

# net:art coordination center: Virtuelle Kunstwelten und Realitäten verhandeln

**Für das net:art coordination center war das Jahr 2022 von zwei umfangreichen Vorhaben geprägt: dem Relaunch unserer Website und der Vorbereitung der Projektserie „aaron’s law“, die uns das gesamte Jahr 2023 begleiten wird. Zudem haben wir mit dem Projekt „Echtzeitkunstwelt“ erstmals eine interaktive VR-Tanzperformance zwischen Tallinn und Wien verwirklicht.**

Das von ACOnet initiierte net:art coordination center beschäftigt sich seit 2018 mit der Umsetzung interaktiver netzbasierter Kunst. Nach wie vor geht es vor allem darum, gemeinsam Rahmenbedingungen zu definieren und zu erarbeiten, die es künstlerisch-technischen Kunstschaffenden erlauben, zeitgenössische reale, virtuelle und hybride Kunstwelten zu entwickeln - auch im Kontext der Wissenschaftsnetze (National Research and Education Networks, kurz NRENs).

## Relaunch der Website

Die Intention unserer - inhaltlich und optisch komplett überarbeiteten - neuen Website [www.netart.cc](http://www.netart.cc) ist es, nationale und internationale Initiativen zu präsentieren, Konzepte zu erarbeiten und eine diverse Community für den Bereich interaktive darstellende Kunst aufzubauen. Koproduktionen und Impulsprojekte sollen diesen Weg unterstützen.

Abgesehen von Kunstuniversitäten sind derzeit noch zu wenige Kunst- und Kulturinstitutionen an NRENs angebunden, um das gesamte Potential dieser Hochleistungsdatennetze (und der dafür entwickelten Low-Latency-Technologien) für netzbasierte Kunstproduktion auszuleben. Daher nähern wir uns dem Thema niederschwelliger an: Wir stellen dar, was die Realität ist und was in dieser gerade möglich ist - ohne das Ziel aus den Augen zu verlieren, die Möglichkeiten, die theoretisch zur Verfügung stehen, in Zukunft praktisch umzusetzen. Ein Beispiel dafür sind interaktive Multi-Site-Produktionen, die Performer\*innen die faszinierende Chance geben, sich synchron und interaktiv zu erleben und zu arbeiten, obwohl sie sich an unterschiedlichen Orten der Welt befinden.

Ohne Zweifel haben die COVID-19-Pandemie und der aktuelle Krieg in Europa die Realisierung notwendiger Infrastrukturmaßnahmen auf internationaler Ebene nicht einfacher gemacht. Wir versuchen die Zeit dennoch konstruktiv zu verwenden und unseren Schwerpunkt „Digitale darstellende Kunst“ mit den uns zur Verfügung stehenden Mitteln weiter zu thematisieren.

Wider besseres Wissen wird Kunst in Zeiten von Ressourcenknappheit stets als Erstes in Frage gestellt. Umso entscheidender ist es, ein Teil jener Gemeinschaft zu sein, die sich dafür einsetzt, den Zugang zum Internet als Ort des produktiven künstlerisch-technischen Austausches zu erweitern.

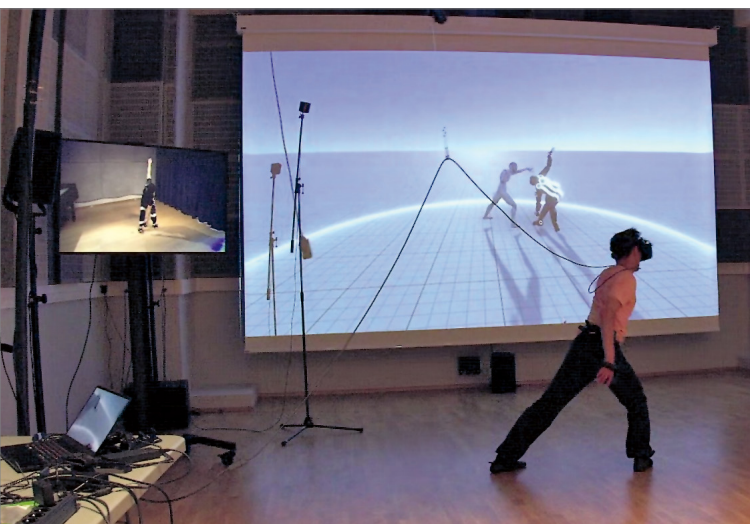


## aaron’s law

Die neue Website dient auch als Informationsplattform für unsere Veranstaltungsserie im Jahr 2023. Diese trägt den Titel „aaron’s law“ und ist Aaron Swartz gewidmet, dem amerikanischen Computerprogrammierer, Autor, politischen Organisator und Internetaktivisten für offenen und freien Zugang zu Wissen (\* 8. November 1986 in Chicago, † 11. Jänner 2013 in New York City). Geplanter Starttermin und zugleich Relaunch-Termin für die Website ist der 11. Jänner 2023, der zehnte Todestag von Aaron Swartz.

Alle Infos zur Projektserie werden dann unter [www.netart.cc/aarons-law](http://www.netart.cc/aarons-law) zu finden sein.

