

## HISTORISCHER ÜBERBLICK

*Erstmals in Europa wird während dieses Symposiums ein Heimcomputer vorgestellt, der auch von Laien als Kunstproduktionsgerät eingesetzt werden kann.*

(Franz Hillinger, Bürgermeister der Landeshauptstadt Linz, 1979)<sup>1</sup>

Das Festival "Ars Electronica" wurde von Beginn an als eine Herausforderung an die Initiatoren und das Publikum gleichermaßen konzipiert. "Die ausklingenden Jahrzehnte machen deutlich", so Hannes Leopoldseder, einer der Initiatoren der "Ars Electronica", "dass der Schritt ins dritte Jahrtausend mehr als das Überschreiten einer magischen Jahreszahl ist."<sup>2</sup> Die kulturelle Zukunft hat zu diesem Zeitpunkt für Linz begonnen. Daher stand Ortega y Gasset's Wort "das menschliche Leben ist eine ständige Beschäftigung mit der Zukunft" als Leitmotiv über und zu den Gedanken des gesamten Festivals. Bis 2001 wird dieses Leitmotiv auch paradigmatisch beibehalten werden, wenngleich 1996 eine Formatänderung eintritt und die Ars Electronica sich zunehmend seismografisch dem Gegenwärtigen widmet und präsentiert.

### IM ZEITLAUF

Am 18. September 1979 wurde im Rahmen und als sichtbares Zeichen, dass der Willen zu einer Neuorientierung in der kulturellen Landschaft besteht, in Linz und Oberösterreich innerhalb des internationalen Brucknerfestes die Ars Electronica mit der spektakulären 1. Linzer Klangwolke und der Musik von Bruckners 8. Symphonie eröffnet. Hunderttausend Menschen, neunzigtausend mehr als ursprünglich angenommen, waren zu diesem Großereignis geströmt. Nicht allein das Event als solches, sondern auch der Wunsch der Bevölkerung, sich an der kulturellen Zukunft zu beteiligen, sollte dieses neue Event und gleichzeitig Festivalkonzept zum regionalen und internationalen Erfolg führen.

Es gibt wesentliche Kennzeichen bereits am Beginn der Entwicklung: Die Triade "Kunst, Technologie, Gesellschaft" ist als Kommunikationsmodell für die Verbreitung digitaler Medien und der Informationstechnologien vorstellbar (Sender – Transportmittel – Empfänger versus

---

<sup>1</sup> Vorwort in: Ars Electronica 1979 im Rahmen des Internationalen Brucknerfestes 79 Linz, Linzer Veranstaltungsgesellschaft (Hrsg.), 1979

<sup>2</sup> Leopoldseder, Hannes: 20 Jahre Ars Electronica. In: Ars Electronica 79 – 99. 20 Jahre Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft, 1999, S.30

Empfänger – Feedback – Sender). Diese Kombination ist bereits zu diesem Zeitpunkt sehr stark im Festivalkonzept verankert. Weltweit ist dieses Festivalformat einzigartig.

### **Eine Idee mit unterschiedlichen Zugangsweisen**

Die Idee und das Konzept ist gemeinschaftlich von sehr unterschiedlichen Personen bzw. Institutionen entwickelt worden: Der LIVA Linzer Veranstaltungsgesellschaft m.b.H., als Beispiel einer noch im musikmusealen Bereich angesiedelten Institution, welche die Chance zur zeitgemäßen Öffnung wahrzunehmen gewillt war, namentlich Dr. Horst Stadlmayr als Chef dieser Einrichtung; dem ORF Landesstudio Oberösterreich in Stellvertretung des elektronischen Mediums, namentlich Dr. Hannes Leopoldseder, der hier wahrscheinlich die zukunftsweisendsten Ideen beigetragen hat, wohl auch bereits durch vorbereitende Symposien (Mediengespräche im Landesstudio); dem Elektronikmusiker Hubert Bognermayr, der als ausübender Musiker einen wichtigen und vor allem auch inhaltlichen Beitrag zum Grundkonzept geleistet hat; dem Musikproduzent Ulli A. Rützel; und jenem, der zum Festival vor allem das theoretische Konzept lieferte, Herbert W. Franke. Dieser aus Österreich gebürtige Wissenschaftler und Autor versuchte, insbesondere mit den Möglichkeiten der neuen Technologien, den Computer als Werkzeug der Kunst zu beschreiben und darüber hinaus auch die Kunst in die Technologie einzuschreiben. Diese personelle Zusammensetzung signalisierte bereits das umfassende Konzept und die Idee, denn "gleichzeitig (aber) ist die Ars Electronica eine Herausforderung an Künstler, Techniker, Kulturkritiker und nicht zuletzt an das Publikum, das sich aktiv an der Festivalidee beteiligen soll" und dieses auch offen bei der 1. Linzer Klangwolke bewiesen hat.

Um das neue Festivalkonzept auch kulturgeografisch verstehen zu können, ist es notwendig, die kulturelle Entwicklung der Stadt Linz zu skizzieren. Linz steht im Spannungsfeld zwischen dem kulturellen Leben von Wien und den Salzburger Festspielen. Linz kann auf keine signifikante Kulturentwicklung aufbauen. Es gab nur singuläre kulturelle Versuche, die sich auch national positionieren konnten; im Wesentlichen schien die Stadt jedoch kulturell nicht expansionsfähig.

### **Auf der Suche nach kultureller Identität**

Nach dem Zweiten Weltkrieg ist es 1947 die Linzer Kunstschule, die zumindest ein erstes Zeichen eines kulturellen Engagements erkennen lässt. Oskar Kokoschka, übrigens einer der wichtigsten Bildbestände der Neuen Galerie der Stadt Linz (damals noch Gurlittmuseum), malt die Industriestadt Linz. Die Einrichtung einer Linzer Kunstschule bringt nur marginal einen kleinen kulturpolitischen "Aufruf". Es gelingt erst Ende der 70er-Jahre mit

dem Bau des Linzer Brucknerhauses, der Landeshauptstadt ein überregionales Zeichen zu setzen, um der Industriestadt auch ein kulturelles Gegenüber zu ermöglichen. Das Brucknerhaus an der Donau öffnet sehr bald das Donauufer als Freizeitbereich. Dieser Teil sollte sich als Kunst- und Kulturbereich und aus heutiger Sicht sogar als Kulturmeile herauskristallisieren. In diesem Zusammenhang spielt durchaus die auf internationaler Ebene ablaufende, sich sogar in Linz (in allerdings abgeschwächter Form) manifestierende 68er- Studentenbewegung eine nicht unwichtige (wenn auch nicht immer sichtbare) Rolle. Die Jugend in Linz wird in ihren Vorstellungen zunehmend politischer. Es sind kleinere Gruppen, die einerseits aus den Reihen von Studentenvertretungen kommen, die andererseits aber genauso junge Menschen aus dem Lehrlings- und also Arbeitermilieu sind und neue Bedürfnisse einfordern. Sie sind sicherlich daran beteiligt, dass eine sich öffnende Jugendkultur in die etwas träg gewordene Kulturlandschaft Einzug halten kann. Denn eines ist klar, dass die Bedürfnisse der jungen Linzerinnen und Linzer nicht mehr übersehen bzw. überhört werden können. Doch auch dies ging nicht rasant, sondern doch eher schleppend, aus heutiger Sicht. Es bedurfte tatsächlich einiger Großereignisse, um das kulturelle Leben aus einem gewissen Lähmungszustand herauszuheben. Dabei sollten im Vorfeld der Ars Electronica das Forum Metall und das Forum Design eine nicht unbedeutende Rolle spielen.

"Das für Linz charakteristische Spannungsfeld zwischen Industrie und Kunst findet zum ersten Mal 1977 in der Metallplastikausstellung 'Forum Metall' seinen Ausdruck. Ein Jahr später setzen die Linzer Popgruppe Eela Craig und Hubert Bognermayr mit der Rockmesse 'Missa Universalis' innerhalb des internationalen Brucknerfestes einen neuen Akzent. Dieser Erfolg soll nach einem Vorschlag von Hubert Bognermayr 1979 in einem Elektroniksymposium, einem 'Electronic Music & Video Art Symposium' innerhalb des Brucknerfestes, eine Fortsetzung finden."<sup>3</sup>

### **Ein Zeichen der Zeit, für eine Fantasie mit Flügel**

Mit der auf dem linken Brückenkopfgebäude montierten silbrigleuchtenden "Linzer Nike" von Hausrucker & Co. wurden (mehr zufällig als programmatisch) eine Reihe vielschichtiger Zugangsweisen zum Linzer und oberösterreichischen Kulturleben aufgezeigt. Die Siegesgöttin als kopfloses und also fragmentiertes Zeichen einer im Aufschwung befindlichen Industriestadt ohne eigenständiger kultureller Identität. Ein Zeichen mehr auch für die Politik in Linz, dem landesweit gärenden kulturellen Prozess einen Raum zu schaffen. Die alternativen Kulturprojekte, wie sie in den unterschiedlichsten Orten bzw. Gemeinden von Oberösterreich zu erkennen waren, fanden in der aufbegehrenden Rockszene in Linz

---

<sup>3</sup> Leopoldseeder, Hannes: Die Ars Electronica. Kunst im Zeitsprung, 1989, S.12

einen signifikanten Höhepunkt. Denn zu den Großereignissen gesellte sich der Wunsch nach einem Rockhaus. Auch Eela Graig ist in diesem Umfeld als Pop-Gruppe zu finden sowie Desert Harvest (aus dessen Formation Sam Auinger als Elektronikmusiker hervorgehen wird), Willy Warmer, und andere.

### **Eine neue kulturelle Identität auch als Perspektive für die Jugendkultur**

Die "Stahlstadtkinder" wurden zum Begriff und zum Leitkulturthema der darauf folgenden Jahrzehnte, wenngleich nach der Eröffnung des Posthofs auch der Höhepunkt der Bemühungen für eine Neuorientierung der Jugendkultur überschritten schien, zumindest fürs Erste, denn fast zeitgleich sollten weitere, allerdings "Cross-Over-Initiativen" entstehen; die Wichtigste – die Einrichtung der Linzer Stadtwerkstatt – sei hier namentlich genannt. Dazu entwickelte sich eine weiterführende kulturpolitische Diskussion, die sich wiederum in kleinen Kultureinrichtungen ausprägte. Während dieser Entwicklungen konnte sich die Ars Electronica als zukunftsweisendes Festival und als kulturelles Langzeitprojekt "in Szene setzen". Allerdings war Ars Electronica nicht allein aus dem Wunsch heraus entstanden, ein kulturelles Image zu ermöglichen, sondern war vor allem auch für das Umfeld der Jugendkultur eine wegweisende Initiative, die den Stahlstadtkindern zumindest indirekt neue Möglichkeiten des Kulturverständnisses mitgegeben (oder zumindest aufgezeigt) hat.

### **Kunst – Technologie**

Herbert W. Franke schreibt zur Entwicklung der Technologie 1979: "Bisher hat der technische Fortschritt in einer recht simplen, unreflektierten Weise Eingang in die Gesellschaft gefunden, die Auseinandersetzung mit bedenklichen Sekundärererscheinungen erfolgte erst in der Konfrontation mit den fest etablierten Systemen."<sup>4</sup> Auch wenn Franke dies in Bezug auf die Entwicklung der neuen Technologien und im allgemeinen gesellschaftlichen Kontext versteht, hatte dies für die Überlegungen der Jugendkultur in Linz eine nicht unbedeutende Auswirkung. Die Jugend hat vor allem durch die Rockkultur rasch zu den elektronischen Medien gegriffen und sie akzeptiert. Das ist den Betroffenen oft weniger klar gewesen, als jenen, die bewusst in die Elektronik eingestiegen sind und diese auch als Werkzeug akzeptierten. Keine Rockgruppe konnte auf die "Echolotgeräte" bzw. den Synthesizer verzichten. Die Gruppe Ekseption steht im Rahmen von Ars Electronica also am Beginn einer Entwicklung, die dann wesentlich rasanter ablaufen sollte, als ursprünglich von den Initiatoren des Festivals vermutet wurde.

---

<sup>4</sup> Franke, Herbert W.: Ars Electronica 1979 im Rahmen des Internationalen Brucknerfestes 79 Linz, Linzer Veranstaltungsgesellschaft (Hrsg.), 1979, S.9

Die demgegenüber traditionell orientierte Musik stand wie ein Bollwerk gegen aktuelle Entwicklungen. Nur wenige Künstler erkannten zu diesem Zeitpunkt bereits die Bedeutung des Computers. Unter anderem versuchte Alfred Peschek, anfänglich mit Hubert Bognermayr eine künstlerische Kooperation einzugehen. Allerdings muss hinzugefügt werden, dass es zu diesem Zeitpunkt auch kaum möglich war, zu den notwendigen technischen Mitteln zu gelangen. Ein Umstand, der die Künstler mit der technologischen Entwicklung nicht immer mithalten lassen. Vor allem betraf dies die bildnerisch arbeitenden Künstler, die zumeist gar keine, sprichwörtlich gesagte, "blasse Ahnung" hatten.

### **Werkzeug Computer**

Was kann der Computer, was ist mit ihm möglich, was soll ein technisch schon von Beginn an undurchschaubares Instrument für die bildnerische Kunst leisten können? Aus Gründen dieser Fragestellungen stand auch im Rahmen der ersten Ars Electronica der Begriff des Computer als Werkzeug zur Diskussion – vor allem der so genannte Musikcomputer. Die in den (sprichwörtlichen) "Zündholzschachteln" verpackten Transistoren, deren Output auf einem Fernsehschirm bunte und sich in unterschiedlichen Mustern bewegend kleine Kreise zeigte, waren eine Sensation. Die Partnerschaft "Computertechnologie und Kunst", die zeigte ebenfalls die erste Ars Electronica auf, war noch ein junges Verhältnis, zeigte jedoch bereits gemeinsame Ideen. Herbert W. Frankes Einsicht in die technische Welt war von eigenen Arbeiten geprägt, da er vor allem im Bereich der Computergrafik auch für sich persönlich Ergebnisse gefunden hatte, die er dann in unterschiedlichen Publikationen der Öffentlichkeit vorlegte.

### **Die neuen Technologien als Herausforderung für die Kunst**

Der Diskurs versuchte, künstlerische und technologische Entwicklungen zu parallelisieren, wobei die Kunst durchaus als Motor für die Technik aktiviert werden konnte und ihrerseits signifikante Eigenleistungen für die Technologie vorgab. Das gilt nicht nur für die Aufgaben der Dokumentation und Wiedergabe, sondern auch für unkonventionelle gestalterische Methoden, sowohl in der Musik wie auch in der bildenden Kunst. Elektronische und computergenerierte Musik gehören ebenso dazu wie Videoart und letztlich die freie Computerkunst.<sup>5</sup>

Mit Blick auf das Jahr 2000 formulierte Barrington Nevitt 1979 Fragen, die für die kommenden Jahre des Festivals als (in der Rückschau) nahezu verbindlich angesehen

---

<sup>5</sup> Franke: a.a.O., 1979

werden können: "Welche materiellen, geistigen und sozialen Auswirkungen wird Ars Electronica, die elektronische Kunst, ab dem Jahr 2000 unter den verschiedenen Kulturen des Raumschiffs Erde haben? Durch welche 'Software'-Methoden und 'Hardware'-Technologien kann man in diesem elektronischen Zeitalter dem Menschen helfen?"<sup>6</sup> Und in einem Rekurs auf Gutenberg: "Die Gutenberg-Druckerpresse war der Vorläufer der ersten industriellen 'Hardware'-Revolution, die ihre Fließbandlogik – über Marktmedien – überall hin ausbreitete."<sup>7</sup>

Im Ausblick auf die kommenden 20 Jahre der Ars Electronica und in ihrem Gleichschritt mit der Zukunft konnte paradigmatisch 1979 bereits zu lesen sein: "Da Software-Information ihre Hardware-Verkörperung mit ständig steigender Geschwindigkeit (...) ersetzt, brechen alte, vertraute Grundregeln zusammen und machen den Weg frei für neue, aber verborgene Vorgangsmuster."<sup>8</sup> In dieser Behauptung, oder vielmehr Annahme, verstecken sich bereits die Perspektiven des Festivals als einer ständig auf der Suche befindlichen Einrichtung, die immer wieder die Medien in einer bestimmten Laborsituation (Versuchsanordnung) definiert. Denn bereits zu diesem Zeitpunkt wurde an weiterführenden Konzepten gearbeitet, wie vor allem auch die Öffentlichkeit in den Festivalprozess einbezogen wurde. Erst das .net wird dies Mitte der 90er Jahre möglich machen.

Das Konzept der Ars Electronica als Technologiefestival mit Schwerpunkt Kunst und Gesellschaft wurde 1980 konkreter und lässt sich auf fünf wesentliche Bereiche aufschlüsseln:<sup>9</sup>

- Sozio-kulturelle Animationsprojekte.

Hier gab es drei unterschiedliche, aber für die Entwicklung der Ars Electronica wesentliche Schwerpunkte. Die Stahlsymphonie von Klaus Schulze, wobei die VOEST als Produktionsstätte in den künstlerischen Prozess mit einbezogen wird. Der unmittelbare Zusammenhang von Musik/elektronischer Musik und Gesellschaft wird dabei zum Thema der Ars. Die Klangwolke als Openair-Ereignis wird erneut zum Fest für die Linzer und bereits national und international als Ereignis im offenen Raum rezipiert. Nach Bruckners 8. wurde Bruckners 4. Symphonie ein hörbarer, aber genauso sichtbarer Verweis auf die Verbindung zwischen E-Musik und Erlebnisfeld "offener Raum", wobei die Öffentlichkeit indirekt zum Klangträger wurde. Und schließlich ist es vor allem das Mach-Mit-Konzert (1982) am Linzer Hauptplatz, bei dem auch Personen des öffentlichen Lebens signalisiert wurde, dass in Linz

---

<sup>6</sup> Nevitt, Barrington: Die elektronische Medienvision für das Jahr 2000. In: Ars Electronica 1979 im Rahmen des Internationalen Brucknerfestes 79 Linz, Linzer Veranstaltungsgesellschaft (Hrsg.), 1979, S.40

<sup>7</sup> Nevitt: a.a.O., 1979, S.40

<sup>8</sup> Nevitt: a.a.O., 1979, S.40

<sup>9</sup> Leopoldseder: a.a.O., 1999, S.32

eine Verbindung zwischen Kunst und Gesellschaft künstlerisch sichtbar gemacht werden kann. Dieses Konzertereignis (im offenen Raum) konnte tausende Interessierte begeistern und zeigte das durchaus nicht nur offene, sondern auch "wild entschlossene" Engagement der Beteiligten. Auch die Radios wurden in die Fenster gestellt, um eine Linzer Klangwolke zu ermöglichen.

- Elektronische Musik-Performances und der "Große Preis" der Ars Electronica. In den ersten Jahren zeigt sich innerhalb der Festivalentwicklung noch ein gewisser Schwerpunkt in Richtung Musik. Denn nach wie vor wurden am musikalischen Bereich die auffälligsten Fortschritte im Wechselspiel zwischen Kunst und Elektronik aufgezeigt.
- Die Workshops und Symposien jedoch sollten diese Problemstellung konkretisieren und wissenschaftlich abhandeln. Sie wurden ab 1980 zu einem unverzichtbaren Bestandteil des Festivals, und vor allem die Künstler waren es auch, die ihre Fortschritte der Öffentlichkeit präsentierten.
- Ausstellung und Publikumsaktivitäten, wobei sehr konkrete Projekte mit den Interessierten statt gefunden haben. Nicht nur die bereits angesprochenen "Mach-Mit-Konzerte, sondern später auch die Stahloper (als ein ganz wichtiges Großereignis am Linzer Hauptplatz).<sup>10</sup>
- Schachcomputer-Weltmeisterschaften Linz.

1980 wurde weiter entschieden, die Ars Electronica biennial zu veranstalten – eine im übrigen aus organisatorischen Gründen motivierte Entscheidung. Auch die Ars Electronica 1982 steht wieder im Zeichen von den fünf Aspekten, unter denen sie sich kulturell und gesellschaftlich legitimiert.

