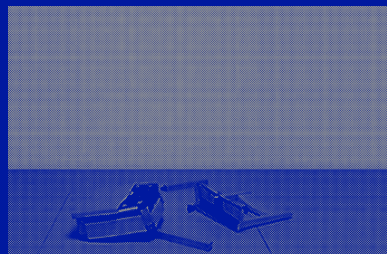
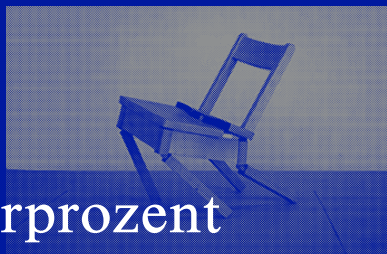
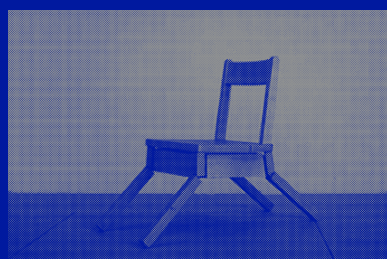
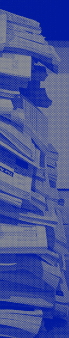
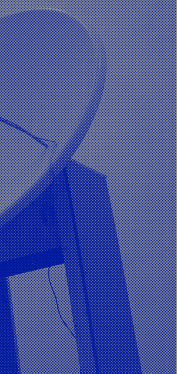


Medienkunst in der Schweiz Media Art in Switzerland



Migros-Kulturprozent
Christoph Merian Verlag

Medienkunst in der Schweiz Pioniere, Bastler, Provokateure

Media Art in Switzerland Pioneers, Tinkerers, Provocateurs

Dominik Landwehr
Migros Kulturprozent (Hg./ed.)
Christoph Merian Verlag

Kaum eine Entwicklung hat unsere Gesellschaft und Kultur so radikal verändert wie die Digitalisierung, vor allem durch das Internet. Mitte der Neunzigerjahre waren Computer noch das Privileg einer Minderheit, heute geht ohne Internet fast gar nichts mehr. Gesellschaft, Kultur, Wirtschaft und Politik: Sie alle werden von der Digitalisierung geprägt – mit teils ungewissen Folgen.

Kulturförderung muss offen sein für aktuelle Entwicklungen: Das Migros-Kulturprozent hat sich zu einem frühen Zeitpunkt engagiert und die Digitalisierung und das Internet seit 1998 mit eigenen Aktivitäten und einem kohärenten Förderprogramm begleitet.

In dieser Publikation zeigen wir die Entwicklung der Digitalisierung aus unserer Sicht. Manche Projekte, die wir unterstützt haben, waren Eintagsfliegen – aber vielleicht gerade in ihrer Kurzlebigkeit wichtige Meilensteine. Andere, und es sind nicht wenige, haben ein umfassendes künstlerisches Programm und Profil entwickeln können, was ihnen auch immer wieder internationale Auszeichnungen eingebracht hat. Dass wir als Förderinstitution daran mitbeteiligt waren, erfüllt uns mit Stolz.

Fördern heisst für uns weit mehr als nur finanzielle Unterstützung leisten. Mit der Plattform Digital Brainstorming haben wir bereits 1998 ein Instrument geschaffen, das unsere Förderung ergänzt, begleitet und kommentiert. Dasselbe gilt für unsere Publikationen: Die Reihe «Edition Digital Culture» ist heute national und international etabliert.

Die Digitalisierung beschleunigt sich nach zwanzig Jahren noch immer. Stichwörter dazu sind Robotik, Artificial Intelligence und Big Data. Wir bleiben am Puls der Zeit und setzen weiterhin klare, zukunftsorientierte Akzente.

Hedy Graber
Leiterin Direktion Kultur und Soziales
Migros-Genossenschafts-Bund

Die Zuschauer von «Benissimo», der Samstagabend-Quizshow des Schweizer Fernsehens, erlebten am 7. Dezember 1996 eine Vorführung der besonderen Art: Wie aus dem Nichts tauchte plötzlich ein glatzköpfiger junger Mann mit oranger Jacke auf, stürzte sich auf den Talkmaster Beni Thurnheer und erklärte in grosser Aufregung: «Bitte helfen Sie mir. Ich muss ins Internet. Ich bin hier falsch. Ich kann hier nicht existieren.» Der verdutzte Moderator antwortete geistesgegenwärtig: «Hier geht's durch» – und vorbei war der Spuk.

Was war das nun: Klamauk, Performance, Theater, ein Media-Hack oder gar Kunst? Für die Akteure war es eine Medienkunst-Performance – auch wenn die Aktion einem reinen Zufall zu verdanken war: Die Künstlergruppe etoy war an diesem Samstagabend im Fernsehstudio nebenan mit der Aufzeichnung einer Sendung beschäftigt und nutzte die Chance zu einem unverhofften Auftritt vor einem Millionenpublikum. Die Gruppe hatte sich wenige Jahre zuvor gefunden. Ihre Mitglieder waren entschlossen, mit dem neuen Medium Internet Kunst zu machen. Entführungen virtueller Art waren bald ihr Spezialgebiet.¹

Der Begriff der Medienkunst ist seit den Achtzigerjahren gebräuchlich und kontrovers. Denn Medien gehören ja immer zur Kunst: egal ob in Malerei, Fotografie oder Film. Der Kunsthistoriker Dieter Daniels bringt die Debatte auf den Punkt: «Die aktuelle Kritik an Medienkunst und Medientheorie ist vor allem darin begründet, dass diese in den 1980ern und 1990ern Teil der Medieneuphorie und der Zukunftsversprechungen waren, die sich aus der Digitaltechnik ergaben.»²

Medienkunst verstand sich vor allem in den Achtziger- und Neunzigerjahren als ein abgetrennter Bereich des Kulturschaffens – wenn auch mit Minderwertigkeitskomplex,³ wie Andreas Broeckmann nicht ohne Ironie anmerkt. Die Diskussionen und Polemiken haben sich mittlerweile gelegt. Heute treten die Medien selber in den Hintergrund. Sie sind alltäglich geworden, und wie etwa Inke Arns festhält, geht es nicht mehr primär darum, ihre technischen und ästhetischen Potenziale auszuloten: Im Zentrum stehen stattdessen die gesellschaftlichen Transformationen, welche sie heute auslösen.⁴

«Die Medienkunst reflektiert diese veränderte Rolle, die Medien und Technologien für unser Verhalten in dieser Umwelt spielen. Neue Technologien sind zunehmend in alle Lebensbereiche eingedrungen und sitzen heute selbst an den unscheinbarsten Stellen. Analog zu dieser ubiquitären Ausbreitung und Präsenz hat sich auch die Medienkunst erweitert. Sie schaut an alle diese alltäglichen, oft übersehenen und doch so wichtigen – weil medial und technologisch erweiterten – Stellen und

fokussiert unsere Aufmerksamkeit darauf. Sie tut dies nicht auf spektakuläre Weise und ist selbst oft auch gar nicht zwingend digital, denn es sind nicht die (Medien-) Technologien, die im Vordergrund stehen, sondern ihre Wirkungsweisen auf unseren Alltag und unser Verhalten.»⁵

Medienkunst ist in der Schweiz spätestens ab Mitte der Neunzigerjahre zu einem Thema geworden. Künstlerinnen und Künstler haben zunächst die ästhetischen Möglichkeiten der neuen Medien ausgelotet und sich dann mehr und mehr den gesellschaftlichen Potenzialen gewidmet. Dabei kamen immer wieder verschiedene Strategien und Methoden zum Einsatz.⁶ Die nun folgende Darstellung stellt diese Methoden und Praktiken in den Vordergrund und folgt dabei keiner chronologischen Auflistung. Nur die Geschichte der involvierten Institutionen, Festivals und Fördergefässe im zweiten Teil lässt sich chronologisch abbilden.

