

Ursula Hentschläger; Zelko Wiener

Cultural Impact. Interview mit Gerfried Stocker

2003

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17582>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Hentschläger, Ursula; Wiener, Zelko: Cultural Impact. Interview mit Gerfried Stocker. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 27, Jg. 5 (2003), Nr. 1, S. 1–6. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17582>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Cultural Impact. Interview mit Gerfried Stocker

Von Ursula Hentschläger und Zelko Wiener

Nr. 27 – 2003

Abstract

Gerfried Stocker ist seit 1995 Geschäftsführer des AEC-Ars Electronica Festivals und künstlerischer Leiter des Ars Electronica Festivals. Er ist Medienkünstler und Musiker, Absolvent des Instituts für Nachrichtentechnik und elektronik in Graz. Seit 1990 als freier Künstler tätig. 1991 Gründer von x-space, einer Gruppe zur Realisierung interdisziplinärer Projekte. In diesem Rahmen entstanden zahlreiche Installationen und Performance-Projekte unter Verwendung von interreaktiven Technologien, Robotertechniken und Telekommunikation. Er konzipiert zahlreiche Radio- und Netzwerkprojekte und organisierte das weltweite radio- und Netzwerk-Projekt Horizontal Radio. Ursula Hentschläger und Zelko Wiener sprachen mit ihm über die Festivalisierung von Netzkunst, über ihre Zukunft sowie über ihr Verhältnis zur Wissenschaft und zur Wirtschaft.

W+H: Die Ars Electronica hat vermutlich die längste Tradition in der Thematisierung des Netzes in der Kunst. Wie bewährt sich jetzt die Kombination von online und offline Festival und welches Gewicht hat das Web dabei?

GS: Wenn die Auseinandersetzung vom Internet abgekoppelt wird und wiederum frühere Formen elektronischer Netzwerke á la Fax, SlowScan-TV usw. berücksichtigt wird, dann geht es bis zum Anfang der 80er-Jahre zurück. Die Herausforderung, sich zwischen Online- und Offline-Festival zu bewegen, begann bereits damals mit dieser sehr schwierigen Frage, dass die Dinge, die im Netz passieren, eigentlich nur für jene Leute, die ans Netz angeschlossen sind, wirklich zugänglich sind. Für einen Besucher, der durch eine Festival- oder Ausstellungssituation geht, ist es nahezu unmöglich, einen Zugang zu finden. Nun ist ein Festival von seinem Format her massiv darauf ausgerichtet, dass an einem physischen Ort für ein real anwesendes Publikum Austausch passiert. Das Netz kann in diesem Zusammenhang immer nur ein weiterer Gast des Festivals sein; so wie Kunstprojekte, Vortragende, etc. auch als solche betrachtet werden. Das Netz ist damit ein Kanal, um eine weitere Schnittstelle zu schaffen, die darüber hinaus

aber das Festival selbst auch ist. Die andere sehr radikale, aber durchaus reizvolle Variante, das Festival selbst zum Netzwerk werden zu lassen, und letztlich alles ins Netz zu transformieren, wurde bislang noch nie gemacht und dies im Grunde vermutlich aus sehr einfachen, pragmatischen Gründen, denn wer würde das finanzieren? Keine Trägerschaft, die bereit ist, das Geld für ein großes Festival aufzuwenden, kann und will darauf verzichten, dass es auch eine lokale Identität gibt.

W+H: Was wäre dann die große Herausforderung im Veranstaltungsbereich für Webkunst?

GS: Netzkunst ist das, was wirklich ausschließlich im Netz stattfindet. Wenn man in diesen Bereich geht, stellt sich die Frage, was ist die Kunst, die hinter dem Screen anfängt? Damit habe ich kaum eine Möglichkeit, sie auszustellen, ich kann nur darauf verweisen: Screens ausdrucken und an die Wand hängen oder einen Schritt weiter gehen - was viele Festivals machen; auch wir - und eine Situation herstellen, die davon ausgeht, dass zwar die Kunst nicht wirklich präsentiert werden kann, aber zumindestens die Künstlerinnen und Künstler; also die handelnden Personen. Es werden workshop- oder loungeähnliche Situationen hergestellt. Darüber kann wiederum Aufmerksamkeit erreicht werden. Im Moment ist die Suche nach Projekten, die trotzdem an den Schnittstellen arbeiten, aktuell. Dabei geht es um Projekte im öffentlichen Raum. Beide Wege sind durch den Versuch gekennzeichnet, die Besucher einzubinden.