Programmatisch wird der Aspekt der Kultur in der Informationsgesellschaft diskutiert. Es geht nicht mehr nur um den Versuch, "Tradition, kulturelle und wissenschaftliche Avantgarde" gegenüber zu stellen, sondern um ein "kulturelles Experiment".<sup>11</sup> Daher setzt man sich 1982 schon sehr viel gezielter und konkreter mit der Zukunft auseinander: "So wie bisher die Maschine eine tragende Funktion in der gesellschaftlichen Struktur einnimmt und damit die

---

<sup>10</sup> Die Stahloper von G. Batistelli wurde im Übrigen vor allem von der Linzer Arbeiterschaft äußerst positiv aufgenommen, da sie erstmals nach der Stahlsymphonie eine sehr offene, vor allem auch plausible Symbiose zwischen Kunst und Gesellschaft unter Berücksichtigung neuer Technologien eingegangen ist. Die Stahloper wurde damit insgeheim von bestimmten Bevölkerungsgruppen als eine künstlerische Aktion ihres kulturellen Empfindens verstanden und akzeptiert.

<sup>11</sup> Leopoldseder: a.a.O., 1999, S.32

Industriegesellschaft bedingt, werden Informationen und Kommunikation wesentlich das Zeitalter der Mikroprozessoren, als die dritte industrielle Revolution, bestimmen."<sup>12</sup>

### **Differenzierte Auseinandersetzung mit der Zukunft**

Das bedeutet für die Festivalausrichtung:

- dass man sich differenziert mit der Zukunft auseinandersetzt. Hier zeigt sich erneut das Anliegen des Festivals und seiner Initiatoren.
- "Ars Electronica 82 zielt auf eine definierbare Stadtöffentlichkeit und eine Gesellschaftsstruktur, für die es einen erweiterten Kulturbegriff zu entwickeln gilt."<sup>13</sup> Das Festival versteht sich daher auch als ein Forum, das sich aktiv an der Diskussion zu den Urbanisationsformen der Welt beteiligt, insbesondere aber auch aus dem Gesichtspunkt der regionalen Stadtentwicklung die Sicht auf die Regionalkultur nicht verlieren will. "Stadtkommunikation" ist ein Leitgedanke dieser Bemühungen.
- Die Anwendung neuer Technologien in der Kunst wird erneut dargestellt, aber auch im Zusammenhang mit neuen Wegen der Vermittlung diskutiert. Der Begriff "Interdisziplinarität" sollte hier erstmals konkret zur Sprache kommen.
- Radio und Fernsehen werden nicht mehr als reproduktive Medien im Festivalrahmen eingesetzt, sondern fungieren von nun an auch als "Impulsgeber für Animation, Kreativität und schöpferische Kulturarbeit."<sup>14</sup>
- Die Ars Electronica vergibt Auftragswerke bzw. Projekte, welche die spezifische Identität von Linz als Kultur- und als Industriestadt darstellen sollen. Wieder zwei Jahre später, zur Ars Electronica 1984, wird erstmals von der neuen Computerkultur gesprochen. Eine Zugangsweise, die dann 1986 im Rahmen der Computerkulturtagung zur Geltung kommt und ein Jahr später als Prix Ars Electronica mit ein Teilbereich des Festivals ist, der Hunderte Künstler nach Linz bringt.

### **Wende zur Kunst**

1984, im Orwell-Jahr, wurde der Roman zur Legende. Das, was bei der Ars Electronica prognostiziert wird, soll neue Dimensionen veranschaulichen. Die Prognose steht noch im Vordergrund. Nicht Gold oder Öl, sondern Information und Wissen (Leopoldseher), das sind die neuen Werte einer Gesellschaft, die in die Zukunft blickt. Nicht mehr die Fließbandarbeit im Stahlwerk, sondern die Produktion von Informationen ist zu einer entscheidenden

---

<sup>12</sup> Leopoldseher: a.a.O., 1999, S.33

<sup>13</sup> Leopoldseher: a.a.O., 1999, S.33

<sup>14</sup> Leopoldseher: a.a.O., 1999, S.34



Wirtschaftskraft geworden. Jahrzehnte später soll sich dies durch die radikale Entwicklung der digitalen Medien bewahrheiten. Übertragen auf die Bedeutung des Festivals zeigte sich daher schon 1984, dass das Festival Beweise erbringt, wie die Zukunft aussehen könnte. Der wissenschaftliche Diskurs ist einmal mehr in der Diskussion um die neuen Medien vorausblickend. Die digitalen Medien sind Kernstücke der Zukunftsbetrachtung.

Auffallend wird daher auch die Hinwendung zu Überlegungen einer digitalen Kunst, deren ästhetische Komponenten in den kommenden Jahren eine grenzüberschreitende Bedeutung erreichen werden. Aufgeführt wird Peter Weibels Medienoper "Der künstliche Wille", die sich allerdings in ihrer Visualisierung noch sehr vage an den digitalen Möglichkeiten orientiert. Aufgebaut ist das Werk in der Tradition einer herkömmlichen "Opernauffassung", die Dramaturgie sieht in der Technologie das Werkzeug. Immerhin aber ist eine Entwicklung in der Festivalgestaltung eingeleitet, die auch 1986 erneut und verschärft diskutiert wird.

Zehn Punkte sind es dazu, die diese entscheidende gesellschaftliche Entwicklung vorausschauend definieren lässt:<sup>15</sup>

1. Die Computerkultur ist eine Kultur im Werden.
2. Die Computerkultur erfordert ein neues Alphabet, eine neue Sprache, ein neues Denken.
3. Die Computerkultur erfordert die computeralphabetische Lerngesellschaft.
4. Die Computerkultur erfordert die Neustrukturierung von Arbeit, Freizeit, Gesellschaft.
5. Die Computerkultur erfordert den Bildschirm als zentrales Gerät in Heim und Büro.
6. Die Computerkultur ermöglicht einen neuen Typ des Künstlers.
7. Die Computerkultur ermöglicht eine neue Bild- und Klangwelt.
8. Die Computerkultur ermöglicht neue Netzwerke.
9. Die Computerkultur ermöglicht neue Medien.
10. Die Computerkultur ermöglicht neue Kunst- und Kulturerlebnisse.

Dieser Umstand, wie er bei der Ars Electronica künstlerisch und technologisch vorgestellt und diskutiert wird, wird sich bei der Ars Electronica 1987 als die "Fünfte Kulturtechnik" herauskristallisieren. Ein sichtbarer Schritt, so wird auch in der Öffentlichkeit vermittelt, und als ein "Fenster in die Welt".

---

<sup>15</sup> Leopoldseder: a.a.O., 1999, S.36

## **Neupositionierung des ORF als elektronisches Medium**

Spricht man 1986 noch von "neuen Bildern in einer neuen Zeit" – wobei hier gerade der ORF im Rahmen von Computerkulturtagen sehr wesentliche Akzente setzt – wird also ein Jahr später mit dem Prix Ars Electronica ein wichtiger Schritt in der Entwicklung der Ars Electronica und der medialen Umsetzung im Hinblick auf die Computertechnologie unternommen. Denn die Computerkultur bedeutet für den Veranstalter, das ORF Landesstudio Oberösterreich, eine fortgesetzte Möglichkeit, diesen Zukunftsperspektiven konkreter nachzugehen. Dem gegenüber beschäftigt man sich seit der Ars Electronica 1986 unter der künstlerischen Beratung von Peter Weibel verstärkt mit dem theoretischen, künstlerischen und philosophischen Umfeld. Das Schwergewicht verlagert sich zusehends auf hochkarätige Symposien, die Aufschlüsse über zukünftige Entwicklungen der neuen Medien geben sollen. Die Frage der Kunst im technologischen Bereich wird verstärkt thematisiert. Daher als Thema 1986 das "Orbitale Zeitalter", 1987 ist es der "Befreite Klang". Noch einmal wird 1986 der Diskurs einer sich traditionell entwickelten Kunstlandschaft in ihrem Verhältnis zu neuen technischen Möglichkeiten abgehandelt. Für die Ars Electronica als Festival erfolgt eine Neuorientierung auch in Richtung konkrete Themen von Kunst und Gesellschaft, und dies unter Berücksichtigung der neuen Medien. Die Themen werden andiskutiert und so einer breiten Öffentlichkeit weiter gegeben. Mit der Aufführung "Aurora elettronica" von Krypton am Linzer Hauptplatz oder "Masque of the Red Death" mit Diamanda Gallas finden noch einmal gebündelt Konzerte im "offenen Raum" bzw. nicht im Umfeld des Brucknerhauses statt. Auch dies ist ein zumindest marginaler Umbruch der Programminszenierung innerhalb der Ars Electronica.

Tatsache ist, dass 1987 der Blick des Festivals explizit auf die rasche Entwicklung der Computertechnologie gerichtet wurde. Themen wie "Künste im Zeitalter der künstlichen Intelligenz" bzw. "Computerkunst – Ende der Kreativität oder Neubeginn der Künste" stellen zum ersten Mal die erweiterte Frage nach der Bedeutung der Bildsprache in den neuen Medien. Ist die Computerkunst bereits als eine eigenständige Disziplin zu sehen? Ist der Computer noch Werkzeug, oder womöglich schon selbständiges Kreationsgerät, im Sinne des bereits 1979 formulierten Gedankens von Herbert W. Franke, dass die Computer die Köpfe der Menschen beherrschen werden? Und gerade diese Themen sind es, die im Sinn des ursprünglichen Festivalanliegens, im Wechselspiel von Kunst und Technologie gestellt werden. "Die Computerkultur bewirkt radikale Veränderungen in der Kulturgeschichte: Alle bisherigen Kulturtechniken – Rechnen, Lesen und Schreiben – können als einzelne

Tätigkeiten nun auch vom Computer übernommen werden.“<sup>16</sup> Aufgrund der raschen Entwicklung ergeben sich erstmals für die Ars Electronica Themenschwerpunkte. Die Symposien signalisieren eine Wende zur verstärkt wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit den neuen Technologien. Erkenntnis des Festivalgedankens: Es muss davon ausgegangen werden, dass die menschlichen Fähigkeiten neu zu bewerten sind.

1988 stellt sich daher die Frage, in welchem Zusammenhang eine Beziehung zwischen Gehirn und Computer möglich ist. Die Rede ist dabei vom "goldenen Balken“, wobei auf die unterschiedlichen Arbeitsweisen der rechten und der linken Gehirnhälfte des Menschen hingewiesen wird. In diesen Jahren wird auch im Bildungsbereich auf eine solche bildungspolitisch notwendige Einschätzung hingewiesen. Erstmals wird dezidiert die künstliche Veränderung im menschlichen Kopf aufgezeigt. Die Symposien stehen nun ganz im Zeichen der Philosophie der neuen Technologien. Gäste am Podium sind unter anderem der Philosoph und Soziologe Jean Baudrillard, der eine sehr medienkritische Position einnimmt; auch Heinz von Foerster und Vilém Flusser, beide Gesellschaftsvordenker, versuchen die Neubewertung menschlichen Denkens und Handelns im Zeitalter der Informationsverarbeitung zu definieren. Bei den Veranstaltungen sind es die Klänge, die aus unterschiedlichen Gesichtspunkten untersucht werden. Im Symposionsteil wird "Der befreite Klang“ diskutiert. Klang-Szenen, Klang-Stärken, Klang-Körper, Raumklänge und Klang-Bilder; dazu wurden die Werke vor allem von der LIVA in Auftrag gegeben.

### **Zeitsprung der Kunst**

1989 präsentiert sich die Ars Electronica erneut als ein Festival, das den Zeitsprung in die Zukunft unternimmt. So auch das Thema "Kunst im Zeitsprung – Zeitsprung in die Zukunft“. Denn "von Beginn an war Ars Electronica offen für Signale aus der Zukunft, offen für Deutungen, Experimente, und zwar vor dem Hintergrund der Überlegung, dass die Basistechnologie Mikroelektronik mit dem Computer – wie kaum eine andere Technologie zuvor – unsere Arbeit, unsere Wirtschaft, unser Denken und schließlich unsere Kultur verändert.“<sup>17</sup> Zum ersten Mal wird auch davon gesprochen, dass wir uns in einem "Netz von Systemen“ befinden, welches es uns gleichzeitig möglich macht, in einen Diskurs mit kulturgeografisch anders positionierten Adressaten zu treten.

---

<sup>16</sup> Leopoldseder: a.a.O., 1999, S.37

<sup>17</sup> Leopoldseder: a.a.O., 1999, S.40

## **Der Blick in den Osten Europas**

Der Ost-West-Dialog ist ein wichtiger Hinweis auf den Blick über den eisernen Vorhang. Die Öffnung der Ars Electronica, vornehmlich im Rahmen des Prix Ars Electronica, gibt den Verweis auf die Grenzenlosigkeit der Medien, die genauso politische bzw. kulturpolitische Barrieren sprengen. Diese Barrieren können allerdings nur theoretisch "elektronisch" vollzogen werden. Prognosen zufolge haben sich für das Jahr 2000 einige neue Trends abgezeichnet, die das Umfeld des Prix Ars Electronica, das Umfeld der Computerkünste, mitbestimmen: Multidimensionalität, Multimind, Multimedia, Multiart sind die Stichworte. Die Multi-Trends werden zu den Pfaden in den "Hauptschauplätzen" des nächsten Jahrhunderts.

## **Multitrends – Technologie – Wirtschaft**

Grundthema der Ars Electronica waren 1990 Multitrends zum Millennium III. Die Themen der Symposien sind auf Zukunftsvorstellungen gerichtet: Von den "Maschinen des Geistes und vom Geist der Maschinen", "Gehirnforschung und Computer", oder "Virtuelle Welten – künstliche Wirklichkeiten". Der amerikanische Wissenschaftler Marvin Minsky stellt zum ersten Mal im Rahmen des Festivals fest, dass es dem Menschen möglich sein wird, in fünfzig Jahren mit einem Chip im Kopf wesentliche Tagesabläufe exakt zu koordinieren. Auch in diesem Jahr ist die Ars Electronica auf dem Weg zur Erforschung der Zukunft. "Virtuelle Welten und digitale Träume", der Aufbruch des Festivals in den Cyberspace. Reizworte, die sich auch im Festivalprogramm selber, und nicht nur innerhalb der Symposien, wiederfinden.

## **Der elektronische Krieg – Symptom simulierten Lebens**

In Fortsetzung dieser Themen stellt sich die Frage nach dem Mythos des Künstlichen. 1991 hat der Computer "seine Unschuld verloren: am 17. Jänner 1991, um 1.00 Uhr mitteleuropäischer Zeit, als die erste lasergesteuerte Bombe ihr Target trifft."<sup>18</sup> Der Golfkrieg hat begonnen, und mehr als dies im Augenblick des Ereignisses bewusst wurde, hatte wiederum in der Geschwindigkeit der Zeitsprünge ein neues Denken einzusetzen. Der "totale elektronische Krieg" (Paul Virilio) setzt auch in der neuen Technologie neue Maßstäbe und verändert die Einschätzung der Entwicklung der wesentlichen Industrie, der Informationsgesellschaften. Damit wird die Ars Electronica zum ersten Mal ein Festival, das mit der Zukunft auf einer Ebene steht.

---

<sup>18</sup> Leopoldseder: a.a.O., 1999, S.42

Waren es 1990 noch die theoretischen Erörterungen zum simulierbaren Leben in Echtzeit, so werden 1991 bereits zwei Kriege gleichzeitig geführt: Der eine ist jener reale und nachvollziehbare, der andere ist der Krieg in den Köpfen der Menschen. Die Möglichkeit der Vernetzung der Medien, vor allem der technologischen, wird zum vernetzten Leben. Das Generalthema dieser Ars Electronica heißt "Out of Control". Ein weiteres Mal gelingt es der Linzer Stadtwerkstatt im Rahmen eines Openair, die Problematik der Medien zu diskutieren. Sie hinterfragen sich selbst und die Umwelt. Ein kritischer Medienzugang soll ihre Aktionen begleiten. Gleichzeitig durfte sich "Out of Control" als Fortsetzung jener Medienarbeit verstehen, wie sie unter anderem mit Projekten wie Ponton im Mediendorf aufgezeigt wurden. Auch wird bereits von einer spielerischen Auseinandersetzung mit den Medien als "Informationsmedien" gesprochen. "Ein Krieg der Bilder, der sich als Videoclip präsentiert, individuellen Tod und individuelles Leid ausspart, gleichzeitig jedoch die Krieger in Filmstars verwandelt."<sup>19</sup> Das ist das Bild der Zukunft.

### **Das AEC als Museum der Zukunft**

Am 19. März 1992 ist es besiegelte Sache: Die Stadt Linz entscheidet sich für ein Ars Electronica Center, das als Museum der Zukunft am Beginn des 21. Jahrhunderts neue Maßstäbe in die Vermittlungslandschaft von Kunst, Technologie und Gesellschaft setzen soll. Es soll kein Museum der Vergangenheit sein, das sich die Funktion des Bewahrens zur Aufgabe gestellt hat, sondern als konsequente Entscheidung auch im Sinn des Festival Ars Electronica ein Wegweiser in die erfahrbare, und vor allem auch erlernbare, Zukunft sein. Die Computerkids sind keine Laien mehr, im Gegenteil. Sie sind es, die sehr rasch die Bedeutung dieser Einrichtung nicht nur schätzen, sondern als Interface zukünftiger Betätigungsfelder benutzen werden. Während hier bereits wichtige Weichen für die kulturelle Zukunft der Stadt Linz gestellt werden und sich bereits zu diesem Zeitpunkt erste konkrete Bilder für ein neues Standbein der Linzer und oberösterreichischen Kultur abzeichnen, versucht das Festival selbst, den Diskurs einer Kunsttheorie im Wechselspiel neuer Technologien abzuklären und die Förderung der Kunst als Wissenschaft zu legitimieren.

Die Ars Electronica beschäftigt sich in diesem Jahr mit der Welt von innen – "Endo und Nano". Es wird die Zukunft weisen, dass sich die Informationsstrukturen horizontal entwickeln, nicht vertikal. Auch hier eine Perspektive für die Zukunft, wie Ergebnisse einige Jahre später zeigen werden, wo also vorweggenommen Elektronenmikroskope die Bausteine der Welt neu konstruieren, um kleinste Strukturen sichtbar werden zu lassen.

---

<sup>19</sup> Leopoldseder: a.a.O., 1999, S 42

## Information als intelligente Energie

Internationalität: Die Ars Electronica hat sich am Anfang der 90er Jahre weltweit etabliert. Um jedoch, so die Festivalkonstrukteure, mit einem solchen themenspezifischen kulturpolitischen Event und mit Parametern für die technologischen Wissenschaften die Nase vorne zu behalten (Leopoldseder), ist es auch für Linz als Festivalstadt notwendig, "die Innovationsspirale nicht nur in der Technologieentwicklung zu beobachten, sondern die Innovationsspirale auch in den eigenen Aktivitäten wirken zu lassen."<sup>20</sup> Die Ars Electronica als spielerische Einrichtung setzt zudem 1993 einen thematisch neuen Akzent. "Genetische Kunst – Künstliches Leben". Unter diesem Themenkreis wird die "Lust auf Unsterblichkeit" diskutiert. Artificial Life, das heißt im Rahmen des Symposions Politisierung des Medienbereichs unter Berücksichtigung gentechnologischer Erkenntnisse. Die Perspektive dazu war eher fortschrittlich und nicht rückschrittlich. Roboter, Animaten und künstliche Lebewesen. Tierähnliche Menschen, die am Linzer Hauptplatz kriechen und durchaus auch die Passanten verunsichern. Frage dazu: Wird das künstlich gestaltbare Leben in Zukunft tatsächlich lebenswert bleiben? Auch im Bild, in der Musik ist plötzlich wieder von einem anderen Klang, von einem geklonten Klang die Rede. Erstmals ist auch von einer genetischen Kunst die Rede. Im Rahmen von Ausstellungen, die nicht unmittelbar im Brucknerhaus oder im ORF Landesstudio Oberösterreich, sondern auch an anderen Orten wie dem oberösterreichischen Landesmuseum stattfinden, wird beispielsweise künstlichen Pflanzen elektronisch Leben eingehaucht. Die virtuellen Kreaturen sind noch keine biogenetischen Gebilde, sondern vielmehr Roboter oder virtuelle Kreaturen, die über die Computeroberflächen kriechen. Die Bezeichnung "virtuell" liegt immer noch im Bereich der Machbarkeit durch neue Technologien, die neben dem Menschen als zweite Form der Existenz unterscheidbar werden.

