



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 61, Nr. 2, 2023
doi:10.21243/mi-02-23-11
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Arbeiten auf Augenhöhe

Joachim Smetschka

Petra Paterno

*Das Ressort ‚Kunst und Kultur in der Schule‘ der MEDIENIMPULSE stellt in einer losen Interview-Serie 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.

Joachim Smetschka ist Medienkünstler und war Mitglied des 1996 gegründeten Ars Electronica Futurelab, mit dem er zahlreiche Projekte entwickelte und umsetzte. Seit 2004 arbeitet er an der Kunstuniversität Linz, wo er eine Professur inne hat und die Abteilung „Zeitbasierte und Interaktive Medienkunst“, sowie die gleichnamige Studienrichtung leitet (vgl. <https://kunstuni-linz.at/time>)

Petra Paterno (P. P.): Was ist Medienkunst?

Joachim Smetschka (J. S.): Diese Frage stellen wir uns auch häufig und es hat eine Weile gedauert und viele Überlegungen gebraucht, bis wir den Begriff als Bezeichnung für die Studienrichtung eingeführt haben. In der jüngeren Kunstgeschichte, vor allem in den 1980er- und 1990er-Jahren, wurde der Begriff für sehr unterschiedliche Zugänge verwendet und mitunter stark besetzt und eingeschränkt. Vor allem im theoretischen Diskurs gab und gibt es dafür verschiedenste Definitionen und man kann sich natürlich die ganz grundsätzliche Frage stellen, ob nicht jede aktuelle Kunstform auch Medienkunst ist. Insofern würde ich das gerne offenlassen.

In unserem Verständnis ist ein Bezug zu apparativen oder digitalen Medien für die Definition nicht unbedingt erforderlich. In der Praxis, und um die geht es in unserem Bachelorprogramm zu einem großen Teil, spielen diese Zugänge aber durchaus eine Rolle. Bei uns wird auch viel mit technischen Geräten und digitalen Medien gearbeitet und experimentiert, aber eben nicht ausschließlich. Die Technik und auch die verwendeten Medien sind in erster

Linie Hilfsmittel und Werkzeuge, um bestimmte Inhalte zu transportieren oder auch selbst in Frage gestellt zu werden. Die Inhalte stehen im Mittelpunkt unserer Auseinandersetzung und unseres Schaffens und sie haben fast immer mit unseren Fragestellungen als Menschen zu tun.

Wir hinterfragen selbstverständlich auch ständig, wie und womit wir arbeiten und was wir tun, weil sich das alles ja in einem kontinuierlichen Entwicklungs- und Dialogprozess befindet – auch das ist ein wesentlicher Teil zeitgenössischen Kunstschaffens. Die Medien und Werkzeuge selbst entwickeln und verändern sich ja auch kontinuierlich. Wir hinterfragen deshalb immer wieder, wie wir unsere Arbeit benennen und kommunizieren wollen, damit wir möglichst auch außerhalb unserer eigenen Bubble verstanden und wahrgenommen werden.

P. P.: Was vermitteln Sie den Studierenden im Studiengang Zeitbasierte und Interaktive Medienkunst?

J. S.: Wie der lange Titel schon vermuten lässt, spannen wir einen weiten Bogen. Als Eckpfeiler kann man dabei die Schwerpunkte „Zeitbasierte Medien“ und „Interaktive Kunst“ betrachten. Eckpfeiler deshalb, weil wir sie bewusst als äußeren Rahmen setzen, innerhalb dessen wir versuchen uns gemeinsam mit den Studierenden so frei und spielerisch wie möglich zu bewegen, aber auch das Ausbrechen daraus spielt immer wieder eine Rolle. Der Rahmen soll wie ein Geländer zum Anhalten fungieren und nicht als Begrenzung.

