

net:art coordination center: Objekte der Begierde im digitalen Zeitalter

Neue Hardware-Technologien und Software-Anwendungen, die teilweise erst durch riesige Serverkapazitäten möglich werden, sind aufgrund ihrer Gestaltungspotenziale auch für künstlerisch-technische Communities Objekte der Begierde. Von Extended Reality (XR) bis zu Artificial Intelligence (AI) bieten sich faszinierende Chancen, physische Kunsträume zu erweitern.

Eine Einladung des Österreichischen Kulturforums nach Warschau im April 2025 war einer der Höhepunkte einer mehrjährigen Kooperation zwischen dem net:art coordination center von ACOnet, dem Wiener Künstler*innenkollektiv ECHTZEITKUNSTWELT sowie dem PSNC art & science lab und der Adam Mickiewicz Universität in Poznan/Polen. Gefördert durch das BMKÖS und unterstützt durch Pionier*innen digitaler Performancekunst wie dem Kònic thtr aus Barcelona haben wir uns gemeinsam weiterentwickelt, haben monate-

lang via Videokonferenz und in persona EU-Förderungen durchforstet und verifiziert, um die Zusammenarbeit auf eine solide Basis zu stellen. Die bürokratischen und administrativen Anforderungen ließen letztendlich keine praktikable Kooperation zu. Durch die finanzielle Unterstützung des Österreichischen Kulturforums Warschau konnten wir dennoch gemeinsame interaktive Produktionen, Workshops und Präsentationen an verschiedenen Orten in Polen und in Wien realisieren - zuletzt in den Räumlichkeiten des Österreichischen Kulturforums Warschau, wo wir vier VR-/XR-Stationen mit unterschiedlichem audiovisuellen Content bespielten. Mit im Gepäck: die neuesten „Meta Quest 3“ VR-Headsets als temporäre Leihgabe des Ludwig Boltzmann Instituts für Netzwerkmedizin.

Zeit für ein Resümee

Wir haben in ACOnet Jahresberichten immer wieder Kooperationsprojekte des net:art coordination center vorgestellt. Den dazugehörigen roten Faden wollen wir

XR-Produktionen 2022–2025

ECHTZEITKUNSTWELT (VR|AR|XR|MR)

- **06/2022:** Premiere | Schubert Theater, Wien
- **09/2022:** Network Performing Arts Production Workshop (NPAPW) | Estonian Academy of Music and Theatre, Tallinn
- **10/2022:** Eröffnung | ORF musikprotokoll, Graz
- **02/2023:** Future Lab | Schubert Theater, Wien
- **05/2023:** Virtual Reality Extravaganza | Werk X-Petersplatz, Wien
- **06/2024:** Workshop | PSNC art & science lab und Adam Mickiewicz Universität, Poznan
- **12/2024:** VR danceperformance interactive | Future Art Lab der mdw - Universität für Musik und darstellende Kunst, Wien und Palac Dabrowski, Winnej Górze
- **04/2025:** VR/XR Stationentheater | Österreichisches Kulturforum, Warschau

aaron's law (VR|AR|AI)

- **02/2023:** Insight:Aaron – Digitaler Raum im Virtuellen Puppenmuseum (schuberttheater.at/virtuelles-puppenmuseum) | Schubert Theater, Wien
- **06–08/2023:** Spaziergang für die Figur III: Der Zeit voraus | Schubert Theater, Wien
- **09/2023:** aaron's law – A Tribute to Aaron Swartz | Ars Electronica Festival 2023, Linz
Puppenbildnerin Annemarie Arzberger (Puppenbüste), Medienkünstler Ilkhan Selçuk (VR, Mozilla Hubs), Litto und Jascha Ehrenreich – Artificial Museum (AR-Artefakte) sowie Hidéo Snés (AI-Stimme) erforschten unter der Leitung von Lisa Zingerle (Schubert Theater) das Leben von Aaron Swartz.
Mehr Infos: ars.electronica.art/who-owns-the-truth/de/aarons-law