Unter der Rubrik der Computeranimation steht noch der Aspekt der Imagination, auch ein Aspekt, der die Bereiche des Prix Ars Electronica besonders herausstellt. Und auch in diesen Jahren ist der Prix von ständigen Diskussionen rund um die Entwicklung der "Neuen Medien" begleitet. Der Preis ist von Neuorientierungen gekennzeichnet, wenngleich auch diese oft nur in der Rückschau transparent werden.

---

<sup>20</sup> Leopoldseder: a.a.O., 1999, S.43

## **Die digitale Revolution und der Informationskrieg**

1994 wird im Rahmen des Prix Ars Electronica, der innerhalb des Festivals wichtigster Bestandteil im Hinblick auf die Computertechnologien ist und den Stellenwert der Medien auszuloten hat, zum letzten Mal die Kategorie für die Goldene Nica der Computergrafik ausgeschrieben. Die Möglichkeit des Zugriffs auf neue Technologien wird sehr viel leichter, also für die Künstler finanzierbarer, die spielerische Auseinandersetzung mit dem Computer im Vergleich zu bildnerischen Ergebnissen scheint gleichgezogen zu haben.

Beim Festival zum Motto "Intelligente Ambiente" steht erstmals das Leben im Netz zur Diskussion. Die "Architektur unseres Lebens" wird nun umfassend von den elektronischen Medien bestimmt. Die Ars Electronica ist zu diesem Zeitpunkt als ein Festival zu verstehen, das sich als Frühindikator des Medienumbruchs darstellt: "Die Rundfunk- und Fernsehunternehmen, auch der ORF, stehen heute angesichts der digitalen Medienrevolution voraussichtlich vor der größten Herausforderung in ihrer Geschichte. Was heute für die elektronischen Medien einen radikalen Wandlungsprozess in der Position, in den Aufgabenfeldern, sowie in der Marktsituation mit sich bringt, hat der ORF Ende der Siebziger Jahre gemeinsam mit dem Brucknerhaus in Linz mit der Initiative zu einem elektronischen Festival wie in einem Labor zu beobachten und zu entwickeln versucht."<sup>21</sup>

## **Die Megaindustrien, Leitmotiv einer zukünftigen Gesellschaft**

1994 spricht man im Festival vom Zusammenschluss zu Megaindustrien, vom Zusammenwachsen von Computer, Fernsehen und der Telekommunikation. 2000 ist es so weit, dass sich diese Perspektive weltweit bewahrheitet. Bis hin zu den Nahrungsmittelketten sind es genauso die Telekommunikationsgiganten, welche die Information jetzt, und auch bis in die Randbereiche der Gesellschaft, als Ware sichtbar machen. In der thematischen Differenzierung wird 1994 bereits aufgezeigt, wie die Zukunft der selbständigen Nutzung von Computernetzen durch den Einzelnen denkbar ist. Sechs Jahre später gibt es gegenüber den Großanbietern von Information die Kleinunternehmen, die es möglich machen, den Informationszugriff durchaus als individuelle Entscheidung erscheinen zu lassen. Hier entwickelt sich eine mediatisierte Architektur, die gleichermaßen sichtbar wie auch unsichtbar in ihren Kommunikationssträngen das Leben zu einem horizontalen und nicht vertikalen (Radiotyp bzw.) Informationstyp werden lässt. "Alles Spiel", so eine der langsam immer seltener gewordenen Openair-Ereignisse von Loren und Rachel Carpenter aus den

---

<sup>21</sup> Leopoldseder: a.a.O., 1999, S.45

USA. Die Linzer sind aufgefordert, sich durch wechselnde Zeichen bemerkbar zu machen, um ein Wettspiel zu beeinflussen.

### **Die Information als Mythos einer Industrieform**

Es ist das Netz, ein weltweites Kommunikationssystem, das für Jeden als WWW eine Flut neuer Informationen bringt und auch unendlich anzubieten scheint. Daher "Mythos Information" – Festival 1995. So der letzte Festivaltitel in der Betreuung durch Peter Weibel. Gleichzeitig wird zum letzten Mal im Rahmen von Symposien aufgezeigt, wie sich ein Mythos in das Alltagsleben fast unbemerkt einnistet. 1995 kann dann davon gesprochen werden, dass die Informationsmedien, wie Rundfunk, Fernsehen und das Telefon, überkommene Medien sind. Durch die Computernetze stünden wir "vor der Geburt eines neuen Kommunikationsmediums, was eine gewaltige Herausforderung für die elektronischen Medien bedeutet."<sup>22</sup> Es ist wie das Überschreiten von Grenzen. Die Linzer Stadtwerkstatt gestaltet unter dem Titel "Checkpoint 95" ein Openair-Ereignis auf der Nibelungenbrücke, wobei Grenzen sichtbar gemacht werden sollen: Grenzen zwischen Ost und West. Aber dies ist wohl nur der äußere Anlass gewesen. Tatsächlich verwischten sich die Grenzen durch das World Wide Web, sodass eine Identifikation des Individuellen schwer möglich wurde. Der Prix Ars Electronica reagierte auf diese Entwicklung mit der Aufnahme einer Net-Kategorie in den Bewerb. Erstmals gibt es konzentriert die Präsentation von Netzprojekten, die bereits indirekt zumindest den Wandel hin zur Informationsvernetzung einleiten.

1996 ist es so weit: Das Ars Electronica Center signalisiert ein neues Projekt auch im Rahmen des Festival Ars Electronica. "Das Center, das sich bewusst als 'house in progress' versteht, will ein lebendiger Organismus sein, will vor allem eines sein: ein Haus der Bewusstseinsbildung für den digitalen Wandel, für die Radikalität des digitalen Medienbruchs und damit für die neue digitale Kulturstufe, die sich vor uns auszubreiten beginnt."<sup>23</sup> Das Triangel Ars Electronica Festival, Prix Ars Electronica und Ars Electronica Center werden demnach zu einem institutionellen Verband, der sich in besonderer Weise mit dem digitalen Wandel der Kultur auseinandersetzt. Die wirtschaftlichen und vor allem auch sozialen Gegebenheiten sind im Festival durch diesen Wandel besonders problematisiert.

"Memesis – Die Zukunft der Evolution", so der thematische Schwerpunkt. Das Symposium steht zum Thema Netzwerk. Im Rahmen des Prix Ars Electronica beschäftigt man sich insbesondere mit dem Web. Und in der oberösterreichischen Landesgalerie wird eine

---

<sup>22</sup> Leopoldseder: a.a.O., 1999, S.45

<sup>23</sup> Leopoldseder: a.a.O., 1999, S.47



Ausstellung gezeigt, die den Prix Ars Electronica als ein interaktives Instrumentarium der digitalen Künste vorstellt. Brucknerhaus und Ars Electronica trennen sich, allerdings bleibt die Linzer Klangwolke ein Verbindungsglied.

1997 steht die Ars Electronica ganz im Zeichen des Menschen, der zur Informationsmaschine geworden ist. "FleshFactor – Informationsmaschine Mensch", so das Thema der Auseinandersetzung. Ein Mensch, teils Maschine, der wie ein Roboter agiert, andererseits zu Information gewordenes Fleisch wurde, das sich mit dem Netzwerk verbindet und eine Symbiose eingeht. Klar wird in diesem Jahr, wie sich der Mikrochip mit den Zellen verbinden lässt und bereits symbiotische Anzeichen aufweist. Diese Errungenschaft scheint allerdings nur marginal eine größere Öffentlichkeit zu erreichen. Vielmehr ist überhaupt zu diesem Zeitpunkt die Öffentlichkeit eine ganz andere geworden. Sie befindet sich im Netz der Systeme, klinkt sich via Internet in das Festival ein. Die Klangwolke wird von Friedrich Gulda gestaltet, und scheint nicht mehr unmittelbar im Zusammenhang mit der Ars Electronica auf, wengleich sie von der Linzer Öffentlichkeit immer noch als ein Bestandteil des Gesamt ereignisses gesehen wird und damit die Klammer zwischen Ars Electronica und Brucknerfest bestehen bleibt.

Was sich für die Ars Electronica jedoch als wegweisend ankündigt, sind die Netzprojekte im Rahmen der Versuchsanordnung "openX", ein Bereich, der sich für das Festival als wichtige Neuorientierung herausstellen wird.

## **1998**

Die Linzer Klangwolke ist wieder mit ein Bestandteil der Ars Electronica und steht ganz im Zeichen der Job-Oper von Spour/Obermaier. Brucknerhaus und Ars Electronica gehen nach der kurzen Trennung in der langen gemeinsamen Geschichte erneut eine Gemeinsamkeit ein, denn "in diesem Jahr übernimmt die Klangwolke erstmals nicht nur die verbindende Funktion in Form der klassischen Klangwolke, sondern dient gleichzeitig auch als Klammer: Die visualisierte Klangwolke eröffnet den Kulturmonat 'linz.kunst.99', die Ars Electronica, Brucknerfest, Klangwolke, Galerien, Posthof, Kinderkulturzentrum umfasst, also einen Fokus der Kreativität des Landes darstellt und ein für Linz und Oberösterreich neues Festspielformat begründet."<sup>24</sup> Diese durchaus regionale Veranstaltungsvernetzung verweist auf diese Notwendigkeit und macht einen Rekurs auf frühere Positionierungen deutlich, die ebenso viele Linzer Kultureinrichtungen einbindet.

---

<sup>24</sup> Winkler, Wolfgang / Lehner, Wolfgang: Linzer Klangwolke. In: Ars Electronica 79 – 99. 20 Jahre Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft, 1999, S.50

## Die Cyberkids als Impulsgeber

Die Cybergeneration ist Realität geworden. "In der Geschichte von Ars Electronica wird dabei der Prix Ars Electronica erneut eine Besonderheit aufweisen. Denn zusätzlich zu Künstlern, Wissenschaftlern und Cyberartisten, die weltweit zu diesem Wettbewerb eingeladen wurden, forderte der Prix Ars Electronica zum ersten Mal in einem Pilotprojekt jene Generation zur Teilnahme auf, die mit dem Computer aufwächst."<sup>25</sup> Es ist die Generation unter 19 Jahren, auf die das Augenmerk gerichtet wurde. "Der Wettbewerb wurde national und nicht international ausgeschrieben, um gerade der jungen österreichischen Cybergeneration eine Möglichkeit zur Selbstverwirklichung zu geben."<sup>26</sup>

Mit den Jugendlichen ist es möglich, in das digitale 21. Jahrhundert zu schauen. Und wieder sind es die kritischen Überlegungen, "ob wir vor einer noch nie da gewesenen Ära des Wohlstands, der wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Aufwärtsentwicklung stehen"<sup>27</sup>, wie dies von verschiedenen Gesellschaftsbeobachtern diagnostiziert wird.

Mit der Feststellung, dass die Gentechnologie und Biotechnologie neue Inhalte für die Ars Electronica bringen werden, setzt sich für das Festival selbst ein neuer Aspekt der Präsentation durch. Durch das verstärkte Herausarbeiten der künstlerischen Möglichkeiten rund um das Internet wird ein neuer Präsentationstyp der Ars Electronica eingeleitet. Die Öffentlichkeit ist dabei nur scheinbar in den Hintergrund getreten, vielmehr nimmt sie ab diesem Zeitpunkt sehr viel intensiver am Festival teil. Allerdings nicht im Rahmen von Großereignissen, sondern am Bildschirm vor dem Computer.

Im AEC sitzen die Interessierten an den Computeroberflächen und versuchen sich die umfassende Gewissheit der Entwicklung der neuen Medien vor Augen zu führen. Mit der Einbindung der digitalisierten und vernetzten Oberfläche gelingt es, einen neuen Zeitsprung zu inszenieren, der es möglich machen soll, die unterschiedlichsten Ereignisse von Ars Electronica nahezu gleichzeitig zu erleben. Das Schlagwort dazu heißt "openX", eine Versuchsanordnung. Diese Festivalbezeichnung steht in Hinkunft für ein Bild, wonach wir im Netz bereits fix verankert sind.

---

<sup>25</sup> Leopoldseder: a.a.O., 1999, S.50

<sup>26</sup> Leopoldseder: a.a.O., 1999, S.50

<sup>27</sup> Leopoldseder: a.a.O., 1999, S.51

## **Informationskrieg**

Demgegenüber muten die ebenfalls in diesem Jahr zum Festival eingeladenen "Hacker" als anachronistisches Leitbild einer Netzpolizei an. Sie verstehen sich nicht als kriminelle Eindringlinge in die Datennetze, sondern machen auf deren fragilen Aufbau aufmerksam. Die Welt ist transparenter denn je, was bedeutet, dass sie auch überwachbarer geworden ist.

Im Rahmen der Ausstellung Cyberkunst 1998, die zu einem äußerst wichtigen Bestandteil des Festivals und von der Öffentlichkeit außerordentlich positiv angenommen wurde, zeigten Künstler sehr eindringlich ihre Erkenntnisse vom Nervenkrieg der Informationen. Der Prix Ars Electronica wächst damit verstärkt mit dem Festival Ars Electronica zusammen, bringt sich aber nach wie vor am Ausstellungsort im O.K Centrum für Gegenwartskunst als Eigenleistung der Computerkünstler und Trendmaß der Computerkunst ein; nur dass sich auch die Themen der Künstler zunehmend mit der neuen Festivalplattform zusammen führen lassen, denn der neue Künstlertypus ist nicht bereit, ohne sozialkritisches Engagement zu agieren.

## **Die Cyborgs und Hacker als zweites Informations- und Spielnetz**

Als scheinbare Abenteueranlage und in einigen Rotkreuz-Zelten im Donaupark vor dem Linzer Brucknerhaus installiert, bot sich hier ein Bild der kritischen Gegenüberstellung zur Entwicklung der neuen Medien an. Die so genannten Hacker, die sich selbst weniger als kriminelle Eindringlinge im Cyberspace sehen, denn als Computerfreaks, werden plötzlich zu Cyborgs, die auf Schwachstellen der Informationsflut hinweisen und Programmfehler aufdecken. Die Hacker stehen unmittelbar im Zusammenhang mit dem Thema: "INFOWAR – information.macht.krieg". Andere wiederum geistern als Cyborgs durch die Netze und schieben zuweilen ein zweites Informationsnetz, soll heißen, ein total künstliches Datennetz, über das gängige Netz.

Am Linzer Hauptplatz wird symbolisch ein Minensuchfeld aufgebaut, wobei auf die schwierige Situation der Minensucher gesondert eingegangen wird und als Metapher für den INFOWAR steht. Symbolisch zeigt diese Demonstration jedoch die Problematik des zur Ware gewordenen Informationskrieges. Damit soll ein gesellschaftskritisches Umfeld dargestellt werden und die neue Festivalplattform um eine weitere Themenbildung bereichern. Ars Electronica zeigt sich als Festival, das nun bereit ist, kritische Töne anzuschlagen und zu diskutieren.

1999 – ein Jahr vor der Jahrtausendwende – sieht alles gänzlich anders aus. Oder tut es zumindest dem Schein nach. Die schon bei anderen Festivals angesprochene Entwicklung im Bereich des künstlichen Lebens soll nun erstmals differenziert behandelt werden. Der bereits begonnene Diskurs beim Thema INFOWAR wird nun thematisch auf das Thema der Gentechnologie übertragen. Es wird in den nächsten Jahrzehnten nicht nur die Gemüter erhitzen, sondern auch große Unsicherheiten bringen. Gleichzeitig werden mit der Thematik "LifeScience" programmatisch einmal mehr gesellschaftspolitische Themen aufgegriffen und diskursiv besprochen. Zudem sind nun Künstler an der Reihe, sich vorzustellen, die ein neues Bild von sich und ihrer Arbeit vermitteln. Die Gentechnologie setzt die Informationstechnologie fort.

2000 steht dann ganz folgerichtig im Zeichen von „Next Sex“, und der Untertitel kündigt bereits an, dass es sich hier um die Zukunft der Fortpflanzung handeln soll. Nicht mehr allein die Fragestellung nach dem Mensch-Maschine-Verhältnis wird gestellt, sondern es wird nach Möglichkeiten gesucht, wie der Mensch sich selbstreferentiell duplizieren kann. Die Frage der Liebe als zwischenmenschlicher Diskurs und individueller Ergänzung ist weniger zu stellen denn je. Das Thema hat international Aufsehen erregt und einmal mehr die Risiken in einer voll digitalisierten Welt, die von Gencodes bestimmt wird, aufzuzeigen versucht.

## VON DER BRUCKNER-KLANGWOLKE ZU DEN OPENAIR-EREIGNISSEN

Als 1979 die erste Linzer Klangwolke in den Himmel anhob und unter "Bestrahlung eines Lasers" als blaue Wolke mit tausend silbrig leuchtenden Herzen erstrahlte, hat gerade dieses Ereignis einen kulturpolitischen Vorlauf und sehr nachhaltigen "Nachklang". Kreiert wurde die Klangwolke als ein Ereignis für die Bevölkerung, und Untersuchungen beweisen, dass das als "Linzer Klangwolke" bezeichnete Hör-Event dem Linzer Pöstlingberg als wichtigstes Kennzeichen der Stadt gleich gestellt wird. Bereits nach den ersten Jahren gilt sie auch als ein nationales Ereignis, das grenzüberschreitend Interessierte nach Linz bringt. Die Klangwolke ist aber grundsätzlich ein sichtbares und hörbares Zeichen von Ars Electronica – und dies von Beginn an. Die visualisierte Klangwolke, und das war sie von Beginn an, sollte das Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft sehr wesentlich hervorheben helfen. Ein Startsignal für das Event, gleichzeitig aber auch ein hörbarer Beweis dafür, was Ars Electronica für die allgemeine Bevölkerung zu leisten im Stande ist. Durch alle Jahre hindurch war die Klangwolke eine Herausforderung für den regionalen Raum, sowie Maßstab dafür, welche Errungenschaften im Bereich der neuen Technologien möglich sind. Dies zeigte sich auch bei der letzten Klangwolke 2000, bei der neue Inhalte musikalischer Art das Festival selbst begleitet haben.

Die Voraussetzungen dafür, gerade ein Ereignis zum Hören in den öffentlichen Raum zu stellen, dürfte in Linz einen besonderen Boden gefunden haben. Dazu kommt, dass die Lage an der Donau einen weiteren Gestaltungsaspekt für ein Großereignis ermöglicht. Die urbane Stadt-Landschaft als eine theatralische Kulisse zu verstehen, mit dem räumlich einbezogenen Pöstlingberg und dem sich daraus ergebenden landschaftliche Becken, ist einzigartig.

Aber auch soziologisch hat sich ein kulturelles Großereignis definieren können, denn "gegen Ende der Zwanziger- und zu Beginn der Dreißigerjahre wurden kulturelle Großveranstaltungen in Linz durchgeführt, die wahrscheinlich als Vorläufer für die Prinzipien 'Kultur im öffentlichen Raum' und 'Interdisziplinarität' gelten können."<sup>28</sup> Als ein wichtiges Beispiel dafür ist unter anderem das große Weihefestspiel "Flammen der Nacht" anzusehen, das neben ähnlichen Festen auch für die Stadt Linz ein nicht unwichtiges kulturelles Ereignis gewesen ist. Es war dieses ein monumentales Event, das 1928 mit über tausend Mitwirkenden und Fabriks- und Schiffsirenen aufgeführt wurde. Dieser Veranstaltungstypus

---

<sup>28</sup> Janko, Siegbert: The Spirit of Linz. In: Ars Electronica 79 – 99. 20 Jahre Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft, 1999, S.56

wurde allerdings auch von den Nationalsozialisten missbraucht. Die Problematik liegt jedoch in der Instrumentalisierung. Die Voraussetzungen weisen eine quantitative Ähnlichkeit auf aber keine qualitative; ging es doch von Beginn an darum, eine zumindest interessierte Bevölkerungsschicht für sich und seine Idee zu gewinnen.

