

DIE KUNST IM ZEITALTER DER TECHNISCHEN PARTIZIPATION

INTERVIEWREIHE

Nele Neitzke, Lukas Löcker, Martin Honzik, Robin Klengel



DIE FABRIKANTEN

„Unsere nächste große Herausforderung wird sein, wie wir diese Innovationen aus dem Digitalen auf die Holz- und Stahlbühne bringen.“



NELE NEITZKE

„Die Frage war, ob wir das irgendwie schaffen und nicht nur die berühmte Kamera, Reihe 7, Mitte, in der Totalen aufstellen“

Ich bin ja gefühlt die Oma, die immer Angst hat, das Internet zu löschen.“ Im Gespräch mit Nele Neitzke merkt man schnell, dass diese humorvolle Selbsteinschätzung nicht ganz stimmen kann. Nicht nur wegen Corona führt sie das Junge Theater gemeinsam mit ihrem Team in Richtung digitale Partizipation. Was dabei gut, aber auch schlecht verlaufen ist, spricht sie offen an.

Welche Erfahrungen haben Sie mit der Nutzung von hybriden Möglichkeiten gemacht?

Wir haben überlegt, wie wir Produktionen, die wir am Jungen Theater machen, in eine interessante digitale Form bringen könnten. Die Frage war, ob wir das irgendwie schaffen und nicht nur die berühmte Kamera, Reihe 7, Mitte, in der Totalen aufstellen. Zuerst haben wir es mit einem Faust Monolog Short Cut probiert, da es hieß Ein-Personenstücke sind das sicherste. Wir haben ein wenig herumprobiert und sind darauf gekommen, dass

es am besten funktioniert, wenn der oder die Schauspieler:in die Kamera selbst hält. Es bekam dann eine gewisse Youtube-Ästhetik. Wir haben es dann noch mit einem größeren Stück probiert und da fingen dann die Probleme an. Die Frage, wie finde ich einen Rahmen für eine theatrale Vorstellung, die nie ein Publikum gesehen hat. Wie kriegen wir eine Bühneninszenierung von Alice im Wunderland in eine Onlineversion transferiert. Wir haben schnell gemerkt: Je mehr Menschen beteiligt sind, desto mehr Zeit braucht es. Wir versuchten es mit drei Kameraperspektiven, das war jedoch noch lange nicht das, was wir gerne gehabt hätten und wir haben gemerkt, für Kinder funktioniert das nicht. Für die ist das nicht interessant. Nach diesem zweiten Versuch haben wir gesehen, das kann so nicht weiter gehen, es dauerte alles viel zu lange. Wir wollten es irgendwie schaffen, wieder live vor Publikum zu spielen. Wir haben einen Versuch mit Schulklassen gestartet, bei dem wir live gespielt und es dann auf die Bildschir-

me der Schüler:innen übertragen haben. Aber auch das war für die Kinder zu langweilig. Wir haben uns dann entschlossen, dass wir für Kinder unter 10 Jahre keine digital übertragene Inszenierungen mehr versuchen, da es nicht funktionierte. Für die Kleinen haben wir nur noch Live-Online-Lesungen angeboten.

Wie ging es dann weiter? Habt Ihr Lösungen gefunden?

Was für uns gut funktioniert hat, jetzt nach drei Jahren Erfahrung: Je interaktiver, desto besser. In ganz unterschiedlichen Variationen, also von ganz einfachem Entscheidungsmustern bis zu ausgefeilteren Branching Narratives, also mehrere Entscheidungen treffen zu können, die Auswirkungen auf das Stück haben. Zum Beispiel in Szene 3 trifft man eine Entscheidung und die hat Auswirkung auf etwas, was in Szene 5 passiert. Das interessante für die Schüler:innen ist die Entscheidungsminute, in der sich die Klasse die Köpfe zerredet, welche Ent-

scheidung getroffen werden soll. Wenn sie hinterher sagen: Ah, da wäre dann was anderes passiert. Können wir das nochmal machen? Und uns für eine andere Variante entscheiden? Wir hatten auch ein Stück, das wie ein Escape Room aufgebaut war. Die Schulklasse war Online zugeschaltet, zwei Statist:innen waren aufgeteilt in zwei Räumen und haben die Schüler:innen mit Kamera mitgenommen und man musste herausfinden, wo die Bewohner:innen dieser Räume sind. Sie hatten die Chance, mit Hilfe der Statist:in die Zimmer zu durchsuchen und zwei Schauspieler:innen haben mitgehört und sind in bestimmten Situationen in die Zimmer gegangen, um zu beschleunigen, zu verlangsamten oder für Ruhe zu sorgen. Das war interaktionsmäßig das Aufwendigste, da

Ich habe die Vermutung, dass wir bei so offenen Formaten auch ein wenig in den Gaming-Bereich hineinschauen müssen. Wie Dramaturgien gerade in Open-World-Spielen funktionieren. Natürlich gibt es gewinnorientierte Spiele, aber ich glaube, es gibt auch Spiele, die anders funktionieren.

