



JOHANNES KEPLER
UNIVERSITÄT LINZ
Netzwerk für Forschung, Lehre und Praxis

Institut für Kulturwirtschaft
und Kulturforschung

Institut für Soziologie
Abteilung für Theoretische Soziologie und Sozialanalysen

rezeption interaktiver kunst



Endbericht des Forschungspraktikums
aus Kultur- & Mediensoziologie 2007/2008

A.Univ.-Prof. Dr. Ingo Mörth
Mag.^a Cornelia Hochmayr

Das Projekt wurde durchgeführt in Zusammenarbeit mit
dem Ludwig Boltzmann Institut Medien.Kunst.Forschung.
Dr. Katja Kwastek

Linz, Juni 2008

Projektleitung gesamt und Johannes Kepler Universität Linz

A.Univ.-Prof. Dr. Ingo Mörth

Mag.^a Cornelia Hochmayr

Projektleitung Ludwig Boltzmann Institut Medien.Kunst.Forschung.

Dr. Katja Kwastek

**Teilnehmende des Forschungspraktikums aus Kultur- und Mediensoziologie
am Institut für Soziologie der Universität Linz**

Anzengruber Stefan, Cheng Maria, Dörfel Gerlinde, Fiedler Alfred, Fuchslehner Norbert,
Fürlinger Sebastian, Geelhaar Petra, Hesse Claudius, Huber Sarah, Humer Petra,
Kepplinger Laura, Kramesch Michaela, Kürner Maria, Langeder Norbert, Leibetseder Karin,
Mayr Andreas, Moosbrugger Robert, Rabeder Lucia Maria, Schachinger Richard,
Seher Gunnar, Sonnberger Magdalena, Stiller Birgit, Theinschnack Koloman, Thurner Stefan

Kapitelbezogene Endredaktion

Beobachtung – Petra Geelhaar

Befragung – Karin Leibetseder

KünstlerInneninterviews – Sarah Huber

Gruppendiskussion – Alfred Fiedler

Semi-Delphi – Stefan Anzengruber

Online-Befragung – Petra Humer, Richard Schachinger

Endredaktion des Forschungsberichts

Gerlinde Dörfel

Mag.^a Cornelia Hochmayr

Petra Humer

Linz, Juni 2008

1	VORWORT	11
2	EINLEITUNG.....	12
2.1	GRUNDLAGEN DES PROJEKTS.....	12
2.2	PROJEKTPARTNERINNEN	12
2.2.1	Ludwig Boltzmann Institut Medien.Kunst.Forschung.....	12
2.2.2	Johannes Kepler Universität – Institut für Soziologie und Sozialanalysen, Institut für Kulturwirtschaft und Kulturforschung	12
2.3	FORSCHUNGSINHALT, FRAGESTELLUNGEN	13
2.3.1	Fragen aus kunsthistorischer Sicht	13
2.3.1.1	Expertise vs. Unvoreingenommenheit	13
2.3.1.2	Empirie vs. Interpretation	13
2.3.1.3	qualitative vs. quantitative Forschung.....	14
2.3.2	Die sozialwissenschaftliche Sicht.....	14
2.3.3	Ad Interdisziplinarität.....	15
2.4	PROJEKTABLAUF, -METHODIK UND -BESTANDTEILE	16
2.4.1	Projekttablauf.....	16
2.4.2	Projektmethoden.....	18
2.4.2.1	Allgemeines zu qualitativer und quantitativer Sozialforschung.....	18
2.4.2.2	Übersicht über die verwendeten Methoden	18
2.4.3	Projektbestandteile Phase 1	26
2.4.3.1	Befragung von 30-40 BesucherInnen in offenen Interviews.....	26
2.4.3.2	Beobachtung des Verhaltens der BesucherInnen	26
2.4.3.3	Tiefeninterviews (face-to-face) mit ausgewählten KünstlerInnen	26
2.4.3.4	Gruppendiskussion mit anwesenden KünstlerInnen und ExpertInnen	26
2.4.4	Projektbestandteile Phase 2	26
2.4.4.1	Online-Befragung	26
2.4.4.2	Semi-Delphi-Befragung von ExpertInnen	26
3	THEORETISCHE GRUNDLAGEN INTERAKTIVER KUNST	27
3.1	AUS KUNSTHISTORISCHER SICHT	27
3.1.1	Was versteht man unter „Interaktiver Kunst“?	27
3.1.2	Interaktive Kunst aus kunsthistorischer Sicht	28
3.1.3	Eine Annäherung an Interaktive Kunst.....	31
3.2	DER SOZIOLOGISCHE BLICKWINKEL	32
3.2.1	Einführung in die wichtigsten Themenbereiche der empirischen Kunstsoziologie.....	32
3.2.2	Elemente zu einer soziologischen Theorie der Kunstwahrnehmung	34
3.2.3	Kunstpublikum und Kunstrezeption.....	35
3.2.3.1	Besuchermotivation – Warum besuchen Menschen Museen?.....	35
3.2.3.2	Wahrnehmungsformen und didaktische Angebote	36
3.3	EMPIRISCHE ERFASSUNG DER REZEPTION VON INTERAKTIVER KUNST UND SOZIOLOGISCHE LITERATUR	37
3.3.1.1	C.E. Beryl Graham	37
3.3.1.2	Machbarkeitsstudie CAT	40
3.3.1.3	Murmuring Fields oder ein Raum möbliert mit Daten	42

4	ERGEBNISSE DER QUALITATIVEN STUDIEN ZUR ARS ELECTRONICA 2007	44
4.1	BESCHREIBUNG DER FÜNF UNTERSUCHUNGSOBJEKTE	44
4.1.1	SGM-Iceberg-Probe I an explorative interface	44
4.1.2	Conservation of Intimacy	45
4.1.3	Seeker	46
4.1.4	SHO(U)T	47
4.1.5	Se Mi Sei Viciono	48
4.2	KÜNSTLERINNENINTERVIEWS	49
4.2.1	Erörterung der Methode	49
4.2.2	Erörterung der Dimensionen (Untersuchungsaspekte)	49
4.2.3	Allgemeines zur Auswertung	50
4.2.4	Selbstbild – Beziehung der KünstlerInnen zum Kunstwerk	51
4.2.5	Die Bedeutung des Ortes der Ausstellung für Interaktive Kunst.....	54
4.2.6	Schwierigkeiten bei der Umsetzung.....	55
4.2.7	KünstlerInnen – RezipientInnen.....	56
4.3	BESUCHERINNEN-BEOBACHTUNG	61
4.3.1	Demographie.....	61
4.3.2	Ergebnisse Kunstwerk.....	63
4.3.2.1	Verwendung des Informationsmaterials.....	63
4.3.2.2	Gespräche mit KünstlerInnen und BesucherInnen	64
4.3.2.3	Besuchersfrequenz	64
4.3.2.4	Kommunikationsbereitschaft mit anderen Zuschauern.....	64
4.3.2.5	Anregung für interaktives Handeln durch andere Zuschauer	65
4.3.3	Ergebnisse Interesse.....	69
4.3.3.1	Besichtigungsdauer eines Kunstwerkes	69
4.3.3.2	Aktivitätsgrad der BesucherInnen hinsichtlich der Kunstwerke	70
4.3.3.3	Erlebte Unterhaltung durch ein Kunstwerk.....	70
4.3.3.4	Affektivität der BesucherInnen hinsichtlich der Kunstwerke	71
4.3.3.5	Beschäftigung mit einem Kunstwerk und Wirkungsweise der Ausstellungs- stücke auf die BesucherInnen	71
4.3.4	Fazit aus den Beobachtungen	72
4.4	BESUCHERINNEN-BEFRAGUNG.....	73
4.4.1	Zu überprüfende Aspekte (= Dimensionen) der BesucherInneninterviews.....	73
4.4.2	Demographie.....	74
4.4.2.1	Wohnort, Land.....	74
4.4.2.2	Alter	74
4.4.2.3	Schulbildung.....	75
4.4.2.4	Beruf	76
4.4.3	Allgemeines Kunstinteresse bei BesucherInnen der Ars Electronica	76
4.4.4	Technikinteresse der RezipientInnen.....	78
4.4.5	Interaktive Kunst – Definition und Bedeutung	79
4.4.5.1	Der Begriff der Interaktiven Kunst.....	79
4.4.5.2	Was bedeutet für Sie interaktive Kunst?	79
4.4.5.3	Wann ist für Sie Kunst interaktiv?	80
4.4.6	Interesse an der Ars Electronica.....	82
4.4.6.1	Besuchshäufigkeit	82
4.4.6.2	Besuchsmotivation	82

4.4.6.3	Informationsquellen.....	83
4.4.6.4	Besuchsbegleitung.....	83
4.4.7	Das Kunstwerk.....	83
4.4.7.1	SGM Iceberg-Probe.....	84
4.4.7.2	Seeker.....	84
4.4.7.3	Se Mi Sei Vicino.....	85
4.4.7.4	Conservation of Intimacy.....	86
4.4.7.5	Sho(u)t.....	87
4.4.8	Bleibende Eindrücke bzw. Reflexionen zur Ars Electronica.....	87
4.4.8.1	Bewertungen.....	88
4.4.9	Zusammenfassung der RezipientInnen-Befragung.....	89
4.5	GRUPPENDISKUSSION.....	91
4.5.1	Die DiskussionsteilnehmerInnen.....	91
4.5.2	Der Diskussionsverlauf.....	91
4.5.3	Ergebnisse der Diskussion.....	92
4.5.3.1	Motivation und Wege zur Auseinandersetzung mit interaktiver Kunst.....	92
4.5.3.2	Interaktive Kunst und ihre Differenzierung zur traditionellen Kunst.....	94
4.5.3.3	Interaktive Kunst als Prozess.....	94
4.5.3.4	Publikum als Mitautor.....	94
4.5.3.5	Veränderte Wahrnehmungsprägung.....	95
4.5.3.6	Interaktive Kunst muss vermittelt werden.....	95
4.5.3.7	Interaktive Kunst im Spannungsfeld Kunst und Technologie.....	96
4.5.3.8	Die Bedeutung des Präsentationsraumes.....	96
4.5.3.9	Die Technik im Zusammenhang des Kunstsammelns.....	97
4.5.3.10	Maßnahmen zur Förderung interaktiver Kunst und deren Rezeption.....	97
4.6	SEMI-DELPHI-BEFragung.....	99
4.6.1	ExpertInnen.....	99
4.6.2	Instrument.....	99
4.6.3	Rücklauf.....	100
4.6.4	Ergebnisse der Semi-Delphi-Befragung.....	101
4.6.4.1	Technologie und Innovation in der interaktiven Kunst.....	101
4.6.4.2	ARS-Spirit.....	101
4.6.4.3	Das Publikum.....	103
4.6.4.4	Höherer Output beim Werk von Bernie Lubell.....	103
4.6.4.5	Vermittlung von interaktiver Kunst.....	104
4.6.4.6	Vermittlung vs. Kunstwahrnehmung.....	104
4.6.4.7	Guiding.....	104
4.6.4.8	Wettbewerb und Auszeichnungen.....	105
4.6.4.9	Innovation vs. künstlerische Qualität.....	105
4.6.4.10	Definition von Interaktivität.....	106
4.6.4.11	Dokumentation und deren Einfluss auf die Entscheidung der Jury.....	107
4.6.4.12	Zukunft der interaktiven Kunst.....	107
4.6.4.13	Zukunftsszenarien.....	107
4.6.5	Zusammenfassung/Schlussfolgerungen.....	109
5	ZUSAMMENFÜHRUNG DER ERGEBNISSE DER QUALITATIVEN STUDIEN.....	111
5.1	HILFESTELLUNG BEI DER REZEPTION.....	111
5.2	THE MEDIUM IS THE MESSAGE – ZUR INTERPRETATION.....	111

5.3	BEOBACHTUNG – REZEPTION – ADAPTION.....	112
5.4	KULTURELLE UNTERSCHIEDE	112
5.5	BEOBACHTUNGSERGEBNISSE BEZOGEN AUF DIE AUSGEWÄHLTEN KUNSTWERKE	114
6	ERGEBNISSE DER QUANTITATIVEN STUDIEN ZUR ARS ELECTRONICA 2007	115
6.1	METHODIK	115
6.1.1	Die Onlinebefragung	115
6.1.2	Der Fragebogen und der Pretest	115
6.1.3	Fragebogen Bewerbung und primäre Zielgruppen.....	115
6.1.4	Befragungszeitraum	116
6.1.5	Datenauswertung	116
6.2	DIMENSIONEN	116
6.3	DESKRIPTION DER TEILNEHMERINNEN	116
6.3.1	TeilnehmerInnenanzahl.....	116
6.3.2	Geschlecht	116
6.3.3	Alter.....	117
6.3.4	Familienstand	117
6.3.5	Wohnort.....	117
6.3.6	Stadt oder Land.....	118
6.3.7	Bildungslaufbahn.....	119
6.3.8	Stellung im Wirtschaftsprozess.....	122
6.4	ERGEBNISSE	124
6.4.1	Ein Überblick über das Interesse und Wissen	124
6.4.1.1	Das Kunstinteresse der Befragten	124
6.4.1.2	Das Wissen der Befragten über Kunst.....	124
6.4.1.3	Das Interesse an der Technik	125
6.4.1.4	Informationsquellen für technische Erneuerungen.....	125
6.4.1.5	Besitz von Kunstwerken	126
6.4.2	Vorstellung über Interaktive Kunst.....	126
6.4.3	Einschätzungen über Interaktive Kunst	127
6.4.3.1	Aussagen zu interaktiven Kunst und deren Zustimmung.....	127
6.4.3.2	Das Maß an Interaktivität	128
6.4.4	Erfahrungen mit Interaktiver Kunst	128
6.4.4.1	Ausstellungsbesuche	128
6.4.4.2	Erinnerung an Ausstellungen, Einrichtungen und KünstlerInnen.....	129
6.4.5	Die Interaktion mit Kunstwerken	130
6.4.5.1	Technik und Spaß	130
6.4.5.2	Beobachtungssituation	131
6.5	HYPOTHESEN UND DEREN ÜBERPRÜFUNG	131
6.5.1	Hypothesensammlung.....	131
6.5.2	Überprüfung der Hypothesen	132
6.5.3	Faktorenanalyse.....	136
6.5.3.1	Faktorenanalyse „Kunstinteresse“	136
6.5.3.2	Faktorenanalyse zu „Aussagen über interaktive Kunst“	137

6.5.3.3	Weitere Berechnungen ausgehend von den Ergebnissen der Faktorenanalyse zu „Aussagen über interaktive Kunst“	138
6.5.4	Pfadanalyse	140
6.5.4.1	Pfadanalyse „Wissen über bildende Kunst“	141
6.5.4.2	Pfadanalyse „Wissen über darstellende Kunst“	142
6.6	FAZIT	143
7	GEGENÜBERSTELLUNG DER FORSCHUNGSERGEBNISSE	145
7.1	KONKRETE VORSTELLUNGEN	145
7.1.1	Öffentlichkeit vs. RezipientInnen im OK Offenes Kulturhaus Oberösterreich.....	145
7.1.2	Produktion und Rezeption.....	145
7.2	VERMITTLUNG	146
8	RESUMEE	147
9	LITERATUR UND QUELLEN	148
10	ANHANG	151
10.1	LEITFADEN KÜNSTLERINNENINTERVIEWS DEUTSCH - ENGLISCH	151
10.2	INTERVIEW-LEITFADEN REZIPIENTINNEN.....	153
10.3	BEOBACHTUNGSBOGEN	154
10.4	LEITFADEN – GRUPPENDISKUSSION.....	156
10.5	SEMI-DELPHI FRAGEN	157
10.6	ERGEBNISFRAGEBOGEN ONLINEBEFRAGUNG.....	158
10.7	ABBILDUNGSVERZEICHNIS.....	166
10.8	TABELLENVERZEICHNIS.....	166

1 VORWORT

Ein interdisziplinäres Forschungsprojekt zur Untersuchung der Rezeption Interaktiver Kunst ist ein höchst komplexes Vorhaben, da in diesem Fall soziologische Methoden nicht nur zur Untersuchung gesellschaftlicher Strukturen und Vorstellungen eingesetzt werden, sondern zur Analyse von künstlerischen Konzepten und Strategien. Künstlerische Strategien reflektieren jedoch – besonders im Bereich der hier thematisierten Interaktiven Kunst – selbst soziale Prozesse, oft durch den Einsatz widersprüchlicher Deutungsmöglichkeiten, metaphorischer Verschiebungen und provokativer Rahmenbrüche. Daher ist die Analyse sowohl der zugrunde liegenden künstlerischen Konzepte solcher Arbeiten als auch ihrer Wahrnehmung durch das Publikum mittels empirischer Methoden eine große Herausforderung, der sich dieses Forschungsprojekt gestellt hat.

Die Verfahren und Ergebnisse dieser von spannenden Diskussionen von Medienkunstforschung und Soziologie begleiteten Studie sind dementsprechend als erste Schritte auf unsicherem Terrain zu beurteilen, die zahlreiche neue Fragen aufwerfen und zu Diskussionen herausfordern. Das Projekt ist als ein für alle TeilnehmerInnen gewinnbringendes und inspirierendes Experiment einzustufen, das von den Studierenden mit großem Engagement durchgeführt wurde.

Spannend war auch die damit begründete Forschungskoooperation zwischen dem Institut für Soziologie der JKU und dem dort angesiedelten Bereich der Kultur- und Mediensoziologie einerseits, und dem Ludwig Boltzmann Institut Medien.Kunst.Forschung. mit dem Fokus auf Medienkunst und Medientheorie andererseits, die mit diesem Projekt der empirischen Kunstforschung auch interdisziplinäres Neuland erschließen konnte.

Dafür gilt unser Dank zuallererst allen beteiligten Studierenden, besonders den AutorInnen des Berichts. Zudem danken wir der Ars Electronica Linz GmbH und dem O.K Offenes Kulturhaus Oberösterreich für ihre Unterstützung. Last but not least gilt unser Dank allen InterviewpartnerInnen und GesprächsteilnehmerInnen – KünstlerInnen, BesucherInnen und ExpertInnen – für ihre Teilnahmebereitschaft und ihre spannenden Beiträge.

Wir hoffen, dass das Projekt wie dieser Bericht sowohl den TeilnehmerInnen des Forschungspraktikums als auch den LeserInnen eine Anregung für weitere Auseinandersetzungen mit dem Thema sowie für weitere Forschungen auf diesem Gebiet bietet.

Mag. Cornelia Hochmayr

Dr. Katja Kwastek

Dr. Ingo Mörth

2 EINLEITUNG

2.1 Grundlagen des Projekts

Die Ars Electronica wurde 1979 als Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft ins Leben gerufen. Sie hat es sich zur Aufgabe gesetzt, sich kritisch mit den Entwicklungen der digitalen Medienkultur auseinanderzusetzen. Seit 1987 wird jährlich der Prix Ars Electronica ausgelobt, der in inzwischen acht Kategorien herausragende Leistungen auf dem Gebiet der Medienkunst und Medienkultur prämiert. Bereits 1990 wurde die Kategorie „Interaktive Kunst“ eingeführt.

Die von einer Jury ausgewählten Preisträger-Arbeiten werden jährlich im Rahmen des Ars Electronica Festivals ausgestellt. Diese Ausstellung bietet dem interessierten Publikum die Möglichkeit, die zumeist auf aktive Partizipation ausgelegten Arbeiten selbst auszuprobieren und sich einen Überblick über aktuelle Entwicklungen auf diesem Gebiet zu verschaffen. Durch die Kombination von Festival, Konferenzen und Ausstellung kommt mit KünstlerInnen und WissenschaftlerInnen zudem ein Fachpublikum zusammen. Die Verbindung von Ausstellung und theoretischer Kontextualisierung von Medienkunst, von öffentlicher Präsentation und Expertendiskussion im Rahmen eines zeitlich konzentrierten Festivals bietet ideale Voraussetzungen für eine eingehende Untersuchung der verschiedenen, im Kontext der Produktion und Rezeption interaktiver Kunstwerke relevanten Aspekte. Ein Ziel des hier dokumentierten Forschungsprojekts ist es, die Rezeption Interaktiver Kunst aus kunsthistorischer sowie soziologischer Sicht zu beleuchten und diese beiden Wissenschaftsbereiche in einem fächerübergreifenden Projekt zu verknüpfen.

2.2 ProjektpartnerInnen

2.2.1 Ludwig Boltzmann Institut Medien.Kunst.Forschung.

Das 2005 gegründete Ludwig Boltzmann Institut Medien.Kunst.Forschung. in Linz befasst sich mit der wissenschaftlichen Bearbeitung, Vermittlung, Archivierung und Publikation von Medienkunst und Medienkultur. Aufgabe des Instituts ist es insbesondere, die im Rahmen der Ars Electronica ausgestellten Kunstwerke wissenschaftlich zu erschließen. Durch die Bündelung von Wissenschaft, Kunst, Technologie und Kulturvermittlung wird eine neue Qualität in der Beschäftigung mit unserer digitalen Umwelt ermöglicht. Das Ludwig Boltzmann Institut wird von einem Partnerkonsortium bestehend aus der Ludwig Boltzmann Gesellschaft, der Kunstuniversität Linz, dem Ars Electronica Center und dem Lentos Kunstmuseum Linz getragen. Ein Forschungsschwerpunkt des Ludwig Boltzmann Instituts ist die kunsthistorische Beschreibung, Interpretation und Kontextualisierung Interaktiver Kunst.

2.2.2 Johannes Kepler Universität – Institut für Soziologie und Sozialanalysen, Institut für Kulturwirtschaft und Kulturforschung

Das Projekt wurde in zweifacher Weise an der JKU verankert. Einerseits wurde es als Thema des „Forschungspraktikums Kultur- und Mediensoziologie“ definiert. Diese Lehrveranstaltung stellt die entsprechende berufsorientierte Vertiefung im Rahmen der speziellen Soziologie „Kultur- und Mediensoziologie“ dar, umfasst vier Semesterwochenstunden und läuft über zwei Semester.

Andererseits erfolgte die organisatorische und wissenschaftliche Betreuung durch das einschlägige Forschungsinstitut der JKU, das Institut für Kulturwirtschaft und Kulturforschung.

2.3 Forschungsinhalt, Fragestellungen

Die Analyse von Aspekten die für Produktion und Rezeption von Interaktiver Kunst sowohl für KünstlerInnen also auch RezipientInnen und ExpertInnen relevant sein können, war Forschungsinhalt des vorliegenden fächerübergreifenden Projekts. Kunstwissenschaft und Soziologie stellen jeweils spezifische Fragen mit unterschiedlichen methodischen Herangehensweisen, aus differenzierten Blickwinkeln. Die jeweiligen disziplinbezogenen Fragestellungen werden im Folgenden näher beleuchtet. Ausgehend davon wurde auch der Titel des Forschungsprojekts entwickelt:

Rezeption Interaktiver Kunst

Eine Analyse der Produktionsvorstellungen und Rezeptionsrealität von Interaktiver Kunst im Kontext der Ars Electronica 2007.

Eine ausführliche theoretische Heranführung an das bearbeitete Thema ist nachzulesen im Kapitel „Theoretische Grundlagen Interaktiver Kunst.“

2.3.1 Fragen aus kunsthistorischer Sicht

2.3.1.1 *Expertise vs. Unvoreingenommenheit*

Von Seiten der Kunstwissenschaft (vertreten durch das Ludwig Boltzmann Institut Medien.Kunst.Forschung., Dr. K. Kwastek), wurde das Kooperationsprojekt als Möglichkeit betrachtet, die soziologische Herangehensweise an die Thematik nicht durch eine zu starke Einflussnahme zu lenken. Daher wurde zwar zu Beginn des Projektes ein gewisser Input zur generellen Orientierung der soziologischen Forschergruppe hinsichtlich Interaktiver Kunst und der Fragestellung nach deren Rezeption gegeben, die anschließende Ausarbeitung des Forschungsdesigns und Formulierung der Fragen jedoch zum großen Teil der Soziologie zu überlassen, um nicht durch zu konkrete Vorgaben die möglichen Ergebnisse bereits in Richtung des kunstwissenschaftlich Vorstellbaren zu beeinflussen. Im Laufe des Projektes stellte sich dabei bereits hinsichtlich der Kooperation von Kunstwissenschaft und Soziologie in zunehmendem Maße die Frage nach der Relation von Expertise und Unvoreingenommenheit: Einerseits ist für die Auseinandersetzung mit einer neuen und zudem komplexen künstlerischen Ausdrucksweise ein gewisses Vorwissen unabdingbar, andererseits basiert jedes Vorwissen auf Theorien, Interpretationen und Thesen, die der Unvoreingenommenheit der Forscher entgegenwirken. Diese Tatsache lässt sich auf die Fragestellung übertragen, inwieweit Inhalt, Formulierung und Abfolge der von Seiten der Soziologie erarbeiteten Leitfäden und Fragebögen die Rezipienten bereits auf bestimmte Antworten und Ergebnisse hin konditionieren.

2.3.1.2 *Empirie vs. Interpretation*

Die kunsthistorische Methodik basiert zwar auf einer Werkbeschreibung als Ausgangspunkt ihrer Forschungen, diese Beschreibung dient jedoch in erster Linie einer anschließenden, formalen und/oder inhaltlichen Interpretation der Werke. Diese ermöglicht die Formulierung von Deutungen und die Konstruktion von Zusammenhängen, die zwar durch Berücksichtigung historischer Kontexte eine höchstmögliche Schlüssigkeit anstreben, alternative Deutungen jedoch nicht ausschließen. Es stellt sich die Frage, ob empirische Rezeptionsforschung als Grundlage einer derartigen Analyse deren Qualität steigern kann, oder ob umgekehrt eine Überprüfung einer deutenden Analyse durch empirische Rezeptionsforschung eine größere Stichhaltigkeit der Ergebnisse ermöglicht.

Gleichzeitig stellt sich die Frage, ob im Bereich der Kunstrezeption überhaupt eine prinzipielle Unterscheidung zwischen Empirie und Interpretation möglich ist, da die Rezeption von Kunst nur sehr bedingt objektiv beobachtbar ist, und vornehmlich durch die Versprachlichung der RezipientInnenerfahrungen im Rahmen von Interviews oder Fragebögen erfasst werden kann. Versprachlichung bedeutet aber ihrerseits immer schon Deutung, so dass hier eigentlich lediglich die Deutung verschiedener befragter Rezipienten mit verschiedenen Levels von Vorwissen, Reflexionsbereitschaft und Versprachlichungskompetenz verglichen werden kann.

2.3.1.3 qualitative vs. quantitative Forschung

Weiters stellt sich hinsichtlich der Fokussierung auf ästhetische Erfahrung die Frage, nach den Vor- und Nachteilen qualitativer respektive quantitativer Analysemethoden. Einerseits erscheinen quantitative Methoden insofern unangebracht, als Rezeptionserfahrungen oder Deutungen nicht dadurch aussagekräftiger werden, dass sie durch eine repräsentative Anzahl ähnlicher Aussagen gestützt werden. Vielmehr kann gerade eine einzelne, individuelle, 'originelle' Deutung oder Erfahrung besonders interessant sein. Andererseits stellen individuelle Rezeptionserfahrungen insofern keine im Vergleich zur kunstwissenschaftlichen Methodik neuartige oder ergänzende Information dar, als auch die in der Kunstwissenschaft übliche, persönliche Rezeption des Kunstwissenschaftlers nichts anderes als eine individuelle, auf besonders intensiver Auseinandersetzung beruhende Beschreibung/Deutung darstellt. Insofern könnte man argumentieren, dass es besonders die Frage nach den durch die Beobachtung/Befragung einer größeren Anzahl von Besuchern ermittelbaren durchschnittlichen Publikumsrezeptionen, 'üblichen' Deutungen o. ä. wäre, die die Rezeptionsanalyse bereichern könnte.

2.3.2 Die sozialwissenschaftliche Sicht

Eine Analyse von interaktiver Kunst aus sozialwissenschaftlicher Perspektive bezieht sich vor allem auf Interaktionsprozesse und deren tragende Rolle im Gesamtkonzept des Kunstwerkes. So wurde versucht, unter Einbezug geeigneter Methoden, das soziale Verhalten bei der Konsumtion und Rezeption sowie im wechselseitigen Austausch, zu erforschen. Da in der Verbindung von Kunstwissenschaft und Soziologie, insbesondere im Themenbereich der interaktiven Kunst, bisher wenig Literatur vorhanden war (siehe soziologische Literatur), gestaltete sich die Fragestellung umso spannender. Folglich ist dieses Forschungsprojekt als ein gelungenes Exempel im Bereich der empirischen Untersuchungen in Hinblick auf interaktive Kunst zu sehen.

In der Relation von theoretischem Vorwissen und Unvoreingenommenheit sollte unter dem Prinzip der Objektivität eine analytische Betrachtung der Produktions- und Rezeptionsbedingungen zu Ergebnissen führen. In der Erwartung ein umfassendes Bild entstehen zu lassen, erfolgte die sozialwissenschaftliche Fragestellung in differenzierten und zu einem gewissen Grad aufeinander aufbauenden Kategorien. So waren in etwa Fragen an die Öffentlichkeit (Online-Befragung) beeinflusst durch die Ergebnisse der RezipientInnenbefragung und -beobachtung, als auch durch jene der ExpertInnenbefragung.

Fragestellungen umfassten zum einen die Bereiche der RezipientInnenbeobachtung im Sinne einer individuellen Analyse des Verhaltens während der Rezeption; zur Fundierung jener individuellen Aspekte war eine Befragung der RezipientInnen von größtem Interesse. Hinsichtlich der Fokussierung auf die RezipientInnen, deren Verhalten sowie deren Meinungen, ergaben sich zweckdienliche Vergleiche im Sinne von Analogien bzw. Divergenzen mit den themenzentrierten Annahmen der KünstlerInnen und ExpertInnen. Ein wichtiger Punkt der hierbei immer wie-

der angesprochen wurde, war die Frage nach der Notwendigkeit einer Vermittlungsarbeit im Sinne einer Förderung des Rezeptionsverständnisses.

In der Verbindung von Technologie, Kunst und Gesellschaft platziert sich interaktive Kunst in einem aus soziologischer Sicht noch wenig diskutierten Bereich, der jedoch aufgrund seiner Aktualität - im Zusammenhang mit einer fortlaufenden Modernisierung und Technokratisierung bzw. der globalen Vernetzung der Gesellschaft durch moderne Informations- und Kommunikationstechnologien - Anlass zu Forschung gibt. Auch waren Fragen nach einem (inter)kulturellen Verständnis der interaktiven Kunst, und im Speziellen des Verstehens der einzelnen Kunstobjekte im kulturellen Kontext, Thema der Forschung. Wie aus den Ergebnissen ersichtlich, bestand zum Teil eine hohe Diskrepanz zwischen tatsächlicher Definition von interaktiver Kunst und dem Verständnis der interaktiven Kunst in der Öffentlichkeit.

2.3.3 Ad Interdisziplinarität

Interdisziplinarität, im Sinne einer Verknüpfung von Soziologie und Kunstwissenschaft erschien als wesentlich in der Erarbeitung und Analyse des Forschungsinhaltes. Die Verbindung dieser beiden Disziplinen sollte nicht als reines Nebeneinander betrachtet werden, vielmehr wurde ein fächerübergreifender Diskurs ermöglicht, der auf die Qualität des Gesamtergebnisses einwirkte. Da Kunst und Kultur auch immer gesellschaftlich vermittelt werden, bestand für das Projektteam ein besonderes Interesse an empirischer Produktions- und Rezeptionsforschung, sowohl aus Sicht der KünstlerInnen und ExpertInnen, als auch aus jener der RezipientInnen.

Unter Einbezug von kunsthistorischer Theorie und Methodik war eine erste theoretische Grundlage vorhanden, welche die Präzisierung der jeweiligen soziologischen Fragestellungen und deren empirische Überprüfung ermöglichte. Jedoch bestand vor allem in einer weitgehenden Unvoreingenommenheit das Potenzial einer objektiven und empirisch fundierten sozialwissenschaftlichen Forschung. Gesellschaftsrelevante Implikationen erscheinen auf Grundlage einer interdisziplinären Erfassung und Bearbeitung in ihrem Inhalt reflektierter und vollständiger, was in weiterer Folge die Formulierung theoretischer ‚Gesamturteile‘ erleichtert und deren Brauchbarkeit erhöht. Folglich liegt die Chance einer interdisziplinären Forschung in einem fächerübergreifenden Austausch, welcher einerseits Grundlage zur Forschung bietet und andererseits die Überprüfung einer deutenden Analyse/These ermöglicht.

2.4 Projektablauf, -methodik und -bestandteile

2.4.1 Projektablauf

Nach einem ersten gemeinsamen Austausch zwischen den ProjektleiterInnen a.Univ.-Prof. Dr. Ingo Mörth und Mag.^a Cornelia Hochmayr seitens JKU und Dr. Katja Kwastek seitens LBI – Ludwig Boltzmann Institut Medien.Kunst.Forschung wurden die Studierenden des Forschungspraktikums aus Kultur- und Mediensoziologie an der Johannes Kepler Universität Linz in das Forschungsprojekt eingeführt. Trotz bereits vorhandener Überlegungen war es der Lehrveranstaltungsleitung ein besonderes Anliegen, den Studierenden kein fertiges Untersuchungskonzept vorzulegen, sondern sie bereits in der Phase der Exploration bewusst zu integrieren.

Exploration

Als Heranführung an das Thema „Interaktive Kunst“ präsentierte Dr. Kwastek in einer Einführungsvorlesung ihr Forschungsprojekt, Vorstellungen und grundsätzliche Informationen, Definitionen zum Begriff der Interaktion – Mensch-Maschine-Kommunikation, kommunikations- und medienwissenschaftliche Begriffe udgl. Anhand von unterschiedlichen künstlerischen Positionen wurde das weite thematische Feld aufgerollt und ein Einblick in die historische Entwicklung der Interaktiven Kunst gegeben.

In einer anschließenden Diskussion im Plenum wurden Fragen wie *Ist interaktive Kunst nicht nur Spaß oder Abenteuerreise? Wer hat die hauptsächliche Interpretationsmacht? Bekommen BesucherInnen bei interaktiven Kunstwerken Informationen über die Ziele des Künstlers? Kann man Computerspiele als interaktive Kunst bezeichnen? Wie haben Spielkonsolen, wie Playstation oder Nintendo, die interaktive Kunst beeinflusst?* behandelt.

Danach wurde in einem ersten Arbeitsschritt an die Studierenden die Aufgabe herangetragen, sich mit ihren bisherigen Erfahrungen mit Interaktiver Kunst auseinander zu setzen und Gedanken zu (kunst-)soziologischen Fragestellungen bzw. geeigneten Methoden zur Untersuchung des Forschungsthemas zu sammeln. Ziel war es, sich einen ersten Überblick zu verschaffen und verschiedene Herangehensweisen an das Projekt zu erarbeiten. Die StudentInnen sollten sich Gedanken machen, welche Forschungsmethoden für das Projekt „Rezeption von Interaktiver Kunst“ sinnvoll eingesetzt werden konnten.

Im ersten Semester des Forschungspraktikums erfolgte demnach eine intensive Einführung in das Thema. Dies geschah unter anderem anhand einer Exkursion ins Ars Electronica Center am 21.6.2007 sowie der studentischen Erarbeitung von Referaten – dies erfolgte jeweils in Form von Gruppenarbeiten, welche anschließend dem Projektteam im Plenum präsentiert wurden – zu folgenden Themen:

Referat I: theoretische Verankerung „Interaktive Kunst“

- Ars Electronica – Einführung/Vorstellung
- Kunstsoziologischer Hintergrund, Wahrnehmungsaspekte

Referat II: Bisherige empirische Studien „Interaktive Kunst“

Referate III – V: Qualitative und quantitative Sozialforschung

- Qualitative Interviews im Überblick
- ExpertInneninterviews (Leitfadenfragebogen)
- Gruppendiskussion
- Onlinebefragung
- Beobachtung

Basierend auf den bis dahin vorhandenen Informationen rund um die Thematik des Forschungspraktikums erarbeitete jede(r) TeilnehmerIn eine Liste von Aspekten (= Dimensionen), die ihr/ihm als relevant für die Erhebung erschienen.

Feldforschung und Auswertungsphase

Aufbauend auf der Explorationsphase erfolgte die eigentliche Feldforschung mit der anschließenden Auswertungsphase. Hierfür wurde das Team in einem ersten Schritt in mehrere Gruppen aufgeteilt. Die Mehrzahl der Gruppen befasste sich mit den qualitativen Erhebungsmethoden, also der Durchführung und Analyse qualitativer Interviews mit BesucherInnen vor, während und nach dem Festival. Eine andere Gruppe interviewte in sogenannten ExpertInneninterviews die KünstlerInnen der ausgewählten Arbeiten. Ein Team von vier Personen führte Beobachtungen während des Festivals durch, parallel dazu wurde eine Gruppendiskussion mit ExpertInnen aus dem Feld der Interaktiven Kunst organisiert und abgehalten. Den fünften und zeitlich zugleich letzten Teil der qualitativen Erhebung bildete die Semi-Delphibefragung unter ausgewählten bisherigen Jurymitgliedern. Mittels einer Onlinebefragung wurden aussagekräftige quantitative Daten gewonnen.

Die Feldforschung erfolgte in zwei aufeinander folgenden Wellen, die im Kapitel „Projektbestandteile“ im Detail erläutert werden. Nachfolgend soll ein kurzer Überblick gegeben werden:

Erhebungsphase 1

(rund um die Präsentation der interaktiven Kunstwerke bei der Ars Electronica Anfang Sept. 2007):

- a) Tiefeninterviews (face-to-face) mit den ausgewählten KünstlerInnen
- b) Befragung von 30-40 BesucherInnen in offenen Interviews
- c) Beobachtung des Verhaltens von möglichst vielen BesucherInnen
- d) Gruppendiskussion mit ExpertInnen

Erhebungsphase 2

(nach der Ars Electronica und unter Berücksichtigung der ersten Ergebnisse von Welle 1, Ende Oktober 2007 - Mitte November 2007)

- e) Online-Befragung
- f) Semi-Delphi-Befragung

Die beiden Erhebungsphasen sowie die daran anschließende Auswertungsphase der erhobenen Daten durch die jeweilige Gruppe wurden mit Anfang Dezember 2007 abgeschlossen. Von den Redaktionsdelegierten pro Gruppe wurden die Berichtsteile bis Anfang Jänner 2008 an die Projektleitung zu einer ersten Ansicht übermittelt. Nach eingehender Begutachtung und ausführlichem Feedback konnten die Studierenden ihre Auswertungen und Interpretationsvorschläge nochmals wissenschaftlich analysieren und die Berichterlegung verbessern. In einer gesonderten Sitzung wurden die qualitativen Forschungsergebnisse von den Redaktionsdelegierten interpretiert, zusammengefasst und für den Forschungsbericht aufbereitet.

Die abschließende Finalisierung und Endredaktion des Forschungsberichts erfolgte durch Cornelia Hochmayr unter der Mitarbeit von Petra Humer und Gerlinde Dörfel.

2.4.2 Projektmethoden

2.4.2.1 Allgemeines zu qualitativer und quantitativer Sozialforschung¹

Qualitative und Quantitative Methoden widersprechen und behindern sich gegenseitig nicht. Qualitative Forschung wird von der quantitativen auch anerkannt. Jedoch hauptsächlich im explorativen Bereich. „Explorative Phasen dienen der Entwicklung von Typologien, Kategoriensystemen und der Genierung von Forschungshypothesen. Die Prüfung von Hypothesen hingegen sei die Domäne der quantitativen Sozialforschung.“ (Diekmann 2006, S. 444). So wird sie meist nur in der Vorbereitungsphase konzentriert verwendet, oder um ein geeignetes Forschungsdesign zu eruieren.

Die qualitative Forschung erhebt aber auch Anspruch darauf, durch eigene gut geeignete Untersuchungsmöglichkeiten Hypothesen auf ihre Konsistenz untersuchen zu können. Sie sei nicht nur ein Weg der Datenbeschaffung sondern auch der Auswertung. So Diekmann fasst ihre Aufgaben in folgenden Punkten zusammen:

- „Deskription empirischer Sachverhalte und sozialer Prozesse,
- Aufstellung von Klassifikationen und Typologien,
- Gewinnung von Hypothesen am empirischen Material,
- Prüfung von Forschungshypothesen.“ (Diekmann 2006, S. 444)

„Qualitative Forschung ist an der Subjektperspektive, an den „Sinndeutungen“ des Befragten interessiert“ (Diekmann 2006, S. 444).

Wichtige Merkmale einer qualitativen Untersuchung, genauer eines qualitativen Interviews sind:

- „Subjektbezogenheit
- Offenheit bezüglich der Fragen, Antworten und Methoden,
- Untersuchung in alltäglichen Situationen“ (Diekmann 2006, S. 444)

Es ist klar, dass durch den erheblich größeren Aufwand der qualitativen Methoden die Stichproben einer Untersuchung wesentlich kleiner ausfallen. Dafür aber ermöglichen sie ein genaueres Betrachten. Sowohl zum Beispiel beim Interviewvorgang selber, als auch später in der Auswertung.

Besonders üblich sind qualitative Methoden, wenn es um die Untersuchung von „Subkulturen, soziale[n] Randgruppen und soziale[n] Problemen“ (Diekmann 2006, S. 445) geht. Zusätzlich bei der Erforschung von Biographien, Expertenwissen oder bei teilnehmender Beobachtung. Hier ist es durch diese Methode weitaus einfacher bestimmte Ausprägungen, die vorher nicht bekannt waren, in Erfahrung zu bringen. Auch kann hier durch ein nichtstandardisiertes Interview mehr Vertrauen des/der Interviewten dem/der InterviewerIn gegenüber und ebenso mehr Spontaneität erweckt werden. Neuerdings geht sogar der Trend dazu, dass Marktforschungsinstitute zur qualitativen Forschung greifen, was früher sehr unüblich war.

2.4.2.2 Übersicht über die verwendeten Methoden

Im folgenden Abschnitt sollen sowohl einführende als auch umfassendere Informationen zu den verwendeten Erhebungsmethoden des Forschungsprojekts gegeben werden. Die Beiträge stammen teils aus Studierendenreferaten im Rahmen des Forschungspraktikums.

¹ Der folgende Abschnitt ist ein Auszug aus dem Referat von Karin Leibetseder

2.4.2.2.1 KünstlerInnen-/ExpertInneninterviews

Das Interview (als zentrales Element der qualitativen Sozialforschung):²

Das Wort „Interview“ selbst lässt sich aus dem Französischem ableiten. „Entrevue“ heißt nach Lamnek in etwa „verabredete Zusammenkunft“ oder „einander kurz sehen“.

Nach Scheuch ist die Definition eines Interviews: „ein planmäßiges Vorgehen mit wissenschaftlicher Zielsetzung, bei dem die Versuchsperson durch eine Reihe gezielter Fragen oder mitgeteilter Stimuli zu verbalen Informationen veranlasst werden soll“ (Scheuch 1967).³ Wobei diese Definition schon sehr an ein quantitatives Interview erinnert. Es ist jedoch trotzdem sehr gut für das qualitative Paradigma geeignet, da Grundelemente wie die „wissenschaftliche Zielsetzung“ oder dass „zu verbalen Informationen veranlasst werden soll“ sehr wohl auch hier gelten (vgl. Lamnek 1995, S. 35 f).

Die qualitative Forschung hat gegenüber der quantitativen einige Vorteile. So können zum Beispiel Aspekte, die bei gezielter Standardisierung eines Interviews verloren gehen würden, erfasst werden. Oder aber der/die InterviewerIn kann sich durch Sprache und Wortwahl an sein/ihr Gegenüber anpassen. Dadurch dass der/die InterviewerIn nicht an einen fixen Ablauf gebunden ist, bleibt es frei, wie lange man sich bei einer Frage aufhält. So kann die Meinung des/der Befragten ausführlich besprochen werden.

„Durch die Möglichkeit, Situationsdeutungen oder Handlungsmotive in offener Form zu erfragen, Alltagstheorien und Selbstinterpretationen differenziert und offen zu erheben, und durch die Möglichkeit der diskursiven Verständigung über Interpretationen sind mit offenen und teilstandardisierten Interviews wichtige Chancen einer empirischen Umsetzung handlungstheoretischer Konzeptionen in Soziologie und Psychologie gegeben.“ (Hopf 2005, S. 350)

In der quantitativen Forschung wird die Methode des Interviews als „Königsweg“ bezeichnet. In der qualitativen kann man auch schon fast davon sprechen. Der Vorteil des Interviews gegenüber der Beobachtung zum Beispiel, liegt ganz klar darin, dass sich die Beobachtung in einem Feld, ohne dabei Veränderungen hervorzurufen schwierig gestaltet. Ein Interview hingegen ist leichter zu arrangieren. Außerdem kann es bei der Auswertung von großem Vorteil sein, dass eine Reproduktion des Interviewinhalts durch schriftliche oder andere mediale Aufzeichnungen mit Hilfe von Diktiergeräten oder Videokameras, äußerst leicht möglich ist. (vgl. Lamnek 1995, S. 35)

(...)

Es gibt viele verschiedene Wege, ein qualitatives Interview zu führen. Eine besonders gute Übersicht und Erklärung findet man dazu in Lamnek 1995 ab Seite 68. Differenzieren kann man durch den Grad der Standardisierung, ob man sich an ein spezielles Objekt, wie ein Bild, einen Text, einen Film oder ähnliches hält (wie es zum Beispiel beim fokussierten Interview der Fall ist), und in wieweit sich der/die InterviewerIn passiv hält und den/die Befragten zum Erzählen ermuntert.

(...)

ExpertInneninterviews

Besonders Meuser und Nagel sind für ihre Beschäftigung mit ExpertInneninterviews bekannt. Bezeichnend für diese Variante ist, dass nicht nach Allgemeinem oder nach Erlebnissen, sondern nach einem bestimmten Wissen gefragt wird. Die Persönlichkeit des/der Befragten tritt somit in den Hintergrund, sie wird viel mehr als ein/e VertreterIn eines ganzen Bereiches oder

² vgl. Hopf 2005, S.349ff; Lamnek 1995, S.35ff; in: Referat Leibetseder: Das qualitative Interview. 2007

³ In: Das Interview in der Sozialforschung, in König, R. (Hrsg.) (1967), Seite 70. Zit.n.: Lamnek 1995, Seite 36).

mehrerer Personen gesehen (so repräsentiert zum Beispiel ein Rechtsanwalt das Gesetz oder ein Genforscher die Meinung der Wissenschaftler).