W+H: Es macht für die Produktion selbst kaum noch Unterschiede, ob für das Web oder für Installationen vor Ort produziert wird. Wie geht ihr damit um?

GS: Da würde ich zunächst Einspruch erheben, denn das gilt nur für jenen Teil interaktiver Arbeiten, die screenorientiert sind. Alles, was mit dem Netz, dem Web gemacht wird, ist primär screen-, aber auch soundorientiert. Damit bin ich - was die operativen Interfaces anlangt - auf eine ganz bestimmte Form reduziert; den Screen, die Maus, die Tastatur und die Situation mit einem Interface und einer Person, dem Einzeluser. Mengenmäßig ist dieser Bereich der prominenteste und am stärksten bearbeitete. Hier macht es tatsächlich keinen Unterschied. Wir merken in den letzten Jahren verstärkt - z.B. bei der Ausstellung "Print on Screen", die wir mit Projekten gemacht haben, die sich um einen Loop zwischen User und Content bemühen und das Interface weniger im Gerät sehen, als in eben diesem Kommunikationsprozess, den sie damit etablieren -, dass wir derartige Projekte problemlos offline und damit in einer Ausstellungssituation wie andere Arbeiten auch präsentieren können. Man nimmt bestimmte Teile heraus, installiert sie und schafft damit eine andere Form der Erlebnissequenz. Das gilt aber nur für diese Form von Arbeiten. Es gibt sehr viele Netzkunstprojekte, die sind offline nicht zu zeigen und auch nicht in einer singulären Situation. Sie funktionieren z.B. nur, wenn man täglich einmal oder einmal die Woche hineingeht und langfristige Prozesse

mitverfolgt. Das ist in einer Ausstellungssituation nicht machbar, denn auch wenn es Wiederholungsbesucher gibt, so gibt es kaum regelmäßige Besucher. Dann gibt es die wieder anderen Projekte, die sich von ihrer Interface-Form mit der körperlichen Person des Users auseinandersetzen. Hier stellt sich die Frage, wie begegne ich körperlich, taktil, haptisch dem Inhalt; diese sind von der Produktionsseite auch wieder ganz anders.

W+H: Nach welchen Kriterien triffst du deine Auswahl und wie findet dein Entscheidungsprozess statt?

GS: Wir versuchen in der Tradition der Ars Electronica als Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft jene Strömungen auszumachen, zu diskutieren und zu präsentieren, die kulturelles und gesellschaftliches Prägungspotenzial haben - Cultural Impact; die Einfluss nehmen, Veränderungen thematisieren und uns diese auch reflektierend zu Bewusstsein bringen. Die Unterschiede sind dann nur in der Gewichtung: Im Festival geht es um Mut zum Irrtum; im Museum um die Kommunikationsfähigkeit der Projekte, im Future Lab um wieder anderes. Wenn man sieht, wen wir in diesen Jahren im Museum präsentiert haben, so geht es aber immer um das Netz als sozialen Raum und nicht nur als künstlerisches Werkzeug.

W+H: Unterscheidest du die Begriffe Netzkunst und Webkunst?

GS: So wie man Netz und Web unterscheidet. Web ist ein Strukturmodell, ein Interface für die Organisation von Information und Kommunikation in einem Netz. Netzkunst geht, was die Strukturen anlangt, viel weiter und ist demnach auch unabhängiger von technischen Standards. Das eine ist also eine Übereinkunft, sich innerhalb bestimmter Grenzen zu bewegen und Netz wäre alles, was im Bereich der Kommunikationsnetzwerke an sich stattfindet: dislozierte Geschehen, (A)Synchronizität, Verteilung usw. Demnach gilt für die Webkunst eine Übereinkunft auf bestimmte Präsentations- und Kommunikationsstandards oder -formen. Man bemüht eine bestimmte definierte, auch zu erwartende Struktur. So wie wenn man ins Kino geht - egal, ob man dort Spielberg oder einen alten surrealistischen Film ansieht. Ich weiss, was kommt, weil ich mit einem Medium beschäftigt bin, das eine eigenständige Sprache entwickelt hat. Das gleiche wäre mit dem Web. Ich habe eine Übereinkunft über Formen des Ausdrucks und damit über Formen der Rezeption; d.h. ich bewege mich auf einer gemeinsamen Ebene zwischen Produzenten und Konsumenten.

W+H: Webkunst bietet heute die Chance zur Konstruktion von "Wirklichkeit" und Welt, da belebbare Environments hergestellt und eigenständige Subsysteme geschaffen werden können. Würdest du dich dem anschließen?

