

AUSGABE NR. 24 / AUGUST 2017



# Schöne neue Welt

## Die Digitalisierung der Kunst

**Die Digitalisierung verändert auch die Kunst** – von Annette Doms

**Wir sind alle Gamer** – Katharina Brandl hat Ernst Schmiederer von ihrer Forschungstätigkeit erzählt

**Fragen an den Wind** – Isabella Marboe über ein spektakuläres Projekt von Birgit und Peter Kainz

**Im Labyrinth der Kleidsamkeiten** – David Staretz zu Besuch beim Kostümverleih in Gänserndorf

## RANDBEMERKUNGEN

EINE ART VON EDITORIAL

Liebe Leserin,  
lieber Leser!



Computer schreiben Musikstücke. Roboter-Bands treten live bei Festivals auf. Maschinen fertigen Portraits von Menschen an und malen Landschaftsbilder. Sprachprogramme ermöglichen es, jede Stimme so echt zu reproduzieren, dass der Unterschied nicht mehr erkennbar ist.

Klingt wie Zukunftsmusik für Sie? Ist aber Realität. Der vierarmige Drummer ist gebaut, ebenso wie der Gitarrist mit fünf Dutzend Fingern. Haben Sie schon mal was von der Mozart-Maschine gehört? Sie brauchen nur ein wenig im Internet zu stöbern. Die Ergebnisse werden Sie verblüffen. Die Digitalisierung aller Lebensbereiche wird auch die Kunst und ihre Produktion massiv verändern. Rechner werden malen, komponieren, Gedichte verfassen, Instrumente spielen, singen. Ob sie irgendwann auch „echte“ kreative Leistungen erbringen oder gar Emotionen zeigen können? Viele sagen „niemals“ – doch es ist äußerst unwahrscheinlich, dass das stimmt. Sobald unsere Wissenschaftler einmal wirklich verstehen, wie solche Prozesse funktionieren, wird man diese auch rasch nachbauen können. Dann ist es lediglich eine Frage der zur Verfügung stehenden Rechnerperformance.

Gibt es Grenzen? Vermutlich schon, allerdings nur definiert durch die Leistungsfähigkeit der Computer – und die hat sich in den letzten 50 Jahren alle ein bis zwei Jahre verdoppelt.

Und muss man sich davor fürchten? Eher nicht. Die Veränderung von Rahmenbedingungen und Möglichkeiten begleitet uns, seit wir Menschen sind, und wir werden das tun, was wir immer getan haben: Wir werden uns mit verändern. Und wir werden die enormen Vorteile der neuen Möglichkeiten nutzen. Ein mögliches Szenario ist, dass die von Menschen hergestellte Kunst zum Nischenprodukt wird, etwa so wie ein handgefertigtes Auto. Es kann aber auch sein, dass die Kunst von Maschinen kaum jemand interessiert. Oder dass beide Bereiche nebeneinander existieren, ähnlich wie beim Kunsthandwerk. Wir werden sehen.

Was halten Sie von der Digitalisierung der Kunst? Schreiben Sie mir Ihre Meinung.

[josef.schick@kulturvernetzung.at](mailto:josef.schick@kulturvernetzung.at)

# Die Digitalisierung Gesellschaft, sond

VON ANNETTE DOMS



Lichtinstallation von Ulrich Kühn an der Außenmauer des Rothschildschlosses Waidhofen an der Ybbs im Rahmen der Viertelfestival-Eröffnung 2016

**K**unst entsteht immer über die jeweilige Zeit und Gesellschaft, also stets in der Gegenwart. Neue Techniken begleiten dabei neue Möglichkeiten künstlerischen Potenzials. Und so lernen wir das meiste im Rückblick auf die Geschichte, die immer schon aufzeigt, dass jeglicher Fortschritt den größten Effekt auf die Gesellschaft ausübt, wenn er weitgehend angenommen und schließlich standardisiert wird. Dies gilt für die Errungenschaften der Antike, den Buchdruck, die Durchsetzung der Ölmalerei in der Renaissance, die neuen Sehgewohnheiten im Zeitalter der Impressionisten und Expressionisten, die Videokunst bis hin zur heutigen digitalen Kunst.