Aus diesem Grund kann in einem Rückblick auf die Idee der Klangwolke der Aspekt der Bereitschaft in Linz, gemeinschaftlich Großereignisse zu veranstalten, als zumindest denkbar angesehen werden. Allerdings kann in dieser Hinsicht nicht übersehen werden, dass nach vielen Jahren der kulturellen Isolierung nach 1945 ein ganz anderer Trend sichtbar geworden ist. In den Beginn der Entwicklung des Fernsehens fällt gleichzeitig der teilweise Zusammenbruch des Kinos als Ort der Kommunikation, des "Miteinander". Das Kino als Ort des gemeinsamen Erlebens von Wünschen und Träumen wird von den neuen Kommunikationsmedien abgedrängt. Es entstand im letzten Drittel des 20. Jahrhunderts ein zumindest teilweise erkennbares Vakuum in der öffentlich sichtbaren Kommunikation. Gleichzeitig jedoch, und dies dürfte für die Linzer Klangwolke zum Tragen gekommen sein, scheint sich ein Bedürfnis nach gemeinsamen Erlebnisfeldern entwickelt zu haben. "Es galt also ein Ereignis zu planen, das breite Kreise ansprach und so zur Einstiegsdroge in die Computerwelt werden sollte, gleichzeitig aber die Verbindung zu traditionellem Kulturverständnis, wie es im Brucknerfest dieser Zeit symbolisiert war, herzustellen."<sup>29</sup>

Die Verbindung Musik und Hörer, wobei ein Musikereignis während des Flanierens im Donaupark erlebt werden kann, bedeutete gleichzeitig, eine riesige musikalische Kulisse zu schaffen (Leopoldseider, u.a. 1979-80), die in einer Gemeinsamkeit von Menschen, die Kultur als eine selbstverständliche Basis des Lebens verstehen, ermöglicht. Darüber hinaus aber sollten neue Publikumsschichten für das Brucknerhaus und das Brucknerfest gewonnen werden: die Klangwolke als Hilfe, sich kulturell zu identifizieren und gleichzeitig die kulturelle Schwellenangst niedriger zu machen. Das bedeutet wiederum, dass am Beginn der Klangwolkenereignisse die Herausforderung des Umgangs mit neuen Technologien steht, die neuen Technologien als Möglichkeit, ins Marketingkonzept einzubinden. Der offene Raum war also nicht nur soziologisch zu differenzieren, sondern auch künstlerisch und darüber hinaus auch kulturell im Sinne einer Zukunft der Medien zu bewältigen. Dies bedeutet auch hier wieder den unmittelbaren Zusammenhang zum Festival Ars Electronica als Fest für Kunst, Technologie und Gesellschaft.

---

<sup>29</sup> Winkler / Lehner: a.a.O., 1999, S. 52

Walter Haupt, der Urheber der Klangwolke, hatte bereits vor 1979 mit den Möglichkeiten des Klangs im offenen Raum als Resonanzkörper der Musik zu experimentieren begonnen. Rückblickend meinte er gegenüber dem ORF 1999, "dass es nicht leicht gewesen sei, die kulturelle Dimension des Events auch als wirkliches Kunstereignis zu vermitteln."

Das Ergebnis ist zu einer imposanten Demonstration geworden. In der Programmierung dieses Ereignisses und ohne die noch ausgeklügelten technischen Möglichkeiten, wie sie sich zwanzig Jahre später darstellen, war man ursprünglich vorsichtig und rechnete mit maximal zehn- bis dreißigtausend Interessierten. Es gab weder inhaltliche noch technische Richtwerte, wie ein derartiges Ereignis publikumswirksam stattfinden könnte. 1979 war dies ein Beginn, dem bis heute unterschiedlichste Varianten, nicht nur der technischen Klangwolkenerzeugung, sondern vor allem deren Inhalte folgten. Bereits ein Jahr darauf wurde wieder Bruckner (8. Symphonie) gespielt. Es war dies ein vorgegebenes Bekenntnis zur Kulturtradition des Landes Oberösterreich, aber auch, um das zu diesem Zeitpunkt sehr "abgehobene" klassische Musikverständnis jenen Bevölkerungsschichten näher zu bringen, die von der E-Musik durch eine unsichtbare Schwelle getrennt waren.

Sporadische Umfragen in der Bevölkerung, welchen Stellenwert Anton Bruckner innehat, ergaben, dass das Wissen darum nicht über eine durchschnittliche Schulbildung hinausführte. Der musikalische Landespatron wurde eher nur dem Namen nach erkannt, die Musik von ihm war nahezu "unbekannt". Die Kenntnis dieses Komponisten begann und endete für viele Menschen vielfach im Besuch der Brucknergruft in St. Florian. "Die Verwendung von Bruckners Musik brachte eine heftige, aber wichtige und zukunftsweisende Diskussion über Fragen der Demokratisierbarkeit von klassischer Musik in Gang. Die Empörung des Kulturbürgertums über die Entweihung von Bruckner durch das Abspielen seiner Musik im freien Raum vor 'Jedermann' musste der Erkenntnis weichen, dass Musik nicht Ornament einer bestimmten Bevölkerungsschicht sein kann."<sup>30</sup> Sogar Dirigenten wie Eugen Jochum (ORF-Interview 1980) konnten sich nur sehr schwer damit abfinden, Anton Bruckner zu dirigieren, während Tausende Menschen im Donaupark "mehr oder weniger unkonzentriert" der Musik zuhören.

Waren die anfänglichen Stimmen sehr unterschiedlich und im Sinne einer Unterscheidung von Hochkultur und E- bzw. U-Musik geprägt, konnte im Rahmen der Ars Electronica allerdings sehr rasch ein Umdenken festgestellt werden. Jugendliche, denen anfänglich am wenigsten zugemutet wurde, dass sie zu den Klangwolkenergebnissen kommen würden,

---

<sup>30</sup> Winkler / Lehner: a.a.O., 1999, S. 52

hielten sich auffallend mit den älteren Besuchern nicht nur die Waage, sondern waren meist in der Überzahl. Die Klangwolke auch als Familien-Event mit Erlebnischarakter zu diagnostizieren, konnte sehr früh festgestellt werden, zudem waren fast alle Klangwolken-Events von schönem Wetter begünstigt.

Das nächste Datum, das für die Linzer Klangwolke wichtig wurde, ist mit 1982 zu datieren. Die Wiener Philharmoniker unter Lorin Maazel spielten Bruckner nicht nur als Konzert, sondern für den offenen Raum als Klangwolke. "Damit hat ein großes Orchester akzeptiert, dass die Musik von Bruckner als 'Openair-Ereignis', bei dem die Besucher spazieren gehen, also doch eine Möglichkeit der Kommunikation mit der Musik sei, ohne dass damit die Qualität der Musik oder gar die des Klangkörpers leidet." Darüber hinaus, so Wolfgang Winkler, hat auch das E-Musik-Publikum diese Wende durch die Philharmoniker mitmachen können: "Die Wiener haben die Klangwolke gespielt, also kann sie nicht so schlecht sein."

Das nächste wichtige Datum für die Linzer Klangwolke war 1985, mit dem ersten Klangwolken-Weekend und der Musik von Pink Floyd. Tausende Jugendliche sind in den Donaupark gezogen und haben die sprichwörtliche Liegematte ausgebreitet. Mag sein, dass manche von ihnen tatsächlich angenommen haben, ein reales Pink-Floyd-Konzert mitzuerleben. Und wenn es vorher ab und an der Fall war, dass die Klangwolkenbesucher ihre kleinen Stühle und Matten mitgenommen hatten, so war dies beim ersten Klangwolken-Weekend insofern auch auffallend, als sich bereits während des Vormittags der Donaupark füllte und es sich die Jugendlichen bequem machten. Es war dies das erste Mal, dass der Donaupark als möglicher Freizeitpark ohne Probleme angenommen wurde. Überspitzt formuliert könnte dies heißen: Die jungen Menschen haben damit das Donauufer zu einem "Klein-Woodstock" gemacht und an diesem und nächsten Tag (an dem dann die "klassische Klangwolke" inszeniert wurde) für sich erobert. Als die ersten Laser (rot und grün) bewegliche Figuren am Himmel zeigten, ging wohl nicht nur ein Raunen durch die Zuhörer und Zuschauer, sondern letztlich war dies genauso für das Festival Ars Electronica ein erneuter sichtbarer und an die Öffentlichkeit getragener Beweis der regionalen und internationalen Bedeutung, und dafür, dass sich das Festival wirkungsvoll als "Inszenarium der Zukunft" visualisieren lässt.

Das dritte Datum mit dem Klangwolken-Weekend war 1990, bei dem sich der Begründer der Klangwolke Walter Haupt mit der "Brucknerklangwolke" verabschiedete. Gleichzeitig war dies die erste Klangwolke, bei der ein Komponist auch die Visualisierung der eigenen Komposition vorgenommen hat, wie sie bei Obermair/Spour wieder fortgesetzt werden sollte. Das Problem bei der letzten Klangwolke von Walter Haupt war die unglaublich schwierige



Produktion. Vier Klanggruppen bildeten den Klangbereich. Der Klangeffekt wurde hier auf eine echte quadrophone Aufschlüsselung der einzelnen Musikteile ausgebaut. Eine besonders technische Herausforderung, der von der ORF-Technik zu leisten war. Es wurde bei den weiteren Klangwolken versucht, das Klangerlebnis vom Stereoeffekt in ein räumlich-dreidimensionales Konzept umzuarbeiten. Dazu wurden von den Technikern eigene Programme geschrieben, die das Klangerlebnis erst ermöglicht haben.

Wichtige Ereignisse, was die Komponisten betraf: Ab der Keplerklangwolke ging man verstärkt darauf über, lebende Komponisten die visualisierte Klangwolke aufführen zu lassen, wobei auch hier der in die Zukunft weisende Klang im offenen Raum als Labor zu verstehen war. Nicht neuer und besser, sondern von der Vermittlung her sollte die Linzer Bevölkerung ein jeweils eindrucksvolles Erlebnis mit nach Hause nehmen können. Nach Walter Haupt war noch einmal Leonard Bernsteins Musik mit Franz Welser-Möst am Dirigentenpult zu hören, und 1993 wurde endgültig entschieden, die visualisierte Klangwolke den lebenden Komponisten vorzubehalten. Wichtigster Ausstatter vieler Visualisierungen war Hans Hoffer. 1997 wurde durch die Visualisierung mit Saiji Kase in einer Inszenierung von Isao Tomita ein herausragendes Erlebnis. Die Musik dieser Klangwolke (Mozartiana) kam von Friedrich Gulda, der damit zum letzten Mal in Linz im Rahmen eines größeren Konzerts mit eigenen musikalischen Perspektiven aufgetreten war.

Die Grenzen der Machbarkeit erreichte man (auch organisatorisch im Brucknerhaus) mit der Cross-Over-Produktion von Peter Wolfs "Progression" und einem Aufgebot an internationalen Stars. Es sollte diese Klangwolke nicht nur zu einem besonderen Ereignis für die Besucher werden, sondern letztlich war diese Aufführung auch im Feedback von internationalem Interesse begleitet.

### **1998: Erweiterung mit Kinderklangwolke und Klangpark**

Die Idee, die Linzer Klangwolke wieder mit der Ars Electronica zu verbinden, entstand mit dem Gedanken, das musikalische Event als Eröffnung zum europäischen Kulturmonat zu sehen. Dazu war es notwendig, auch wieder für die Kinder eine interessante Möglichkeit einzuführen und den Klangpark als Wochenereignis während der Ars zu installieren.

Die Kinderklangwolke stellt einen unmittelbaren Zuschnitt auf die Kinderwelt dar, wobei hier weniger das technische Equipment von Bedeutung ist. Die Themen wurden in diesem Zusammenhang ausschließlich auf Kinder abgestimmt, wobei weniger auf einen bildungspolitischen Inhalt Wert gelegt wurde, sondern Alltagsprobleme die Themen bisher

beherrscht haben. Auch die Verbindung zur Ars Electronica ist in diesem Zusammenhang nicht unmittelbar notwendig, da die "Kids" ohnehin im AEC surfen. Grundsätzlich handelte es sich dabei bislang immer um ein zusätzliches Angebot von Ars Electronica in Zusammenhang mit dem Brucknerhaus, insbesondere als bei den bisherigen Aufführungen inhaltlich das Brucknerhaus zuständig war und die Kosten weitestgehend durch Kultursponsoring eingebracht werden konnten.

### **Zurück zum Experiment**

Der Klangpark war von Beginn an und 2000 zum dritten Mal initiiert, der konkrete Versuch eines neuen Konzeptes als Bindeglied zwischen Musikern, die eher aus dem klassischen und E-Musikbereich kommen und solchen, die aus der (durchaus) radikalen Techno-Szene kommen. Wesentlich auch dabei, dass eine Verschmelzung zwischen E- und U-Musik stattfinden soll, und die Technologien ein nicht unwesentlicher Bestandteil der musikalischen Auseinandersetzung zu sein hätten. Stand der erste Klangpark zwar noch im Zeichen von "Naturklängen aus dem Regenwald", war es bereits im zweiten Jahr 1999 der englische Komponist Michael Nyman, der im Diskurs mit der neuen Klangszene eine Symbiose eingehen sollte. Der Grundgedanke dazu: "Aktuell an der zeitgenössischen Musik arbeitende Komponisten und Interpreten sollen in einen kreativ-schöpferischen Diskurs mit Musikern aus dem U-Musikbereich zusammengeführt werden und damit eine neue Labor-Situation in der Klangwolken Geschichte ermöglichen." (U. Zenkel, in "Linz aktiv" 2000).

2000 ist es dann der Musiker und Komponist Balanescu gewesen der zu Gast war und seinerseits einen Diskurs mit der neuen Elektronik-Szene eröffnet hat. Auch für diesen Musiker war es das erste Mal, dass er sich einer jungen und von der Elektronik kommenden Szene gestellt hat. Damit haben die Klangwolkenereignisse wieder zum Aspekt des musikalischen Labors zurückgefunden. Gleichmaßen sollte auch die "Act Opera" von Obermair und Spour aufzeigen, dass die visualisierte Klangwolke als Eröffnungsevent der Ars Electronica wieder zu einer verstärkt musikalischen Herausforderung werden soll (Winkler). Die Herausforderung soll nicht allein als technische Möglichkeit gesehen werden, sondern als eine vor allem künstlerische. Begleitet von jungen und an der Zeit arbeitenden und österreichischen Künstlern bzw. Komponisten schafft sich hier die Ebene der Klangwolkenereignisse eine Brücke zur aktuellen Entwicklung des Festivals Ars Electronica.

Anton Bruckner stand von Beginn der Klangwolkenereignisse an fast immer am Programm. Dies ergab sich aus zwei Punkten. Zum einen ist Bruckner oberösterreichischer Komponist, also musikalisch gesehen ein Landespatron, und zum zweiten ist die Instrumentalisierung

seiner Symphonien im besondern Masse geeignet, in einem so großen Raum wie dem Donaupark musikalisch durch die neuen Beschallungsmethoden aufgeführt zu werden. Darüber hinaus ist Anton Bruckner auch das Verbindungsglied zur Bevölkerung und ihrer musikalischen Identifikation.

### **Die technische Entwicklung der Klangwolke**

Die rein technische Klangwolkenentwicklung geht aus von anfänglichen zwanzigtausend Watt bis hin zum ersten Dolby Surround in einem so großen Raum. Mittlerweile sind es weit über zweihunderttausend Watt, die in den Donaupark ausgestrahlt werden. Dies bedeutet im übrigen auch, dass die ORF-Technik teilweise in ihrem Know-how Herausragendes geleistet hat. Spätestens seit dem Klangwolkenwochenende mit der Musik von Pink Floyd haben sich unter anderem Berlin und andere Großstädte an diesem Ereignis orientiert und sich auch personell von Linzer Tontechnikern beraten lassen. So gab es ein mittlerweile legendäres Klangwolkenereignis am Wannsee in Berlin, das als Friedens-Event genauso für deutsche Kulturverhältnisse ein Großereignis geworden war – abgesehen davon, dass in Deutschland das musikalische Experiment im Großraum ohnehin nie diese konsequente Bedeutung gehabt hat als in Österreich. Die Problematik, wie sie sich immer wieder und trotz der ausgefeilten Technik ergeben hat, ist der offene Raum als Gegebenheit, die letztlich für den Augenblick des Erlebens immer Wagnis und Experiment und Laborsituation bleiben wird. "Über mehrere Jahre ist es uns gelungen, ein Konzept zur Technologie zu entwickeln, mit der es uns möglich war, einerseits eine überzeugende Reproduktion eines Konzertsaaes im offenen Raum zu schaffen und andererseits Visualisierungen in ihrer Dramaturgie durch dieses Mehrkanaltonsystem zu unterstützen. Dies funktioniert perfekt und wird weltweit angefordert. Allerdings ist hier auch der Beschallungsfirma ein wesentliches Know-how zu konstatieren",<sup>31</sup> sagt zur Klangwolkenentwicklung Hubert Hawel. Innovativ für die Technik war im übrigen auch "Story of the Danube" von Joe Zawinul, 1993. Die unterschiedlichsten Klangebenen auf eine Ebene zu bringen war eine besondere Herausforderung. Die aus dem Kino bekannte Dolby-Surround-Technik wurde bei der Gulda-Klangwolke das erste Mal im offenen Raum 1997 eingesetzt. Bei der "Job-Opera" von Obermair/Spour konnte dieses System perfektioniert werden.

Ein Sonderereignis war im übrigen auch die Aktion zur ersten Linzer Klangwolke, wobei die Bevölkerung aufgerufen wurde, ihre Radios in die Fenster zu stellen, um dem Ereignis auch ihre hörbar Fülle zu geben. Die Auswirkungen der Linzer Klangwolke auf ganz

---

<sup>31</sup> Hawel, Hubert: Tontechnik ORF Landesstudio Oberösterreich, Linz Sep. 2000

Oberösterreich ist heute nicht mehr wegzudiskutieren. Die im Sommer stattfindenden Klangfeuerwerke gehören mittlerweile zum Standard der regionalen Kultur.

## VOM GROSSEN PREIS ZUR CYBERART

Der Prix Ars Electronica als Teil der Ars Electronica. Die Idee, im Rahmen des Festivals einen Preis zu vergeben, stand als Intention bereits mit Beginn der Ars Electronica selbst fest und war mit dem ersten Festival fest verankert. Er sollte sich aber bereits 1987 mit dem Prix Ars Electronica in der Konzeption stark verändern. Es erfolgt die ausschließliche Auseinandersetzung mit der Computerkunst und den digitalen Entwicklungen. Und damit ist der Prix Ars Electronica der erste internationale Wettbewerb, der sich ausschließlich auf digitale Medien stützt.

Der Grund, am Anfang einen Preis auszuschreiben, lag darin, neben einem Kunstfestival mit Wissenschaftssymposien auch den Anschluss zum Künstler, ob regional oder international, herzustellen. Die Zusammenarbeit mit vor allem aktiv arbeitenden Künstlern stand dabei im Blickpunkt. Damit wurde auch eine Verbindung geschaffen zur "Kunst für Alle", wie sie nicht nur im Rahmen der Mach-Mit-Ereignisse gestanden hat, sondern genauso bei Klangerlebnis-Installationen am Hauptplatz oder im Donaupark. Die Öffentlichkeit sollte zudem durch die Preisdarstellung an neue Ergebnisse der klangerzeugenden Musikinstrumente herangeführt werden, wobei insbesondere am Beginn der Computermusik und ihren elektronischen Instrumenten der Vorzug in der Preisausschreibung gegeben wurde.