GS: Im Augenblick genügt der verbreitete technische Standard diesen Anforderungen nicht und in der Erlebnissituation des Users erfüllt sich ein derartig

großes Versprechen demnach ebenfalls noch nicht. Im Modellfall und von einem inhärenten Potenzial gilt dies aber auf jeden Fall.

W+H: Inwieweit sind technische Kriterien hilfreich zur Positionierung einzelner Arbeiten?

GS: Da muss ich ausholen zur Frage, was ist eigentlich Medienkunst? Ich glaube, hier ist mittlerweile davon auszugehen, dass Medienkunst bei weitem mehr ist als der künstlerische Umgang mit den technologischen Realitäten unserer Zeit, unserer Kultur. Technologie heißt nun aber nicht Technik, wenn die Begriffe auch gern kombiniert werden. In Wirklichkeit müsste man das viel stärker ausdifferenzieren und Technologie als jene systemischen, strukturellen Fragestellungen behandeln, wie sie in früheren Kunstformen immer in Verbindung mit dem Material gedacht wurde. Von dem her ist es für viele Projekte in diesem Bereich wichtig, dass eine technologische Auseinandersetzung mit einer ebenso zuverlässigen und professionellen Form betrieben wird, wie es auch von der künstlerischen Arbeit erwartet wird. Damit reicht es nicht aus, ein sehr guter Technologe, und auch nicht, ein sehr guter Künstler zu sein. Das trifft aber wieder nur für einen bestimmten, meiner Meinung nach aber sehr wichtigen Bereich der Medienkunst zu. Es geht um die Analogie der Bearbeitung des Materials und das Wissen rund um das Material. Medienkunst gilt als eine Form, die es auch ermöglicht, diese Strukturen und Systeme zu erkennen, zu verändern, mitzugestalten, weiterzuentwickeln. Das ist ein sehr interessanter Aspekt. Dafür sind technologische Kriterien sehr wichtig. Rein technische Kriterien im Sinne von welche Geräte wurden eingesetzt, stellen einen möglichen Zugang dar, eine Fülle von Arbeiten zu katalogisieren. Jedes Gerät, das ich verwende, ebenso wie jede Technik, determiniert den künstlerischen Umgang in gewisser Weise. Mir ist dieser Zugang noch lieber als die Medientheorien, die versuchen, den Codex der traditionellen Kunst unbedingt auch auf die Medienkunst zu übertragen, um sie endlich einzuordnen.

W+H: Welche inhaltlichen Kriterien lassen sich ableiten?

GS: Das kommt auf den individuellen Blickwinkel an; auf bestimmte Präferenzen für einen bestimmten Kunstbegriff. Wenn ich Kunst als Intervention in unserem sozialen Zusammenhang sehe, brauche ich ganz andere Kriterien, als wenn ich von der Entwicklung ästhetischer Fragestellungen ausgehe. Um welche Formen der Gestaltung dieser Medien geht es? Für mich war in meiner bisherigen Arbeit wichtig, beide Ansätze zu verfolgen. Der Schwerpunkt, wenn man unsere Programme kennt, ist klar: er geht eher dahin, Kunst auch in ihrer sozialen Funktion zu verstehen. Daran ist ein bestimmtes Interesse an sehr verpönten Kriterien wie z.B. Innovation gegeben. Die Ars Electronica hat nicht den Auftrag, die Meisterwerke der Medienkunst festzulegen. Im Augenblick geht es darum, neue Projekte zu forcieren und Künstler dazu anzustacheln, noch einen Schritt weiterzugehen. Es reicht, wenn in 50 Jahren sich Leute das riesige Ars Electronica Archiv ansehen und feststellen,

da war ein Meilenstein und da und da auch; und: schade, dass es damals nicht gesammelt wurde. Da kommt aber wieder dazu, dass das Sammeln an sich sehr problematisch ist, denn übrig bleiben letztlich die Projekte, die konservier- und ausstellbar sind. Damit wird zu guter Letzt eben jenes Kriterium für die Auswahl entscheidend, das eigentlich niemand haben will: nämlich das technische.

W+H: Welche Bedeutung würdest du der Netz- und Webkunst zuschreiben?

GS: Sie sind absolut maßgeblich und die spannendste Entwicklungslinie der Kunst. Sie bearbeiten diese ganzen neuen Ausdrucksformen, und wenn man sich ansieht, welche Dimension dieser Bereich schon hat und zunehmend bekommt, so ist es derzeit der wichtigste überhaupt.

W+H: Welche Erfahrungen gibt es in der Zusammenführung von Kunst und Wissenschaft?