Der Aufstieg des Internets

Die hier dargestellte Periode von 1998 bis 2018 fällt zusammen mit der fast explosionsartigen Entwicklung des Internets. Das zeigen diese Zahlen: Zu Beginn von 1995 waren in der Schweiz 450 Internetadressen mit der Endung .ch registriert; Ende 1998 waren es bereits über 82 000; zehn Jahre später 1,25 Millionen und Ende 2017 über 2,1 Millionen.⁷ Medien und Politik verfolgten diese Entwicklung von Anfang an mit einer gewissen Skepsis – was allerdings die Entwicklung kaum beeinträchtigt hat. Die Entwicklung der Internetadressen darf als Indikator für den ganzen Komplex der Digitalisierung gelten: Computer, Laptops, Smartphones waren innert weniger Jahre zum unverzichtbaren Teil des Alltags geworden, und mit ihnen die damit verbundenen Dienstleistungen. Kaum ein Bereich des Alltags blieb davon unberührt, das Suffix <E-> hielt Einzug: E-Commerce, E-Banking, E-Books, E-Government, E-Medicine. Noch rasanter war die Entwicklung bei den Social Media, allen voran Facebook. Die Plattform existiert erst seit 2008 und zählt in der Schweiz heute 3,7 Millionen Benutzer.⁸ «Die Kultur der Digitalität ist die Form unseres Lebens», hält etwa der Soziologe Felix Stalder fest.⁹

Nach der Überwindung der anfänglichen Skepsis hat sich mittlerweile in den letzten Jahren wieder ein gewisses Unbehagen eingestellt, getrieben von verschiedenen Faktoren. Auch in der kleinen Schweiz ist klargeworden, dass die Digitalisierung von fünf grossen amerikanischen Firmen getrieben wird: Apple, Amazon, Facebook, Google, Microsoft. Dank Big Data

und komplexen Algorithmen kennen sie das Leben Einzelner wie keine andere Firma oder Institution. Ein Ende dieser Entwicklung ist nicht abzusehen, im Gegenteil: Artificial Intelligence und Robotics werden in Zukunft wichtiger werden und unseren Alltag zunehmend prägen. Auf der positiven Seite steht der vereinfachte Zugang zu kulturellen Gütern und zum kulturellen Erbe, auch ist die Verfügbarkeit von kreativen Instrumenten zu nennen. Das Internet hat es politischen Gruppen einfacher gemacht, sich zu artikulieren und zu mobilisieren – das hat auf der anderen Seite aber auch dazu geführt, dass sich Anhänger von Verschwörungstheorien komplett von der übrigen Welt abgekapselt haben. Der von Eli Pariser geprägte Begriff der «Filterblase» ist in kurzer Zeit Allgemeingut geworden.¹⁰

Die Digitalisierung hat unsere Wahrnehmung verändert – und das Unbehagen, das heute spürbar wird, wurde in der Medienkunst immer wieder thematisiert, Ausstellungen und Festivals haben dem Unbehagen nachgespürt.¹¹

Sound Art und Videokunst

Sound und Video gehören zu den Basistechnologien der elektronischen Kunst. Eine Vielzahl von Akteuren benutzt sie heute als Teil ihrer Arbeit – in vielen Fällen, ohne sich dabei ausschliesslich auf diese Medien zu beschränken.

Die Sound Art, deutsch Klangkunst, stammt aus der zeitgenössischen Musik, und ihre Wurzeln gehen auf den Beginn des 20. Jahrhunderts zurück: Erst die Computertechnik hat die Klangvisionen der Moderne realisiert. Eine der zentralen Technologien ist dabei das Sampling von Klängen, wie es bereits vom französischen Komponisten Pierre Schaeffer praktiziert wurde. Die Klangkunst bringt die Töne vom Konzertsaal in eine dreidimensionale Umgebung.

72 Zu den Schweizer Pionieren der elektronischen Musik zählt der 1935 geborene Bruno Spoerri. Seit den Sechzigerjahren ist er auf diesem Gebiet aktiv: Spoerri war der erste Musiker in der Schweiz, der einen Synthesizer benutzte. Schon 1979 wurde er mit einem Preis der Ars Electronica in Linz ausgezeichnet: für eine Demonstration des Lyricons, einer modifizierten Klarinette. 2010 legte er eine umfangreiche Darstellung der Geschichte der elektronischen Musik in der Schweiz vor.¹² Spoerris Interesse an neuen Formen hat sein Leben bestimmt, und er verdient deshalb eine Erwähnung in einer Geschichte der Schweizer Medienkunst.

Bruno Spoerri

9 Seine Aufnahmen werden heute neu veröffentlicht und werden gerade von experimentell arbeitenden DJs und Künstlern sehr geschätzt.

Dabei steht die Sound Art etwas im Schatten der visuellen Künste. Einer der bekanntesten Vertreter der Klangkunst in der Schweiz ist der Musiker Andres Bosshard, der zunächst in den Achtziger- und Neunzigerjahren grosse Installationen gestaltete. Heute forscht Bosshard den Klängen der Stadt nach und hat dafür den Begriff des «Klanggärtners» geprägt.¹³

Bekannt sind auch Marcus Maeder mit seiner Plattform domizil¹⁴ und Gilles Aubry, der ein facettenreiches Werk geschaffen hat, das weit über Musik im engeren Sinn hinausgeht und starke politische Bezüge herstellt.¹⁵

Der Ostschweizer Norbert Möslang – von Beruf übrigen Geigenbauer – hat sich einen ganz eigenen Zugang zur Welt der Klänge geschaffen: Er experimentiert mit Alltags elektronik. Zunächst tat er dies im Duo mit dem Musiker Andy Guhl, später unter eigenem Namen. Für seine Musik, die wohl der Noise Art zugerechnet werden muss, hat er verschiedene Preise erhalten.¹⁶

Mit seinen klingenden Installationen hat Zimoun ein beeindruckendes Werk aufgebaut. Er arbeitet mit kleinen alltäglichen Gegenständen, die mithilfe von Elektromotoren ein kinetisches, aber auch ein klangliches Leben entfalten. Bewegung und Klang ermöglichen dem Publikum einen unmittelbaren und einfachen Zugang. Seine Projekte werden international gezeigt und wurden bereits verschiedentlich ausgezeichnet.¹⁷

Im wilden Zürich der späten Neunzigerjahre hat Philipp Meier, der später als Direktor des Cabaret Voltaire bekannt wurde, unter dem Titel «Substrat» im Musikclub Rohstofflager ein Musikprogramm betreut, das weit über die Region hinaus Aufmerksamkeit und Anerkennung fand – selten waren die Grenzen zwischen bildender Kunst und zeitgenössischem Elektrosound so fließend wie damals.¹⁸

Die zunächst ebenfalls marginalisierte Videokunst ist zu einem wichtigen Medium in der bildenden Kunst aufgestiegen, hat sich «erfolgreich in den Kunstbetrieb und ins Fördersystem integriert und keinen Bedarf nach einem Oberbegriff «Medienkunst». Sie blieb jedoch noch lange Referenzpunkt der digitalen Medienkunst ...», schreibt Sybille Omlin.¹⁹ Zu den bekanntesten Vertretern zählen Pipilotti Rist und Hervé Graumann.

Netzkunst

Die Netzkunst nimmt in der Schweizer Medienkunst eine zentrale Rolle ein.²⁰

Einige ihrer Exponenten wie etwa Michel Zai hatten bereits Anfang der Neunzigerjahre mit elektronischen Medien experimentiert, so etwa mit taxpflichti-

gen Telefonnummern. In seinem Studium beim Künstler Peter Weibel in Wien kam Zai Mitte der Neunzigerjahre mit dem Internet in Kontakt und entwickelte in der Folge eine äusserst konsequente und radikale Vision, die einen eigentlichen Lebensentwurf beinhaltete. Zai und seine Gruppe nutzten die Bühne des Alltags für ihre performativen Auftritte, zu denen auch die eingangs erwähnte TV-Show gehörte.

Nicht ohne Nebengeräusche hat das eingangs vorgestellte Künstlerkollektiv etoy in diesem Feld gewirkt. Eine seiner ersten Arbeiten, die 1996 auch durch das Ars-Electronica-Festival in Linz ausgezeichnet wurde, war der Digital Hijack: Die Künstler programmierten eine Website und ordneten ihr populäre Attribute und Suchbegriffe zu. Weil die Suchmaschinen jener Zeit aus heutiger Sicht verhältnismässig einfach waren, landeten Millionen von Internetnutzern dann auf den Seiten von etoy und ihrem Tanksystem, das nichts anderes als eine verschachtelte Internetseite war.²¹ Mit der Aktion gelang es etoy, die Funktionsweise eines Systems zu dekonstruieren, das dazumal kaum jemandem verständlich war.

Die Gruppe präsentierte sich bereits damals als Kunstprodukt im umfassenden Sinn, indem sie die Sprache und Metaphern der Popkultur zusammen mit jenen einer globalisierten Firma benutzte. Alle ihre Auftritte ordneten sie dem Brand «etoy Corporation» unter, ihre Mitglieder waren etoy-Agenten, die sich visuell in Nichts voneinander unterschieden: kahlasierter Schädel mit Sonnenbrille, orange Bomberjacken und schwarze Hosen. Sie wollten keine Sympathie, sondern Provokation. Die Künstler verkauften dem Publikum Aktien, sogenannte etoy Shares. Eines der Ziele dieser Aktion war das Fundraising – eine der Haupt Sorgen der Künstler. Kultur- und Kunstförderer wussten in den Neunzigerjahren noch kaum, wie sie mit Netzkunst umgehen sollten. Die Aktien boten da eine goldene Brücke, denn mit solchen Objekten konnten Sammler und Museen etwas anfangen.