Ankündigung des ECHTZEITKUNSTWELT VR/XR Stationentheaters im Österreichischen Kulturforum Warschau, April 2025 (Foto: Renate Kreil)

nun mit einer chronologischen Darstellung nachliefern: In der Infobox auf Seite 38 sind alle Projekte der letzten Jahre im Kontext XR aufgelistet, mit denen wir Publikum jeden Alters innerhalb und außerhalb von National Research and Education Networks (NRENs), national wie international, erreichen und in vielen Fällen bezaubern konnten. Zwischen den Zeilen lässt sich vielleicht erahnen, wie verzahnt wir als Teams agieren mussten, um budgetäre Hürden zu überwinden.

Zum Einsatz kamen dabei folgende Technologien:

- VR – Virtual Reality
- AR – Augmented Reality
- XR – Extended Reality
- MR – Mixed Reality
- AI – Artificial Intelligence

Die interaktiven Möglichkeiten dieser Technologien sind atemberaubend (in Bezug auf ästhetische und räumliche Inszenierungen, das Spiel mit dramaturgischen Zwischenwelten, die Hybridisierung von Kunstformen u.v.m.), ab und zu aber auch durchaus beängstigend. So hatten wir in unseren Projekten immer wieder mit Medien zu tun, die sich in rasanter Geschwindigkeit entwickelten und/oder ohne Vorwarnung plötzlich verschwanden – und damit nicht nur temporäre Probleme in künstlerisch-technischen Prozessen bewirkten, sondern auch die Fragilität des Systems demonstrierten.

Bei den Präsentationen von VR-, AR-, XR- oder MR-Projekten treffen Entwickler*innen, Akteur*innen und Publikum oft unmittelbar aufeinander. Entsprechend direkt gestaltet sich auch der Austausch, über erlebte Wahrnehmungen ebenso wie zu ethischen Aspekten der verwendeten Technologien. Viel Zeit sollte übrigens für Systemupdates eingeplant werden – und für das Aufpassen auf Teilnehmer*innen mit VR-Head-

sets, damit diese die virtuellen Welten in vollen Zügen genießen können, ohne gegen reale Wände zu laufen.

NPAPW 2025

Unsere Projekte werden auch regelmäßig beim Network Performing Arts Production Workshop (NPAPW) vorgestellt, der jährlich von GÉANT, dem Dachverband europäischer NRENs, und seinem US-amerikanischen Pendant Internet 2 veranstaltet wird. Der NPAPW 2025 hätte im November in der New School in New York stattfinden sollen. Trotzmonatelanger Anstrengungen des Programmkomitees und immenser Vorfreude auf das Meeting musste es schließlich aufgrund der politischen Situation und verschärfter Einreisebestimmungen kurzfristig in ein Webinar umgewandelt werden.

ACOnet und die Leidenschaft für Kunst

Kunst und Kultur sind seit vielen Jahren fixe Bestandteile des ACOnet-Universums. Die Schwerpunkte unserer Arbeit sind:

- das enorme Potenzial der Hochleistungsdatennetze und Entwicklungen von NRENs (insbesondere im Bereich Low-Latency-Technologien) für digitale Kunstproduktion zu kommunizieren (siehe www.netart.cc),
- die aktive Zusammenarbeit mit Institutionen der Kunst und Kultur kontinuierlich zu leben (siehe www.aco.net/kukit-stammtisch) und
- die interdisziplinären Stärken zu vermitteln, die Technologie, Kunst und Wissenschaft synergetisch bereichern (siehe www.aco.net/infoveranstaltungen).

„Kunst & Kultur als Menschenrecht & Gemeingut im digitalen Zeitalter“ (so der Titel eines Future Talks des Schubert Theaters im Jahr 2023) bleibt aber auf jeden Fall eine der großen Herausforderungen im Kontext Digitalität – in allen Welten.



Renate Kreil

ACOnet | Kunst- und Kulturkommunikation
Projektmanagement net:art coordination center