Dadurch, dass für die Untersuchung eigentlich nur das Wissen selbst interessant ist, muss während des Interviews immer eingeschränkt werden, um ein Abschweifen oder Konzentrieren auf andere Punkte zu vermeiden. Im Gegensatz zum narrativen Interview, ist hier ein Leitfaden also erforderlich.

„Die in die Entwicklung eines Leitfadens eingehende Arbeit schließt aus, dass sich der Forscher als inkompetenter Gesprächspartner darstellt. (...) Die Orientierung an einem Leitfaden schließt auch aus, dass das Gespräch sich in Themen verliert, die nichts zur Sache tun, und erlaubt zugleich dem Experten, seine Sache und Sicht der Dinge zu extemporieren“ (Meuser, M./ Nagel, U. 1991)⁴

Gerade durch die Pflicht des Einschränkens wird die Führung einer ExpertInnenbefragung erheblich schwieriger, wodurch entsprechen häufig Fehler passieren. Flick nennt nach Mauser und Nagel folgende:

- Das Wissen des Experten/der Expertin in dem gefragten Bereich ist in Wirklichkeit nicht oder nur minder vorhanden. Er oder sie verhindert eine erfolgreiche Befragung durch die Aufklärung oder versuchte Verschleierung dieser Tatsache.
- Der/die Interviewte schweift vom eigentlichen Befragungsinhalt – dem Wissen – ab und erzählt zum Beispiel über Schwierigkeiten in der Tätigkeit et cetera.
- Es erfolgen zu viele Aussagen des/der Befragten als „Privatmensch“ oder die Aussagen können nicht klar von jenen als Experte/Expertin getrennt werden.
- Wenn der Experte/die Expertin in einer Art Präsentation über sein/ihr Wissen hält, kann dies, wenn es dem gewünschten Inhalt des eigentlichen Interviews entspricht, tatsächlich als Erfolg gelten. Allerdings ist es häufiger der Fall, dass diese „Präsentation“ vom Befragungsthema abweicht, was zu mühevollen Versuchen führen wird, dazu zurückzufinden.

„Die Auswertung von Experteninterviews richtet sich vor allem auf Analyse und Vergleich der Inhalte des Expertenwissens. Fälle werden nach dem Muster der schrittweisen Auswahl in die Untersuchung einbezogen.“ (Flick 2002, S. 141)

⁴ In: ExpertInneninterviews- vielfach erprobt, wenig bedacht. Ein Beitrag zur qualitativen Methodendiskussion. In: D.Garz & K.Kraimer (Hrsg.). Qualitativ-empirische Sozialforschung. Opladen: Westdeutscher Verlag, S. 448.Zit. n.: Flick 2002, S. 140).

2.4.2.2.2 Beobachtung

Beobachtung bedeutet eine „im Alltag und in der Wissenschaft [...] gezielte visuelle Wahrnehmung sozialer Situationen und Vorgänge“ (Atteslander 1993, S. 93). Es wird gezielt die Verhaltensweise, das Handeln und Interagieren von verschiedenen Personen in sozialen Situationen beobachtet.

Es gibt verschiedene Formen der Beobachtung. Bei dieser Forschungsarbeit wurde auf folgende Weise beobachtet:

- Nicht teilnehmende Beobachtung (Beobachter/innen nahmen an Interaktionen der beobachteten Personen nicht teil).
- Verdeckte Beobachtung (die beobachteten Personen hatten keine Kenntnis davon, dass sie beobachtet wurden).
- Feldbeobachtung (Beobachtungen im Feld und nicht unter Laborbedingungen).
- Strukturierte Beobachtung (Beobachtungen erfolgten mit Hilfe eines vorher erstellten Beobachtungsbogens).

Eine nicht teilnehmende, verdeckte Beobachtung wurde durchgeführt, um das Interagieren der RezipientInnen mit dem Kunstwerk nicht zu beeinflussen. So konnte der Ist-Zustand realitätsnäher dokumentiert und wiedergegeben werden.

2.4.2.2.3 RezipientInnen-Befragung

Die RezipientInnen-Befragung wurde in offenen Interviews (Tonbandmitschnitte) mit Hilfe eines Leitfadens durchgeführt. Für detailliertere Ausführungen zur Methode des Interviews siehe oben.

Im Leitfaden werden jene Aspekte des Forschungsthemas, die nach Möglichkeit zur Sprache kommen sollen, in Stichpunkten oder in Fragevorschlägen zusammengestellt. Die Reihenfolge der Fragen und deren genaue Formulierung sind aber im Allgemeinen den InterviewerInnen freigestellt. Die Befragten sollen i.d.R. möglichst ausführlich antworten; von ihnen angesprochene Aspekte sollen durch nachfragen vertieft werden.⁵

Der Interviewleitfaden oder Gesprächsleitfaden ist der „rote Faden“ der sich durch das Gespräch zieht.

⁵ Vgl. Ludwig-Mayerhofer, W.: Qualitative Interviewverfahren. Download unter: http://www.fb1.uni-siegen.de/soziologie/mitarbeiter/ludwig-mayerhofer/methoden/methoden_downloads/meth1_7.pdf am 4.3.2008

2.4.2.2.4 Gruppendiskussion

Die Gruppendiskussion ist eine Methode, bei der eine vom Forscher zusammengesetzte Gruppe von Personen unter Leitung eines Diskussionsleiters zu einem vorgegebenen Thema diskutiert. Um diese Diskussion auszulösen wird meist ein sogenannter "Grundreiz" vorgegeben, ansonsten wird vom Diskussionsleiter nur lenkend in diesen Prozess eingegriffen (vgl. Friedrichs, 1985, 246).

Diese Erhebungsmethode eignet sich vor allem dazu, einen ersten Überblick über Art, Ausmaß und Verteilung der Meinungen zu erhalten. Weiters können durch den Diskussionsleiter spontane Reaktionen provoziert werden, wodurch auch tiefsitzendere Meinungen hervorgebracht werden können. Generell kann bei einer Gruppendiskussion der Prozess der Meinungsbildung bei den Teilnehmern beobachtet werden (vgl. Friedrichs, 1985, 246).⁶

Die Gruppendiskussion wird in der Soziologie dann angewendet, wenn nicht die Verteilung individueller Meinungen, sondern die Effekte von Gruppenprozessen auf die individuelle Meinungsbildung untersucht werden sollen (vgl. Friedrichs, 1985, 247). Es geht dabei also um den Meinungsbildungsprozess.

Diese Methode eignet sich nicht besonders gut, um statistisch repräsentative Ergebnisse zu erhalten (vgl. Mangold, 1960, 20; zit. nach Friedrichs, 1985, 247), und kann eher als „explorative Methode“ bezeichnet werden, die eine quantitative Untersuchung vorbereiten bzw. ergänzen kann (vgl. Friedrichs, 1985, 248).⁷

2.4.2.2.5 Semi-Delphi-Befragung

Delphi- Methode allgemein⁸

Die Delphi-Befragung (auch Delphi-Studie oder Delphi-Verfahren) ist ein systematisches, mehrstufiges Verfahren, bei dem ExpertInnen zu bestimmten Themen befragt werden. Sie findet besonders dann Anwendung, wenn es um die Schätzung von Sachverhalten geht, die nicht direkt abgebildet werden können, da sie nicht aktuell präsent sind beziehungsweise nicht gemessen werden können. Bei den meisten Delphi-Studien liegt der Zeithorizont in der Zukunft, so dass Prognosen über künftige Entwicklungen abgegeben werden. Die Delphi-Methode umfasst grundsätzlich mehrere Forschungsschritte, die aber variiert werden können.

In der ersten Stufe werden den ExpertInnen Fragen vorgelegt, die diese beantworten. Die Einzelantworten der Befragten werden ausgewertet, anonymisiert und zu einem Ergebnis zusammengefasst. Daraufhin werden die Ergebnisse erneut zur Diskussion gestellt und die Fragestellungen werden für die zweite Befragungsrunde präzisiert. Auf diese Weise kann es zu mehreren Frage- und Antwortrunden kommen, wobei sich die Ergebnisse der Vorrunde in der nächsten Fragerunde widerspiegeln. Delphi-Umfragen werden meistens schriftlich und getrennt durchgeführt, das heißt, die Fragebögen werden den ExpertInnen per Brief oder Mail zugesandt. Diese Methode kann als Vorbereitung einer eigentlichen Befragungsaktion dienen oder auch am Ende einer Befragung stehen um auf bestimmte zu untersuchende Aspekte näher einzugehen.

⁶ Download unter: <http://www.boku.ac.at/MI/fp/soz/soz-teil2.html> am 4.3.2008

⁷ ebenda

⁸ Vgl. Endbericht Gruppe Semi-Delphi S. 1

Semi- Delphi Methode

Die von uns ausgeführte Befragung unterscheidet sich in zwei Punkten von einer herkömmlichen Delphi-Befragung, weshalb wir uns entschlossen haben, unsere Untersuchung als Semi-Delphi zu betiteln. Erstens ist der Ausgangspunkt für unsere Fragestellungen in anderen, in Rahmen dieses Forschungspraktikums durchgeführten Untersuchungen zu finden. So wurden ausgewählte Ergebnisse aus KünstlerInnen - Interviews, Gruppendiskussion und Onlinebefragung den ExpertInnen der Delphi-Befragung vorgelegt um gezielt Aussagen zu interessierenden Resultaten zu erhalten. Die andere Abänderung zur geläufigen Delphi-Methode mussten wir aus zeitlichen Gründen hinnehmen denn es war uns leider nicht möglich, eine zweite Befragungsrunde durchzuführen. Aufgrund unserer Zielsetzung, die darin bestand, Expertinnenmeinungen zu Ergebnissen aus Nebenuntersuchungen abzufragen, ist aus unserer Sicht eine Frageunde als ausreichend zu bewerten.

Eine wichtige Voraussetzung für die Durchführung der Delphi-Methode stellt die sorgfältige Auswahl von ExpertInnen dar. Dabei ist es wichtig, Fachleute aus unterschiedlichen Bereichen einzubeziehen, die ein Expertenurteil zu der zu untersuchenden Fragestellung abgeben können.

2.4.2.2.6 Online-Befragungen⁹

Einleitung

Aufgrund der raschen Verbreitung des Internets sowie der Bedeutung der neuen Informations- und Kommunikationstechnologien für Wirtschaft und Gesellschaft, spielen auch Online-Befragungen für die Sozialwissenschaften eine immer wichtigere Rolle.

Dieser Text beinhaltet im allgemeinen Teil eine Definition von Online-Befragungen, technische Besonderheiten und Qualitätsstandards sowie einige Beispiele für nicht-reaktive Erhebungsverfahren. Anschließend werden die Vor- und Nachteile von Online-Befragungen aufgezählt. Danach werden die beiden internetbasierten Verfahren Online-Fragebogenuntersuchungen und Online-Interviews genauer beschrieben. Neben den Anforderungen an die Software zur Gestaltung von WWW-Fragebögen, wird schließlich noch kurz auf die Logfile-Analyse eingegangen.

Allgemeines

Unter Online-Befragungen werden Befragungen verstanden, bei denen die teilnehmenden Personen den Fragebogen entweder

- a) auf dem Server des Instituts oder eines Providers mittels Internet online ausfüllen,
- b) vom Server mittels Internet herunterladen und per E-Mail zurücksenden oder
- c) in eine E-Mail integriert zugeschickt bekommen und auf gleiche Weise zurücksenden (vgl. Ehling 2003, S. 12f).

In weiterer Folge lassen sich fünf technische Kriterienbündel feststellen. Zunächst spielt der benutzte Dienst, wie etwa E-Mail, WWW, Chat oder WAP, eine entscheidende Rolle. Weiters sind die eingesetzten Medienkanäle von Bedeutung. Dazu zählen Texte, Bilder, Ton oder Videos. Außerdem gehört auch der Ort der Datensammlung zu den Kriterienbündeln, wie zum Beispiel die Suchmaschinen. Zusätzlich stellt die Art der Teilnehmendenrekrutierung ein wichtiges Merkmal dar. Hierbei sind etwa die Auswahl des n-ten Zugriffs, Online-Panels, Werbebanner oder die Bereitstellung des Internetzugangs zu nennen. Schließlich kommt es auch auf die Art

⁹ Referat Norbert Fuchslehner

der abhängigen Variable an. Dazu gehören unter anderen Textantwort oder Auswahl von Antwortalternativen, Navigation und Zeitmessung (Reips 2003, S. 22).

Auch bei den web-basierten Erhebungen sind Qualitätsstandards einzuhalten. Die wichtigsten Qualitätsmerkmale sind die Wissenschaftlichkeit der Vorgehensweise, die Freiwilligkeit der Teilnahme, die Anonymisierung der erhobenen Daten sowie die Trennung zwischen Forschung und forschungsfremder Tätigkeit. Darüber hinaus sollte die Identität der forschenden Person überprüfbar sein (vgl. Wiegand 2003, S. 62f).

Grundsätzlich kann zwischen reaktiven Erhebungsverfahren, wie etwa Online-Fragebogen oder Online-Interviews, welche später noch im Mittelpunkt stehen, und nicht-reaktiven Verfahren unterschieden werden. Bei den nicht-reaktiven Verfahren werden Daten analysiert, die allein durch die Benutzung des Internets anfallen. Dazu zählen beispielsweise Newsgroups, Chatforen oder Weblogs (vgl. Reips 2003, S. 23).

Die Vorteile und Nachteile von Online Befragungen

Grundsätzlich ist zu bedenken, dass die Vor- und Nachteile immer von der jeweiligen Art der Befragung abhängen. Zusätzlich ist es wichtig abzuschätzen, mit welcher Datenqualität in Bezug auf Reliabilität, Validität und Repräsentativität gerechnet werden kann (vgl. Batinic 2003, S. 6f).

Vorteile von Online-Befragungen:

Der Hauptvorteil von Online-Befragungen liegt in der Zeit- und Kostenersparnis, die zu einer Ökonomisierung der Datenerhebung führt. Dabei erspart man sich im Vergleich zur postalischen Umfrage die Druck- und Portokosten. Außerdem ist ein schnelles Aussenden von E-Mails an die Befragten möglich, um Einladungen oder Erinnerungen zu verteilen. Zusätzlich können Multimediaelemente, wie etwa Bilder oder Filme, eingesetzt werden. Einen weiteren Vorteil stellt die hohe Rücklaufgeschwindigkeit dar. Ferner bietet die geographische Unabhängigkeit die Chance, Zielgruppen in verschiedenen, auch weiter entfernten Ländern, zu erreichen. Schließlich verringert die automatische Datenerfassung das Fehlerpotential sowie den Arbeitsaufwand beträchtlich (vgl. Batinic 2003, S. 6ff).

Nachteile von Online-Befragungen:

Obwohl die Zahl der Leute, die das Internet benutzen steigt, sind fehlende Zugangsmöglichkeiten, vor allem bei Grundgesamtheiten mit Personen höheren Alters ein Problem. Außerdem stellt das Fehlen von Verzeichnissen einen weiteren Nachteil dar. Im Vergleich zum klassischen Telefonbuch gibt es hinsichtlich E-Mail-Adressen wenige Listen zu finden. Zusätzlich sind noch Stichprobenprobleme und eher geringere Rücklaufquoten zu nennen. Weiters ist die soziale Situation der Befragten bei Online-Erhebungen unklar (vgl. Fuchs 2003, S. 20ff).

Online-Fragebogenuntersuchung

Online-Fragebogenuntersuchungen weisen Eigenschaften auf, die sich aus den verschiedenen Vor- und Nachteilen von Online-Befragungen ergeben. Zunächst haben die beiden Merkmale Asynchronität und Alokaliät eine besondere Bedeutung. Dadurch sind zeitunabhängige und ortsunabhängige Befragungsmöglichkeiten realisierbar. Aufgrund der Ortsunabhängigkeit ist die Untersuchungssituation nicht kontrollierbar. Allerdings ist die Durchführung objektiv, weil es keine direkte Interaktion mit der Untersuchungsleitung gibt. Eine weitere Eigenschaft von web-basierten Fragebogenuntersuchungen stellt die automatische Dokumentierbarkeit dar. Hierbei ist es möglich, Untersuchungsdauer sowie Befragungszeitpunkt automatisiert zu protokollieren. Ferner ist noch die Flexibilität, mit der diverse Medientypen verwendet werden können zu nen-

nen. Schließlich spielt die Ökonomie eine entscheidende Rolle, welche bei den Vorteilen schon genauer beschrieben wurde (vgl. Batinic 2003, S. 7f).

Um die teilnehmenden Personen zu rekrutieren, können E-Mail-Adresslisten, Links auf stark frequentierten Internetseiten oder Pop-up-Umfragen, bei denen beim n-ten Zugriff ein neues Fenster erscheint, verwendet werden. Zusätzlich ist auch die Nutzung von Online-Panels möglich. Darunter versteht man eine Liste von Personen, die sich bereit erklärt haben wiederholt an wissenschaftlichen Online-Untersuchungen teilzunehmen (vgl. Batinic 2003, S. 10ff).

Anforderungen an Software zur Gestaltung von Online-Fragebögen

Damit qualitativ hochwertige Online-Fragebögen erstellt werden können, ist es notwendig, dass die verwendete Software einige grundlegende Anforderungen erfüllt. So sollte es etwa möglich sein, eine Fortschrittsanzeige einzufügen. Dies kann durch die Angabe von Seiten oder das Einfügen von Fortschrittsbalken gemacht werden. Zusätzlich sollte das Programm Fragen und Antwortmöglichkeiten rotieren können, um Reihenfolgeeffekte zu vermeiden. Darüber hinaus wäre die Möglichkeit der Filterführung und von Plausibilitätschecks sinnvoll. Außerdem sollte die Software eine Versendemöglichkeit von Einladungen und Erinnerungen bieten. Weiters stellen die Zugangsbeschränkungen mittels Passwort oder die Integration von Multimediaelementen zusätzliche wichtige Bestandteile dar. Ferner sollte es möglich sein, die gewonnenen Daten zu gängigen Statistikprogrammen exportieren zu können. Zudem sollte die Software eine sichere Datenübertragung ermöglichen (vgl. Batinic 2003, S. 10).

Online Interviews

Synchrone Gruppendiskussionen

Online-Interviews und Online-Gruppendiskussionen werden meistens in WWW-Chats durchgeführt. Dabei erfolgt die Kommunikation schriftlich und synchron. Aufgrund der Koordination nehmen maximal zwischen sechs und zehn Probanden teil. Die Beteiligten tippen ihre Beiträge, die auch Hyperlinks als externes Reizmaterial sein können, ein. Durch die Bestätigung mit der Entertaste werden die Meldungen auch für die anderen sichtbar. In der so genannten Nicklist sind die Namen der teilnehmenden Personen aufgelistet. Der WWW-Chat bringt einige medien-spezifische Besonderheiten mit sich. So gibt es hierbei keine nonverbalen Beeinflussungsmöglichkeiten. Außerdem müssen die Gedanken verschriftlicht werden, was häufig zu Pausen im Kommunikationsprozess führt (vgl. Batinic 2003, S. 12ff).

Die Untersuchungsleitung kann den Teilnehmenden ein befristetes Rederecht einräumen oder einzelne Personen sogar auf stumm stellen. Außerdem kann der Zugang auf bestimmte Leute beschränkt bleiben. Zusätzlich bieten einige WWW-Chats die Möglichkeit, Interviewleitfäden hochzuladen. Die Leitung kann daraus passende Fragen aus dem Leitfaden wählen, ohne diese immer neu eintippen zu müssen, was zu einer wesentlichen Verbesserung der Kommunikation führt (vgl. Batinic, 2003 S. 12f).

Im Vergleich mit traditionellen Gruppendiskussionen finden bei Online-Interviews verstärkt Paralleldiskussionen statt. Zudem melden sich die Beteiligten im WWW-Chat öfter zu Wort, obwohl sie weniger Wörter verwenden (vgl. Batinic 2003, S. 13f).

(...)

2.4.3 Projektbestandteile Phase 1

Rund um die Präsentation der interaktiven Kunstwerke bei der Ars Electronica Anfang September 2007:

2.4.3.1 Befragung von 30-40 BesucherInnen in offenen Interviews

Tonbandmitschnitte zu ihrem „Rezeptionserlebnis“ und zum Hintergrund desselben: Kunstwissen, Kunsterfahrungen, sonstiges Kulturverhalten, Soziodemographisches; (organisator. & method. Betreuung: Hochmayr)

2.4.3.2 Beobachtung des Verhaltens der BesucherInnen

Dokumentation teils mittels Videokamera (teilweise auch Beobachtung der bereits befragten Personen) nach einem den konkreten Kunstwerken jeweils angepassten Kategorienschema (organisator. & method. Betreuung: Hochmayr)

2.4.3.3 Tiefeninterviews (face-to-face) mit ausgewählten KünstlerInnen

zum Werk und insbesondere zu den Erwartungen und Intentionen hinsichtlich der Rezeption und des Verhaltens des „Publikums“ sowie zur Biographie als „Interaktive(r) KünstlerIn“ etc. (bei nicht anwesenden KünstlerInnen ein telefonisches Tiefeninterview bzw. per email) (organisator. Betreuung: Kwastek; method. Betreuung: Hochmayr)

2.4.3.4 Gruppendiskussion mit anwesenden KünstlerInnen und ExpertInnen

ev. auch interessierte BesucherInnen, zum Themenbereich „Interaktive Kunst und ihre Rezeption“ (organisator. Betreuung: Kwastek, method. Betreuung: Hochmayr)

2.4.4 Projektbestandteile Phase 2

Nach der Ars Electronica und unter Berücksichtigung der ersten Ergebnisse von Phase 1, Ende Oktober 2007 - Mitte November 2007:

2.4.4.1 Online-Befragung

Im Dunstkreis von Institutionen, die immer wieder (auch) interaktive Kunst präsentieren (Einstieg über die jeweilige homepage und/oder Aufforderung zur Teilnahme über vorhandene email-Verteilerlisten), wie Ars Electronica & AE Center selber, Lentos, OK Offenes Kulturhaus Oberösterreich, MUMOK Wien, auch dt. Kunsthäuser etc., Inhalt: Erfahrungen, Wissen und Einstellungen rund um interaktive Kunst, allgemeine Kunstrezeption, Soziodemographisches (organisator. & method. Betreuung: Mörth, unter Beratung und Unterstützung durch Kwastek)

2.4.4.2 Semi-Delphi-Befragung von ExpertInnen

1 halbstandardisierte Erhebung mittels email-versandtem & ebenso retourniertem Fragebogen; bei ca. 20-25 ExpertInnen im deutschsprachigen Raum zu allgemeinen Fragen der Rezeption interaktiver Kunst und zur Bewertung und Interpretation der bisher erzielten Ergebnisse (organisator. & method. Betreuung: Mörth, unter Beratung und Unterstützung durch Kwastek)

3 THEORETISCHE GRUNDLAGEN INTERAKTIVER KUNST

3.1 Aus kunsthistorischer Sicht¹⁰

3.1.1 Was versteht man unter „Interaktiver Kunst“?

In ihrem Standardwerk zum Thema verwendet die Kunsthistorikerin Söke Dinkla die Bezeichnung 'Interaktive Kunst' für „*Werke, die den Computer einsetzen, um den Rezipienten in eine dialogartige Situation zu involvieren. Interaktion ist [...] das Wechselspiel zwischen Mensch und digitalem Computersystem in Echtzeit.*“ (Dinkla 1997, S. 16)

Als Interaktive Kunst werden demnach solche Arbeiten bezeichnet, die Eingaben per Tastatur, Maus, Touchscreen oder Joystick, oder aber Bewegungen und/oder Geräusche des Teilnehmers registrieren oder prozessieren und darauf durch visuelle Reaktionen in Form von Computergraphik oder Video, Licht oder Maschinenbewegungen und/oder akustische Reaktionen reagieren.

Interaktive Kunst entstand vor dem Hintergrund verschiedener gesellschaftlicher, wissenschaftlicher, technischer und kultureller Entwicklungen des 20. Jahrhunderts: Mit der Institutionalisierung der Soziologie zu Beginn des 20. Jahrhunderts wurde die zwischenmenschliche Interaktion zum wissenschaftlichen Forschungsfeld. Mit der Entstehung der Kybernetik, einer interdisziplinären Theorie von Selbstregulierungs- und Rückkopplungsprozessen rückten Parallelen zwischen technologischen, physiologischen und zwischenmenschlichen Wechselwirkungen in den Fokus des wissenschaftlichen Interesses. Entwicklungen in den Computerwissenschaften erlaubten ab den 1960er Jahren eine Echtzeit-Kommunikation des Menschen mit dem Computer und machten den Weg frei für entsprechende Interfaces. Schlussendlich hatte die Formulierung eines erweiterten Kunstbegriffs in den 1960er Jahren einen Paradigmenwechsel vom **Kunstwerk** zum **Kunsterlebnis** zur Folge – verbunden mit der Forderung nach einer Aktivierung des bisher eher passiven Betrachters, nach seiner Transformation vom Betrachter zum Teilnehmer.¹¹

Erste Arbeiten, die auf digital prozessiertem Feedback basieren¹², entstanden in den 1970er und 1980er Jahren: Der amerikanische Computerwissenschaftler Myron Krueger entwickelte unter der Bezeichnung 'Videoplace' ein System, das Bewegungen der Besucher mittels einer Kamera aufnahm, deren Silhouetten als Computergraphik verfremdete und an die Wand projizierte. In den 80er Jahren entwickelten Künstler wie Lynn Hershman und Grahame Weinbren mithilfe von Laserdisks interaktive Video-Erzählungen, die der Betrachter über Eingabeinterfaces steuern konnte. Vermehrte Aufmerksamkeit in der Öffentlichkeit erlangte die Interaktive Kunst jedoch erst zu Beginn der 1990er Jahre, was sich unter anderem durch die Einrichtung einer Kategorie 'Interaktive Kunst' beim Prix Ars Electronica 1990 und die Eröffnung des Zentrum für Kunst und Medientechnologie in Karlsruhe 1996 manifestierte. Waren die hier ausstellten und von Dinkla als 'Pioniere Interaktiver Kunst' bezeichneten Projekte noch größtenteils für den Ausstellungs- (oder zumindest Innen-)Raum konzipierte, installative Arbeiten¹³, so findet man heute, mit zunehmender Präsenz mobiler Technologien, Interaktive Kunst auch im öffentlichen Raum.

¹⁰ Beitrag von Katja Kwastek

¹¹ Vgl. zusammenfassend Kemp 2003, zur Begriffsgeschichte der Interaktion siehe Kwastek 2008a.

¹² Vorläufer dieser Arbeiten waren einerseits kybernetische Apparaturen, die analoge Technologie einsetzen, andererseits, wie erwähnt, Happening und Aktionskunst, aber auch kinetische Arbeiten. Vgl., zu Frühformen interaktiver Kunst Kwastek 2008b.

¹³ Arbeiten der Kommunikationskunst, sowie später der Netzkunst, werden eher selten als 'interaktive Kunst' bezeichnet, obwohl auch sie zum großen Teil auf der aktiven Teilnahme der Rezipienten beruhen.

Generell kann man feststellen, dass in den meisten Arbeiten der Interaktiven Kunst dem Interaktionsprozess selbst die tragende Rolle im Gesamtkonzept des Werkes zukommt. Die Entscheidung zur Nutzung interaktiver Technologien ist daher nicht eine Auswahl aus verschiedenen möglichen Medien zur Realisierung einer künstlerischen Intention (vergleichbar der Entscheidung ob ein Gemälde in Öl oder Acryl erstellt wird), sondern Interaktivität ist ein zentraler Faktor der Werkintention. So betont Myron Krueger: *“It is the composition of the relationship between action and response that is important. The beauty of the visual and aural response is secondary. Response is the medium!”* (Krueger 1990, S. 86). Und Roy Ascott bestätigt, dass die Ästhetik in diesem transformierenden Werk *„im Verhalten des Betrachters“* liegt (Ascott 1991, S. 26). Ein Ziel des hier dokumentierten Forschungsprojektes ist es, zu untersuchen, inwieweit diese zentrale Funktion des Interaktionsprozesses auch heute noch gültig ist.

3.1.2 Interaktive Kunst aus kunsthistorischer Sicht

Obwohl die Interaktive Kunst inzwischen auf eine über dreißigjährige Geschichte zurückblickt, wird sie von der Kunstgeschichte nach wie vor maximal als exotischer Außenseiter wahrgenommen. Die Ursachen hierfür mögen vielfältig sein, ein wichtiger Grund ist jedoch gerade in der diese Kunstform charakterisierenden Interaktivität selbst zu suchen, zudem in ihrer Technologie-Affinität, die häufig gepaart ist mit einer Selbstpositionierung außerhalb des Kunstkontextes bzw. in Indifferenz zu diesem. Während letzteres die Kunstgeschichte noch nie von einer Beschäftigung mit derartigen Tendenzen abgehalten hat, machen ihr Interaktivität und Technologie-Affinität größere Probleme, sind sie doch mit den geläufigen Kriterien und Methoden des Faches nur schwer zu greifen. Die Nähe zu technologischen Innovationen stellt die für den modernen Kunstbegriff nach wie vor als grundlegend betrachtete Autonomie der Kunst in Frage und mag manche Projekte in die Nähe von ‚angewandter Kunst‘ und Design rücken. Allerdings ist selten ein genauer Gebrauchszweck der Projekte auszumachen und auch das Verhältnis von Form und Funktionalität, das für die Beurteilung angewandter Kunst ausschlaggebend ist, steht keineswegs im Vordergrund interaktiver Kunstprojekte, zumal diese oft bereits in einem eher prototypischen Status ausgestellt werden.

Was die Interaktivität angeht, so ist zu beobachten, dass, obwohl die aktive Einbeziehung des Betrachters und das Aufbrechen des klassischen Werkbegriffs als wegweisendes Charakteristikum der Moderne spätestens seit den 70er Jahren des 20. Jahrhunderts Gegenstand geisteswissenschaftlicher Forschung sind, sich die Kunstgeschichte schwer damit tut, die maschinenvermittelte Interaktion in der digitalen Kunst als eine eigenständige, vom Künstler provozierte ästhetische Erfahrung zu akzeptieren. Gleichzeitig Folge und Grund dieser Einschätzung ist die Tatsache, dass die Kunstgeschichte bislang keine angemessene Methodik entwickelt hat, um sich dieser Projekte anzunehmen:

Eine Analyse interaktiver Kunst aus kunsthistorischer Perspektive wird einen Anknüpfungspunkt zunächst in der Frage nach dem veränderten Werkbegriff zu suchen haben. Immer wieder betont die Forschung zur interaktiven Kunst deren Wurzeln in den künstlerischen Aktivitäten der 60er und 70er Jahre, denen es um ein Aufbrechen traditioneller Werk- und Gattungsbegriffe zu tun war, ausgehend von der bereits in den 1950er Jahren von Marcel Duchamp formulierten Äußerung, dass es die Betrachter seien, die das Werk machen.¹⁴

Nimmt sich die Kunstgeschichte überhaupt interaktiven Kunstprojekten an, so werden sie oft an den an partizipativen Arbeiten der 60er Jahre entwickelten Kriterien gemessen, ohne jedoch zu

¹⁴ Brief von Marcel Duchamp an Jehan Mayoux, 08.03.1956, siehe Daniels 1992, S. 2, S. 2 und 292.

fragen, inwiefern sich denn die Intention der interaktiven Kunst von Werken der Aktionskunst unterscheidet. Eine deutliche und sehr kritische Position bezieht Hans Belting, wenn er konstatiert, dass die Elektronik als Ersatz für die damals geforderte Betrachterpartizipation einen „*perfekten Spielautomatismus*“ geschaffen habe, der „*die experimentelle Freiheit von einst*“ aufhebe und einem „*programmierten Planspiel*“ unterwerfe. Zudem sei Johan Huizingas homo ludens nicht nur die ältere, sondern auch die naivere Rolle, verglichen mit der analytischen Aufmerksamkeit, die in der stillen Betrachtung liege (Belting 1998, S. 464).

Die zuletzt zitierte Äußerung zeigt, dass der Betrachter als gleichberechtigter Teilnehmer an der Werkgenese trotz des spätestens seit Umberto Eco und Lucy Lippard auch in der Wissenschaft thematisierten erweiterten Werkbegriffs noch wenig Widerhall in der kunsthistorischen Theoriebildung gefunden hat. Auch wenn aktuelle Definitionen das Werk als „*konkret gestaltete Form*“ bezeichnen, die „*in direkter Begegnung mit dem Betrachter*“ ihre spezifische Wirkung entfaltet, womit ein Kunstwerk „*jede in Bezugnahme auf den Kunstdiskurs ausgeführte oder ausgesuchte Sache*“ (Löhr 2003, S. 390) sein könne, so wird dennoch implizit davon ausgegangen, dass Ausführung oder Auswahl der ‚Sache‘ durch den Künstler geschehe. Zwar wird die konstitutive Bedeutung eines Betrachters für das Kunstwerk akzeptiert, die Konsequenzen einer aktiven Mitgestaltungsfunktion des Betrachters für den kunsthistorischen Werkbegriff werden jedoch allzu oft ignoriert.

Es ist das Verdienst der partizipativen und interaktiven Kunst, die Kunstgeschichte geradezu provokativ dazu aufgefordert zu haben, den theoretisch bereits formulierten neuen Werkbegriff mit ihrer Methodik der Werkanalyse in fruchtbaren Austausch zu bringen. Die interaktive Kunst fordert eine prozessästhetische Analyse regelrecht heraus, da das Werk ohne den Prozess der Rezeption nicht existiert.

Damit ist jedoch die Frage, wie diese prozessästhetische Analyse konkret verfahren sollte, noch nicht beantwortet. Von künstlerischer Seite wird sogar gerade die Schwierigkeit einer kunsthistorischen Interpretation interaktiver Kunst als Beweggrund für ihre Herstellung angeführt. So betont Myron Krueger: „*Oddly, art history, art criticism, and art appreciation are among the deterrents to experiencing art.*“ „*Therefore, there is a place for a medium that can resist interpretation. An artificial reality can take steps to individualize responses and the thwart analysis. If each person has a different experience, each will experience less pressure to arrive at the 'right' interpretation.*“ (Krueger 1990, S. 85)

Auch wenn die Notwendigkeit der einen, richtigen Interpretation von Seiten der wissenschaftlichen Kunstgeschichte keineswegs mehr verfochten wird, kann man die Erwartung derselben auf Seiten vieler Betrachter nach wie vor beobachten. Insofern sollte es gerade Aufgabe der Kunstgeschichte sein, durch eine stärkere Thematisierung und methodologische Erforschung multipler Rezeptions- und Interpretationsweisen dem Ruf nach der einen, richtigen Bedeutung entgegenzuwirken. Hier kann – wie von Krueger betont – die interaktive Kunst eine wichtige Rolle spielen.

Die generelle Bedeutung der Rezeption für die Analyse von Kunst wurde zunächst in den Literaturwissenschaften erkannt: Hans Robert Jauss, einer der Begründer der literaturwissenschaftlichen Rezeptionsästhetik, bezeichnet „*das genießende Verhalten, das Kunst auslöst und ermöglicht*“ als ästhetische Urerfahrung, die nicht ausgeklammert werden dürfe, sondern wieder Gegenstand theoretischer Reflexion werden müsse (Jauss 1996, S. 16).

Dem Hamburger Kunsthistoriker Wolfgang Kemp kommt der Verdienst zu, die Bedeutung der Rezeptionsästhetik für die Kunstgeschichte erkannt und rezeptionsästhetische Analysen zu einer kunsthistorischen Methode entwickelt zu haben. Als Grundlagen dieser Methode betont er

die Annahme eines dialogischen Verhältnisses von Werk und Betrachter, einer versuchten Vorwegnahme oder Einbeziehung der Betrachtersituation und -reaktion durch die Künstler sowie den historisch bedingten und schon aus diesem Grund sich stetig wandelnden Charakter der Rezeption. Während er seine ausführlichen Analysen auf diesem Gebiet vor allem an der Kunst des 19. Jahrhunderts durchgeführt hat, geht er in einem Mitte der 90er Jahre veröffentlichten Beitrag auch auf die Rezeptionstheorie der zeitgenössischen Kunst ein, wobei er gerade die interaktive und partizipative Medienkunst eher als eine Einschränkung denn als eine offene dialogische Beziehung zum Betrachter interpretiert. Für ihn muss eine vollständig offene Rezeptionssituation dem Betrachter einen „*innengesteuerten, mentalen*“ Dialog ermöglichen, der in der interaktiven Kunst durch programmierte „*Scheinalternativen*“ der Rezeption extrem eingeschränkt werde (Kemp 1996, S. 20). Diese These ist der bereits weiter oben zitierten Meinung Hans Beltings vergleichbar und unterliegt auch der gleichen Grundannahme vom Werk als vom Betrachter unabhängig bestehenden Objekt.

Kemp macht deutlich, dass es ihm in der Rezeptionsästhetik nicht um „Rezipientenforschung“ gehe, er sei „*an den Mitteln interessiert, die dieses dialogische Verhältnis [d.i. von Werk und Betrachter] auslösen und beschäftigen*“ (Kemp 2003, S. 54). Er will somit analysieren, inwieweit der Künstler durch sein Werk die Rezeption des Betrachters zu lenken sucht. Er betont selbst: „*Der berühmte implizite Betrachter [...] ist ein Konstrukt der Forschung*“ (ibid.).

Damit bleibt er der traditionellen kunsthistorischen Methodik verhaftet, die ihre Analysen auf Werkbeobachtungen durch die Wissenschaftler selbst gründet. Dazu wird Kontextforschung betrieben, was in der Analyse historischer Arbeiten den Rückgriff auf Quellen aus der Entstehungszeit zur Rekonstruktion von zeitgenössischen Symbolsystemen und gesellschaftlichen Bedingtheiten bedeutet. In der zeitgenössischen Kunst ist eine direkte Befragung des Künstlers bzw. die Einbeziehungen von schriftlichen Äußerungen der Künstler üblich. Beides dient einer Rekonstruktion der vom Künstler intendierten Bedeutung der Arbeit, die meist als bestimmbar angenommen wird.

Eine derartige Analyse der künstlerischen Intention ist auch bezüglich Interaktiver Kunst durchaus gewinnbringend: auch wenn das eigentliche Werk erst durch die Handlung des Betrachters realisiert wird, so ist seine Realisierung doch von dem vom Künstler konzipierten Angebot abhängig. Daher ist zunächst zu fragen, mit welchen Mitteln der Künstler das Interaktionsangebot gestaltet, den Rezipienten zur Interaktion motiviert, diese in Bahnen lenkt.

Während diese Fragen durch die aktive Rolle besonders der Medienkünstler in ihrer eigenen Kunstgeschichtsschreibung, sowie durch von Seiten der Kunstgeschichte durchgeführte Interviews durchaus Eingang in die kunstwissenschaftliche Forschung gefunden haben, ist die Frage nach der respektiven Realisierung dieses Rezeptionsangebotes komplexer. Soll die Interaktivität als konstitutiver Faktor der Werkgenese umfassend analysiert werden, ist neben der vom Künstler intendierten Rezeption eine Erforschung des Interaktionsprozesses selbst notwendig, die nur über eine nähere Betrachtung der Rezipientenhandlung möglich ist. Die Kunstgeschichte muss dann fragen, ob und inwieweit die ästhetische Qualität dieser Rezeption beschreibbar oder gar generalisierbar ist.

Impliziert dies jedoch die Notwendigkeit einer Abkehr von der alleinigen Fundierung von Forschungsergebnissen auf die exemplarische Rezeption des jeweiligen Wissenschaftlers (kombiniert mit Kontextforschung oder Künstlerinterviews), hin zu einer Einbeziehung von Rezipientenforschung, gerät die kunstwissenschaftliche Methodik an ihre Grenzen. Hier erscheint es geraten, sich für Maßnahmen der Erforschung von Rezipientenverhalten und -wahrnehmung an die Soziologie zu wenden, die eine entsprechende Methodik vorhält.

3.1.3 Eine Annäherung an Interaktive Kunst

David Rokeby

Transforming Mirrors: Subjectivity and Control in Interactive Media

In seinem Aufsatz „Transforming Mirrors: Subjectivity and Control in Interactive Media“ beschäftigt sich der Kanadier David Rokeby mit den Funktionen und der Wirkung interaktiver Kunstwerke. Er bedient sich einiger Metaphern, zunächst der Navigation und der Entdeckung, um schließlich zur Metapher des Spiegels zu gelangen. Rokeby argumentiert, dass interaktive Medien wie ein Spiegel das reflektieren, was sie als Input bekommen. Die Eingaben werden allerdings nicht pur und unverändert zurückgegeben – die Gestalt und Form des Gespiegelten wird verändert. Diese Art von Spiegel nennt Rokeby „transforming mirror“.

Als Beispiel für einen „transforming mirror“ führt David Rokeby seine eigene Arbeit „Very Nervous System“ an. Dabei werden die Bewegungen eines Rezipienten bzw. einer Rezipientin mit einer Kamera aufgezeichnet und durch ein Computerprogramm in Töne umgewandelt. In dieser Umwandlung des Inputs (Bewegung in Ton) liegt der „transforming mirror“.

Im letzten Abschnitt seines Aufsatzes beschäftigt sich Rokeby mit dem verantwortungsvollen Umgang mit den neuen, interaktiven Technologien. So könne zum Beispiel eine Technologie, die Menschen weltweit auf eine bislang nie da gewesene Art vernetzt, andererseits zur Isolation führen. Er fordert die Künstler des Genres „Interaktiver Kunst“ auf, sich ihrer Verantwortung auf diesem Gebiet bewusst zu werden. Da sie sich an der Kreuzung zwischen Kultur und Technologie befänden, hätten sie die Möglichkeit, sich entscheidend zu diesem Diskurs beizutragen.

Das Potential interaktiver Medien sei enorm, jedoch müsse damit verantwortungsvoll umgegangen werden. Hier schreibt Rokeby den „interactive artists“ eine wichtige Rolle zu. Ihre Rolle sei zwar die Forschung, gleichzeitig müssten sie aber die Technologien, die sie verwenden, auch hinterfragen.

3.2 Der soziologische Blickwinkel

3.2.1 Einführung in die wichtigsten Themenbereiche der empirischen Kunstsoziologie¹⁵

Die Existenz eines Kunstwerkes berechtigt sich nach einer weit verbreiteten Meinung durch dessen Aufgabe, eine soziale Aktion hervorzurufen, „dass der Betrachter bei ihm verweilt, nicht dass er es bewältigt oder erforscht“ (H. Kuhn 1960, S. 27). Weiterführend besteht in der empirischen Kunstsoziologie die Überlegung, dass das Kunsterlebnis in den Mittelpunkt rückt und sich somit die Annahme ergibt, dass ein Kunstwerk für den Rezipienten zu erreichen beziehungsweise zu erfassen sei.

Nach M. Kaplan vorgelegte Typologien zur Praktik des Kunsterlebnisses enthalten zwei Ansätze die in der Betrachtung der Interaktiven Kunst eine bedeutsame Rolle einnehmen. Zu einem ist das das Kollektiverlebnis, bei welchem sich die Individuen näher mit ihrer Gruppe verbinden und zum anderen das Symbolerlebnis, bei welchem Kunst als eine Idee oder soziale Beziehung wirkt.

In Bezug auf die vorhin erwähnte Funktion der sozialen Aktion, beziehungsweise des sozialen Prozesses, impliziert das Kunsterlebnis die darin enthaltene Reziprozität. Durch den Einfluss des Kunsterlebens auf den Kunstschaffenden oder der Gruppe der Rezipienten und den Einfluss des Künstlers oder der Rezipienten auf das Kunsterlebnis (daher auch umgekehrt), wird der Kunstprozess als ein totaler Prozess angesehen. (Silbermann 1986, S. 38f)

Der totale Kunstprozess: Die Kunstsoziologie geht davon aus, dass die verschiedenen Künste und ihre jeweiligen zusammenhängenden Erlebnisse einen fortlaufenden sozialen Prozess darstellen, welcher durch eine wechselseitige Beziehung von Künstler und seinem sozi-kulturellen Umfeld gekennzeichnet ist, sich dies auf das Kunstwerk auswirkt und rückkoppelnd von seinem soziokulturellen Umfeld empfangen wird und auf dieses reagiert. Der totale Kunstprozess, wie er von Alphons Silbermann bezeichnet wird, spiegelt sich daher in den Interaktionen und Interdependenzen von Künstlern, Kunstwerk und Kunstpublikum wider. Silbermann beschreibt die Erforschung des Künstlers als primären Aspekt der empirischen Kunstsoziologie. Dieses Interesse umfasst unter anderem die soziale Herkunft, den Wohnort, Lebensstil, die sozialen Kontakte und die Arbeitsgewohnheiten der Kunstschaffenden. Die „soziologische Erkenntnis des Kunstwerks“ [Silbermann, Alphons: 186, S. 46] nimmt den zweiten Platz ein – es stellt sich die Frage nach der sozialen und objektiven Aktion, daher der sozio-künstlerischen Handlungsweise. (vgl. Silbermann 1986, S. 45 ff)

Ausgehend von diesen theoretischen Annahmen der empirischen Kunstsoziologie kommen wir nun zur Betrachtungsweise des Kunstrezipienten. Dieser Bereich der Forschung führt zu Erkenntnissen über individuelles und gemeinschaftliches Verhalten beim Kunstkonsum und die Beweggründe und Verhaltensmuster die eben bei diesem konsumieren von Kunst eine wesentliche Rolle spielen.

Zum einem steht im Blickpunkt der Betrachtung die struktur-funktionalistische Analyse, die sich aus der Notwendigkeit ergibt, dass die gesellschaftsgebundenen Künste sich durch Interaktion, Interrelation und Interdependenzen ergeben und nicht etwa in einem leeren Raum agieren. Sie rufen Aktivität und Aktion der sozio-künstlerischen Gruppen und deren Mitgliedern hervor, „was ihnen überhaupt erst ermöglicht, als Einzelne oder als Ganzes zu „funktionieren““. (Silbermann 1986, S. 50)

¹⁵ Referat Humer, Moosbrugger, Theinschnack: Theoretische Verankerung des Themenbereiches. 2007

Soziale Tatsachen sind nie zweckfrei; dies ist auch in der Kunst nicht anders und genau deshalb steht am Ende der Rezipient und die Wirkung des Kunstwerks tritt in den Vordergrund. Die Wirkungen die sich ergeben, können erst erfasst werden, wenn die Kunst einen „funktionalen Gehalt“ (Silbermann 1986, S. 83) aufweist. Es wird dabei oft von gesellschafts-politischen oder sozialen Funktionen gesprochen.