Haben Sie schon Projekte gesehen, bei denen die digitale Welt auf die Bühne geholt wurde?

In Augsburg haben sie eine eigene Digitalsparte am Staatstheater. Die haben eine Oper gemacht. Da hat das gesamte Publikum eine VR-Brille bekommen und musste diese zu einem bestimmten Zeitpunkt im Stück aufsetzen. Das Stück läuft dann mit Live-Sprecher:innen und Sänger:innen auf der Bühne weiter. Das ist beim Publikum sehr gut angekommen. Auch wenn in einigen Häusern bestimmte Projekte gut funktionieren, habe ich das Gefühl, es ist noch ein ziemliches Herumprobieren.

Welche künftigen Projekte planen Sie im Bereich Kunst zwischen analog und digital?

„Wir sind Teil eines EU-weiten Projektes, PlayOn!, das im Rahmen von Creative Europe europaweit vernetzt ist und über vier Jahre geht“. In dieser Zeit geht es darum, jeweils mindestens eine Produktion zu machen, die sich den Kernthemen widmet. Das erste Thema war Gaming, also Gamingstrukturen zu übernehmen. Das Zweite war im weitesten Sinne immersive Technologien und das Dritte ist, sozusagen die ersten beiden zu vermischen und in den Stadtraum zu bringen, also unsere Bühnen zu verlassen. Da überlegen wir uns gerade, in welcher Form wir da arbeiten wollen. Uns interessiert, wie bekommt man ein Stück in den Stadtraum, ohne dass es beliebig in seiner Form ist. Wir überlegen gerade, Liebesgeschichten aus Linz über eine App zu erzählen. Wir sind gerade mit einer Firma im Gespräch, die eine App entwickelt hat, die mit geobasierten Punkten arbeitet. Man hat dabei die Möglichkeit, Bild, Audio und Augmented Reality (AR) zu nutzen, die immer startet, wenn man einen bestimmten Ort erreicht. So wollen wir die Menschen durch die Stadt führen. Wir suchen Menschen aus Linz, die uns Geschichten erzählen. Zum Beispiel am Schlossberg bei einem Picknick unter der Linde, da gab es den ersten Kuss. Wir erzählen dann diese Geschichte unter dieser Linde und man hat die Möglichkeit mit AR sich via QR-Code oder Symbol in diese Geschichte reinzufinden, um es dann via Social Media zu einer Art Archiv aus Liebesgeschichten aus Linz zu machen. Mit Hashtags wie zum Beispiel #linzliebe. Wir wollen es zu so einer Art Krake werden lassen. Das Projekt ist noch sehr im Rohen, die Premiere soll im April 2024 sein. ■



„Auch wenn in einigen Häusern bestimmte Projekte gut funktionieren, habe ich das Gefühl, es ist noch ein ziemliches Herumprobieren.“

ohne Publikum nichts passiert ist. Interessant war, Erwachsene tun sich deutlich schwerer, jemanden durch ein Zimmer zu schicken als Jugendliche. Aber auch dass in diesen digitalen Räumen die Partizipation des Publikums viel einfacher möglich ist, als im Bühnenraum.

Das heißt, dass die Schauspieler:innen offener sein müssen als früher und den Dingen ihren Lauf lassen müssen. Das ist ja gar nicht so leicht. Wie denken Sie darüber?

Ich hatte mal eine Podiumsdiskussion und da wurde die Frage gestellt, ob es neue Texte braucht. Ich finde nicht. Was es aber braucht, ist eine neue Dramaturgie. Wie muss man eine Veranstaltung strukturieren, bei der man nicht weiß, wo sie hin geht? Wie bekommt man trotzdem einen dramaturgischen Bogen hin? Wie setzt man gute Plotpoints in so eine Geschichte?

Was wünschen Sie sich für Ihre Arbeit? Lieber wieder zurück, wie es vorher war?

