orhan Kipcak on ArsDoom, ArsDoom II (1995-2005), engl., mit Mathias
Jansson auf gamescenes.org (visit.: 5.3.2014), 2009,
Mira, eine Mobile Soap mit Karin Cepin, in R. Scolik, J. Wippersberg
(Hrsg.): Mobile TV in Österreich - The Austrian Case, Münster: LIT-
Verlag, 2008,

VIPA. Virtual Space Design, Orhan Kipcak (Hrsg.): Wien: mono verlag. 2007,

Anmerkungen zu Mobile-TV In: R. Scolik, J. Wippersberg (Hrsg.): Was ist neu am neuen Fernsehen? Technik, Nutzung, Inhalt - digital, mobil, interaktiv. Münster: LIT-Verlag, 2007,

Didaktik von MediaArt In: R. Alton-Scheidl, E. Huber (Hrsg.): Kompetenznetzwerk Mediengestaltung. Alberschwende: Verlag Internationaler Medienverbund. 2007,

A Virtual Campus for Virtual Space Design mit Coates, Kühn, Mullins, Zupancic in: V. Bourdakis, u.a. (Hrsg.): eCAADe 24 - Communicating Space(s). Volos: University of Thessaly Press. 2006,

high-tech/lowtech, Orhan Kipcak (Hrsg.), Forum Stadtpark Verlag, Graz, 2004,

LKW Zeichensaal in open:24h - workground/playground, C. Kappl,, F. Wallmüller, et.al. (Hrsg.), Selene, Klagenfurt, 2003,

5 Internetklassen, Orhan Kipcak, Barbara Ruhsmann (Hrsg.): Wien: Passagenverlag. 2000,

Gedankengebäude - die Zeichnung als theoretisches Statement in Kursiv, Linz, 1998,

Arsdoom Art Adventure in Mythos Information, P. Weibel (Hrsg.), Springer, Wien, 1997,

Joint Venture in Liqueur (Kulturbeilage der Tageszeitung „Der Standard“), Wien, 1996,

Aus dem Bauch der Jury in Das letzte Haus / The last House, S. Reisner, P. Zinganel (Hrsg.), Hatje, Ostfildern, 1995,

Vorwort zu 40X, HdA , (auch als Herausgeber), Graz, 1993,

Beiträge in Architektur als Engagement, HdA, Graz, 1993,

Grazer Pragmatismus in bauwelt, Berlin, 1991,

Das Haus als Untermieter der Garage mit D. Wintschnig in bauwelt, Berlin, 1990,

Lüfterl in Kunst an der Wand, Thümmel (Hrsg.), Graz, 1988, Beiträge in Wohnbau in der Steiermark 1980-1986, HdA, Graz, 1986,

1987 - 1991 regelmäßig Beiträge für Audiomax, ORF-Radio,

1989 - 1990, Mitherausgeber von auf, und, davon, (1-3), Zeitschrift des Festivals Steirischer Herbst, Graz (mit Horst Gerhard Haberl, Werner Krause, Peter Strasser),

1988 - 1990, in Die Furche, Wien, Thema Architektur,

1987 - 1990, in Kleine Zeitung, Graz, Thema Architektur,

1984 - 1986, in architektur aktuell, Wien.

Auswahl F&E-Projekte mit adm™

1998 - 1999, MadMud, EU-Projekt im IST-Forschungsprogramm über Voraussetzungen und Möglichkeiten der Verwendung digitaler Instrumente in Museen. Konsortium: adm™, europäische Designmuseen, europäische Hochschulen und Forschungsinstitute. Zuständigkeiten:

Proposalentwicklung, WP-Leader, Technik, Standardisierung, Thesauren, Prototyping.

2002 - 2004, SCALEX, EU-Projekt im IST- Forschungsprogramm über personalisierte, interaktive Ausstellungsumgebungen für Museen. Konsortium: adm™, FH-Joanneum, Medienkunstzentren, europäische Technische Museen. Zuständigkeiten: Proposalentwicklung, WP-Leader, User Definition, Interaction Design, Interface Design, ausstellungs- und medienzenografische Themen.