Durch die Soziologie standen diese vorherrschenden Meinungen über die Funktionen der Kunst in einer Veränderung. Man erkannte, dass sich das Werk des Künstlers in einem sozialen Kontext manifestiert und das Vorhandensein eines Kollektivbewusstseins nicht zu leugnen ist. Dieses Kollektivbewusstsein wirkte bereits vor der Schaffung eines Kunstwerks in dem Künstler, da auch dieser aus einem sozialen Milieu stammt. Daraus ergibt sich wiederum die Tatsache, dass das Werk nicht aus dem Nichts heraus geschaffen wird, sondern das Produkt mehrerer Vorgänge ist. (vgl. Silbermann 1986, S. 87)

Ein ebenfalls wichtiger Bestandteil der empirischen Kunstforschung bezieht sich auf den Kunstgeschmack und dessen Kontrolle. *De gustibus non disputandum es* – Geschmack ist unbestreitbar. „Denn über Geschmack lässt sich in der Tat nicht streiten. Nur wenn er sich einmal entwickelt hat, wird er irrational und entzieht sich rationaler Verteidigung oder Rechtfertigung.“ (Mueller 1963, S. 113)

Bourdieu wies in seinem Aufsatz über „Kulturelle und soziale Reproduktion“ darauf hin, dass es einer gewissen „Begabung“ bedarf, um ein Kunstwerk erfassen und verstehen zu können. Jedoch wird heute von dieser Position abgesehen. Vielmehr ging es in der Diskussion der letzten Jahrzehnte um das so genannte Schwellenhindernis. Diese allgemeine Auffassung des Schwellenhindernisses handelt nicht nur von dem Zustand, dass ein gewisses Milieu gewisse Kunsterfahrungen nicht machen will, sondern auch davon, dass es die „soziale Kontrolle“ durch die „Eigengruppe“ gibt und dies einen so genannten Widerstand ausübt, dem Wunsch gegenüber bestimmte Kunst konsumieren zu wollen. (vgl. Kapner 1982, S. 38)

Das Vermögen Kunst wahrzunehmen, wurde laut Alphons Silbermann als eine rein geistige beziehungsweise gefühlsmäßige Konstellation angesehen. Jedoch entstehen hierbei Werturteile, welche die Entwicklung der Kunst einschränken und bestimmte soziale Milieus diskriminieren.

Die „Sozialisierung des Geschmacks“ (Riesmann 1958, S. 89) wird herbeigeführt durch den Prozess funktionaler Interaktion, der angefangen bei der Gestaltung, bis hin zur Verbreitung und Anpassung führt; denn der künstlerische Geschmack ist sozial bedingt und wandelt sich innerhalb des soziokulturellen Lebens. Er ist laut Mueller und Hevner weder persönlich, noch privat, noch subjektiv. (vgl. Silbermann 1986, S. 109 f)

Eine weitere Betrachtungsweise führt zum Begriff der künstlerischen Verhaltensweise. Silbermann nennt hierbei die „bezugskräftigen Handlungsweisen in einer gegebenen Situation“. Visuelles und Auditives Kunsterlebnis geht einher mit der Begegnung Individuum und Kollektiv, woraus aktuelles Verhalten entsteht, dass es zu untersuchen gilt. Das Verhalten der Rezipienten spielt dabei eine übergeordnete Rolle, aus dem einfachen Grunde, dass im Endeffekt das Kunsterlebnis nur so lange als solches zu verstehen ist, solange es Wirkungen hervorzurufen vermag. Bei Abwendung des Rezipienten löst sich der soziokulturelle Prozess des Kunsterlebnisses auf. (vgl. Silbermann 1986, S. 154 ff)

Bei der interaktiven Kunst im Speziellen, kann man bei vielen Werken auch von einem Kollektivverhalten bei der Konsumtion sprechen, da der Rezipient meist mit weiteren Individuen in Kontakt tritt um so das Werk zu „erfahren“. Es ist unserer modernen Gesellschaft zu verdan-

ken, dass es möglich geworden ist, „ein wie immer geartetes Kunstwerk so zu lenken, dass es von der Masse konsumiert werden kann, ohne dass dadurch der Konsum durch den Einzelnen unterbunden werden würde.“ (Silbermann 1986, S. 167)

Als letzte Konsequenz entscheidet das Kunstpublikum darüber, wie das Kunsterlebnis zu konsumieren sei; denn die Präsenz eines Kunsterlebnisses ergibt sich aus der Möglichkeit der Diskussion darüber.

3.2.2 Elemente zu einer soziologischen Theorie der Kunstwahrnehmung

„Jede Betrachtung von Kunstwerken enthält eine bewusste oder unbewusste Dekodierung“ (Bourdieu, S. 307): Ein unmittelbares Verständnis eines Kunstwerkes ist nur möglich, sofern der oder die BetrachterIn über den notwendigen *kulturellen Schlüssel* zur Dekodierung des Werkes verfügt und dieser mit jenem, dem Werk zugrunde liegenden Code übereinstimmt. Ist diese Voraussetzung nicht erfüllt, kommt es aufgrund eines falsch gewählten Schlüssels zu Missverständnissen/Fehlinterpretationen. Wahrnehmung, welche keinen Code miteinschließt, durch einen solchen unbewusst gefiltert wird, existiert nicht. Wenn kein adäquater Code zur Entschlüsselung der *fremden Welt* des Kunstwerkes vorhanden ist, werden die aufgenommenen Eindrücke doch zumindest durch jene Wahrnehmungsmuster kategorisiert und verarbeitet, die auch im Alltag Anwendung finden. „Deshalb neigen die ungebildeten Betrachter unserer Gesellschaften so sehr dazu, eine 'realistische Darstellung' zu fordern, da sie über keine spezifischen Wahrnehmungskategorien verfügen und daher auf die tradierten Kunstwerke keinen anderen als den Schlüssel anwenden können, mit dessen Hilfe sie die Gegenstände ihres täglichen Umgangs als sinnvoll begreifen“ (Bourdieu, S. 309).

Der jeweils zur Anwendung kommende Schlüssel, ist nur einer unter mehreren möglichen. Dieser wird durch bewusste oder unbewusste, institutionalisierte oder nicht institutionalisierte Erziehung erworben und aus diesem Kontext heraus in seiner Anwendung als *natürlich* gesehen. Jene „(...) die die Brillen der Bildung tragen und die gerade das nicht sehen was ihnen zu sehen ermöglicht, und ebenso wenig sehen, dass sie nicht sehen könnten, nähme man ihnen, was ihnen erst zu sehen erlaubt“ (Heidegger 1984, S. 163, zit. nach Bourdieu, S. 310). Die Wahrnehmung von Kunst ist so gesehen vermittelte Entschlüsselung. Übersteigt die vom Werk gebotene Information die Entschlüsselungsfähigkeit des Betrachters gelingt es diesem nicht das Kunstwerk zu dekodieren. Es geht ihm wie dem Ethnologen, der an einem Ritual einer fremden Gesellschaft teilnimmt, zu dessen Verständnis ihm der Schlüssel fehlt. Wissenschaftliche Betrachtung in diesem Kontext schließt das Wissen um die Möglichkeiten der Betrachtung mit ein und ermöglicht somit Verständnis – der/die Betrachterin weiß um seine Situation. (vgl. Bourdieu, S. 310f).

„Ein jeder Akt der Entschlüsselung bedient sich eines mehr oder weniger komplexen und mehr oder weniger vollständig verfügbaren Codes“ (Bourdieu, S. 311). Je nach Interpretationsschlüssel vermag ein Kunstwerk Bedeutungen unterschiedlicher Niveaus zu liefern. Jedes kulturelle Produkt kann somit auf verschiedene Arten und Weisen wahrgenommen/verstanden werden. Wer nicht über das nötige Rüstzeug verfügt, wird dem Kunstwerk Kategorien und Werte aus dem alltäglichen Leben zuordnen müssen. Die Wahrnehmung wird beim *ästhetischen Erlebnis* stehen bleiben (schön, bunt usw.). Wer hingegen über die notwendigen Schlüssel verfügt, dass Kunstwerk somit angemessen entschlüsseln kann, kommt zum *gebildeten Genuss* (Symbolik, Botschaft etc.). Das Kunstwerk als symbolisches Gut existiert nur für diejenigen, welche in der Lage sind es sich *anzueignen* (vgl. Bourdieu, S. 311ff).

So gesehen hängt die Lesbarkeit eines Kunstwerkes von der Distanz zwischen dem *Emissionsniveau* (dem vom Werk geforderten Code) und dem *Rezeptionsniveau* (dem vom jeweiligen Individuum beherrschten Code) ab. Jedes Individuum besitzt die Fähigkeit Informationen aufzunehmen. Überschreitet jedoch die dem Kunstwerk inhärente Information die Auffassungsgabe zeigt das überforderte Individuum für gewöhnlich kein Interesse am Kunstwerk. Die Lesbarkeit kann dadurch erhöht werden, indem das Emissionsniveau vermindert wird, mit dem Kunstwerk zugleich der notwendige Code zur Entschlüsselung geliefert wird (Informationsblätter) (vgl. Bourdieu, S. 317ff).

„Da das Werk als Kunstwerk nur in dem Maße existiert, in dem es wahrgenommen, d. h. Entschlüsselt wird, wird der Genuss, der sich aus dieser Wahrnehmung ergibt – mag es sich um den eigentümlichen ästhetischen Genuss oder um indirektere Privilegien, wie den Hauch von Exklusivität, den er verschafft, handeln – nur denjenigen zuteil, die in der Lage sind, sich die Werke anzueignen“ (Bourdieu, S. 321). Nur wer über den nötigen Code verfügt, misst dem Werk überhaupt Bedeutung bei. Nur wer, sei es durch die sozioökonomische, - kulturelle Herkunft oder die Schule, einen oder mehrere Schlüssel geliefert bekommt wird das Bedürfnis verspüren sich kulturelle Güter anzueignen. Durch wiederholte Beschäftigung mit solchen Gütern, wird die Verinnerlichung der Regeln, nach denen jene konzipiert sind, gefördert (vgl. Bourdieu, S. 321ff).

(...)

3.2.3 Kunstpublikum und Kunstrezeption

Museen, Ausstellungseinrichtungen etc. nehmen in ihrer Rolle als Vermittler zwischen Kunst und Gesellschaft eine wichtige Position ein. Über diese Institutionen verläuft ein wichtiger Teil der Kommunikation eben zwischen Kunst und Gesellschaft. Neben der Aufgabe der Vermittlung werden diesen kulturellen Institutionen auch die Aufgaben sammeln, bewahren und forschen zugeschrieben. Gegen Ende des 19. Jahrhunderts begannen Museen „ihre Sammel- und Ausstellungspolitik auf Gegenwartskunst zu erweitern und nicht allein Sammlungen alter Meister zu präsentieren“ (Klein, S. 337). Aufgrund der sachlichen und fachlichen Kompetenz ihres Personals wurden sie somit im Laufe der Zeit zu „Foren öffentlicher Legitimation künstlerischer Qualität“ (Klein, S. 337). Die Ausstellung von Werken eines Künstlers in einem *bedeutenden* Museum, macht den Künstler selbst zu einem/einer *bedeutenden KünstlerIn* (vgl. Klein, S. 337).

„Angesichts der im Laufe der Jahrzehnte zunehmenden Abstraktion der Kunstwerke, deren Wahrnehmungsbedingungen und Gefallen in immer größere Distanz zu Alltag und Massengeschmack gerieten, was Museen moderner Kunst zur Übernahme neuer didaktisch-pädagogischen Aufgaben herausforderte“ (Klein, S. 338). Museen kommt also des weiteren auch eine Bildungsfunktion zu (Museen als *Volksbildungsstätten* – Konferenz der *Zentralstelle für Arbeiter-Wohlfahrtseinrichtungen*, Mannheim 1903) (vgl. Klein, S. 338f).

3.2.3.1 Besuchermotivation – Warum besuchen Menschen Museen?

Die einfachste Antwort auf diese Frage ist: *um Kunstwerke zu betrachten*. Der Besuch stellt sich entweder als Handlung dar, „die ihren Sinn in ästhetischer Erbauung, Bereicherung oder mit der Rezeption von Kunst verbundener Unterhaltung selbst findet. Oder dieses Handeln ist intentional in einen kognitiven Rahmen eingebunden, sich über Kunst einer bestimmten Richtung, (...)

zu informieren und eine Meinung zu bilden¹⁶. Mehrheitlich erfolgen die Besuche in Begleitung. Zusätzlich zu den individuellen Beweggründen spielen also auch soziale und kommunikative Aspekte eine Rolle. Die meisten Museumsbesuche erfolgen spontan und kurz entschlossen. Ein durchschnittlicher Besucher eines Kunstmuseums verweilt etwa eine Stunde in der Einrichtung. In Technik-, Naturkundemuseen etc. ist die Verweilzeit beträchtlich höher, da unterhaltendes Beiwerk, wie Inszenierungen, interaktive Installationen usw. zu längerer Beschäftigung mit dem Werk einladen. In einem Kunstmuseum, welche selten wegen eines einzigen oder ein paar wenigen Bildern besucht werden, sondern eher die Ausstellung als *Paket* interessiert, widmet der/die BetrachterIn jedem Ausstellungsstück durchschnittlich 10 Sekunden. „Die Bilder konkurrieren miteinander um Aufmerksamkeit“ (Klein, S. 352). Dieser Rezeptionsstil wird als kulturelles window-shopping bezeichnet (vgl. Klein, S. 349ff).

Traditionelle Kunstmuseen offerieren Werke, die reine *Schauobjekte* sind. Rein die *Sehfähigkeit* des Betrachters wird angesprochen. Museen der *neuen Art* hingegen, versuchen das Publikum zur aktiven Teilnahme anzuregen. Installationen der Medienkunst setzen oft eine aktive Partizipation voraus. „Indem der Besucher als 'Nutzer' von den materialen Werkzeugen zur Erzeugung medialer Kreationen entweder allein, im Wechselspiel oder gemeinsam mit Anderen Gebrauch macht, indem er 'mitten im Kunstwerk agiert', wird er sichtbar für andere Besucher zum gestaltenden Subjekt aktiver Rezeption (...). Der mitspielende Besucher als Akteur auf einer Bühne spaltet das Publikum in eine aktive und eine passive Teilmenge auf“ (Klein, S. 353). Eine Verbindung von Kunst und *Spiel* wird angesteuert (vgl. Klein, S. 352f).

3.2.3.2 Wahrnehmungsformen und didaktische Angebote

Nach Bourdieu ist „die Wahrnehmung von Kunstwerken (...) vermittelte Entschlüsselung. Was man mangels Kompetenz nicht abnehmen kann, existiert für den betreffenden Betrachter nicht. Das Kunstwerk liefert Bedeutungen unterschiedlicher Niveaus je nach angewendetem Interpretationsschlüssel. (...) Das Kunstwerk im Sinne eines symbolischen Gutes existiert als Kunstwerk überhaupt nur für denjenigen, der die Mittel besitzt, es sich anzueignen, d. h. Es zu entschlüsseln“ (zit. nach Klein, S. 354). Eine Schlüsselfrage der gegenwärtigen Kunstvermittlung ist die Frage nach dem „Verhältnis unverstellten Bildbetrachtens und dafür wünschenswerter 'Seehilfen“ (Klein, S. 353). Nach Göthe: „Man sieht nur was man weiß“ vs. Paul Valery: „Sehen heißt, den Namen einer Sache, die man sieht, vergessen“ (vgl. Klein, S. 353f).

Wesentliches Argument für die Bereitstellung von Seh-/Informationshilfen für den Betrachter ist, dass Laien eher selten einen spontanen Zugang zu expressiven Eigenschaften von Werken finden. Die Gegenseite sieht darin allerdings eine „Verstellung der Chance zu eigener Erfahrung“ (Klein, S. 355), eine bevormundende Pädagogisierung, eine „Zerstörung der künstlerischen Eigenwelt und -werte“ (Klein, S. 354). Es stellt sich die Frage, inwieweit der/die BetrachterIn durch angebotene Dekodierhilfen, die natürlich ignoriert werden können, bereits im Zugang zum Werk beeinflusst wird. Es besteht die Forderung nach der Verlagerung von einer einführenden Vorbereitung hin zu einer anregenden Nachbereitung (Nachbereitungsinseln – Treffpunkt für Gespräche nach dem Besuch). „So, wie man nach einem 'berauschenden Konzert' oder einen 'aufwühlenden Film' ein Bedürfnis nach Austausch von Empfindungen, Diskussionen oder zu nachgehender Information verspürt, ist aus ex post-Gesprächen mit Ausstellungsbesuchern deren angeregte Aufnahme- und Kommunikationsbereitschaft bekannt“ (Klein, S. 355).

¹⁶ MultiMediale in Karlsruhe: „nur jeder Zweite hatte bei dem Besuch das Empfinden eines 'Kunsterlebnisses', lediglich ein Drittel verließ die Ausstellung rundum zufrieden, die Hälfte sprach von 'teils-teils' und 16 % waren eher enttäuscht“ (Klein, S. 351).

3.3 Empirische Erfassung der Rezeption von Interaktiver Kunst und soziologische Literatur

Nachfolgende Studien lieferten uns nähere Informationen zu den gesammelten Ideen und Hypothesen sowie zusätzliche, für das Forschungsprojekt interessante Dimensionen:

3.3.1.1 C.E. Beryl Graham

C. E. Beryl Graham: A Study of Audience Relationships with Interactive Computer-Based Visual Artworks in Gallery Settings, through Observation, Art Practice, and Curation, Dissertation, July 1997; The University of Sunderland

Gegenstand der Studie

Gegenstand der 1997 durchgeführten Studie waren Beobachtungen über das Rezeptionsverhalten von zeitgenössischer interaktiver computerbasierter Kunst, die in einem konventionellen Galerieumfeld präsentiert wurde.

Der Forschung liegt eine Reihe von präsentierten interaktiven Arbeiten zugrunde. Anhand dieser Arbeiten werden einerseits die Beziehung zwischen Kunstwerk und seinem Betrachter analysiert sowie die bestehende Segmentierung über Arten und Intensität interaktiver Kunst beleuchtet.

Die Fallstudien zeigen Muster der Nutzung auf wie z.B. Dauer nach Geschlecht, vergleichen kollektive Nutzung mit Einzelnutzung und behandeln den Einfluss von Einschüchterung und sozialer Interaktion auf die Rezeption interaktiver Kunst.

Hauptanliegen der Studie war die Erarbeitung praktischer Aspekte für Museums- bzw. GalerieleiterInnen und KünstlerInnen durch Beobachtung und Analyse des Betrachterverhaltens.

Zentrale Fragen

Folgende zentrale Fragestellungen standen im Zentrum der Studie:

- Wie können unterschiedliche Arten und Ziele von Interaktivität spezifiziert werden?
- Ist interaktive Kunst notwendigerweise eine individuelle auf eine Person fokussierte Kunstform?
- Wie wird mit mangelndem Wissen, mangelnder visueller Freude oder Schüchternheit umgegangen?

Struktur der Studie

Die Studie ist inhaltlich wie folgt aufgebaut:

- Entwicklungsgeschichte, Struktur, Arten, und Intensität interaktiver computer-basierter Kunst (Chapter 2-4)
- Case Studies einiger zeitgenössischer computerbasierter Kunstwerke (Chapter 5-6), Beobachtung und Befragung
- practice-based development, Prozess des Gestaltens, Testens und Analysierens, Unterschiede zwischen individueller und kollektiver Nutzung (Chapter 7)

Ausgewählte Aspekte

In Bezug auf die Themenstellung unseres Forschungsprojektes erschienen uns folgende Aspekte der Studie bemerkenswert:

- Kulturelle Bedeutung der Galerie:
Galerien an sich sind elitär und folgen einer „no-touch“-Tradition
- Jede Art der Auswertung oder Beurteilung in einer Galerie hat eine politische Dimension
- Computer-Software, die bei interaktiver computerbasierter Kunst eingesetzt wurde, wurde im Hinblick auf unterschiedliche Nutzungsverhalten evaluiert.

Methodik – eine Auswahl

Folgende Beobachtungsmethoden und -ergebnisse erschienen uns in Zusammenhang mit unserem Forschungsprojekt interessant:

Educational multimedia evaluation

Getestet wurden Theorien unterschiedlichen Lernverhaltens („Serealists“ vs. „Holists“) in Zusammenhang mit unterschiedlichen Mustern der Softwarenutzung. Dabei wurden unterschiedliche Ziele zwischen Kunst und Lernen festgestellt.

Die Tests wurden unter kontrollierten Rahmenbedingungen durchgeführt und die Reaktionen durch Aufzeichnungen von Maus- und Keyboard-Aktivitäten sowie Videos festgehalten. Dabei sollte der User bei der Anwendung laut sprechen.

Die Untersuchung brachte Richtlinien für die Gestaltung von Screens, Farben und Symbolen hervor.

Museum exhibit evaluation

„Museum exhibit evaluation“ ist die Abtestung interaktiver Ausstellungsstücke in Galerien und Museen innerhalb eines zeitlich limitierten Programms. Bei der Auseinandersetzung mit dem Kunstwerk erwarten die Besucher eine Reaktion. Wenn diese ausbleibt, geht der Besucher weiter.

Das Ergebnis dieser Studie besagt, dass nur ein kleiner Prozentsatz der RezipientInnen die Kunstwerke ohne Beobachtungsmöglichkeit probiert. Der Autor verweist in diesem Zusammenhang auf zahlreiche weitere inhaltliche Diskussionen bzw. Beobachtungsberichte, z.B. von Beer, 1987; Loomies, 1973; Melton, 1992; Wittlin, 1971; McManus, 1987, 1989, 1993; Mellor 1991; Bearman, 1993; Beardon, 1993

Cognitive Applications (1992)

Diese Untersuchung wurde in der Micro Gallery, einer Spezialabteilung der National Gallery in London durchgeführt. Dabei wurden hauptsächlich Fragebögen und nur in geringem Maß Beobachtungen eingesetzt. Untersucht wurde die Nutzung von Software auf insgesamt 12 Terminals.

Die Untersuchung ergab, dass die Terminals sowohl alleine als auch paarweise genutzt wurden. Auf der Suche nach Spezialinformationen zeigen die Besucher einen hohen Aktivierungsgrad und eine durchschnittliche Verweildauer von 23 Minuten.

The Launch Pad at Science Museum

Ausstellungswerke mit unterschiedlichsten Charakteristiken wurden mittels Beobachtung und Fragebögen untersucht (Mitchell and Bicknell's, 1994):

Das Ergebnis zeigte, dass unterhaltsame Arbeiten eine höhere Anziehungskraft und Bindungsdauer aufweisen und die soziale Interaktion fördern. Ein Lesen von Beschreibungen wurde nicht festgestellt. Technologiebasierte Ausstellungswerke wiesen eine höhere Anzahl an Interaktionen auf.

Stevenson's (1993, 1994) Forschung beschäftigte sich mit Kindergruppen, wobei die erinnerten Inhalte als Messgröße dienten. Als Methoden kamen Beobachtung, Fragebögen und strukturierte Interviews zum Einsatz. Die Ergebnisse wurden mit Expertenvorhersagen verglichen.

Zusammenfassende Schlüsse:

Die wesentlichen Kernaussagen der Studie können wie folgt zusammengefasst werden:

- Es gibt keine einfachen Muster, die eine „Erfolgsgarantie“ für ein Ausstellungsstück geben.
- Unterschiede in der Beurteilung liegen im Alter und Geschlecht
- Kinder beschäftigen sich doppelt so lange mit den ausgewählten Kunstwerken wie Erwachsene

3.3.1.2 Machbarkeitsstudie CAT

Machbarkeitsstudie für ein Kompetenzzentrum „Kunst, Kultur, Neue Medien“ – CAT (Communication, Art + Technology Network) – Dezember/Jänner 1998/99

Monika Fleischmann (MARS - Media Arts Research Studies Institut für Medienkommunikation, GMD - Forschungszentrum Informationstechnik,

D - 53754 Sankt Augustin und

Wolfgang Strauss ARTWORK Atelier für Architektur, Kunst & Kommunikation,

D - 53111 Bonn

weitere Infos im Web:

<http://www.imk.fraunhofer.de/sixcms/detail.php?template=&id=1007>

Projekt mittlerweile realisiert unter www.netzspannung.org

Vision – Auf dem Weg in eine audio-visuelle Kultur

Das Autorenteam, Monika Fleischmann und Wolfgang Strauss, definiert die Zukunft rund um Kunst, Kultur und neue Medien als einen Weg in eine audio-visuelle Kultur, hervorgerufen durch die Revolution in der Computergrafik und in der interaktiven Technologien.

Neue Medien, Internet, Multimedia und Cyberspace beschreiben neue Räume, neue Begriffe und neue Produkte in einer Medienkultur, die sich seit Ende der 1980er Jahre entwickelt und die für vielfältigste Interaktionsmöglichkeiten in kulturellen Bereichen prädestiniert ist. Sie beschreiben Interaktivität und Gleichzeitigkeit verschiedener Medien als „... *Basis einer neuen Kulturtechnik, die zukünftig neben schreiben, rechnen, lesen, malen, musizieren usw. als neue gesellschaftliche Ausdrucksweise erlernt werden muss.*“ (Fleischmann/Strauss 1998/99: 7). Sowohl Gestaltung als auch Ästhetik dieser neuen Kulturtechnik sind erst zu erarbeiten. Dabei ist in Zukunft nach Fleischmann/Strauss folgenden Aspekten besondere Beachtung zu schenken (Fleischmann/Strauss 1998/99: 8):

Medienkünstler und Gestalter bewegen sich auf der Schnittstelle zwischen freien Projekten, Forschungsvorhaben und Auftragsarbeiten einer nicht mehr ins traditionelle Museum integrierbaren Medienkunstszene und einer jeden neuen "content" aufgreifenden Computer und Unterhaltungsindustrie.

Die Situation erfordert interdisziplinäre, medienspezifische Ausbildungsstrategien für Lehrende und Lernende von Seiten der Kunst, Wissenschaft und Technik.

Ästhetische und soziale Aspekte müssen stärker in die technisch dominierte Forschung und Entwicklung der Neuen Medien einfließen.

Künstler erforschen ästhetische Strategien in Kommunikationsprozessen und prägen damit die digitale Kultur des 21. Jahrhunderts

Die Zusammenarbeit von Kunst-/ Hochschulen, Forschungseinrichtungen und Medienindustrie soll gefördert werden.

Zweck der Studie:

Vor dem Hintergrund der oben beschriebenen Vision wurde die CAT-Studie als Machbarkeitsstudie für die Gründung eines Kompetenzzentrums in Form eines Netzwerkes mit folgenden Zielen erarbeitet:

- Förderung und Entwicklung einer digitalen Kultur der neuen Medien
- Schaffung einer gemeinsamen Plattform unterschiedlicher Disziplinen aus Kunst, Kultur und Neuen Medien

CAT – Methodik

Für die Machbarkeitsstudie wurde eine E-Mail-Befragung von 75 internationalen Medienexperten aus Kunst, Kultur, Wissenschaft und Industrie durchgeführt. Für die Durchführung des Forschungsprojektes wurden die Antworten auf 2 Fragen aus dem Fragebogen näher betrachtet:

- Wie sehen Sie Ihre Rolle als Künstler in der Entwicklung einer digitalen Kultur
- Kunstfelder: Beschreiben Sie Ihren Arbeitsbereich

Rolle des Künstlers – Ergebnisse der CAT-Studie

Medienkünstler sehen sich als Forscher in folgenden Bereichen:

- neue Muster der Wahrnehmung, der Kommunikation und deren Folgen
- soziale Bedeutung der digitalen Kultur Aufgehen im Wandel der technischen Möglichkeiten
- eigene Ansätze – Weiterentwicklung der Technologie
- Erfinder und Forscher: bauen, spielen, beobachten, interpretieren
- neue technische Wege der Interaktion
- durch digitale Kultur entstehende soziale Phänomene (Verlust von Identität und Privatsphäre, cyborgian dreams)

Weiters sehen sie (sich)

- als Multifunktionseller Beobachter und Akteur
- als „LehrendeR“ für Möglichkeiten neuer Technologien
- die Möglichkeit, eine neue Sicht auf die Welt und auf den einzelnen anzuregen
- die Möglichkeit, die Bedeutung des Lebens in der digitalen Gesellschaft durch künstlerische Metaphern darzustellen

Arbeitsbereiche – Ergebnisse (Wie arbeiten digitale KünstlerInnen?)

Im Hinblick auf die Vernetzung von Arbeitsbereichen lieferte die Studie folgende Ergebnisse:

- digitale KünstlerInnen verwenden kommerzielle Programme zur künstlerischen Umsetzung
- digitale KünstlerInnen verbleiben innerhalb der eigenen Disziplin – wenig interdisziplinäre Netzwerke
- digitale KünstlerInnen bilden Netzwerke mit Fotografen, Multimedia, Film, Design, Experten zur Einbringung neuer Technologien
- digitale KünstlerInnen bilden kleine Künstlernetzwerke
- digitale KünstlerInnen arbeiten Einzelgänger

Experten-Aussagen:

Folgende Zitate von in der CAT-Studie veröffentlichten Experten-Aussagen erschienen uns im Hinblick auf die für unser Forschungsprojekt überlegten Dimensionen bemerkenswert:

"So wie sich das Berufsbild des Designers in dem Augenblick heraus kristallisierte, als die vorangeschrittene industrielle Produktionsgeschichte nach einem Spezialisten der Vermittlung zwischen technischem Erzeugnis und sozialem Gebrauch verlangte, so besteht auch heute bereits wieder das Bedürfnis nach Vermittlern, deren Aufgabe es ist, aus der gefesselten Produktivkraft der neuen Techniken ein emanzipatorisches Potential freizusetzen." (Peter Zec, Designcenter NRW, Essen)

„Medienkünstlern reagieren unterschiedlich auf die Herausforderungen der digitalen Kultur. Sie verbleiben im Bereich des Künstlerischen, erschaffen kritische Werke zur medialen Kultur oder betätigen sich als "research-artists" (benutzerorientierte Umsetzung und Anwendung von Informations- und Kommunikationssystemen)“ (Fleischmann/Strauss 1998/99: 14)

"Ästhetik orientiert sich nicht mehr an der Kunst, sondern an der Kommunikation. Und gerade wenn sie sich nicht mehr als historische Theorie der Künste versteht, kann Ästhetik zur neuen Leitwissenschaft werden: Theorie der medienvermittelnden Wahrnehmung." (Norbert Bolz, Gesamthochschule Essen)

"Denn wenn überhaupt die Chance besteht, in irgendeiner Weise an der Gestaltung der Zukunft mitzuwirken, so ist sie einzig in diesem öffentlichen Raum außerhalb der Kunst und Museums-welt gegeben. Hier und sonst nirgends haben sich Innovationen zu bewähren, sofern sie ernst zu nehmen sind. Und nur hier ist es möglich, wirkungsvoll gegen technokratische Zukunftskonzepte vorzugehen." (Peter Zec)

Der in der CAT-Studie aufgeworfene Aspekt „Medienkünstler als (Er)Forscher neuer Wahrnehmungsmuster“ ist auch zentraler Ansatz der im nächsten Punkt beschriebenen experimentellen Beobachtung „Murmuring Fields“.

3.3.1.3 Murmuring Fields oder ein Raum möbliert mit Daten

Murmuring Fields oder ein Raum möbliert mit Daten

experimentelle Beobachtung - Monika Fleischmann + Wolfgang Strauss

weitere Infos im Web:

<http://netzspannung.org/learning/iswdh/mars/?version=druck¤tpage=0&lang=de>

Bei dieser Studie handelt es sich um eine experimentelle Beobachtung unter der Projektleitung: Monika Fleischmann + Wolfgang Strauss (MARS/IMK, durchgeführt 1997)

Beschreibung der Installation:

„Mixed Reality Bühnengeschehen“, d.h. 1 oder mehrere Teilnehmer sind gleichzeitig präsent im physikalischen Raum und im Datenraum. Auch Teilnehmer aus dem Internet können sich am Geschehen beteiligen. Der Datenraum wird nur durch Aktion der Teilnehmer sichtbar. Die Bewegung erzeugt einen Klangraum, der zu weiterer Bewegung anregt. Dies wird als „dynamic circuit“ bezeichnet. Der virtuelle Raum ist als interaktiver Hörraum konstruiert, jede Körperbewegung erzeugt neue Klangerlebnisse. So entsteht eine hörbare Choreografie.

Methodik

Das Projekt „Murmuring Fields“ ist eine interaktive Installation mit dem Ziel, durch experimentelle Beobachtung der Rezipienten Aufschlüsse über neue Wahrnehmungsmuster zu erhalten. Die Installation wurde in Ausstellungen und auf Bühnen erprobt.

Um an der Schnittstelle möglichst großen Bewegungsfreiraum für die Akteure zu schaffen, wurde ein spezielles Interface-System (eMuse-System) entwickelt und eingesetzt.

Insgesamt wurden die Beobachtungen von 750 Mitmachern/Zuschauern ausgewertet. Auf der Mixed-Reality-Bühne konnten sich 2 Interakteure und 50 Zuschauer gleichzeitig aufhalten.

Ergebnis

Die Beobachtungen ergaben 5 Wahrnehmungsschritte der Rezipienten zur Interaktiven Erfahrung.

- Teilnehmer versuchen, die Strukturen und Regeln herauszufinden
- Teilnehmer spielen mit den Strukturen und Regeln
- Teilnehmer überlegen, wie seine Aktion für den Zuschauer aussieht/sich anhört
- Teilnehmer werden aufmerksam auf den oder die Mitspieler
- Teilnehmer erproben, welche Kommunikation mit dem anderen entstehen kann

Die Untersuchungen zeigten nach relativ kurzer Zeit 2 Aspekte von Wahrnehmung:

- Phänomen der Selbstrelativierung – wir müssen uns selbst aus unserem Weltbild herausnehmen, können nur existieren, indem wir nicht alles auf uns beziehen, sondern eine objektive Welt konstruieren. „Wenn ich ein sinnvolles Ergebnis erzielen will, dann muss ich an den Betrachter denken, mich in ihn hineinversetzen.“
- Desillusionierung – wir glauben nicht an unsere inneren Bilder, sondern überprüfen immer im Hinblick auf die äußeren Raster.

Weitere Ergebnisse:

- Wirkliche Innovationen brauchen interdisziplinäre Strukturen (Kunst, Kommunikation, Technik) in allen gesellschaftlich relevanten Bereichen
- Einüben kultureller Kommunikationsformen ist Bestandteil der gesellschaftlichen Sozialisation. Unter dem Eindruck von elektronischen Medien wird die Wahrnehmungsstruktur permanent und rasend schnell verändert.

4 ERGEBNISSE DER QUALITATIVEN STUDIEN ZUR ARS ELECTRONICA 2007

4.1 Beschreibung der fünf Untersuchungsobjekte

Die BesucherInnen-Beobachtung und -Befragung wurde auf der im Rahmen des Ars Electronica Festivals stattfindenden 'Cyberarts'-Ausstellung im Offenen Kulturhaus Linz durchgeführt. Auf dieser Ausstellung waren fünf der in der Kategorie Interaktive Kunst prämierten Werke zu sehen, auf die sich dementsprechend die Untersuchung konzentrierte. Parallel wurden die KünstlerInnen dieser fünf Werke befragt. Zudem wurde der Träger des Hauptpreises in der Kategorie Interaktive Kunst, Ashok Sukumaran, befragt. Da sein Werk in der Cyberarts-Ausstellung nur als Dokumentation gezeigt werden konnte, stand es jedoch nicht im Fokus der BesucherInnen-Befragung und -Beobachtung. Die fünf ausgewählten Werke werden im Folgenden näher beschrieben.

4.1.1 SGM-Iceberg-Probe I an explorative interface



Agnes Meyer-Brandis

SGM-Iceberg-Probe I an explorative interface

Foto: Otto Saxinger

Die Installation der deutschen Künstlerin Agnes Meyer-Brandis versucht, eine Illusion aufzubauen. Der Besucher betritt ein Zelt und setzt sich auf einen Hocker. Vor ihm steht ein Bildschirm und am Boden befindet sich ein kleines Loch in das eine Schnur führt. An dieser Schnur kann man eine imaginäre Sonde in das Loch bewegen, woraufhin auf dem Bildschirm Aufnahmen einer kleinen Welt innerhalb eines Eisberges erscheinen. Mittels Kopfhörern kann der Besucher zudem Töne aus dem Eisberg verfolgen. In dieser Eiswelt entdeckt der Besucher Menschen, die verschiedenen Tätigkeiten nachgehen.

In Wirklichkeit ist die Schnur auf eine Spule aufgewickelt. Via Computersoftware wird berechnet auf welcher virtuellen Höhe des Eisberges sich die Sonde befindet. Wichtig ist die Gesamtatmosphäre des Kunstwerkes. Durch das Zelt bekommt das ganze ein gewisses Flair von „echter Forschungsarbeit“, was die Illusion bewusst verstärkt.

4.1.2 Conservation of Intimacy



Bernie Lubell

Conservation of Intimacy

Foto: Otto Saxinger

Bernie Lubell schuf ein aus Holz konstruiertes Kunstwerk. An einer turmartigen Konstruktion ist eine Art Hollywoodschaukel aufgehängt, auf der man in alle Richtungen schaukeln kann. Neben dieser Konstruktion befindet sich weiters ein „Drucker“, der ebenfalls aus Holz konstruiert ist, und wie ein Seismograph die Bewegungen der Bank aufzeichnet. Dieser „Drucker“ kann wiederum nur von einem in der Nähe installierten, selbst gebauten Trimmrad betrieben werden. Schaukeln die RezipientInnen nun hin und her oder auf und ab, so zeichnet der „Drucker“ die Bewegungen auf. Oberhalb des „Druckers“ befindet sich eine Papierrolle, die das nötige Papier zum Drucken liefert. Das bedruckte Papier stapelt sich langsam am Boden, je nachdem wie viele Personen die Schaukel und den Pedal-getriebenen Drucker benutzen.

An die Schaukel sind zudem mehrere Schläuche angeschlossen die pneumatische Trommeln, und Kugeln in Bewegung setzen und mit Luft versorgen. Diese Kugeln befinden sich auf dieser beweglichen Ebene, die hinter einer Wand und somit für die RezipientInnen verborgen ist. Sie können lediglich den per Videokamera aufgenommenen „Tanz der Kugeln“ auf einem Schwarz/Weiß-Monitor vor Ihnen beobachten.

4.1.3 Seeker



Leon Cmielewski /Josephine Starrs

Seeker

Foto: Otto Saxinger

Die Installation der australischen Künstler Leon Cmielewski und Josephine Starrs besteht im Wesentlichen aus vier Komponenten, die in einem dunklen Raum angeordnet sind: drei Projektionsflächen, die nebeneinander auf einer Wand zu sehen sind, und einem Touchscreen als Interface. Vom Touchscreen aus gesehen hat der Besucher/die Besucherin den besten Blick auf die Projektionen, auf denen sich unterschiedliche Szenen abspielen. Die Installation will „Migration, Territorialgrenzen, Konfliktpotentiale und die Ortsveränderung von Menschen erforschen“ (Kat. Cyberarts 2007, S. 166) Eine Interaktion erfolgt in dieser Installation auf dem Touchscreen, der mit der mittleren Projektionsfläche verbunden ist. Man kann hier die Migrationsgeschichte der eigenen Familie grafisch auf einer projizierten Weltkarte darstellen lassen. So wählt man beispielsweise die eigene Mutter aus und markiert auf der Landkarte ihren Geburtsort und den Ort, an dem sie sich zurzeit aufhält. So kann man mit allen Familienmitgliedern einiger Generationen verfahren. Stammt man aus einer Familie mit starkem Migrationshintergrund, ergibt sich eine schöne Animation auf dem Bildschirm. Große Kurven (sie bedeuten eine große Entfernung zwischen den einzelnen Orten auf dem Lebensweg) ziehen sich animiert von Ort zu Ort. Nach der eigenen Eingabe werden auch die Migrationsgraphiken vorheriger Besucher angezeigt.

Nicht interaktiv ist der zweite Part der Installation. Dort werden Satellitenfotos von Städten gezeigt, die von Newsfeeds begleitet werden. Diese bestehen aus Beiträgen die von Migranten berichten die ums Leben gekommen sind – etwa beim Versuch, in ein anderes Land zu gelangen.

Die dritte Projektion schließlich zeigt Landschaftsfotos aus Afrika oder Australien, in deren Vordergrund sich – ähnlich wie bei der Visualisierung der eigenen Migrationsgeschichte – große und kleine Kurven bewegen, die von Schriftzügen begleitet werden. Dort soll illustriert werden, welche Wirkung „konflikträchtige Ressourcen wie Tantal, Diamanten und Öl auf die Ortsveränderung von Menschen haben“ (Kat. Cyberarts . 2007, S. 168). Letztlich sollen die drei Projektionen laut Beschreibung eine „stille Konversation untereinander“ (Kat Cyberarts 2007, S. 169) beginnen, sodass die Zusammenhänge klar werden.

4.1.4 SHO(U)T



Vincet Elka

SHO(U)T

Foto: Otto Saxinger

Der Franzose Vincent Elka schuf mit SHO(U)T ein Werk, das sich mit der Emotionalität der Sprache auseinandersetzt. Es filtert die Gefühle des/der Interagierenden und gibt sie in veränderter Form zurück. An der Wand eines abgedunkelten Raumes zeigt eine Projektion ein Frauengesicht mit geneigtem Kopf. Davor steht auf einem Podest ein Mikrofonpult. Die Besucher können auf das Podest steigen und in das Mikrofon sprechen oder schreien. Darauf reagiert das Frauengesicht. Es verändert die Mimik, wirkt verärgert oder ängstlich, je nachdem, in welcher Art und Weise die Rezipienten Tonhöhe, Lautstärke, etc. variieren. Sie antwortet auf Französisch in veränderlicher Akustik. Die Sätze wirken wie abgerissene Wortfetzen, ihre Mimik wirkt mal ruhig, mal aggressiv.

Der Künstler hat versucht Phrasen mit der Frau abzufilmen, die, wie er meint, vom Publikum erwartet werden könnten. Seine Intention war es, Sprache außerhalb ihrer semantischen Bedeutung zu sehen und zu transportieren. Nicht die Worte sind ausschlaggebend, sondern die Emotionen, die damit ausgedrückt werden.

„Die Bilder unterstreichen, wie grenzenlos doch die Geografie ist, wie verwischt Grenzen sein können, wie undefiniert und zufällig Identitäten sind; der Soundtrack macht das gleiche, indem er Sprache je nach der akustischen Intensität und Expressivität des Zusehers auseinander nimmt.“ (Kat. Cyberarts 2007, S. 186)

Dieses Werk setzt Mut voraus. Man muss sich trauen, möglicherweise vor anderen BesucherInnen laute Gefühle zum Ausdruck zu bringen. Manche Besucher suchten einen Zwischenweg, indem sie in das Mikrofon pfeifen oder einfach „Hallo“ hinein riefen, doch darauf zeigte das Werk von Vincent Elka keine Reaktion. Gefragt sind offenbarte Emotionen.

4.1.5 Se Mi Sei Viciono



Sonia Cillari

Se Mi Sei Viciono

Foto: Otto Saxinger

Der Titel der von der italienischen Künstlerin Sonia Cillari realisierten Installation bedeutet übersetzt „wenn du mir nahe bist“. In der Mitte eines Raumes steht auf einer Platte eine Performerin. Nähert sich ihr eine weitere Person, so nehmen Sensoren in der Platte die elektromagnetischen Aktivitäten wahr und visualisieren die Energieströme auf drei großen Projektionen an den Raumwänden. Je nachdem, wie nahe die Personen der Performerin kommen, schlagen die projizierten abstrakten Grafiken, eine Art Gittermuster, stärker oder schwächer aus. Die stärkste Reaktion entsteht, wenn der Rezipient die Performerin in der Mitte berührt. Der menschliche Körper wird somit als Interface benützt. Akustisch wird die Installation von variierenden Klangstrukturen begleitet.

4.2 KünstlerInneninterviews

4.2.1 Erörterung der Methode

Im Rahmen der Untersuchung wurden die folgenden KünstlerInnen interviewt, die im Rahmen der Ars Electronica 2007 ihre Installationen präsentierten.

KünstlerInnen	Kunstwerk	Datum	Dauer
Ashok Sukumaran	Park View Hotel	9. September, 19:00 Uhr im Offenen Kulturhaus	32:31 min
Josephine Starrs und Leon Cmielewski	Seeker	10. September 10:00 Uhr im Offenen Kulturhaus	18:55 min
Bernie Lubell	Conservation of Intimacy	10. September 11:30 Uhr im Offenen Kulturhaus	31:07 min
Sonia Cillari	Se Mi Sei Vicino	9. September 16:00 Uhr im Offenen Kulturhaus	21:25 min
Vincent Elka	SHO(U)T	Schriftliche Beantwortung des Fragebogens	
Agnes Meyer-Brandis	SGM-Iceberg-Probe	Schriftliche Beantwortung des Fragebogens	

Agnes Meyer-Brandis beantwortete den Fragebogen auf Deutsch, *Vincent Elka* auf Englisch und Französisch. Die Face-to-Face Interviews wurden auf Englisch durchgeführt. Die Interviews wurden mittels Diktiergerät aufgezeichnet und anschließend transkribiert.

4.2.2 Erörterung der Dimensionen (Untersuchungsaspekte)

Die durchgeführten themenzentrierten ExpertInneninterviews wurden anhand von fünf Untersuchungsaspekten (= Dimensionen) ausgewertet. Diese Dimensionen wurden wiederum in Subdimensionen gegliedert (siehe unten). Die Dimensionen *Selbstbild* und *KünstlerIn – RezipientIn* wurden mit Priorität behandelt, da diese Aufschluss über das Verhältnis zwischen KünstlerInnen und ihrem Bezug zu RezipientInnen geben soll – inwiefern werden RezipientInnen bei der Konzeption der Werke mitgedacht? Haben KünstlerInnen eine fixe Vorstellung davon, wie RezipientInnen auf ihre Werke reagieren sollen?