Zurück geht sowieso nicht mehr. Der Zug ist abgefahren. Ich bin natürlich dafür, die interaktive Arbeit weiterzuführen. Unsere nächste große Herausforderung wird sein, wie wir diese Innovationen aus dem Digitalen auf die Holz- und Stahlbühne bringen. Daran arbeiten wir gerade. Wie kann es funktionieren, in einem gemeinsamen Raum zu sitzen und mit digitalen Elementen zu arbeiten. Ich glaube, es muss so weiter gehen und man muss sich auch weiter damit beschäftigen. Wir müssen dringend was tun, aber uns fehlt auch ein Stück weit die Expertise. Wie kommt man zu Menschen, die sich in diesen digitalen Welten fluent bewegen können und gleichzeitig ein Interesse am Theater mitbringen. Diese ganzen Digitalexperimente sind wahnsinnig teuer. Ich würde mir wünschen, dass es kleine Labs gibt. Also kleine Labore, in denen man ausprobieren kann, ohne den Druck, dass in zwei Monaten der Vorhang vor 500 Zuschauern hochgehen muss. Und eben auch sehr viel wegschmeißen kann, was nicht sinnstiftend im Theaterkontext ist. Aber dazu muss man erstmal lernen.

Neben ihrem Studium in Literatur- und Erziehungswissenschaften arbeitete Nele Netzke bereits nebenbei als Regieassistentin und wurde 2007 am Theater Ulm engagiert. 2012 wurde sie Leiterin des Jungen Theaters am Mainfranken Theater Würzburg. Im Jahr 2016 wechselte die gebürtige Hannoverin ins Landestheater Linz und ist seither künstlerische Leiterin des Jungen Theaters am Landestheater Linz.

„Analog und digital:
Allgemein finde ich
wichtig, dass es kein
entweder oder gibt und
keine Hierarchie.“



LUKAS JAKOB LÖCKER

„Ich möchte keine gewinnorientierte, monetär gedachte Optimierung, sondern Möglichkeiten zu spielen und sich auszuprobieren.“

Wenn man die Arbeiten von Lukas Löcker betrachtet, erkennt man sofort sein großes Interesse am „transformativen Prozess zwischen analog und digital“. Er ist nicht nur umtriebiger Künstler, sondern gibt sein Wissen auch an seine Studierenden weiter. Musik und Sound sind dabei seine ständigen Begleiter.

Haben Sie bereits Erfahrungen mit der Vermischung von analog und digital gemacht?

Definitiv. Ich arbeite sozusagen an der Schnittstelle. Es führt oft dazu, dass der Outcome aber dann trotzdem entweder - oder wird und nicht die Verbindung. Die Verschränkung findet aber oft auch erst bei der Rezeption statt, oder findet vermeintlich statt. Dazu eine witzige Geschichte: Ich habe eine interaktive Soundinstallation gemacht. Die Installation war in einem abgedunkelten Raum, in dem zwei Tonbänder standen. Ich wollte, dass Menschen hinein gehen und

sich dem ganzen nähern. Dadurch hörte man dann die eigenen Schritte, weil ein Tonband aufgenommen hat und das andere Gerät die Töne wiedergab. Ich habe mehr oder weniger eine Tonbandschleife gebaut, mit einem Delay. Ab den Zeitpunkt, an dem man seine eigene Stimme hört, weiß man, wie die Installation funktioniert. Ich wollte Interaktion zwischen Menschen mit Interesse an Technik als kommunizierende Wesen in einem räumlichen Kontext wahrnehmbar machen. Wenn man hineingeht hört man nur Raum - wenn man spricht hört man Stimmen, also menschliche Interaktion. Spannend daran war für mich, dass eine internationale Studierende von mir wissen wollte, mit welcher Technologie diese Installation umgesetzt wurde. Was eingebaut wurde, wie es programmiert wurde. Ich habe anfangs die Frage gar nicht verstanden. Für mich war klar, da ist ein Magnetband, sonst nichts. Dieses analoge Setting des obsoleten Mediums entsprach nicht dem Kontext, da die Installation im AEC war,

dem Museum der Zukunft. Keine:r hat mit dem gerechnet.

Welche Erfahrungen haben Sie als Lektor an der Kunstuni mit Studierenden zwischen analog und digital gemacht?

Vor eineinhalb Jahren, während der Pandemie, habe ich mich mit den Studierenden mit dem Thema Interface auseinandergesetzt. Interface - die Zwischenfläche oder Begegnungsfläche, die uns im realen Raum als Oberfläche begegnet. Bei einem Vortrag wurde das Interface zurückgeführt zu einem Fenster wie bei einem klassischen Schalter im Postamt.* Dahinter ist ein großes System an Verteilung und systematischen Notwendigkeiten und als User geht man mit einem Brief dort hin und möchte etwas von diesem System. Man muss mit dem System interagieren. Im *splace am Hauptplatz* gehen viele Menschen bei diesen großen Fenstern vorbei. Meine Frage, die ich mit den Studierenden gestellt habe, war, wie kann man Lösungen finden, dass