Der etoy-Slogan war «Leaving Reality Behind». Das war konsequent gedacht, denn ihre Vision war die endgültige Emigration ins Internet. Ende der Neunzigerjahre benutzten sie als zentrale Metapher den Tank. Dieser Tank existierte zunächst virtuell in Form einer Internetseite und später als Installation, die aus einem Industriecontainer bestand. Er wurde in der Folge mehrfach umgebaut und bot mobile Arbeitsräume für die global agierenden etoy-Agenten.²²

Die Zusammensetzung der Gruppe änderte sich im Laufe der Zeit, und einige der Mitglieder der ersten Stunde wählten ihren eigenen Weg in der Kunst. So

Gino Esposto/ micromusic	etwa Gino Esposto, der die Musikplattform micromusic gründete, die sich auf sogenannte 8bit-Musik spezialisierte. Das ist Musik, die mit einem der frühen Mikroprozessoren gemacht wird und an die frühen Computergames oder den legendären Gameboy erinnert. ²³ Hans Bernhard tritt zusammen mit seiner	47
UBERMORGEN Gramazio & Kohler/D'Andrea	Partnerin Lizvlx unter dem Namen UBERMORGEN in Erscheinung. ²⁴ Fabio Gramazio ist Architekt und Professor für digitale Architektur an der ETH Zürich, ²⁵ er hat zusammen mit Raffaello D'Andrea ein visionäres Gebäude konzipiert, das von bisher noch nicht existierenden Drohnen gebaut werden soll. ²⁶ Eine Gruppe um den etoy-Gründer Michel Zai hat die Arbeit fortgeführt: Im Projekt «Mission Eternity» hat sie ein Modell vorgestellt, wie die Datenspuren von Verstorbenen nach dem Tod weiterleben können. ²⁷	77 51
Studer/van den Berg	So laut sich das Kollektiv etoy in den Neunzigerjahren präsentierte, so leise waren zwei andere Protagonisten: Monica Studer und Christoph van den Berg, die unter dem Namen Studer/van den Berg ebenfalls seit den Neunzigerjahren tätig sind. ²⁸ Sie haben 2001 das Internetprojekt «Hotel Vue des Alpes» geschaffen: eine Website, die äusserlich wie die Website eines Hotels in den Alpen aussieht. Wer sich anmeldet, erhält während einer beschränkten Zeit Zugang zu einer Welt, die komplett virtuell ist. Das Projekt ist zu einem Klassiker der Schweizer Medienkunst geworden und gehört zu den wenigen Netzkunstprojekten, das sich dank grossformatiger Prints auch in einem traditionellen Ausstellungsrahmen zeigen lässt.	74
	Netzkunst musste und muss aber in der Regel im Internet betrachtet werden – was dazu führt, dass viele Projekte heute nicht mehr unter originalen Bedingungen rezipiert werden können. Konservierung von Netzkunst ist zu einem wichtigen Thema geworden. ²⁹	

Interaktive Kunst

Hauert/Reichmuth	Netzkunst ist in der Regel interaktiv – das heisst, sie schliesst den Nutzer mit ein und fordert ihn vielleicht auf, eine Umgebung aktiv zu erkunden, wie etwa im Fall von Studer/van den Berg. Umgekehrt gibt es aber auch interaktive Medienkunst, die nicht Netzkunst ist. Ein Beispiel dafür sind die Arbeiten von Sibylle Hauert und Daniel Reichmuth: «Instant City» etwa ist ein Spielfeld mit einem Set von dreidimensionalen Bausteinen in unterschiedlichen Formen, die der Betrachter auf dem Spielfeld platziert. Er löst damit Klänge aus und beeinflusst sie mit seinen weiteren Aktionen. ³⁰	54
	Dass hier die Grenzen zwischen Kunst und Design fließ-	12

send sind, zeigt sich gerade auch beim Projekt «Birdly», das im Umfeld der Zürcher Hochschule der Künste ZHdK entstanden ist und heute als Start-up Somniacs seinen Weg sucht. Es ist eine Art Flugsimulator und ahmt die Flugerfahrung eines Vogels mithilfe von Virtual-Reality-Technologien und mit sogenannter sensomotorischer Kopplung nach.³¹

Hacking

Gerade die Pioniere der Schweizer Medienkunst haben immer wieder mit den Methoden des Hacking gearbeitet; der Digital Hijack von etoy war nichts anderes als ein raffinierter Hack. Der Begriff Hacking wird hier ohne negative Konnotation im ursprünglichen Sinn verstanden: Ein Hack ist demnach ein überraschender Eingriff ins System – und dieses System muss nicht zwingend ein Computer sein. Die beiden Künstler von UBERMORGEN haben eine Reihe von solchen Hacks inszeniert. Eines davon ist das Projekt «Vote-Auction». Auf einer Website, die für die US-Wahlen 2000 aufgeschaltet wurde, behaupteten die beiden, Wählerstimmen zu verkaufen. Die Medien glaubten die Geschichte und verhalfen dem Duo damit zu grosser Aufmerksamkeit.³² Projekte dieser Art, auch Media-Hacks genannt, vermochten in den Nullerjahren eine gewisse Aufmerksamkeit zu erzeugen – erscheinen im Zeitalter der Fake News allerdings in einem neuen Licht.

29

In jüngerer Zeit hat die !Mediengruppe Bitnik mit den Methoden des Hacking gearbeitet. Davon zeugt schon ihr Name mit dem Ausrufezeichen zu Beginn. Es stammt aus der Programmiersprache und ist der Operator für die logische Operation NOT.³³ Die wohl aufsehenerregendste Aktion von Bitnik war «Delivery for Mr. Assange» von 2013. Eine Videokamera in einem von DHL gelieferten Paket übertrug während des gesamten Weges Bilder und gelangte schliesslich in die Hände von Julian Assange, der seit 2012 in der Botschaft von Ecuador in London ausharrt, weil er befürchten muss, an die US-Behörden ausgeliefert zu werden.³⁴

!Mediengruppe Bitnik

Konzeptkunst im politischen Kontext

78

Mit der Installation «Can you hear me?» haben die beiden Schweizer Künstler Christoph Wachter und Mathias Jud im Jahr 2016 die Goldene Nica der Ars Electronica gewonnen. In ihrer Installation auf dem Dach der Schweizer Botschaft mitten im Berliner Regierungsviertel sendeten sie im Dezember 2014 Nach-

Wachter/Jud

13

richten in Richtung der Botschaften der USA und des Vereinigten Königreichs, deren Geheimdienste NSA und GCHQ in diesen Gebäuden Abhöreinrichtungen unterhalten. Dazu öffneten sie mitten im Berliner Regierungsviertel ein unabhängiges Netzwerk, über das alle Besucher kommunizieren und auch Nachrichten an die Geheimdienste senden konnten.³⁵ Das vielleicht Erstaunlichste dabei war die Tatsache, dass diese Aktion nicht nur vom damaligen Schweizer Botschafter in Berlin, sondern auch vom Aussendepartement der Schweiz unterstützt wurde.

Wachter und Jud arbeiten wie kaum eine andere Schweizer Medienkunstgruppe im politischen Kontext. Dass dabei digitale Medien nicht notwendigerweise eine zentrale Rolle spielen müssen, zeigt ihre Arbeit aus dem Jahr 2005, «Hotel Gelem»: Sie vermittelten in diesem Projekt Gastaufenthalte in Roma-Siedlungen an verschiedenen Orten in Europa.³⁶ Die beiden Künstler haben einen theoretischen Ansatz in der Tradition des poststrukturalistischen Denkens.³⁷ Eine zentrale Kategorie darin ist die Frage, mit welchen Methoden gesellschaftliche Gruppen definiert und ausgegrenzt werden. Zu den Ausgeschlossenen gehören zum Beispiel die Gefangenen des US-Lagers Guantanamo,³⁸ die Bevölkerungsgruppe der Roma, aber auch die Flüchtlinge, die übers Mittelmeer nach Europa zu gelangen versuchen.³⁹

Johannes Gees Ebenfalls ausgesprochen politisch verstanden sich eine Reihe von Arbeiten von Johannes Gees. Mit seinem kollaborativen Projekt «hellomrpräsident» wurden während des World Economic Forum 2001 kurze SMS-Botschaften auf ein Schneefeld in Sichtweite des Kongressgebäudes projiziert. 2003 erweiterte er die Idee und projizierte solche SMS-Botschaften während des Uno-Weltgipfels zur Informationsgesellschaft in Städten auf verschiedenen Kontinenten. 50

knowbotiq Medienkunst löst sich seit einigen Jahren immer mehr vom digitalen Medium und wird zu einer Auseinandersetzung mit der Digitalisierung der Gesellschaft. Das zeigen zwei wichtige Arbeiten: Yvonne Wilhelm, Christian Hübler und Alexander Tuchacek realisierten als knowbotiq zunächst eine Reihe von technologiebasierten Projekten, bis sie 2014 mit einer Arbeit unter dem Titel «MacGhillie» an die Öffentlichkeit traten. Es handelte sich dabei um einen Tarnanzug für Jäger, den sie per Internet an Interessierte in der Stadt vermittelten. Die Arbeit thematisierte die Wahrnehmung im Stadtraum und war rein analog.⁴⁰ Ähnliches lässt sich auch vom Fotografen Kurt Caviezel sagen. Er hat vor über zehn Jahren aufgehört, selbst zu fotografieren, sammelt seither Bilder von Webcams und präsentiert sie in 58

Kurt Caviezel 40

thematischen Ausstellungen in konventionellem Rahmen: als Fotos in einem weissen Raum.⁴¹

70

Auch Raphael Perret arbeitet mit analogem Material: So beschäftigt er sich in seinem Projekt «Recycling Yantra», das er 2014 zusammen mit Claude Hidber schuf, mit der Problematik des Elektroschrotts und gestaltete ornamentale Rauminstallationen mit alten Elektronik-Komponenten, die an der indischen Mandala-Tradition anknüpfen. Unterstützt wurde die Installation mit einer mehrkanaligen Videodokumentation.