- **KünstlerIn - RezipientIn** RezipientIn, Vermittlung, Beobachtung, Intentionen
- **Selbstbild** Beginn Interesse Kunst, Motivation/ Zugang, Selbsteinschätzung, Sparte / Stil, Aktionsradius
- **Technischer Hintergrund** Schwierigkeiten bei der Umsetzung
- **Ort** Bedeutung für die eigene Arbeit
- **Demographie** Herkunft, Geschlecht, Alter, Ausbildung

KünstlerIn – RezipientIn:

Die Dimension *KünstlerIn – RezipientIn* ist in drei Subdimensionen gegliedert: *Vermittlung*, *Beobachtung* und *Intention*. Diese Dimension soll das Verhältnis von KünstlerInnen und RezipientInnen aus Sicht der KünstlerInnen erfassen. Die dieser Dimension zugeordneten Fragen beziehen sich darauf, wie und ob KünstlerInnen ihre RezipientInnen „mitdenken“, ob sie RezipientInnen bei der Interaktion mit ihren Kunstwerken beobachten und ob und welche Schlüsse sie aus diesen Beobachtungen ziehen. Schließlich soll diese Dimension erkunden, ob die KünstlerInnen eine konkrete – politische, gesellschaftliche oder artistische – Intention mit dem auf der Ars Electronica ausgestellten Werk verfolgen. Diese Dimension nahm einen Großteil der Gesprächszeit ein.

Selbstbild:

In der Dimension *Selbstbild* wurden die KünstlerInnen nach ihrem Verständnis von interaktiver Kunst (Warum wurde interaktive Kunst als Medium gewählt?), ihrem künstlerischen Werdegang und Vorwissen und Aktionsradius im weitesten Sinne (gibt es nach Ansicht der KünstlerInnen eine 'Szene' der interaktiven Kunst?) befragt, um zu ergründen, ob sich die KünstlerInnen in anderen Feldern der Kunst betätigen/betätigt haben und ob dies einen Einfluss auf ihr Schaffen hat. Auch bei dieser Dimension ging es darum, inwiefern RezipientInnen für das Schaffen interaktiver Kunst eine Rolle spielen.

Technischer Hintergrund:

Die Fragen betreffend den *technischen Hintergrund* zielten darauf ab, die Situation der KünstlerInnen im Umgang mit der Technologie ihrer Installation zu ergründen. Wurden Ideen aufgrund von mangelndem technischem Wissen verworfen? Vor allem die Rolle der Interaktion in Bezug auf technisches Wissen oder technologische Umsetzung wurde in dieser Dimension ergründet.

Ort:

Bei der Dimension *Ort* wurden die KünstlerInnen zu ihren Erfahrungen betreffend der Ausstellungsorte befragt, an denen das auf dem Festival Ars Electronica gezeigte Werk bereits ausgestellt war. Die Fragen zu dieser Dimension dienten in erster Linie um zu erörtern, ob RezipientInnen, aufgrund ihres nationalen und regionalen Hintergrunds, auf das Werk von Land zu Land unterschiedlich reagieren.

Demographie:

Zur demographischen Daten wurden die KünstlerInnen nicht direkt befragt. In diese Dimension fließen einerseits Aussagen ein, die während der Interviews als Antworten zu anderen Fragen ausgesprochen wurden, andererseits wurden biographische Daten aus schriftlichen Lebensläufen eingearbeitet.

4.2.3 Allgemeines zur Auswertung

Deskriptive Darstellung der Daten

Bei der Analyse der erhobenen Dimensionen zeigt sich, dass sich keine klare Trennlinie zwischen der Beziehung KünstlerInnen – Kunstwerk und KünstlerInnen – RezipientInnen ziehen lässt.

Deshalb haben wir die Darstellung der Daten in zwei große Kategorien unterteilt:

- Beziehung der KünstlerInnen zu Ihren Kunstwerken auf persönlicher und technischer Ebene.
- Beziehung der KünstlerInnen zu Ihren RezipientInnen, wie sie diese wahrnehmen.

4.2.4 Selbstbild – Beziehung der KünstlerInnen zum Kunstwerk

Das Verhältnis zwischen Kunstschaffenden und den Kunstwerken/Installationen wurde auf verschiedenen Ebenen erfragt. Hier stehen vor allem die Motivation, sich mit interaktiver Kunst zu befassen, die Bedeutung des Ortes und der verwendeten Technologie im Vordergrund. Auch den Fragen ob sich KünstlerInnen als technische PionierInnen sehen, technische Exploration betreiben und welcher Stellenwert dem interpretativen Aspekt der Arbeit eingeräumt wird, wird nachgegangen.

Interaktive Kunst als junges Kunstfeld muss sich erst in der öffentlichen Wahrnehmung positionieren. Neben der Transmediale ist die Ars Electronica eines der wichtigsten Festivals für interaktive und Medienkunst. Die Frage nach der Zugehörigkeit einer Szene soll Aufschluss darüber geben, ob sich die KünstlerInnen untereinander kennen, ob es eine Szene interaktiver Kunst mit Netzwerkcharakter gibt und ob diese Szene Einfluss auf die künstlerische Tätigkeit hat. Die Frage *„Sehen sie sich selbst einer Szene zugehörig,“* soll erkunden ob es nach Auffassung der auf der Ars Electronica ausstellenden KünstlerInnen eine *in-group* gibt, die ihre Arbeit beeinflusst; ob 'interaktive Kunst' eine eigene Sparte von Kunst darstellt, mit der gewisse Normen und Zwänge verbunden sind (aus denen sich Trends in der Gestaltung und Definition von interaktiver Kunst ableiten lassen).

Von den Befragten KünstlerInnen sehen sich *Josephine Starrs* und *Leon Cmielewski* als Teil einer Szene, die allerdings keine Auswirkung auf die Gestaltung von interaktiver Kunst hat und in die KünstlerInnen-Szene integriert ist.

„You know we have colleagues and we respect their opinion and we go see their and they might come see our work (...) it's not just the electronic arts scene, it's pretty much integrated into the arts scene.“

Sonia Cillari sieht sich nicht in einer bestimmten Tradition stehend, fühlt sich mit visueller Kunst verbunden.

„I'm not sure about tradition. I'm really connected to visual art.“

Diese Verbindung zeigt sich bei ihrem Werk *Sei Mi Vicino*, Berührungen werden mittels Vektoren auf einer Leinwand visualisiert. Obwohl das 'Ergebnis' des Kunstwerkes die Visualisierung der Berührung darstellt, sind die Berührungen des/der Tänzerin und die Veränderung seiner/ihrer Position ein wichtiger Baustein der Installation.

Gerade im Bezug auf Interfaces, die mit interaktiver Kunst assoziiert werden, wie zum Beispiel Computer, Touchscreens oder Schalter/Hebel gibt es nach *Bernie Lubell* einen *Mainstream*, dem er sich nicht zugehörig sieht:

„I think as my piece has no monitors, no interfaces except the whole body, it kind of becomes a counterpoint. A lot of the pieces here go into another way, you know, cooler. My stuff is kind of hot. The materials and the medium, computers.“

Diese Einschätzung wird bei den ausgestellten Installationen nicht sichtbar. Von den sechs untersuchten Projekten verwendet lediglich *Seeker* ein rein computerbasiertes Interface. *Park View Hotel*, das Gewinnerprojekt des Prix Ars Electronica im Bereich Interaktiver Kunst, verwendet einen Monitor zur Orientierung, das Interface selbst stellt ein modifizierter Laserpointer dar, mit dessen Hilfe ein Fenster im Hotel ausgewählt.

Bei der Subdimension Motivation sollte erhoben werden, aus welchen Beweggründen sich die KünstlerInnen für interaktive Kunst als Medium entschieden haben und welche Vorteile sie gegenüber traditioneller Kunst sehen.

Ausschlaggebend für die interviewten Kunstschaffenden ist die Prozesshaftigkeit und Dynamik, die interaktive Kunst bei der Ideenfindung, Umsetzung und Weiterentwicklung mit sich bringt. Fünf der sieben interviewten KünstlerInnen sprechen über die Wichtigkeit des Prozesses, der bei der Erschaffung interaktiver Kunst im Vordergrund steht.

Agnes Meyer-Brandis definiert ihre Motivation, künstlerisch aktiv zu sein über den Prozess der Ideenfindung, der wie ein Motor funktioniert:

„Die Frage [Was hat Sie dazu bewegt künstlerisch aktiv zu sein?] – die ich ebenso wenig wie diese beantworten kann – ist eher was einen dazu bewegt künstlerisch aktiv zu bleiben. Ich denke Neugierde ist ein wichtiger Motor und Freude am entdecken von Zusammenhängen, mal mit Kleber mal mit Gedanken.“

Bernie Lubell beschreibt den Prozess und die Motivation hinter *Conservation of Intimacy* folgendermaßen:

„I haven't had a piece for two people, I didn't know how to get it interactive, but the bench has to move, so that it [they] can have some fun with it, and then I put the springs to, and then the first couple came by at my garage.

(...)

My pieces are shaped a lot by the fact that I don't plan them, and I make mistakes, and the mistakes become part of the piece, because, if I am lucky, the mistakes actually all start leaning towards a certain idea (...) And I am thinking about an idea, I am thinking about a couple interacting, I am thinking about intimacy, but I do not really have any clear idea about how I finish that, but I start and the parts grow.“

Die Prozesshaftigkeit von interaktiver Kunst kommt hier auf zwei Ebenen zum Ausdruck. Einerseits entstand die Motivation, *Conservation of Intimacy* zu erschaffen aus der Motivation heraus, eine Installation zu bauen, die zwei Personen benötigt, um zu funktionieren. Hier wird der Publikumsbezug explizit mitgedacht. Andererseits bringt *Bernie Lubell* hier den langwierigen „trial and error“ Prozess zum Ausdruck, der mit der Erschaffung interaktiver Kunst verbunden ist. Dadurch, dass Installationen interaktiver Kunst aus vielen verschiedenen Teilen zusammengesetzt sind, nehmen die Phasen des Testens und der technischen Realisierung einer Idee einen besonderen Stellenwert ein. Die Integration der Idee in die technische Umwelt der Installation empfinden auch *Josephine Starrs* und *Leon Cmielewski* als Herausforderung:

„So, I suppose the challenge of actually making it work, so, it's making art, so there's some sense of communication, and it's just the medium that we use.“

Sonia Cillari beschreibt die Überwindung der technischen Barriere als Wendepunkt in ihrem künstlerischen Schaffen. Gleichzeitig stellt die Aneignung technischen Wissens, oder das Finden von technisch versierten KooperationspartnerInnen, ebenfalls einen Prozess dar, den alle interviewten KünstlerInnen erwähnen:

„Then I met people that work with a system that can translate input to something. So I started with simple interfaces, actually. I mean the more simple, you know, the keyboard, or the joystick (...) Simple, but a bit more sophisticated, there was a physical interface. And now I have all the body.“

Sonia Cillari beschreibt hier eine Hierarchie der Interfaces, von gebräuchlichen Werkzeugen im IT-Alltag wie Keyboards und Joysticks bis zur Reduktion des Interfaces auf einen sich bewegenden Körper. Wie auch *Bernie Lubell* versucht sie, den Kontakt der RezipientInnen so unmittelbar wie möglich zu gestalten. *Bernie Lubell* erzählt auf die Frage nach seiner persönlichen Motivation interaktive Kunst zu gestalten, dass die Unmittelbarkeit und Haptik ein Faktor sei, der ihm bei 'klassischer' Kunst fehle:

„I always liked touching things in museums, I liked touching paintings, liked the feeling. If there is something that I can make to move, I would like make it move. Nowadays, with all the alarm systems, you can't touch it, you have to imagine it. Liked the idea of touching things.“

Diese Unmittelbarkeit interaktiver Kunst ist neben ihrer immanenten Prozesshaftigkeit und Dynamik ein Faktor, der zum Reiz für die KünstlerInnen beiträgt. Auch *Sonia Cillari* führt in ihrem Gespräch eine andere Art der Unmittelbarkeit an, die interaktive Kunst für sie interessant macht und eine Form von Prozesshaftigkeit darstellt:

„I'm interested in real time.“

Hier wird der implizite Publikumsbezug deutlich: Bei interaktiver Kunst gibt es kein 'fertiges' Kunstwerk, die RezipientInnen sind durch ihre Interaktion mit dem Kunstwerk in realen Zeitabläufen in die Installation einbezogen. Einen anderen Zugang haben *Josephine Starrs* und *Leon Cmielewski*:

„It's just a medium that we're working, that's like saying, „if you paint, why do you paint?“, so it's just an area that we're working in and that's what we do. (...) It's just the medium that we use.“

Gleichzeitig betonen die beiden KünstlerInnen aber auch, dass der technologische Aspekt bei ihnen nicht im Vordergrund steht:

„Yes. It's not a technical exploration that we're doing. We're not pushing an awful lot in technical terms, we're more interested in making work that has content. It's about something, rather than technical exploration.“

Für alle interviewten KünstlerInnen spielt die technologische Exploration eine nachrangige Rolle, Technik und Technologie wird nicht als zentrales Element der Installation betrachtet, sondern als Mittel zum Zweck um die Unmittelbarkeit der interaktiven Kunst zu erschaffen. Einzig *Ashok Sukumaran* misst der Komponente der Interaktion keine übergeordnete Rolle bei:

„So, ah, that's how it occurred to me. That interaction bit wasn't necessarily central, you know, as it has always been central to the idea“¹⁷

Durch die Befragung der KünstlerInnen lässt sich feststellen, dass in der Sparte der Interaktiven Kunst keine „Szene“ existiert, die prägenden Einfluss auf die Gestaltung der Kunstwerke ausübt. Die Ars Electronica wird zwar als Angelpunkt für Interaktive Kunst empfunden, allerdings gibt es keinen richtungsweisenden Kanon. Grundsätzlich dient die „Idee als Motor“ für die künstlerische Arbeit der befragten KünstlerInnen. Dadurch lässt sich erkennen, dass interaktive Kunstwerke mit einem Prozess beginnen, der sich durch das gesamte Leben des Werkes zieht. Gerade die Prozesshaftigkeit macht für manche KünstlerInnen den Reiz an interaktiver Kunst aus. Einher mit der Prozesshaftigkeit geht die Unmittelbarkeit in der interaktiven Kunst – Installationen dürfen nicht nur berührt werden, sie müssen berührt werden, um zu „funktionieren“.

¹⁷ Aussage bezieht sich auf sein Kunstwerk „Park View Hotel“

4.2.5 Die Bedeutung des Ortes der Ausstellung für Interaktive Kunst

Im Laufe der Interviews wurden die KünstlerInnen nach dem Einfluss des Ausstellungsortes auf Ihre Kunstwerke befragt. Bei der Auswertung der vorliegenden Aussagen ergibt sich, dass *Bernie Lubell* und *Sonia Cillari* einen Unterschied zwischen den Ausstellungen in verschiedenen Ländern erkennen.

Bernie Lubell zufolge hat der Ort insofern eine Auswirkung, als er für sein Projekt während des Festivals Ars Electronica wesentlich mehr Papier benötigte als während einer Ausstellung in einer Kunstgalerie in San Francisco:

„There is an impact in serveral ways. We used the same amount of paper in 15 weeks exhibition in San Fransisco as we did here in only 3 days.“

Sonia Cillari spricht über die unterschiedliche Wahrnehmung ihres Werkes und den Umgang damit in verschiedenenenen Ländern:

„And you are exposing it in a different country, I'm sure it is going to be perceived in a different way.“

„But with my art, they are so involved in the piece, so it is so easy to recognise, which are the different behaviours actually“

Für *Cillari* stellt außerdem die Körpersprache ein Indiz dafür dar, wie RezipientInnen in unterschiedlichen Ländern mit ihrem Werk umgehen. So ist die Distanz zum Interface entfernter als an anderen Ausstellungsorten.

„I mean how much body language changes from one country to another and this piece really shows it. Here it's respectful in a way, more distant. They work much more in proximity here than with actual touch.“

Für *Josephine Starrs* und *Leon Cmielewski* dagegen spielt der Raum der Ausstellung keine so große Rolle:

„I suppose. Well, definitely this work could go lots of different places. It doesn't have to be in an art gallery. I think it could work really well in a shopping centre or a square or anything like. So this specific work, Seeker, has got some sense [...] to be put outside the art gallery.“

Agnes Meyer-Brandis beschreibt die Bedeutung des Ortes für Ihre Installationen als eine Synthese:

„Wie bei Installationen üblich entsteht die Arbeit aus einer Synthese von Ort und installiertem Objekt. Die Methode des FFUR wird auf eine gegebene Situation hin angewendet/modifiziert. Ansonsten wäre meine Installation keine Installation sonder vermutlich Skulpturen.“

Es gibt insofern mehrere Möglichkeiten für die KünstlerInnen mit den unterschiedlichen Rahmenbedingungen, die ihnen verschiedene Ausstellungsorte bieten umzugehen. Während *Sonia Cillari*, aufgrund von unterschiedlichen Distanzbedürfnissen zwischen Personen, und *Bernie Lubell*, in Anbetracht der Situation des Festivals Ars Electronica mit RezipientInnen, die besonders an interaktiver Kunst interessiert sind, ganz deutliche Auswirkungen auf die Anwendung ihrer Installation spüren, passt *Agnes Meyer-Brandis* ihr Werk auf den jeweiligen Ausstellungsort an, was die Vergleichbarkeit der Rezeption erschwert.

Josephine Starrs und *Leon Cmielewski* dagegen sehen in „*Seeker*“ ein Werk, dass unabhängig vom Ausstellungsort „funktionieren“ kann, wobei den beiden KünstlerInnen die möglichen Interpretationen nicht so wichtig sind, da das Werk „für sich selbst stehen soll“.

4.2.6 Schwierigkeiten bei der Umsetzung

Um Probleme während des Entstehungsprozesses der Werke zu eruieren, wurden während der Interviews Fragen zu technischen Hürden gestellt, auf die die KünstlerInnen im Laufe ihrer Arbeit am Werk gestoßen sind. Darauf folgend wurde erhoben, ob diese technischen Hürden das Werk verändert haben.

Für *Bernie Lubell* stellt der Bau und Test seiner Werke eine besondere Herausforderung dar, wie sie von den anderen KünstlerInnen nicht erwähnt werden. Die eingeschränkten Platzverhältnisse zwingen ihn, seine Installationen direkt bei Ausstellungen zu erproben.

„I put them together at the show. I don't have enough space in my house.

When there are several things that connect to each other, then I try these two, and then I try those two. It's okay, it used to be very scary.”

Der Werkstoff Holz bereitet ebenso Schwierigkeiten, die jedoch wiederum zur Weiterentwicklung des Gesamtwerkes beitragen.

„I am always pushing materials beyond what they are capable of. And that leads to interesting failures that I can take advantage of.”

So wie es für *Bernie Lubell* wichtig ist, seinen Werkstoff Holz an dessen Grenzen zu bringen, ist es für die befragten KünstlerInnen essentiell, die richtige, funktionierende, Kombination aus Hardware und Software zu finden. *Ashok Sukumaran* meint dazu, dass besonders die Suche nach Sende- und Empfangseinheiten schwierig war:

„[...] there was this other option that we could use [a] laser device like the TV stuff, but actually laser is kind of restricted especially in the U.S.”

„I decided then, I can't use laser [...] So ok, lets make this thing not dangerous, lets make it invisible, so that only the machines can use it. [...]”

„We put up things from there and there and the you got to stick it together.”

Aus dem Interview mit *Josephine Starrs* und *Leon Cmielewski* geht hervor, dass auch das Projekt „*Seeker*“ prinzipiell Schwierigkeiten mit möglichen Interfaces hatte:

„[...] it comes to several iterations in terms of equipment we used to set that up. We had to go through several types of interfaces before we eventually came up with the touchscreen. So, it was a lot more complicated and we had technical difficulties with each one to make it work and in a way the touchscreen solved each of these problems we had.”

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass das Finden der richtigen Hardware einen großen Teil des Aufbaus eines neuen Projektes einnimmt, auch wenn beispielsweise *Sonia Cillari* ihr Projekt „*Se Mi Sei Vicino*“ auf ein bestehendes Projekt aufbaute.

„[...] the investigation was done very fast because there was a previous one”

„if you as human want to do something and the technology doesn't permit you to do this, so I was tough in pushing and really having it do what I want it to do and there are people who say, "you would not dare it, it's not possible," but if you push because you believe it can happen of course you must have to compromise, you know, what is important for me is to show what I want to say, not to research the most innovative interface”

Das einzelne Projekte erst im Laufe der Arbeit daran Gestalt annehmen, ergibt sich aus den Aussagen von *Starrs/Cmielewski* sowie von *Ashok Sukumaran*. Beide erklärten während der Interviews, dass ihr jeweils ausgestelltes Werk größere Ausmaße angenommen hat als vorher geplant.

Ashok Sukumaran:

„It was a quite small project that evolved during work“

Josephine Starrs / Leon Cmielewski:

„It's grown a lot.“

Josephine Starrs / Leon Cmielewski:

„All of these parts were rather modular. [...] In fact our idea was so complicated we could break it into three ideas. So in a way, Seeker is one of the ideas.“

4.2.7 KünstlerInnen – RezipientInnen

Die Erhebung des Verhältnisses zwischen KünstlerInnen und RezipientInnen stellt das Kernstück des Interviewleitfadens dar. Untersucht wurde einerseits, welchen Wert die KünstlerInnen der Interaktion beimessen und andererseits, inwiefern sie bei der Konzeption ihrer Werke das Publikum mit einbeziehen. In den Gesprächen wurde außerdem deutlich, dass die KünstlerInnen die Aufgabe der 'Erklärung' des Kunstwerkes und die Notwendigkeit von Hilfestellung unterschiedlich bewerten. Zum Abschluss wurde nach der Vermittlung der Botschaft(en) gefragt.

Durch die Auswertung der Dimension Intension und Botschaft der KünstlerInnen mittels ihrer Werke, lässt sich folgende Kernaussage erkennen: Die befragten KünstlerInnen legen ihren ausgestellten Objekten keine Beschreibungen oder Benutzungsanweisungen bei. Die Argumentationen gegen solche Angaben sind jedoch unterschiedlichster Natur.

Bernie Lubell betont während des Interviews, dass er keine Beschreibungen seiner Kunstwerke für RezipientInnen bereitstellt, auch wenn die BesucherInnen sein Kunstwerk in einer ganz anderen Art und Weise benutzen, wie von ihm gedacht.

„Well, I don't like signs, even though that means people don't use a piece the way I think they should, and sometimes they damage it trying to find how to use it. They are not intentionally trying to hurt it.“

Ein weiterer Grund gegen eine Beschreibung der Benutzung seiner Kunstwerke formuliert *Bernie Lubell* folgendermaßen:

„...you can have signs on how to use it, but I don't like them. I don't like telling people on a sign what my thoughts were.“

Ashok Sukumaran spricht sich während der Befragung auch klar gegen eine Beschreibung der Verwendung seiner Kunstwerke aus.

„...there is no narrative way in which people are described at what you are doing“

Er will somit die verschiedenen Assoziationen, die sich für RezipientInnen, durch die Verwendung oder Beobachtung seines Werkes ergeben, offen lassen und nicht mittels einer vorgegebenen Beschreibung einschränken.

„There is no text that says you are now going to something something something. You know it's not like, it's like a particular experience, and then of course you are free to tell.“

Josephine Starrs und *Leon Cmielewski* sehen ihr Werk als selbsterklärend.

„We don't really explain anything because the work needs to stand for itself.“

Vincent Elka erkennt durch die Beobachtung des Verhaltens der RezipientInnen bei der „Benutzung“ seines Werkes „SHO(U)T“ eine sprachliche Barriere zwischen Kunstwerk und RezipientInnen:

„Ich glaube, das Problem der Sprache (die Leute verstehen nicht, was die französische SchauspielerIn, die gefilmt wurde, geantwortet hat) wurde oft nicht überwunden. Deswegen wird gerade eine englische Version erstellt. SHO(U)T versteht den Sinn dessen nicht, was sie [die Leute] sagen. Sie fühlt es. Und reagiert auf diese Emotion. Deswegen ist das Verstehen an sich sekundär.“

Weiters will Vincent Elka die RezipientInnen durch die Benutzung seines Kunstwerkes neue Formen der Interaktion mit der Gesellschaft eröffnen.

„Von einer spielerischen Interaktion ausgehend, möchte ich den Betrachter dazu führen, dass er ein entscheidender Bürger wird, der auf ein Neues mit der Gesellschaft interagiert, sozial und politisch.“

Der Fokus in der Subdimension „KünstlerInnen – RezipientInnen: Vermittlung lag auf dem Aspekt der Notwendigkeit der Vermittlung. Inwiefern ist es bei interaktiver Kunst notwendig, die RezipientInnen „mitzudenken“. Im Gegensatz zu 'traditioneller' Kunst sind RezipientInnen nicht nur bloße EmpfängerInnen, sondern sind aktiv in den Prozess der Gestaltung des Kunstwerkes eingebunden. Deshalb war die Frage ob und wie KünstlerInnen mit dem Aspekt der Vermittlung umgehen, ob sie sich beispielsweise vorstellen, wie die RezipientInnen auf die Installation reagieren sollten, von besonderer Bedeutung.

Agnes Meyer-Brandis stellt die Bedeutung von Interaktion in das Zentrum ihrer Arbeit, die Idee der Interaktion sei von Anfang an vorhanden.

„Ich interessiere mich für Menschen, entsprechend spielt Interaktion oder Kommunikation eine wesentliche Rolle, insofern es bei der Arbeit darum geht.“

In dem Stadium der Recherche hat das Interface, oder die Interaktion jedoch nicht viel zu suchen.“

Josephine Starrs und Leon Cmielecki meinten dazu:

„I think ... you develop a person that you are designing for, is very common, like when you are developing a commercial product, you develop, actual, you design, the team has to say this is for my mother and describe their mother, and this is great for a business man. Describe the business man, what is his income, what is he interested in, etc. We don't approach it in that kind of 'design' way.“

Die Ablehnung der fixen Vorstellung von RezipientInnen spiegelt – wiederum - den prozesshaften Charakter wider, mit dem Cmielecki und Starrs ihre Arbeit verbinden:

„When we first started making interactive work, we made something interactive, put it into an art gallery and saw what happened. That didn't work. The first time we did it, we changed it every day. After the opening we got a craving to change this and to change that, then, a year later, we set somebody up for beta testing. We'd never heard of beta-testing before, and realised that that's what we'd been doing. So, yeah, we look at what things work, what things people don't understand and adress that, not always successfully. (...)“

Diese Passage zeigt unter anderem die zuvor angesprochene trial and error- Arbeitsweise, mit der ein interaktives Kunstwerk zustande kommt; Veränderungen an der Installation kommen durch die Reaktionen der RezipientInnen zustande. Insofern wird jedes neue Ausstellen einer Installation zu dem von Cmielecki und Starrs angesprochenen „Beta-Testing“. Diese Aussage illustriert auch eine der Herausforderungen interaktiver Kunst: Jedes Publikum wird anders rea-

gieren, es ist nie sicher, ob eine Installation 'funktioniert' oder nicht, der 'Erfolg' eines Werkes hängt von den RezipientInnen ab. Gleichmaßen verweisen *Cmieleski* und *Starrs* darauf, dass es für sie wichtig sei, die Schwelle zur Benutzung ihres Kunstwerkes *Seeker* möglichst niedrig zu halten:

„This has grown out of a lot of ideas we had, you know, on immigration and other kind of things. We tried to make it work egalitarian, I suppose, so that as many people as possible could use it, rather than 'designing' it for a specific person.“

Ein weiterer Aspekt war die Frage, ob die KünstlerInnen denken, dass die RezipientInnen ihre Installationen als Kunstwerke begreifen, oder als 'technische Spielerei' wahrnehmen:

Josephine Starrs: „I think with Seeker there were some people that were not as true as possible to their family migration history as they possibly could, and there's some people who'd make up a family history (...) and there's some people who just wanted to make a pattern in the ocean with the thing.“

Leon Cmieleski: „Yeah, sometimes you'd just see people making crosses and patterns, spending all this time making this perfectly nice pattern“

Josephine Starrs: „But I think about 70-80 % took it seriously.“

Während sich *Cmieleski* und *Starrs* dem spielerischen Element ihrer Installation bewusst sind, geht *Bernie Lubell* noch einen Schritt weiter und hebt die Motivation mit der Installation zu spielen und sie auszuprobieren besonders hervor:

„I don't like the people that break something. The ideal person is playful.“

(...)

„But the pieces tend to induce that state in almost everybody, not everyone, but almost. Even if they don't get to be totally like a child, they make at least a couple of steps in that direction while they are playing with the piece. Once you play you think with your body as well as with your mind. And I hope that you think with your body and not entirely in this kind of visual mind, that system you rely on so heavily.“

Bernie Lubell spricht hier einen weiteren Punkt an, der schon bei der Besprechung der Dimension Selbstbild sichtbar wurde: Interaktive Kunst bezieht mehr Sinne der RezipientInnen ein, als 'traditionelle' Kunst. Während andere interviewte KünstlerInnen sich mehrmals auf Tastsinn und unkonventionelle Interfaces berufen (*Sonia Cillari* und *Ashok Sukhumaran*) spricht *Bernie Lubell* hier explizit davon, nicht nur den visuellen Sinn anzusprechen.

Nachdem sowohl *Bernie Lubell*, *Josephine Starrs* und *Leon Cmieleski* das spielerische Element in ihren Installationen angesprochen haben, das RezipientInnen dazu motiviert, mit ihren Installation zu interagieren, fielen ihre Antworten nach der Motivation, die RezipientInnen haben, überhaupt mit interaktiver Kunst zu 'spielen' unterschiedlich. *Josephine Starrs* und *Leon Cmieleski* antworten darauf:

„(...) a major part of the work is to people who are playing with the thing to leave something behind. Something like 'the last part of the work is made by'. Previously we had a work where people could photograph themselves and that would go into a database or some place where they'd leave a trace behind.“

Auch diese Aussage veranschaulicht noch einmal den Prozesscharakter interaktiver Kunst. RezipientInnen sind ein Teil des Kunstwerkes, aber sobald sie die Installation verlassen ist der Teil der Interaktion, den sie beeinflusst haben, vorbei – und hat keinen bleibenden Einfluss auf das Kunstwerk selbst. Die Vermutung liegt nahe, dass sich *Josephine Starrs* und *Leon Cmieleski* hier auf RezipientInnen beziehen, die sich länger mit dem Kunstwerk beschäftigen, Zeit

und Energie investieren und eine Art gefunden haben, mit der Installation umzugehen. *Bernie Lubells* Antwort bezieht sich auf eine andere Gruppe von RezipientInnen:

„While I was watching people play with it I saw that they put the headset on, and then they move the sit with there hands around. They say, "Hey, that's interesting". And then I say 'you have to get up, sit down, and move around.' And I realise that the way you move on this your are moving with the middle of your body and its makes that thing that's interesting, something that is sexual, or sensual.“

Eine direktere Art der Vermittlung bevorzugen *Sonia Cillari* und *Ashok Sukhumaran*:

„Well there are a lot of strange cases. I come to the visitors and sometimes I want to show them how it is, so that they don't have to read the instructions (...)“ (Sukhumaran)

„But why, sometimes I really have just to show my piece. Because people go back to see the piece and don't mind of how its done (...) They ask all the time and I have to say that after a hundred questions of this I'll go mad.“ (Cillari)

Ashok Sukhumaran spricht außerdem das Verhältnis KünstlerIn-RezipientIn auf einer Ebene der Fehlkommunikation kommentiert:

„(...) And they have different perceptions of what it might mean "press the button", even at that simple level, right? Some people press the button for one, for one "tock", even though it says pull it down. So there's an interesting relationship between people and me, and between the instruction set. So there is a written instruction, but people may not take a look at it (...)“

Im Gegensatz hebt *Bernie Lubell* den Aspekt des Erklärens bei interaktiver Kunst positiv hervor und sieht ihn sogar als Teil des Erschließens einer Installation, findet verbale Erklärungen besser als Schilder und Gebrauchsanleitungen:

„But I don't mind talking to them in person, or having a explainer there, somebody doing this. Because even though they might be doing the same thing a sign would do, explaining it over and over again, I think it is different. Because it then becomes interpersonal. They have a relationship. Instead of the guard telling you what you can't do, the guard is encouraging you to try thing you could do. I had another piece in San Fransisco and the guards there were happy to have this piece there because no one likes it to say "no, no, no". This is not the kind of relationship you want to have with anyone. They were still guards, they were still telling you how to do it, but they were still encouring people to play with. After two month of the exhibition the guards received a memo that said that the guards were no longer allowed to touch the piece, because they were interfering with the educational department. Which was trying to take people around and show them the pieces. The guards were doing that job. They overstepped their job-description. This was a whole new layer that I never dreamed of.“

Gerade durch das angesprochene „Beta-testen“ und der Rolle des Publikums bei interaktiver Kunst ergibt sich die Frage ob und wie intensiv KünstlerInnen sich mit den RezipientInnen auseinandersetzen, sie bei der Interaktion mit den Installationen beobachten und ob sie mit den beobachteten Interaktionen zufrieden sind.

Sonia Cillari stellt den Begriff 'Publikum' in Bezug auf interaktive Kunst in Frage:

„Ah, Ok. This is a term that I would never use.“

Für *Sonia Cillari* ist das Beobachten der Interaktion ein wichtiges Element im Prozess der interaktiven Kunst. Gleichzeitig zeigt ihre nächste Aussage, dass neue Interfaces auch eine höhere Hemmschwelle mit sich bringen:

„I am very happy to look at people and watch how they do it. And everybody does it differently, especially this piece. You know, that involves a body, the full body interaction. We start here that people need even more, they need to touch and nobody wants to touch and everybody is shy to go close to her¹⁸ (...)“

Ein anderer, hier angesprochener Punkt ist die Individualität interaktiver Kunst. JedeR RezipientIn reagiert anders, hat eine andere Interpretation und eine andere Herangehensweise an die Installation. *Sonia Cillari* macht auch auf die kulturellen Unterschiede aufmerksam, die die Wahrnehmung eines Kunstwerkes beeinflussen:

„In Spain, the responses were very different.“

Und spezifisch zur Rezeption von *Sei Mi Vicino* bei der Ars Electronica 2007:

„I mean how much body language changes from one country to another and this piece really shows it. Here it's respectful in a way, more distant. They work much more in proximity here than with actual touch.“

Ashok Sukhumaran interessiert sich für die unmittelbaren Reaktionen der RezipientInnen:

„And for that I have to be close by. When I stand watching by the side, I won't get that comment.“

Bernie Lubell betrachtet es als Erfolg, wenn die RezipientInnen mit seiner Installation 'spielen' und neue Aspekte entdecken:

„So, when people come and start playing with them, it is like magic for me. It is really exciting how people are playing with them, see their excitement, see them discover things I didn't even intend.“

Generell gilt, dass für die befragten KünstlerInnen die Entwicklung der Werke einen Prozess darstellt, der maßgeblichen Einfluss auf die endgültige Erscheinung des Werkes nimmt.

So beschreibt beispielsweise *Bernie Lubell* den Entwicklungsprozess der Bank auf der die späteren RezipientInnen teilnehmen:

„...and they tried sitting on it, and they fell over. I discovered that I needed a spring in the back to catch them when they lean back

¹⁸ Die Tänzerin, die bei *Sei Mi Vicino* das Interface darstellt.

4.3 BesucherInnen-Beobachtung

Im Rahmen des Ars Electronica Festivals wurden insgesamt 42 Beobachtungen bei folgenden Kunstwerken durchgeführt:

- Conservation of Intimacy
- Seeker
- Se Mi Sei Vicino
- SGM – Iceberg Probe I an explorative interface
- Sho(u)t

Diese Beobachtungen wurden unternommen, um einen realistischen Eindruck zwischen der Interaktion des/r Beobachteten mit dem Kunstwerk zu gewinnen: Wie gehen Besucher/innen mit den Kunstwerken um, auf welche Art und Weise wird das Kunstwerk wahrgenommen, finden die Besucher/innen Gefallen am Kunstwerk, verstehen Besucher/innen die Anwendung des Kunstwerkes, wie groß ist das Interesse an den einzelnen Kunstwerken etc. Zum Thema wurden auch Interviews durchgeführt. Teilweise wurden auch dieselben Personen beobachtet und interviewt um Diskrepanzen oder Übereinstimmungen mit den getroffenen Aussagen festzustellen. Der Vorteil der Beobachtung in diesem Forschungsvorhaben war auch, dass relativ viele Personen in kurzer Zeit beobachtet werden konnten.

Verschiedene Fragen sollten an Hand der Beobachtungen geklärt werden. Hierzu wurden die Beobachtungen anhand von folgenden Kriterien vorgenommen:

Demographie	Geschlecht, Gruppe oder Singlebesucher, geschätztes Alter
Interesse	Unterhaltungsfaktor/Funfaktor, Verweildauer, Begeisterung/Gefallen, Experimentierfreudigkeit, bewusste Auseinandersetzung
Kunstwerk selbst	Gespräch mit Künstler/in, Verwendung Informationsmaterial, Einfluss Zuschauer, Art der Partizipation, Grad der Partizipation, Besucherfrequenz.

In der empirischen Sozialforschung wird versucht, Verhalten und Mimik von beobachteten Personen zu deuten. Allerdings muss es sich bei diesen Deutungen nicht um tatsächliche Empfindungen handeln, diese Deutungen sind nur Vermutungen. Im Zuge dieser Arbeit wurde ebenfalls versucht, Verhalten und Mimik zu deuten, zum Beispiel das Interesse und die Begeisterung an einem Kunstwerk. Teilweise war es jedoch schwierig eine fundierte Aussage zu treffen. Es war nicht immer einfach, die wirklichen Einstellungen der beobachteten Personen alleine vom Verhalten und der Mimik abzulesen.

4.3.1 Demographie

Im Bereich der Demographie wurden folgende Merkmale beobachtet: Geschlecht, Alter, Single (ein/e einzelne/r Besucher/in), Gruppe.

Wie oben bereits erwähnt, wurden 42 Beobachtungsprotokolle erstellt. Die Mehrheit der beobachteten Personen befand sich in Gruppen (29 Gruppen wurden beobachtet), nur eine kleine Anzahl besuchte das Festival alleine (18 beobachtete Einzelbesucher). Die Anzahl der beobachteten Männer und Frauen ist sehr ausgeglichen. Das Geschlecht von 14 Personen wurde während der Beobachtungen nicht erfasst.

Tabelle 1: Die Verteilung Geschlecht und Besuchsform (Gruppen oder Single) (absolut)

	Gruppen	Singlebesucher	Gesamt
Männer	25 Personen	9 Personen	34 Personen
Frauen	26 Personen	9 Personen	35 Personen
Geschlecht nicht erfasst	14 Personen		14 Personen
Kleinkinder und Kinder	5 Personen		5 Personen
Gesamt	70 Personen	18 Personen	88 Personen

(Dadurch, dass die Anzahl an beobachteten Männern und Frauen sehr ausgeglichen und übersichtlich ist, wurde darauf verzichtet die Prozentwerte darzustellen.)

In den Aufzeichnungen der Beobachtungen befanden sich verschiedene Beschreibungen im Zusammenhang mit dem Alter, die wie folgt in ungefähre Alterszahlen gefasst wurden:

<i>Beschreibungen in Beobachtungsbögen:</i>	<i>in ungefähre Altersgruppen gefasst:</i>
Kleinkind, Kind, Jugendliche	bis 20 Jahre
junge/r Mann/Frau, jugendliche Person	zwischen 20 und 35 Jahren
Erwachsene, mittleres Alter, um die vierzig, Senioren	ab 35 Jahren

Tabelle 2: Die Verteilung Alter und Geschlecht (absolut und in %)

	Männer	Frauen	Männer in %	Frauen in %
1. Kinder, Jugendliche	2	1	12,50	6,25
2. junge Männer/Frauen	8	11	50,00	68,75
3. Erwachsene etc.	6	4	37,50	25
Gesamt	16	16	100	100

(Bei 53 Personen konnte das Alter nicht zugeordnet werden, und bei drei Personen (Kindern) wurde das Geschlecht nicht erfasst. Diese Werte werden in der Tabelle nicht dargestellt.)

Der Großteil der beobachteten Personen ist zwischen zwanzig und 35 Jahren alt. Nur wenige Kinder und sogar nur ein Pensionär konnten beobachtet werden. Dieser Altersschnitt spiegelt sich auch in der Aufteilung nach Gruppen- und SinglebesucherIn wieder. Auch hier war der Großteil der beobachteten Personen, die in Gruppen bzw. als Singlebesucher das Festival besuchten zwischen zwanzig und 35 Jahren alt.

Wie bereits erwähnt, wurden 29 Gruppen beobachtet. Die Geschlechterverteilung in den einzelnen Gruppen ist annähernd gleich. Es wurden acht reine Männergruppen, fünf Frauengruppen und acht gemischte Gruppen beobachtet (bei acht beobachteten Gruppen ist die Geschlechterverteilung nicht erfasst worden).

Die Mehrzahl der Gruppen – rund zwei Drittel – bestand aus zwei Personen: Es wurden zwanzig Zweiergruppen, sechs Dreiergruppen und drei Vierergruppen beobachtet. Auch die Verteilung nach dem Geschlecht spiegelt die allgemeine Verteilung wieder. Die große Mehrheit der reinen Männergruppen, der reinen Frauengruppen und der gemischten Gruppen bestand aus zwei Gruppenmitgliedern.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass ein Großteil der beobachteten Personen in Gruppen und nicht als Einzelbesucher das Festival besuchte, dass in etwa die selbe Anzahl an Männern und Frauen beobachtet wurden und die Mehrheit der beobachteten Personen zwischen zwanzig und 35 Jahren alt waren.

4.3.2 Ergebnisse Kunstwerk

Unter Kunstwerk ist zu verstehen, wie die BesucherInnen mit dem vorhandenen Kunstwerk umgehen, ob sie sich aktiv beteiligen oder ob die BesucherInnen nur passiv neben dem Werk stehen. Weiteres ist unter dem Begriff Kunstwerk zu verstehen, wie hoch die Besucherfrequenz der interaktiven Werke ist, ob sich die BesucherInnen das vorhandene Informationsmaterial durchlesen oder ob diese Gespräche mit dem/r KünstlerIn oder anderen BesucherInnen führen. Neben diesen Punkten sollte auch die Nachahmung und Pionierleistung der BesucherInnen beobachtet werden, das darauf Aufschluss geben soll, ob die BesucherInnen sich eher als erster mit dem interaktiven Werk beschäftigen oder ob sie erst beobachten und dann das Beobachtete umsetzen. Durch die Beobachtungen sind folgende Ergebnisse entstanden:

4.3.2.1 Verwendung des Informationsmaterials

Die Frage, die sich für uns stellte, war, ob sich die Besucher des Ars Electronica Festival das vorhandene Informationsmaterial der jeweiligen Kunstwerke durchlesen würden, bevor sie sich mit dem Kunstwerk beschäftigen oder ob sie das Material links liegen lassen und das Kunstwerk einfach ausprobieren. Bei den Beobachtungen ist deutlich zu erkennen, dass sich die Mehrheit der beobachtenden Personen kein Informationsmaterial durchgelesen hat, sondern sich gleich mit dem Kunstwerk beschäftigten ohne sich vorher über die Funktionalität des Werkes zu informieren. Einige Besucher holten sich Informationen über das vorhandene Material ein und erklärten den Begleitern, wie das jeweilige Kunstwerk zu bedienen ist. Bei einem Besucher war zu beobachten, dass er sich die Information von einer O.K-Mitarbeiterin einholte.

Bei dem Kunstwerk „Conservation of Intimacy“ ist zu sagen, dass die meisten der beobachtenden Personen das Informationsmaterial durchgelesen hatten. Dieser Umstand könnte auf den erhöhten Informationsbedarf zu diesem Kunstwerk hindeuten. Auch bei „Seeker“ wurde das Informationsmaterial von der Mehrheit der BesucherInnen durchgelesen. Bei den Kunstwerken „Sho(u)t“ und „Se Mi Sei Vicino“ hatten die BesucherInnen kaum das vorhandene Material durchgelesen. Der Grund dafür könnte sein, dass es den BesucherInnen rasch bewusst wurde, was zu tun sei, bei „Sho(u)t“ musste man nur in das Mikrofon rufen und bei „Se Mi Sei Vicino“ berührte man die Darstellerin, um damit das Werk etwas zu verändern. Bei „Iceberg“ war die Verwendung des Informationsmaterials ausgeglichen.

Im Zusammenhang mit Geschlecht und die Verwendung des Informationsmaterials ist aufgefallen, dass sich mehr männliche Besucher das Material durchgelesen haben. Aber auch einige Frauen haben danach gegriffen. Man kann sagen, dass die Frauen die Kunstwerke gleich ausprobiert haben ohne sich vorher darüber zu informieren. Hingegen haben sich die Männer zuerst Informationen über das Werk geholt und erst dann die Kunstwerke ausprobiert.

Außerdem ist noch anzumerken, dass, die die sich das Informationsmaterial gelesen haben, meist Single Besucher waren, da sie keinen Austausch über die Funktionalität des Kunstwerkes mit anderen Personen hatten. Die „Gruppen Besucher“ lasen sich kaum das Material durch, weil sie sich möglicherweise untereinander über das Funktionieren des Kunstwerkes unterhielten, weswegen sie keine Informationen von außen einholten.

4.3.2.2 *Gespräche mit KünstlerInnen und BesucherInnen*

Interessant für uns war, ob die BesucherInnen ein Gespräch mit den Künstlern führen würden, wenn diese auch anwesend waren. Deshalb haben wir die BesucherInnen unter diesem Aspekt beobachtet. Hierbei ist aber zu sagen, dass zwischen den BesucherInnen und dem Künstler kein Gespräch stattgefunden hat. Ein Grund dafür kann sein, dass der/die Künstlerin meist nicht als KünstlerIn für die Zuschauer erkennbar war, oder es wurde kein Gespräch gesucht, obwohl der /die KünstlerIn anwesend war. Jedoch wurde aber in drei Fällen mit einer OK-Mitarbeiterin über das jeweilige Kunstwerk gesprochen.

Bei allen fünf Kunstwerken ist anzumerken, dass sich kein(e) BesucherIn mit dem/der KünstlerIn unterhalten hat, obwohl manche KünstlerInnen auch anwesend waren. Bei den Kunstwerken „Seeker“, „Se Mi Sei Vicino“ und „Sho(u)t“ war der/die Künstlerin anwesend, jedoch wurde, wie bereits erwähnt, kein Gespräch mit ihnen gesucht. Ein möglicher Grund könnte sein, dass viele BesucherInnen Hemmungen hatten mit dem/der KünstlerIn ein Gespräch zu führen. Bei „Conservation of Intimacy“ und „Iceberg“ wurde aber mit den OK-MitarbeiterInnen gesprochen. Bei allen fünf beobachteten Werken haben keine Gespräche mit den KünstlerInnen stattgefunden. Weiteres ist anzumerken, dass es sich meist um Single Besucher handelt, die kein Gespräch geführt hatten. Eine Gruppe war zu beobachten, die sich aber mit den MitarbeiterInnen unterhielten.