* vgl. Galloway, Alexander, *Außer Betrieb: Das müßige Interface*, Köln, 2010

diese Räume eine Interaktion für diese Menschen ermöglichen? Der Titel war „METAMORPH:WE – Transformation on Display“. Die Pandemie brachte die Notwendigkeit, hauptsächlich über Smart Devices zu kommunizieren. Und was passiert, wenn ich so eine Oberfläche, wie die des Smartphones, mit einer großen Glasfläche, wie sie dort ist, kombiniere? Es war eigentlich ein Pop Up Labor. Wir haben einen großen Screen ins Fenster gestellt, in dem ein permanenter Zoomcall lief, in den man über einen QR-Code einsteigen konnte, der daneben war. Darauf konnte man die Person im Raum sehen. Im Raum waren Studierende, die Projekte vorstellten, Gastvortragende oder auch ich habe von dort aus meine Lehrveranstaltungen abgehalten. Man konnte also mit dem QR-Code über diese Oberfläche, der Surface, die als Interface diente, mit der Person im Raum kommunizieren.

Was lehren Sie an der Kunstuniversität Linz?

Ich lasse mich gerne auf Unsicherheiten ein. Unregelmäßigkeiten des Mediums nehme ich als Mehrwert auf. Ich versuche das auch den Studierenden weiterzugeben. Somit weiß ich zu Beginn des Semesters nie, was am Ende rauskommt. Alle Studierenden dürfen ihre Themen selbst aussuchen. Die Titel der Lehrveranstaltungen, die ich leite sind schlicht Sound 1 und Sound 2. Die Zweite hat den Subtitel: Klang & Gestaltung. Dabei hin-

wie kann man Klang gestalten? Welche Möglichkeiten gibt es? Instrumente, Interface als Zugriff zu Parametern, die den Klang verändern. Als Beispiel hatte ich zwei Studierende, die ein Armband nutzen, das dynamische Daten sammelt, je nachdem wie sich das Band bewegt und sich die Muskelspannung verändert hat. Sie haben diese Daten dann über MaxMSP in Ableton Live eingebunden und dadurch Parameter des Klangs ihrer Drum and Bass Produktion Live gesteuert. Einerseits haben sie Musik gespielt und andererseits haben sie durch Gestik den Sound steuern können.

Worauf müssen wir bei der Verwebung von analog und digital achten?

Allgemein finde ich wichtig, dass es kein Dualismus bleibt und keine Hierarchie reproduziert. Beides hat verschiedene Qualitäten und Vor- und Nachteile. Wenn man ein gewisses Bewusstsein in den Entscheidungen, wie man sich dazu positioniert, mitdenkt, vermeidet man viele Gefahren. Vorzugeben, etwas zu beherrschen, was man nicht kann, ist eine Gefahr. Wenn ich eine interaktiv-mediale Ausstellung im Metaverse konzipiere, würde ich so tun, als würde ich es verstehen, aber mich dabei nicht wohlfühlen, weil ich weiß, ich kann es nicht. Da wird es für mich eindeutig, wenn ich mich mit etwas beschäftigen möchte, dann brauche ich ein Grundgerüst an Wissen oder muss Research betreiben. Das „So-zu-tun-also“, ist für mich als Besucher immer etwas, was mich rausnimmt. Wenn ich das Gefühl habe, es gibt keine Authentizität, verliert es die Aura. Wenn es ein technisch hoch komplexes Ding ist, nur damit es technisch hoch komplex ist, man es aber nicht einsetzen kann, kann ich damit nichts anfangen. Etwas subversiv einzusetzen, zeigt oft mehr Verständnis für ein Ding, als wenn man es richtig anwendet. Es also zum Eigenen macht.

Gibt es aktuell „hybride“ Projekte, an denen Sie arbeiten?

Ich habe eine Radiosendung auf Radio Fro, die Tape That heißt, bei der es um Kassetten geht. Das ist ein fortlaufendes Projekt. Früher hat man Songs aus dem Radio auf Kassette aufgenommen, um sie zu speichern. Jetzt lade ich Menschen ein, die Kassetten mitnehmen, die wir dann hören und im Anschluss darüber

reden. Eine recht simple Sendung, was aber eine bewusste Entscheidung war, dadurch, dass wir die Kassetten in der Sendung spielen, kommen sie danach ins Cultural Broadcast Archive. Sie werden digitalisiert, um gespeichert zu werden. Also genau der umgekehrte Prozess, den ich als Kind gemacht habe. Eine Übersetzung im doppelten Sinn.

Welche Entwicklungen erwarten Sie im Bereich Kunst zwischen digital und analog?

