

net:art 2020:

Reflexion und Aufbruch

Was hat ein Wissenschaftsnetz mit Kunst zu tun? Vieles. Wissenschaftsnetze könnten ein wichtiger Teil der Infrastruktur zur Erweiterung von digitalen Spielräumen für Kunstschaffende werden. Auf nationaler und internationaler Ebene wird dringend Expertise für künstlerisch-technische Konzepte und Umsetzungsstrategien gesucht, um das Internet als eigenständigen Kunstraum aufzubauen.

Während des ersten COVID-19-Lockdowns im Frühjahr 2020 ist ein Teil der Kunstszene gezwungenermaßen ins Netz ausgewichen, um sich zu präsentieren und das Publikum zu erreichen. Das Interesse am World Wide Web als „Kunstvermittler“ und die Nachfrage nach geeigneten, qualitativ hochwertigen Applikationen, Tools, Streaming- und Providerangeboten stiegen sprunghaft an.

Diese Suppe kochen wir gemeinsam

Dieser Hype erzeugte eine erfreuliche Experimentierfreude in der Kunstszene und steigerte das Bewusstsein und Verständnis für netzbasierte Kunstproduktion indirekt, da sprachoptimierte Video-Konferenz-Systeme als Kommunikationstools nun zum Alltag gehören.

Audio/Video-Konferenzschaltungen für die künstlerische Interaktion im Bereich der Musik und darstellenden Kunst benötigen jedoch erweiterte Spezifikationen und stoßen nach wie vor schnell an ihre Grenzen.

Zu den bemerkenswertesten Initiativen, die Problemlösungen als Mission verstehen, zählt das gemeinnützige Projekt „digital stage“, das im Frühjahr 2020 aus einem Hackathon entstanden ist. Mit Unterstützung der deutschen Bundesregierung und verschiedener internationaler Partner- und Förderorganisationen entwickelt ein Team von Expert*innen aus unterschiedlichsten Fachgebieten Prototypen, die die speziellen Anforderungen von künstlerisch-technischer Interaktion erfüllen sollen.

ACOnet (vertreten durch das net:art coordination center) ist als erstes Wissenschaftsnetz Teil dieser Initiative.

Die „Digitale Bühne“ (<https://digital-stage.org>) forscht und testet nicht nur an eigenen Hard- und Softwarelösungen im Bereich der Low-Latency-Technologien, sondern versteht sich als kompatible Plattform, die externe Funktionen und Tools verknüpft. Einige Features, die ihren Ursprung in der Wissenschaftsnetz-Community haben, sind dort bereits aufgelistet.

Interactive Livestreaming?

Das jährliche internationale Meeting zum Thema „performing arts over advanced networks“ – diesmal am Rensselaer Polytechnic Institute in Troy/New York (20.–23. April 2020) – wurde kurzfristig abgesagt. Genauso kurzfristig wurde am 2. April in Kooperation mit GÉANT und Internet 2 alternativ ein eintägiges Webinar angeboten.

Ein Webinar kann ein dreitägiges Meeting natürlich nicht ersetzen. Deshalb entschied sich das Programmkomitee, stattdessen inhaltlich auf die aktuelle Situation Bezug zu nehmen. Das Thema unseres Vortrags: „Von Streaming über Livestreaming zu Interactive Livestreaming“. Was bedeuten diese Begriffe, verstehen wir alle dasselbe darunter und welches Bewusstsein müssen wir schaffen, um eine gemeinsame Sprache für künstlerisch-technische Produktionsprozesse zu finden – innerhalb und außerhalb der Wissenschaftsnetze?

Ansagen & Absagen

Das Webinar entpuppte sich als Impulsgeber, um kommunikative Grenzen wahrzunehmen und bisherige Kommunikationsstrategien zu überdenken. High-End-Technologie braucht High-End-Kommunikation, so niederschwellig wie möglich und entsprechend den unterschiedlichen Bedürfnissen von Kunstschaffenden – und allen, die es ermöglichen, digitale Spielräume und Zugänge gemeinsam zu erweitern.

Bei interaktiven Multisite-Performances in Echtzeit handelt es sich um eine Mischform: Interaktives Livestreaming zwischen den Performer*innen auf den verschiedenen Bühnen setzt eine physische Präsenz mehrerer (international verstreuter) Teams voraus. Im Idealfall befindet sich vor Ort jeweils auch Live-Publikum. Für das Online-Publikum wird zudem live gestreamt. Multisite-Performances stoßen also in der Durchführung derzeit an dieselben Grenzen, mit denen alle Veranstalter*innen im Bereich Musik und darstellende Kunst aufgrund von COVID-19 zu kämpfen haben.

Die für 2020 geplante Multisite-Performance mit dem Arbeitstitel „the inward peace we usually call courage“ (Yerevan – Wien – Venedig), die sich mit dem Werk des armenischen Komponisten Komitas Vardapet auseinandersetzt, wurde daher verschoben. Die Planungen für diese Produktion wie auch für das Projekt „aaron’s law“ (2023) laufen weiter.

Gemeinsam wachsen!

So prekär das Jahr 2020 zum Teil auch war für die, die mit unerwünscht freiwerdenden Ressourcen umgehen mussten, es bot zugleich eine Chance: Zeit zum Reflektieren, Zeit für Kreativität und Zeit für neue Denkprozesse.

Und Zeit, um Fragen zu stellen und Begriffe in Frage zu stellen. Auch wenn der „Kunstraum Internet“ schon seit Jahrzehnten in aller Munde und für manche abgegriffen ist – er existiert noch immer nicht so, wie er erträumt bzw. vorhergesagt wurde.



Warum eigentlich nicht? Das zu ermitteln und gemeinsam mit Kunstschaffenden Lösungsvorschläge zu entwickeln ist eines der Themen des net:art coordination center und wird auch bei der Überarbeitung unserer Website www.netart.cc (geplanter Relaunch: 2021) eine Rolle spielen.

Wir forcieren diese hochaktuelle Diskussion auch im Kontext Wissenschaftsnetze – als Teil der notwendigen Infrastrukturmaßnahmen und bei der Bildung einer Community, um Bedürfnisse innerhalb und außerhalb der Wissenschaftsnetze zu verifizieren und zu verknüpfen.

Der Kunstraum Internet ist eine wichtige künstlerisch-technische Rahmenbedingung für die Kunstproduktion. Eine Ressource mit fast grenzenlosem Potenzial und der Attitüde einer Diva, die interdisziplinäres Verhalten und Handeln voraussetzt. Wer baut, verwaltet und bespielt diese digitale Bühne? Wer bewegt sich dort? Kunstschaffende? Im „Kunstraum Internet“ sind Systemadministrator*innen, Sound Engineers, Programmierer*innen u.v.a.m. per se ebenfalls Kunstschaffende mit außerordentlichen transformativen Fähigkeiten (siehe auch „Das Future Art Lab der mdw“ auf Seite 44). Nicht wahr?



Renate Kreil

ACOnet
Kunst- und Kulturkommunikation