4.3.2.3 *Besuchersfrequenz*

Hier interessierte uns die Besuchersfrequenz bei den verschiedenen Kunstwerken, ob diese hoch, mittel oder schwach war. Jedoch ist dies schwer zu definieren, da die Besuchersfrequenz stark von dem Wochentag, dem Wochenende, dem Beginn und dem Ende des Ars Electronica Festival und der Tageszeit abhängig war. Am Anfang des Festivals waren noch viele BesucherInnen zu beobachten, doch zum Ende des Festivals, wurden es immer weniger. Deswegen wurde auf eine genaue Definition von schwach, mittel und stark verzichtet und die Besuchersfrequenz nach subjektiven Empfinden dieser drei Ausprägungen beobachtet. Dabei ist kam es zu dem Ergebnis, dass bei den meisten der fünf Kunstwerken ein mittlerer Besucherandrang stattgefunden hat. Nur bei wenigen Werken war die Besuchersfrequenz hoch beziehungsweise niedrig. Anzumerken ist, dass die Besuchersfrequenz bei allen fünf Werken ziemlich gleich aufgeteilt ist. Man kann sagen, dass es kein Kunstwerk gegeben hat, dass nur hohen Besucherandrang hatte oder umgekehrt. Außerdem ist anzumerken, dass an den Tagen des Festivals ein hoher Besucherandrang war, der sich aber mit dem Ende des Ars Electronica Festivals verringerte, denn als das dieses zu Ende war, waren kaum noch BesucherInnen vor Ort zu beobachten.

In Zusammenhang mit Geschlecht kann man sagen, dass die zuschauenden BesucherInnen gleichmäßig auf männliche und weibliche Besucher aufgeteilt waren.

4.3.2.4 *Kommunikationsbereitschaft mit anderen Zuschauern*

Hierbei stellte sich uns die Frage, ob die ZuschauerInnen untereinander Gespräche führen oder nicht. Wir sind zu dem Ergebnis gekommen, dass sowohl Gespräche zwischen den Zuschauern stattgefunden haben aber auch keine. Bei den Kunstwerken „Si Mi Sei Vicino“ und „Iceberg“ haben keine Gespräche zwischen den ZuschauerInnen stattgefunden. Bei den Werken „Conservation of Intimacy“ und „Sho(u)t“ wurden Gespräche untereinander geführt, aber es war auch zu beobachten dass in einigen Fällen nicht miteinander kommuniziert wurde.

Außerdem ist noch anzumerken, dass mehr Frauen miteinander kommunizierten als Männer. Sie hatten keine Hemmungen mit fremden Personen zu sprechen. Weiteres ist noch zu sagen,

dass die die Gespräche mit anderen ZuschauerInnen führten, meist alleine unterwegs waren. Wahrscheinlich versuchten sie dadurch Kontakte mit anderen Menschen, die sich auch für das selbe interessierten, zu knüpfen.

Noch ist zu erwähnen, dass die Besucher, die als Gruppe kamen, sich meist nur innerhalb der Gruppe unterhielten und nicht mit anderen Zuschauern.

4.3.2.5 Anregung für interaktives Handeln durch andere Zuschauer

Eine weitere Frage, die sich für uns stellte, war, ob eine Anregung durch andere ZuschauerInnen stattgefunden hat. Zu beobachten war, dass der Einfluss durch andere Zuschauer auf eine andere Person sehr groß ist. Sie versuchen selbst andere Besucher zu motivieren, damit diese dann aktiv an einem Kunstwerk teilnehmen. Nur eine geringe Anzahl an BesucherInnen haben keine anderen Zuschauer für das jeweilige Kunstwerk motiviert.

Bei den Kunstwerken „Conservation of Intimacy“, „Seeker“ und „Sho(u)t“ wurde eindeutig beobachtet, dass eine Anregung durch andere Zuschauer stattgefunden hat. Eine Besucherin war zu beobachten, dass sie mehrmals versuchte, das Publikum zu animieren bzw. anzuregen, jedoch hat dies nicht funktioniert. Bei den beiden andern Werken war zu beobachten, dass keine Anregung durch andere Zuschauer stattgefunden hat.

In Korrelation mit dem Geschlecht kann man sagen, dass wiederum mehr Frauen als Männer andere BesucherInnen animiert haben, an dem jeweiligen Kunstwerk aktiv teilzunehmen. Außerdem ist noch anzumerken, dass darunter mehr Single BesucherInnen fallen, als wenn sie in einer Gruppe unterwegs waren. Es konnten zwei verschiedene „Typen“ von Single BesucherInnen beobachtet werden, zum einem die kontaktlosen Single BesucherInnen und zum anderen die offenen, aktiven Single BesucherInnen. Die kontaktlosen Single BesucherInnen sind dadurch charakterisiert, dass sie sich alleine die Kunstwerke angesehen haben und mit keinem/r anderen BesucherIn gesprochen haben. Hingegen der/die offene, aktive Single BesucherIn hat mit anderen ZuschauerInnen Gespräche geführt.

Aus den 42 Beobachtungsprotokollen wurde eine Gewichtung folgender fünf Beobachtungskriterien durchgeführt. Die Kriterien unterscheiden sich hinsichtlich ihrer Partizipationsart in:

- Pionierleistungen der AusstellungsbesucherInnen beim interaktiven Umgang mit den Kunstwerken
- Nachahmungen unter den AusstellungsbesucherInnen beim interaktiven Umgang mit den Kunstwerken
- Kreativitätsförderung bei ProbandInnen durch die Anwesenheit anderer ZuschauerInnen
- Aktive AnwenderInnen im interaktiven Prozess mit dem Kunstwerk
- Passive BeobachterInnen des Kunstwerks

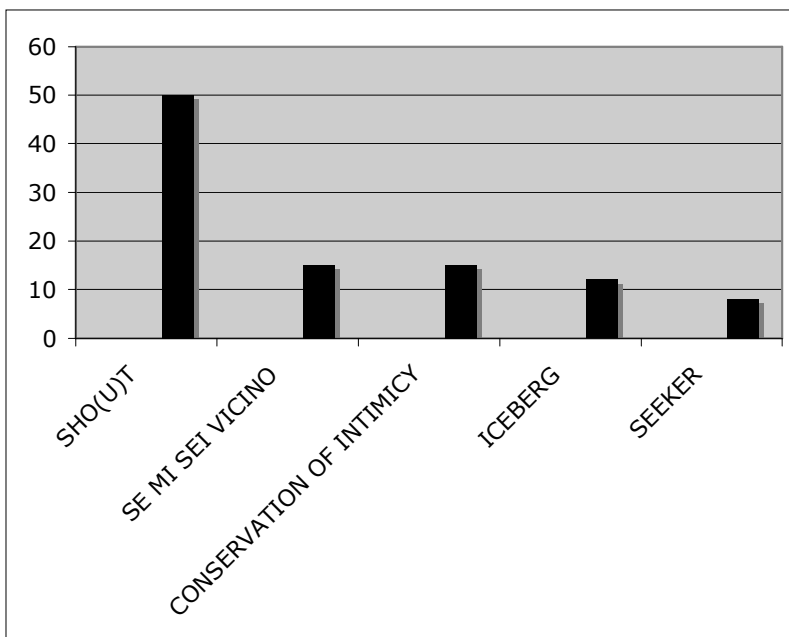
Um hierbei gewisse Verhaltenstendenzen der BesucherInnen besser nachvollziehen zu können, soll an dieser Stelle an die detaillierten Beschreibungen der einzelnen Kunstwerke verwiesen werden.

4.3.2.5.1 „Pionierleistungen“ der AusstellungsbesucherInnen beim Umgang mit den interaktiven Kunstwerken

Die Beobachtung der verschiedenen Partizipationsarten von ProbandInnen lässt sich bei den fünf Kunstwerken in *Pionierleistung* und *Nachahmung* unterteilen. Unter „Pionierleistung“ ist zu verstehen, dass sich ein(e) ProbandIn in einen interaktiven Prozess mit dem Kunstwerk auseinandersetzt und es ausprobiert, ohne sich zuvor die Funktion des Kunstwerkes bei einem anderen Probanden angesehen zu haben. Hierbei findet demnach keine Nachahmung statt. Anhand einer Pionierleistung sollte erhoben werden, welche Kunstwerke zu spontanen ausprobieren und experimentieren ermutigten, ohne sich zuvor die Handhabung des Kunstwerkes bei anderen ProbandInnen angesehen zu haben.

Für einen Vergleich der fünf Kunstwerke hinsichtlich ihrer erhobenen Pionierleistungen, wurden die jeweils erhobenen Häufigkeiten zueinander in Relation gesetzt, um so zu einer aussagekräftigen Unterscheidung gelangen zu können. Das Kunstwerk „Sho(u)t“ hat unter den fünf beobachteten Kunstwerken mit 50 % die größte Pionierleistung zu verzeichnen. Bei den Kunstwerken „Se Mi Sei Vicino“ und „Conservation of Intimacy“ waren 15 % der Pionierleistung zu beobachten. Bei dem Kunstwerk „Iceberg“ kam es bei 12 % der BesucherInnen und bei dem Kunstwerk „Seeker“ bei 8 % der BesucherInnen zu einer Pionierleistung.

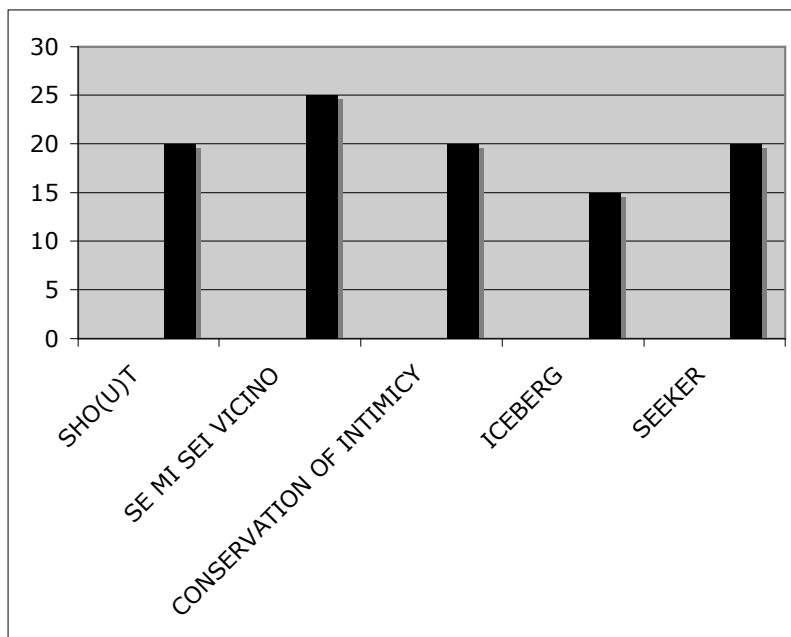
Abbildung 1: Pionierleistung (in %)



4.3.2.5.2 „Nachahmungen“ unter den Ausstellungsbesuchern beim Umgang mit den interaktiven Kunstwerken

Im Gegensatz zur Pionierleistung sollte auch der Grad der Nachahmung erhoben werden. Welche Kunstwerke regen also eher zur Nachahmung der vorangegangenen ProbandInnen an. Unter Nachahmung ist zu verstehen, dass direkt nach dem interaktiven agieren eines/r ProbandIn, ein/e BesucherIn, welche/r diese Interaktion gerade beobachtete, die interaktiven Funktionen des Kunstwerk unmittelbar danach ausprobierte. Hierbei wurde festgestellt, dass sich alle fünf Kunstwerke hinsichtlich der Nachahmungstendenz der BesucherInnen nicht so deutlich voneinander unterscheiden, wie es bei der Pionierleistung der Fall war. Von den möglichen 100 Prozent der Nachahmungen fand bei dem Kunstwerk „Se Mi Sei Vicino“ mit 25 % die meiste Nachahmung statt, knapp gefolgt von den Kunstwerken „Conservation of Intimacy“, „Seeker“ und „Sho(u)t“ mit jeweils 20 %. Die geringste Nachahmung gab es mit 15 % bei dem Kunstwerk „Iceberg“, wobei hier festgehalten werden sollte, dass aufgrund der Räumlichkeit kaum Platz für ZuschauerInnen gegeben war. Für detaillierte Informationen über die Kunstwerke muss hier wieder auf deren Beschreibungen verwiesen werden.

Abbildung 2: Nachahmung (in %)



4.3.2.5.3 Kreativitätsförderung bei ProbandInnen durch die Anwesenheit anderer ZuschauerInnen

Es wurde auch untersucht ob die ZuschauerInnen einen Einfluss auf die Kreativität der einzelnen ProbandInnen haben. Dies hat sich anhand der Kommunikationen zwischen ZuschauerInnen und ProbandInnen und deren Reaktionen darauf feststellen lassen.

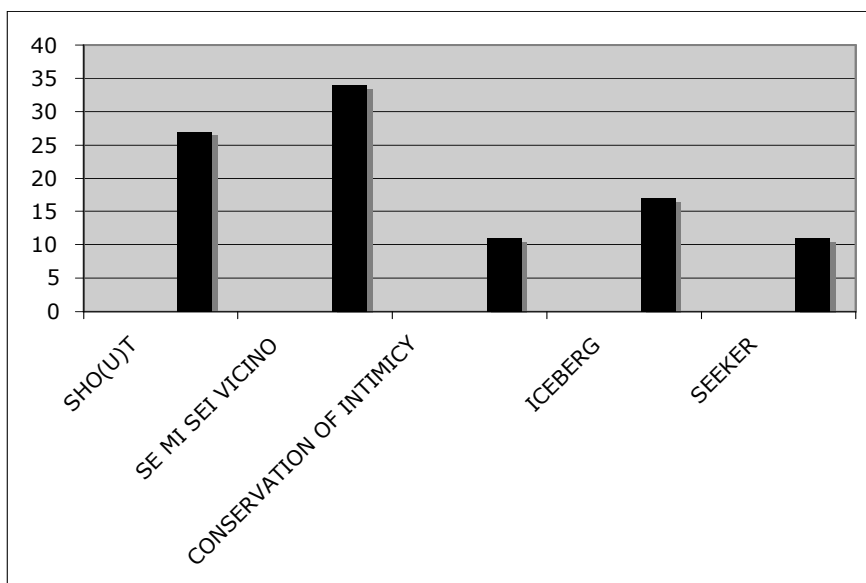
Hierbei wurde beobachtet bei welchen Kunstwerken die Kreativität der ProbandInnen durch den Einfluss der ZuschauerInnen gefördert wurde. Herausgekommen ist, dass bei einigen Kunstwerken durch ZuschauerInneneinfluss Kreativität entsteht. Demnach haben ZuschauerInnen einen Einfluss auf die eigene individuelle Umsetzung des interaktiven Prozesses zwischen Kunstwerk und ProbandIn. Hierbei haben die ZuschauerInnen bei den Kunstwerken „Seeker“ und „Iceberg“ jeweils 0 % zur Kreativitätsförderung der beobachteten ProbandInnen beigetra-

gen. Das Kunstwerk „Conservation of Intimacy“ konnte 10 % der Kreativitätsförderung durch ZuschauerInnen verzeichnen, welche allerdings eher durch den kommunikativen Charakter des Kunstwerkes zu Stande kamen. „Sho(u)t“ nimmt dagegen mit 39 % einen erheblichen Anteil der Kreativitätsförderung durch ZuschauerInnen ein und „Se Mi Sei Vicino“ ist mit 51 % als ZuschauerInneneinflussreichstes Kunstwerk einzustufen.

4.3.2.5.4 Aktive AnwenderInnen im interaktiven Prozess mit dem Kunstwerk

Anhand des Partizipationsgrades wurde das Verhältnis von „aktiven AnwenderInnen“ zu „passiven BeobachterInnen“ erhoben. Unter „aktiven AnwenderInnen“ ist ein/e ProbandIn zu verstehen, welche/r sich in einem interaktiven Prozess mit dem Kunstwerk befindet und dabei versucht das Kunstwerk und dessen Funktionen zu erfassen. Beobachtet wurde wie sich das Auftreten von „aktiven AnwenderInnen“ von Kunstwerk zu Kunstwerk unterscheiden würde. Die zu erreichenden 100 Prozent verteilten sich hierbei wie folgt: Das Kunstwerk „Se Mi Sei Vicino“ übernimmt hier unter den fünf beobachteten Kunstwerken mit 34 % aktiver Nennungen die Führung der interaktiven Anwendung. „Sho(u)t“ folgt mit 27 % aller aktiven Anwendungen. Das Kunstwerk „Iceberg“ kommt auf 17 %, und die Kunstwerke „Conservation of Intimacy“ und „Seeker“ fanden bei je 11 % der BesucherInnen aktive AnwenderInnen.

Abbildung 3: Aktive AnwenderInnen (in %)



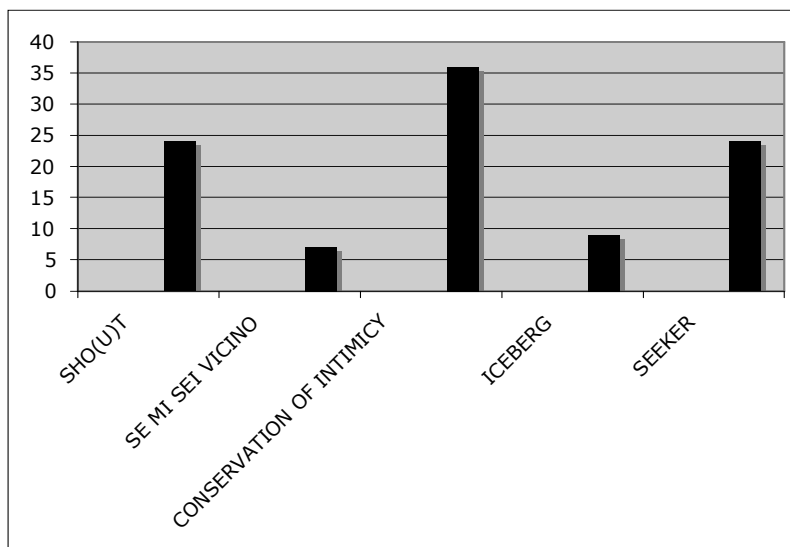
4.3.2.5.5 Passive BeobachterInnen im interaktiven Prozess mit dem Kunstwerk

Von Interesse war, wie sich die BesucherInnen der Ars-Electronica im Hinblick auf die interaktive Herausforderung eines Kunstwerkes verhalten würden. Werden sie spontan zu „aktiven AnwenderInnen“ oder beobachten sie lieber den Prozess bei anderen BesucherInnen. Unter „passiven BeobachterInnen“ sind hier jene BesucherInnen gemeint, welche sich in keinen interaktiven Prozess mit dem Kunstwerk befanden und nach ihrer Beobachtung das Kunstwerk verließen.

Die häufigste „passive Beobachtung“ und somit auch geringste Anwendung fand mit 36 % bei dem Kunstwerk „Conservation of Intimacy“ statt. „Sho(u)t“ und „Seeker“ haben mit jeweils 24 % ebenfalls einen hohen Anteil an „passiven BeobachterInnen“, jedoch muss hier angemerkt wer-

den, dass bei dem Kunstwerk „Sho(u)t“, sich aufgrund der sehr lautstarken Anwendung des interaktiven Prozesses, meist verhältnismäßig viele ZuschauerInnen im Raum aufhielten, wodurch es auch zu einem relativ hohen Anteil „passiver BeobachterInnen“ kommen konnte. Zu 9 % „passiven BeobachterInnen“ kam es bei dem Kunstwerk „Iceberg“, wobei es bei dieser Installation aufgrund des Platzmangels kaum zusätzliche ZuschauerInnen im Zelt gab. Die relativ geringen 7 % „passiver BeobachterInnen“ bei dem Kunstwerk „Se Mi Sei Vicino“ ergeben sich aus der Transformation von „passiven BeobachterInnen“ zu „aktiven AnwenderInnen“. Bei diesem Kunstwerk bestand demnach ein reger Wechsel zwischen passiven BeobachterInnen und aktiven AnwenderInnen.

Abbildung 4: Passive BeobachterInnen (in %)



4.3.3 Ergebnisse Interesse

Unter Interesse ist zu verstehen, ob die BesucherInnen eine hohe Wissbegierde gegenüber den interaktiven Kunstwerken besitzen. Es wurde unter anderem die Besichtigungsdauer eines Kunstwerkes beobachtet, die Aufschluss darauf geben soll, wie lange sich ein/e BesucherIn mit dem Kunstwerk beschäftigt. Außerdem wurden der Unterhaltungswert, die Experimentierfreudigkeit, Begeisterung/Gefallen und die bewusste Auseinandersetzung beobachtet. Diese Punkte tragen alle zur Interesse bei und es sind folgende Ergebnisse entstanden:

4.3.3.1 Besichtigungsdauer eines Kunstwerkes

Die *Verweildauer* bei einem Kunstwerk sollte Auskunft über das Interesse der BesucherInnen beim jeweiligen Kunstwerk geben, da anzunehmen ist, wenn einem etwas nicht besonders interessiert, bleibt man nicht lange an diesem Ort.

Bei der Verweildauer ist zu bemerken, dass die Besucher bei den Kunstwerken „Sho(u)t“, „Seeker“, „Conservation of Intimacy“ und bei „Se Mi Sei Vicino“ nicht länger als fünf Minuten verweilten. Jedoch bei dem Kunstwerk „Iceberg“ waren die Besucher unter anderem zwischen 10 und 15 Minuten zu beobachten.

Bei „Seeker“ wurden überwiegend vorbeigehende BesucherInnen wahrgenommen. Vermutlich hing die Verweildauer stark mit der räumlichen Lage des Kunstwerkes zusammen. Bei „Seeker“ konnten die BesucherInnen ihre demografischen Daten eingeben – dies erforderte eine intensivere Auseinandersetzung mit der Arbeit. Viele BesucherInnen schienen diese Zeit nicht

aufwenden zu wollen nicht verständlich und der Output der eigenen Migrationgeschichte entpuppte sich anscheinend für einige nicht als interessant.

Bei „Conservation of Intimacy“ wurden meist nur Besucher in Gruppen beobachtet, Single BesucherInnen waren kaum bei diesem Werk anzutreffen. Wahrscheinlich hat dieses Kunstwerk eher Gruppen angezogen, weil man dieses Kunstwerk in der Gruppe betätigen konnte. „Se Mi Sei Vicino“ zog nach unseren Beobachtungen mehr aktive weibliche Single Besucherinnen an. Auch beim Kunstwerk „Iceberg“ beobachteten wir vermehrt BesucherInnen in Gruppen und nur sehr wenige Single-Besucher die das Zelt betraten. Das Kunstwerk „Seeker“ hingegen zog keine Besuchergruppen an sondern ausnahmslos einige wenige Single BesucherInnen.

Während die Verweildauer bei „Conservation of Intimacy“ – vermutlich aufgrund der spielerischen Rezeptionsmöglichkeit (Rad fahren bzw. aktiv auf der Sitzbank schaukeln oder den Output ansehen den Rad und Schaukel produzierten) – relativ lange war, konnte bei „Se Mi Sei Vicino“ nur eine vergleichsweise kurze Verweildauer beobachtet werden.

4.3.3.2 *Aktivitätsgrad der BesucherInnen hinsichtlich der Kunstwerke*

Zur *Experimentierfreudigkeit* ist grundlegend vorzuschicken, dass diese stark vom Individuum und seiner Begeisterungsfreudigkeit abhängt. Wir wollten die Experimentierfreudigkeit der einzelnen BesucherInnen beobachten, um Klarheit über die Offenheit und Neugierde der BesucherInnen des Ars Electronica Festivals herauszufinden bzw. auch ob bei den Beobachteten Hemmschwellen bestehen. Im gesamten wird vermutet, dass aber eine nur mittelstarke Experimentierfreudigkeit der BesucherInnen bestand.

Bei „Sho(u)t“ konnte man bemerken, dass experimentierfreudige Besucher nicht nur mit der Stimmlautstärke und Stimmtiefe verschiedene Reaktionen erzwingen wollten, sondern auch, dass unter Umständen auch verschiedene Sprachen ausprobiert wurden.

Bei „Se Mi Sei Vicino“ versuchten die Leute mit verschiedenen Bewegungen rund um die Frau in der Mitte und mit verschiedenen Berührungen ein unterschiedliches Output zu erzielen.

Bei „Seeker“ waren die Besucher kaum zu begeistern und im „Iceberg“ konnte man ebenfalls keine Änderung des Outputs durch Variationen der Betätigung erzielen.

4.3.3.3 *Erlebte Unterhaltung durch ein Kunstwerk*

Der *Unterhaltungswert* dieser Ausstellungsstücke im OK Offenes Kulturhaus Oberösterreich war im gesamten als schwach bis mittelstark einzustufen. Wir erhofften den Unterhaltungswert eines Kunstwerkes durch die Beobachtung der Besucher ausfindig zu machen. Unterhaltungswert wurde beobachtet, wenn sich der/die Beobachtete deutlich durch das Kunstwerk angeregt zeigte. Sofern sich jemand an einer Installation betätigt hat, indem er das Informationsmaterial las oder selbst am Kunstwerk experimentierte, wurde das als Unterhaltungswert definiert. Die Unterhaltung hat bei den ausgewählten Kunstwerken regelrecht erst angefangen, wenn man aktiv beteiligt war oder den Output, den ein aktiver Anwender produzierte, beobachtete. Wenn eben kein aktiver Besucher beim Kunstwerk verweilte, war der Unterhaltungswert gleich null, außer jemand besonders Interessierter las sich das Informationsmaterial durch. Wahrscheinlich hängt der Unterhaltungswert stark mit den Möglichkeiten des Experimentierens und der individuellen Begeisterungsfähigkeit zusammen.

4.3.3.4 *Affektivität der BesucherInnen hinsichtlich der Kunstwerke*

Die *Begeisterung bzw. das Gefallen* waren sehr stark abhängig vom Kunstwerk. Die Begeisterung eines Kunstwerkes wird definiert als das Gefallen an einem Kunstwerk bzw. die deutliche Auslebung von Leidenschaften für ein Kunstwerk. Begeisterung konnte man beobachten wenn der/die Besucher/In erstens länger bei einem Kunstwerk verweilte und sich zudem viel damit beschäftigte, sowie deutlich ihre Fantasien beim Experimentieren/Interagieren spielen ließ.

Beim Kunstwerk „Sho(u)t“ und „Seeker“ schien die Begeisterung eher schwach zu sein, aber natürlich gab es individuelle Ausnahmen.

Wer sich in den „Iceberg“ begeben hatte, hatte auf jeden Fall größere Begeisterung, Neues zu entdecken, gezeigt.

Bei „Conservation of Intimacy“ gaben sich die Besucher auch nur mittelstark begeistert. Schätzungsweise war die Begeisterung nicht all zu hoch, da dieses Kunstwerk aus dem alten Baumaterial Holz geschaffen war. Möglicherweise hat das Baumaterial nicht den Erwartungen des Besuchers des Ars Electronica Festivals entsprochen, weswegen die Begeisterung auch hier nur mittelstark ausfiel. Weiteres war das Objekt technisch anspruchsvoll, da dieses Kunstwerk die Verschmelzung von alter und neuer Technologie bot.

Bei „Se Mi Sei Vicino“ war die Begeisterung meist hoch, da sich der Output ständig veränderte.

4.3.3.5 *Beschäftigung mit einem Kunstwerk und Wirkungsweise der Ausstellungsstücke auf die BesucherInnen*

Die *bewusste Auseinandersetzung* ergibt sich aus den Ergebnissen der Experimentierfreudigkeit und dem Unterhaltungswert eines Kunstwerkes. Die bewusste Auseinandersetzung wollten wir aber dennoch als extra Coding beobachten. Uns interessierte, ob durch die bewusste Auseinandersetzung die alleinige informelle Begeisterung der Individuen zu beobachten war. Mit der Beobachtung der bewussten Auseinandersetzung wollten wir ergründen, wie viele BesucherInnen sich neben dem Experimentieren auch das Informationsmaterial durchlasen. „Se Mi Sei Vicino“, „Iceberg“ und „Conservation of Intimacy“ sind als anspruchsvolle Kunstwerke einzustufen, da man bei diesen Kunstwerken wirklich Gegenstände materiell berühren kann und deshalb fand auch meistens eine bewusste Auseinandersetzung statt.

Bei dem Kunstwerk „Seeker“ konnte beobachtet werden, dass sich nur einzelne BesucherInnen mit dem vorhandenen Bildschirm beschäftigten. Vermutlich hängt das damit zusammen, dass heutzutage Computer für jeden allgegenwärtig sind und deshalb kaum auf Interesse bei den meisten Besuchern stieß.

Bei dem Kunstwerk „Sho(u)t“ war bewusste Auseinandersetzung bei begeisterungsfähigen Menschen vorhanden. Manche lasen sich nur das Informationsmaterial durch und verließen den Raum ohne es vorher auszuprobieren. Viele BesucherInnen schrieten in verschiedenen Variationen (Lautvariationen, Stimmvariationen, Stärkevariationen) ins Mikrofon und erhofften sich eine Antwort von der Frau auf dem Bildschirm. In diesem Raum war meist nicht übermäßig viel Publikum anzutreffen. Bei dem Werk „Se Mi Sei Vicino“ war hingegen sehr viel Publikum zu beobachten. Der Raum dieses Kunstwerkes musste durchquert werden, wenn man zum nächsten Kunstwerk wollte, weswegen auch viele BesucherInnen bei diesem Kunstwerk anzutreffen waren. Aber es war zu beobachten, dass nur eine geringe Auseinandersetzung mit dem Kunstwerk erfolgte. Ein Grund könnte sein, dass der Raum, indem sich das Werk befand, von vielen BesucherInnen als „Durchzugsraum“ betrachtet wurde und nicht zu einer bewussten Auseinandersetzung mit dem Kunstwerk anregte.

4.3.4 Fazit aus den Beobachtungen

Anschließend kann aufgrund der Beobachtungen gesagt werden, dass der Besucherandrang des dreitägigen Ars Electronica Festivals sehr groß war und die Begeisterung unter den BesucherInnen vorhanden war. Das beobachtete Besucherpublikum teilte sich in gleich viele Männer und Frauen ein, die als jung einzuschätzen waren. Die meisten BesucherInnen kamen in Gruppen zum Ars Electronica Festival und nur eine geringe Anzahl war als Single BesucherIn unterwegs.

Viele Festival-BesucherInnen verwendeten kaum das vorhandene Informationsmaterial der Kunstwerke. Die aktiven BesucherInnen probierten das Kunstwerk, ohne über die genaue Funktionalität Bescheid zu wissen, aus. Sie gingen eher spielerisch an das Kunstwerk ran und erprobten es. Nur bei einigen Kunstwerken wurde sich das Informationsmaterial durchgelesen und das Wissen an andere weitergegeben, jedoch kann gesagt werden, dass das Informationsmaterial für viele BesucherInnen nicht unbedingt notwendig war. Jedoch hatten sich einige BesucherInnen mit O.K-MitarbeiterInnen über das Kunstwerk unterhalten. Was nicht stattfand war ein Gespräch zwischen KünstlerIn und einer/m Festival BesucherIn. Viele hatten Hemmungen auf den/die KünstlerIn zuzugehen und mit ihm/ihr zu sprechen, jedoch war der/die KünstlerIn meist nicht anwesend und so konnte auch kein Gespräch geführt werden. Es wurden aber im Gegensatz dazu, sehr wohl Gespräche unter den BesucherInnen geführt. Dabei ist anzumerken, dass meist nur Frauen und Single BesucherInnen mit anderen ZuschauerInnen kommuniziert hatten. Möglicherweise versuchten sie Kontakte mit anderen zu knüpfen.

Viele BesucherInnen wurden bei einigen Kunstwerken durch den Einfluss anderer ZuschauerInnen kreativ beeinflusst. Das soll bedeuten, dass ZuschauerInnen einen Einfluss auf die eigene individuelle Umsetzung des interaktiven Prozesses zwischen dem Kunstwerk und dem/der ProbandIn haben. Darunter wurden auch viele aktive AnwenderInnen beobachtet, die dabei waren das Kunstwerk zu erfassen. Die meisten aktiven AnwenderInnen waren bei dem Kunstwerk „Se Mi Sei Vicino“ erfasst worden und die wenigsten bei dem Werk „Seeker“. Im Gegensatz dazu wurden auch die passiven Beobachter beobachtet. Hierbei ist zu erwähnen, dass die häufigste passive Beobachtung bei dem Kunstwerk „Conservation of Intimacy“ stattfand und die geringste passive Beobachtung bei dem Werk „Se Mi Sei Vicino“. Bei den Kunstwerken bestand ein reger Wechsel zwischen den aktiven AnwenderInnen und den passiven BeobachterInnen.

Die meisten BesucherInnen verweilten nicht länger als fünf Minuten bei einem Kunstwerk, das darauf hindeutet, dass die Kunstwerke kaum Interesse bei vielen BesucherInnen weckte. Bei dem Kunstwerk „Se Mi Sei Vicino“ war die Verweildauer nicht lange, da man sich kaum persönlich mit dem Werk auseinandersetzen konnte. Ob die BesucherInnen experimentierfreudig waren oder nicht, konnte nicht leicht erfasst werden, da es schwer zu beobachten war, ob eine Handlung nun als experimentierfreudig eingestuft werden konnte. Es kann aber gesagt werden, dass eine mittelstarke Experimentierfreudigkeit der BesucherInnen bestand, die sich durch das Individuum selbst und derjenigen Begeisterungsfreudigkeit darstellte. Der Unterhaltungswert für BesucherInnen setzte sich aus der Experimentierfreudigkeit und dem aktiven Handeln auseinander. Bei allen Kunstwerken konnte ein schwacher bis mittelstarker Unterhaltungswert beobachtet werden. Bei den Kunstwerken „Se Mi Sei Vicino“, „Iceberg“ und „Conservation of Intimacy“ gab es eine bewusste Auseinandersetzung mit den BesucherInnen. Da diese Werke als anspruchsvoll eingestuft werden konnten, kann man sagen, dass dich die meisten BesucherInnen bewusst mit einem dieser Kunstwerke auseinandergesetzt hatten.

4.4 BesucherInnen-Befragung

Vorbemerkung

Ziel der RezipientInnen-Befragung war es, herauszufinden, wie die Kunstwerke auf die RezipientInnen wirkten. Das Interesse unsererseits richtete sich auf fünf prämierte Werke, die im Rahmen des Festivals im O.K Offenes Kulturhaus Oberösterreich ausgestellt wurden.

In mehreren Sitzungen und Diskussionen zuvor lag es an uns, die geeigneten Methoden für unser Projekt festzulegen. Wir entschieden uns bei der RezipientInnen-Befragung schließlich für eine qualitative Befragung mittels eines zuvor gemeinsam entwickelten Leitfadens. Die qualitative Methode erschien uns hier besser geeignet, da sie im Gegensatz zu einer quantitativen die individuellen Aspekte besser festhalten kann. Außerdem liegt eine Leitfadensbefragung in den Händen des Interviewers, der so nicht an einen fixen Ablauf gebunden ist und ein Gespräch nach eigenem Ermessen in Gang bringen und beeinflussen kann.

Die Befragung sollte rund 40 BesucherInnen umfassen, welche in offenen Interviews (Tonbandmitschnitte) zu ihrem „Rezeptionserlebnis“ und zum Hintergrund desselben (Kunstwissen, Kunsterfahrungen, sonstiges Kulturverhalten, Soziodemographisches) befragt wurden. Die Größe der Stichprobe entspricht dem Erhebungszweck – um rein informative, keine repräsentativen, Aussagen treffen zu können. Rund 40 Personen in direkten Interviews, neben den anderen Erhebungsmethoden des Forschungsprojekts, erachten wir als dem Erhebungszweck angemessen.

4.4.1 Zu überprüfende Aspekte (= Dimensionen) der BesucherInneninterviews

Der Interviewleitfaden oder Gesprächsleitfaden ist der „rote Faden“ der sich durch das Gespräch ziehen wird. Um bestimmte Aspekte, Themen und Interessensbereiche abzufragen, wurden vorab so genannte Dimensionen definiert. Diese Dimensionen dienen der ersten Vorstrukturierung und bilden die Grundlage für den Gesprächsleitfaden

Die *Demografie* als Basis der Auswertung. Es wurde nach Wohnort, Land, Alter, Schulbildung, Beruf und Geschlecht gefragt. Anhand dieser Dimension werden viele Zusammenhänge überprüft.

Mit der Kategorie *„Kunstinteresse Allgemein“* versucht man abzutesten ob ein „allgemeines“ bzw. ein „konkretes“ Kunstinteresse besteht.

Die Kategorie *„Technikinteresse“* wurde gebildet um später in der Auswertung Zusammenhänge herauszufinden. Zum Beispiel ist es interessant ob es geschlechtsspezifische Unterschiede hinsichtlich Technik-Interesse gibt.

Die Dimension *„Interesse an Interaktiver Kunst“* wurde gebildet, um nach dem Verständnis für Interaktive Kunst zu fragen. Um eine genauere Zuordnung zu erhalten wurde nach der „Bedeutung“ und nach der „Definition“ für Interaktive Kunst gefragt. Die InterviewpartnerInnen sollten erklären wie sie persönlich Interaktive Kunst definieren und welche Bedeutung sie für sie hat.

Die Dimension *„ARS“* ist von Bedeutung um von InterviewpartnerInnen Informationen über Besuchshäufigkeit, Besuchsmotivation, Informationsquellen und Besuchsbegleitung zu erhalten.

Bei der Frage nach der Begleitung wollte man wissen ob eigene Motivation dahinter steckt zum Festival zu gehen oder ob man „überredet“ wurde.

„Kunstwerk“ meint bestimmte Kunstwerke, die für die Erhebung besonders geeignet waren und zuvor festgelegt wurden. Diese Dimension enthält die weiteren Fragen nach der Interpretation, Wahrnehmung, Emotion und aktiven Teilnahme. Bei der Teilnahme wurden weitere Antwortmöglichkeiten wie Ja, Nein, Grund und Intensität gebildet. Die Fragen zum Kunstwerk sollten der/m InterviewpartnerIn die Möglichkeit geben, selbst das Kunstwerk zu interpretieren bzw. die aktive Teilnahme zu reflektieren.

Zum Abschluss wurde die Dimension „Fazit“ gebildet. Hier besteht die Möglichkeit den bleibenden Eindruck zu schildern und über das Kunstwerk zu reflektieren.

Der Leitfaden, nach dem vorgegangen wurde, beinhaltete Fragen, die die InterviewerInnen nach eigenem Ermessen reihen und den Befragten stellen konnten. (Leitfaden siehe Anhang)

4.4.2 Demographie

Die Demographie bildet in unserer Auswertung, wie bei den meisten soziologischen Forschungen, die Basis. Anhand ihrer werden die meisten Zusammenhänge untersucht. Ist für die Antwortwahl relevant, ob es sich bei den befragten Personen um Männer oder um Frauen, um Jugendliche oder um ältere Menschen handelt? In unserer Studie wurde nach Wohnort/ Land, Alter, Geschlecht, Schulbildung und Beruf gefragt.

4.4.2.1 Wohnort, Land

Wie natürlich zu erwarten war, sind die meisten befragten BesucherInnen (31 von 48) aus Österreich. Es folgt Deutschland mit neun interviewten Personen. Die nächsten Zahlen sind zu gering, um damit auf die Grundgesamtheit schließen zu können. Es handelt sich dabei um zwei UngarInnen, zwei SchweizerInnen, zwei Irinnen, einen Franzosen und eine Polin.

Bemerkenswert ist, dass diejenigen, die aus dem Ausland angereist sind, mindestens über Matura bzw. Abitur verfügen.

Auch bei der Verteilung in den österreichischen Bundesländern ist der Sitz des Ars Electronica Festivals in Linz zeichnend. So sind 18 der österreichischen Befragten aus Oberösterreich, davon neun aus Linz. Jeweils fünf sind aus St. Pölten und Wien, zwei kamen aus Tirol und eine aus der Steiermark. Augenscheinlich sind die BesucherInnen aus Wien beruflich angereist, da vier davon (bis auf einen Schüler der Oberstufe) JournalistInnen sind. Bei den OberösterreicherInnen sind die beruflichen Tätigkeiten durchmischer.

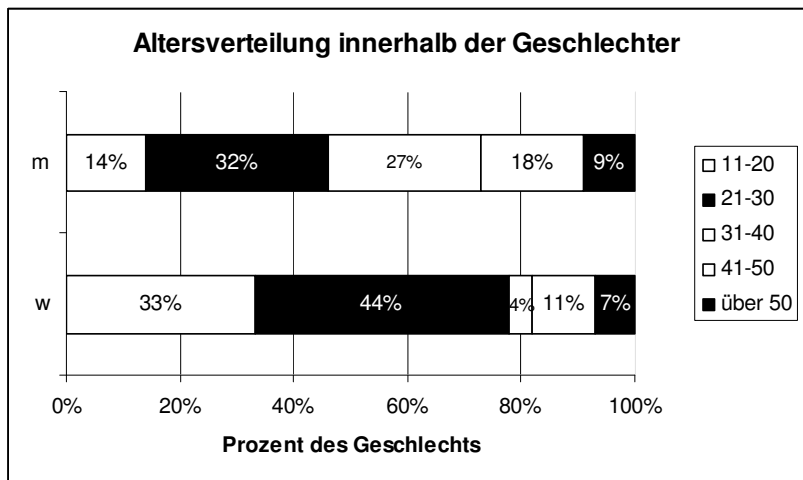
4.4.2.2 Alter

Die befragten Personen waren zwischen 17 und 81 Jahren alt. Es wurde bei der Gesamtzahl von 49 Interviews in etwa ein Gleichgewicht in der Verteilung der Geschlechter erreicht. Eine Tabelle, aufgeschlüsselt in Alter und Geschlecht der Befragten:

Tabelle 3: Alter der befragten Personen in der Geschlechterverteilung (N= Grundgesamtheit; w= weiblich, m= männlich; 49 Personen)

Alter in Jahren	11-20	21-30	31-40	41-50	über 50	Gesamt	N
w	33 %	44 %	4 %	11 %	7 %	100 %	27
m	14 %	32 %	27 %	18 %	9 %	100 %	22
gesamt	24 %	39 %	14 %	14 %	8 %	100 %	49

Abbildung 5: Altersverteilung innerhalb der Geschlechter (in %)

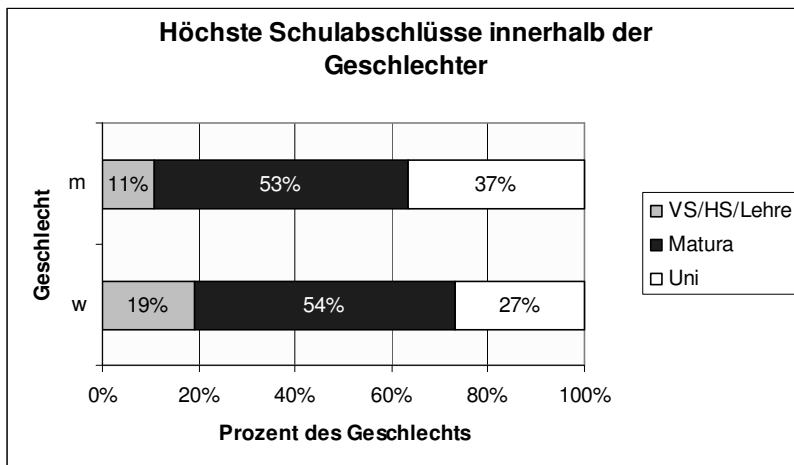


Die meisten interviewten Personen sind zwischen 17 und 30 Jahren alt. Darin ist höchstwahrscheinlich auch die BesucherInnenverteilung des Offenen Kulturhauses erkennbar.

4.4.2.3 Schulbildung

Schlüsselt man die Ergebnisse der Interviews nach den höchsten Schulabschlüssen auf, so ergibt sich das klare Bild, dass die meisten Befragten über Matura bzw. Abitur verfügen (24 von 45). Vierzehn weitere haben einen Hochschul- bzw. Universitätsabschluss gemacht. Ein relativ geringer Anteil von sieben Personen besitzt beides nicht.

Abbildung 6: Höchste Schulabschlüsse innerhalb der Geschlechter (in %)



4.4.2.4 Beruf

Will man die Verteilung der Berufsgruppen untersuchen, kommen wir zu folgendem Ergebnis:

Tabelle 4: Berufe der befragten Personen in der Geschlechterverteilung (N= Grundgesamtheit; w= weiblich, m= männlich)

Be- ruf	StudentIn	Presse	Kunst- Kontext	IT- Branche	SchülerIn	Anderes	Gesamt	N
w	38 %	17 %	7 %	10 %	10 %	17 %	100 %	29
m	32 %	9 %	18 %	9 %	5 %	27 %	100 %	22
ges.	35 %	14 %	12 %	10 %	8 %	22 %	100 %	51

In der Spalte „Kunst-Kontext“ finden sich nicht nur solche, die Kunstwerke schaffen, sondern auch diejenigen, die dem Kunstmilieu angehörig sind – wobei wir hier auch Überschneidungen auswerteten. Wenn es sich zum Beispiel um eine Mediendesignerin handelt, fällt sie sowohl in die Kategorie „Kunst-Kontext“ als auch „IT-Branche“. Darum kommt es insgesamt auch zu einer größeren Summe an Interviews in der Tabelle.

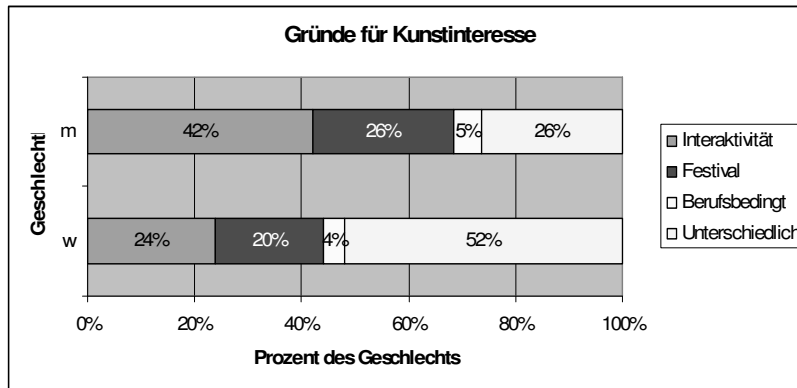
Es zeigt sich, dass die meisten befragten RezipientInnen StudentInnen sind. Weniger oft wurden JournalistInnen angesprochen, dicht gefolgt von KünstlerInnen und Menschen, die in der IT-Branche tätig sind. Nur viermal wurde ein Interview mit SchülerInnen gemacht. Unter den anderen Nennungen sind zum Beispiel eine Hausfrau, zwei Selbständige und ein Arbeitssuchender.