Mein persönlicher Wunsch wäre, dass es in der Entwicklung eine Mehrstimmigkeit gibt – also keinen Dualismus. Es geht leider auch sehr oft um Verkauf und finanzielle Bereicherung. Egal von wem. Meistens gar nicht von den Künstler:innen selbst, sondern von Gallerist:innen und Entwickler:innen. Ich hoffe, dass es mehrstimmig bleiben darf und keine Reproduktion eines patriarchalen hierarchischen Systems wird. Was leider oft passiert, wenn man unsere Werte in das digitale System einschreibt. Ich möchte keine gewinnorientierte, monetär gedachte Optimierung, sondern Möglichkeiten zu spielen und sich auszuprobieren.

Haben Sie Erfahrungen im Erleben von Kunst im Dazwischen von digital und analog gemacht?

Mir fällt eine Arbeit von Stefan Tiefengraber ein. Ich kann leider den Titel nicht wiedergeben, da diese bei ihm immer sehr schwierige Zahlen- und Buchstabenreihen sind. Er zerlegt Dinge, die mit Batterien funktionieren und greift direkt auf die Platinen. Dadurch entstehen Kurzschlüsse und diese „Fehler“ nutzt er, um Bild und Sound zu generieren. Ich habe diese Performance live im AEC gesehen. Die Bilder überträgt er auf kleine Bildschirme und sie werden auch mit Beamer hinter ihn projiziert. Aus zerlegten Kinderorgeln oder Walkmans. Er steuert so mit den Händen Bild und Sound. Sowa kann man zwar aufzeichnen, aber um es zu erleben, muss man dort vor Ort sein. ■



„Wenn ich das Gefühl habe, es gibt keine Authentizität, verliert es die Aura.“

terfragen wir immer die bidirektionalen Bezüge von Klang und Gestaltung. Also warum sieht ein Plattencover einer bestimmten Band genau so aus, wie es aussieht. Das ästhetische Klangbild mit dem Gestalterischen im Raum verbunden und nicht akustisches Klangdesign. Ich gebe den Studierenden Raum, sich der Sache zu nähern und setze es sehr breit an. Manche Studierende nehmen die Worte Klanggestaltung und überlegen sich,

Lukas Löcker ist Künstler, Lektor an der Kunstuni Linz, Sendungsmacher bei Radio Fro und DorfTV und Teil des Kollektivs Backlab. Er spricht über seine Erfahrungen mit Kunst zwischen analog und digital.



„Wir sind Zeitzeugen einer Entwicklung aus einer Fiktion in die Realität.“

MARTIN HONZIK

„Wir wurden selbst Opfer der digitalen Transformation“

Wenn man aus dem Fenster des Büros von Martin Honzik blickt, sieht man die gläserne Fassade des Ars Electronica Centers. 38.500 LEDs beleuchten das Gebäude in wechselnden Farben und spiegeln sich in der nur wenige Meter entfernten Donau wider.

Wie waren die Erfahrungen mit dem AEC-Festival 2020, welches pandemiebedingt fast ausschließlich Online stattgefunden hat?

Schrecklich, aber auch wichtig. Im September 2020 wurde die Kultur ganz hintenangestellt. Wir wollten die Bühne, die uns zur Verfügung stand, weiterhin nutzen, koste es was es wolle. Vom größten Ars Electronica Festival aller Zeiten, 2019 in der Postcity, mit einem riesigen Team, das für ein Festival in der realen Welt ausgelegt war, haben wir in der Produktion auf eine reine Streaming Plattform umgestellt. Wir haben uns in kurzer Zeit neu erfunden, hatten dabei aber nicht die Zeit,

Menschen mit den erforderlichen Skills zu rekrutieren. Dementsprechend war die Herausforderung enorm.

Wie haben Sie diese Herausforderung bewältigt?

Wir haben uns als Team filetiert und selbst evaluiert. Wir stellten uns die Frage, was die grundlegenden Dinge sind, die wir machen müssen. Dabei sind wir auf zwei Punkte gekommen: Die Gartenmetapher und die Veranstaltung am Universitätscampus. Wir haben es geschafft, dass 500 Menschen teilnehmen durften.

Die Gartenmetapher?

Wir machten sozusagen eine internationale Gartenshow. Sprich, die Leute, die nicht kommen konnten, jedoch gekommen wären, sollten dort, in einem eigenen Garten, wo die Risiken und Herausforderungen im Bezug auf Corona überschaubar sind, versuchen, ein Event zu veranstalten. Sie sollten zumindest probieren, Menschen dorthin einzuladen und sich

mit den Behörden auseinandersetzen. Ziel war es, mindestens eine Person in die normale, für Publikum zugängliche Veranstaltung zu holen. Wir haben lediglich als Plattform agiert und die Menschen in diesen Gärten zu Wort kommen lassen.

Inwiefern waren diese Erfahrungen bereichernd?