Big Data, Signale und Sensoren charakterisieren das Zeitalter, in dem wir leben. Der „Bit-Rausch“ verändert unsere Gesellschaft und Kultur und unser Gehirn. Oder wie der große Medientheoretiker McLuhan vor gut einem halben Jahrhundert wusste: „Wir formen unser Werkzeug, und danach formt unser Werkzeug uns.“

## Geschichte

Der Computer war seit seiner Entwicklung in den 1940er-Jahren eine Maschine – keiner dachte da an Kunst. Doch als Anfang der 1960er-Jahre die ersten Wissenschaftler im

Bereich der NASA-Raumfahrtüberwachung begannen, mit dem Computer Grafiken zu erzeugen, realisierten auch die ersten Künstler, wie Frieder Nake oder Manfred Mohr, Ausstellungen mit Computerzeichnungen.

Die ersten Computeranimationen entstanden 1967. Eine bahnbrechende Arbeit von John Whitney Senior, „Arabesque“ (1975), die auf Zufallsfaktoren basiert, ist heute noch auf YouTube zu finden. Die österreichischen Medienkünstler Elisa Rose & Gary Danner, kurz: STATION ROSE, gelten wiederum als Pioniere der AV-Kunst, der Digital Culture, der Elektronischen Musik und der Net Art.

Um den Anfängen der Netzkunst nachzuspüren, muss man nicht ins Museum gehen. Es reicht, im Browser eines Computers folgende Adresse einzutippen: [www.wwwwww.jodi.org](http://www.wwwwww.jodi.org) Dann blinken in grellem Grün Interpunktionszeichen und Ziffern vor schwarzem Hintergrund. Sinn ergibt die Internet-Seite auch bei längerem Betrachten nicht. Handelt es sich um einen Programmierfehler? Die Auflösung ist so simpel wie genial und liegt im Quelltext verborgen. Dieser wird vom Browser gelesen und setzt den Content in die für den User bestimmte Darstellung um. Öffnet man nämlich den Quelltext, ergeben die Zahlen, Punkte und Schrägstriche den Grundriss einer Wasserstoffbombe. Die Seite

# verändert nicht nur die ern auch die Kunst!

wurde 1993 von dem Künstlerduo Joan Heemskerk und Dirk Peasmans entwickelt. Sie zeigt sehr früh, dass das populäre Medium Internet nicht nur eine neue Form der globalen Kommunikation bietet, sondern auch als künstlerisches Werkzeug verstanden werden kann.

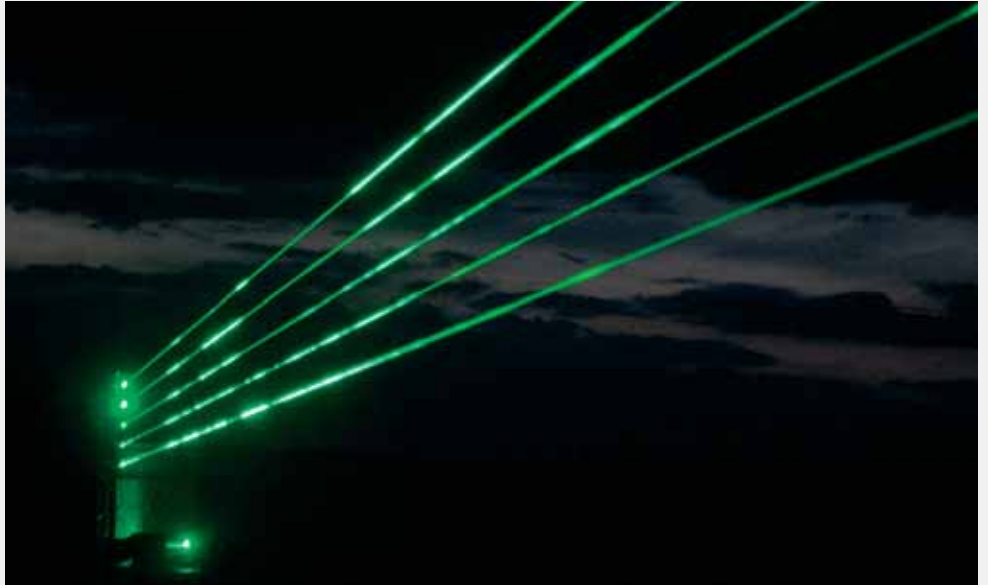
## Was ist digitale Kunst heute?