4.4.3 Allgemeines Kunstinteresse bei BesucherInnen der Ars Electronica

Bei dieser Frage wurde das allgemeine bzw. konkrete Interesse an Kunst abgefragt. Die Frage zur Kunstwahrnehmung aus dem Interviewleitfaden lautete: „Würden Sie interaktive Kunst als Kunst oder als Unterhaltung sehen? Gibt es Unterschiede zu anderen Kunstwerken (traditionelle)? Bei den traditionellen Kunstwerken sind z.B. „klassische Malerei und Skulptur“ gemeint. Bei der Auswertung stellte sich heraus, dass mehrheitlich sehr unterschiedliche Antworten gegeben wurden.

Aussagen die mehrmals vorkamen, wurden zusammengefasst. Daraus ergeben sich folgende neue Kategorien: die *Interaktivität des Kunstwerks*, das *Interesse am Festival* und *berufsbedingte Besuche*. Daraus folgt folgende Grafik:

Abbildung 7: Gründe für Kunstinteresse (in %)



Fast ein Drittel der Befragten war von den gezeigten interaktiven Arbeiten überaus begeistert. Sie fanden das Miteinbezogen werden als sehr spannend. Dazu einige Zitate

„Wie gesagt, man wird praktisch miteinbezogen, man ist selbst aktiv wogegen man in einem herkömmlichen Museum nur der Betrachter ist und nur sehr sekundär in ein Bild miteinbezogen wird, wenn man sich mit einbeziehen lässt.“ (Männlich, 56 Jahre)

„Weil es mich interessiert und ich die Verbindung von Kunst und Technik spannend finde.“ (Männlich, 39 Jahre)

„Dass man gut betreut wird und auch tatsächlich miteinbezogen wird, dass man viel selbst ausprobieren kann.“ (Weiblich, 20 Jahre)

„Es ist viel spannender, da man selber was machen kann und weil man mit den Künstler reden kann.“ (Weiblich, 20 Jahre)

Ebenfalls fast ein Drittel der Befragten war hauptsächlich wegen des Festivals „Goodbye Privacy“ hier. Die meisten BesucherInnen kamen mit der Absicht her, das gesamte Festivalprogramm zu sehen. Hier einige Zitate dazu:

„Für mich einfach, weil ich alles sehen will und da komme ich auch hierher. Das volle Programm halt.“ (Männlich, 47 Jahre)

„Wir haben uns erst die ganzen Symposien angehört. Jetzt hat es mich interessiert die hier anzuschauen, die Kunstwerke.“ (Weiblich, 27 Jahre)

„Weil wir die Filme schauen wollen. Und wir sind drei Tage hier, da kann man sich Ausstellungen in Ruhe ansehen. Und wir sind an der Kunst interessiert im weitesten Sinne.“ (Weiblich, 53 Jahre)

„Weil eigentlich hier immer die beste Ausstellung war in den Jahren, wo ich da war. Die beste in dem Sinn, dass man viel machen kann und viel ausprobieren kann. Das ist zwar im AEC auch, wobei hier meist relativ die gleichen Ausstellungsstücke sind, die man dann mit der Zeit schon kennt. Und hier ist eigentlich immer was Neues da.“ (Weiblich, 25 Jahre)

4.4.4 Technikinteresse der RezipientInnen

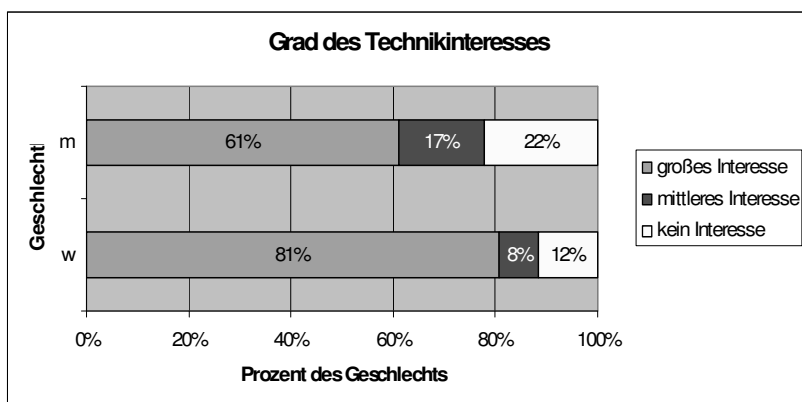
Die Frage aus dem Leitfaden lautete: „Sind Sie an technologischen Neuerungen und Computer interessiert?“

Einen Vergleich zwischen Männern und Frauen bezüglich des Interessensgrades an technologischen Neuerungen und Computern liefert die nachstehende Tabelle:

Tabelle 5: Grad des Technikinteresses in der Geschlechterverteilung (N= Grundgesamtheit; w= weiblich, m= männlich)

Grad des Interesses	großes Interesse	mittleres Interesse	kein Interesse	Gesamt	N
w	81 %	8 %	12 %	100 %	26
m	61 %	17 %	22 %	100 %	18
gesamt	73 %	11 %	16 %	100 %	44

Abbildung 8: Grad des Technikinteresses (in %)



Bei den befragten Frauen herrscht ein größeres Technikinteresse als bei den Männern. In diesem speziellen Fall scheint das Interesse der Frauen an Technik höher zu sein als Jenes der Männer, weil es möglicherweise mit dem Interesse an Interaktiver Kunst per se zusammen hängt. Umgekehrt verhält es sich genauso: wenn man die Antworten zur Frage „kein Interesse“ interpretiert, liegen Männer knapp voran. Folglich haben Männer, die weniger Interesse an Interaktiver Kunst haben auch weniger Interesse an Technik.

Hier ein Auszug aus den Zitaten:

„Ich interessiere mich schon dafür, aber dass ich mich selber damit beschäftige, interessiert mich wieder weniger (in Bezug auf Heim-PC). Wenn es leicht und einfach zum Handhaben ist, dann ist das ok für mich.“ (Weiblich, 49 Jahre)

„Ja, sehr interessiert, außer es überschreitet eine gewisse Komplexität z.B. wenn es zu technisch wird.“ (Weiblich, 25 Jahre)

„Ja, ich interessiere mich schon für Technik, aber eher im Sinne einer Benutzerin.“ (Weiblich, 20 Jahre)

„Interesse ist sehr groß, habe auch beruflich als Informatiker viel mit Technik zu tun.“
(Männlich, 30 Jahre)

„Ja sicher, sowohl privat als auch beruflich, aber ich bin eher Nutzer.“ (Männlich, 35 Jahre)

Bezüglich des Alters kann man folgende Aussagen zum Technikinteresse treffen:

Die meisten BesucherInnen gehören zur Kategorie 21 bis 30 Jahre bzw. zur Kategorie der unter 21-Jährigen. Diese Gruppe war überwiegend sehr an technischen Neuerungen oder allgemein an Technik interessiert, allerdings mehr als NutzerIn anstatt als ProgrammiererIn oder ähnliches.

4.4.5 Interaktive Kunst – Definition und Bedeutung

4.4.5.1 Der Begriff der Interaktiven Kunst

Die Dimension zur Begriffsklärung ist deshalb im Fragebogen enthalten, da es wichtig ist, zu wissen wie die RezipientInnen interaktive Kunst verstehen, was sie als interaktiv bezeichnen und welche Aspekte sie im Zusammenhang mit dem Begriff interaktive Kunst verbinden. Dieser Dimension können zwei Fragen aus dem RezipientInnenleitfaden zugeordnet werden.

4.4.5.2 Was bedeutet für Sie interaktive Kunst?

Um über die Vielfalt an Antworten einen Überblick zu erlangen, wurde versucht sie in 5 Antwortkategorien einzuteilen. Diese Antwortkategorien wurden aufgrund der Aussagen der Rezipientinnen formuliert. Es wurde darauf geachtet, dass jegliche Antwort in diese Kategorien eingeordnet werden konnte.

Tabelle 6: Bedeutung von Interaktiver Kunst in der Geschlechterverteilung (N= Grundgesamtheit; w= weiblich, m= männlich)

	Verbindung Kunst und Technik	Interagieren mit Kunstwerk	spannend und interessant	nicht sicher ob Kunst	Anderes	Gesamt	N
w	17 %	46 %	11 %	11 %	14 %	100 %	35
m	17 %	52 %	9 %	9 %	13 %	100 %	23
ges.	17 %	48 %	10 %	10 %	14 %	100 %	58

Sowohl für Männer als auch Frauen bedeutet interaktive Kunst in das Kunstwerk involviert zu sein. Die meisten Befragten beantworteten diese Frage mit der Antwort, dass für sie das Kunstwerk dann ein interaktives Kunstwerk ist, wenn sie damit interagieren können. Sie wollen etwas angreifen, es ausprobieren und eine Reaktion auf ihr eigenes Verhalten sehen können. Zitat weiblich, 25 Jahre: „Dass man damit interagieren kann und selber ein Teil der Installation wird, weil sie alleine nicht funktionieren würde. Weil sie immer die Interaktion des Menschen dazu braucht.“ Viele nannten auch die Verbindung von Kunst und Technik, wobei hier gleiche viele Männer wie Frauen diese Antwort gaben.

Für Frauen scheint der Aspekt des „Spannenden und Interessanten“ auch etwas wichtiger zu sein. Ein weiterer Punkt ist die Nachhaltigkeit der interaktiven Kunst und das „Sich mit der Zeit herauskristallisieren“ zu Kunst oder nicht Kunst. Zitat weiblich, 26 Jahre: *„I think interactive art is something what is right now. After some years you see which works are really good.“* Wobei sich eine Frau sicher und zwei Frauen und Männer nicht eindeutig sicher waren Kunst vor sich zu haben. Unter der Kategorie „Anderes“ wurden drei Antworten, die nicht in die zuvor genannten Kategorien eingeordnet werden können, subsumiert. Unter anderem wurde genannt, dass interaktive Kunst nur auf der intellektuellen Ebene aufgenommen werden kann. Auf der anderen Seite wurde jedoch genannt, dass interaktive Kunst gerade für Kinder geeignet ist, weil man die Kunst sozusagen angreifen kann.

Sieht man sich die Antworten differenziert nach dem Alter an, so ist zu erkennen, dass für alle Altersgruppen der Aspekt des Interagierens eine wesentliche Bedeutung für interaktive Kunst besitzt. Interessant dabei ist aber, dass in der Gruppe der 41 bis 50 Jährigen eine Antwort dahingehend gemacht wurde, jedoch die Skepsis, ob die Kunstwerke überhaupt Kunstwerke sind überwiegt, denn selbst die eine Antwort lässt darauf schließen, dass für ihn der Aspekt des Spielens im Vordergrund steht. Zitat männlich, 47 Jahre: *„[...] dass ich etwas auslösen kann, dass ich mitspielen kann.“*

Auf die Frage „Was bedeutet für Sie interaktive Kunst?“ haben vier Jugendliche im Alter von 11 bis 20 geantwortet, dass interaktive Kunst, Kunst in Verbindung mit Technik ist. Zitat weiblich, 19 Jahre: *„Meistens Kunst mit Computern“* oder Zitat weiblich, 20 Jahre: *„Wenn man in einem Kunstwerk Mensch, Technik und Computer vereinen kann.“* Auch in der Gruppe der 21 bis 30-Jährigen wird diese Kunst häufiger als in anderen Altersgruppen als Verbindung von Kunst und Technik angesehen. In der Altersgruppe der 31 bis 40 Jährigen waren nur noch zwei Männer der Meinung, dass interaktive Kunst Technik bedeutet. Ab 41 Jahren war man sich einig, dass die Verbindung von Kunst und Technik nicht so sehr im Vordergrund steht.

Die in der Tabelle angeführte gesamte Absolutzahl überschreitet die Anzahl der befragten Personen deshalb, weil bei der Auswertung und Kategorienbildung manche Aussagen mehrere Antwortkategorien zugeteilt werden konnten.

4.4.5.3 Wann ist für Sie Kunst interaktiv?

Auf die Frage, wie die RezipientInnen interaktive Kunst definieren, konnten die Antworten auf vier Antwortkategorien – bis auf ein paar Ausnahmen – zusammengefasst werden.

Tabelle 7: Definition von Interaktiver Kunst (in %)

	bezieht Betrachter mit ein	Kunstwerk ist unfertig	man kann interagieren	Technologie geht auf Mensch ein	Anderes	Gesamt	N
w	19 %	14 %	38 %	14 %	14 %	100 %	21
m	50 %	7 %	36 %	0 %	7 %	100 %	14
ges.	31 %	11 %	37 %	9 %	11 %	100 %	35

Wie man deutlich anhand der Tabelle erkennen kann, fiel die Anzahl der Antworten, die dieser Dimension zuzuordnen waren, spärlicher als der ersten Frage aus. Dies liegt wahrscheinlich an den ähnlichen Fragen, so dass manche mit einer Antwort beide Fragen als beantwortet sahen.

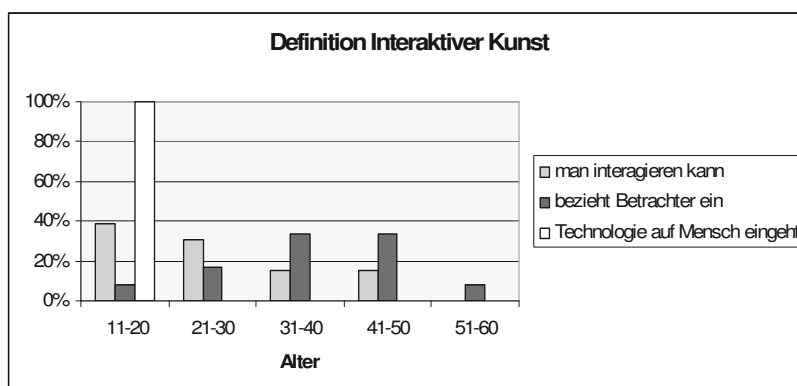
Auffällig ist auch, dass Mann und Frau nicht immer einer Meinung sind. Männer betonen das Miteinbeziehen des Betrachters in das Kunstwerk. Zitat männlich, 51 bis 60 Jahre: „Interaktive Kunst heißt für mich, dass der Zuschauer/Besucher in das Kunstwerk miteinbezogen wird.“ Wohingegen Frauen lediglich das Interagieren mit dem Kunstwerk ansprechen. Am Besten kommt der Unterschied der beiden Antwortkategorien im folgenden Zitat zum Ausdruck: „Schon ab dem Moment, in dem ich mit einem Mausklick eine Sache in Bewegung setze“ (Weiblich, 53 Jahre). Darauf antwortet der männliche Begleiter (47 Jahre): „Aber das Anschalten alleine reicht nicht, es muss schon eine Reaktion auch geben auf mein individuelles Verhalten.“ Die Frau meint, nur etwas in Bewegung setzen zu können reicht aus um als interaktive Kunst beschrieben zu werden. Der Mann hingegen will nicht nur die Möglichkeit etwas in Gang zu setzen, sondern möchte für seinen Input auch eine auf sein Verhalten basierende Reaktion vom Kunstwerk zurück erhalten.

Im Gegensatz dazu finden drei Frauen, dass interaktive Kunstwerke unvollständige Kunstwerke sind. Zitat weiblich, 27 Jahre: „Dass man als Besucher Teil des Ausgestellten wird, dass es nur mit dem Benutzer funktioniert.“ Ein weiterer Aspekt der nur von Frauen angesprochen wurde, ist die Technik. Immerhin drei Frauen meinten: „Interaktive Kunst ist, wenn die Technologie auf den Menschen eingeht“ (Zitat weiblich, 11 bis 20 Jahre).

Unter „Andere“ wurden einzelne Aussagen zusammengefasst die in keiner andere Kategorie einzuteilen waren. Unter anderem wurde interaktive Kunst als Kunst des 21. Jahrhunderts bezeichnet. Wie bereits bei der vorigen Frage wurde von Frauen erwähnt, dass diese Kunst sich besonders für Kinder eignet. Eine andere Antwort beschrieb die Rezeption, wie die Wahrnehmung in der Kindheit.

Betrachtet man nun wiederum die Aussagen differenziert nach dem Alter, so kann man erkennen, dass lediglich die Altersgruppe von 11 bis 20 Jahren den Technologieaspekt mit in die interaktive Kunst einbezieht.

Abbildung 9: Definition Interaktiver Kunst nach Alter



Weiters kann man in der Tendenz erkennen, dass umso älter die Befragten werden, immer mehr das Miteinbeziehen des Kunstwerkes eine Rolle spielt und das „bloße“ Interagieren abnimmt.

4.4.6 Interesse an der Ars Electronica

Zusätzlich zu den die Kunst bzw. das Kunstwerk betreffenden Fragen wurde im Zuge der RezipientInnen-Interviews auch das allgemeine Interesse der BesucherInnen an der Veranstaltung an sich ermittelt. Die erste Frage behandelte die Besuchshäufigkeit – mehr als die Hälfte der befragten RezipientInnen war zum ersten Mal auf der Ars Electronica. Ebenfalls erfragt wurde die Motivation des Besuchs – also die Beweggründe, sich die Ausstellung anzusehen. Interessant erschien uns in diesem Zug auch die Frage nach der Informationsquelle. Woher nahmen die BesucherInnen ihr Wissen über die Ars Electronica? Den vierten und letzten Punkt der Kategorie „Ars allgemein“ bildete die Besuchsbegleitung.

4.4.6.1 Besuchshäufigkeit

Von den 49 befragten Personen waren 28 (also 57 %) zum ersten Mal auf dem Ars Electronica Festival. Mindestens zum zweiten Mal waren 16 BesucherInnen (32 %) im Jahr 2007 auf dem Festival gewesen. Fünf Personen gaben keine Antwort zu dieser Frage. 21 von 28 (75 %) ErstbesucherInnen sind bis zu 30 Jahre alt. 11 Personen entfallen auf die Altersgruppe 11-20, zehn Personen auf die Altersgruppe 21-30.

Von den 27 befragten Frauen gaben 16 an, zum ersten Mal auf dem Festival gewesen zu sein. Das ergibt einen Anteil von rund 60 %. Bei den Männern ist der Anteil etwas geringer: von den 22 befragten Männern antworteten 55 % (12 Personen), zum ersten Mal Festival-Besucher gewesen zu sein.

4.4.6.2 Besuchsmotivation

Die Beweggründe, das Festival zu besuchen, sind breit gestreut. Die Antworten ließen sich grob auf sechs Kategorien zusammenfassen:

4.4.6.2.1 Das „Event an sich“ als Motivation:

Rund 41 % (20 von 49) der befragten Personen gaben an, wegen des Event-Charakters des Festivals und der Ausstellung die Ars Electronica zu besuchen. Um dies zu verdeutlichen, seien zwei Zitate angeführt:

„Dass ich hier bin, ist heute einfach Zufall – weil hier viel los ist.“ (Weiblich, 41-50 Jahre)

„Es gehört für mich einfach dazu, ein großes Event zu besuchen, wie die Ars Electronica, die Klangwolke, das Linz-Fest, ...“ (Männlich, 34 Jahre)

4.4.6.2.2 Interesse an Kunst:

Zehn von 49 BesucherInnen (20 %) nannten ihr Interesse an Kunst bzw. an (interaktiven) Kunstwerken als Beweggrund für ihr Kommen.

4.4.6.2.3 Interesse an Technik:

Zwei Personen (4 %) gaben an, aus Technikinteresse die Ars Electronica zu besuchen. Beide Personen waren weiblich. Dazu ein Zitat:

„Ich bin wegen meines Studiums sehr an Interfaces interessiert, die hier im OK gezeigt werden. Deshalb bin ich hergekommen.“ (Weiblich, 22 Jahre)

4.4.6.2.4 Berufliche Gründe:

Unter den befragten Personen befanden sich fünf (10 %), die aus beruflichen Gründen die Ars Electronica besuchten. Drei davon waren Journalisten, eine war Studentin und eine Person war Mitarbeiterin einer Universität.

4.4.6.2.5 Besuch als Begleitung:

Drei Personen (6 %) antworteten, nur wegen ihrer Begleitung auf der Ars Electronica zu sein – eine Frau (weiblich, 20) gab an, von einem Bekannten „mitgeschleift“ worden zu sein.

4.4.6.2.6 keine Angabe:

Von neun Personen (18 %) liegt zu dieser Frage keine Antwort vor.

4.4.6.3 Informationsquellen

Wie hatten sich die BesucherInnen über das Festival im Vorfeld informiert? Dreizehn Personen (27 %) gaben an, über die Medien – also beispielsweise Zeitungen, Radio, Fernsehen – über die Ars Electronica informiert gewesen zu sein. Elf Personen (22 %) nannten Universitäten bzw. Schulen als Informationsquelle. Darunter sind LehrerInnen, ProfessorInnen, SchülerInnen und StudentInnen, die beispielsweise in einer Lehrveranstaltung vom Festival erfahren hatten. Neun Personen (18 %) wussten durch FreundInnen, ihre Familie oder durch Bekannte von der Ars Electronica. Dreizehn Personen machten keine bzw. keine eindeutige Angabe.

4.4.6.4 Besuchsbegleitung

Von den 49 befragten Personen waren 35 (71 %) in Begleitung auf der Ars Electronica, nur acht (16 %) Personen waren allein unterwegs. Von sechs Personen (12 %) liegen keine Angaben vor. Betrachtet man die Personen mit Begleitung genauer, waren 15 BesucherInnen (43 %) mit FreundInnen oder Bekannten auf der Ars Electronica, zehn (29 %) mit einer Arbeitsgruppe und sechs (17 %) besuchten das Festival im Kreise ihrer Familie. Von vier Personen liegen keine genaueren Angaben über ihre Begleitung vor.

4.4.7 Das Kunstwerk

Gleich zum Beginn des Forschungsprojekts war klar, dass wir uns etwas näher mit ausgewählten Kunstwerken und deren Wirkung auf die RezipientInnen beschäftigen würden. Nach längerem Überlegen entstanden folgende Dimensionen, die das Kernstück unserer Befragung in punkto „Kunstwerk“ sein sollten. Für uns schien es interessant herauszufinden, wie nun die BesucherInnen der Ars Electronica die ausgewählten Kunstwerke einschätzten, sie interpretierten, welche Sinne angesprochen wurden.

Die abzufragenden Aspekte:

- Interpretation der Aussage
- Wahrnehmung
- Emotionen
- aktive Teilnahme

Im Zuge der Datenverarbeitung stellte sich jedoch heraus, dass es bei den Dimensionen Wahrnehmung und Emotionen oft zu Überschneidungen kommt oder sie oft sogar eng miteinander verstrickt sind. So wurden diese beiden Dimensionen im Zuge der Datenanalysierung zusammen geschlossen.

4.4.7.1 SGM Iceberg-Probe

Es standen 20 Codings (Kodierungen) rund um diese Installation zur Verfügung die inhaltlich in den nächsten Absätzen behandelt werden.

Interpretation: Von den Befragten konnten nur zwei eine genauere Antwort über ihre persönliche Interpretation des Kunstwerks abgeben. Männlich, 39 Jahre meinte, dass sich in dem Eisberg die „Geschichte der Welt“ wieder finden würde. Eine weitere Befragte ging etwas tiefer: *„This is my second time I see this work. For me it is a great connection between the reality and the world of imagination. This most interests me in this kind of art. Beneath the great technology you get the simplest things“* (Weiblich, 26 Jahre).

Wahrnehmung und Emotionen: Diese Installation wurde als sehr tiefgehend aufgefasst. Die RezipientInnen sahen gespannt auf den Bildschirm und warteten ab was sie wohl als nächstes sehen würden. Zugleich gefiel ihnen das vorgegebene Interface wodurch sie auf eine spielerische und zugleich interessante Art und Weise die Welt des Eisberges erkunden konnten. Zitat weiblich, 26 Jahre: *“I think it is more complex. Because when I see other IA works, they are just a game. I mean, the medium is the most important and you concentrate just on the medium. Here the message is deeper. Hearing, eyes and as well the touch, because you feel the probe going down and you have to pull it up. As well you feel like being at another place.“* Besucher, die in Gruppen diese Installation sich ansahen, nannten auch noch den Aspekt des „miteinander die Welt“ erkunden.

Teilnahme: Von den uns Befragten haben alle, oder zumindest einer aus ihrer Gruppe an der Installation teilgenommen. Sehen wir uns die bisherigen Ergebnisse der Befragung an, ist dies auch nicht verwunderlich, da dieses Projekt die RezipientInnen neugierig machte. Die Neugierde wurde auch bei der Befragung warum sie an der Installation aktiv teilgenommen haben genannt.

4.4.7.2 Seeker

Es standen 38 Codings rund um diese Installation zur Verfügung die Inhaltlich in den nächsten Absätzen behandelt werde.

Interpretation: Diese Installation wurde auf die verschiedensten Arten und Weisen interpretiert. Interessant ist, dass sich die Befragten in drei Gruppen teilen lassen. Die einen verbinden alle drei Bildschirme miteinander, schenken zum Teil sogar den nicht vom Beobachter veränderbaren Teil mehr Beachtung. Von ihnen tauchen Schlagworte wie Zusammenhang von Bruttosozialprodukt und Einwohner, Zahlen, die wir verdrängen wollen (Todesfälle) oder Probleme rund um die Migration auf.

Die zweite Gruppe der Befragten schien sich mehr auf den „familiären“ Teil zu fixieren und beschäftigten sich eher mit ihren Stammbaum. Zitat männlich, 45 Jahre: *„Das Sichtbarmachen, der Familienbande, die man eben über die ganze Welt hat, wie sich halt alles vernetzt.“*

Die dritte Gruppe stand der Installation eher mit Skepsis oder mit offener Ratlosigkeit gegenüber. Sie gaben an, dem Kunstwerk keinen tieferen Sinn abgewinnen zu können, das Informationsblatt zu Rate gezogen zu haben und eine Befragte nannte Seeker „*ein interessantes Interface mit Touchscreen*“ (Zitat weiblich, 22 Jahre).

Wahrnehmung und Emotionen: Für viele RezipientInnen stand die Interaktion mit dem Touchscreen im Vordergrund. Dies empfanden sie meist als spielerisch. Viele, die sich dann aber näher mit der Installation beschäftigt hatten, waren von der Darstellungsform fasziniert. Im Besonderen, wie die drei Bildschirme zusammen ein Bild ergaben.

Die Installation Seeker fand emotional bei unseren Befragten nicht den größten Anklang. Sie sahen das ganze eher nüchtern und waren eher frustriert, da sie nicht genau wussten, wie sie mit dem Kunstwerk interagieren sollten. Nur einer der Befragten gab Neugierde als Emotion an, da er sich für den technischen Teil der Installation interessierte.

Teilnahme: Bei Seeker teilt sich die Gruppe der aktiven Teilnehmer und der passiven Teilnehmer in etwa zwei gleich große Gruppen. Bei jenen, die sich mit der Installation aktiv beschäftigt haben, standen die Verständnisfrage und die Neugierde im Vordergrund. Sie wollten wissen, wie das ganze funktioniert. Denen, die es nicht ausprobiert haben, fehlte der Anreiz dazu.

4.4.7.3 *Se Mi Sei Vicino*

Es standen 31 Codings rund um diese Installation zur Verfügung die Inhaltlich in den nächsten Absätzen behandelt werde.

Interpretation: Im Grunde waren sich die RezipientInnen bei der Interpretationsfrage sehr einig. Bis auf eine Ausnahme sahen sie in dem Kunstwerk eine Visualisierung von zwischenmenschlichen Beziehungen. Einheitlich empfand man Ton und die Wellen an den Leinwänden als eine symbolische Darstellung, wie es zwischen Menschen alleine durch ihre Anwesenheit zu einer Kontaktaufnahme kommt. Jedoch kam es zu einer Aussage die sich von den anderen unterscheidet: „*Ich glaube, es soll einerseits sicherlich die Problematik, dass man sich durch neue Kommunikationsmethoden die Komponenten weitgehend verloren gehen. Dass es immer ungewohnt ist, jemanden zu berühren, jemanden nahe zu kommen mit diesem befremdenden abweisenden Sound. Das also auch noch betont wird*“ (Zitat männlich, 21-30 Jahre).

Wahrnehmung und Emotionen: Das Erlebnis mit jemanden in Kontakt zu treten ohne mit der Person zu sprechen und zugleich über die Installation ein Feedback zu bekommen, wurde als angenehm empfunden. Interessant war eine Befragung, die man durchgeführt hatte, als keine Performance-Künstlerin als Teil der Installation vorhanden war. Eine Gruppe bestehend aus drei Männern und einer Frau Mitte 20 erlebten das Kunstwerk auf eine spielerische Art und Weise, indem sie mit verschiedensten Arten des Körperkontakts die Installation erkundeten. Es wurde der Spieltrieb entfacht und bei einer Befragung stimmten jene zu, dass die erlebte Situation mit einer fremden Person nicht möglich gewesen wäre.

Der Tast- und der Sehsinn waren wohl jene beiden Sinne, die von unseren Befragten am meisten von dieser Installation in Anspruch genommen wurden. Auch wenn mancher auch den Hörsinn erwähnte, lag wohl deutlich das Augenmerk auf die Berührung und die darauf entstehenden Projektion auf den Bildschirmen. Viele der Befragten sahen auch einen hohen spielerischen Aspekt in diesem Kunstwerk.

Teilnahme: Bei dieser Installation scheint es eine größere Hemmschwelle zu geben, wenn es darum geht, aktiv teilzunehmen. Befragte gaben an, dass sie es irgendwie unheimlich fänden, eine fremde Person zu berühren oder versetzten sich in die Lage der Tänzerin und fühlten sich dabei unwohl. Anderen waren wiederum zu viele Beobachter im Raum. Für jene, die sich aber überwunden hatten, deren Neugierde größer war als die Hemmschwelle, war es sehr interessant, an der Installation teilzunehmen. Diese RezipientInnen hatten dann auch keine Berührungssängste mehr.

4.4.7.4 Conservation of Intimacy

Es standen 39 Codings rund um diese Installation zur Verfügung die Inhaltlich in den nächsten Absätzen behandelt werde.

Interpretation: Die Befragten lassen sich in zwei Gruppen teilen. Zum einen finden wir jene RezipientInnen, die mit der Installation als ganzes nicht so recht wussten, was sie davon halten sollten. Sie empfanden das Kunstwerk oft mehr als technische Leistung, als Spielzeug als als Kunstwerk selbst.

Die andere Gruppe hatte sich von der Installation ein gewisses Bild gemacht. Etwas, das alle Interpretationen gemeinsam haben, ist das „gemeinsam etwas schaffen“. Einer der Befragten sprach davon, dass Veränderungen in Kooperation stattfinden müssten. Einen weiteren interessanten Aspekt warf ein Besucher auf: *„Der Moment, wo ich mit jemandem gemeinsam auf der Schaukel sitze, ist ja doch schon ein bisschen intimer. Dann muss ich mich mit dem da gleichzeitig bewegen. Das verschafft so eine Verbindung“* (Zitat männlich, 30 Jahre).

Wahrnehmung und Emotionen: Die meisten von uns befragten RezipientInnen waren von der Komplexität der Installation beeindruckt. Diese Apparatur lud viele Besucher ein, sie auszuprobieren. Die Größe der Installation und das Baumaterial Holz gefielen den RezipientInnen, da durch diese Kombination alle Sinne angesprochen wurden.

Emotional spalteten sich die Befragten wieder in zwei Gruppen. Auf die einen wirkte die Installation eher weniger oder sie versuchten sich nicht darauf einzulassen. Jene, die aber emotional berührt wurden, kamen bei diesem Kunstwerk auf die verschiedensten Gedanken. Einem Befragten regte die Installation an, über die Entfremdung des Menschen durch Maschinen nachzudenken und über die Intimität der anderen. Ein anderer Befragter musste an die Hollywoodschaukel seines Onkels aus den 70igern denken.

Viele der RezipientInnen sprachen aber von einer gewissen Melancholie, die das Werk versprühte und nur zwei von ihnen, die gleichzeitig befragt wurden, erwähnten die Spannung, die sich in ihnen entwickelt hatte, als sie langsam den Mechanismus hinter dem Werk erkannten. Aus den erhobenen Daten geht auch heraus, dass sich Männer eher emotionaler von dieser Installation fesseln lassen.

Teilnahme: Bei den befragten RezipientInnen beteiligten sich alle bis auf eine Ausnahme an der Installation. Die Gründe finden sich hier meist in dem Kunstwerk selbst. Der riesige Apparat und seine Konstruktionsweise machten die Besucher neugierig und verschafften dem ganzen einen spielerischen Touch. Vor allem die Schaukel fand große Beliebtheit unter den RezipientInnen, die in Begleitung die Ars Electronica 2007 besucht hatten.

4.4.7.5 Sho(u)t

Es standen 38 Codings rund um diese Installation zur Verfügung die Inhaltlich in den nächsten Absätzen behandelt werde.

Interpretation: Bei dieser Installation taten sich die von uns befragten RezipientInnen eher schwer es zu interpretieren. Man wies darauf hin, dass es darum geht, wie die Frau emotional auf einen reagiert.

Wahrnehmung und Emotionen: Sho(u)t wurde von den befragten RezipientInnen auf verschiedene Art und Weise wahrgenommen. Ein Teil empfand es als sehr spielerisch und interessant unter dem Gesichtspunkt, dass es für sie etwas Neues war. Im Kontrast dazu steht die Aussage von zwei Besuchern (weiblich/männlich, 37 und 38 Jahre jung), die gemeinsam befragt wurden. Sie empfanden die Interaktion mit der Frau auf dem Bildschirm befremdend, da sie und vor allem ihre Gefühle künstlich waren. Für sie war Sho(u)t ein Kunstwerk, das eher den technologischen Part in sich hervorhebt und dabei an Bedeutung verliert.

Durch die Art, wie diese Installation mit einen kommuniziert, ist es nicht verwunderlich, dass viele der Befragten aussagten, dass dieses Kunstwerk ihren Seh- und Gehörsinn ansprach. Zum Teil belustigte dies die befragten Besucher, doch zugleich löste es auch andere Emotionen aus – je nach Reaktion der Frau am Bildschirm. Dazu ein Zitat männlich, 30 Jahre: *„Es stand eben anscheinend der Künstler selbst vor der Installation und es war sehr laut, sehr aggressiv und verbreitete eine unheimliche Stimmung“.*

Teilnahme: Bei dieser Installation hätten die Meisten aktiv teilgenommen, wenn sie in der Lage gewesen wären, ihre Hemmschwelle zu überwinden. Alle Befragten sprachen von einem Grundinteresse an der aktiven Teilnahme an diesem Kunstwerk. Doch nur in etwa die Hälfte der RezipientInnen tat dies schließlich auch. Sie gingen alle ähnlich vor. Sie testeten anfangs vorsichtig die Reaktionen, um schließlich die Intension der Interaktion zu steigern.

4.4.8 Bleibende Eindrücke bzw. Reflexionen zur Ars Electronica

Die Frage nach einem Fazit der RezipientInnen ermöglichte es uns, abschließende Kommentare oder allgemeine Bemerkungen festzuhalten. Man unterschieden zwischen den Kategorien „bleibender Eindruck“ und „Reflexion“ – wobei die Absicht darin bestand, in ersterer die Kommentare zu sortieren und in zweiterer solche Antworten, wie zum Beispiel, dass der/die BesucherIn noch etwas Zeit brauche, um sich eine Meinung zu bilden.

Nach Einsicht in die Kodierungen war festzustellen, dass eine Differenzierung zwischen den beiden Unterkategorien „bleibender Eindruck“ und „Reflexion“ kaum möglich war. Deshalb beschloss man, diese zusammenzufassen, um eine aussagekräftige Auswertung zu ermöglichen.

Zusammengefasst gaben 43 Personen ein Statement ab. Davon elf bei „Conservation of Intimacy“, fünf bei der „SGM – Iceberg Probel an explorative interface“, zehn am „Seeker“, neun bei „Sho(u)t“ und acht bei „Se Mi Sei Vicino“.

Bei „Conservation of Intimacy“ lassen sich keine Geschlechts- oder Altersspezifischen unterschiede entdecken. Das Fazit der BesucherInnen reicht von „Das ist keine Kunst“ (zweimal genannt) bis zu „sehr komplex“ und „spaßig“.

Die BesucherInnen scheinen vom „Seeker“ den Eindruck gewonnen zu haben, dass der Künstler damit eine Aussage treffen wollte. So sind hier schon weiterführende Gedanken und Auseinandersetzungen mit dem Werk erkennbar, wie etwa über Migration oder Globalisierung.

Bei dem Werk „Sho(u)t“ ergeben sich zwei verschiedene Sichtweisen. Die eine Seite mag es schlichtweg nicht, ohne es näher erklären zu können, sie findet es zu laut oder beängstigend. Die andere Seite findet Interpretierungen wie „Wie man in den Wald hineinruft, so kommt es heraus“, oder findet das Komplexe, aber auch Spaßige daran positiv.

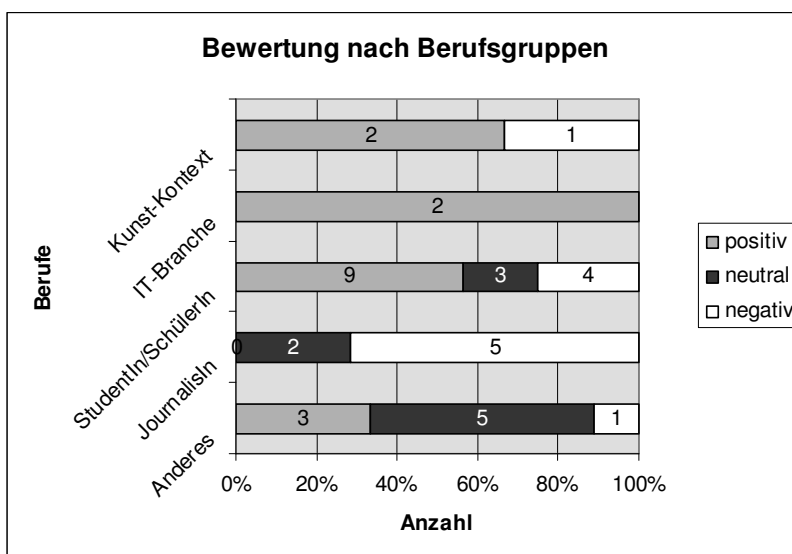
„Se Mi Sei Vicino“ scheint das beeindruckendste Ausstellungsstück gewesen zu sein. Hier beantworteten die BesucherInnen die Frage nach dem Fazit sehr häufig mit „interessant“, oder man sei „erstaunt“ oder ähnlichem.

Allgemein kann man feststellen, dass sich die RezipientInnen in vier Gruppen teilen lassen: Zum einen diejenigen, die die Werke als spielerisch auffassen, dann jene, die von der Komplexität fasziniert sind und versuchen, die Werke zu interpretieren. Schließlich die, deren Sichtweise sich dadurch nicht verändert, die nicht viel mit dem Ausstellungsstück anfangen können oder es nicht verstehen. Aber auch die Gruppe der „Kunstverweigerer“ gibt es, die diese interaktiven Werke nicht als Kunst werten.

4.4.8.1 Bewertungen

Teilt man die Kommentare der Befragten in positiv/neutral/negativ ein, so halten sich positive und negative Aussagen die Waage, mit einem leichten Überhang positiver Kommentare. Es muss allerdings hinzugefügt werden, dass für einen aussagekräftigen Unterschied mehr Interviews durchgeführt werden müssen. Unterschiede zwischen den Geschlechtern (auch, im Bereich der Neutralantworten) sind keine zu erkennen. Splittert man die Bewertungen nach den Berufsgruppen, ergibt sich folgendes Bild:

Abbildung 10: Bewertung nach Berufsgruppen



Erkennbar ist, dass keine(r) der befragten JournalistInnen ein positives Feedback zur Ars Electronica, zum Offenen Kulturhaus oder zum Kunstwerk gab.

Es fielen lediglich zwei neutrale Kommentare wie „Weder noch - kann man schlecht in Schubladen stecken.“ (Weiblich, 29 Jahre) oder „Ich kann mir da in so kurzer Zeit kein Urteil fassen. Ich stecke überall die Beschreibungen ein. (...) Und dann zu Hause denke ich darüber nach, was es sein kann.“ (Männlich, 81 Jahre) und bemerkenswerterweise fünf negative Kommentare. Zum Beispiel über „Sho(u)t“: „Es war ein wenig beängstigend, laut.“ (Männlich, 26 Jahre) oder über „Conservation of Intimacy: „Ich fragte mich am Anfang, was das soll. Etwas enttäuscht. Der Aufwand war riesig, aber die Wirkung war klein.“ (Weiblich 21-30 Jahre). Nicht so kritisch gaben sich die SchülerInnen und StudentInnen. Von 16 urteilten neun positiv, nur vier negativ.

Ebenfalls interessant sind die Ergebnisse, wenn man das Geschlecht mit der Bewertung korreliert. So bleiben bei Männern die Nennungen von Positivem und Negativem fast ausgeglichen, während von 27 Frauen zehn positiv (37 %) und nur fünf negativ (19 %) werteten.

Tabelle 8: Korrelation Geschlecht mit Bewertung

	+	~	-	Keine Angabe	Gesamt	N
w	37 %	22 %	19 %	22 %	100 %	27
m	23 %	18 %	27 %	32 %	100 %	22
gesamt	31 %	20 %	22 %	27 %	100 %	49

4.4.9 Zusammenfassung der RezipientInnen-Befragung

Aus den demographischen Daten der RezipientInnen ist ersichtlich, dass diese natürlich meist ÖsterreicherInnen, im Speziellen OberösterreicherInnen sind. Besucher und Besucherinnen, die aus anderen Bundesländern oder Nationen anreisen, taten dies meist aus beruflichen Gründen und verfügten über mindestens Matura/Abitur oder Universitätsabschluss.

Der Großteil wurde durch Medien oder durch gezielte Werbung auf die Ars Electronica aufmerksam. Die nächsten Infoquellen sind Bildungseinrichtungen und die Familie, Freunde und Bekannte.

Für mehr als die Hälfte der Befragten war dies der erste Besuch auf der Ars Electronica, aber zirka ein Drittel war mindestens schon zum zweiten Mal hier.

Immerhin ein Drittel der Befragten fühlte sich durch den Programmtitel „Goodbye Privacy“ angezogen und die Meisten wollten auch das gesamte Angebot nutzen.

Die Beweggründe für einen Besuch waren für über 40 Prozent das Event an sich und die Ausstellung, ein Fünftel zog das Interesse an Kunst zum Festival, weiters wurden berufliche Gründe genannt, das eigene Technikinteresse oder auch die Begleitung einer Person.

Die Begleitung scheint allgemein eine große Rolle zu spielen. So gaben fast drei Viertel der RezipientInnen an, nicht alleine gekommen zu sein. Es gingen zum Beispiel Freunde und Bekannte, Arbeitsgruppen oder die Familie mit. Nur 16 Prozent wollten die Ausstellung nur für sich genießen.

Vom allgemeinen Kunstinteresse her zeigte sich ein Drittel begeistert von interaktiver Kunst. Vor allem das Miteinbezogen werden und das interagieren Können haben ein hohen Stellenwert. Als Charakteristikum für interaktive Kunst gilt für die Meisten, dass man in das Kunstwerk involviert ist. Aber die Verbindung zwischen Kunst und Technik spielt insbesondere in der Altersgruppe von 11 bis 20 eine große Rolle.

Beim Technikinteresse ist ein großer Unterschied zwischen befragten Frauen und Männern zu bemerken. Das Interesse an Technik ist bei den Frauen höher als bei den Männern. Eine mögliche Annahme ist das höhere Interesse an Interaktiver Kunst, daher auch das höhere Technikinteresse. Umgekehrt haben möglicherweise Männer weniger Technikinteresse, weil sie auch weniger an interaktiver Kunst interessiert sind. Das Interesse an Technik und Interaktiver Kunst hängt möglicherweise eng zusammen.

Die befragten Personen versuchten allgemein die Kunstwerke zu interpretieren. Die Ergebnisse davon waren bei „Se Mi Sei Vicino“ sehr einhellig die Visualisierung zwischenmenschlicher Beziehungen, bei „Conservation of Intimacy“ sprach man davon, gemeinsam etwas zu schaffen, oder von der Verbindung zwischen Mensch und Maschine. Allerdings wussten auch viele nicht, was sie von dieser Installation halten sollten. Verschiedene Verständniswege gab es beim „Seeker“: Es wurde entweder global gesehen, mit wichtigen Themen wie Migration oder Brutto-sozialprodukt, oder der familiäre Kontext wurde besonders wahrgenommen. Allerdings kam es bei diesem Werk auch oft zu Ratlosigkeit. Ebenso bei „Sho(u)t“, dessen Interpretation den Befragten offenbar eher schwer fiel. Man wies darauf hin, dass die Frau emotional verschieden auf die Interaktion reagierte. Dies war für manche eher befremdlich, unheimlich, aber für andere auch sehr interessant und spielerisch. Bei „SGM - Iceberg Probe“ konnten nur zwei Bilder gewonnen werden. Zum einen, dass die Geschichte der Welt erzählt wird, zum anderen, dass es sich um eine Verbindung zwischen der realen Welt und der der Einbildungen handelt.

Prinzipiell wurde an allen Installationen aktiv teilgenommen. Besonders bei der „SGM – Iceberg Probe“ siegte die Neugierde, sodass jeder Besucher, oder zumindest einer aus der eigenen Gruppe die Sonde versenkte. Die RezipientInnen des „Seeker“ teilten sich in zwei Gruppen: Die einen nahmen aus Neugierde, oder um des Verständnisses Willen aktiv daran Teil, den anderen fehlte der Anreiz dazu. Bei „Se Mi Sei Vicino“ war die Hemmschwelle eindeutig höher. Man fand es befremdlich, eine Person zu berühren, mit der man nicht einmal sprach. Andere wurden von einer für sie zu großen Zuschauermenge davon abgehalten. Die höchste Hemmschwelle herrschte aber eindeutig bei dem Werk „Sho(u)t“. Zwar bestand ein großes Grundinteresse, aber tatsächlich ins Mikrofon gerufen hat nur die Hälfte der befragten Personen, unter den gesamten BesucherInnen noch weniger.

Bei „Conservation of Intimacy“ haben alle bis auf eine der befragten RezipientInnen teilgenommen. Besonders die Schaukel verleitete zum benützen, wenn man sich in Begleitung

4.5 Gruppendiskussion

Im Rahmen des Forschungsprojektes fand während des Ars Electronica Festivals 2007 am 9. September 2007 am Ludwig Boltzmann Institut Medien.Kunst.Forschung in Linz eine nicht öffentliche Expertendiskussion statt. An der ca. 90-minütigen Gesprächsrunde mit dem Thema „Die interaktive Kunst und ihre Rezeption“ nahmen vorwiegend Personen aus dem Kultur-, Kunst- und Medienbereich sowie eine Kunstrezipientin teil.