Um sich in diesem spannenden Feld tatsächlich frei bewegen zu können, benötigt man natürlich einige Grundkenntnisse, die wir versuchen, in der ersten Phase des Studiums zu vermitteln. Das erste Jahr ist entsprechend intensiv und vielfältig. Die Studierenden werden in den Lehrveranstaltungen und Workshops mit den Grundlagen der Kameraarbeit, des Programmierens, des Erzählens oder der Sensortechnologie ebenso vertraut gemacht, wie mit der jüngeren Geschichte der zeitbasierten oder der interaktiven Kunst und dem Umgang mit medientheoretischen Texten, um nur ein paar Bereiche zu benennen. Sie lernen gleichzeitig, wie sie sich selbst oder auch im gemeinsamen Austausch mit den Kolleg*innen vertiefend mit diesen Materien beschäftigen können.

In den Lehrveranstaltungen werden die Studierenden zu einem beträchtlichen Teil von externen Lehrenden betreut, die direkt aus ihrem Praxisumfeld für ein paar Tage zu uns kommen. Über die Jahre konnten wir zahlreiche interessante Persönlichkeiten aus den verschiedenen Schwerpunktbereichen dafür gewinnen, ihr wertvolles Wissen aus der Praxis mit uns zu teilen. So begegnen die Studierenden gleich im ersten Semester z. B. Gerfried Stocker, dem künstlerischen Leiter der Ars Electronica, der sie in seiner Lehrveranstaltung in die Welt der interaktiven Kunst einführt. Im Filmbereich unterrichten die mehrfach ausgezeichnete Kamerafrau Judith Benedikt oder die großartige Oberbeleuchterin Kim Jerrett und die Tonmeisterin Nora Czamler. Drehbücher werden unter Anleitung von Klaus Lintschinger, dem Redaktionsleiter

für Spielfilm beim ORF, entwickelt und das Erzählen und verschiedene Zugänge zur Sprachkunst vermittelt ganz aktuell die Autorin und Regisseurin Marie Luise Lehner. Das sind nur ein paar Beispiele für die Vielfalt, die wir ermöglichen wollen.

Es geht dabei natürlich in erster Linie um die Expertise und die Vermittlung ihrer Erfahrungen und ihres Wissens, aber schon alleine die Begegnung mit diesen interessanten Persönlichkeiten und die Möglichkeit, mit ihnen ein paar Tage auf Augenhöhe arbeiten zu können, ist extrem wertvoll. Parallel zur Vermittlung dieser Kenntnisse der Grundlagen ist das Studium sehr stark auf die Entwicklung und Umsetzung von eigenen Projekten und Kunstwerken ausgerichtet.

Eine Besonderheit dabei ist, dass wir keine Themen oder Inhalte vorgeben. Ich bin davon überzeugt, dass es gerade in der Studienzeit für Künstler*innen sehr wichtig ist, eigene Themen zu finden und sich damit intensiv auseinanderzusetzen. Das ist zu Beginn manchmal eine große Herausforderung, aber unsere Erfahrungen zeigen, dass sich das ausgesprochen lohnt. Die inhaltliche Vielfalt der Werke, die wir auch sehr aktiv bei zahlreichen Ausstellungen und Festivals der Öffentlichkeit präsentieren, ist enorm. Die Studierenden werden bei dieser Entwicklung natürlich individuell begleitet und wir versuchen ihnen ein sicheres Umfeld zu schaffen, in dem sie ausprobieren, experimentieren und auch scheitern dürfen.

P. P.: Wie ist das „zeitbasiert“ zu verstehen?

J. S.: Grundsätzlich kann man diesen Begriff gerne wörtlich nehmen. Wir verstehen darunter alle Medien und Formate, bei denen der Faktor Zeit eine wesentliche Rolle spielt. Das können unter anderem Video, Animation und Film in ihren unterschiedlichsten Ausprägungen sein, aber auch akustische Experimente, Lichtinstallationen, Computerspiele oder performative Formate.

Der Begriff ist im Deutschen nicht so geläufig wie im Englischen, was immer wieder zu spannenden Interpretationen führt und dadurch gut dem fluiden Charakter der Konzepte entspricht, mit denen wir uns beschäftigen.

Wir verwenden den Begriff auch, um uns nicht auf bestimmte Medien festzulegen und offen für aktuelle und künftige Entwicklungen zu bleiben. Das passt auch gut zu unserem oben beschriebenen Zugang mit dem Fokus darauf, Rahmenbedingungen zu schaffen und anzubieten, innerhalb derer wir nicht zu viel festschreiben wollen.