Raphael Perret

Do-it-yourself und kinetische Ansätze

Im Schatten der technologischen Revolution hat sich eine neue Bewegung herausgebildet, deren Protagonisten mit einfachsten und selbstgebaute Instrumenten arbeiten und statt Perfektion und Glanz den Zufall und die Störung suchen: die Do-it-yourself-Bewegung.⁴² Sie ist seit den Nullerjahren zu einer gesellschaftlichen Kraft geworden und umfasst nicht nur die elektronische Kunst; Handarbeit und ganz besonders das Stricken⁴³ gehören ebenso dazu wie die Gartenarbeit respektive die Bewegung des Urban Gardening.

76

In der Schweiz haben sich die Aktivisten der Do-it-yourself-Bewegung in der Schweizerischen Gesellschaft für Mechatronische Kunst SGMK zusammengeschlossen.⁴⁴ Sie unterhalten einen offenen Treff, einen sogenannten Makerspace, und führen einmal pro Jahr ein offenes Sommercamp durch. Im Umfeld dieser Aktivisten ist seit einigen Jahren auch eine Art offener Marktplatz entstanden, die «Mini Maker Faire».⁴⁵

SGMK

46

Die SGMK wurde 2005 gegründet und hat seither unzählige Workshops durchgeführt, viele davon mit Kindern und Jugendlichen. Zu den Projekten, die dabei realisiert wurden, gehört ein kleiner Geräuschgenerator. Der Künstler und Wissenschaftler Marc Dusseiller schuf in diesem Umfeld ein Do-it-yourself-Mikroskop, dem eine billige Webcam zugrunde lag. Inzwischen hat er sich dem Feld der Biologie zugewandt und mit dem Projekt «Hackteria» den Bereich des Bio-Hacking weiterentwickelt.⁴⁶ Der neue Begriff Hackteria setzt sich aus Hacking und Bakterien zusammen; das Projekt sieht sich als ein Netzwerk von Künstlern einerseits und Biologinnen und Biotechnikern andererseits, die sowohl Hacking als auch Do-it-yourself anwenden. Sie engagieren sich auch im Bereich der Citizen Science, also einer offenen, Laien zugänglichen Wissenschaft, und wollen wissenschaftliche Methoden allgemein zugänglich machen. So zeigen die Mitglieder dieser Gemeinschaft, wie sich aus einer billigen Webcam ein Mikroskop zu-

Marc Dusseiller

15

sammenbauen lässt, was ein eigenständiges Erforschen der Umwelt ermöglicht. Inzwischen wird dieses Werkzeug weltweit von Künstlern und Studierenden genutzt. Dusseiller ist international ausgezeichnet vernetzt und wird in Asien hoch geschätzt.⁴⁷

- ANYMA
Einer der Aktivisten in diesem Do-it-yourself-Umfeld ist die Künstlergruppe ANYMA mit Michael Egger und weiteren Personen.⁴⁸ Zu ihren Projekten gehört ein modularer Videosynthesizer namens «Synkie», der aus alten, analogen Videobearbeitungsgeräten zusammengestellt wurde und sich als geheimnisvolles Durcheinander von Apparaten mit Drähten, Knöpfen, Reglern und Bildschirmen präsentiert.⁴⁹ Mit dabei ist auch der Solothurner Künstler Flo Kaufmann mit seinem Programm «Bricolage Universe». Dank seinem umfassenden Wissen von analoger und digitaler Technik ist er in zahlreiche Projekte in der Schweiz involviert, hat daneben aber auch eine eigene künstlerische Praxis, etwa wenn er mit dem Turntable-Künstler Strotter mittels eines Vinylschneidegerätes Klänge auf einer Bierdose festhält – und wiedergibt.⁵⁰ 31
- Flo Kaufmann
Ein anderer Akteur ist Daniel Imboden, der sich im Grenzbereich von kinetischer Kunst und Medienkunst bewegt. Seine beiden humanoiden Roboter Petrol & Supermax zeugen von hohem handwerklichem Können. Imboden zeigt seine Stärken auch in Vermittlungsprojekten, in denen er Roboter entwickelt, deren Grundelemente Vibrationsmotoren von Mobiltelefonen und Zahn- oder Haushaltsbürsten sind. 56
- Daniel Imboden
Von diesen Ansätzen ist es nicht mehr weit zu einer Kunst, die an der kinetischen Kunst etwa eines Jean Tinguely anknüpft: Die beiden Westschweizer Künstler André und Michel Décosterd haben ein Werk geschaffen, in dem komplexe dreidimensionale Objekte mit elektronischem Innenleben gefüllt werden und überraschende Verhaltensweisen entfalten.⁵¹ Ein Beispiel dafür ist die Arbeit «Cyclöid-E» von 2009, ein Chaos-Pendel mit einem akustischen Innenleben. Fast vollkommen analog ist demgegenüber ihr Projekt «Pendulum-Choir»: eine bewegliche Plattform, auf der ein professioneller Chor eine zeitgenössische Komposition singt. «Pendulum-Choir» wurde 2013 mit der Goldenen Nica, einem der Hauptpreise der Ars Electronica, ausgezeichnet. Diese Arbeiten sind nicht mehr dem Do-it-yourself-Ansatz verpflichtet. Sie sind hochpräzise, sie entstehen auf dem Reissbrett respektive am Computer, und sie wurden international wiederholt mit renommierten Auszeichnungen bedacht. 44
- A. & M. Décosterd
Zeichenmaschinen haben Künstler immer schon fasziniert: Die Computertechnologie ermöglicht nun Zeichenmaschinen von ganz neuen Dimensionen. Jürg 16

64 Lehni und Uli Franke schufen im Jahr 2002 die Zeichenmaschine «Hektor», ursprünglich als Diplomarbeit an der Lausanner Kunstschule ECAL. Die Maschine nutzte Farbe aus Spraydosen und konnte damit eine Art industrielle Graffiti auf Hauswände spraysen. Die beiden Künstler erhielten 2003 dafür den Swiss Design Award.

Lehni/Franke

Remix

62 Zwar ist das Arrangieren, Kombinieren und Collagieren von bestehendem Material eine lang erprobte künstlerische Praxis, aber die Digitalisierung bietet dem Gestalter eine nie dagewesene Fülle von Material. Im Werk «Moving Cities» greift der Schweizer Künstler Marc Lee via Internet auf Live-Videos aus der ganzen Welt zurück und bespielt damit die Silhouette einer Stadt. Dabei lässt er den Besucher wählen, aus welcher Stadt die Videos stammen sollen. Das Projekt hat in mehr als zehn Jahren verschiedene Transformationen erlebt. Weil es ziemlich aufwendig und schwer transportierbar war, wurde es schliesslich in eine Virtual-Reality-Umgebung transponiert, sodass es nun relativ einfach reproduziert werden kann.⁵² Auch Beat Brogle experimentiert in seinem Projekt «Onewordmovie» mit dieser Praxis.⁵³

Marc Lee

39

Beat Brogle

Einen ganz anderen Remix-Ansatz verfolgt die Gruppe Orient. Es handelt sich dabei um ein Netzwerk von Musikern, Gestalterinnen und Wissenschaftlern, die sich für aussereuropäische Musik interessieren und neben einer umfangreichen Website auch performative Aufführungen veranstalten. In der Serie «Sonic Traces» haben sie sich zunächst mit der Musik- und Klangwelt des Nahen Ostens und dann mit jener ihrer engeren Heimat, der Schweiz, befasst. Dabei entstanden eine Reihe von abendfüllenden Veranstaltungen, die neben einem informativen Teil zur Klangwelt des besprochenen Raumes auch neu arrangierte Musik, Töne und Videos zeigen.⁵⁴

rebell.tv – ein radikales Medienexperiment

69 Zum Schluss dieser unvollständigen Aufzählung soll von einem ungewöhnlichen Medienexperiment die Rede sein: rebell.tv – ein publizistisches Projekt, das der Thurgauer Sozialarbeiter Stefan M. Seydel zu Beginn der Nullerjahre entwickelt hat.⁵⁵ Der äusseren Form nach war es ein Blog mit vielen Video- und Audiointerviews und natürlich mit Texten und Bildern.