4.5.1 Die DiskussionsteilnehmerInnen

Neben der Lehrveranstaltungsleiterin Cornelia Hochmayr (JKU), der Projektpartnerin Katja Kwastek (LBI) und den für die Vorbereitung, Durchführung und Auswertung der Diskussionsrunde zuständigen StudentInnen Gerlinde Dörfel, Alfred Fiedler und Claudius Hesse nahmen folgende Personen an der Veranstaltung teil:

- Tim Boykett, Mitglied der Linzer Künstlergruppe Time's Up
- Söke Dinkla, Leiterin Kulturhauptstadtbüro Duisburg, Jurymitglied Prix Ars Electronica, Kuratorin, Kunsthistorikerin
- Gabriella Giannachi, Direktorin des Centre for Intermedia, University of Exeter, UK
- Christopher Lindinger, Leiter Bereich Forschung und Innovation im AEC Futurelab
- Christine Mickstötter, Kfm. Angestellte, Rezipientin
- Franz Schwabeneder, pensionierter Kulturressortchef der OÖN
- Christa Sommerer, Medienkünstlerin, Professorin am Institut für Interface Culture, Kunstuniversität Linz
- Ingrid Spörl, Projektkoordinatorin der Wertleitz Gesellschaft (Verein zur Förderung von Medienkunst)
- Gerfried Stocker, Künstlerischer Leiter der Ars Electronica Linz GmbH
- Florian Wiencek, Student, Studiengang Digitale Medien, Universität Bremen

4.5.2 Der Diskussionsverlauf

Nach einer kurzen Einleitung durch Diskussionsleiter Alfred Fiedler zum Projekthintergrund, zum gesamten Forschungsdesign und zum Ablauf der Diskussion folgte eine kurze Vorstellungsrunde, in der die TeilnehmerInnen die individuellen Motive und Wege zur Auseinandersetzung mit interaktiver Kunst erläuterten.

In der Folge wurden drei Themenblöcke „Allgemeines zur interaktiven Kunst und ihrer Rezeption“, „Interaktive Kunst im Spannungsfeld Kunst und Technologie“ sowie „Maßnahmen zur Förderung der Rezeption“ diskutiert. Hauptthema und immer wiederkehrender Bezugspunkt waren dabei die Unterschiede zwischen traditioneller und interaktiver Kunst sowie die Notwendigkeit von Vermittlungsarbeit von interaktiver Kunst zur Förderung des Rezeptionsverständnisses.

Der Hauptteil der Diskussion wurde von der Gruppe der Medienkünstler und -experten, insbesondere von Frau Dinkla, Frau Sommerer und Herrn Stocker bestritten, während sich die Rezipientin, Frau Mickstötter, kaum zu Wort meldete.

4.5.3 Ergebnisse der Diskussion

4.5.3.1 Motivation und Wege zur Auseinandersetzung mit interaktiver Kunst

In der Eröffnungsrunde erläuterten die Diskutantinnen und Diskutanten, wie sie den Weg zur Auseinandersetzung mit interaktiver Kunst gefunden haben und nannten ihre persönlichen Motive, sich mit interaktiver Kunst auseinander zu setzen.

4.5.3.1.1 Motive der TeilnehmerInnen

Von den 13 insgesamt genannten Motiven, bezogen sich 5 Motive **wissenschaftlich theoretisch** auf den Begriff der interaktiven Kunst selbst bzw. um Begriffe rund um interaktiver Kunst (prozesshaft, Theorie der IK, ...).

Aussagen, die dieses Motiv bestätigen:

Kann eine Theorie der interaktiven Kunst entwickelt werden?

Der Begriff der Interaktion an sich und wie lässt sich interaktive Kunst definieren?

Wie lässt sich interaktive Kunst für die Kunstgeschichte beschreibbar machen?

Das Interesse am Prozesshaften von interaktiver Kunst steht im Vordergrund.

Wie kann interaktive Kunst festgehalten und instrumental entwickelt werden?

Sechs der genannten Nennungen bezogen sich auf **Auswirkungen der interaktiven Kunst** auf die Gesellschaft bzw. die Auswirkungen von interaktiver Kunst im Vergleich zu anderer Kunst auf die Kunstrezipienten.

Aussagen, die dieses Motiv bestätigen:

Das Hauptinteresse gilt nicht direkt der Interaktivität an sich. Das Interesse betrifft vor allem die gesellschaftlichen und technologischen Veränderung die mit interaktiver Kunst zu tun haben. Kunst hatte bei diesen Veränderungen schon immer eine große Bedeutung.

Die Auseinandersetzung des Publikums mit interaktiver Kunst im Gegensatz zu klassischer Kunst ist spannend, welches „nicht unbedingt dasteht und sagt: wow,...“

Die Realisation des sozialen Einflusses, welche interaktive Kunst und digitale Medien auf die Gesellschaft haben. Wie kann interaktive Arbeit archiviert und dokumentiert werden?

Für KünstlerInnen war wichtig, "... von der eher klassischen Kunst wegzugehen in Richtung interaktive Kunst, um genau diese Barriere zwischen Künstlern und Publikum aufzubrechen."

Die Person hat interaktive Kunst im O.K erlebt, "... ich war fasziniert davon, wie sehr man Kunst und Technik verbinden kann ..."

Das Motiv ist, das Publikum zu interessieren und zu beteiligen. Die Körperlichkeit in der Musik ist leider durch den Computer schlagartig abhanden gekommen. Interaktive Kunst ist ein geeignetes Mittel um die Körperlichkeit von Musik wieder herzustellen und das Publikum wieder mit einzubeziehen. Außerdem sollen in der Mensch Maschinen Kommunikation nicht nur die Maschinen den Ton vorgeben sondern auch die menschlichen Fähigkeiten und Bedürfnisse eine entsprechende Rolle spielen.

Als Motiv für die Auseinandersetzung mit interaktiver Kunst wurden auch 3 mal berufliche Gründe angegeben als Grund weswegen sich die TeilnehmerInnen mit interaktiver Kunst auseinander setzen.

Aussagen zu diesem Motiv waren beispielsweise:

Die berufliche Arbeit und Studium im Bereich der interaktiven Kunst haben im Wesentlichen das Motiv bedingt.

Das Motiv hat sich beruflich durch die Vermittlung im OK und durch die Zusammenarbeit mit Personen im wissenschaftlichen Bereich ergeben.

Die Beschäftigung war beruflich notwendig, da Zeitungslesern vermittelt werden musste, was interaktive Kunst eigentlich ist.

4.5.3.1.2 Wege der TeilnehmerInnen

Bei insgesamt 12 Nennungen (=12 TeilnehmerInnen) „von Wegen zur interaktiven Kunst“ fiel insbesondere die Bedeutung der Ars Electronica auf. 5 TeilnehmerInnen erwähnten, dass sie durch die ARS Electronica direkt oder indirekt zur interaktiven Kunst gekommen sind.

Diese TeilnehmerInnen kamen folgendermaßen mit der Ars Electronica in Berührung:

- durch die Organisation des Ars Electronica Festival,
- durch die Berührung mit des AEC in bereits jungen Jahren,
- durch die berufliche und journalistische Notwendigkeit sich mit der Ars Electronica auseinanderzusetzen, und
- durch die Möglichkeit eigene interaktive Kunst im Rahmen der Ars Electronica auszustellen.

Die Wege der TeilnehmerInnen zur interaktiven Kunst haben abgesehen von der Bedeutung der Ars Electronica kaum Gemeinsamkeiten. Allgemein kann aber gesagt werden, dass die meisten TeilnehmerInnen entweder einen künstlerischen oder wissenschaftlichen Zugang zu diesem Thema haben.

Diese TeilnehmerInnen kamen folgendermaßen mit interaktiver Kunst in Berührung:

- durch den Kontakt und Arbeit mit dem Ludwig Boltzmann Institut,
- durch die Idee das Publikum im Bereich „Maschinen Performance“ mit einzubeziehen,
- durch die Beschäftigung mit digitaler Kunstgeschichte,
- durch den Versuch das Musik-Publikum interaktiv mit einzubeziehen,

4.5.3.2 Interaktive Kunst und ihre Differenzierung zur traditionellen Kunst

Die Antworten auf die Frage, welche Unterschiede die TeilnehmerInnen zwischen traditioneller Kunst und interaktiver Kunst und ihrer Rezeption sehen, können auf folgende Aspekte zusammengefasst werden:

4.5.3.2.1 Intention der KünstlerInnen

Sowohl interaktive Kunst als auch Performance-Kunst oder Happenings haben einen stark publikums-integrativen Ansatz. Die Differenzierung liegt in der Wahl des Mediums zur Umsetzung des Konzeptes und in der Intention des Künstlers, was mit dem gewählten Medium erreicht werden soll.

„Der größte Unterschied ist eigentlich, was möchte der Künstler erreichen, wenn er diese Medien benutzt, oder warum benutzt er sie überhaupt. Erst mal natürlich um ein anderes Ausdrucksmittel zu haben, andere Möglichkeiten zu haben, aber natürlich auch weil er der Meinung ist, weil die Kunst oder der Künstler eine andere gesellschaftliche Rolle hat.“ (Söke Dinkla)

4.5.3.3 Interaktive Kunst als Prozess

Einig waren sich die DiskutantInnen auch darüber, dass sich in der interaktiven Kunst ein Wandel von der Kunst als Produkt zur Kunst als Prozess vollzogen hat, der dem Publikum ein breiteres Spektrum an Partizipationsmöglichkeiten bis hin zur Mitautorenschaft am Kunstwerk bietet. Hier wurde vor allem die Möglichkeit, die Kunstwerke zu berühren und durch Bedienung verschiedenster technischer Komponenten in Gang zu setzen genannt.

„...I think one matter that we haven't talked about is that the work is performed, and because it is performed there is a physiological aspect to it that you don't have, when you have the classical art.“ (Gabriela Gianacchi)

4.5.3.4 Publikum als Mitautor

Unterschiedliche Meinungen gab es darüber, in welchem Ausmaß der Rezipient durch die Beteiligung tatsächlich zum/zur Mitautor/in wird, das interaktive Kunstwerk ohne aktivem Publikum gewissermaßen unfertig ist. Man einigte sich darauf, dass es stark auf die Intention des Künstlers ankommt, wie viel Freiraum dem Besucher gegeben wird und was als Gegenstand des Kunstwerkes vom Autor/von der Autorin festgelegt wird.

„Wenn wir über interaktive Kunst reden, dann gibt es 2 ganz ganz große Lager, die unendlich weit auseinander sind in Wirklichkeit. Die einen, die Interaktivität einsetzen, um ihre Kunstwerke zu aktivieren, um eine Bild- oder Tonwelt schaffen, und die anderen, die Bilder und Töne verwenden, um einen Prozess der interaktiven Erfahrungskette oder der interaktiven Welterfahrung zu inszenieren. Beides ist völlig legitim, beide sind großartige Richtungen. Wir sagen interessanterweise zu beiden interaktive Kunst, obwohl sie eigentlich fast zwei komplett getrennte Genres wären.“ (Gerfried Stocker)

4.5.3.5 *Veränderte Wahrnehmungsprägung*

Als weiterer wesentlicher Aspekt in der Rezeption interaktiver Kunst wurde festgestellt, dass die in der Gesellschaft und in der Kunst verwendeten Medien die Wahrnehmung prägen und dass durch die Verwendung digitaler Technologien ein Zusammenhang zwischen Alter und Partizipationsgrad des Publikums hergestellt werden kann. Während Frau Dinkla feststellte, dass die Wahrnehmung junger Menschen auf das stehende Bild oder die stehende Skulptur „zurückgedreht“ werden muss, meinte Herr Schwabeneder im Gegenzug:

„Menschen, die wie ich über 60 sind, haben eine ganz andere Distanz, ein ganz distanzierteres Verhältnis zu diesen Dingen. Junge Menschen greifen ganz anders hin, sie greifen viel lustvoller und auch viel selbstverständlicher hin, bei älteren Menschen, die sich das eher schwierig erarbeitet haben, bleibt eine gewisse Distanz, eine gewisse Reserviertheit, wenn ich jetzt da drauf drück, hoffentlich explodiert das nicht.“ (Franz Schwabeneder)

4.5.3.6 *Interaktive Kunst muss vermittelt werden*

Oben genannte Punkte führten in der weiteren Diskussion zur Feststellung, dass auch bei interaktiver Kunst ein hoher Vermittlungsaufwand erforderlich ist. Gründe dafür sind einerseits, wie schon erwähnt, der altersbedingt unterschiedliche Umgang mit digitalen Technologien. Interessant in diesem Zusammenhang war die Feststellung von Herrn Schwabeneder, dass nicht nur der Umgang mit Technologie, sondern aus seiner Erfahrung auch das Verständnis der ihr eigenen, meist englischen Sprache eine Barriere darstellt. Aber auch der Abbau von Hemmschwellen durch den Ausstellungsort und die Reaktion der BesucherInnen auf das Verhalten der aktiven TeilnehmerInnen wurden genannt.

„Das ist anders in einem normalen Museum – man geht nicht in ein normales Museum und greift alles an.“ (Tim Boykett)

„... also die Zumutung letztlich, die viele interaktive Arbeit, die dem Besucher entgegen tritt, dass du jetzt nicht nur da stehen kannst und irgendwie in Pose bist, sondern du musst jetzt irgendwie demonstrieren, dass du entweder medienkompetent bist, also du weißt wie man das das Ding bedient, oder du bist eh schon unten durch, und dann musst du womöglich auch noch hüpfen, springen, schreien, Grimassen machen, die Hände bewegen usw.. Das ist ja eine Vorsicht vor einem Entblößen oder sich letztendlich auch zu exponieren, noch dazu sogar in einem Rahmen, der das eigentlich nicht erlaubt, das Museum, wo man schön ruhig und still usw. sein soll.“ (Gerfried Stocker)

Frau Sommerer bestätigte ebenfalls, dass diese Vermittlungsarbeit von den meisten KünstlerInnen auch gewünscht wird. Als größte Herausforderung dabei wurde genannt, dass die RezipientInnen an das Kunstwerk herangeführt werden, ohne durch zu viel Erklärung das eigentliche Erlebnis vorwegzunehmen.

4.5.3.7 Interaktive Kunst im Spannungsfeld Kunst und Technologie

4.5.3.7.1 Muss interaktive Kunst als Kunst etikettiert werden?

In der vorangegangenen Diskussion wurde unreflektiert fast ausnahmslos von allen DiskutantInnen von interaktiver Kunst gesprochen. Konkret auf die Etikettierung angesprochen zeigte sich, dass es sehr unterschiedliche Auffassungen zu dieser Frage gab. Die Stellungnahmen reichten vom klaren Bekenntnis, interaktive Kunst als interaktive Kunst zu bezeichnen.

„Absolut ist er (der Begriff) notwendig. Für interaktive Kunst ist der Begriff „Kunst“ wichtig. Wir reden ja auch von bildender Kunst , es ist ein großer Unterscheid, ob jetzt diese Interaktivität eingesetzt wird, um einen Unterhaltungswert zu erzielen, einen edukativen Wert zu erzielen oder ob eine künstlerische Intention dahinter liegt, was immer die ist.“ (Gerfried Stocker)

Für andere war das die Etikettierung zweitrangig. Sie stellten die sinnlich Wahrnehmung in den Vordergrund, egal wie diese nun bezeichnet wird

„Ich denke, dass das eigentlich völlig gleichgültig ist, was jetzt in diesem Augenblick unter euch und im OK präsentiert wird, ist da. Und ob das jetzt als Kunst gewertet wird oder nicht, ist mir völlig „wurscht“. Ich will das jetzt sinnlich für mich erfahren und ob das dann mitgenommen wird als zivilisatorisches Erbe, das entscheide ich nicht, weil da lieg' ich schon „in da Gruam“. (Franz Schwabeneder)

Von Seiten der KünstlerInnen ist, wie auch Gerfried Stocker ausführte, eine Intention wahrzunehmen, auf den Zusatz der „Interaktivität“ zu verzichten, um damit näher an die „richtigen Künstler“ zu rücken. Darüber hinaus kann die Begrifflichkeit eine Schlagseite in Richtung Technologie vermitteln.

„... manchmal kann die Etikettierung „interaktive Kunst“ sogar ein Hindernis werden, weil sie sozusagen nur suggeriert, dass es um Technologie oder um technologische Effekte geht. Wir sind in letzter Zeit immer mehr in Ausstellungen, wo einfach immer mehr Kunst, Kunstprojekte vorgestellt werden, die nicht unbedingt mit Medien oder Technologie zu tun haben“. (Christa Sommerer)

4.5.3.8 Die Bedeutung des Präsentationsraumes

Die DiskutantInnen waren sich einig, dass dem Raum in der Wahrnehmung interaktiver Kunst keine unwesentliche Bedeutung zukommt. Dies gilt aber nicht nur für Werke, die sich als Kunst verstanden wissen wollen, sondern auch für Werke, die diesen Anspruch nicht erheben wollen.

„Also ich glaub der Kontext, in dem etwas gezeigt wird, macht schon einen großen Unterschied auch für das Verständnis der Werke. Grad was mir unter anderem auffiel, dass Arbeiten, die eigentlich überhaupt keine Kunst sein wollen, sondern eben Demonstrationen oder ähnliches, technische Entwicklungen, die dann trotzdem in einem Kunst-Kontext gezeigt werden, oft zu Verwirrungen führen, wo man sich denkt: ok, so ein Interface hat man schon mal irgendwo gesehen, das ist doch eigentlich nichts Neues, das – ja - hat sehr viel Ähnlichkeit mit kommerziellen Entwicklungen, wo ist da jetzt die Kunst?“ (Florian Wiencek)

Interaktive Kunst hat aber auch Bedeutung für den Raum, deren Verantwortlichen selbst aber auch für die RezipientInnen. Einerseits werden klassische Museen, in denen nach wie vor

Interaktive Kunst nur selten ausgestellt wird, und deren Kuratoren aus „Attraktivitätsgründen“ - um ein jüngeres Publikum anzusprechen - vor die Frage gestellt, interaktive Arbeiten zu präsentieren. Andererseits erleben Rezipientinnen Interaktive Kunst als Öffnung.

„... die ersten Ausstellungen, die wir gemacht haben im Museum, waren unheimlich erfolgreich, weil unheimlich gut besucht. Die Leute waren wie erleichtert, was sie selbst in diesem Rahmen, der sehr reglementiert war, alles tun durften, das war wie so eine Befreiung eigentlich. Die interaktive Kunst im Museum war wie so eine Öffnung für ganz viele Besucherschichten, die vorher das Museum so gar nicht erlebt und erfahren haben.“ (Söke Dinkla)

4.5.3.9 Die Technik im Zusammenhang des Kunstsammelns

Die DiskutantInnen waren sich einig, dass ein Markt für interaktive Kunst im Entstehen ist. Eine interessante Facette, die sich in diesem Zusammenhang auftat war die Frage der Archivierung und Restaurierbarkeit von interaktiven Kunstwerken und hier gingen die Meinungen sehr wohl auseinander.

Einerseits dass sich die KünstlerInnen gar nicht bewusst wären etwas für die Ewigkeit zu schaffen, bzw. schaffen zu wollen, andererseits, dass die KünstlerInnen sehr wohl darauf achten, dass ihr Werk, die wesentlichen Arbeiten am Leben erhalten werden. Bis hin zur Frage, ob sich ein interaktives Kunstwerk überhaupt „erhalten“ lässt.

Hier wurde unter anderem die Frage erläutert, was genau das Werk ist, und ob es heute genau der Computer sein muss, der zum Zeitpunkt des Entstehens des Kunstwerkes zum Einsatz kam. Man zeigte sich optimistisch, dass gerade die Industrie Technologien entwickeln wird, die eine Erhaltung interaktiver Kunst erleichtern wird.

4.5.3.10 Maßnahmen zur Förderung interaktiver Kunst und deren Rezeption

4.5.3.10.1 Was soll sich ändern, was soll sich verbessern?

Einigkeit besteht darin, dass die interaktive Kunst, nach wie vor kein selbstverständliches Ausdrucksmittel der Kunst und Kultur ist und auf einen engen Kreis beschränkt ist.

Man wünscht sich eine einfach eine verstärkte Akzeptanz der Technologie oder die Verwendung einer Technologie des/der Künstlers/in. Wobei angemerkt wird, dass sich die Technologie wesentlich schneller entwickelt als unser Verständnis, sie zu benutzen.

„... diese ständige In-Frage-Stellung, ob das Kunst ist oder nicht, ob die einfach existiert oder ob das jetzt eine Technologiedemo ist oder nicht – was für mich übrigens auch viel zu wenig diskutiert wird, weil die Technologie sich wesentlich schneller entwickelt als unser Verständnis, sie zu benutzen, und gerade das Benutzungsfeld - ästhetisch inszeniert, im Prozess gemacht - macht für mich einen sehr wesentlichen Grund für das Arbeitsfeld der interaktiven Kunst aus.“ (Christopher Lindinger)

Die Positionierung der interaktiven Kunst als neu erweist sich heute als nachteilig, denn dem Anspruch „neu - neuer - am neuesten“ kann man nicht gerecht werden, auch wenn genau diese Positionierung einen gewissen Medien-Hype ausgelöst hat.

*„ ... dass die Leute reingehen und sagen, „das hab ich schon einmal gesehen“ - als ob das irgendwen stören würde: oh ein Bild ... na, das habe ich schon einmal gesehen.“
(Gerfried Stocker)*

4.5.3.10.2 Abschließende Statements

Alle Personen, die professionell mit Kunst zu tun haben, sollen in den Diskussionsprozess einbezogen werden.

Interaktive Kunst sollte verstärkt Einzug in Institutionen wie Museen halten.

Die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit interaktiver Kunst an den Hochschulen sollte intensiviert werden.

Interaktive Kunst soll in Zukunft auch an Plätzen gefunden werden, an denen viel mehr Menschen teilhaben können.

Der Diskussionsprozess sollte sich in Zukunft verstärkt auf die inhaltliche Auseinandersetzung mit dem Werk an sich fokussieren.

Die Vermittlung in dem Spannungsfeld Künstlerinnen/Künstler, RezipientInnen und VermittlerInnen gewinnt an Stellenwert.

Höheres Finanzmittelaufkommen, um einerseits die Qualität der Arbeiten zu erhöhen, die auch komplett ästhetisch befriedigend sind und andererseits die Arbeiten aus einem Prototypen Status heraus zu heben.

Den Druck des „Neuen“ von der interaktiven Kunst wegnehmen.

*„...es kommen junge Menschen nach, die mit dieser interaktiven Kunst, mit der digitalen Kunst viel intensiveren Kontakt haben, die damit aufgewachsen sind, und daher bin ich 100 %ig überzeugt, dass dieser ganze Bereich ein sehr selbstverständlicher Prozess wird, der einfach aktuelle Kunst bleibt. Es wird in der aktuellen Kunst mitfließen und dort bleiben.“
(Franz Schwabeneder)*

4.6 Semi-Delphi-Befragung

4.6.1 ExpertInnen

Um unsere bisherigen Resultate fundiert überprüfen zu können mussten unsere ExpertInnen verschiedene Anforderungen erfüllen. Da gerade die Interaktive Kunst im Spannungsfeld zwischen Kunst und Technik liegt, sollten die ExpertInnen unsere Problemfelder einerseits aus einer kulturwissenschaftlichen und andererseits aus einer technischen Perspektive beleuchten können. Weiters wäre ein Bezug zur Ars Electronica vorteilhaft, da wir unsere Analyse im Kontext der Ars Electronica durchführen und diesbezüglich spezifische Fragedimensionen beabsichtigt haben.

Die Juroren des „Prix Ars Electronica – Interactive Art“ erwiesen sich als geeignete ExpertInnen für unsere Semi-Delphi Studie, da diese sowohl eine technische als auch eine künstlerische Sichtweise in die Problematik einbringen können und auch ein gewisser Bezug zur Ars Electronica besteht. Der Fragebogen wurde mittels E-Mail an sämtliche Juroren des „Prix Ars Electronica – Interactive Art“ seit dessen Gründung im Jahre 1990 geschickt. An die ExpertInnen, welche uns keine Antworten zukommen ließen, schickten wir zusätzlich Erinnerungsnachrichten um eventuelle Missdeutungen zu klären.

4.6.2 Erhebungsinstrument

Wie bereits erwähnt, stellten die Basis für unsere Befragung vorangegangene Untersuchungen dar. Aus diesen Ergebnissen extrahierten wir Aussagen, beziehungsweise leiteten daraus Fragen ab, um von unseren ExpertInnen diesbezüglich bestätigende, ergänzende oder auch abweichende Ausführungen zu erhalten.

Die Befragung ist in vier Themenblöcke untergliedert, die jeweils auf eine spezielle Thematik der Interaktiven Kunst im Kontext der Ars Electronica abzielen. Um einen besseren Lesefluss der Ergebnisse zu gewährleisten sind die Fragedimensionen und deren Zielsetzungen direkt den Ergebnissen vorangestellt. Zur Veranschaulichung ist der versandte Fragebogen hier im deutschsprachigen Original abgebildet:

Sehr geehrte(r) ...

Das Institut für Soziologie an der Johannes Kepler Universität Linz führt in Zusammenarbeit mit dem Ludwig Boltzmann Institut – Medien.Kunst.Forschung eine Studie zu Produktions- und Rezeptionsprozessen interaktiver Kunst im Rahmen des Ars Electronica Festivals in Linz durch. Ein wesentlicher Teil unserer Untersuchung basiert auf den Erfahrungen und Ansichten von Experten und Expertinnen in diesem Bereich, weshalb wir uns an Sie als ehemaliges Mitglied der Jury wenden.

Wir möchten Sie bitten, unsere nachstehenden Fragen zu beantworten. Diese bauen auf unseren bisherigen Forschungen auf und stellen Ergebnisse/Aussagen dar, welche wir im Kontext der interaktiven Kunst für besonders interessant erachten. Bitte behandeln Sie die Fragen und Aussagen lediglich als Einstiegspunkt und schildern Sie möglichst frei Ihren Standpunkt.

Ihre Meinung als Experte/Expertin ist uns wichtig und ein wesentlicher Beitrag zum Gelingen unseres Projektes. Selbstverständlich werden wir Ihnen nach Abschluss unserer Studie im Februar nächsten Jahres unsere Ergebnisse zur Verfügung stellen.

Um Probleme mit angehängten Dokumenten zu vermeiden, möchten wir Sie bitten, Ihre Aussagen direkt in das Textfeld ihrer Antwortemail zu schreiben. Für eine Antwort bis 20. Dezember wären wir Ihnen sehr dankbar. Sollten Sie noch irgendwelche Fragen haben, zögern Sie bitte nicht, uns zu kontaktieren.

Vielen Dank für Ihre Hilfe!

Mit freundlichen Grüßen

*Prof. Dr. Ingo Moerth, Universität Linz;
Dr. Katja Kwastek, Ludwig Boltzmann Institut – Medien.Kunst.Forschung
Und die Studierenden des Forschungsprojekts*

4.6.3 Rücklauf

Aus der Liste der Jurymitglieder des Prix Ars Electronica in der Kategorie „Interactive Art“ konnten 28 gültige und aktuelle E-Mail Adressen recherchiert werden. Den deutschsprachigen Adressaten wurde die obenstehende Version der Nachricht zugesandt, alle anderen Jurymitglieder bekamen eine englischsprachige Fassung.

Die Nachrichten wurden nach Absprache mit Frau Dr. Kwastek vom LBI am 13. Dezember 2007 versandt, versehen mit der Bitte um Beantwortung innerhalb von 8 Tagen. Die Knappheit dieser Frist ergab sich aus organisatorischen Bedingungen wie etwa dem Beginn der Weihnachtsfeiertage.

Drei Personen antworteten innerhalb dieser ersten Frist, zwei davon aus Zeit- beziehungsweise Interessensmangel leider negativ.

Am 28. Dezember wurde eine erste Erinnerungsmail mit der nochmaligen Bitte um Beantwortung der Fragen bis zum 17. Januar 2008 verschickt.

Insgesamt konnten wir leider nur von vier der 28 AdressatInnen eine Beantwortung unserer Fragestellungen erreichen:

Pamela Winfrey, Künstlerin und Kuratorin am Exploratorium, The Museum of Science, Art and Human Perception, San Francisco

Masaki Fujihata, Medienkünstler und Professor an der Graduate School of Film and New Media und der Tokyo National University of Fine Arts and Music

Joachim Sauter, Professor für Mediengestaltung und Medienkunst an der Universität der Künste, Berlin

Joseph Paradiso, Leiter der Responsive Environments Group am MIT Media Lab, Cambridge, MA

4.6.4 Ergebnisse der Semi-Delphi-Befragung

4.6.4.1 *Technologie und Innovation in der interaktiven Kunst*

Im ersten Teil unserer Befragung galt unser Interesse vor allem der Bedeutung von Innovation im Bereich der interaktiven Kunst. In der der Semi-Delphi-Befragung vorausgegangenen Gruppendiskussion wurde bereits ein gewisser *Zwang zum Neuen* im Feld der interaktiven Kunst angesprochen. Wir hielten es nun für interessant, ExpertInnen in diesem Bereich hinsichtlich der Bedeutung von Innovation, bzw. ob überhaupt eine Art Innovationsdruck besteht, nach ihrer persönlichen Meinung zu fragen. Da sich unsere Befragung im Speziellen an Mitglieder der Jury des Ars Electronica Festivals wandte, galt es diesen Aspekt vor allem im Kontext der Ars Electronica zu erläutern. Diesbezüglich stellten wir folgende Fragen:

Glauben Sie, dass die BesucherInnen der Ars Electronica ein spezielles Verständnis von interaktiver Kunst haben?

Welche Bedeutung wird in Linz Innovation zugemessen? Besteht eine besondere Begeisterung hinsichtlich Neuheiten?

Wie beurteilen Sie in diesem Zusammenhang die Tatsache, dass ein Werk von Bernie Lubell in Linz an nur drei Tagen die gleiche Menge an user-generiertem Output (bedrucktes Papier) erzeugte wie bei einer 15-wöchigen Ausstellung in San Francisco?

4.6.4.2 *ARS-Spirit*

Eines der ehemaligen Jurymitglieder, Joseph Paradiso, äußerte sich sehr klar über den anscheinenden Innovationsdruck im Bereich der interaktiven Kunst und bei der Ars Electronica im Speziellen, indem er schrieb:

„Innovation, in my opinion, is very important in this field as it's all about being new (especially with the ARS spirit here)“.

Somit schreibt er der Innovation, dem Neuen, eine entscheidende Bedeutung zu und definiert zugleich, was für ihn den *ARS-Spirit* ausmacht. In Anbetracht der Vorreiterrolle, die vor allem von zwei unserer Untersuchungsteilnehmer – Joseph Paradiso und Joachim Sauter – betont wird, welche die Ars Electronica im Feld der interaktiven Kunst einnimmt, ließe sich sagen, dass ein gewisser Innovationsdruck, das Zurschaustellen von Neuem, noch nicht Dagewesenem, dem Charakter bzw. der Geschichte der Ars Electronica inhärent ist. So streicht Joseph Paradiso ganz klar die Vorreiterrolle der Ars Electronica heraus, indem er darauf hinweist, dass im Bereich interaktiver/elektronischer Kunst relativ wenig passierte, bevor die Ars Electronica gegründet wurde.

„Ars Electronica is, in my opinion, the most important festival of interactive/electronic art in the world now, and has been historically too, as there was little else happening in this area when Ars was launched“.

Auch Joachim Sauter deutet mit seinen Aussagen relativ klar auf die Vorreiterrolle des Festivals hin:

„linz hat wie viele andere kohle-, stahl-, schwerindustriestädte in den spaeten 80er, fruehen 90er jahren erkannt das diese bereiche in der zukunft weniger relevanz haben werden als technologie, forschung, kultur und dienstleistung. bewusst oder unbewusst hat sich linz dem technisch neuen geoeffnet und mit der ars electronica und dem aec einen anziehungspunkt fuer techno-kulturschaffende aus der ganzen welt geschaffen“.

Eben diese Kombination aus Festival und permanentem Center ist es, was die Ars Electronica unter anderem charakterisiert und laut Joachim Sauter einen Bildungseffekt hat, was das Interesse der Linzer Bevölkerung an technologisch Avanciertem fördert. Auch wenn die Bedeutung von Innovation im Rahmen der Ars Electronica von einigen Untersuchungsteilnehmern stark betont wird, gibt es auch eine Art *Gegenstimme*. Pamela Winfrey weist darauf hin, dass es für sie nicht der Innovationsdruck ist, der bei der Ars Electronica vorherrscht, sie definiert das vorherrschende Klima als eine Art kritischen Wettbewerb:

„It feels more like critical competition... not necessarily a bad thing but very rigorous and demanding. I found the experience to be a cultural awakening...“

Vielleicht ist es dieser Wettbewerb, der die Ars Electronica so interessant für die im Feld interaktiver Kunst Tätigen macht. Vor allem Joseph Paradiso verweist auf die weltweite Bedeutung, die Wichtigkeit und das hohe Interesse am Festival. Während der Ars Electronica ist laut ihm das Weltinteresse der in der interaktiven Kunst Tätigen auf Linz gerichtet. JedeR Kunstschaffende will ihre/seine Werke bei der Ars Electronica präsentieren oder zumindest das Festival besuchen. Das hohe Interesse an der Ars Electronica führt dazu, dass den ausgestellten Werken ein weitaus höheres Maß an Aufmerksamkeit zu Teil wird, als wenn diese fix in einem Museum ausgestellt würden.

„As such, everybody working in the field aspires to show a piece at Ars or at least visit the festival. Accordingly, there's such a concentration of the world's interest in this field in Linz during the week of the festival that pieces will get much wider exposure than they would just sitting in a fixed museum for a much longer time“ (Joseph Paradiso).

Auch in den Ergebnissen der vorangegangenen Gruppendiskussion lässt sich ein klarer Hinweis auf die Bedeutung der Ars Electronica im Feld der interaktiven Kunst finden. Von insgesamt 12 Nennungen auf die Frage zum persönlichen Weg zur interaktiver Kunst insbesondere die der A Ars Electronica auf – TeilnehmerInnen erwähnten, dass sie durch die Ars Electronica direkt oder indirekt zur interaktiven Kunst gekommen sind. Was für die von uns befragten ExpertInnen im Rahmen der Semi-Delphi Untersuchung die Ars Electronica auch noch ausmacht, worin sie Besonderheiten der Ars Electronica sehen ist:

- zum Einen die hohe Konzentration von Kunst an einem Ort, was sehr positiv gesehen wird (Pamela Winfrey),
- des Weiteren das breite Spektrum von ausgestellten Werken, was das Festival so interessant macht (Masaki Fujihata)
- und dass keine klare Abgrenzung zwischen Interaktion im Rahmen von Kunst und Technik besteht (Masaki Fujihata).

Professor Joachim Sauter definiert in diesem Zusammenhang die Ars Electronica (im speziellen das ARS Electronica Center) nicht als Museum der Medienkunst, sondern als Ort zur Präsentation von Zukunftstechnologien und gesellschaftlichen Trends im Kontext neuer Medien – wozu auch Kunst gehört.

„beim ars electronica center handelt es sich aber nicht um ein museum der medienkunst sondern um ein ort der praesentation von zukunftstechnologien und gesellschaftlichen trends im kontext neuer medien (zu denen natuerlich auch die kunst gehoert)“ (Joachim Sauter).

Eine weitere Besonderheit der Ars Electronica stellt laut unseren ExpertInnen das Publikum dar.

4.6.4.3 Das Publikum

Einig waren sich die BefragungsteilnehmerInnen mehr oder weniger darin, dass das Publikum der Ars Electronica ein ganz besonderes ist. Es ist, so Pamela Winfrey, besonders an technologiebasierter Kunst interessiert.

„die ars electronica ist eine expertenveranstaltung - dies bedeutet das ein grossteil der besucher zumindest ein grundlegendes verstaendnis von interaktiver kunst haben (sollten)“ (Joachim Sauter).

So gesehen ist das Publikum eher untypisch. Es ist international, hoch gebildet, mit einem hohen Interesse in interaktiver Kunst.

„The audience, too is quite unusual, drawing from an international body of people who are well educated and interested in cutting edge art“ (Pamela Winfrey).

4.6.4.4 Höherer Output beim Werk von Bernie Lubell

Unter anderem richteten wir auch die Frage an unsere ExpertInnen, wie sie sich erklären können, dass ein Werk von Bernie Lubell (Conservation of Intimacy) an nur drei Tagen auf der Ars Electronica den gleichen usergenerierten Output erzeugte wie bei einer 15-wöchigen Ausstellung in San Francisco. Ein Erklärungsansatz könnte auch hier das Publikum sein. Bernie Lubell selbst war es, der in einem mit ihm geführten Interview auf diese Tatsache hinwies und er verwies in diesem Zusammenhang auch auf die Auswirkungen des Ortes, an welchem ein Kunstwerk ausgestellt wird auf die Rezeption und Nutzung des selbigen. Pamela Winfrey schreibt, wie weiter oben bereits erwähnt, dem ARS-Publikum ein hohes Interesse an technologiebasierter Kunst zu, weshalb dieses Ergebnis für sie keine Überraschung darstellt.

„At Ars, the audience numbers roughly 40-50k, all of whom are there to see technologically based art so the numbers are no surprise to me“ (Pamela Winfrey).

Und sie verweist in diesem Zusammenhang auf einen *anderen Ansatz* in Kalifornien, wo es eine relativ kleine Gemeinschaft von KünstlerInnen gibt, den ausgestellten Arbeiten also nicht die Aufmerksamkeit einer *breiten Masse*, wie sie ein internationales Festival wie die Ars Electronica mit sich bringt, zukommt. Laut Joachim Sauter resultiert dieses Ergebnis wahrscheinlich aus

„(...) der hoeheren besucherzahl oder der besseren praesentation des werkes in linz. (die frage ist nicht serioes zu beantworten ohne die entsprechenden fakten zu kennen)“ (Joachim Sauter).

Unser Befragungsteilnehmer aus Japan beschrieb sehr prägnant, was für ihn die Faszination am Werk von Bernie Lubell ausmacht. Für ihn ist an Werken interaktiver Kunst, in Abgrenzung zu Installationen in Technikmuseen, der Zweck, unter dessen Gesichtspunkt diese geschaffen werden entscheidend - Rationalität, Modernität, schnell und einfach. Darin liegt auch der Reiz des Werkes *Conservation of Intimacy*. Es macht Spaß, die Entdeckung der Langsamkeit, und es ist möglich, das System zu verstehen.

„The difference between those installations and our new area is the purpose. Those purposes are for rationality, modernization, fast and easy.

In Bernie Lubell's case, people enjoyed his piece on a similar manner to this. The fun point of his piece is purposelessness. Slowness, non-sense, but it is possible to understand the system“ (Masaki Fujihata).

4.6.4.5 Vermittlung von interaktiver Kunst

Der zweite Punkt unserer Befragung beschäftigte sich mit der Vermittlung oder dem Bedarf an Vermittlung interaktiver Kunst. Aus der der Untersuchung vorangegangenen Gruppendiskussion, sowie aus den Interviews mit den KünstlerInnen, ließen sich zwei, einander gegenüberstehende Positionen ableiten. Ein Museumsverantwortlicher äußerte, dass gerade bei interaktiver Kunst eine intensive persönliche Betreuung der BesucherInnen notwendig ist. Dahingegen bemerkte eine Künstlerin, dass sie es bevorzugen würde, den Besuchern und Besucherinnen eine subjektive Erfahrung, ohne Anleitung, zu ermöglichen. Wir hielten es nun für interessant, die Meinung von ExpertInnen aus den verschiedensten Bereichen zu diesem Thema, vor allem im Kontext der Ars Electronica, einzuholen und richteten an diese folgende Fragen:

- Sollte die Ars Electronica Ihrer Meinung nach einen starken Fokus auf die Vermittlung interaktiver Kunst legen?
- Fordern die Besucher und Besucherinnen diesen Service?

4.6.4.6 Vermittlung vs. Kunstwahrnehmung

Aus eigener Erfahrung als Kuratorin einer Bildungseinrichtung für *technical art* berichtete Pamela Winfrey wie schwierig es sei, die richtige Balance zwischen Vermittlung und *ungetrübter Kunsterfahrung* zu finden. Viele KünstlerInnen scheinen es zu bevorzugen, ihre Werke einfach für sich stehen zu lassen, ohne jegliche Erklärung etc.

„This is a tricky issue and one that I struggle with everyday being in charge of curating technological art in an educational facility (...). I'm constantly navigating the wishes of the artist and the wishes of the institution.“ (Pamela Winfrey).

Auch wenn der Großteil interaktiver Arbeiten nicht von vornherein in ihrer Anwendung verständlich ist, was bei künstlerischen Arbeiten nicht unbedingt notwendig ist, sieht Joachim Sauter darin, die Arbeit für sich stehen zu lassen und den/die AnwenderInnen zur Dechiffrierung des Prozesses herauszufordern ein Recht der KünstlerInnen.

„bei wirklich kuenstlerischen arbeiten ist dies auch nicht notwendig da die kuenstler sich das recht herausnehmen koennen den betrachter/nutzer zur dechriffrierung des prozesses herauszufordern. (ist in der malerei der moderne auch nicht anders)“ (Joachim Sauter)

4.6.4.7 Guiding

Im Allgemeinen lässt sich sagen, dass das Ausmaß des Guidings, das benötigte Maß an Vermittlung vom jeweiligen Werk abhängt. Einige Werke erklären sich quasi von selbst, manchmal reicht es aus, jemanden bei der Interaktion zu beobachten um ein Verständnis vom Prozess zu erlangen, wieder andere Werke erfordern eine Art Erklärung, sei dies eine kleine Hilfestellung in Form einer Grafik oder eines Mediators der den BesucherInnen Informationen liefert, falls dies gewünscht ist.

„Some interactive art pieces can be self explanatory - it becomes obvious what to do and what the interaction is, and people just become immersed. Other pieces can be more complicated - in some cases, it helps to watch somebody interacting before you try it, and that's enough. Still others require some kind of explanation before people begin, so they know what to expect and have some idea what to do“ (Joseph Paradiso).

„I think that it needs to be determined organically in a case by case manner. Many artists are not interested in education, preferring instead to let the work stand on its own. Some-

times, a little understanding in the form of a small graphic can help visitors make the cognitive leap required to understand the art. Sometimes a mediator can be on hand if the visitor requests information. There is no blanker answer, I'm afraid“ (Pamela Winfrey).

Joseph Paradiso nennt als Beispiel eine eigene Arbeit – Brain Opera (1996) – und beschreibt, wie die BesucherInnen erst ohne Anleitung an die Interaktion herangelassen wurden. Die Ergebnisse waren, so Joseph Paradiso, ein Desaster. Als dann im Vorhinein kurze Erklärungen gegeben wurden, waren die Ergebnisse um einiges besser.

Doch wann ist es möglich, die NutzerInnen ohne Vorabinformation an ein Werk heranzulassen? Was für Voraussetzungen müssen gegeben sein und wann ist eine Art Guiding notwendig? Die von uns befragten ExpertInnen führten einige Punkte an, die notwendig sind um auf Vermittlung verzichten zu können:

- Die BesucherInnen sollten über eine Art Hintergrundwissen verfügen (Masaki Fujihata).
- Der Anspruch der Verantwortlichen sollte es sein, Werke auszustellen, welche von den BesucherInnen schnell verstanden/erlernt werden können (Joachim Sauter).
- Interfaces sollten so gestaltet sein, dass NutzerInnen intuitiv durch das Kunstwerk navigieren können (natürliche *user manuals*) (Masaki Fujihata).
- Ausgestellte Werke sollten eine starke Lernkurve aufweisen – der erste Interaktionserfolg sollte nach maximal 30 Sekunden geschehen, da die BesucherInnen ansonsten das Interesse an der Interaktion verlieren (Joachim Sauter).

Da diese Voraussetzungen allerdings bei vielen Werken nicht gegeben sind, werden Guides benötigt,

„(...) die durch ihre erklärung einen shortcut zum verstaendnis der arbeiten zeigen und so den entsprechenden besucherdurchsatz und besuchertzufriedenheit herstellen“ (Joachim Sauter).

Auch handelt es sich bei interaktiver Kunst immer noch um etwas Neues, Bizarres weshalb es InfotrainerInnen bedarf um die BesucherInnen auf dem Weg hin zu NutzerInnen zu begleiten.

„Interactive art is new and bizarre and is not on the extension of so called contemporary art history. My answer is following, one side we need to educate info-trainers who assist a visitor to be a participant“ (Masaki Fujihata).

4.6.4.8 Wettbewerb und Auszeichnungen

Ganz im Sinne der Befragten, allesamt Mitglieder der Jury der Ars Electronica, konzentrierten wir uns im dritten Teil unserer Befragung ganz auf den Entscheidungsfindungsprozess der Jury. Zum Einen griffen wir nochmals das Thema – *Zwang zu Neuem* – auf und richteten an die ExpertInnen die Frage, inwiefern der Innovationsgehalt eines Kunstwerkes, technischer oder kreativer Art, Einfluss auf die Bewertung hat. Des Weiteren waren wir daran interessiert, wie es den Mitgliedern der Jury dabei geht, ein auf Interaktion angelegtes Kunstwerk lediglich anhand von Dokumentationen zu bewerten.

4.6.4.9 Innovation vs. künstlerische Qualität

Hierbei scheint es sich um eine etwas komplizierte Angelegenheit zu handeln. Was nun in der Juryentscheidung die höhere Wertung erfährt, ist nicht klar festzustellen. Die Mitglieder der Jury setzt sich jedes Jahr aus anderen Personen mit verschiedenem Hintergrund zusammen (Künst-

lerInnen, TechnikerInnen, KuratorInnen etc.). Worauf nun das Hauptaugenmerk gerichtet wird, scheint von der Zusammensetzung der Jury abhängig zu sein, wie Joachim Sauter recht passend formulierte:

„die juries sind durch die jahre hindurch verschieden besetzt - es gibt jahre in denen die "innovativen" das hauptgewicht haben und es gibt jahre in denen die "qualitativen" das uebergewicht haben. entsprechend fallen die ergebnisse aus (ich selbst bin im lager der "qualitativen" anzusiedeln)“ (Joachim Sauter).

Joseph Paradiso, der, wie weiter oben bereits angeführt wurde, die Bedeutung von Innovation im Bereich der interaktiven Kunst sehr klar betont und darin auch den speziellen ARS Spirit sieht, räumt auch ein, dass es auf den jeweiligen Hintergrund des Jurymitglieds ankommt, wie Werke betrachtet bzw. bewertet werden.