P. P.: Stichwort „Interaktion“: Ist die Medienkunst dem nicht schon entwachsen? Ist das nicht vor allem ein Charakteristikum der Anfänge der Medienkunst?

J. S.: Es ist kein Zufall, dass wir uns mit dieser Studienrichtung ausgerechnet in Linz befinden. Wir blicken aus unseren Fenstern vom Hauptplatz aus über die Donau direkt zu unseren Nachbar*innen im Ars Electronica Center. Dort finden wir nicht nur eine nette Nachbarschaft, sondern auch wichtige Kooperationspartner*innen, mit denen uns vieles verbindet, unter ande-

rem auch der Fokus auf Interaktivität, also die Möglichkeit das Publikum nicht nur zur Betrachtung einzuladen, sondern sie auch aktiv teilhaben zu lassen an den Kunstwerken.

Ihre Frage bezieht sich vermutlich kritisch auf die frühen Jahre der digitalen Kunstwerke, die oft zwar spannende technische Spielereien waren, aber ebenso oft nicht wesentlich über dieses Stadium hinausgewachsen sind. Damals war Interaktivität natürlich auch ein technischer Hype-Begriff und teilweise ist das auch heute noch so. Wir sehen das auch als Herausforderung, ohne uns dabei aber stark einzuschränken. Es darf manchmal sehr spielerisch sein, ohne vordergründig große Inhalte zu transportieren. Auch das gehört dazu und vor allem das Spielerische eröffnet oft sehr spannende Zugänge, Erfahrungen und Erkenntnisse.

Ein sehr gutes Beispiel dafür ist die interaktive Projektionsumgebung mit der Bezeichnung Deep Space, der 2009 im Ars Electronica Center eröffnet wurde. Es handelt sich dabei um eine Weiterentwicklung des CAVE aus den 1990er-Jahren, also um eine immersive Virtual Reality-Infrastruktur bei der das Publikum förmlich eintauchen kann in virtuelle Welten. Beim Deep Space wird das mit hochauflösenden und riesigen Projektionen auf Boden und Wand und einem Trackingsystem umgesetzt, das es ermöglicht, dass Besucher*innen durch ihre Position und Bewegung im Raum audiovisuelle Inhalte steuern und beeinflussen können. Ein besonders spannender Aspekt, mit dem wir uns auch intensiv beschäftigen, ist dabei die Möglichkeit, nicht nur mit dem Kunstwerk bzw. dem Programm zu interagieren, sondern auch in Gruppen

von mehreren Personen gemeinsam zu agieren und so kollektive Erlebnisse zu schaffen oder Aufgaben zu lösen. Wir haben an der Universität eine ähnliche Infrastruktur zur Verfügung und entwickeln gemeinsam mit den Studierenden Applikationen, die mit dem Deep Space im AEC und künftig auch mit ähnlichen Einrichtungen weltweit kompatibel sind.

Die Möglichkeiten dabei sind sehr vielfältig und wir entwickeln ständig neue Ideen und Projekte, um dieses Feld weiter zu erschließen. Aktuell arbeiten wir etwa in Kooperation mit Choreograf*innen sowie Tänzer*innen der Tanzabteilung der Bruckneruni (ADBP), dem Institut für Dance Arts (IDA) an Tanzstücken und Performances, die diese technischen Möglichkeiten einbeziehen und so eine Verschränkung vieler unterschiedlicher Disziplinen ermöglichen.

P. P.: Wie beurteilen Sie den Einbruch der KI ins mediale Kunstschaffen? Ist die KI dein Freund/Feind – oder denken Sie hier in anderen Kategorien?

J. S.: Darauf gibt es keine einfache Antwort. Aktuell bevorzuge ich noch die englische Bezeichnung, also AI, weil hier das I nicht zwingend für Intelligenz in unserem Sprachverständnis steht. Die Entwicklungen in diesem Bereich gehen aber so schnell, dass ich mir nicht anmaßen möchte, darüber zu befinden oder zu urteilen. Diese Geschwindigkeit kann oder sollte auch beunruhigend sein, weil dadurch weitere Machtverschiebungen möglich bzw. bereits im Gange sind, die für die Gesellschaft auf verschiedenen Ebenen bedrohlich sein können.