rebell.tv

17

Seydel hat praktisch unkommentierte und ungeschnittene Rohinterviews veröffentlicht, dazu eine Vielzahl von Beobachtungen und Gedankensplittern. Er selbst hat seine Arbeit immer wieder einen gigantischen multi-medialen Zettelkasten genannt oder ein digital explodierendes Notizbuch. Das Publikum wurde in einen Gedankenzirkus mit dem Moderator, Reporter und Kurator Stefan M. Seydel im orangen Overall im Zentrum geführt. Seydel war kreativ im Erfinden von Bezeichnungen für seine Arbeit; «Neugieronautik» war ein von ihm geschaffener Begriff. Wie diese Arbeit genau ausgesehen hat, hat der Journalist Marc Reichwein im Feuilleton der «Welt» so beschrieben:

«Konkret sah ein typischer Tag im Leben von «rebell.tv» zum Beispiel so aus: Seydel besucht mit Bazon Brock die Stiftsbibliothek St. Gallen, der erwähnt bei der Gelegenheit die Bibliotheksszene aus Musils «Mann ohne Eigenschaften». Seydel greift das Stichwort auf und liest noch am gleichen Abend das Kapitel mit General Stumm von Bordwehr, wie er in die Hofbibliothek eindringt, als Gutenacht-Geschichte auf Podcast ein; im Blog postet er weitere Links. Mit dem Thema beschäftigt sich möglicherweise auch der Wochenkommentar unter dem Schlagwort «Overnewsed», der überdies als Tafelbild visualisiert wird. Will sagen: «rebell.tv» war Multi-Channeling total. Wer sich darauf einliess, konnte darin aufgehen wie in einem digital explodierten Notizheft von Henning Ritter. Und dabei immer mehr Rituale des Senders für sich entdecken. Allein die lustvolle Inszenierung von Medienbrüchen: Ein digitaler «Cut» kam immer dann, wenn Seydel temperamentvoll auf seine Schreibmaschine hämmerte, eine Anmoderation war zu Ende, wenn er die Nadel seines Plattenspielers in Betrieb setzte.»

Zwischen 2006 und 2010 erhielt das Projekt vom Thurgauer Unternehmer Daniel Model eine Förderung von einer Million Franken, 2010 wurde es beendet: 16 000 Blogbeiträge, 3000 Videos und 500 Podcasts wurden gelöscht.⁵⁶ Seydel relativiert das Ende des Projektes: Er hat rebell.tv vom Netz genommen, arbeitet aber weiter daran. Übrig blieb eine zweibändige Publikation, die unter dem Titel «Die Form der Unruhe» im Junius-Verlag veröffentlicht wurde.⁵⁷ Das Mantra des Projekts, «Die Form der Unruhe», beschreibt stimmig den Denkraum, den rebell.tv öffnen wollte. Dass Seydel damit sein Publikum radikal überforderte, gehörte gewissermassen zum Programm. Das Projekt hat versucht, Gedankenräume aufzutun. Statt Gedanken einzuordnen, zu vereinfachen und Folgerungen zu präsentieren, tat rebell.tv genau das Gegenteil und sorgte auch für Verwirrung. Journalisten taten sich schwer

mit diesem Experiment, denn rebell.tv. hat die traditionellen Medien radikal infrage gestellt. Seydel konterte: «lesen/schreiben, fotografieren, filmen, podcasten etc. etc. ist KEINE spezialität von journalistenden. lesen/schreiben ist eine traditionellst «wissenschaftliche» (aufklärung, moderne) tätigkeit.»⁵⁸

Dominantes Thema war im Prinzip die Digitalisierung und der Wechsel vom Buchdruck zum Computer. Viel besser aufgenommen wurde das Experiment in der Kunstwelt – Philipp Meier, damals Direktor des Cabaret Voltaire in Zürich, ging eine Medienpartnerschaft mit rebell.tv ein. Seydel war einmal im Monat dort zu Gast, sprach mit Besuchern und interviewte sie auch gleich.⁵⁹ Kuratoren aus dem Ausland interessierten sich für rebell.tv und luden die Macher zu Tagungen und Ausstellungen ein. Im Herbst 2007 erhielt rebell.tv den mit 20 000 Franken dotierten Jubilee Award im Bereich Wissensvermittlung des Migros-Kulturprozent, der aus Anlass des fünfzigjährigen Bestehens der Institution ausgeschrieben worden war.

Medienkunst und institutionelle Förderung

Medienkunst und digitale Kultur sind heute ein Bestandteil der Schweizer Kulturszene. Nicht zuletzt dank konsequenter Förderung von verschiedenen Seiten genießt eine Reihe von Schweizer Medienkünstlern internationales Ansehen. Seit den Neunzigerjahren hat eine Institutionalisierung der Medienkunst stattgefunden.

Bereits eingangs wurde auf die Bedeutung der Videokunst für die Geschichte der Medienkunst verwiesen. Es war denn auch das bereits 1980 gegründete Videokunstfestival Viper in Luzern, welches in den Neunzigerjahren begann, sich mit Medienkunst und digitaler Kultur zu beschäftigen.⁶⁰ Die Christoph Merian Stiftung und die Stadt Basel holten das Festival 1999 an den Rhein – gleichzeitig mit der Gründung des Forums für Medienkunst Plug-In, das als eine Art Kunstraum funktionierte. Ziel war ein Ganzjahresbetrieb mit einem Festival. Leider musste das Festival 2005 aufgrund finanzieller Probleme eingestellt werden. Das Nachfolgeprojekt Shift konnte 2007–2011 insgesamt fünf Mal durchgeführt werden. Dann fusionierte es mit dem Medienkunstforum Plug-In zum Haus der elektronischen Künste Basel (HeK): Seit 2011 hat die Schweiz ein eigenes Zentrum für digitale Kultur im HeK auf dem Basler Dreispitz. 2014 konnte das Museum einen Neubau beziehen. Wie schon das Plug-In und Shift wird auch das HeK zu einem wesentlichen Teil von der Christoph Merian Stiftung getragen.⁶¹

Das Haus der elektronischen Künste Basel ist heute breit abgestützt und will nach eigenem Bekunden ein Ort sein, «an dem kreative und kritische Diskurse über die ästhetischen, gesellschaftspolitischen und ökonomischen Auswirkungen von Medientechnologien stattfinden».⁶² Damit hat die Schweiz ein eigentliches Kompetenzzentrum mit interdisziplinärer Ausrichtung erhalten, das weit über die Medienkunst im engeren Sinn hinausgeht. Teile des Konzepts sind auch eine Sammlung⁶³ und ein internationaler Netzkunstpreis, der 2015 erstmals ausgeschrieben wurde.⁶⁴

Die Westschweiz hat eine ganz eigene Szene der Medienkunst – hier spricht man von Art numérique, die geprägt ist von zwei Namen: André Iten und Hervé Graumann. Iten hat eine umfassende Sammlung von Videokunst geschaffen. Sie war Kernbestand des 1985 gegründeten Centre pour l'image contemporaine (CIC);⁶⁵ dazu gehörte auch die Biennale de l'image en mouvement.⁶⁶ Der Tod von André Iten im Jahr 2008 läutete auch das Ende des Hauses und des Festivals ein. Die umfangreiche Sammlung wird heute von der Stadt Genf verwaltet und ist öffentlich zugänglich. Zu den aktivsten Persönlichkeiten der Westschweizer Medienkunst zählt der 1963 geborene Hervé Graumann, der zu den Pionieren der Video- und Medienkunst gerechnet werden darf.⁶⁷ Graumann wurde bereits 1997 mit einem Netzkunstprojekt an die Documenta nach Kassel eingeladen, seine Arbeiten waren auch schon im Zentrum für Kunst und Medien ZKM in Karlsruhe zu sehen. Trotzdem: Es gehört zu den Eigenheiten des helvetischen Kulturlebens, dass die Westschweizer Szene nach Frankreich, die Deutschschweizer Szene mehr nach Deutschland und Österreich ausgerichtet ist.

