

# Hybride Realität – Vernetzungsprozesse in der Kunst

## Hybrid Reality – Processes of networking in art

Katja Gries  
TU Dresden, Philosophische Fakultät  
Institut für Kunst- und Musikwissenschaft  
01062 Dresden  
Tel : 0174/6285199  
E-Mail: k.gries@gmx.net

### Zusammenfassung:

Es zeigt sich eine tiefgreifende Revolution in den Darstellungen der Bildenden Künste. Zeitgenössische Kunst, insbesondere Medienkunst, zeigt sich in immensen Übergangs- und Austauschprozessen zur Wissenschaft und Technik. Im folgenden Text wird ein Projekt im Kontext ästhetisch-künstlerischer Bildung an der TU Dresden vorgestellt, das sich an die Entwicklungen des Futurelab der Ars Electronica anlehnt.

### Abstract:

There is a profound revolution in the representation in the fine arts. Contemporary art, particularly media art, portrays itself in enormous processes of crossing and exchanging in relation to science and technology. The following article represents a project in the context of aesthetically artistic education at the Technical University of Dresden. This project is in close proximity to the Futurelab of Ars Electronica.

Die Sinnkonzeptionen und medialen Konstellationen der zeitgenössischen Kunst, insbesondere der Medienkunst, stehen im Transfer zur Forschung, zur Populärwelt sowie zum Alltag und zeigen dabei eine vielfacettierte Konnexion auf, die auf Hybridisierungsprozesse beruhen. Hybrid beschreibt dabei den Zustand von Entgrenzungen, Verschmelzungen und vom Crossover. Sampling, Collage, Re-Mix und Cross-Kompilationen werden zum Signifikat der neuen produktiven Perspektiven.

Die grenzüberschreitenden Prozesse zwischen Disziplinen, Rezeptionsformen und Medien lassen eine eminente Potenzialität an Relationen ihrer materiellen und semantischen Dimensionen erkennen.

Basierend auf einem stark interdisziplinären Ansatz realisiert das Ars Electronica Futurelab Forschungs- und Entwicklungsprojekte mit innovativen medialen Konstellationen. Das Ars Electronica Futurelab wurde 1996 als Forschungs- und Entwicklungslabor des Ars Electronica Center gegründet. Ursprünglich sollte es Installationen für das Museum der Zukunft entwickeln und aktualisieren. Nach einigen Breitband-Netz-Projekten konzentrierte sich die Arbeit aber zunehmend auf Virtual Reality und die Produktion von Applikationen für den CAVE<sup>1</sup>. Parallel dazu kristallisierte sich ein weiterer Schwerpunkt heraus: die Entwicklung interaktiver Installationen mit jeder Art von physikalischem Interface. Schließlich

---

<sup>1</sup> Der CAVE ist eine würfelförmige Installation im Ars Electronica Center mit einer Größe von ca. 3 x 3 Metern, der an einer Seite offen ist. Die Wände fungieren als Projektionsflächen. Im CAVE können mehrere UserInnen gleichzeitig in eine virtuelle Realität eintauchen und diese dreidimensional erleben. Entwickelt wurde der CAVE vom Electronic Visualization Lab (EVL) in Chicago. Das Ars Electronica Center lädt insbesondere immer wieder Künstler ein, neue virtuelle Welten (=Applikationen) mit künstlerischem Hintergrund für den CAVE zu entwerfen.  
vgl. <http://www.aec.at/de/center/project.asp?iProjectID=11197>, Zugriff: 06.09.2006, 10.00 Uhr

begann das Futurelab, VR-Applikationen und Installationen auch für externe Auftraggeber zu entwickeln. Der Fokus der Ars Electronica liegt seit den Gründungstagen auf dem Spannungsfeld zwischen Kunst, Technologie und Gesellschaft. Als Teil eines internationalen Netzwerks von Kooperationspartnern realisiert das Futurelab seine Projekte gemeinsam mit KünstlerInnen und WissenschaftlerInnen aus der ganzen Welt. Beispielsweise ist es dem Futurartelab mit der Entwicklung der ARS BOX gelungen, die äußerst kostenintensive Rechner-Hardware vergleichbarer Systeme (z.B. CAVE auf SGI-Basis) durch PC-Hardware zu ersetzen und gleichzeitig Optionen für hinausgehende Anwendungen bestehender Systeme zu schaffen. So lassen sich etwa Installationen von nur einem PC (Single Display) bis zu 64 PCs (VR-DOME, VR-Theater, CAVE etc...) realisieren. Jede Konfiguration unterstützt sowohl Active Stereo als auch Passive Stereo. Durch die Verwendung des programmierbaren Palmist werden individuelle Interaktionsoptionen für unterschiedlichste Anwendungen in VR-Umgebungen möglich. Mit diesem Handheld-PC werden Navigation und Kontrolle der Environments erweitert und zusätzliche Informationsebenen eröffnet.<sup>2</sup>