Nach dem Festival 2020 wurde eine Arbeitsgruppe erstellt, die evaluierte, was in dieser Zeit passierte. Wir wurden selbst Opfer der digitalen Transformation. Streaming, Break-Out-Sessions, Ticketing und das dazu nötige technische Knowhow mussten wir uns blutig erarbeiten. Die Frucht aus dieser Arbeit ist unsere „Future Thinking School“, mit der wir ein richtig gutes Onlineformat geschaffen haben, mit dem wir das Museum online weitervermitteln.

Worauf muss man bei hybrider Partizipation achten?

Die Art und Weise, wie man das Ziel er-

reicht, bekam bei uns 2020 plötzlich eine Dimension, dass wir aufpassen mussten, nicht den Blick auf die Qualität des Outcomes zu verlieren. Es war eine Ambition, die wir in unserer Konstellation noch nie hatten. Die große Aufgabe war es, das Broadcasting auf eine gute Streaming Qualität zu bringen und nicht nur mit ein paar Webcams, von denen wir zu diesem Zeitpunkt alle schon genug hatten, die Veranstaltung zu übertragen. Dabei war wichtig zu beachten, wie das Licht fällt, wie der Schnitt gesetzt wird und man sich Gedanken macht, was genau auf den Bildschirmen zu sehen ist.

Welche Chancen sehen Sie beim Verweben von digitalen und analogen Räumen?

Wir glauben trotz des Missbrauchs der digitalen Umgebung immer noch daran, dass es einen durch Technologie gestalteten, übergeordneten Raum gibt, der uns über politische Grenzen hinweg zu globalen Bürger:innen macht. Wir haben, auch in Bezug auf den Konflikt in der Ukraine, gefragt: What is risk? Wir dachten an die Ukrainer:innen, aber auch an Russ:innen, die wie in alten Kriminalfilmen Kritik nur noch zuhause bei laufendem Wasserhahn äußern können. Aus diesem Kontext haben wir den Preis State of the Artist entwickelt und die Frage, wo gibt es Künstler:innen, die ihre Meinung nicht frei äußern dürfen, global gestellt. Natürlich mit dem Wissen über die Gefahr, dass Russland mit Hacker:innen diesen Raum gefährden. Deshalb sind wir mit dem Chaos Computer Club in Kontakt getreten, um eine sichere Umgebung zu gestalten und den Künstler:innen die Möglichkeit zu bieten, dass sie ihre Projekte einreichen konnten, ohne dass ein Regierungsvertreter vor der Tür steht.

Wie verändern sich künstlerische Werke durch das Verweben von analog und digital?

Die digitale Transformation ist ein Prozess über Generationen. Wir sind Zeitzeugen einer Entwicklung aus einer Fiktion in die Realität. Die Fiktion war, dass irgendwann überall ein Computer steht. Plötzlich befinden wir uns in einer Zeit, in der das Digitale nicht mehr nur die Frage der IT-Techniker:innen ist. Es betrifft uns jetzt alle. Das Digitale ist überall. Und Jahr für Jahr sieht man eine neue Generation von Digital Natives, die in einer anderen Welt leben und dabei Hoffnung geben. Eine Generation, die rausgeht und das Problem in seiner wirklichen Skalierung erfasst. Also

kein symbolisches künstlerisches „seht her, ich habe einen prototypischen Ansatz wie ich ein Problem in meiner Situation lösen könnte“. Sie geht das Problem gleich dort an, wo es wirklich ist.

Wie kann man sich das vorstellen?

Jung Hsu und Natalia Rivera haben in der Pandemie eine Arbeit gemacht, die eine Hommage an das Regenschirm-Movement in Hong Kong war, also ein Tactical-Tool. Sie haben einen Regenschirm gebaut, der als WIFI-Antenne, als Router und Repeater dient, damit die Demonstrierenden untereinander kommunizieren konnten. Sie haben das Projekt nicht ausgestellt, sondern wollten während der Ausstellung den Leuten zeigen, wie man diese Regenschirme selbst baut. Mit diesem Projekt haben sie den ersten Preis in einer Kunstkategorie gewonnen. Eine ganze Generation tritt aus der Blase der Kunst aus, ohne die Identität und den Anspruch, Künstler:innen zu sein, zu verlieren. Sie wollen partizipieren und kommen mit einem Skill- und Mindset, mit dem sie tatsächlich etwas beitragen können – mit einem Angebot an die Gesellschaft. Ob sie es machen sollen? Völlig egal. Man sieht Menschen, die sich authentisch ihrer Intention hingeben und ihr Talent in ein Projekt stecken, welches nicht nur ihnen selbst, sondern der gesamten Gesellschaft dient.

Welche Entwicklungen erwarten Sie im Bereich Kunst zwischen digital und analog?