Erstaunliche Entwicklungen haben sich in den letzten Jahren an der EPFL in Lausanne zugetragen: Es begann zunächst mit der Einrichtung eines Lehrstuhls für Digital Humanities, der 2012 mit dem französischen Wissenschaftler und Robotikforscher Frédéric Kaplan besetzt wurde.⁶⁸ Im Jahr 2016 eröffnete die Hochschule auf dem Gelände des Campus das Montreux Jazz Café, wo sich in ansprechender Umgebung im Videoarchiv des weltberühmten Jazz-Festivals stöbern lässt.⁶⁹

Gleich nebenan ist das Artlab mit einem grosszügigen Ausstellungsraum; hier zeigt die EPFL eigene Projekte, lädt aber auch Gastkünstler aus der ganzen Welt ein. Leiter des innovativen Projekts ist Luc Meier.⁷⁰

Die Medienkunst wurde in der Vergangenheit im Rahmen von verschiedenen Programmen gefördert. Zu den frühen Förderern gehörte das Bundesamt für Kultur mit seinem Impulsprogramm «Sitemapping». Es leitete seinen Projektauftrag von der bundesrätlichen

«Strategie zur Informationsgesellschaft» von 1998 ab. Von 2003 bis 2011 wurden künstlerische Produktion, Vermittlung und Archivierung von Medienkunst mit zweimal je 200 000 Franken pro Jahr gefördert.⁷¹ Das Programm ist seit 2011 zwar eingestellt, weiter unterstützt wurde jedoch das von der ZHdK 2003 ins Leben gerufene Programm «Artists in Labs», das international ausgerichtet ist.⁷² Eine wichtige Rolle spielt auch die Kulturstiftung Pro Helvetia. Vom Schwerpunkt ihrer Förderung – der Auslandspräsenz des Schweizer Kulturschaffens – profitieren auch die Akteure der Medienkunst und der digitalen Kultur. Zusätzlich hat sich die Pro Helvetia seit einigen Jahren mit dem Thema Computergames befasst.

Daneben gab es eine Anzahl von Persönlichkeiten, welche vor allem in der Frühzeit der Schweizer Medienkunst eine wichtige Rolle als Netzwerker spielten: Barbara Strebel war seit Anfang der Neunzigerjahre im Feld der Netzkunst aktiv und gründete den Schweizer Knoten der Netzkunstplattform The Thing.⁷³ Der Kunsthistoriker Reinhard Storz gründete 1997 die Plattform-Website xcult.⁷⁴ Er sammelte dort nicht nur theoretische Texte zur Medienkunst, sondern gab auch Arbeiten in Auftrag – soweit er sich das mit einem sehr kleinen Budget erlauben konnte.

Eine Pionierrolle spielte auch das Migros-Kulturprozent. Es betreibt seit 1998 eine kontinuierliche Förderung auf mehreren Achsen: durch finanzielle Unterstützung von Produktion und Vermittlung,⁷⁵ durch die Plattform Digital Brainstorming⁷⁶ und durch ein eigenes Jugendprogramm,⁷⁷ das mit ähnlichen Projekten, wie etwa dem Jugendwettbewerb der Ars Electronica, vernetzt ist. Ein Schwerpunkt galt in den Jahren 2006–2011 der Do-it-yourself-Kultur. Seit 2014 wird die Fördertätigkeit in der Publikationsserie «Edition Digital Culture» dokumentiert, in der bisher fünf Bände erschienen sind.⁷⁸ Bewusst fasst das Migros-Kulturprozent den Begriff weit und spricht nicht mehr von Medienkunst, sondern von digitaler Kultur. Dies schliesst allgemeinere gesellschaftliche Fragen ein, an denen sich auch die Themen der Publikationsreihe orientieren. Dazu zählt zum Beispiel der Umgang mit freien Werken,⁷⁹ dazu zählen aber auch künstlerische Praktiken wie das Hacking oder die Bedeutung von Robotik für Gesellschaft und Kunst.

Projekte im Umfeld von Medienkunst und digitaler Kultur werden von zahlreichen Städten und Kantonen gefördert, der Kanton Basel-Stadt gibt die Medienkunst⁸⁰ explizit bei den Förderprojekten an.

Medienkunst findet vermehrt Zugang zu den grossen Kunstinstitutionen, wenngleich viele vor dem

hohen technischen und organisatorischen Aufwand zurückschrecken. Demgegenüber gibt es eine Reihe von kleineren Institutionen und Kunsträumen in der Schweiz, welche künstlerische Arbeiten im Umfeld von digitaler Kultur und Medienkunst pflegen: Zu nennen sind hier etwa das Kunsthaus Langenthal, der Zürcher Kunstraum Walcheturm, das dock18 in Zürich oder das Museum für digitale Kunst MuDA ebenfalls in Zürich, das sich heute als kleiner Kunstraum an der Peripherie der Stadt präsentiert.⁸¹

Digitale Medien sind seit den Neunzigerjahren an den Schweizer Kunsthochschulen ein Thema. Dabei hat sich im Laufe der Zeit eine starke Differenzierung ergeben. Animationsfilm, Game- oder Interaktionsdesign werden in der Regel zum Bereich des Designs gerechnet, und viele Studiengänge haben in den letzten zehn Jahren einen regelrechten Boom erlebt. Demgegenüber sprechen nur noch wenige Institutionen – darunter etwa die Hochschule für Kunst in Bern – von Medienkunst. Die ZHdK ihrerseits integriert die Auseinandersetzung mit der Digitalisierung in die ganze Breite der Kunstausbildung und folgt damit dem eingangs von Inke Arns formulierten Gedanken.

Bilanz – von der Internetkunst zur Post-Internet Art

Die Technologie-Enthusiasten haben bereits Mitte der Neunzigerjahre auf das enorme Potenzial der digitalen Technologie hingewiesen. So wie es aussieht, übertrifft die Realität die Vorstellungen von damals. Einige der künstlerischen Versuche der Neunzigerjahre mögen heute naiv erscheinen, und viele Arbeiten wurden mangels Einsicht in die Funktionsweise der digitalen Welt nicht verstanden. Das hat sich geändert: Heute ist elektronische Kunst nicht mehr a priori Avantgarde und Underground. Sie findet, wenn auch zögerlich, Eingang in grössere Institutionen. Wobei dort, so zeigen Umfragen, in vielen Fällen das Know-how fehlt. Denn die Präsentation von Arbeiten der elektronischen Kunst ist in der Regel anspruchsvoll und aufwendig, wenn sie sich nicht auf das Abspielen von Videos beschränkt. Es gibt in der Schweiz deshalb auch Versuche, diesen Transfer mit finanziellen Anreizen zu unterstützen.

Vielversprechend scheinen heute die Ansätze, Kunst und Wissenschaft noch stärker zu vernetzen. Ein Zeichen für diese Bemühungen ist etwa der 2016 eröffnete Art Space der EPFL Lausanne. Die Durchlässigkeit der beiden Bereiche ist auch eindrucklich im

Werk des Drohnenspezialisten Raffaello D'Andrea zu sehen, der seit 2007 an der ETH Zürich eine Professur innehat. Seine künstlerischen Projekte – dazu gehört etwa das Werk «Robotic Chair» – haben internationale Beachtung gefunden.⁸²

Die Schweiz verfügt heute über eine Handvoll gut etablierter, international bekannter Künstlerinnen und Künstler. Viele davon gehören zu den Pionieren und haben es dank überzeugender Qualität und dank ihrer Fähigkeit, eine Vision zu verfolgen, zu Erfolg gebracht. Trotzdem steckt die Förderung von Medienkunst und digitaler Kultur noch in den Anfängen und bewegt sich insgesamt auf einem tiefen Niveau. Das liegt zum Teil auch an Defiziten bei den Förder- und Vermittlungsinstitutionen: Viele Institutionen pflegen heute ein ausgesprochenes Spartendenken. Dabei braucht unsere Gesellschaft mehr denn je die künstlerische Auseinandersetzung mit der Digitalisierung, welche die Grenzen der traditionellen Kunst- und Kultursparten aufbricht. Das zeigt sich etwa beim Computergame oder beim Thema Virtual Reality – das interdisziplinäre Potenzial dieser Bereiche ist riesig und wird heute kaum gepflegt.

Dominik Landwehr

Der Autor dankt Raffael Dörig und Sabine Himmelsbach für ihre kritische Durchsicht des Textes. Die Internet-adressen wurden zuletzt im Februar 2018 überprüft.

1

Die Aktion lässt sich auf der Internetseite von etoy im Detail nachlesen: history.etoy.com/stories/entries/18/index.html

2

Daniels, Dieter: Was war die Medienkunst? Ein Resümee und ein Ausblick. In: Pias, Claus (Hg.): Was waren Medien? Zürich 2011, S. 57–80, S. 58, www.hgb-leipzig.de/~daniels/Dieter_Daniels-Was_war_die_Medienkunst_Lit.pdf

3

Broeckmann, Andreas: 50 Wege, die Medienkunst (nicht mehr) zu fördern. In: Bundesamt für Kultur (Hg.): Connect. Kunst zwischen Medien und Wirklichkeit. Ausstellung in der Shedhalle Zürich, Katalog, Nürnberg 2011, S. 142–159, S. 144.

4

Arns, Inke: Über Zeitgenossenschaft. Die medialen Künste im Zeitalter ihrer postmedialen Kondition, 2010, www.inkearns.de/wp-content/uploads/2011/01/2010_Arns_MedialeKuenste_DoU.pdf

5

Ebd., S. 2.