GS: Wir haben sehr gute Erfahrungen und es ist uns durch die langjährige Praxis und durch Einrichtungen wie das Future Lab gelungen, wirklich zu Resultaten zu kommen, die diese ganzen Ideen und Theorien einer Synergie auch mit sehr erfolgreichen Projekten belegen können. Das wichtige ist, es darf nicht anlassbezogen sein und es muss über die wechselseitige Dienstleistung hinausgehen.

W+H: Und welche Erfahrungen gibt es in der Zusammenführung von Kunst und Wirtschaft?

GS: Eine Zusammenführung kann, glaube ich, gar nicht stattfinden. Es gibt bestimmte Bereiche der Wirtschaft, wo künstlerische Fähigkeiten sehr gefragt sind. Das ist die Werbewirtschaft, weil es um Kommunikation, Medienwirtschaft und um die Gestaltung von Oberflächen geht. Nicht zuletzt deshalb arbeiten sehr viele Künstler für das Fernsehen, ohne dass man das so weiß. Das Phänomen ist aber bekannt. Es ist eher eine Schattenwirtschaft der Kunst und auch keine Zusammenführung. Das andere ist die Frage des Sponsorings und der Unterstützung, wo wir auch daran denken müssen, dass es diese alte Form des Mäzenatentums einfach nicht gibt. In dem Ausmaß, in dem unsere Wirtschaft und auch unsere politische öffentliche Kultur immer effizienzorientierter wird, immer mehr nach dieser Privatisierung und den Regeln der Marktwirtschaft schreit, umso mehr wird auch diese Zusammenarbeit von Kunst und Wirtschaft zunehmend eine Art Dienstleistungsaustausch; der kann gut funktionieren, wenn beide Partner wissen, was sie voneinander wollen. Ich kenne viele Künstlerinnen und Künstler, die mit Finanzierung durch die Wirtschaft arbeiten, ohne ihre künstlerischen Positionen zu kompromittieren. Nichtsdestotrotz bleibt ein wesentlicher Bereich der Kunst, der im Experiment angesiedelt ist, wenn es zu sehr von den wirtschaftlichen, privaten Mitteln abhängt, in der Kunst auf der Strecke. Das ist klar und ich glaube, die

Kooperation von Kunst und Wirtschaft auf dieser Sponsoring-Ebene kann auch nur dort funktionieren, wo es einen Rückhalt von der öffentlichen Hand gibt.

W+H: Wie ist die gegenwärtige Situation mit Medienkunst in Linz und inwieweit ist das typisch für Österreich?

GS: Die Linzer Situation ist allein durch die Ars Electronica exorbitant; und zwar nicht nur durch das, was wir in die Stadt bringen, sondern auch durch das, was wir in dieser Stadt ermöglichen. Wir können hier Hunderttausende von Euros Künstlerinnen und Künstlern über das Future Lab, über Auftragsarbeiten und Präsentationen zur Verfügung stellen. Von daher ist das Volumen überproportional, gemessen an der Größe der Stadt. Auf der anderen Seite hat auch Linz sich damit auseinanderzusetzen, dass Medienkunst nicht mehr nur der experimentelle Nischenbereich ist, den die Ars Electronica traditionell abdeckt und der sie auch groß gemacht hat.

W+H: Welche Entwicklungen zeichnen sich ab?

GS: Es sind zwei Entwicklungen absehbar, die in absolut entgegengesetzte Richtungen gehen: Das eine ist das Phänomen, dass die künstlerische Arbeit mit Medien zu einem dominierenden Phänomen in der Kunst werden wird. Die Selbstverständlichkeit, mit der geschätzt mittlerweile rund 30 Prozent des Kunstgeschehens in den zeitgenössischen Ausstellungen bereits Medienkunst sind, macht dies deutlich. Das andere ist die Entwicklung hin zu völliger Spezialisierung; d.h. es geht nicht mehr nur darum, Medien einzubeziehen, sondern daraus künstlerisch neue Formen zu entwickeln und dabei absolute Virtuosität hervorzubringen. Die zunehmende Steigerung des Niveaus lässt sich mit Sicherheit an den Einreichungen zum Prix ablesen. Da wird auch der Einfluss der Medienhochschulen immer stärker spürbar, wie es sie in Japan, aber auch in Deutschland gibt. Es wird ein explosionsartiges Anwachsen von Arbeiten geben, die wir bislang noch als Einzelfälle und Prototypen sehen.

Das Interview ist zuerst erschienen in: Manfred Faßler, Ursula Hentschläger, Zelko Wiener: Webfictions. Zerstreute Anwesenheiten in elektronischen Netzen, Springer Verlag Wien, New York 2003.