Es braucht eine Digital Humanity. Das ist auch ein Projekt, das wir seit zwei Jahren verfolgen, welches immer wichtiger wird. Zuletzt ging der Preis an eine Einreichung, die sich mit dem Bias (Anm. d. Red.: Voreingenommenheit) auseinandergesetzt hat, dass Algorithmen ausgrenzend, also frauenfeindlich sind oder Racial Profiling betreiben. Diese Form der Programmierung ist rein kommerzialisiert, deshalb wird sich ohne staatlichen Druck nichts ändern. ■



„Wir haben uns in kurzer Zeit neu erfunden, hatten dabei aber nicht die Zeit, Menschen mit den erforderlichen Skills zu rekrutieren.“

Martin Honzik leitet seit 2006 das Ars Electronica Festival. Er spricht über die Herausforderungen und Möglichkeiten der Kunst im Zeitalter der technischen Partizipierbarkeit.



„Wir sind Zeitzeugen einer Entwicklung aus einer Fiktion in die Realität.“

ROBIN KLENGEL

„Wenn ich wandern gehe und einen wunderschönen Sonnenuntergang sehe, denke ich mir: Ja, fast so schön wie im Computerspiel.“

Viele Preise zeichnen die Arbeit von Robin Klengel und seinen Kolleg:innen bei Total Refusal aus, wie der 2018 verliehene für den besten österreichischen Kurzfilm beim Vienna International Shorts Filmfestival. Das Kollektiv wächst stetig weiter, an neuen Ideen und Projekten fehlt es nicht. Der Kulturanthropologe spricht über die Herausforderungen und Möglichkeiten der Kunst im Zeitalter der technischen Partizipierbarkeit.

Wie sind Sie auf die Idee gekommen, die Welt von Videospielen künstlerisch neu zu interpretieren?

Es hat eigentlich mit einer konkreten künstlerischen Arbeit begonnen, die ich gemeinsam mit Leonhard Müllner 2017 gemacht habe. Wir sind beide große Architekturfans. Die Idee kam uns gemeinsam während des Spielens (Anmerkung: Gaming), da die Spielhandlung sehr langweilig und repetitiv war. Die Entwickler haben für dieses Spiel Midtown Manhattan

fast eins zu eins nachgebaut. Irgendwann hatten wir mehr Spaß am Betrachten des Bühnenbilds als am Spiel an sich. Da kam die Idee, wir könnten auch eine Stadtführung in diesem Rahmen geben. Je mehr wir darüber nachgedacht haben, desto schlüssiger wurde unser Vorhaben. Uns hat schon zuvor die Umnutzung von Spielen und Spielräumen interessiert. Wir fanden es auch ein wenig absurd, dass es so wenig künstlerische Arbeiten gab, die sich mit zeitgenössischer Technologie und mit der Wirklichkeit in unserem Zeitalter auseinandersetzen. Dass dieses Medium bei Künstler:innen so wenig Thema war und so wenig genutzt wurde. Das alles hat uns dazu gebracht, dass wir dieses Projekt realisiert haben.

Welche Erfahrungen haben Sie bei der Verwebung von analogen und digitalen Räumen bereits gemacht?

Unsere Wirklichkeit ist ja sehr digital durchdrungen. Es ist ein ständiges Neben- und Ineinander von analog und di-

gital. Natürlich ist es dann auch sinnvoll, dass die Kunst die Augen davor nicht verschließt und dabei mitgeht oder sich zumindest damit beschäftigt. Eine Arbeit von uns hat dieses Durchflechten selbst zum Thema, bei der wir Sonnenuntergänge und Sonnenaufgänge in Computerspielen aufnahmen und diese dann übertragen haben. Die Fernseher steckten in der Erde. Die digitale Sonne ging also im realen Boden unter. Währenddessen hörte man Spieler:innen aus sogenannter Lets-Play-Footage, wie sie sich an der digitalen Natur ergötzen. Diese Lautmalereien, die man aus der echten Welt kennt, wurden darübergelegt. Dabei ging es um die Absurdität des Naturgenusses und wie wir ihn erleben. Kunstwerke, die es schaffen, auf die Normalität der Durchdringung hinzuweisen oder sich darüber lustig machen, genieße ich sehr, weil sie einen gewissen AHA-Effekt haben und uns an uns selbst erinnern. Wenn ich in meiner persönlichen Lebenswahrnehmung wandern gehe und einen wunderschönen Sonnen-

untergang sehe, denke ich mir: Ja, fast so schön wie im Computerspiel. Kommt nah ran, ist aber natürlich nie so schön wie im Spiel. Und diese Weltwahrnehmung prägt uns die ganze Zeit. Selbst wenn wir nicht vorm Computer sitzen, haben wir diese Erfahrungen in unseren Köpfen und messen die Welt am Hyperrealismus der digitalen Welt.