Der Preis selbst stand unter bestimmten Themen und wurde im ersten Jahr besonderen Ergebnissen in der Entwicklung der elektronischen und klangerzeugenden Musikinstrumente zuerkannt. Zu diesem Zeitpunkt wurde der Fairlight-Computer erfunden und bildete somit auch eine Brücke zu den neuen Technologien bzw. zum Computer. Der Zusammenhang zur Musik war naheliegend, denn einerseits war Hubert Bognermayr, selbst Elektronik-Musiker, als Mitbegründer des Festivals interessiert, Perspektiven in diesem Bereich zu erkunden, andererseits aber auch, eigene Möglichkeiten in der Klangerzeugung im Rahmen des Festivals zu präsentieren. Zudem hat es sich angeboten, weil die Entwicklung der Computermusik gegenüber den Bildmedien am weitesten fortgeschritten war.

Im Rahmen einer unterhaltsamen "Technoshow" – so Hubert Bognermayr – konnten Musiker, Techniker und Erfinder aus Amerika, England, Italien, Schweiz, Australien, Deutschland und Österreich ihr neues Klanginstrumentarium vorstellen. "Teilweise recht skurrile Musikinstrumente, wie Daniel W. Kühns elektronisches Klangauge oder Joe Drobars um die eigene Achse rotierender Klangstuhl begeisterten das Publikum. Weltweit erstmals wurde auch ein neues transportables Musikcomputersystem vorgestellt, das in den

folgenden Jahren, ähnlich wie einst der Moog-Synthesizer, die musikalische Klangwelt nachhaltig verändern sollte. Mit der von seinem australischen Erfinder Peter Vogel erfolgten 'Fairlight'-Präsentation wurden Jury und Publikum Zeugen einer ersten Sampling-Performance."<sup>32</sup>

Nach dem Anfangserfolg des Großen Preises gelang es, Topstars der elektronischen Musik für die Mitwirkung zu gewinnen. Wendy Carlos, Klaus Schulze und Jean Michel Jarre waren 1980 in Linz. Abweichend von üblichen Wettbewerben zu dieser Zeit sollte der Große Preis kein abgeschlossenes Ereignis bleiben. Die Wettbewerbsteilnehmer wurden eingeladen, ihre in Linz vorgestellten elektronischen Klangerzeuger im Rahmen von Konzerten vorzustellen. Eine Praxis, die sich auch im Rahmen von Künstlerforen fortsetzte, um der Öffentlichkeit und dem interessierten Fachpublikum die Möglichkeit eines Einblicks in die elektronischen Kunstlabors zu geben.

1984 wurde der Große Preis zum letzten Mal für das originellste Klanginstrumentarium der Computermusik vergeben. Der Grund für diese Entscheidung: "Mikroelektronik und Computertechnologie verändern sich rapide, die Musikinstrumentebautechnologie und damit auch viele Bereiche der Musikproduktion. Personalcomputer mit hochpotenter Kompositions- und Klangrealisationssoftware beginnen, im Zusammenspiel mit MIDI-vernetzten Digitalklangquellen immer mehr den Tonstudiobereich zu dominieren. Leistungsfähige Workstations auf Personalcomputerebene ermöglichen es dem Computerkünstler erstmals, im Heimbereich Werke sowohl klanglich wie auch visuell zu realisieren."<sup>33</sup>

Allerdings war dies nicht der einzige Aspekt, 1987 einen neuen Preis zu kreieren. Tatsächlich haben sich die Bildmedien sehr schnell entwickelt, sodass der Große Preis eine zu offensichtliche Einschränkung auf klangerzeugende Instrumente gewesen wäre. Das Kunstfestival war zu diesem Zeitpunkt etabliert, der Anschluss an die Künstler abgesichert, was sich in den zahlreichen Events im offenen Raum genauso wie im Brucknerhaus zeigte. Daher war es notwendig, dezidiert auf den Aspekt der Computer-Kunst, im Bereich Grafik, Animation und Musik zu verweisen. Auch die Video-Szene erlebte durch die Computerentwicklung einen rasanten Aufschwung. Es war daher folgerichtig, den Großen Preis als Prix Ars Electronica vom Gesamtkonzept der Ars in diesen Jahren herauszunehmen. Zudem suchte gerade der ORF als Medium, in dem neue Technologien

---

<sup>32</sup> Bognermayr, Hubert: Switched on Electronica. In: Die Ars Electronica. Kunst im Zeitsprung, 1989, S.64

<sup>33</sup> Bognermayr: a.a.O., 1989, S.64

”zum Schauen” sind, eine Wegbereiterfunktion und auch in diesem Bereich seinen Bildungsauftrag zu erfüllen.

Das Jahr 1987 markiert für Festivalerfinder und Initiator des Prix, Hannes Leopoldseder, in der Geschichte des Computers einen charakteristischen Anlass zur Reflexion, denn 1977 ”nahm der PC von Silicon Valley seinen Ausgang; 20 Jahre zuvor setzten sich die Künstler um Rauschenberg intensiv mit ”Art and Technology” auseinander; vor 30 Jahren begann die Künstliche Intelligenz-Forschung, vor 35 Jahren hatte die elektronische Rechenmaschine UNIVAC in einer CBS-Wahlshow spektakuläre Medienpremiere. In der Entwicklung dieser Maschine wurde die Geschwindigkeit zu einem neuen Phänomen: alle zwei Jahre hat der Computer seine Rechenleistung verdoppelt, ....”<sup>34</sup> Der Begriff der Computerkultur wurde zu Beginn der 80er Jahre insbesondere auch durch Sherry Turkle popularisiert. Daher gab es 1986 im Rahmen der Veranstaltung zur Computerkunst im ORF Landesstudio Oberösterreich einen eigenen Bereich der Computerkulturtag, die aufzeigen sollten, dass es nun notwendig sei, sich insbesondere den elektronischen Medien und ihren Perspektiven zu stellen.

Die Computerkulturtag standen zum einen im Zeichen der ORF Videonale 86, wobei eine Fernsehwoche mit anderen Bildern gezeigt wurde. Das Programm im Rahmen des Festivals war geprägt von ”Neue Bilder – Neue Zeiten”. Dabei handelte es sich um Auftragswerke und gleichzeitig eine erste Leistungsschau, wie Künstler auf die neue bildverarbeitende Technologie, den Computer reagieren. Der Schritt zu einem neuen Preis war mit diesem Programm im Rahmen der Ars Electronica ”vorprogrammiert”.

”Anders als bei den bisherigen Werkzeugen und Maschinen stößt die neue Maschine Computer jedoch in jene Freiräume vor, die ihr der Mensch überlässt. Wenn Eltern ihren Kindern die entsprechende Aufmerksamkeit widmen, kann das Computerspiel von den Kindern nicht Besitz ergreifen; wenn der zwischenmenschlichen Kommunikation die entsprechende Bedeutung eingeräumt wird, ist die Telematik-Ecke keine Gefahr; wenn wir den älteren Mitmenschen zuhören und uns für sie Zeit nehmen, ist der Alten-Roboter, der geduldig zuhört und sich immer wieder die gleichen Geschichten erzählen lässt, keine Konkurrenz für den Menschen. Aber überall dort, wo der Mensch seine spezifische Verantwortung vernachlässigt, wird die Maschine in diesen Freiraum eindringen. Der Mensch muss sich daher auf jene Leistungen konzentrieren, die ihn als Menschen auszeichnen, wo sein Humanum liegt: Zum 'Pflichtenheft' des Menschen für die Maschine tritt damit ein

---

<sup>34</sup> Leopoldseder, Hannes: Die Kulturtechnik. In: Prix 1987 – Meisterwerke der Computerkunst, 1987, S.10

'Pflichtenheft' des Menschen für den Menschen."<sup>35</sup> Und hier sollten es die Künstler sein, die neue Maßstäbe setzen: "Die Begegnung der Künstler mit der Technik und die Ausschöpfung neuer Möglichkeiten sind von besonderer Bedeutung, denn gerade in der Anwendung dieser Technik durch die Künstler werden auf der einen Seite die Zukunftschancen sichtbar, auf der anderen Seite die Sackgassen. Die Aufgabe des Künstlers ist in der Computerkultur mit einer speziellen Verantwortung verbunden: Für die Künstler eröffnet sich ein Mondfenster, um zu 'sanften Verschwörern' der fünften Kulturtechnik zu werden. Sie tragen damit wesentlich zu einer menschen- und nicht maschinenbezogenen Gesellschaft der Computerkultur bei. Die Computerkultur erfordert eine neue Kreativitätsoffensive. Für die Computerkultur wird das Zusammenrücken zwischen Geistes- und Naturwissenschaften eine wesentliche Voraussetzung sein."<sup>36</sup>

Als Zusammenfassung dieser Einschätzung der Computer- und Kulturentwicklung stellte 1987 Hannes Leopoldseder fest: "Die Computerkultur bewirkt radikale Veränderungen in der Kulturgeschichte: alle bisherige Kulturtechniken – Rechnen, Lesen und Schreiben – können als einzelne Tätigkeiten nun auch vom Computer übernommen werden. Die Computerkultur verlangt daher nach einer Neubewertung menschlicher Fähigkeiten, fordert zu einem Umdenken auf, ermöglicht einen Neubeginn".<sup>37</sup> Und dieser Neubeginn sollte auch im Wechselspiel mit dem Festival Ars Electronica stattfinden. Ein neuer Impuls für das gesamte Festival war damit gesetzt worden. Und sollte, wie Hannes Leopoldseder 1990 konkretisierte, in drei Richtungen zielen: "Der Prix Ars Electronica will jedem Künstler weltweit einen Wettbewerb anbieten, der ein jährliches Bilanzieren ermöglicht, der Trends und Signale sichtbar werden lässt; für die Kunstkritik, für Fachpublikum will der Prix Ars Electronica die Diskussion um die Computerkunst, um den Einsatz des Computers im künstlerischen und kreativen Bereich, vorantreiben, Sackgassen sichtbar werden lassen und auf neue Dimensionen und Möglichkeiten hinweisen; durch die mediale Präsentation in Radio und Fernsehen, durch die Buchpublikationen, durch Ausstellungen in Europa und Übersee will er für die Computerkünstler ein internationales Forum eröffnen, um ihre Werke einer breiten Öffentlichkeit zugänglich zu machen."<sup>38</sup>

Von der Preisgestaltung her gesehen ging man in die Bereiche der Computergrafik, der Computermusik und der Computeranimation. Die Computeranimation war in dieser

---

<sup>35</sup> Leopoldseder: a.a.O., 1987, S.11

<sup>36</sup> Leopoldseder: a.a.O., 1987, S.12

<sup>37</sup> Leopoldseder: a.a.O., 1987, S.10

<sup>38</sup> Leopoldseder, Hannes: Der Prix ARS Electronica. Internationales Kompendium der Computerkünste, 1990, S. 10



Dreierkonstellation jene Richtung, die für den Preis die zukunftsweisende war und neue Möglichkeiten auch der beweglichen Bildsprache ausgelotet hat.

Die Preisgestaltung erfolgte durch die Verleihung von drei Goldenen Nicas für die einzelnen Bereiche, allerdings auch einen Ehrenpreis für den englischen Sänger Peter Gabriel, der damit im Bereich der Musik durch den kreativen Einsatz neuer Technologien bei Musikvideos ausgezeichnet wurde. Die Goldene Nica für Computeranimation erhielt aber John Lasseter von Pixar für sein Luxor Jr., eine Animation, die zur Sensation des Prix Ars Electronica gehört hat und eine neue Dimension der Bildgestaltungsebene eingeleitet hat. Denn bislang war es im Bereich der Computeranimation zwar möglich, bestimmte Figurationen zu kreieren, aber den Hell-Dunkelbereich nicht ausreichend in ein Schattenlichtgefüge zu bringen.

1988 wurde der Prix Ars Electronica unter den Aspekt des elektronischen Kinos gestellt. Denn erstmals ist es plausibel geworden, dass der Künstler bewegte Bilder gestalten kann. Es geht nun nicht mehr darum, Einzelbilder zu formulieren und hier eine neue Bildwelt zu suggerieren, sondern darum, einen Traum der Künstler zu erfüllen. Diese Bildvorstellung war ein Schritt auch in Richtung machbarer neuer und noch nie da gewesener künstlicher beweglicher Bildgeschichten. Auch in diesem Jahr sollte John Lasseter die Goldene Nica für Animation erhalten.

Im Rahmen der Künstlerforen konnte sich die neue Kulturtechnik, die angekündigte fünfte und damit verbundene Forderung an die Künstler, sich am Kreativitätsprozess der neuen Technologien zu beteiligen, weiter diskutiert werden. Um diese auch wissenschaftlich zu differenzieren und auf eine kulturtechnische Ebene zu stellen: "Wissenschaftler und Künstler haben sich auch zu zwei spezifischen Rollenbildern entwickelt: der Wissenschaftler als Exponent der linken Gehirnhälfte, der Künstler als Exponent der rechten Gehirnhälfte. Der Computer erweitert nicht die Fähigkeiten unseres Gehirns, sondern ausschließlich die Funktionen der linken Hemisphäre, serielle Informationsverarbeitung, abstraktes, logisches Denken, das Gedächtnis. Während der Computer für die Fähigkeiten der rechten Gehirnhälfte nach wie vor vollkommen ungeeignet ist, wird die linke Hälfte in ihrer Leistungsfähigkeit durch die Nutzung der Computertechnik nahezu quantensprungartig verändert."<sup>39</sup>

---

<sup>39</sup> Leopoldseder, Hannes: Meisterwerke der Computerkunst. In: Prix Ars Electronica 1988, S.9

Nicht nur aber in der so genannten westlichen Welt. Im Rahmen der Veranstaltungen zum Prix Ars Electronica entwickelte sich auch eine Neugierde in Richtung Osten. Auch kulturpolitisch zeichnet sich am Horizont in Richtung Osten ein Morgendämmern an. Dieses ist am Beginn zwar noch eher emotionell definierbar, doch zeigt sich innerhalb der latenten Diskussion um den Aspekt der "Vernetzung" eindeutig eine zumindest elektronische Öffnung. Während im Mediendorf im Donaupark die westliche Vernetzung via Bildmedien Programm ist, vernetzen sich beim Prix Ars Electronica die Künstler in einer Ost-West-Freundschaft und zeigten, dass es sehr wohl konkrete Ergebnisse zwischen Ost und West gibt, wobei man auch in Osteuropa zu ähnlichen Ergebnissen gekommen war.

Die Prix Ars Electronica Gala, von Beginn an als "Ereignis für die Öffentlichkeit" programmiert, konnte ihre Fenster in die Welt nun auch gegen den Osten hin öffnen. Da sich zeigte, dass sich die Bildmedien durch eine weitere sprunghafte Technisierung und vor allem auch Erhöhung der Speicherkapazität verbessert haben, da auch der Zugang zu den Medien etwas leichter möglich wurde und nicht mehr nur durch Teambildung bestand, wurde für den Prix 1990 eine neue Kategorie eingeführt, nachdem sich bereits in der Jurybesetzung ein Zusammenfinden von der Grafik zur Animation ergeben hat. Diese neue Kategorie war "Interaktive Kunst" und ein weiterer Entwicklungsschritt in der Preisgestaltung: "Aus dem Computer wird eine Multimedia-Kommunikationsmaschine, die dynamische Bilder, Animation, Video, Fernsehen, Musik und Stereo verbindet. Aus der Synthese von Fernsehen, Computer, Video- und Audiotechnik wird sich eine hybride Multimedia-Technologie herauskristallisieren."<sup>40</sup> Dieser Ansatz bedingte auch die Einführung dieser neuen Kategorie mit: "Das kritische Element in diesen Werken interaktiver Computerkunst ist, dass ohne die Interaktion das Kunstwerk überhaupt nicht existiert. Viele Jahre lang haben Künstler Werke geschaffen, die Interaktion oder die Mitwirkung des Publikums erforderten. Dazu gehören etwa veränderbare Skulpturen, Happenings, improvisierte Performances in Theater und Musik."<sup>41</sup>

Interaktivität bedeutet nun auch für den Prix Ars Electronica eine neue Richtung auf dem Weg der Digitalisierung von Bildmedien und die Möglichkeit des Zugriffs auf sie, nicht nur durch Künstler, sondern durch das Publikum, insbesondere den Interessierten selbst. Damit ist zum Prix eine vierte Kategorie dazugekommen. Gleichzeitig ergaben sich für die Entwicklung, vor allem bei der Beurteilung des Preises, neue Perspektiven. So sieht Milan Knizak in der Entwicklung der Computergrafik eine nun ausgereifte Kunstform.

---

<sup>40</sup> Leopoldseder: a.a.O., 1990, S.9

<sup>41</sup> Malina, Roger F.: Der Beginn einer neuen Kunstform. In: Prix Ars Electronica. Kompendium der Computerkunst, 1990, S.152

Demgegenüber jedoch Hannes Leopoldseder, der auch die Wertdifferenz des Computers als Werkzeug vornimmt: "Stand vor Jahren noch der Computer als Werkzeug für kreatives Gestalten im Vordergrund, ist dieser Ansatz längst überholt. Der Computer und die neuen Technologien haben sich für den Künstler weit über das Instrument, über das Tool, über das Werkzeug hinaus entwickelt. Zwar wird der Computer nach wie vor eines der Hilfsmittel bleiben, entscheidend aber ist die Auswirkung des Computers und der Computerprogramme auf das Denken des Künstlers, auf die Inspiration, auf Ästhetik und künstlerischen Prozess. Sparten, Bereiche, Disziplinen greifen ineinander. Ein neuer Typ des Künstlers entsteht: Der Wissenschaftler – Techniker – Künstler."<sup>42</sup> Ein spezielles Thema für das Künstlerforum gibt es in diesem Jahr allerdings nicht.

Das nächste Jahr des Prix Ars Electronica bleibt im Wesentlichen auch von der Inhaltlichkeit gleich. Dafür kann aber 1992 wieder eine Goldene Nica für die Kategorie Computermusik verliehen werden. Ein Zeichen dafür, dass sich hier, so war die Abschätzung der Jury, wieder Neues entwickeln ließe. Zur Statistik: Es ergaben sich 1987 über 500 Einreichungen aus aller Welt, jetzt sind es bereits 1500 Einreichungen, aus denen es galt, die "Elektronik-Oscars" zu vergeben. Dies bedeutet, dass sich seit der Einführung des Prix insgesamt 3.428 Künstler aus 50 Ländern beteiligt haben.

Die Künstler scheinen erkannt zu haben, dass sich die Teilnahme am Prix nicht nur finanziell lohnen kann – immerhin werden jeweils mehr als eine Million Schilling Preisgeld vergeben –, sondern dass die aktuellen Trends in der Entwicklung des Computers und Bildmedien überschaubar und also ablesbar sind. Wie immer die Entwicklung laufen wird, schreibt Leopoldseder und kreiert in einer Vorwegnahme einen für den Prix zusätzlichen Begriff: "Ob Cyberspace die entscheidende Schlüsseltechnologie um die Jahrtausendwende wird, die unser Leben, unsere Wirtschaft und unsere Gesellschaft weiter radikal verändert, oder ob Cyberspace in eine Sackgasse führt, eines ist sicher: Cyberspace signalisiert Abenteuer, Phantasie, Neuland". Und wieder ist eine Beschreibung gleichzeitig auch des Festivals Ars Electronica eingeführt worden, die sich zuweilen, so Kritiker, selbst vorweg nimmt.

Grundsätzlich ändert sich in der Ausschreibung des Prix Ars Electronica auch 1993 nichts. Wird davon abgesehen, dass das allgemeine Thema des Festivals Ars Electronica erstmals zum Thema "Genetische Kunst – Künstliches Leben" gestellt wird, wird klar, dass es zunehmend um die Telepräsenz auch der Künstler geht, wobei der Multimediabereich insbesondere zu thematisieren wäre. 1994, in seiner achten Ausgabe, hat der Prix die

---

<sup>42</sup> Leopoldseder, Hannes: Prix Ars Electronica 1991, S.8

Entwicklung der letzten Jahre weiter geführt und gefestigt: "Das von Jahr zu Jahr steigende Interesse an diesem Wettbewerb, das sich in jährlich steigenden Teilnehmerzahlen manifestiert", so Leopoldseder, ist ein weltweit abgesichertes Forum der Computerkunst und –kultur geworden.