Die Projektserie bringt Initiativen und Menschen zusammen, die von den Errungenschaften und Überzeugungen von Aaron Swartz fasziniert sind - sowohl von den herausragenden technischen Entwicklungen, die er mitgestaltet hat (Creative Commons, Hypertext, RSS, Reddit, Open Library u. a.), als auch von der Unbedingtheit seines Denkens, technische Entwicklungen während ihrer Entstehungsprozesse und Verwendung auf ihre gesellschaftspolitischen Konsequenzen zu hinterfragen. Diese Fragen sind heute relevanter denn je, nicht zuletzt in Verbindung mit künstlerisch-technischen Produktionsprozessen. Welche Technologien verwenden wir eigentlich, und welche Alternativen dazu gibt es?



oben: Echtzeitkunstwelt - Tänzer in Tallinn trifft Tänzerin in Wien im virtuellen Raum zur gemeinsamen Performance in Echtzeit (Foto: Renate Kreil)

Seite 26: Aaron Swartz als Handpuppe, geschaffen von der Wiener Puppenbauerin Annemarie Atzmüller (Foto: Schubert Theater)

Die ersten Kooperationspartner für die Projektserie „aaron’s law“ konnten bereits 2022 gefunden werden:

- [mur.at](https://www.mur.at) (Verein zur Förderung von Netzwerkkunst, siehe auch Seite 39),
- [IMA](https://www.ima-wien.at) (Institut für Medienarchäologie),
- [Schubert Theater](https://www.schuberttheater.at) (Puppentheater für Erwachsene),
- [Dschungel Wien](https://www.dschungelwien.at) (Kinder- und Jugendtheater),
- [COSY](https://www.cosy-wien.at) (Forschungsgruppe „Cooperative Systems“ an der Fakultät für Informatik der Universität Wien),
- [PHAIDRA](https://www.phaidra.org) (Repositorium zur Langzeitarchivierung digitaler Bestände, Universität Wien).

Bis November 2023 sollen nationale und internationale Produktionen, innerhalb und außerhalb der NREN-Community, die Ideen und Entwicklungen von Aaron Swartz aufgreifen und ihre Bedeutung für Gegenwart und Zukunft hinterfragen. Im besten Fall entstehen daraus Projekte, die wir in den kommenden Jahren weiterentwickeln können.

Auch eine Botschafterin für das Projekt gibt es schon: Im Dezember 2022 wurde die Aaron-Puppe von Annemarie Atzmüller für das Schubert Theater fertiggestellt. Sie soll in verschiedenen Produktionen auftreten, u.a. in einem speziellen Raum des „Virtuellen Puppenmuseums“, in dem sich alles um Aaron Swartz dreht, und in einem Stationen-Theater im öffentlichen Raum.

### Interaktive virtuelle Realität

Der jährliche Networking Performance Art Production Workshop (NPAPW) hat im Jahr 2022 in Tallinn stattgefunden: von 12. bis 14. September an der Estonian Academy of Music and Theatre. Bei diesem Workshop trifft sich die internationale net:art-Gemeinschaft, um

sich über die neuesten Entwicklungen im Bereich der Low-Latency-Technologien und ihrer Anwendungen auszutauschen - von interaktivem Kunst- und Musikunterricht bis hin zu Multi-Site-Performances.

Wir haben beim NPAPW 2022 das VR-Projekt „Echtzeitkunstwelt“ von Dominik Grünbühel, Sebastian Pirch und Norbert Unfug zur Präsentation eingereicht. Echtzeitkunstwelt ist ein Online-Multiplayer-Framework in VR (Virtual Reality). Das Konzept ist, die jeweiligen realen Kunstumgebungen vor Ort einzubeziehen. Im Zusammenspiel verschiedener Kunstformen (Figurentheater, Musik, Tanz, Bildende Kunst, ...) werden die Möglichkeiten von Performance und Liveness im digitalen Raum erforscht. Echtzeitkunstwelt ist gefördert durch das Programm „Perspektiven. Innovation. Kunst.“ des Bundesministeriums für Kunst, Kultur, öffentlicher Dienst und Sport (BMKÖS).

Die Herausforderung in Tallinn: Eine Tänzerin in Wien und ein Tänzer in Tallinn wurden in Echtzeit über Hochleistungsdatennetze und die Low-Latency-Technologie UltraGrid (entwickelt vom tschechischen NREN CESNET) verbunden. Die Tänzer\*innen konnten simultan interagieren und das Publikum konnte den Prozess über zwei unterschiedliche Monitor-Projektionen verfolgen. Unser Kooperationspartner in Wien war die mdw - Universität für Musik und darstellende Kunst Wien. Das Team von Hermann Rothe hat uns trotz der Kurzfristigkeit Räume im Future Art Lab der mdw und personelle Ressourcen zur Verfügung gestellt, um dieses Experiment erfolgreich zu realisieren.

Apropos realisieren: Selbstverständlich arbeiten wir weiterhin an der Umsetzung bestehender Konzepte wie unserem Musikschulprojekt „Erweiterte Spielräume - netzbasiert und interaktiv“. Details dazu finden Sie unter [www.netart.cc/about/future-projects](http://www.netart.cc/about/future-projects).



#### Renate Kreil

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