In der Hochschularbeit wurden solche medialen Konzepte und digitale Systeme kontextbezogen in ästhetisch-künstlerischen Bildungsprozessen für die Schule entwickelt. So ist es in einem Projekt 2005 gelungen, einen crossmedialen Bühnenraum zu installieren, an dessen Projektionswänden individuell Videos, Präsentationen, Slideshows oder 3D-Applikationen bespielt werden konnten. Dabei schuf u.a. ein an musikalische Impulse gekoppelter 3D-Raum den Rahmen für eine Erzählstruktur. Es fanden Kombinationen aus Live-Performances sowie virtuellen Komponenten statt, deren Überlagerung synästhetische Erfahrungen für die RezipientInnen ermöglichte. In diesem intermedialen Projekt wurden nicht nur unterschiedliche Technologien und Kunstgattungen miteinander vernetzt, sondern auch Herangehensweisen, wodurch wiederum auch neue Methoden der Zusammenarbeit entstanden.

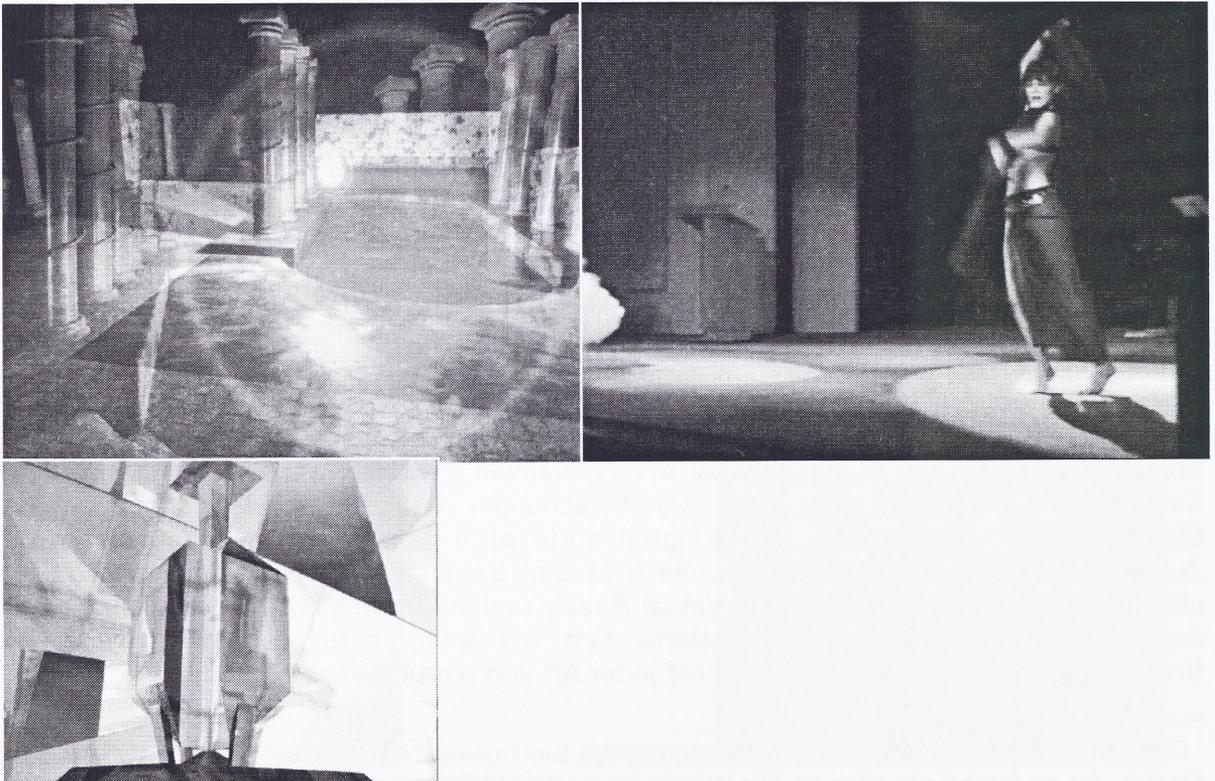


Abb.1-3.: zeitgleiche, interaktive Bühnenpräsentationen während einer Aufführung

<sup>2</sup> [http://www.aec.at/de/futurelab/projects\\_sub.asp?iProjectID=2851](http://www.aec.at/de/futurelab/projects_sub.asp?iProjectID=2851), Zugriff: 06.09.2006, 10.00 Uhr