Bereits in den Testphasen wird klar, dass bei der Bild- und Textproduktion mit AI-Tools bestehende Vorurteile, Ungerechtigkeiten und Diskriminierungen verstärkt, weitergetragen und reproduziert werden. Ob sich die Verantwortlichen tatsächlich bemühen dem entgegenzuwirken ist fraglich. Noch schwieriger wird es dort, wo man diese Werkzeuge bewusst einsetzt, um das riesige Potenzial an neuen Manipulationsmöglichkeiten etwa für Desinformationskampagnen zu nutzen, was zu bedenklichen politischen Entwicklungen und Destabilisierungen führen kann. Es wird in absehbarer Zeit wesentlich schwieriger werden, für Konsument*innen, Informationen auf ihren Wahrheitsgehalt zu überprüfen und einzuschätzen, worauf vertraut werden kann.

Natürlich kann man Kunst nicht von gesellschaftlichen und politischen Entwicklungen getrennt betrachten. Für das Kunstschaffen aber halte ich einige dieser neuen Möglichkeiten für eine Bereicherung. Es entstehen dadurch nicht nur unzählige neue Werkzeuge, die es uns erleichtern, Ideen zu visualisieren, Prototypen zu schaffen oder mit Texten zu spielen, sondern eben auch ganz viele wichtige und spannende Fragestellungen, neben den oben angeführten Problemen beispielsweise auch in Bezug auf Urheberschaft, Eigentum und Originalität. Und es ist eine sehr wesentliche Aufgabe für Kunstschaffende, sich mit derart massiven Umwälzungen, die wir aktuell beobachten, aber noch nicht überblicken können, zu beschäftigen und sich kritisch damit zu befassen, zu informieren, notfalls auch dagegen einzutreten und im Idealfall auch korrigierend zu wirken.

P. P.: Auf der Homepage heißt es, dass die „breite Ausrichtung des Studiums die Fähigkeit zur Entwicklung neuer und selbstkonzipierter Kunst-, Arbeits- und Berufsfelder unterstützt“, das klingt vielversprechend. Können Sie aus Ihrer Praxis Beispiele für neue Felder geben, die Ihre Studierenden bereits für sich erschlossen haben?

J. S.: Im Kunstschaffen sollte das eigentlich ständig passieren. Das Zusammenführen unterschiedlicher Zugänge und Disziplinen, das wir aktiv betreiben und fördern, eröffnet in jedem Gespräch und in jeder praktischen oder theoretischen Auseinandersetzung neue Perspektiven und dadurch auch Möglichkeiten und die angesprochenen neuen Felder. In unserem Verständnis von Kunst gelingt das relativ einfach, weil ihr das Transdisziplinäre gewissermaßen immanent ist.

Dass sich daraus dann, in einem fließenden Übergang, auch Arbeits- und Berufsfelder entwickeln, ist nicht so unwahrscheinlich. Wenn Leute für das, was sie machen, eine Leidenschaft entwickeln und dabei auch noch neue Wege gehen, funktioniert das meist auch nach dem Studium gut. Ein beeindruckendes Beispiel dafür ist Stefan Tiefengraber, ein Absolvent, der sich zu Beginn seines Studiums hauptsächlich mit filmischen Arbeiten beschäftigt und dann während des Studiums ein Interesse für installative Arbeiten und Soundperformances entwickelt hat. Dabei ging es ihm anfänglich oft um das Hinterfragen der Funktion von Apparaten und die Dekonstruktion, um dann herauszufinden, dass viele dieser technischen Geräte verborgene und nicht offensichtliche

Qualitäten haben, die er fortan für seine oft sehr dynamischen Installationen und/oder Soundperformances einsetzt. Mittlerweile werden seine Arbeiten international ausgestellt und er hat sich damit in den letzten Jahren eine beeindruckende Liste an Ausstellungen und Live-Performances erarbeitet (vgl. <http://www.stefan-tiefengraber.com/about.php>).