



Medienimpulse  
ISSN 2307-3187  
Jg. 60, Nr. 3, 2022  
doi: 10.21243/mi-03-22-07  
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

# Wir leben in einer Zeitenwende

## Interview mit Gerfried Stocker, Leiter der Ars Electronica

Petra Paterno

Gerfried Stocker

*Das Ressort Kunst und Kultur in der Schule der MEDIENIMPULSE stellt in einer losen Interviewserie führende Akteur\*innen der heimischen Medienkunst vor. Im Zentrum der Werkstattgespräche stehen künstlerische Positionen und medientechnologische Entwicklungen sowie Fragen nach Arbeitsbedingungen, Archivierung und Ausbildung.*

*In a loose series of interviews, the department of art and culture in the school of MEDIENIMPULSE introduces leading players in domestic media art. The workshop discussions focus on artistic positions and media technology developments as well as questions about working conditions, archiving and training suitable.*

Gerfried Stocker ist Medienkünstler und Ingenieur der Nachrichtentechnik. Der 58-jährige Steirer ist zudem Geschäftsführer und künstlerischer Geschäftsführer von Ars Electronica. Unter Stockers Ägide wurde das *Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft* zu einer international bedeutsamen Plattform. Zahlreiche Kunstschaaffende und Studierende sowie Vertreter\*innen aus Wirtschaft und Technologie versammeln sich alljährlich in Linz, um sich über die Zukunft der digitalen Welt auszutauschen.

Mit den MEDIENIMPULSEN sprach Stocker über die Herausforderung der digitalen Revolution, die Rolle der Kunst, das neue Schulfach *Digitale Grundbildung* und das Ende der Welt, wie wir sie kennen.

*Petra Paterno:* Die Ars Electronica setzt sich seit ihrer Gründung 1979 mit den vielfältigen Verflechtungen von Kunst, Technologie und Gesellschaft auseinander. In den Anfangsjahren war das ein fortschrittlicher Ansatz, wobei im Lauf der Zeit evident wurde, dass Technologie zur alles bestimmenden Kraft gesellschaftlicher und kultureller Entwicklungen wird. Wo verorten Sie in dieser Gemengelage die Kunst? Wie kann sich Kunst gegen nämliche Themenführerschaft stemmen?

*Gerfried Stocker:* Bitte kein falsches Minderwertigkeitsgefühl! Kunst gehört wie die Technik und Wissenschaft zu den großen zivilisatorischen Leistungen der Menschheit. Kunst kann wesentlich dazu beitragen, die Veränderungen, die wir gegenwärtig erleben, nicht nur zu verstehen, sondern mit kritischen Fragen und unkonventionellen Ideen zu gestalten – darin ist die Kunst Weltmeister.

*P. P.:* Bei der Ars Electronica bringen Sie Personal aus Wirtschaft, Wissenschaft, Technik und Kunst zusammen. Mit welchen Schwierigkeiten haben Sie dabei zu kämpfen? Worin liegt der Gewinn?

*G. S.:* Die Ars Electronica setzte sich von Anfang an absichtlich zwischen alle Stühle. Gewiss, keine einfache Position, zuweilen auch etwas unbequem, aber zugleich ein wunderbarer Freiraum, um eigene Spielregeln für die Zusammenarbeit zu etablieren. Die Ergebnisse dieser langjährigen und vielfältigen Bemühungen spiegeln sich im alljährlichen Festivalprogramm. In der diesjährigen Ausgabe findet sich Kunst aus dem Vatikanischen Museum genauso wie die Avantgarde der digitalen Kunst mit Holly Herndon und Pionierin Laurie Anderson, es gibt Workshops mit BMW und Nikkei und eine eigens ins Leben gerufene Festivaluniversität mit 200 Studierenden aus 70 Ländern. Fünf Tage lang versammeln wir tausende Menschen, um an der Technik der Zukunft zu basteln.



*Abbildung 1: Axel Bräuer (AT): „Deep Space Hot Air Balloons“. Das ist eine Reihe von 3-D-gerechneten Heißluftballons, die über dem Ozean schweben und über das Deep Space Laser Tracking Interface gesteuert werden können. © Axel Bräuer, Ars Electronica*

*P. P.:* Unter Ihrer Führung ist die Ars Electronica beständig gewachsen und etablierte neue Projekte. Communitybildende Maßnahmen scheinen ein wesentlicher Motor Ihrer Arbeit zu sein. Welche Ziele verfolgen Sie damit?

*G. S.:* Die beständige Suche nach neuen Partner\*innen und internationalen Kooperationen gehört zur DNA der Ars Electronica. Dahinter stecken auch ganz pragmatische Überlegungen: Ohne die zahlreichen Einreichungen für Preise und Projekte, welche die Ars Electronica alljährlich auslobt, hätten wir niemals diese Reichweite und Bedeutung erzielen können. 1987 wurde der Prix Ars Electronica gegründet, seitdem konnten wir Menschen auf der ganzen Welt motivieren, ihre Ideen in Linz zu präsentieren. Alljährlich langen 2000 bis 3000 Einreichungen aus nahezu 100 Nationen ein. In dieser Diversität liegt das eigentliche kreative Potenzial der Ars Electronica.

*P. P.:* Die Ars Electronica arbeitet auf vielen Ebenen mit dem Bildungswesen zusammen – etwa bei Projekten wie „u19“ und dem Bildungspreis „Klasse! Lernen“, darüber hinaus besteht eine Zusammenarbeit mit der Linzer Kunstuniversität. Worin besteht Ihr Anliegen im Bildungsbereich?