6

Eine umfassende Darstellung der Geschichte der Medienkunst findet sich in der von Dieter Daniels und Rudolf Frieling herausgegebenen Publikation: Medien Kunst Netz, Bd. 1: Medienkunst im Überblick, Bd. 2: Thematische Schwerpunkte. Wien/New York 2004 und 2005. Vollständig online unter: www.medienkunstnetz.de

Ausserdem:

Grau, Oliver: Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart. Visuelle Strategien. Berlin 2001 (erweiterte Version in Englisch 2004; Grau, Oliver: Virtual Art. From Illusion to Immersion. Cambridge, MA/London); ders.: Media Art History. Cambridge, MA/London 2010.

7

Die genauen Zahlen finden sich auf den Seiten der Genossenschaft Switch, die im Auftrag des Bundes bis vor Kurzem diese Domains verwaltet hat: www.nic.ch/de/statistics/

8

Die Statistik weist für 2017 einen leichten Rückgang aus: de.statista.com/statistik/daten/studie/70221/umfrage/anzahl-der-nutzer-von-facebook-in-der-schweiz

9

Stalder, Felix: Wir alle sind Bruno! Vom Unbehagen mit der Technologie zur Empathie mit der Natur. In: Dörig, Raffael/Quaranta, Domenico (Hg.): Raus aus dem digitalen Unbehagen/ Escaping the Digital Unease. Basel 2017, S. 54–61, S. 54.

10

Pariser, Eli: The Filter Bubble: What the Internet Is Hiding from You. London 2011.

11

Dörig/Quaranta 2017 (s. Anm. 9).

12

Zur Geschichte der elektronischen Musik in der Schweiz: Spoerri, Bruno: Musik aus dem Nichts. Die Geschichte der elektroakustischen Musik in der Schweiz. Zürich 2010.

13

Homepage des Künstlers: www.sound-city.ws; Bosshard, Andres: Stadt hören. Klangspaziergänge durch Zürich. Zürich 2009.

14

www.domizil.ch/maeder.html respektive www.domizil.ch

15

Gilles Aubry war mit einem Projekt an der Documenta 14 von 2017 vertreten: www.earpolitics.net

16

Norbert Möslang: homepage.swissonline.ch/bots/

17

Auf seiner Webseite zeigt Zimoun zahlreiche Videodokumente: www.zimoun.net

18

Bernays, Ueli: Das Futur ist passé. In: Neue Zürcher Zeitung vom 17.09.2009, www.nzz.ch/das_futur_ist_passe-1.7586134

19

Omlin, Sibylle: *Sitemapping* und Medienkunst – woher... wohin? In: Bundesamt für Kultur 2011 (s. Anm. 3), S. 160–184.

- 20
Im November 2000 erschien eine Sondernummer der Schweizer Kulturzeitschrift «du» zum Thema Netzkunst. Sie ist vollständig digitalisiert im Archiv der ETH Zürich abrufbar: www.e-periodica.ch/digbib/view?pid=dkm-003:2000:60#929
- 21
Der Digital Hijack wird auf den Seiten von etoy nur sehr kurz beschrieben: history.etoy.com/stories/entries/11/index.html
- 22
Bereits 2002 erschien eine umfassende und kritische Monografie der Künstlergruppe: Wishart, Adam/Bochsler, Regula: *Leaving Reality Behind. The Battle for the Soul of the Internet.* London 2002.
- 23
Die Musikplattform behauptet sich auch in Zeiten von Streaming und Download: micromusic.com/
- 24
Aktuelle Informationen zu UBERMORGEN unter: www.ubermorgen.com/UM/index.html
- 25
Gramazio/Kohler: dfab.arch.ethz.ch/
- 26
Flight Assembled Architecture: www.gramaziokohler.com/web/e/projekte/209.html
- 27
www.missioneternity.org/
- 28
Website von Studer/van den Berg: www.studervandenbergh.ch
- 29
Serexhe, Bernhard (Hg.): *Konservierung digitaler Kunst. Theorie und Praxis.* Das Projekt digital art conservation. Wien 2013.
- 30
Eine genaue Beschreibung von «Instant City» sowie eine umfassende Werkliste finden sich auf der Website der Künstler: www.hauert-reichmuth.ch/projekte/instant-city
- 31
Als ZHdK-Projekt: iad.zhdk.ch/de/projekte/birdly; neu als Start-up: www.somniacs.co
- 32
Zu den Absurditäten des Projektes gehört die Tatsache, dass das Duo von UBERMORGEN diese Aktion sich nicht einmal selbst ausgedacht, sondern sie dem Studenten James Baumgartner abgekauft hat, was auf der Projektseite auch deklariert wird: www.vote-auction.net/
- 33
Ein ähnliches Spiel treiben sie auch mit ihrer Website: www.bitnik.org
- 34
«Delivery for Mr. Assange. A Live Mail Art Piece»: www.bitnik.org/assange/
- 35
Vertiefte Informationen sowie das Video, das für TEDx London hergestellt wurde: canyouhearme.de/web/
- 36
Das Projekt «Hotel Gelem» wurde 2012 auch vom Europarat ausgezeichnet: digitalbrainstorming.ch/weblog/2012/12/europaratlabel_ehrt_das_romapr.html; Projektwebsite: wachter-jud.net/Hotel-Gelem.html
- 37
Der erste Band der Publikationsreihe Edition Digital Culture heisst «Political Intervention» und ist ihrem Werk gewidmet. Siehe die bibliografischen Angaben am Schluss.
- 38
Wachter und Jud haben im Rahmen ihrer Arbeit «Zone*Interdite» ein interaktives 3D-Modell des US-Gefangenenlagers Guantanamo geschaffen. Die Arbeit hat weltweit für Aufsehen gesorgt: www.wachter-jud.net/Zone-Interdite.html
- 39
Landwehr, Dominik: *Revolutions-Werkzeuge.* In: ders. (Hg.): *Political Interventions.* Edition Digital Culture 1, Basel 2014, S. 10–24.
- 40
knowbotiq.net/macghillie/ respektive knowbotiq.net
- 41
www.kurtcaviezel.ch

- 42
Unter dem Serientitel «Home Made» hat der Schreiber 2006–2011 eine Serie von Büchern zu verschiedenen Aspekten der Do-it-yourself-Bewegung veröffentlicht. Angaben dazu in der biografischen Notiz von Dominik Landwehr.
- 43
Verena Kuni: Häkeln + Stricken für Geeks. Heidelberg 2013.
- 44
Schweizerische Gesellschaft für Mechatronische Kunst SGMK: www.mechatronicart.ch
- 45
Maker Faire Zürich: www.makerfairezurich.ch
- 46
Bio-Hacking ist ein Feld, das international grosse Aufmerksamkeit gewinnt: www.hackteria.org
- 47
Magrini, Boris: Hackteria. An Example of Neomodern Activism. In: Leonardo Electronic Almanac 20/1, San Francisco 2014, pp. 58–71, ojs.gold.ac.uk/index.php/lea/article/viewFile/11/14
- 48
Auf der Website von ANYMA werden nicht nur Projekte, sondern auch ausführliche technische Beschreibungen und Schaltpläne publiziert: www.anyma.ch
- 49
Das «Synkie»-Projekt wird auf einer eigenen Seite dokumentiert: synkie.net
- 50
Flo Kaufmann, Solothurn: www.floka.com; Video-Dokumentation der Performance mit Strotter: www.digitalbrainstorming.ch/de/multimedia/video/flo_kaufmann_strotter_inst
- 51
www.codact.ch
- 52
Umfangreiche Dokumentation zu «10.000 Moving Cities» von Marc Lee: marclee.io/de/home
- 53
www.onewordmovie.ch/brogle
- 54
Sonic Traces from Switzerland: orient.com/events/sonic-traces-from-switzerland/
- 55
rebell.tv/projekte
- 56
Reichwein, Marc: Kanal Geisteswissenschaften. In: Die Welt vom 28.12.2010, www.welt.de/print/die_welt/kultur/article11855968/Kanal-Geisteswissenschaften.html; oder: Ronnie Grob: Ruhe in Unruhe, Rebell.tv. In: Medienwoche vom 18.02.2011, medienwoche.ch/2011/02/18/ruhe-in-unruhe-rebell-tv
- 57
Piazzini, Tina/Seydel, Stefan M. (Hg.): Die Form der Unruhe, Bd. 1: Das Statement. Collagierung eines Suchprozesses zum Umgang mit Informationen, Bd. 2: Die Praxis. Handlungsprinzipien zum Umgang mit Informationen auf der Höhe der Zeit. Hamburg 2009 und 2010.
- 58
Medienwoche vom 18.02.2011, medienwoche.ch/2011/02/18/ruhe-in-unruhe-rebell-tv
- 59
Der Verfasser dieser Zeilen hat am 10. Oktober 2017 ein rund einstündiges Gespräch mit Stefan M. Seydel aufgezeichnet: www.digitalbrainstorming.ch/de/multimedia/audio/rebell-tv-2. Ein weiteres Gespräch entstand am 3. Oktober 2010: www.digitalbrainstorming.ch/de/multimedia/audio/seydel-buch
- 60
Die Geschichte des Festivals wird zurzeit von einem Projekt der ZHdK aufgearbeitet: www.zhdk.ch/festivalarchive
- 61
Weitere Informationen zur Geschichte dieser Institution: www.iplugin.ch/ueber-uns/geschichte
- 62
www.hek.ch
- 63
Die Sammlung befindet sich im Aufbau: www.hek.ch/sammlung.html
- 64
Im Wettbewerb wurden auch Schweizer Künstler ausgezeichnet: 2016 die !Mediengruppe Bitnik sowie Wachter und Jud, 2017 Marc Lee, vgl. www.hek.ch/projekte/net-based-award.html
- 65
Das Haus im Quartier St. Gervais lag nur wenige Minuten vom Bahnhof Genf entfernt: www.centreimage.ch