Heute versteht man unter digitaler Kunst jegliche Kunst, die unter den Voraussetzungen neuer Technologien entsteht. Digitale Kunst ist dabei nicht zwangsläufig software- oder hardwarebasiert. Auch Künstler wie Aram Bartholl, der sich vor allem inhaltlich mit digitalen Themen auseinandersetzt, zählen zum Bereich der digitalen Kunst. Netzkunst ist eine Art Markenzeichen von Künstlern wie zum Beispiel Rafaël Rozendaal, der Webseiten und das Internet als Basis für seine künstlerischen Arbeiten nutzt. Wieder andere Künstler arbeiten mit den Tools der Game-Industrie.



Vom Walzenklavier zum spielenden Roboter

Die Post-Internet-Kunst dagegen ist keinem klar definierbaren Stil verpflichtet, sondern eher ein Geisteszustand, eine vom Internet geprägte Haltung. Künstler dieser Richtung nutzen mit großer Selbstverständlichkeit die neueste Software oder Geräte wie den 3-D-Drucker, mit deren Hilfe sie Bilder, Filme und Objekte realisieren. Das Internet dient dabei als unerschöpflicher Fundus. Post-Internet-Künstler verwenden zudem häufig industriell vorgefertigte Produkte, ohne dabei selbst Hand anzulegen. Im Vordergrund steht das Konzept und ebenso die Möglichkeit, Fotos oder Ausstellungsansichten der Arbeiten mit einer international vernetzten Gemeinschaft auf Facebook, Twitter, Tumblr oder Instagram



Schon lange wird Lasertechnik für Visualisierungen eingesetzt: Viertelfestival-Projekt „Brünnerstrasser Rotorenluftmusik“ (2009) von Werner Zangerle

zu teilen. Als Erfinderin des Begriffs „Post-Internet“ gilt die deutsch-amerikanische Künstlerin Marisa Olson, die die Bezeichnung erstmals 2008 verwendete. Seit 2010 sind auch noch andere Begriffe im Umlauf, die sich mehr oder weniger auf dieselbe ästhetische Stoßrichtung einer internationalen Kunstjugendbewegung beziehen: „New Aesthetic“, „Circulationism“, „Tumblerism“, „Radikanten“ oder „Art Memes“.

Ausschlaggebend für die neuen Ausdrucksweisen in der Kunst war unter anderem die Einführung des iPhones durch Apple im Jahr 2007. Das Smartphone veränderte den Umgang mit und die Wahrnehmung von Information – Bildern, Texten, Videoclips – und führte zwangsläufig zu neuen Produktionen in der Kunst.

## Zukunftsperspektiven

Gleichzeitig hat sich die digitale Kunst neuen Herausforderungen zu stellen, denn sie ist ephemere und basiert auf vergänglichlicher Technik. Die ständige Weiterentwicklung der Technik erfordert permanent Verbesserungen – Herausforderungen, von denen sich diese Generation jedoch nicht abschrecken lässt. Im Gegenteil: Die Chancen, Kunst online zu vermarkten oder aber online entdeckt zu werden wie beispielsweise die Künstlerin

Petra Cortright, sind größer als noch zu früheren Zeiten. Die konstante Verfügbarkeit und der 24-Stunden-Onlineshop, das Atelier in Form einer Website, helfen bei der Selbstvermarktung, während gleichzeitig der Konkurrenzdruck immer größer wird.

Auch wenn sich der Ausstellungsraum zunehmend in einen globalen, virtuellen Datenraum ausbreitet und die pausenlose Rezeption von Kunst ermöglicht, so bleibt dennoch zu betonen, dass der Cyberspace niemals den realen Raum ersetzen kann. Kunst braucht die menschliche Interaktion, um wahrgenommen zu werden, das Gespräch und die haptische Spürbarkeit! Ohne Interaktion keine Kunst!

Aber wenn wir über die Zukunft von Kunst spekulieren, so sollten wir im Hinterkopf haben, dass der Künstler der Gegenwart sich eine Welt ohne Computer nicht mehr vorstellen kann. Oder wie ein 8-jähriger Junge im Jahr 2010 formulierte: „Opa, ihr hattet doch früher keine Computer: Wie seid ihr eigentlich ins Internet gekommen?“

**Wer eine Expertin für Kunst im Zeitalter der digitalen Revolution sucht, kommt an Dr. Annette Doms nicht vorbei. Die Kunsthistorikerin berät nicht nur zu zeitgenössischer Kunst und Computerkunst, sondern ist auch Mitbegründerin der UNPAINTED media art fair.**