Während sich der Prix Ars Electronica im Wesentlichen konsolidierte, arbeitete man jedoch fieberhaft am Konzept eines Ars Electronica Center, womit, so Christine Schöpf (Konzept Prix) "in der Zukunftsperspektive der Prix Ars Electronica ein Saatbeet für das Ars Electronica Center ist, das als permanenter Präsentationsort und Museum der Zukunft 1996 eröffnet wird und sowohl dem Besucher vor Ort als auch dem virtuellen Gast im Netz der Information offen steht."<sup>43</sup> 1995 jedoch steht der Prix wieder ganz im Zeichen einer radikalen Neuerung, die im Wesentlichen auch auf das gesamte Festival übertragen werden konnte und kann: "Welcome to the Wired World".

"Wir stehen nicht nur am Ende eines Jahrhunderts, wir nehmen Abschied vom analogen Zeitalter. Vor uns liegt die digitale Welt. 'Being Digital', wie Nicholas Negroponte seine Bibel für diese neue Welt nennt."<sup>44</sup>, schreibt in der neunten Ausgabe des Kompendiums für die Computerkünste Hannes Leopoldseder. "Wenn wir uns in die von Negroponte optimistisch gezeichnete digitale Welt bewegen, ist die Geschwindigkeit eines der entscheidendsten Phänomene in der Veränderung, in einer Veränderung, die kaum Zeit zum Innehalten, auch kaum Zeit zum Lernen lässt. Die radikale Transformation verändert unsere Arbeitswelt genauso wie das kulturelle und gesellschaftliche Leben."<sup>45</sup> Und auf das gesamte Festivalthema Ars Electronica 1995 mit dem Titel "Welcome to the Wired World" verweisend, schreibt Leopoldseder zur Themenentwicklung: "Ars Electronica 95 will mit 'Welcome to the Wired World' dem heraufdämmernden dritten Millennium ein Willkommen sagen – gleichzeitig den 'Mythos Information' bilanzieren, der diesen Wandel zum digitalen Zeitalter verursacht."<sup>46</sup> Nicht mehr ist die Rede allein von den digitalen Medien, den digitalen Künsten und mit dieser Technologie entstandenen und gestalteten künstlerischen Ereignissen, sondern die Welt als solche ist jetzt digital. Wurde der Prix 1990 um die Sparte Interaktive Kunst erweitert, so Christine Schöpf, "wird 1995 der Bereich Grafik, in dem die Entwicklungen im wesentlichen als abgeschlossen bezeichnet werden können, herausgenommen und durch die Kategorie für World Wide Web Sites ersetzt. Charakteristika

---

<sup>43</sup> Schöpf, Christine: Prix 1994, S.12

<sup>44</sup> Leopoldseder, Hannes: Prix Ars Electronica 1995, S.7

<sup>45</sup> Leopoldseder: a.a.O., 1995, S.8

<sup>46</sup> Leopoldseder: a.a.O., 1995, S.8

des Prix Ars Electronica sind somit seine Interdisziplinarität, seine Offenheit für Kunst, Wissenschaft, Forschung.“<sup>47</sup>

Der Prix Ars Electronica befindet sich damit voll am Datenhighway, nicht nur was seine Präsentationsform betrifft, sondern auch was die Ausweitung des künstlerischen Spezifikums anlangt. Derrick de Kerckove, erstes Jurymitglied in der Kategorie des World Wide Web: "Dafür, dass ich vor einem Jahr mit E-Mail kaum umgehen konnte, schien mir diese Ehre etwas unverdient und hochgegriffen. Ich sagte trotzdem zu, zum Teil aus übermütiger Unverfrorenheit, aber eigentlich weil mir dadurch die Chance geboten wurde, etwas Interessantes, etwas Wichtiges zu lernen, und das sehr schnell und auf anwenderfreundliche Art und Weise.“<sup>48</sup>

Mit dieser neuen Kategorie hat der Prix Ars Electronica nun seinen in früheren Jahren bereits angesprochenen Wunsch der künstlerischen und kulturellen Vernetzungsformen verwirklichen können –nicht nur Preisvernetzung durch steigenden Bekanntheitsgrad, sondern den Umstand, in einem global vernetzten Dorf zu sein. Hybride Vernetzung, das Internet, ist auch für den Prix Ars Electronica die vorläufig letzte Station, um sich im Feld der internationalen Computerkunst-Bewerbe zu positionieren. 1996 kann mit der Eröffnung des Ars Electronica Center als Museum of the Future, das Festival noch besser abgesichert werden, und zwar sowohl inhaltlich als auch finanziell. Das Ars Electronica Center wird damit zum permanenten Think Tank für das Festival. Mit der Eröffnung des Ars Electronica Center verändert sich zwar nicht der Prix als "Zeitzeuge“ künstlerischer Entwicklungen am Beispiel der Computerkultur bzw. der Cyberart, sondern rückt mit dem Ars Electronica Center und dem Festival Ars Electronica auf eine gemeinsame Ebene.

Gerfried Stocker, Leiter des Ars Electronica Center: "Eine Grundüberlegung zur Programmatik betrifft daher die Positionierung in jenem Umfeld, in dem das Ars Electronica Center durch seine Ableitung aus den Aktivitäten des Festivals und des Prix wurzelt. So wird dem Ars Electronica Center auch seine Bestimmung durch ein funktionierendes Modell vorgeben: nämlich künstlerisches Engagement als Leitbild für die Navigation durch die in einer Mediamorphose begriffenen Welt; also Motor für die gesellschaftliche Konfrontation mit den neuen Rahmenbedingungen unserer Zeit, als Ressource für die anstehende Gestaltung und Akkulturation der neuen medialen Lebensräume.“<sup>49</sup>

---

<sup>47</sup> Schöpf, Christine: Prix Ars Electronica 1995, S.12

<sup>48</sup> de Kerckhove, Derrick: Prix Ars Electronica 1995, S.37

<sup>49</sup> Stocker, Gerfried: Vektor im offenen Raum. In: Prix Ars Electronica. Internationales Kompendium der Computerkünste, 1996, S.21

Mit dem Prix 1997 wird erstmals auch eine umfassende Ausstellung im O.K Centrum für Gegenwartskunst in Linz gestaltet, wobei der Preis eine vor allem große Linzer Öffentlichkeit erreicht. Auch ist der von Hannes Leopoldseder initiierte Prix 1993 zum Leitbegriff der Cyberkunst geworden und wird zum Markenzeichen dieses Preises. Die Kategorie WWW wird in den Bereich des .net umgewandelt und daher differenzierter gestaltet.

Die Junge Kunst im Aufbruch. Die Cyberkids haben das Sagen. 1998 wird erstmals die auf Österreich bezogene Cybergeneration als Kategorie U19 mit einer Goldenen Nica bedacht. Ziel ist es, auch den Cyber-Nachwuchs für Jugendliche unter 19 Jahren in Österreich als Fundus zukünftiger Experten zu installieren. Es ist gegeben, dass gerade für die Kids der Computer nicht allein nur das Werkzeug ist, sondern sie mit ihm mitgewachsen sind. Sie verstehen den Computer als Alltagsgegenstand, ähnlich der Elterngeneration, für die der Fernsehapparat das Haustier im Wohnzimmer ist. Demgegenüber sitzen die Jugendlichen nicht mehr vor dem Fernsehapparat, sondern vor den Computerbildschirmen, um sich weltweit zu vernetzen, oder ungewöhnliche Projekte zu initiieren.

Es sind daher auch die Kategorien .net und "Digital Musics", die im folgenden Jahr, 1999, zur Königsdisziplin des Prix Ars Electronica werden. Auch die Bilder verändern sich zunehmend, vor allem wird der Preis interdisziplinärer und auch erzählerischer. Es gelingt der Jury, Themen, die zum Festival passen, herauszufiltern. "Der memetische Ingenieur (oder Internet-Künstler) ist daran interessiert, ein Softwareprotokoll oder ein Bild zu erarbeiten, das wächst und sich im Internet entwickelt. Es geht ihm mehr um die Schöpfung von Leben als um die Schaffung eines nicht-lebenden Kunstwerks. Der memetische Ingenieur will, daß das jeweilige Mem kopiert und repliziert wird, während der traditionelle Künstler sein Werk zu schützen sucht."<sup>50</sup> Damit ist der Prix Ars Electronica eine direkte Symbiose mit dem Ars Electronica Center eingegangen. Die Konstruktion des Festival Ars Electronica, Prix Ars Electronica und Ars Electronica Center sind die gemeinsamen Faktoren des gesamten Festivals.

Auch der Prix Ars Electronica steht ganz in der Entwicklung des Festivals, das sich mit dem Ars Electronica Center nicht nur ein neues Festivalformat, sondern auch grundlegend neu im Umfeld der Ars Electronica positioniert hat.

---

<sup>50</sup> Ito, Joichi: Die Ästhetik des Internet – Kontext als Medium, 1997, S.21

## **DIE ARS ELECTRONICA 1995/96: EIN NEUES FESTIVALFORMAT**

"Das Ars Electronica Center eröffnet einen faszinierenden Ausblick in die Zukunft. Es lädt uns ein, die virtuelle Welt zu erleben, stellt beachtenswerte innovative Ideen aus und zeigt konkrete Anwendungsmöglichkeiten der neuen elektronischen Technologien." (Dr. Guido Schmidt-Chiari)

„Als weltweit größter Software-Hersteller sieht Microsoft in der Förderung des Ars Electronica Center einen wichtigen Schritt in Richtung multimedialer Zukunftsentwicklung, denn die aktive Unterstützung der Bereiche Medien, Technologie, Wirtschaft und Kunst verhilft unserer Gesellschaft zu neuen Trends und modernen Technologien, die in einer sich so rasch entwickelnden Zeit wichtige Anhaltspunkte zukünftigen Fortschrittes darstellen.“ (Dipl.-Ing. Egon Salmutter)

Diese zwei Positionen zu einer Einrichtung wie dem Ars Electronica Center stehen stellvertretend für das internationale Feedback, das diese Linzer Einrichtung neben dem Festival Ars Electronica einnimmt. Im März 1992 finden die ersten öffentlichen Projektvorstellungen des Hauses statt, ein Jahr später wird eine Projektstudie veröffentlicht, und im Oktober 1993 erfolgt deren Spatenstich. Im Mai 1994 wird die Bau- und Errichtungsgesellschaft der Stadt Linz mit der technischen Einrichtung und Ausstattung beauftragt. Der Bau selber steht bereits und ist ein Teil des Linzer Donautors. Im Juni 1995 wird die AEC Betriebsgesellschaft m.b.H. gegründet, und am 1. Juli 1995 wird Gerfried Stocker zum Geschäftsführer des Ars Electronica Center bestellt. Damit entstehen im Wesentlichen zwei Neudefinitionen für die Entwicklung des Festival Ars Electronica und der Einrichtung eines international orientierten Medienquartiers.

Welche ist die Grundidee des Ars Electronica Center? "Es ging um die nächste Dimension der Ars Electronica, um das Festival einerseits über die Jahrtausendwende zu führen, andererseits um dieses Festival in Linz mehr als bisher zu verankern und damit einen Beitrag zur zukunftsorientierten Positionierung von Linz zu leisten."<sup>51</sup> Wie jedes Produkt nach einer bestimmten Zeit verändert werden soll, um es auch aktuell interessant zu halten, wurde das Festivalkonzept meist aus aktuellem zeithistorischen Anlass neu funktionalisiert. Seine erste einschneidendste Veränderung erfuhr das Festival 1986/87. In diesem Jahr wurde es durch eine auffällige Thematisierung und auch künstlerische Ausrichtung neu formuliert.

---

<sup>51</sup> Lepoldseder, Hannes: AEC – Museum of the Future, 1996, S.37

Peter Weibel wurde, nachdem er bereits einige Jahre zuvor in beratender Funktion tätig war, zum künstlerischen Leiter bestellt. In seinem Aufgabenbereich sah er unter anderem Möglichkeiten einer umfassenden Auseinandersetzung mit der Computerkultur: "Ich durfte aber nicht nur in meiner Rolle als Künstler meine Medienoper 'Der künstliche Wille' uraufführen, sondern auch als Berater wirken. Nachdem die Ars Electronica schon alles Mögliche gewesen war – eine Ars Metallica, eine Ars Pneumatica, eine Ars Pyrotechnica –, nur keine Ars Electronica, wollte ich, dass sich das Festival in der Tat auf elektronische Kunst konzentriert und veröffentlichte daher zum Katalog der Ars Electronica einen programmatischen Supplementband mit dem Titel 'Zur Geschichte und Ästhetik der digitalen Kunst', in dem ein Großteil der bedeutenden Künstlerinnen wie auch der Begriff 'digitale Kunst' erstmals vorgestellt wurden."<sup>52</sup> Dies sei ihm, so konstatiert Peter Weibel weiter, erstmals damit gelungen, als er das Festival 1987 unter einen thematischen Schwerpunkt, "Der freie Klang", gestellt hat. Im gleichen Jahr hat allerdings gleichlaufend, aber von anderen Zielrichtungen geleitet, das ORF Landesstudio Oberösterreich mit Hannes Leopoldseder und Christine Schöpf begonnen, den weltweit ausgeschriebenen Computerkunstbewerb Prix Ars Electronica in das Festival einzubringen. Obwohl im Umfeld von Ars Electronica initiiert, ist der Prix demgegenüber eine eigenständige und konsequente Beschäftigung mit der Computerkultur (ab 1986 mit der Videonale) und vor allem den digitalen Bildmedien gewesen.

Peter Weibel setzte in seinen Jahren insbesondere im Rahmen der Symposien auf die Einführung von Wissenschaft im Sinn der Kunsttheorie. Kunst als Wissenschaft, Kunst sollte auch unter dem Gesichtspunkt neuer Philosophie gesehen werden können. Das Festival unter dem Generalthema "Endo und Nano" war hier als Höhepunkt zu sehen. Diskutiert wurde die Kunst im Wechselspiel medientheoretischer Überlegungen etwa ab 1988 mit "Kunst der Szene" und brachte damit insbesondere philosophische Aspekte und neue Technologien ins Gespräch; 1989 mit "Im Netz der Systeme", wobei Weibel dabei sehr konkret für eine interaktive Kunst plädierte. 1990 wurde dann in zwei Katalogbänden über "virtuelle Welten und digitale Träume" referiert und reflektiert.

1991 markiert noch einmal ein für die Öffentlichkeit sehr interessantes Ereignis, wobei die "Impulsivität" von Ars Electronica einmal mehr anschaulich wurde. Unter dem Generalmotto

---

<sup>52</sup> Weibel, Peter: Die Ars Electronica zwischen Kunst und Wissenschaft. In: Ars Electronica 79 – 99, 20 Jahre Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft, 1999, S.72



des Festivals stand "Out of Control", das von der Linzer Stadtwerkstatt auf ihre Weise noch einmal in einem "Cross-Over-Spektakel" kulminierte.<sup>53</sup>

Mit Peter Weibel war Gottfried Hattinger im Übrigen von Beginn an in unterschiedlichen Aufgabenbereichen, aber auch in diesem Jahr als Leiter des Festivals verantwortlich. Das Zusammenspiel beider war jedoch vom Zugang zur Ars Electronica sehr unterschiedlich. Gottfried Hattinger hatte allerdings mit "Out of Control" für die Öffentlichkeit ein nachhaltiges Ereignis ermöglicht, was sich auch aufgrund vieler Umfragen ergeben hat. Im Gegenzug zu Hattinger war für Peter Weibel eine konstruktive Fortsetzung des Themas der digitalen Künste notwendig. Die Voraussetzung dafür war das Symposium zur "Virtual Reality" (VR), weil VR zu einer Leittechnologie für die Wissenschaft und Industrie geworden war. So konnten unter anderem neue Simulationsmodelle diskutiert werden, die nachhaltig die internationale Entwicklung beherrscht und wohl auch belebt haben.

Herausragende Gäste bei derartigen Symposien waren unter anderem Marvin Minsky oder Jean Baudrillard. Zu Weibels wichtigsten Programmierungen des Festivals gehörte 1992 "Die Welt von Innen – Endo und Nano". Es war dies spannend, weil es Beiträge zur Theorie einer Kunst, die sich im Bereich der Wissenschaft ansiedelte, zur Diskussion stellte. Peter Weibel war zu diesem Zeitpunkt alleine für die Programmierung von Ars Electronica verantwortlich. Weitere Themen waren noch "Mythos Information", "Architektur und elektronische Medien" und schließlich 1993 "Genetische Kunst – Künstliches Leben". Dieses Thema wurde im Übrigen in früheren Jahren, nämlich insbesondere 1984, bereits von Hannes Leopoldseder neu diskutiert.

Mit "LifeScience", Ars Electronica 1999, wird die Thematisierung der Gentechnologie ein neues Festivalformat für Ars Electronica bringen. Zuvor aber war die Installierung des Ars Electronica Center ein großer Publikumserfolg. Tatsächlich wird es bis heute nicht nur von den Cyberkids in besonderer Weise genutzt, sondern auch von der breiten Öffentlichkeit als ein Zeichen der Absicherung kultureller Möglichkeiten eines Landes verstanden.

---

<sup>53</sup> Unter dem Titel "Niemand ist sich seiner sicher" führte die Linzer Stadtwerkstatt zum letzten Mal in dieser Intensität ein interdisziplinäres Spektakel auf, wobei sie das Medium Fernsehen als "Informationsvermittlungskörper" irrelevant und künstlerisch gleichzeitig formatierte und deformierte, und wobei die Aktion einem außer Kontrolle geratenden Spektakel gleich gekommen ist. Den vielen Interessierten und dem mit einer "hinreißenden" Begeisterung teilnehmenden Publikum wurde die Verkehrung der Welt vorgeführt, wenngleich das künstlerische Konzept selbst durchaus von der theatralischen Inszenierung her eine noch einmal medienkritische Wirkung erzeugen wollte. Der öffentliche Raum unter der Linzer Eisenbahnbrücke wurde dabei zu einem eindrucksvollen Schauplatz, wobei vielleicht zum letzten Mal so etwas wie das Sichtbarmachen von Information und einem menschlich chaotischen Einschlag vor Augen geführt wurde. Im Übrigen war dies wahrscheinlich das letzte groß angelegte Kunst-Kritik-Spektakel der Stadtwerkstatt in alter Besetzung und Gemeinschaftsarbeit.

So haben beispielsweise umliegende und traditionell angesiedelte gastronomische Einrichtungen das Ars Electronica Center als Orientierungspunkt vorgelagert bekommen, und dies nicht allein architektonisch. Als ein Wahrzeichen für die Stadt und ihren digitalen Inhalten etabliert sich das Ars Electronica Center also sehr rasch.

Mit dem Haus ist dann auch rasch eine Neudefinition der digitalen Revolution für das Festival Ars Electronica gekommen. Die konkret wissenschaftliche Auseinandersetzung mit den neuen Technologien forderte auch eine neue Auseinandersetzung mit dem bislang (und auch im Rahmen von Ars Electronica) immer wieder vorstellig gewordenen traditionellen Künstlerbild. "Elektronische Kunst, Medienkunst, Cyberart, Net-Art – mittlerweile selbstverständliche, aber dennoch unscharfe Begriffe für den künstlerischen Umgang mit den konstituierenden Elementen der Informationsgesellschaft, ihren technologischen wie sozialen Dimensionen – haben sich längst von der Erprobung des technisch Möglichen weiterentwickelt und sind zu einem breiten Spektrum unterschiedlicher künstlerischer Formen gewachsen."<sup>54</sup>

Dies bedeutet eine erste konstruktive Differenzierung zum überkommenen Künstlerbild. Es sind in besonderer Weise die technologischen und sozialen Dimensionen, die in der Zukunft für das neue Künstlerbild notwendig werden, dafür sollte nun das Ars Electronica Center, aber auch das Festival Ars Electronica Möglichkeiten liefern, zumindest die Diskussion dazu einleiten. Nach der Vorstellung von Gerfried Stocker würden wir an der Schwelle einer neuen Perspektive der Kunst und Kultur stehen. Er verweist dazu auf Beispiele, die durchaus in ihren Ausformungen hybride Ausmaße annehmen und tatsächlich nur mehr unter Einsatz des Computers und unter Verwendung der Informationstechnologien denkbar, aber auch als solche entschlüsselbar sind.