Muss man dann nicht aufpassen, dass man die reale Welt nicht mehr zu schätzen weiß?

Wenn man den ganzen Tag impressionistische Landschaftsmalereien betrachten würde, würde man über die Realität auch sagen, es ist fast so schön wie bei Monet. Computerspiele sind stark von der

en nicht so sehr an der Oberfläche bleibt. Was oft zu sehen ist, dass es künstlerische Arbeiten gibt, die ausprobieren, was technisch möglich ist. Es bleibt dann aber beim Ausprobieren. Inhaltlich ist es nicht sehr spannend, subversive Arbeiten wären toll. Das ist das Problem bei den meisten VR-Kunstprojekten. Sie erschöpfen sich in erster Linie darin, dass man das erste Mal im Leben so ein Device aufsetzt und aufgrund der Erfahrung staunt und nicht aufgrund der Kunst. Es sollte mehr Anspruch darauf geben, dass man mit dem Medium arbeitet. Es ist oft sehr ungenügend, was die Kunst beiträgt. Sie macht oft technische Fingerübungen, aber keine tiefer gehenden Arbeiten.

wie möglich darauf verbringen und Geld ausgeben. Ich bin der Meinung, dass wir diese wichtigen, zentralen Schnittstellen, mit denen wir uns vernetzen, vergesellschaftet werden müssen. Es ist irrsinnig, dass die wichtigsten Kommunikationsmittel unserer Zeit in privater Hand sind. Das wäre mein Wunsch, dass man sich diese Räume als Gesellschaft holt oder umbaut. Das ist halt schwierig, da diese Tools nicht als demokratische, empowernde Tools geschaffen wurden, sondern als kommerzielle Werkzeuge. ■

Robin Klengel ist Vorstandsmitglied des Forum Stadtparks in Graz und Teil des Kollektivs Total Refusal. Der Kulturanthropologe erzählt von seinen Erfahrungen mit der Verwebung der analogen und digitalen Welt.



„Reale Projekte ins Digitale zu übertragen ist eine Sache, die den Output in den seltensten Fällen besser macht.“

Romantik geprägt und so gemacht, dass sie uns möglichst zum Staunen bringen. Natürlich stimmt es, dass es manchmal bedenklich ist. Nicht nur weil man diese Landschaften sieht, dazu noch der digitale Konsum, durch den wir ständig unterhalten werden. Und unsere sinkende Aufmerksamkeitsspanne. Wenn es ruhig ist und keine Medienbespielung stattfindet und man das Gefühl hat, es fehlt etwas. Die Frage ist, wie man das kuriert, aber was ist die Alternative des Umgangs? Sicher nicht der Eskapismus, also dass man sich zurückzieht. Die Realität besteht nicht mehr nur aus der analogen Welt. Die reale Welt besteht aus verschiedenen digitalen und realen Anteilen, die verflochten sind. Das kann man kritisieren, aber das ist die Welt in der wir leben. Als Künstler finde ich das interessant und beobachte das.

Welche künstlerischen Chancen sehen Sie generell im Verweben von analogen und digitalen Räumen?

Ich würde mir wünschen, dass die künstlerische Beschäftigung mit digitalen Medi-

Welche Herausforderungen sehen Sie bei hybriden künstlerischen Arbeiten?

In der Coronakrise mussten wir Künstler:innen realisieren, dass man zwar Expertise beim Bespielen von realen Räumen hatte, aber wenig beim Bespielen von digitalen Räumen. Reale Projekte ins Digitale zu übertragen ist eine Sache, die den Output in den seltensten Fällen besser macht. Meistens ist es eine komische Krücke, die niemanden wirklich glücklich macht. Das ist eine eigene Wissenschaft. Da muss man sich vertiefen und sich Fähigkeiten aneignen, die man zuvor nicht hatte.

Welche Entwicklungen erwarten Sie im Bereich Kunst zwischen digital und analog?

Es gibt Räume und Möglichkeiten für Kunst und Kultur im analogen Raum. Das sind zumeist öffentlich verwaltete Räume, mit öffentlichen Geldern finanziert. Man zahlt kaum Eintritt. Das sind alles Erregenschaften und so eine Infrastruktur haben wir im Digitalen nicht. Was ich an der Art und Weise, wie digitale Wirklichkeiten gebaut sind, problematisch finde, ist, dass dies Räume sind, die so tun als wären sie öffentlich. In Wirklichkeit verfolgen sie aber private Interessen. Das sind alles kommerzielle Produkte. Die Apps wollen uns nicht nur möglichst gut vernetzen, sondern wollen, dass wir so viel Zeit