



„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 Rus: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.