



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 61, Nr. 4, 2023
doi: 10.21243/mi-04-23-05
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Der Lehrende wird wieder zum Lernenden. Interview mit Markus Wintersberger

Markus Wintersberger

Petra Paterno

*Das Ressort „Kunst und Kultur in der Schule“ der MEDIENIMPULSE stellt in loser Interview-Serie die führenden Akteur*innen der heimischen Medienkunst vor. Im Zentrum dieser Werkstattgespräche stehen künstlerische Positionen und medientechnologische Entwicklungen sowie Fragen nach Arbeitsbedingungen, Archivierung und Ausbildung. Wie verändert Artificial Intelligence (AI) die Lehre? Welche Rolle spielt die Kunst bei der Digitalen Grundbildung – wie verselbstständigt sich die Kunst im digitalen Zeitalter? Markus Wintersberger, Medienkünstler und Professor für Experimentelle Medien an der FH St. Pölten, im Gespräch mit Petra Paterno.*

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. How is Artificial Intelligence (AI) changing teaching? What role does art play in basic digital education – how is art taking on a life of its own in the digital age? Markus Wintersberger, media artist and Professor of Experimental Media at St. Pölten UAS, in conversation with Petra Paterno.

Petra Paterno: Wie wirkt sich AI auf Ihre Unterrichtspraxis aus?

Markus Wintersberger: Wenn man sich mit AI beschäftigt, dann verändert sich mit einem Schlag alles, nichts bleibt, wie es war. AI unterstützt und irritiert gleichermaßen, fordert unsere Überzeugungen und Gewissheiten heraus, wie übrigens jede technische Neuerung. Die Lehre ist davon natürlich nicht unberührt. Ich leite an der FH St. Pölten die Masterklasse „Experimentelle Medien“ im Masterstudiengang „Digital Design“ und unterrichte im Bachelorstudiengang Medientechnik, hier arbeite ich mit den Studierenden und meinen Kolleg*innen ohnehin permanent an medialen Bruchstellen. Transformation ist in meiner Arbeit allgegenwärtig – wie die Versuche, über Grenzen zu gehen, dabei buchstäblich die Beherrschung zu verlieren, um sich neu zu erfinden.

P. P.: Verstehen Sie Ihren Unterricht als eigene Kunstform?

M. W.: Gewiss, so muss es ja auch sein. Wir versuchen Denkprozesse in Gang zu setzen, miteinander und mit den Maschinen in einen Dialog zu treten, damit sich etwas zusammenbraut: Im Idealfall initiieren wir künstlerische Vorgänge. Es geht darum, gemeinsam etwas zu entdecken. Wir entfachen Ko-Kreations-Pro-

zesse, wobei die Maschine unseren Bezugsraum bildet. Der Lehrende wird dabei wieder zum Lernenden.

P. P.: Muss man als Medienkünstler zwangsläufig auch IT-Experte sein?

M. W.: Nicht unbedingt. Die IT ist ein weites Feld, wer sich als Kunstschaffender aber künftig behaupten will, sollte sich einen gewissen Überblick über mediale Möglichkeiten und technische Zugänge verschaffen. Die Beschäftigung mit den digitalen Tools lässt sich mit dem Erlernen eines Musikinstruments vergleichen: Wer sein Werkzeug beherrschen, dessen Potenzial ausschöpfen will, muss sich permanent damit auseinandersetzen.

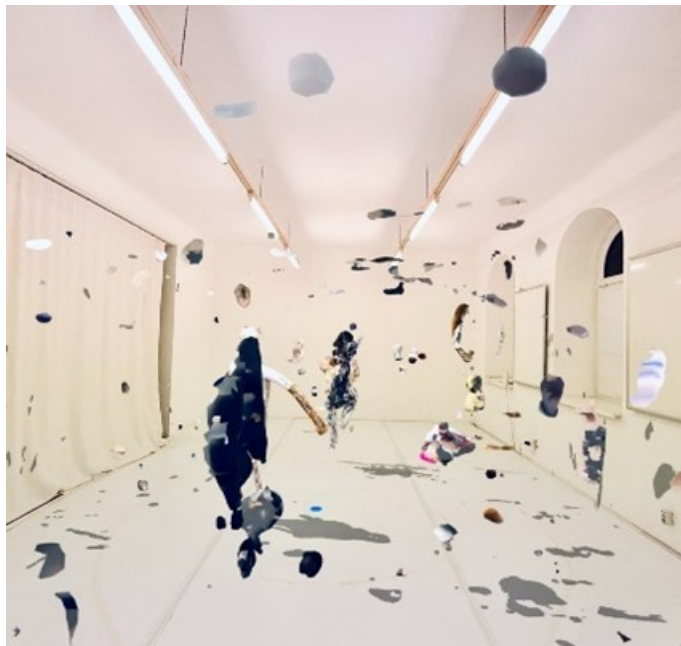


Abbildung 1: Aus Markus Wintersbergers XR Werkserien „Foam figures from the basement“, 2023 © Markus Wintersberger

P. P.: Sie sprechen von Medien als Werkzeug, wäre der Medienunterricht also mit dem Erlernen eines Handwerks vergleichbar?