2002 - 2004, Equal-Artworks, EU-Projekt im Equal-Programms zur Schaffung einer Plattform für die Vernetzung von sozialen NPOs mit kulturellen Initiativen die für diese NPOs als kreative Dienstleister auftreten. Konsortium: adm™, ÖKS, europäische NPOs, Initiativen, Universitäten. Zuständigkeiten: Proposalentwicklung, WP-Leader, Interaktionsdesign, technische Entwicklung, Evaluierung.

2005 - 2007 DESI, nationales IP-Projekt der adm™ zur Entwicklung von Instrumenten für multimediale Ausstellungsumgebungen, Erlebnis- und Informationsräume die individuell auf Besucherverhaltensweisen reagieren. Die Ergebnisse des Projekts wurden in drei prototypischen Ausstellungen eingesetzt.

2005 - 2007 MAK-Spezialarchiv Designpioniere, Nationales Forschungsprojekt des Jubiläumsfonds der Österreichischen Nationalbank zur Entwicklung einer Online-Forschungsplattform, die sich österreichischen Design-Pionieren widmet und Repositorien für Spezialausstellungen anlegt. Konsortium: adm™, Museum für angewandte Kunst, MAK, Wien.

2005 - 2008, VIPA, EU-Projekt im E-Learning-Forschungsprogramm zur Entwicklung eines transnationalen virtuellen Campus sowie einer Forschungsplattform für europäische Architekturuniversitäten im Bereich Virtual Space Design bereitstellt. Konsortium: adm™, fünf europäische Architekturfakultäten, Game-Industrie-Partner. Zuständigkeiten: Projektleitung, Proposalentwicklung, Interaktionsdesign, technische Entwicklung, Evaluierung. VIPA wurde als Best-Practice-Projekt zum E-Learning Cluster Meeting 2007 nach Brüssel eingeladen.

Auswahl F&E-Projekte für die FH-JOANNEUM:

2004 - 2007 WadLLab, Nationales FFG-Projekt zum Kompetenzaufbau im Bereich 3D-Design und Interaktionsanalyse, Aufbau eines Wahrnehmungslabors. Zuständigkeiten: Projektleitung, Forschungsprogramm, Projektakquisition.

2005 - 2007 ConGenetic, Nationales Forschungsprojekt des Zukunftsfonds zur Entwicklung und Gestaltung von intuitiven Visualisierungsinstrumenten für Genom-Expressionsdaten Konsortium: FH-Joanneum / Informationsdesign, TU-Graz, Inst. f. Bioinformatik, Zuständigkeiten: Proposalentwicklung, Interface-Konzepte.

2005 - 2007 Kompetenznetzwerk Mediengestaltung, Nationales FFG-Projekt zur Entwicklung von Benchmarks in der Design-Lehre und -Forschung, Zuständigkeiten: Projektleitung FHJ, Entwicklung von Benchmark-Szenarien, Kooperationen.

2011 - 2012 Wissensvermittlung LA21, EU-Projekt im LEADER-Programm zur Entwicklung nachhaltiger Kommunikationsstrategien in den LA21 Regionalentwicklungs-programmen. Zuständigkeiten: Proposalerstellung, Projektleitung.

2012, Fashion Advisor, FFG-Projekt zur Entwicklung neuer Interaktionsparadigmen für Webshops. Partner: FH-Joanneum / Informationsdesign, Smart Information Systems GmbH. Zuständigkeiten: Proposalentwicklung, Interaktionsdesign, Projektleitung.

Projektleitung bei Drittmittel-Kooperationen; Interaktionsdesign, Visualisierung, Interfacedesign ua. für: Liebher AG (2009 - 2012), ZÜCO AG (2011 - 2012), Brainlink GmbH. (2011 - 2012), KWB GmbH (2008 - 2015).