In der Entwicklung ergeben sich nun grob formuliert bis heute drei Entwicklungsrichtungen: War es vor 20 Jahren noch so, dass ein Künstler ohne Unterstützung des Informatikers keine Möglichkeit gefunden hat, das Werkzeug überhaupt sinnvoll zu verwenden, ist es mittelfristig gelungen, den Zugriff zur Hardware zu erleichtern. Auch die entsprechende Software macht es möglich, dass kreative künstlerische, vor allem aber aktuelle Ergebnisse erzielt werden können. Der Künstler braucht mittlerweile keinen Informatiker mehr, um sich in die Technologien einzuarbeiten bzw. hat er sich mittlerweile selber ausreichende Kenntnisse erworben. Die zweite Entwicklungsstufe kann mittlerweile als abgeschlossen gesehen werden, da voraussichtlich nur mehr kosmetische Strukturübungen an der Hard- bzw.

---

<sup>54</sup> Gerfried, Stocker: Next Generation. In: Ars Electronica 79 – 99, 20 Jahre Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft, 1999, S.64

Software vorgenommen werden müssen. Immer komplexere Software macht naturgemäß auch mehr Hardwareaufkommen notwendig. Somit ergeben sich für die dritte Entwicklungsstufe auf die zweite Entwicklungsstufe aufbauende Möglichkeiten, die eine Isolation durch die starke Technologie verhindern. "Trotz aller Virtuosität und Routine, die sich entwickelt hat, ist Medienkunst vor allem Experiment"<sup>55</sup>, konstatiert Gerfried Stocker. Das muss jetzt heißen, dass die neuen Künstler wieder in eine Phase zurückkehren, die nicht nur der Reflexion dient, sondern in der sie die neuen informationstechnischen Möglichkeiten in ihrer Grundbeschaffenheit auszuloten haben, und dies ohne Technobasteleien. Es hat dazu bereits am Beginn von Ars Electronica Statements gegeben, die davon ausgegangen sind, dass oft erst die Künstler durch ihren eigenen Forscherdrang auf die unendlichen Möglichkeiten der neuen Denkmachines gekommen sind (H. W. Franke). Allerdings erfolgt jetzt eine neue Orientierung durch die bereits angesprochene Hybridisierung der Kunst und ihres Forscherwillens.

Daher ist in ein neues Experiment hinzugekommen, "ein Experiment, das die Protagonistinnen dieser 'neuen Kunst' sehr oft in den Zusammenhang mit IngenieurInnen und ForscherInnen bringt."<sup>56</sup> Und: "Das Besondere der Medienkunst als 'neue Kunst' ist das Überschreiten jener Bereiche, in denen der Computer und seine informationstechnischen Derivate nur als weitere Werkzeuge oder letztlich doch austauschbare Darstellungsmittel verwendet werden."

Konkret bedeutet dies eine Zusammenführung von Werkzeug, Material und Thema auf eine gemeinsame Basis. Die Informationstechnologien, in sich hybrid differenziert, müssen von den KünstlerInnen auch in ein neues Umfeld gestellt werden, das seinerseits neue Zugangsmöglichkeiten heraufbeschwört und auch fordert. Die Künstlerinnen haben dabei "angestammte Domänen verlassen und begonnen, sich jenseits formaler und ästhetischer Grundlagenforschung in die technologischen und soziokulturellen Kontexte der Neuordnung unserer Gesellschaft zu einer globalen Informationsökonomie einzubringen, indem sie statt Interpretation und Beschreibung die analytische Untersuchung in den Vordergrund stellen, um so den Blick auf die Mechanismen und Funktionsprinzipien ihrer systemischen Grundlagen freizugeben."<sup>57</sup>

Dazu gibt es derzeit noch keine brauchbaren Medienkunst-Theorie, da "schneller als die – ohnedies weitgehend fehlende – Medien-Kunst-Theorie dies zu beschreiben vermag, in der

---

<sup>55</sup> Stocker: a.a.O., Next Generation, 1999, S.65

<sup>56</sup> Stocker: a.a.O., Next Generation, 1999, S.65

<sup>57</sup> Stocker: a.a.O., Next Generation, 1999, S.65

künstlerischen Praxis das auf Übertragung und Ausstrahlung (also auf zentrale, unidirektionale Verteilung) ausgerichtete Medienverständnis ausgedient hat." Dies bedeutet, dass für Stocker der zweite Aspekt der Produktion von Kunst in der neuen Kunst übersprungen wird.

Also muss es zu einer dritten Möglichkeit kommen, um die Konvergenz zwischen den sich aufbauenden unterschiedlichen Verhältnissen Werkzeug Material und Thema zu gewährleisten. Aber nicht nur dieses muss in der dritten Entwicklungsstufe erneut zusammengeführt werden, denn "es entstehen Netzwerke, in denen Anwesenheit und Gemeinschaft nicht nur von physikalisch, geographischen, sondern auch von synchronen Koinzidenzen getrennt stattfinden können."<sup>58</sup> Es entstehen neue Raumbezüge, die zwar formalistisch bei früheren Festivals (wie z.B. "Intelligente Ambiente") andiskutiert wurden, im vollen Ausmaß seiner Bedeutung aber noch nicht definitiv konstruiert werden konnten. Es handelt sich um Räume, "deren Beschaffenheit primär von sozialen anstelle geometrischen Dimensionen entschieden wird, und in denen die Anzahl der User und deren Aktivität zur bestimmenden Maßeinheit werden."<sup>59</sup>

In solchen Darstellungsweisen, die als Netzsysteme zu beschreiben sind, ist die Teilnahme an den Netzverbindungen Voraussetzung, wobei eine besondere Form von konzentrierter Interaktivität entsteht, die "den Anspruch von Kunst als Interface zwischen Gesellschaft/Kultur und Wissenschaft/Technik einzulösen vermag. Das Bild der Ingenieur- und ForscherkünstlerInnen (das lange Zeit die Medienkunstpraxis adäquat beschreiben konnte) muss um einen noch zu findenden Begriff erweitert werden, der das Zurücktreten der Bezogenheit der/des KünstlerIn und ihres/seines Werkes als Genie und Original zugunsten einer prozessorientierten Position in kontextuelle Netzwerkknoten beschreibt."<sup>60</sup> Es ist also, so Gerfried Stocker, nicht mehr denkbar, in alten Mustern und Verhaltensebenen zur Kunst zu stehen, sondern es muss die Kunst neu erfunden werden. Dieses wäre die Herausforderung für die Zukunft eines neuen Künstlerbildes. "Die Produkte dieser Kunst verlagern sich (nämlich) vom Objekt zum Prozess, von Information und Präsentation zur Interaktion und Kommunikation, oder wie es der japanische Forscher-Künstler Masaki Fujihata formuliert hat, 'from document to event'".<sup>61</sup>

Die Grundüberlegung zur Funktion des Ars Electronica Center und die daraus resultierende Positionierung ist im Umfeld der Aktivitäten des Prix Ars Electronica zu sehen, andererseits

---

<sup>58</sup> Stocker: a.a.O., Next Generation, 1999, S.65

<sup>59</sup> Stocker: a.a.O., Next Generation, 1999, S. 66

<sup>60</sup> Stocker: a.a.O., Next Generation, 1999, S.66

<sup>61</sup> Stocker: a.a.O., Next Generation, 1999, S.68

diente auch der Prix Ars Electronica dazu, das Fundament einer Neuorientierung für ein Museum der Zukunft abzusichern. Die Feststellung, dass wir es in Zukunft mit einem neuen Künstlerbild zu tun haben, bedingt auch für das Haus an der Nibelungenbrücke, dass ein funktionierendes Modell vorgegeben ist, "nämlich künstlerisches Engagement als Leitbild für die Navigation durch die in einer Mediamorphose begriffenen Welt, als Motor für die gesellschaftliche Konfrontation mit den neuen Rahmenbedingungen unserer Zeit; als Ressource für die anstehende Gestaltung und Akkulturation der neuen medialen Lebensräume."<sup>62</sup>

Zudem ist das Ars Electronica Center damit nicht nur als ein kultureller Kompetenzträger zu sehen, sondern "infolge des Verständnisses von Kultur als Techno-Evolution – selbst ein Projekt der Kunst dieser Kultur."<sup>63</sup> Ein wesentliches Merkmal ist die Form des "work in progress" in der Kunst, und auch im Bereich der Präsentation werden die Veränderungen der gesellschaftlichen Verhältnisse anders zu beurteilen sein.

Diese besondere Situation scheint in der Bezeichnung "Museum der Zukunft" vorweg vielleicht etwas irreführend, wird der Musealbegriff als traditionelle Formel diskutiert, wobei "die Zeit im Stillstand" symbolischen Charakter bekommt. Dennoch, was unterscheidet das Ars Electronica Center als Museum der Zukunft von einem Werbecamp der Computerindustrie? "Im wesentlichen wohl, dass die Inhalte dieses 'Museums' nicht von Produktherstellern oder Softwareentwicklern designed werden, sondern aus einer künstlerisch motivierten Herangehensweise resultieren. Das Ars Electronica Center legt es darauf an, eine Art Magnetfeld zu entwickeln, das nicht nur verstärkt internationale Kapazitäten, sondern auch neugierige, experimentierfreudige Kreative nach Linz zieht. In diesem Sinn wurde nun tatsächlich ein Wandel auch für die Ars Electronica, als Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft nachvollziehbar und erforderte eine neue Programmierung."

Gerfried Stocker hatte daher auch das Festival in seinen Grundsituationen neu auszurichten und dazu das Ars Electronica Center in die Gestaltung einzubeziehen. In der Zeit, in der Weibel für die Ars Electronica prägend war, ging auch dieser, so Gerfried Stocker, einen Weg, der am Beginn der 90er Jahre für das Festival eine Notwendigkeit darstellte, da sich eine größere internationale Öffentlichkeit für die Inhalte interessierte. Der Übergang der Festivalentwicklung von den 80er Jahren in die 90er stand im Zeichen der Abwendung von sogenannten Großereignissen und Demonstrationen, von traditionellen künstlerischen

---

<sup>62</sup> Stocker, Gerfried: Museum der Zukunft, Museumsführer, S.46

<sup>63</sup> Stocker: a.a.O., Museumsführer, S.48

Leistungen in Richtung einer Thematisierung des Festivals, womit sich die Auseinandersetzung mit der Medienkunst in der ersten Hälfte der 90er Jahre in einer noch sehr "elitären Nische" (Stocker) befunden hat. Es waren zu diesem Zeitpunkt sehr wenig Interessierte in einem Kunstzirkel miteinander "vernetzt". Erst als Mitte der 90er Jahre die Internetrevolution auch in Linz voll gegriffen hat, ist es zu einem Phänomen gekommen, wodurch auch die Medienkunst ein größeres und weiteres Interesse bei der Öffentlichkeit erlangt hat.

Dadurch ergibt sich für Gerfried Stocker ein weiterer Aspekt, warum eine Trendwende beim Festival in den Jahren 1995/1996 festzustellen war. Weniger durch individuelle Bedingungen, als vielmehr durch die Rahmenbedingungen hatte sich die Ars Electronica auch formal gesehen anders zu orientieren. Auch das ZKM (Zentrum für Kunst und Medientechnologie) in Karlsruhe, dessen Leiter heute Peter Weibel ist, hat sich in dieser Hinsicht verändert und setzt auf starke Kooperationsfähigkeit mit der Wirtschaft.

Weiter wurde durch die ganzjährige Präsenz des Ars Electronica Center auch dem Festival mehr Beachtung geschenkt. Gleichzeitig findet in den Medien eine enorme Popularisierung des Internet, der neuen Technologien im Allgemeinen, statt, was bei der Festivalkonzeption selbst wiederum zu berücksichtigen ist. Eine frühere Neuorientierung hätte, so Gerfried Stocker, nicht stattfinden können, da auch die entsprechenden Rahmenbedingungen für die Ars Electronica und ihre thematische und inhaltliche Ausrichtung nicht möglich gewesen war. Vor allem war es sehr schwierig, auch die engere Öffentlichkeit, darunter die Medienvertreter selbst und die Interessierten aus dem Kulturbetrieb, und schließlich die Subventionsgeber (Beamten/Politiker), für die Medienkunst zu interessieren. Erst mit der Einrichtung des Ars Electronica Center konnte es gelingen, Interessierte direkt an die Erkenntnisse und Ergebnisse der neuen Technologien heran zu führen. Das Internet als die digitale Revolution hat die Öffentlichkeit im sprichwörtlichen Sinn "aufgeweckt". Dies betrifft nicht mehr allein eine bestimmte Öffentlichkeit, sondern durchaus eine umfassende gesellschaftliche Situation. Die Rahmenbedingungen auch für die Interessierten wurden durch die erschwinglichere Hardware und ihrer Einsetzbarkeit wesentlich verbessert und daher verändert. Dies zeigt der in diesen Jahren radikal ansteigende Anteil am Zugriff auf die Informationsplattform des Ars Electronica Center. "Jedes Monat, jeden Tag, erkennen mehr Menschen, wie bedeutend und wichtig Medientechnologie, Digitaltechnologie und deren Nutzung ist."<sup>64</sup>

---

<sup>64</sup> Stocker, Gerfried: Interview am 5.11.2000

Sehr wichtig ist dazu die Erkenntnis, dass nicht nur international, sondern auch national immer mehr bewusst geworden ist, welche zukunftsweisende Erkenntnisse die Ars Electronica in den Jahren ihres Bestehens aufgearbeitet, diskutiert und schließlich auch durchaus populär, meistens transparent gemacht hat. Auffallend ist dabei beispielsweise die künstlerischen Darbietungen von Stelarc. Dieser Künstler hat bereits vor 1996 in Linz seine künstlerischen Vorstellungen der Auseinandersetzung von Mensch – Maschine insofern thematisiert, als er sich als Teil einer Maschine im Kontext der neuen Technologien versteht.<sup>65</sup>

Gleichzeitig mit dieser Entwicklung wurde es auch notwendig, Informationspools einzurichten, die dieser Entwicklung auch Rechnung tragen konnten – will heißen, weniger öffentliche Events, weniger die Darbietung der künstlerischen Ereignisse im offenen Raum, und vielmehr jetzt die konkret werdende Auseinandersetzung mit dem Internet, wobei erste Projekte im Brucknerhaus in Form von Surf-Stationen aufgebaut wurden. Darüber hinaus fand im ORF Landesstudio das Horizontal-Radio statt, eine Vernetzung mit der Welt, und erstmals wurde dabei aufgezeigt, wie weit diese Vernetzung auch möglich war. Vor allem wurde dabei sichtbar, wie weit die Partizipation durch einzelne Menschen schon möglich ist. Aufgezeigt wurde, dass es möglich ist, in das Netz der Systeme einzugreifen und sich darin zu bewegen. Damit wurde angezeigt, dass ein neues Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft auch neu zu formatieren ist, um eine substantielle Verbindung und Durchdringung der realen Festivalsituation mittels virtueller Räume in den Netzwerken zu schaffen. Es gelang wahrscheinlich zum ersten Mal dabei, das Festival mit dem Internet zu verbinden, wobei eine gänzliche Vernetzung erst später gelungen ist und daher am Beginn noch in einer verhältnismäßig traditionellen Form abgewickelt wurde. Und erstmals wurde auch klar, dass es in eine Richtung des Social Engineering gehen muss.

Mit dem Festivaltitel "Memesis" konnte dieser Sprung des Netzes als eine Wirklichkeit gewordene Realität vollzogen werden. Die veränderte Realität heißt nun "globale Netzwerke". Der Beispielsbegriff heißt "Global Brain", und das ist kein futuristisches Konzept mehr. Die Fragestellung: "Welche Mechanismen basieren auf welchen Konzepten, wie können sich kulturelle Identitäten ausbreiten, wie können und werden sie sich dadurch

---

<sup>65</sup> Der aus Australien stammende Künstler hatte erstmals 1992 im Linzer Posthof eine Aufführung, wobei er an den Armen durch Sensoren verkabelt war. Durch Bewegungen an der Hand entstanden unterschiedliche Töne, gleichzeitig befand sich eine kleine Videokamera in seinem Magen, wodurch er das "Innen" des Menschen aufzeigen wollte. 1996 war er wieder in Linz im Rahmen der Eröffnung des Ars Electronica Center, wobei sein Anliegen im Wechselspiel zwischen Mensch und Maschine sehr viel transparenter war. Mittlerweile war die Maschine in Form neuerer Technologien und der Informationstechnologie bestimmt, die ihrerseits und von sich aus sehr konkrete Maßnahmen am Menschen setzt und auch aufzeigt. War 1992 beim Thema "Endo – Nano" noch von einem Innenraum die Rede, so wurde dieser Innenraum tatsächlich mit Informationen von außen gefüllt und moduliert.

verändern?" konnte damit beantwortet werden. Keine Zukunftsperspektiven, sondern aktuelle Gegenwartsanalysen. Diese Positionierung wurde nun Gegenwart und also zur Maxime.

Auch das darauffolgende Thema "FleshFactor" ging davon aus, in welchem Ausmaß Menschen zumindest zur Hälfte im Internet verankert sind, globalen Strategien folgen und sich dadurch auch mehr oder weniger neu legitimieren müssen.

Aufzeigt wurden dazu Kunstexperimente, wobei sich Zellen mit Microchips verbinden und langsam sichtbar wird, wie sich neue Schnittstellen zwischen der Information und den Menschen ergeben. Und damit ist der Mensch mit den Informationen direkt verbunden und gleichzeitig eigentlich global vernetzt. "Ein halber Körper wird aus dem Internet gesteuert, es ist dies ein Teil dieses globalen Kollektivs, der Mensch ist nicht mehr der autonom abgeschlossene Körper, sondern ist auch vernetzt. Diese Vernetzung wiederum bedeutet zumindest zur Hälfte die totale Steuerung von außen."<sup>66</sup>

Auffallend wird jetzt, dass der Zugang zum Menschen von Außen kontrolliert und damit problematisch wird. Tatsächlich soll nun auch dieses Thema ein erster sichtbarer Ansatz der Verknüpfung sein, dass sich die Ars Electronica weithin erkennbar als ein Festival verankert, das verstärkt sozialpolitische Fragen diskutiert und "am Puls der Zeit" ist. Eingelöst wird damit die Positionierung, in Richtung einer Gesellschaft zu gehen, deren Bestimmung es ist, in der Auseinandersetzung mit den Neuen Medien, vor allem mit dem ".net", sich selbst zu legitimieren. Der Prix Ars Electronica seinerseits konnte mit entsprechenden Beispielen nicht nur reagieren, sondern auch am künstlerischen Sektor Beispiele aufzeigen.