*G. S.:* Die Ars Electronica ist, wie jede andere Kultureinrichtung, einem Bildungsauftrag verpflichtet. Wo wir können, unterstützen, motivieren und begleiten wir Projekte im schulischen und universitären Bereich – und hoffen, damit andere zu inspirieren.

*P. P.:* Mit dem Schuljahr 2022/2023 wird in Österreich „Digitale Grundbildung“ als eigener Gegenstand etabliert. Was sollte das Fach Ihrer Ansicht nach erfüllen?

*G. S.:* Das Wichtigste ist, dass jungen Menschen die gesellschaftliche Dimension der digitalen Revolution bewusst wird, die Verantwortung, die damit einhergeht. Die intensive Mediennutzung greift in das eigene Leben und das von anderen ein. Es muss Bewusstsein dafür geschaffen werden, dass neue Technologien nicht nur Werkzeuge sind, sondern auch Strukturen, die unsere Gesellschaft grundlegend verändern und prägen. Handwerkliche Grundkenntnisse, wie der Umgang mit Officeprogrammen, gehört unterrichtet. Ich bin der Meinung, dass es nicht schadet, ein wenig Programmieren zu können. Schüler\*innen lernen ja auch Geschichte nicht, um später Historiker\*innen zu werden, sondern um die Welt, die uns umgibt, besser zu verstehen. Genauso müssen wir jene neuen Strukturen begreifen lernen, die durch neue Technologien entstanden sind.



*Abbildung 2: Jungwoo Lee (KR): „Who do you Love. Ein Projekt des Art & Technology Studies Department of the School of the Art Institute of Chicago (US) © Jungwoo Lee/Ars E.*

P. P.: Was halten Sie von den Diskussionen rund um den Begriff des „Digitalen Humanismus“?

G. S.: Eine dringend notwendige Debatte! Eigentlich hätten wir es von Anfang an wissen müssen: Im Umgang mit neuen Technologien geht es nicht nur um technische Handlungsfähigkeit, sondern um kulturelle und soziale Kompetenzen. Mit den neuen Technologien kann sich praktisch jedes Kind mit der Welt verbinden, Texte schreiben, Filme und Fotos verbreiten, Musik produzieren. Aber der entscheidende Punkt ist und bleibt: Wie setze ich diese technischen Fähigkeiten ein? Welche Absichten verfolge ich? Mit welchem Bewusstsein bewege ich mich im digitalen Raum? Unsere Gesellschaft muss es schaffen, dass Technologie nicht um ihrer selbst willen betrieben wird, nicht aus rein finanziellen Überlegungen und aus Gründen der Rationalisierung, sondern vor allem auch für das Gemeinwohl. Auf diesem Feld hinken wir der Entwicklung enorm hinterher. Mir geht das alles viel zu langsam.

*P. P.:* Medienkunst eckt im etablierten Kunstbetrieb nach wie vor an, stellt bisweilen den Kunstmarkt auf den Kopf, fordert Sammler\*innen heraus und erweist sich vor allem als harte Nuss fürs Archiv. Wie sehen Sie die Zukunft der Medienkunst?

*G. S.:* Egal wohin man blickt, von der Biennale bis zur Documenta, von Grafenegg bis zu den Salzburger Festspielen; allerorten finden sich Künstler\*innen prominent vertreten, die vor zehn Jahren bestenfalls bei der Ars Electronica zu sehen gewesen wären. Medienkunst ist längst selbstverständlicher Teil künstlerischer Produktionen und Präsentationen geworden.



Abbildung 3: Gerfried Stocker. © Tom Mesic

*P. P.:* Medienkunst mag in den vergangenen Jahren wesentlich zugänglicher geworden sein. Ist bereits ein Shakespeare der Medienkunst in Sicht?

*G. S.:* Lassen wir die Kirche im Dorf! Je nachdem, wo wir die Anfänge festmachen, existiert Medienkunst noch keine 100 Jahre, eine flächendeckende digitale Verbreitung lässt sich überhaupt erst mit dem Beginn des 21. Jahrhunderts datieren, all das steckt

also noch in den Kinderschuhen. Die Frage nach dem Kunstkanon ist gerade bei Medienkunst äußerst komplex: Einerseits ist die Kunstform aus der Avantgarde heraus entstanden und trat gegen den bildungsbürgerlichen Kanon an. Andererseits ist Medienkunst längst im Unterhaltungssegment der großen Film- und Gamingindustrie angekommen. Medienkunst hat viele Bereiche unterwandert und bereichert. Das Digitale hat Erzählweisen und den künstlerischen Ausdruck grundlegend verändert.

*P. P.:* Kommen wir abschließend auf die diesjährige Festivalausgabe zu sprechen, die von 07.–11. September unter dem Titel „Welcome to Planet B. A different life is possible. But how?“ stattfindet. Wie lautet Ihre Antwort?

*G. S.:* Die Ars Electronica fungiert als Labor, um Fragen zu stellen, mit einfachen Antworten ist nicht zu rechnen, Patentrezepte werden wir nicht finden. Wir leben in einer Zeitenwende. Wenn wir in den kommenden Jahren die CO<sub>2</sub>-Emissionen effektiv reduzieren wollen, müssen wir unseren Lebensstil verändern. Wenn uns das aber nicht gelingen wird, werden wir aufgrund der Folgen der Klimakatastrophe unseren Lebensstil ändern müssen. Egal, wie es läuft, der Planet steuert auf Veränderung zu. Dafür müssen wir alle verfügbaren Ideen, Expertisen und Kräfte zusammenbringen, um einen interkulturellen, planetaren Dialog zu führen. Optimismus bedeutet in diesem Zusammenhang nicht den simplen Glauben daran, dass alles besser werden wird, sondern den unbedingten Willen, nicht aufzugeben, sich weiterhin für eine bessere Welt einzusetzen.