M. W.: Ein durchaus passender Vergleich. Diese Bedeutung sollte der Medienunterricht in den Ausbildungseinrichtungen innehaben.

P. P.: Wie wird dies an der FH St. Pölten umgesetzt?

M. W.: Das Studium im Bachelorstudiengang Medientechnik an der FH St. Pölten ist breit angelegt. Der Studiengang dieser Art ist einer der größten österreichweit. Jeder Jahrgang umfasst anfangs etwa 120 Studierende, wobei wir drei Mal so viele Bewerber*innen haben. Die Studierenden erhalten eine fundierte Grundlagenausbildung, gewinnen Einblicke ins Programmieren, können sich im Lauf des Studiums in verschiedenen medientechnischen Disziplinen spezialisieren.

P. P.: Wie ist es um Jobaussichten für Absolvent*innen der Masterklasse „Experimentelle Medien“ bestellt?

M. W.: Mediaagenturen experimentieren gegenwärtig häufig mit neuen Applikationen und medialen Projekten. Es stehen insofern viele Möglichkeiten offen.

P. P.: Seit dem Schuljahr 2023/24 gibt es das Schulfach „Digitale Grundbildung“. Wie könnte Medienunterricht an Schulen aussehen? Welche Rolle könnte die Kunst dabei einnehmen?

M. W.: Digitale Grundbildung sollte spielerisch vermittelt werden, freudvoll und experimentell, auf keinen Fall als „klassisches“

Schulfach daherkommen. Künstlerische Herangehensweisen bringen das automatisch mit sich – man erprobt technische wie kreative Möglichkeiten, setzt sich kritisch mit dem Medium auseinander.

P. P.: Als Künstler bewegen Sie sich auf unterschiedlichen Kunstfeldern – von neuer Musik und Architektur bis Tanz und Theater. Gerade das Theater, als analoges Medium schlechthin, zeigt häufig Berührungspunkte mit den digitalen Möglichkeiten. Welche Erfahrungen haben Sie am Theater gemacht?

M. W.: Bei „Wearable Theater“, einem dreijährigen, vom FWF in der Kategorie PEEK geförderten Forschungsprojekt, arbeiteten wir mit einer Schauspielschule und dem Volkstheater unter Direktorin Anna Badora zusammen und setzten uns mit Virtual Reality (VR) auseinander: Wie verändern sich Spielregeln, wenn man dem 360-Grad-Blick einer VR-Kamera ausgesetzt ist? Welche künstlerischen Strategien und Überlegungen resultieren daraus? Dabei lösten wir die Bildebene zunehmend von der Narration, arbeiteten visuell mit Raum und Licht, Verzerrungen und Morphing, um über die veränderten Wahrnehmungen ein anderes Gefühl von Raum und Zeit zu vermitteln – ein, wie ich noch immer finde, wegweisendes Projekt. Nur schade, dass es keine Fortsetzung fand.

P. P.: Sie arbeiten auch als Bildender Künstler. Wie darf man sich Ihre künstlerische Praxis im Zusammenspiel mit dem Computer vorstellen?

M. W.: Ich stehe in permanenter Verbindung mit den Geräten, habe mir im Lauf der Zeit enorme Archive aufgebaut, nutze unterschiedliche mediale Plattformen; ich probiere alles aus, bin, was meine Kunst anbelangt, extrem freigiebig, stelle diese gern zur Verfügung – vieles entsteht in Ko-Kreation mit der AI – und ich gebe der Maschine die Kunst wieder zurück. Es ist extrem faszinierend, von welchen Communities man auf diese Weise entdeckt wird, wie viele Downloads man generiert, welche Reichweite man erzielt.

P. P.: Sie betreiben über Online-Plattformen Ihr eigenes Museum?

M. W.: Wenn man will, dann kann man es Museum nennen.

P. P.: Wie nennen Sie es denn?

M. W.: Es ist ein Datenkörper, ein digitales Archiv, das sich selbstständig. Jeder – natürlich auch die AI – kann auf meine Werke zurückgreifen, daraus eigene künstlerische Applikationen entwickeln – oder was auch immer damit anstellen. Meine Kunst fließt in den digitalen Strom, wird Teil dieses Kosmos, führt ein Eigenleben – ein für mich absolut faszinierender und über mich hinausweisender Gedanke.



Abbildung 2: Markus Wintersberger

© Markus Wintersberger

Markus Wintersberger, 1968 in Krems an der Donau geboren, ist Professor an der FH St. Pölten und leitet seit 2006 die Masterklasse Experimentelle Medien. Als Medienkünstler wurde er vielfach ausgezeichnet und sorgte mit genreübergreifenden Projekten für Furore – siehe das Musiktheaterprojekt „Paradise Lost. Ein Sommernachtstraum“ für die Philharmonie Essen, „Wearable Theatre. The Art of Immersive Storytelling“ sowie das Projekt „Intermedia Motion Tracking in AR / VR (IMTA)“. Weitere Informationen online unter <https://linktr.ee/markuswintersberger> (letzter Zugriff: 07.11.2023).