Die unmittelbare Folge war die Darstellung des Informationskrieges. Sicherlich hat es auch hier bereits im Bereich der künstlerisch-kulturellen Ergebnisse Anhaltspunkte in früheren Jahren mit "Proton" (im Donaupark<sup>67</sup>), gegeben. Allerdings war zu diesem Zeitpunkt der Aspekt der globalen Vernetzung durch das Internet noch kein Thema. Auch kein Thema war, dass die Information zu einem primären wirtschaftlichen Faktor geworden war. Aus diesen

---

<sup>66</sup> Stocker, Gerfried: Interview am 5.11.2000

<sup>67</sup> City in der City, Mediendorf im Linzer Donaupark 1989 – im Rahmen von "Im Netz der Systeme". Mit u.a. Proton-Medias wurde hier versucht, nicht allein spielerisch, sondern durchaus auch medienkritisch eine Vernetzung weltweit zu demonstrieren und gleichzeitig zu dokumentieren. Auch andere Künstler suchten einen Pfad durch die Vernetzung. Gruppenbildungen wie Proton waren dabei Kunstlabors, die sich gesellschaftskritisch den Medien und ihrem Verbreitungswert genähert haben. Beispielhaft haben sie immer wieder auf die Einflussnahme der Medien in den gesellschaftlichen Lauf hingewiesen und dokumentiert, wenngleich auch mit zumeist sehr offenen und künstlerisch betonten Herausforderungen. Die Vernetzung wurde unter dem Aspekt der Bildmedien dargestellt, das Internet und der direkte Einfluss auf die Menschen waren jedoch aus technischen Gründen noch nicht zu diskutieren.



nun angeführten Beispielen resultierte die Entwicklung und Neupositionierung des Festivals Ars Electronica in einer Darstellung auf vier Säulen.

- 1) Das bereits angesprochene Social Engineering. Dies betrifft die Analyse der bereits vorhanden Veränderungen in der Gesellschaft und deren mögliche Auswirkungen. Bisher wurde zwar marginal eine Medienkritik betrieben, allerdings verlief diese vor allem im kleinen Kreis von Experten.
- 2) Auch die zweite Säule, auf der die Ars Electronica steht, ist im Netzwerkbereich zu finden. Hier öffnen und verlagern sich vor allem für die Kunst ganz besondere Vermittlungs- und Diskussionsforen im Netz, die nicht regional oder national, sondern global verankert sind. Es öffnet sich die Plattform nicht in einem bestimmten Rahmen, sondern im globalen Ausmaß, und damit ändert sich auch das Präsentationsbild, mit dem sich die Künstler vorstellen und ihre Arbeit zur Diskussion bringen.
- 3) Und schließlich ermöglicht es das .net, dass auch der Benutzer der Kunst, der Rezipient, zum aktiven Mitgestalter wird. In diesem Bereich wird das eingelöst, was sich bereits am Beginn der 90er Jahre abgezeichnet hat. Der Künstler befindet sich nicht mehr nur auf einem Podium eines Veranstaltungsraumes, sondern bewegt sich gleichzeitig in seiner Arbeit, global vernetzt, im Netz der Systeme als Ingenieur seiner Kunst. Dies bedeutet sehr konkret, dass sich die Kunst nicht nur verstärkt als Netzkunst im Internet bewegen wird. Die Veranstaltungsform der Ars Electronica reagiert darauf und wird sich nun tatsächlich im virtuellen Raum, im Cyberspace, bewegen.
- 4) Um eine Umsetzung der neuen Vorstellungen eines Festivals zu verwirklichen und in Rückkoppelung durch das Ars Electronica Center wurde es nun möglich, auf der dritten Säule, auf dem das Festival Ars Electronica steht, vor allem in technischer Hinsicht eine wesentliche Professionalisierung durchzusetzen. Die technischen Anforderungen machten es notwendig, einen neuen Standard zu erreichen, und das Ars Electronica Center mit seiner neuen und auch über das Jahr hin bestehenden Ressourcenfähigkeit ermöglichte dies nun auch in künstlerischer Hinsicht wiewohl auch im Bereich der Kooperationsfähigkeit mit der Industrie. Auch was die Transportfähigkeit der Inhalte des Festival Ars Electronica betrifft, kann es seit der Installierung des Ars Electronica Center transparenter arbeiten. Die komplexen Systeme, wie sie sich jetzt durch die revolutionäre Entwicklung des .net und vor allem auch durch den ständig steigenden Zugriff auf das Netzwerk der Ars Electronica und des Ars Electronica Center darstellen, werden durchschaubarer und begreifbarer. Der Zugriff gestaltet sich zudem, wie kaum im Rahmen anderer Museen, wesentlich demokratischer. Die Informationen werden nicht nur begreifbarer, sondern bleiben auch "angreifbar" im doppelten Sinn der Wortbedeutung.

Ein weiterer Schritt also in der Demonstration eines (auch) demokratischen Kunstbewusstseins.

Das ist notwendig, weil "immer mehr und immer komplexere Systeme entstehen, die gleichzeitig auf einem immer höheren wissenschaftlichen Label abgehandelt werden. Nach außen sind derartige Entwicklungen nicht mehr bzw. nur kaum sichtbar. Die neuen Medienkünstler versuchen jedoch, derartige Entwicklungen aufzubrechen und transparent zu machen".<sup>68</sup> Und schließlich ist die vierte Säule der Ars Electronica eine dezidierte Hinwendung zu den gentechnologischen Aspekten in der aktuellen gesellschaftlichen Entwicklung, weil hier der Aspekt einer neuen Entwicklung stattfindet, die sich in besonderer Weise im Bereich der "neuen Medien" manifestiert und abspielt. Die Gentechnologie wird zu einem neuen Medium, das eine neue radikale Position bewirkt: a) Ein neues Medium für das Künstlerische ist entstanden. b) Die Implementierung funktioniert sehr stark über die neue Medienrealität. c) Sehr erstaunlich ist der durchschlagende Erfolg dieser neuen Wissenschaft, weil alle Konzepte auf die Werkzeuge der Computer- und Informationstechnologien aufbauen.

Die frühere Leittechnologie für die Entwicklung kultureller gesellschaftlicher Visionen, nämlich die Computer- und Informationstechnologie wird damit zum Werkzeug und Fundament der modernen Gen- und Biotechnologie, die nur auf Basis der Möglichkeiten der digitalen Technologien derartig erfolgreich sein kann. Es wird damit die Rolle als Leittechnologie postuliert. Alle Themen im Rahmen der Ars Electronica wurden bis zu diesem Zeitpunkt des unmittelbaren Wirkungsbereiches diskutiert, und mit dieser neuen Leittechnologie entsteht daher ein neues Themenfeld.

Die Ars Electronica hat sich dazu 1999, am Vorabend zum 21. Jahrhundert, einer Wissenschaftsentwicklung zugewandt, die die Welt bereits in den nächsten Jahrzehnten, ähnlich wie das .net im ausgehenden 20. Jahrhundert, verändern wird. Der Rahmen des Social Engineering wurde bereits mit dem Thema "FleshFactor" abgehandelt, wobei es nicht nur darum ging, die aktuelle Situation auch künstlerisch darzustellen, sondern zu differenzieren. Das Ars Electronica Center, eingebunden in das gesamte Festival, auch als Produktions- und Anlaufstelle Kernpunkt, stellt sich nun als eine Art "Headquarter" dar. Im Ars Electronica Center navigiert man nicht nur durch die Welt der Medien, sondern auch durch die neue Welt der Ars Electronica. Ars Electronica steht am Cyberhimmel über Linz,

---

<sup>68</sup> Stocker, Gerfried: Interview am 5.11.2000

als ein Tor zur Welt der Interaktion, der Erweiterung des Sehens, als ein Wissen im Netz, und somit kann der uralte "Traum vom Fliegen" neu bewerkstelligt und diskutiert werden.

Social Engineering setzt eine neue Zugangsweise zum Verhältnis von Mensch und Maschine voraus. Sehr wichtig dabei: Distance Learning, Teleworking, und Multimedia-Conferencing. Sprach- und Gestensteuerung, Bildmustererkennung und neuronale Netze. "FleshFactor" hat im Zusammenhang mit dem Ars Electronica Center auch geheißen, dass der Mensch in seiner bereits teilweisen Vernetzung eine neue Ebene des Lernens einfordern muss. Das Interface zwischen Mensch – Maschine ist nun nicht nur eine Frage der ergonomisch gestalteten Geräte, sondern vor allem auch eine Frage der sozialen und politischen Umstände, unter denen die Begegnung bzw. die Konfrontation mit den neuen Technologien stattfindet.

Wer hat wie Zugang zum Internet, zu den Möglichkeiten von Computern und Internet? Das ist nicht mehr nur Statusfrage, sondern Überlebensfrage in der digitalisierten .net-Gesellschaft. Und dieser Aspekt wird im Rahmen des elektronischen Klassenzimmers geboten. Seit 1997 werden jährlich Hunderte von Schulklassen in die Möglichkeiten eines neuen Lernens eingewiesen bzw. können programmatisch an neuen Lern- und Lehrmethoden teilnehmen. Die jüngste Generation ist mit den neuen Technologien so aufgewachsen, dass es der traditionelle Lehrbetrieb sehr schwer hat, diesem Tempo des traditionellen Lehrbetriebes stand zu halten. Für Oberösterreich hatte im Übrigen der "Electronic Classroom" enorme Auswirkungen auch im Grundschulbereich. Es werden in sehr vielen AHS-Bereichen "Network Rooms" eingerichtet bzw. wird sogar das Internet in die einzelnen Klassenzimmern eingeleitet. Dies ist im an sich ohnehin starren Betrieb der Regelschule ein sichtbares Zeichen. Oberösterreich dürfte hier als eine (vielleicht) undifferenzierte Annahme im Verband der nationalen Bildungseinrichtungen ebenfalls eine Vorreiterrolle einnehmen. Denn erst Ende 2000 entwickeln sich außerhalb der berufsbildenden Schulen, in denen sich der Computer als unabdingbares Werkzeug ohnehin etabliert hat, netz-orientierte Unterrichtsweisen. Das Ars Electronica Center nimmt hier eine Position ein, die auch wieder für die Entwicklung des Festivals von Bedeutung ist, denn nur über den Weg der Weiterentwicklung im Bildungssystem ist es auch denkbar, eine Weiterentwicklung im Festival zu forcieren. Das Social Engineering führt so zu einer sozialen Kompetenz, die unmittelbar mit einer Medienkompetenz im globalen Netz einhergeht. Gleichzeitig betreffen diese Aspekte die zweite Säule der Ars Electronica und vor allem die vierte.

"Infowar", als sichtbarstes Zeichen dieser Entwicklung in den hochtechnisierten Staaten, bedeutet für die Ars Electronica einen Aspekt, der zu hinterfragen ist. Dabei ging es um die Analyse der Machtsysteme, der Verlagerungen von politischer und ökonomischer Macht in einer global vernetzten Ökonomie. Ein relativ unübliches Thema, das nicht euphemistisch auf die Zeitsituation eingegangen ist, vor allem aber auf die zerstörerischen Potentiale der Technologie hingewiesen hat.

Waren es 1996 und 1997 noch die Netzwerkprojekte, mit denen die globale Vernetzung demonstriert und diskutiert wurde, entwickelten sich für die Ars Electronica im zweiten Säulenteil abgesichert die Netzwerkprojekte zu "openX", und 1998 ging es dann bereits um die Differenzierung einer "Versuchsordnung openX", in der die digitalisierte Netzkultur zur Diskussion gestanden hat. Mittlerweile, 2000, kann die Versuchsordnung als Electrolobby das Festivalformat auch nach außen hin transportieren.

Es sind nun nicht mehr die auffallenden Aufbauten eines Festival-Szenariums, sondern mit der Entwicklung zur Electrolobby wurde das Festivalformat weniger aufwendig, weniger auffallend, nichts desto weniger transparent und in der Geschwindigkeit der Informationstechnologien ein konstruktives Interface für die Netzwerke. Ars Electronica ist seit 1999 auch im Internet erlebbar, nicht nur unmittelbar als ein auf bestimmte theatralische Effekte hin gesteuertes Medienfestival. Die Medienkompetenz, die hier notwendig ist, wird von der jüngsten Generation bereits als relativiertes Konzept aufgenommen und entsprechend genutzt. Der Besucherstrom hat in diesem Zusammenhang nicht gelitten, im Gegenteil wird dadurch, dass die Ars Electronica als Festival auch im Netz stattfindet, attraktiver, und es erfolgt eine Umschichtung des Publikums hin zu einer stärkeren Beteiligung eines jüngeren Publikums, das kompetent ist. Konkret heißt dies nun, dass nicht nur die Kids die User sind, sondern es gibt mittlerweile ein Publikum, das zwar jünger ist als früher, aber gleichzeitig auch zum gebildeten Expertenpublikum wurde.

Das Festival Ars Electronica ist nicht nur für die Schaulust attraktiv, sondern es werden auch die Lust an der Information und die aktive Partizipation am Festival forciert. Folgerichtig in diesem Zusammenhang ergab sich für das Festivalformat die vierte Säule, wobei die Gentechnologie am Zug ist. In seinem Text "Neue Bilder vom Menschen" verweist Gerfried Stocker auf das Festivalthema 1999, "LifeSciene": "Die Genetik, wie wir sie kennen, also im wesentlichen die molekulare Genetik, ist ein Kind des 20. Jahrhunderts. Aber schon am Anfang steht ihre ideologische Vereinnahmung im Sinne von Francis Galtons Eugenik, deren dienstbares Potenzial mit dem 'Gesetz zur Verhütung erbkranken Nachwuchses', das 1933 in Hitlers Deutschland erlassen wurde, sehr schnell auch ihre grausame Ausformung erfuhr.

Ebenso rasch avancierte die molekulare Gentechnologie zum Hoffnungsträger für militärische und, viel später noch, rassistische Interessen. (...) Die moderne molekulare Gentechnologie, die tiefe Einblicke in die Entwicklungs- und Differenzierungsmechanismen der Zellen gewährt, entstand in Weiterentwicklung der Bakterien- und Phagengenetik der Sechzigerjahre. Ihr jüngster Zweig, die Bioinformatik, sorgte nicht nur für eine enorme Beschleunigung der Forschung, sondern bildet auch die Basis ihrer industriellen Anwendung. Mit dem 'Human Genom Project' gelang es Mitte der 80er Jahre in den USA zum ersten Mal, Forschungsgelder in einer Höhe, wie sie bis dahin nur der Hochenergiephysik u. Ä. zugesprochen wurden, für die traditionell unterbemittelte biologische Forschung zu lukrieren.<sup>69</sup> Es ist dies der nun abgesicherte Verweis auf den Fortschritt der Bioinformatik als fortgeführte Entwicklung in der Informationsgesellschaft, der demnach für das Festival zum tragenden Element wird, letztlich werden muss, um in der Genealogie des Festivals auch entsprechend Schritt zu halten und auch den Intentionen des neuen Festivalformats gerecht zu werden.

Die offen stehenden Fragen für das Festival rekrutieren sich aus der Feststellung, der vagen Einschätzbarkeit der Situation: "Wenngleich die naturwissenschaftlichen Grenzen dieser Entwicklung im Moment selbst für Experten noch nicht einzuschätzen sind, ist die Frage, die sich stellt, nicht, ob es gemacht wird, auch nicht wann, sondern wie wir mit den Resultaten umgehen werden."<sup>70</sup>

Aufgerufen sind nun einmal mehr die Künstler, als Wissenschaftler, als "Social Engineers". "Neue Technologien bewirken eine kulturell bedingte Mutation unserer Wahrnehmung des menschlichen Körpers von einem natürlichen selbstregulierten System zu einem künstlich kontrollierten und elektronisch transformierten Objekt. Die digitale Manipulation des körperlichen Erscheinungsbilds (nicht des Körpers selbst) bringt die Plastizität der neu formierten und vielförmig konfigurierten Identität des physischen Körpers deutlich zum Vorschein. Man begegnet diesem Phänomen ständig in den medialen Darstellungen idealisierter oder imaginärer Körper, in VR-Inkarnationen und in Projektionen leibhaftiger Körper im Netz (etwa Avatare)."<sup>71</sup> In diesem Zusammenhang wird "der Körper – lange Zeit als mehr oder minder komplexe elektrochemische Reaktionskammer erklärt – zur informatischen Datenbank stilisiert. Dass im Moment unserer Zeugung unser Aussehen, unsere Talente, körperlichen und geistigen Fähigkeiten schon in unvorstellbarem Maße

---

<sup>69</sup> Stocker, Gerfried: LifeScience. In: Ars Electronica Katalog 1999, S.25

<sup>70</sup> Stocker: a.a.O., LifeScience 1999, S.26

<sup>71</sup> Kac, Eduardo: Transgene Kunst. In: LifeScience, 1999, S.96

präformiert sind, scheint ebenso unumstößlich wie unannehmbar zu sein.“<sup>72</sup> Und weiter stellt Gerfried Stocker fest, sind es "auch nicht mehr 'Gehirn-Computer', die den Menschen in der Blütezeit der KI-Forschung als Leitfigur bionischer Visionen endlich aus seinem angeblich so eingeschränkten körperlichen Dasein befreien sollten; vielmehr dämmert endlich die Idee, dass eigentlich der Körper selbst reine Information sein könnte (...)"<sup>73</sup>

Über die konkretisierbare Perspektive der Gentechnologie und ihrer Forschungszweige gibt es dazu einen Rekurs auf das noch im 20. Jahrhundert entwickelte Informationsmodell. Es wird das Informationsmodell "zur revolutionären Trope – ganz im Sinne der Ideen der Informationsrevolution. Diese lehrt, dass Software wettbewerbsgeeigneter sei als Hardware, dass das Informationsmodell als Bauplan wichtiger als der Bau sei. Dementsprechend würden nicht mehr die Atome, sondern die Bits und folgerichtig die strukturelle Information der Nukleotiden mehr zählen als die Aminosäuren, die sie konstituieren. Im Übergang von der industriellen zur informationellen Zeit war es zuerst die kybernetisch-bionische Verbindung mit Eisen, Stahl und später mit Hightech-Metallurgie, welche die biologischen Komponenten des Körpers stärken bzw. gleich ersetzen sollte. Am Ende standen die Nano-Roboter..."<sup>74</sup>

Und darüber hinaus ist zum Jahr 2000 festzustellen, dass "die in ihren informationellen Aspekten im Denken des industriellen Zeitalters verhaftete Cyborg-Metapher, konstruiert zum Eindringen maschineller Komponenten in das organische Gefüge, nicht mehr genügt, um aktuelle Vorgänge zu beschreiben. Bereits mit dem Entstehen einer digital vernetzten Realität und den damit verbundenen Ideen einer Entkörperlichung und Virtualisierung von Lebensräumen und sozialer Interaktionen begann dieses Konzept obsolet zu werden." Damit wird in dritter Ebene ausgesprochen, was sich als neues Festivalformat aufdrängt und in der Electrolobby seine im Rahmen von Ars Electronica mehr oder weniger sichtbare Referenz erlebt. Die Gentechnologie als neue Bildfläche der Menschen, wobei die Menschen auf die Menschen durch den Menschen in den Menschen hineinzublicken versuchen und dabei in der virtualisierten Form eine Elegie der Unendlichkeit zu vermuten trachten. Und so wird fast wie nebenbei eingeschränkt: "Von der Idealisierung der Natur als Refugium und Zufluchtsort, wo das Wilde von Authentizität und Wahrheit zeugt, sollte sich die zeitgenössische KünstlerInnenschaft ja wohl seit langem schon gründlich verabschiedet haben. Aber angesichts der nahezu inflationären Hinwendung zu Themen wie Körper und Natur oder gar einer 'neuen Epoche der Gartenkunst' scheint eher der Geist der Bequemlichkeit am Werk

---

<sup>72</sup> Stocker: a.a.O., LifeScience 1999, S.27

<sup>73</sup> Stocker: a.a.O., LifeScience 1999, S.27

<sup>74</sup> Stocker: a.a.O., LifeScience 1999, S.27f

zu sein.“<sup>75</sup> Eingefordert wird hier abschließend von Ars Electronica die konsequente Auseinandersetzung mit jenen Bildern der Welt, die vom Menschen als Weltbilder gleichermaßen konstruiert und dekonstruiert werden und eine reale, eine Zukunft in Echtzeit heraufbeschwören.

Daher die Vielschichtigkeit des Künstlers, als Ingenieur gleichermaßen, der sich sein kreatives Potential leistet, um die Gentechnologie in ihrer Bedeutung für die Gesellschaft problematisieren zu können.

---

<sup>75</sup> Stocker: a.a.O., LifeScience, S.29