66
Die Sammlung wird heute von der Stadt Genf betreut: institutions.ville-geneve.ch/fr/fmac/mediatheque/a-propos/la-collection

67
Hervé Graumann: graumann.net/

68
artlab.epfl.ch/

69
www.montreuxjazzcafe.com/en

70
artlab.epfl.ch/building

71
Bundesamt für Kultur u.a. (Hg.): Mapping New Territories. Schweizer Medienkunst international. Katalog, Basel 2005; Bundesamt für Kultur 2011 (s. Anm. 3).

72
www.artistsinlabs.ch

73
Eine Würdigung von Barbara Strebel im Referat von Raffael Dörig vom 06.07.2012: www.youtube.com/watch?v=3vyaChVL-lio&feature=youtu.be; der englischsprachige Wikipedia-Eintrag listet den Basler Knoten auf: [en.wikipedia.org/wiki/The_Thing_\(art_project\)](http://en.wikipedia.org/wiki/The_Thing_(art_project))

74
Die Website ermöglicht interessante Einblicke in die Frühzeit der Schweizer Medienkunst: www.xcult.org/

75
Die Bedingungen für Eingaben sind auf der Website des Migros-Kulturprozent beschrieben: www.migros-kulturprozent.ch/de/foerderantrag/foerderbeitraege/neue-medien

76
Neben Informationen zu den Aktivitäten sind auf der Website eine Vielzahl von Audio- und Videobeiträgen sowie weiterführende Informationen zu den geförderten Projekten, aber auch zu Fragen der Digitalisierung zu finden: www.digitalbrainstorming.ch

77
bugnplay.ch – Games, Code, Robotik und Multimedia. Der digitale Jugendwettbewerb des Migros-Kulturprozent: www.bugnplay.ch

78
Einzelheiten am Schluss dieses Aufsatzes.

79
Zwei Tagungen und eine Publikation haben sich mit dieser Frage befasst: Public Domain Tagung 2017: www.digitalbrainstorming.ch/de/program/pd2; Public Domain Tagung 2016: www.digitalbrainstorming.ch/de/program/public-domain; Publikation: Landwehr, Dominik (Hg.): Public Domain. Edition Digital Culture 3, Basel 2015.

80
www.baselkultur.ch/kulturprojekte/film-und-medienkunst.html

81
Kunsthaus Langenthal: www.kunsthaus-langenthal.ch; Kunstraum Walcheturm Zürich: www.walcheturm.ch; dock18 Zürich: www.dock18.ch; Museum für digitale Kunst MuDA: www.muda.co

82
<http://raffaello.name/>

Digitale Kultur und Medienkunst beim Migros-Kulturprozent

Das Migros-Kulturprozent fördert digitale Kultur und Medienkunst seit 1998 auf verschiedene Arten: mit eigenen Aktivitäten und Publikationen, aber auch mit finanzieller Unterstützung für Projekte.

Projekt- und Vermittlungsförderung

Seit 1998 existiert ein Fördergefäss «Neue Medien». Seit 2010 wird klar zwischen Vermittlung und Werkbeiträgen unterschieden. Mit dem Förderinstrument «Werkbeiträge» wird die Schaffung von neuen Werken gefördert, bei der Vermittlungsförderung steht die Förderung von Ausstellungen, Publikationen und Workshops im Vordergrund.

Digital Brainstorming

Die Veranstaltungsreihe «Digital Brainstorming» verfolgt die Spuren des Medienumbruchs und erforscht zusammen mit dem Publikum die neuen Gestaltungs- und Ausdrucksmöglichkeiten im Bereich der digitalen Medien. Digital Brainstorming präsentiert in verschiedenen Schweizer Städten Personen, Ideen und Objekte aus den Bereichen digitale Kultur und Medienkunst. Updates zu diesen Themen gibt es ausserdem im Blog sowie in Audio- und Videopodcasts. Digital Brainstorming ist auch eine Klammer für die verschiedenen Förderaktivitäten. Ein monatlich erscheinender Newsletter vermittelt Informationen zu Entwicklungen, Publikationen und Veranstaltungen im In- und Ausland. www.digitalbrainstorming.ch

Jugendwettbewerb bugnplay.ch

Kinder und Jugendliche stehen im Fokus eines weiteren Schwerpunkts: des Jugendwettbewerbs. Unter dem Namen Thinkquest (www.thinkquest.ch) wurden zunächst die Entwicklungen rund um das Internet in den Fokus genommen. Im Jahr 2006 wurden Thematik und Publikumssektor geöffnet. Bugnplay.ch ist der Jugendwettbewerb des Migros-Kulturprozent, offen für Beiträge aus den Bereichen Games, Code, Robotik und Multimedia. Zielpublikum sind 8- bis 20-jährige Kinder und Jugendliche. Seit 2006 sind über 600 Projekte entstanden, die fast ausnahmslos dokumentiert sind. www.bugnplay.ch

Publikationen

Die Förderaktivitäten im Bereich «Neue Medien» werden mit Publikationen begleitet – diese Aktivitäten wurden 2014 in der Reihe «Edition Digital Culture» zusammengeführt, bis 2018 sind fünf thematisch orientierte Bände erschienen.

Medienkunst in der Schweiz, Audio- und Videodokumentation

Auf der Plattform Digital Brainstorming finden sich zu zahlreichen im Text genannten Themen und Künstlern Audio- und Videobeiträge. www.digitalbrainstorming.ch/de/program/swiss-media-art

Migros-Kulturprozent

Migros-Kulturprozent ist ein freiwilliges Engagement der Migros in den Bereichen Kultur, Gesellschaft, Bildung, Freizeit und Wirtschaft. Mit seinen Institutionen, Projekten und Aktivitäten ermöglicht es einer breiten Bevölkerung einen Zugang zu kulturellen und sozialen Leistungen. www.migros-kulturprozent.ch

Zum Autor

Dominik Landwehr (*1958) ist promovierter Kultur- und Medienwissenschaftler und leitet den Bereich Pop und Neue Medien bei der Direktion Kultur und Soziales des Migros-Genossenschaftsbundes in Zürich. Im Auftrag von Migros-Kulturprozent zeichnet er verantwortlich für eine Reihe von Büchern zum Thema Do-it-yourself sowie für die seit 2014 erscheinende Reihe «Edition Digital Culture». Zu seinen Aktivitäten gehören unter anderem die Plattform für digitale Kultur und Medienkunst des Migros-Kulturprozent, Digital Brainstorming, sowie www.bugnplay.ch, der digitale Jugendwettbewerb für Games, Code, Robotik und Multimedia, ebenfalls von Migros-Kulturprozent. Landwehr publiziert regelmässig in verschiedenen Medien.

Seine Audiopodcasts sind unter www.digitalbrainstorming.ch zu hören, weitere Beobachtungen hält er unter www.sternenjaeger.ch fest.

Publikationen

Neben der in den Anmerkungen genannten Literatur soll hier auf zwei Publikationsreihen hingewiesen werden, an denen der Autor massgeblich beteiligt war: www.digitalbrainstorming.ch/de/books/archive.html

Reihe «Home Made»

Home Made Sound Electronics. Hardware Hacking und andere Techniken. Basel 2006/2010.
Home Made Electronic Arts: Do-it-yourself-Piratensender, Krachgeneratoren und Videomaschinen. Basel 2009.
Home Made Bio Electronic Arts. Do-it-yourself: Mikroskope, Sensoren, Klangexperimente. Basel 2011.

Edition Digital Culture

Edition Digital Culture 1: Political Interventions. Basel 2014.
Edition Digital Culture 2: Hacking. Basel 2014.
Edition Digital Culture 3: Public Domain. Basel 2015.
Edition Digital Culture 4: Digital Kids. Basel 2016.
Edition Digital Culture 5: Machines and Robots. Basel 2018.