„Classic curators, however, look at these pieces only for their artistic value (which can be debatable), hence this tends to be often weighted more in juries than innovation. Yes, lots of jury discussion is spent in these areas“ (Joseph Paradiso).

Masaki Fujihata hingegen weist darauf hin, dass eine Entscheidung der Jury lediglich eine Entscheidung im Sinne der Kunst ist, indem der Einsatz von Technik im Rahmen des Konzepts, der künstlerischen Vision etc. betrachtet wird. Diesbezüglich ist es aber unerlässlich, dass der Unterschied zwischen interaktiver Kunst und anderen Installationen klar ist. Der Begriff Kunst im Kontext interaktiver Kunst gehört in diesem Zusammenhang für ihn genauer definiert, denn interaktive Kunst unterscheidet sich von anderen Formen von Installationen, in Technikmuseen etwa oder von Attraktionen in Disneyland etc. und das vor allem durch den der Arbeit zugrundeliegenden Zweck.

„Actually, AEF is a most attractive festival for this type of art. Many varieties of interactive installations can be seen at AEF. But I feel there is no special, no clear perspective, which proves the difference between the interaction at the museum of machinery and the art museum“ (Masaki Fujihata).

Auch Joachim Sauter weist darauf hin, dass

„(...) in dieser kategorie in den letzten jahren auch nichtinteraktive arbeiten eingereicht wurden die von hoher technologisch-kuenstlerischer qualitaet gepraeagt (...) war und deshalb bepreist wurden war diese kategorie auch nie so richtig eindeutig“ (Joachim Sauter).

4.6.4.10 Definition von Interaktivität

Diesbezüglich scheint es erst einmal sinnvoll zu sein, zu definieren, was genau unter Interaktivität bzw. unter interaktiver Kunst zu verstehen ist. Zwei unserer Befragungsteilnehmer äußerten sich auch in diesem Zusammenhang. So stellt beispielsweise Joachim Sauter klar, dass der Begriff Interaktion an sich besagt, dass es eines Nutzers, einer Nutzerin bedarf. In Folge ist eine Arbeit, welche nicht auf einen Nutzer/eine Nutzerin angewiesen ist, keine interaktive Arbeit. Masaki Fujihata beschreibt den Prozess, wie aus einem Werk ein interaktives Kunstwerk wird. Zunächst verweist er darauf, dass der Begriff *interaktive Kunst* enger gefasst ist, als der Begriff *Interaktiv* selbst, denn selbst die Betrachtung eines Bildes schließt Interaktivität mit ein, einen Prozess der Entschlüsselung im Inneren des Betrachters, der Betrachterin.

Zu einem interaktiven Kunstwerk, wird ein Kunstwerk dann, wenn dieser Prozess von Innen nach Außen gebracht wird. Die dahinterliegenden Prozesse, der Entschlüsselung etwa, werden von den NutzerInnen in *real time* erforscht. Demzufolge brauchen KünstlerInnen im Bereich der

interaktiven Kunst die Fähigkeit, ein Konzept in ein Objekt zu verwandeln, dass sich interaktiv erfassen lässt.

„A notion of Interactive Art is narrower than the original meaning of interactivity. Even a process of seeing painting needs interactive thinking between a visible part of realized surface and a speculation how painter behave. This only can be happen in the viewer's brain with one's full knowledge of art history and a usage of medium. My notion of Interactive Art is bring this type of interaction from one's brain to out side, in front of a participant who can explore the happenings in real-time with his hands and eyes. For realizing this, artist (...) should have (the) skill to embody a concept into an object which can be interact from the outside“ (Masaki Fujihata).

4.6.4.11 Dokumentation und deren Einfluss auf die Entscheidung der Jury

Ob nun interaktive Arbeiten rein anhand von Dokumentationen beurteilbar sind oder nicht, wie es bei der Entscheidungsfindung der ARS-Jury der Fall ist, darüber gehen die Meinungen unserer ExpertInnen auseinander. Joachim Sauter schreibt beispielsweise:

„vollkommen richtig ist die aussage, dass interaktive arbeiten die der jury nur als dokumentationen vorliegen extrem schwierig zu bewerten sind. leider hat dies schon oefters zu fehlurteilen gefuehrt“ (Joachim Sauter).

Dem hingegen sehen Pamela Winfrey und Masaki Fujihata kein Problem darin, Arbeiten aufgrund der Dokumentation beurteilen zu können. Allerdings nur unter der Einschränkung, dass die Arbeit in sorgfältiger Dokumentation vorliegt und die Jury in Folge in der Lage ist, ein Verständnis von der Arbeit *in use* zu erlangen. Konzeptkunst sei, so Pamela Winfrey allein durch Dokumentation schwieriger zu beurteilen.

„If it is properly documented, we should be able to get a clear understanding of its use. I find it is more difficult to understand conceptual art from documentation but perhaps that is just me. When I was on the jury we had over 500 proposals to review. Many of the stronger proposals include watching visitors interacting with work.“ (Pamela Winfrey).

4.6.4.12 Zukunft der interaktiven Kunst

Im vierten und letzten Teil unserer Untersuchung befassten wir uns mit möglichen Zukunftsperspektiven des Feldes interaktive Kunst und richteten in diesem Sinne folgende Fragen an die UntersuchungsteilnehmerInnen:

- Wohin wird sich die interaktive Kunst und die Art, wie diese präsentiert wird, Ihrer Meinung nach in naher Zukunft entwickeln?
- Wird sich der Kontext in welcher interaktive Kunst präsentiert wird in gewisser Weise ändern?

4.6.4.13 Zukunftsszenarien

Wohin sich die interaktive Kunst in Zukunft entwickeln wird, darüber scheint es keine geteilten Vorstellungen zu geben. Im Folgenden möchten wir kurz verschiedene Szenarien anreißen, wie sich die Befragten die Entwicklung vorstellen könnten.

Zunehmende Verbreitung (Joseph Paradiso)

Grundsätzlich stellt Joseph Paradiso fest, dass es schwierig ist, vorauszusagen wohin sich die interaktive Kunst entwickeln wird. Sicher ist für ihn aber, dass diese in Zukunft weiter verbreitet sein wird, nicht zuletzt, da auch die notwendigen Werkzeuge (Sensoren, Laptops, Videoprojektoren etc.) weitere Verbreitung finden werden. Allenfalls werden Barrieren und Grenzen überdacht und in Folge überwunden werden. Die ARS, da ist sich Joseph Paradiso sicher, wird auch in Zukunft die *Vorreiterarbeiten* zeigen.

„This is difficult to forecast, except that interactive art will become more common, as the tools that are needed (a few sensors, a laptop, and maybe a video projector) are becoming very widespread“ (Joseph Paradiso).

Entwicklung im Großen und Ganzen abgeschlossen (Joachim Sauter)

Aus der Sicht von Joachim Sauter ist die Entwicklung der interaktiven Kunst zu einem gewissen Punkt abgeschlossen. Die Zeit der großen Innovationen – 80er, 90er – ist vorbei. Den neuen Trend sieht Joachim Sauter dahingehend, dass es nun mehr um die Qualität und die adäquate Vermittlung von erzählenden Inhalten geht, als um technische oder Interaktionsinnovationen.

„es wird weiterhin kleine innovationsschritte geben die aber in der beurteilung eines werkes keine uebergeordnete rolle spielen wird wir stellen gluecklicherweise fest das die interaktive oder sogenannte neue medien kunst das getto des festivals verlaesst und in den klassischen museen und ausstellungen gezeigt wird“ (Joachim Sauter).

Neue Perspektiven (Pamela Winfrey)

Pamela Winfrey stimmt mit Joseph Paradiso darin überein, dass es schwierig ist, vorauszusagen, wohin sich die interaktive Kunst entwickeln wird. Die aktuellen Trends sieht sie darin, dass es zu einer Verwischung momentaner Grenzen kommt. In unserer Umwelt (Häuser, Autos etc.) lassen sich bereits neue Wege zu interagieren erkennen. Vor allem die Nanotechnologie wird es ermöglichen, neue Materialien zu erzeugen und im Zuge dessen neue Erfahrungen zu ermöglichen. Auch sieht Pamela Winfrey einen steigenden Anteil von kunstschaffenden Frauen im Bereich der interaktiven Kunst.

„I think, though that the new trends suggest a blurring of many of the current boundaries. Wearable art and wearable computing will give, I think, an entirely new meaning to the word "interactive". (...) Our homes and other living environments (such as cars) are already reflecting new ways to interact. Too, nano technology, where we can manipulate materials at a cellular level, will ultimately totally change that way that we can create new experiences and materials“ (Pamela Winfrey).

Mehr Show, neue Konzepte (Masaki Fujihata)

Für Masaki Fujihata ist die Kategorie interaktive Kunst immer noch einzigartig. Notwendig für die Zukunft in diesem Bereich erachteter mehr Forschung sowie ein Abkommen von Konkurrenzdenken hin zu mehr *Show*. Zur Analyse von interaktiver Kunst ist seines Erachtens ein neues *Key-Concept* notwendig, Aby Warburg etwa. Ähnlich wie die Ikonologie in der visuellen Kunst.

*„Personally, this category "Interactive Art" is still unique, but it is my recent impression that we need more strong research and to realize a show instead of a competition. As you know the innovation of 21st century visual arts was emerged by the theory of iconology. Perhaps we need another key concept for analyzing this type of art. Who can be Aby Warburg?“
(Masaki Fujihata).*

4.6.5 Zusammenfassung/Schlussfolgerungen

„Innovation, in my opinion, is very important in this field as it's all about being new (especially with the ARS spirit here)“.

Somit schreibt er der Innovation, dem Neuen, eine entscheidende Bedeutung zu und definiert zugleich, was für ihn, den *ARS-Spirit* ausmacht. In Anbetracht der Vorreiterrolle, die vor allem von zwei unserer Untersuchungsteilnehmer – Joseph Paradiso und Joachim Sauter – betont wird, welche die Ars Electronica im Feld der interaktiven Kunst einnimmt, ließe sich sagen, dass ein gewisser Innovationsdruck, das Zurschaustellen von Neuem, noch nicht Dagewesenem, dem Charakter bzw. der Geschichte der Ars Electronica inhärent ist. So streicht Joseph Paradiso ganz klar die Vorreiterrolle der Ars Electronica heraus, indem er darauf hinweist, dass im Bereich interaktiver/elektronischer Kunst relativ wenig passierte, bevor die Ars Electronica gegründet wurde.

„Ars Electronica is, in my opinion, the most important festival of interactive/electronic art in the world now, and has been historically too, as there was little else happening in this area when Ars was launched“.

Auch Joachim Sauter deutet mit seinen Aussagen relativ klar auf die Vorreiterrolle des Festivals hin:

„linz hat wie viele andere kohle-, stahl-, schwerindustriestaedte in den spaeten 80er, fruehen 90er jahren erkannt das diese bereiche in der zukunft weniger relevanz haben werden als technologie, forschung, kultur und dienstleistung. bewusst oder unbewusst hat sich linz dem technisch neuen geoeffnet und mit der ars electronica und dem aec einen anziehungspunkt fuer techo-kulturschaffende aus der ganzen welt geschaffen“.

Eben diese Kombination aus Festival und permanentem Center ist es, was die Ars Electronica unter anderem charakterisiert und laut Joachim Sauter einen Bildungseffekt hat, was das Interesse der Linzer Bevölkerung an technologisch avanciertem fördert. Auch wenn die Bedeutung von Innovation im Rahmen der Ars Electronica von einigen Untersuchungsteilnehmern stark betont wird, gibt es auch eine Art *Gegenstimme*. Pamela Winfrey weißt darauf hin, dass es für sie nicht der Innovationsdruck ist, der bei der Ars Electronica vorherrscht, sie definiert das vorherrschende Klima als eine Art kritischen Wettbewerb:

„It feels more like critical competition... not necessarily a bad thing but very rigorous and demanding. I found the experience to be a cultural awakening...“

Vielleicht ist es dieser Wettbewerb, der die Ars Electronica so interessant für die im Feld interaktiver Kunsttätigen macht. Vor allem Joseph Paradiso verweist auf die weltweite Bedeutung, die Wichtigkeit und das hohe Interesse am Festival. Während der Ars Electronica ist laut ihm das Weltinteresse der in der interaktiven Kunst tätigen auf Linz gerichtet. JedeR Kunstschaffende will ihre/seine Werke bei der Ars Electronica präsentieren oder zumindest das Festival besuchen. Das hohe Interesse an der Ars Electronica führt dazu, dass den ausgestellten Werken ein weitaus höheres Maß an Aufmerksamkeit zu Teil wird, als wenn diese fix in einem Museum ausgestellt würden.

„As such, everybody working in the field aspires to show a piece at Ars or at least visit the festival. Accordingly, there's such a concentration of the world's interest in this field in Linz during the week of the festival that pieces will get much wider exposure than they would just sitting in a fixed museum for a much longer time“ (Joseph Paradiso).

5 ZUSAMMENFÜHRUNG DER ERGEBNISSE DER QUALITATIVEN STUDIEN

KünstlerInnen denken ihre RezipientInnen größtenteils mit und beziehen sie auch in die Arbeit ein. Jede Ausstellung einer Installation ist gleichzeitig ein Beta-Test und Anlass für Veränderung. Diese Schlussfolgerung birgt allerdings ein Problem: RezipientInnen sind nur so lange Teil des Werkes, so lange sie sie verwenden, sobald sie den Ort der Installation verlassen, bleibt nichts von ihrer Interaktion erhalten. Eine Ausnahme bildet das Projekt *Seeker*, die gesammelten Daten werden gespeichert, aber nicht weiter verwendet. Andererseits werden die Erfahrungen, die RezipientInnen mit der Installation machen insofern verwendet, als die KünstlerInnen diese Erfahrungen filtern und wieder in das Kunstwerk integrieren. Somit tragen die RezipientInnen indirekt zur Weiterentwicklung des Kunstwerks bei.

Aus einer Gegenüberstellung der qualitativen Erhebungsmethoden *KünstlerInnen-Interviews*, *Gruppendiskussion*, *Beobachtung* und *Befragungen* lassen sich folgende Ableitungen treffen:

5.1 Hilfestellung bei der Rezeption

Die KünstlerInnen sprechen sich gegen Schilder oder Bedienungsanleitungen der Installation als Hilfestellung aus, da ein großer Teil des Prozesses interaktiver Kunst das „Entdecken“ bzw. Erschließen des Kunstwerkes ausmacht. Schilder und Anleitungen sind eine Vorschrift, die eine Art der Interpretation als „richtig“ festschreiben und damit keine anderen Interpretationen zulassen – die Installation wird nicht mehr entdeckt, sondern „verwendet“. Als mögliche Hilfestellung werden VermittlerInnen gesehen, die die RezipientInnen dazu motivieren, eine mit einer Installation zu interagieren und Möglichkeiten vorzeigen. *Bernie Lubell* beurteilt die Vermittlung durch Personen sogar positiv.

In der Gruppendiskussion wurde herausgearbeitet, dass Vermittlungsarbeit notwendig und von den meisten KünstlerInnen auch gewünscht ist, jedoch nicht in einem „Zutexten“ münden darf. Die Notwendigkeit von Vermittlungsarbeit sieht man durch das Gegebensein von Barrieren, wie die oft verwendete englische Sprache, oder das von vielen Menschen gelernte Verhalten, sich bei der Betrachtung von Kunst nicht aktiv einbringen zu können, etwas berühren zu dürfen, was ja in einem klassischen Museum an sich nicht erlaubt ist. Auch die Technologie-Barriere, die da und dort aus verschiedenen Gründen gegeben ist, soll mit Hilfe der Vermittlungsarbeit überwunden werden.

5.2 The Medium is the Message – zur Interpretation

Bis auf *Vincent Elka* sprechen sich alle KünstlerInnen gegen eine fixe Interpretation ihres Kunstwerkes aus, die Bedeutung erschließt sich jedem/-r BenutzerIn individuell. Zwar steht bei der Konzeption der Installation eine Idee oder ein übergeordnetes Thema im Vordergrund, allerdings reichen diese Ideen von der Intention, ein Kunstwerk für zwei Personen zu schaffen, um die Intimität von Interaktion aufzuzeigen (*Conservation of Intimacy*) zu konkreten Absichten (*SH(O)UT*). Allerdings überwiegt auch hier der interpretative, prozesshafte Charakter interaktiver Kunst, da das Werk seinen letzten Teil erst in der Interaktion mit RezipientInnen findet. Diese reagieren unvorhersehbar und unterschiedlich auf die Installationen – und das ist von den KünstlerInnen durchaus so gedacht.

Das Thema der Interpretation wurde von den TeilnehmerInnen der Gruppendiskussion in einem anderen Kontext ausführlich beleuchtet. Nämlich: Ob interaktive Kunst Kunst ist, oder eine Technologiedemo.

Interaktive Kunst ist nach Meinung der DiskutantInnen nach wie vor kein selbstverständliches Ausdrucksmittel und auf einen engen Kreis von RezipientInnen beschränkt. Die DiskutantInnen würden sich eine verstärkte inhaltliche Auseinandersetzung mit den Arbeiten wünschen und dass man von der Diskussion loskommt, ob interaktive Kunst Kunst ist, oder nicht.

Ein weiterer Diskussionspunkt im Zusammenhang der Interpretation war die Frage des „Neuen“ im Zusammenhang mit interaktiver Kunst. Dieser Druck neu - neuer - am neuesten sollte von der interaktiven Kunst genommen werden.

Sowohl aus den Ergebnissen der BesucherInnen-Befragung ist ersichtlich, dass auch RezipientInnen den Aspekt des prozesshaften Charakters der interaktiven Kunst für wichtig empfinden als auch aus Sicht der ExpertInnen. Das sich das Kunstwerk durch einen Prozess der mit einer Idee für ein Kunstwerk beginnt und mit dem Interagieren des Rezipienten ein vorläufiges aber nicht endgültiges Ziel erreicht hat. Weiters wurde darüber diskutiert ob der/die RezipientIn nicht vielleicht sogar Mitautor des Kunstwerkes ist. In der BesucherInnen-Befragung wiederum findet man unter dem Punkt „Interesse an interaktiver Kunst“ eine angeführte Aussage einer Frau, die meinte, dass das Kunstwerk unvollständig sei und erst durch den Betrachter funktionieren könne.

5.3 Beobachtung – Rezeption – Adaption

Obwohl sich die befragten KünstlerInnen gegen Interpretationen Ihrer Werke für RezipientInnen aussprechen, ziehen sie aber dennoch durch die Beobachtung der BenutzerInnen Ihrer Werke Schlussfolgerungen, die sie in Ihre Werke (wieder) einfließen lassen. Diese Schlussfolgerungen ziehen die KünstlerInnen einerseits aus der „Benutzung“ der BesucherInnen, die Sie im Vorfeld nicht beeinflussen oder lenken wollen. Allerdings ziehen Sie eine Grenze zwischen „Spielerei“ und „Nicht – Verstehen“ der Installation. Sobald Letzteres eintritt, wird das Kunstwerk verändert, beispielsweise Hemmschwelle abgebaut, technisch nachjustiert oder eine vermittelnde Person hinzugezogen.

Um auf den Aspekt des Spielerischen noch weiter einzugehen sei angemerkt, dass gerade Bernie Lubell RezipientInnen zum experimentieren und spielen auffordern möchte. Dies, so kann man von Seiten der Ergebnisse der BesucherInnen-Befragung ableiten ist tatsächlich auch eingetreten. Gerade das Komplex der Raum einnehmenden Installation und der spielerische „Touch“ ließ viele zumindest die Schaukel ausprobieren.

Einig waren sich die DiskutantInnen darüber, dass sich in der interaktiven Kunst ein Wandel von der Kunst als Produkt zur Kunst als Prozess vollzogen hat, der dem Publikum ein breites Spektrum an Partizipationsmöglichkeiten bis hin zur Mitautorenschaft am Kunstwerk bietet.

5.4 Kulturelle Unterschiede

Ein wichtiger Punkt, der sich anhand von den mit *Vincent Elka* und *Sonia Cillari* geführten Interviews herausgestellt hat, ist die unterschiedliche Rezeption von Kunstwerken in unterschiedlichen Ländern. *Sonia Cillari* machte auf die unterschiedliche Rezeption ihrer Installation aufmerksam: Auf der *Ars Electronica* arbeiteten die RezipientInnen in größerem Ausmaß mit Nähe als mit tatsächlichen Berührungen als von ihr intendiert war.

Dies lässt sich durch die Aussagen der Befragten bestätigen. Einige erwähnten, dass ihnen der Körperkontakt als auch die Körpernähe mit der im Mittelpunkt der Plattform platzierten Tänzerinnen eigenartig bzw. unangenehm vorkam. Um sehr mehr verwundert es, dass die BeobachterInnen feststellten, dass dieses Kunstwerk den meisten Partizipationsgrad aufwies. Diese Beobachtungen konnten durch die Befragung nicht gestützt werden.

Bei der Installation *SH(O)UT* antwortete die Installation auf Französisch, was bei den RezipientInnen zu Verwirrung führte, weswegen *Vincent Elka* jetzt an einer englischen und damit internationaleren Version arbeitet. Eine andere Dimension dieses Problems stellen die unterschiedlichen Kommunikationsmuster dar: *SHO(U)T* reagiert auf die durch Sprache vermittelten Emotion, allerdings sind die Intonationen, mit denen Emotionen in verschiedenen Sprachen zum Ausdruck gebracht werden unterschiedlich. Somit ist es schwierig, mit diesem Kunstwerk nuanciert zu arbeiten, Emotionen zu vermitteln, die über das plakative „Schreien“ (zur Signalisierung von Wut) hinausgehen. Durch die von den KünstlerInnen beschriebenen unterschiedlichen Zugangsweisen von RezipientInnen in unterschiedlichen Ländern, lässt sich feststellen, dass Interaktive Kunst international aber nicht universalistisch ist.

Der „Präsentationsraum“ war auch ein Thema der Gruppendiskussion, wenn auch „nur“ auf die Lokalität der Präsentation bezogen und nicht auf unterschiedliche Kulturräume abgestellt. Diskutiert wurde die Wirkung auf die Wahrnehmung interaktiver Kunst auf die RezipientInnen. Man war sich einig, dass der Raum sehr wohl Wirkung zeigt und dass es einen Unterschied macht, ob ein interaktives Kunstwerk in einem klassischen Museum oder an einem anderen Ort gezeigt wird. Der Ort der Präsentation hat Einfluss auf die gezeigten Objekte, aber die gezeigten Objekte haben auch Einfluss auf die Wahrnehmung des Raumes. So wird interaktive Kunst in klassischen Museen auch aus dem Motiv der „Attraktivitätssteigerung“ – um ein jüngeres Publikum anzusprechen – präsentiert. Wünschenswert ist aus der Sicht der DiskutantInnen, dass interaktive Kunst verstärkt Einzug in Institutionen wie Museen hält und an Plätzen präsentiert wird, an denen viel mehr Menschen teilhaben können.

Der Beobachtungsbericht zeigt auf, dass 43 % der beobachteten Personen alleine unterwegs waren. Jedoch gaben bei der RezipientInnenbefragung lediglich 12 % der Befragten an, alleine unterwegs zu sein. Dies lässt sich aber dadurch erklären, dass die BesucherInnen zwar in Gruppen zu der Ausstellung kommen, sich aber dann vielleicht öfters trennen, da jeder andere Kunstwerke interessant findet.

Auffällig ähnlich sind sich dahingegen aber die Zahlen zum Alter der Offenen Kulturhaus BesucherInnen. Der Großteil der Befragten liegt zwischen 17 und 30 Jahren, welche sich mit dem Altersintervall der meisten beobachteten Personen von 20 bis 35 Jahren weitgehend deckt.

Ein Thema das in der Gruppendiskussion abgehandelt wurde, war die veränderte Wahrnehmung mit zunehmendem Alter. Dies bestätigt sich, wenn man sich die Analyse der Frage „Was bedeutet für Sie interaktive Kunst?“ ansieht. Wie bereits weiter oben erwähnt haben viele Jugendliche und junger Erwachsene auf diese Frage geantwortet, dass diese Kunst eine Verbindung von Kunst und Technik ist. Der Technikaspekt rückt für sie in den Mittelpunkt. Je höher man die Alterspyramide nach oben wandert, werden diese Verbindungen weniger bis gar nicht mehr erwähnt. Dies kann an der Tatsache liegen, dass älter Menschen nicht mit raschen technologischen Neuerungen aufgewachsen sind. Für sie ist, wie in der Diskussion erwähnt wurde, Technik noch immer etwas, wo man hofft, wenn man es angreift, dass es nicht explodiert. Sie sehen in interaktiver Kunst nicht den Technikaspekt im Vordergrund, sondern haben eher die Anschauung, dass interaktive Kunst eine andere Sparte von Kunst sei.

5.5 Beobachtungsergebnisse bezogen auf die ausgewählten Kunstwerke

Iceberg

Wie bei der Analyse der Beobachtungsgruppe fiel bei den Befragten auf, dass sich dieses Kunstwerk mehr Personen in Gruppen angesehen haben, als Einzelne. Eine Diskrepanz ist jedoch in der Begeisterungsfähigkeit der Partizipierenden festzustellen. Bei der Befragung, sagten die Mehrzahl der Personen aus, dass sie neugierig waren, zu sehen was im Inneren des Zeltgeschehens passiert. In der Analyse der Beobachtungsbogen wurde aber eindeutig festgestellt, dass sich die Begeisterung in Grenzen hielt. Wenn eine Person das Kunstwerk ausprobiert hat, war sie genauso begeistert, wie die befragten Personen, die betonten es spannend zu finden die Welt zu erkunden.

Seeker

Von diesem Kunstwerk waren die BesucherInnen überwiegend nicht so begeistert, entweder sie wussten nicht recht, wie sie es bedienen müssen oder sie konnten keine klare Aussage hinter dem Kunstwerk erkennen. Diese Ergebnisse decken sich weitestgehend mit den Beobachtungen.

Die Beobachtungsgruppe erwähnt in ihrem Bericht immer wieder, wie wenig Personen das Kunstwerk ausprobiert haben. Viele gingen nur vorbei und nur wenige wollten sich intensiver, sprich das Kunstwerk ausprobieren oder das Informationsmaterial lesen, mit dem Seeker auseinandersetzen.

Se Mi Sei Vicino

Obwohl wie bereits erwähnt der Körperkontakt mit einer Fremden als unangenehm empfunden wurde, stellten die BeobachterInnen fest, dass dies das Kunstwerk mit dem höchsten Partizipationsgrad war. Diese Beobachtungen konnten durch die Befragung nicht gestützt werden, da auch angegeben wurde, dass nicht nur das Berühren sondern auch die vielen anderen ZuseherInnen im Raum gestört haben.

Conservation of Intimacy

Parallelen zur Beobachtung können durchaus in Hinblick auf Animation von anderen ZuschauerInnen gezogen werden. Diese anderen ZuschauerInnen könnten unter Umständen weiter Gruppenmitglieder sein, die versucht haben herauszufinden, was ihre BegleiterInnen durch die Bewegung der Schaukel auslösen.

Da für viele Befragten der spielerische Aspekt vermischt mit Neugierde zum Ausprobieren animierte, kann davon ausgegangen werden, dass die mittelstarke Begeisterung der BeobachterInnen sich mit den Ergebnissen der Befragung decken.

Sho(u)t

In der Analyse der Beobachtungsbogen wurde festgestellt, dass das Kunstwerk, in Relation zu den anderen Kunstwerken, die höchste Pionierleistungsrate aufweist, dennoch auch einen sehr großen Anteil an passiven Beobachtern. Diese Erkenntnis kann von Seiten der Interviewanalyse durchaus bestätigt werden. Wie bereits erwähnt fiel es den Menschen schwer ihre Hemmungen zu überwinden, wenn sie es jedoch schafften und aktiv teilnahmen, probierten sie aus, wie die Frau auf ihr Gesprochenes reagierte.

6 ERGEBNISSE DER QUANTITATIVEN STUDIEN ZUR ARS ELECTRONICA 2007

Einführung

Der Onlinefragebogen zum Thema „Interaktive Kunst“ wurde im Zeitraum vom 22. Oktober bis zum 22. November 2007 zur Beantwortung der Fragen online gestellt. Der Fragebogen richtete sich sowohl an kunstinteressierte Personen, als auch an Personen, die sich bisher weniger mit der Thematik auseinandergesetzt hatten. Dabei wurde das Ziel verfolgt möglichst viele Informationen zu den Dimensionen über den Rahmen des Forschungsfeldes des Ars Electronica Festivals hinaus zu gewinnen.

6.1 Methodik

6.1.1 Die Onlinebefragung

Die so genannte Onlinebefragung bietet als Befragungsmedium über eine öffentlich zugängliche Homepage die Eigenschaft, in einem möglichst kurzen Zeitraum, relativ unkompliziert eine sehr große Zielgruppe zu erreichen und in weiterer Folge breit gestreute Daten zu einer Fragestellung zu erheben. Damit wurde diese Methodik für einen Informationsgewinn über Interaktiver Kunst und dessen Rezeption in einem breiteren Kontext als geeignet betrachtet und mit dem Programm für quantitative Onlinebefragungen „Unipark“ durchgeführt.

6.1.2 Der Fragebogen und der Pretest

Der Fragebogen besteht aus insgesamt 25 Fragen, wobei es sich hierbei um größtenteils geschlossene Fragestellungen handelt und zusätzlich Filterfragen implementiert sind. Der Fragebogen wurde so konzipiert, dass er mit einer durchschnittlichen Bearbeitungszeit von 15min zu beantworten ist und somit die Gefahr einer hohen Ausstiegsrate auf Grund einer zu langen Befragungszeit möglichst gering gehalten wird. Mit Hilfe eines so genannten Pretests, bei dem Kultur- und Mediensoziologie Studierende eines Parallelkurses befragt wurden, konnten auf Grund des Feedbacks etwaige Fehler korrigiert und der Fragebogen in einer Endversion für die Feldphase fixiert werden.

6.1.3 Fragebogen Bewerbung und primäre Zielgruppen

Aufbauend auf der These, dass die Kunstsparte interaktive Kunst geprägt ist durch zahlreiche und teilweise sehr unterschiedliche Zugänge, wurden vorwiegend Vermittlungs- oder Bildungseinrichtungen mit einer künstlerischen, technischen oder medialen Ausrichtung mittels Mail auf den Fragebogen aufmerksam gemacht und eingeladen, den Fragebogen über interne sowie externe Kommunikationswege zu bewerben. Insgesamt wurde dieser Aufruf an über 50 Einrichtungen im deutschsprachigen Raum versendet.

6.1.4 Befragungszeitraum

Während der Großteil der anderen Forschungsmethoden des Forschungsprojektes zur Rezeption von Interaktiver Kunst entweder während oder kurz nach dem Ars Electronica Festival Anfang September angewandt wurden, setzte die Onlinebefragung die Feldphase bewusst zu einem späteren Zeitpunkt im Oktober an, um auf die ersten Erkenntnisse der bisherigen Datenerhebungen eingehen zu können. Diese Vorgehensweise erwies sich insofern als sinnvoll, als dass die Forschungsfragen hinsichtlich bisher weniger beachteter Teildimensionen adaptiert werden konnten. Schließlich befand sich die Onlinebefragung im Zeitraum von 22. Oktober bis zum 22. November in der Feldphase.

6.1.5 Datenauswertung

Nach der Feldphase wurde der Datensatz von so genannten „missing values“ bereinigt und mit dem Auswertungsprogramm „SPSS“ bearbeitet. Die Daten sind dann mittels soziologischer Methoden und Berechnungsverfahren ausgewertet worden, was im Detail folgende methodische Schritte implizierte: In einem ersten Schritt wurden lineare Rechnungen vorgenommen und in einem zweiten Schritt gemäß den zu Grunde liegenden Hypothesen Korrelationen auf kausale und konkordante (d.h. die Rangordnung der beiden Untersuchungseinheiten bleibt in Bezug auf die beiden Variablen dieselbe) Zusammenhänge überprüft. Zusätzlich wurde zu den signifikanten, bivariaten Zusammenhängen zur Überprüfung eine multivariate Faktor- und eine Pfadanalyse gerechnet. Schließlich wurden die Ergebnisse ausgewertet und kommentiert.

6.2 Dimensionen

Die zugrunde liegenden Forschungsdimensionen beinhalten aufbauend auf die Fragen nach dem Kunst- beziehungsweise Technikinteresse, Fragen zur Charakteristika von interaktiver Kunst vor allem auch im Hinblick auf dessen Definition und persönliche Vorstellung einerseits und auf die Rezeption andererseits. In weiterer Folge bilden Ausstellungsbesuche, demographische Gegebenheiten und der Bildungsgrad weitere wesentliche Dimensionen.

6.3 Deskription der TeilnehmerInnen

6.3.1 TeilnehmerInnenanzahl

Die TeilnehmerInnenanzahl belief sich auf insgesamt 277 Personen beiderlei Geschlechts. Diese Zahl benennt die Personen, die den ganzen Online-Fragebogen bis zur letzten Seite hin beantworteten. Jene TeilnehmerInnen die den Fragebogen während der Befragung abgebrochen haben, konnten zumindest bis zum Zeitpunkt des Abbruchs in die Auswertung aufgenommen werden.

6.3.2 Geschlecht

Insgesamt wurde der Onlinefragebogen zu 49 % von Frauen und zu 51 % von Männern beantwortet. In Zahlen ausgedrückt bedeutet dies, dass 142 Männer und 135 Frauen an der Online-Befragung teilnahmen und den Fragebogen auch bis zum Ende ausfüllten.

6.3.3 Alter

Die Verteilung des Alters sieht bei den 275 Befragten folgender Maßen aus:

Tabelle 9: Verteilung des Alters bei den Online-Befragten (absolut und in %)

Alter	Häufigkeiten	Prozent
14-19	24	8,72 %
20-24	113	41,09 %
25-29	69	25,09 %
30-39	33	12,00 %
40-49	26	9,45 %
50+	10	3,63 %
gesamt	275	100,00 %

Die prozentuelle Verteilung macht ersichtlich, dass sich rund 41 % der Personen im Alter zwischen 20 und 24 Jahren befinden und jeweils rund ein Viertel der befragten Personen zwischen 25 und 29 Jahren beziehungsweise über 30 Jahre alt sind.

6.3.4 Familienstand

Tabelle 10: Familienstand der Online-Befragten (absolut und in %)

Familienstand	Häufigkeiten	Prozent
ledig	171	64,77 %
in einer Lebensgemeinschaft lebend	58	21,97 %
verheiratet	31	11,74 %
geschieden	2	0,76 %
verwitwet	2	0,76 %
gesamt	264	100,00 %

Mit rund 65 % der 264 Befragten sind die meisten Personen ledig und rund ein Drittel lebt in einer Lebensgemeinschaft oder ist verheiratet.

6.3.5 Wohnort

Die Verteilung der TeilnehmerInnen auf die einzelnen Bundesländer ist in der folgenden Tabelle aufgeschlüsselt.

Tabelle 11: Verteilung der TeilnehmerInnen auf die einzelnen Bundesländer

Bundesland	Anzahl	Prozent
Österreichische Bundesländer		
Burgenland	3	1,1 %
Kärnten	2	0,8 %
Niederösterreich	15	5,7 %
Oberösterreich	168	64,1 %
Salzburg	9	3,4 %
Steiermark	23	8,8 %
Tirol	12	4,6 %
Wien	19	7,3 %
Deutsche Bundesländer		
Badenwürttemberg	1	0,4 %
Bayern	3	1,1 %
Berlin	2	0,8 %
Hessen	1	0,4 %
Limburg	1	0,4 %
Thüringen	3	1,1 %

Die Zahl der in Österreich angesiedelten TeilnehmerInnen beläuft sich auf rund 96 %. Mehr als 50 % der befragten Personen kamen aus Oberösterreich. Rund 9 % der Personen sind der Steiermark zugeordnet; rund 7 % kamen aus Wien. Ungefähr 4 % der Befragten nannten als Wohnsitz nicht Österreich und sind jeweils auf die in der Tabelle angeführten deutschen Bundesländer verteilt.

Die Verteilung auf die einzelnen Bundesländer in Österreich sowie in Deutschland wurde beeinflusst durch die spezifische (durch das Projekt-Team vorgenommene) Einordnung der primären Zielgruppe auf insgesamt 50 Einrichtungen im deutschsprachigen Raum.

6.3.6 Stadt oder Land

Wie aus der unten stehenden Tabelle ersichtlich ist, gaben rund 40 % der 275 Personen an, dass sie in einer Stadt wohnen. Personen aus dem ländlichen Raum waren unter den Befragten mit rund 20 % vertreten. Bei den Personen aus dem Stadtumland belief sich die Zahl der Befragten auf rund 11 %.

Einer Großstadt ordneten sich 20 % der Befragten zu und einer Kleinstadt 10 % der befragten Personen. Dies bedeutet, dass rund 70 % aller befragten Personen dem städtischen Raum zuzuordnen sind. Weiters muss angemerkt werden, dass diese Einschätzung der Befragten selbst sehr subjektiv zu sehen ist.

Tabelle 12: Zuordnung zu Stadt bzw. Land

	Anzahl	Prozent
Großstadt	51	18,7 %
Stadt	110	40,3 %
Stadtumland	30	11,0 %
ländlicher Raum	54	19,8 %
Kleinstadt	28	10,3 %
gesamt	273	100 %

6.3.7 Bildungslaufbahn

Bei der Frage nach der schulischen Ausbildung (abgeschlossen oder begonnen) ergab sich folgende Verteilung.

Tabelle 13: Lehr-Ausbildungen der Online-Befragten

Lehre	Häufigkeiten	Prozent	% Insgesamt
Bürokaufmann/frau	2	11,76 %	0,50 %
ChemikerIn	1	5,88 %	0,25 %
DrogistIn	1	5,88 %	0,25 %
EDV-TechnikerIn	1	5,88 %	0,25 %
Einzelhandelsangestellte/r	1	5,88 %	0,25 %
ElektrikerIn	1	5,88 %	0,25 %
KrankenpflegerIn	1	5,88 %	0,25 %
KunsthandwerkerIn	1	5,88 %	0,25 %
MaschinenschlosserIn	1	5,88 %	0,25 %
MediendesignerIn	2	11,76 %	0,50 %
Techn.Ass.Datentechnik	1	5,88 %	0,25 %
TischlerIn	2	11,76 %	0,50 %
Tourismuskauuffrau/mann	1	5,88 %	0,25 %
WerkzeugmacherIn	1	5,88 %	0,25 %
gesamt	17	100,00 %	4,26 %

Rund 4 % aller befragten Personen gaben an eine Lehre zu machen beziehungsweise diese bereits abgeschlossen zu haben. Weitere 4 % aller FragebogenteilnehmerInnen besuch(t)en eine Fachschule.

Tabelle 14: Fachhochschul-Ausbildungen der Online-Befragten

Fachschule	Häufigkeiten	Prozent	% Insgesamt
Bürokaufmann/frau	2	11,76 %	0,50 %
ChemikerIn	1	5,88 %	0,25 %
DrogistIn	1	5,88 %	0,25 %
EDV-TechnikerIn	1	5,88 %	0,25 %
Einzelhandelskauffrau/mann	1	5,88 %	0,25 %
ElektrikerIn	1	5,88 %	0,25 %
KrankenpflegerIn	1	5,88 %	0,25 %
KunsthandwerkerIn	1	5,88 %	0,25 %
MaschinenschlosserIn	1	5,88 %	0,25 %
MediendesignerIn	2	11,76 %	0,50 %
Techn.Ass.Datentechnik	1	5,88 %	0,25 %
TischlerIn	2	11,76 %	0,50 %
Tourismuskauffrau/mann	1	5,88 %	0,25 %
WerkzeugmacherIn	1	5,88 %	0,25 %
gesamt	17	100,00 %	4,26 %

Tabelle 15: AHS¹⁹-Ausbildungen der Online-Befragten

AHS	Häufigkeiten	Prozent	% Insgesamt
Allgemein	16	18,39 %	4,01 %
Naturwissenschaft	15	17,24 %	3,76 %
Bildnerisch / Musisch	28	32,18 %	7,02 %
Sprachen	20	22,99 %	5,01 %
Informatik	2	2,30 %	0,50 %
Wirtschaftszweig	5	5,75 %	1,25 %
Sport	1	1,15 %	0,25 %
gesamt	87	100,00 %	21,80 %

Rund 22 % der befragten Personen gaben an eine „Allgemeinbildende Höhere Schule“ besucht zu haben beziehungsweise besuchten diese zur Zeit der Befragung. Die genannten Sparten erstrecken sich von einer allgemeinen Orientierung hin zu einer bildnerisch-musischen Ausrichtung (knapp 7 % aller Befragten), naturwissenschaftlichen Ausrichtung (rund 4 % aller Befragten) oder auch Gymnasien deren Schwerpunkt auf Sprachen liegt (rund 5 % aller Befragten).

¹⁹ AHS= Allgemein Höhere Schule

Tabelle 16: BHS²⁰-Ausbildungen der Online-Befragten

BHS	Häufigkeiten	Prozent	% Insgesamt
HAK ²¹ / HASCH ²²	33	55,00 %	8,27 %
HTL ²³	22	36,67 %	5,51 %
HBLA ²⁴	2	3,33 %	0,50 %
Kindergartenpädagogik	3	5,00 %	0,75 %
gesamt	60	100,00 %	15,04 %

Wie aus der obigen Tabelle ersichtlich, besuchten rund 15 % aller befragten Personen eine „Berufsbildende Höhere Schule“ beziehungsweise besuchten diese zur Zeit der Online-Befragung. Die Verteilung lautet wie folgt: 55 % der befragten Personen, die eine BHS besucht(en) sind einer Handelakademie oder auch einer Handelsschule zuzuordnen. Weitere knapp 37 % besucht(en) eine „Höhere Bildende Lehranstalt“. Rund 8 % sind einer „Höheren Bildenden Lehranstalt“ oder einer „Lehranstalt für Kindergartenpädagogik“ zuzuweisen.

Tabelle 17: Kolleg-Ausbildungen der Online-Befragten

Kolleg	Häufigkeiten	Prozent	% Insgesamt
Musik / Kunst	5	31,25 %	1,25 %
Technik	1	6,25 %	0,25 %
Wirtschaft	4	25,00 %	1,00 %
Soziales	6	37,50 %	1,50 %
gesamt	16	100,00 %	4,01 %

Ein Kolleg besuchten während des Zeitraums der Befragung rund 4 % aller befragten Personen beziehungsweise fallen auch jene Personen hinein, die ein Kolleg bereits abgeschlossen hatten.

Tabelle 18: Universitäre Ausbildungen der Online-Befragten

UNI	Häufigkeiten	Prozent	% Insgesamt
Musik / Kunst	57	28,22 %	14,29 %
Wirtschaft	46	22,77 %	11,53 %
Technik	27	13,37 %	6,77 %
Soziales	41	20,30 %	10,28 %
Medien / mediale Kommunikation	21	10,40 %	5,26 %
Sonstiges	10	4,95 %	2,51 %
gesamt	202	100,00 %	50,63 %

Nicht überraschend erscheint es, dass rund 51 % der befragten Personen angaben eine Universität zu besuchen beziehungsweise diese schon abgeschlossen haben, da eine primäre Zielgruppe der Online-Befragung Universitäten im deutschsprachigen Raum darstellten.

²⁰ BHS= Berufsbildende Höhere Schule

²¹ HAK= Handelsakademie

²² HASCH= Handelsschule

²³ HTL= Höhere technische Lehranstalt

²⁴ HBLA= Höhere Bundeslehranstalt

6.3.8 Stellung im Wirtschaftsprozess

Bei der Frage nach der Stellung im Wirtschaftsprozess gaben rund 37 % aller befragten Personen an, einer Erwerbstätigkeit ab 20 Stunden pro Woche nachzugehen. Rund 63 % gaben an entweder keiner Erwerbstätigkeit oder einer Erwerbstätigkeit unter 20 Stunden pro Woche nachzugehen. Diese relativ hohe Zahl bei den Nichterwerbstätigen beziehungsweise Erwerbstätigen unter 20 Stunden lässt sich darauf zurückführen, dass die primäre Zielgruppe sich wie bereits erwähnt auf großteils Personen in einer Ausbildung bezieht.

Tabelle 19: Stellung im Wirtschaftsprozess

Stellung im Wirtschaftsprozess	Häufigkeiten	Prozent
ja (Erwerbstätigkeit ab 20h)	99	37,36 %
nein (nicht erwerbstätig bzw. erwerbstätig bis zu 20h)	166	62,64 %
gesamt	265	100,00 %

Unter den erwerbstätigen Personen (über 20 Stunden die Woche) befinden sich rund 64 % Angestellte beziehungsweise BeamtInnen, rund 13 % sind leitende Angestellte beziehungsweise leitende BeamtInnen. Aufgerundet 14 % der Befragten sind selbstständig oder arbeiten in einem freien Beruf. ArbeiterInnen zu sein gaben rund 8 % aller befragten Personen an und nur eine Person gab an als LandwirtIn zu arbeiten.

Tabelle 20: Erwerbstätigkeit der Online-Befragten

Erwerbstätig	Häufigkeiten	Prozent
ArbeiterIn	8	8,08 %
Angestellte/r oder BeamtIn	63	63,64 %
leitende/r Angestellte/r oder BeamtIn	13	13,13 %
Selbstständig / Freier Beruf (auch mithelfend)	14	14,14 %
LandwirtIn (auch mithelfend)	1	1,01 %
gesamt	99	100,00 %

Unter den Nichterwerbstätigen befinden sich rund 97 % in Ausbildung, weitere drei Personen sind entweder in Karenz, in Pension oder arbeitslos. Zwei Personen gaben an Hausmann oder Hausfrau zu sein.

Tabelle 21: Nicht-Erwerbstätigkeit der Online-Befragten

Nicht-Erwerbstätigkeit	Häufigkeiten	Prozent
in Ausbildung (Schule, Studium)	160	96,97 %
in Karenz	1	0,61 %
Arbeitslosigkeit	1	0,61 %
in Pension	1	0,61 %
vorwiegend Hausmann / Hausfrau	2	1,21 %
gesamt	165	100,00 %

Bei der Frage welchem Beruf die Nichterwerbstätigen zuletzt nachgingen gaben rund 43 % an als Angestellte gearbeitet zu haben, rund 12 % als ArbeiterInnen. Diejenigen, die in einem freien Beruf beziehungsweise als Selbstständige arbeiteten belaufen sich auf rund 9 %.

Tabelle 22: Letzte Beschäftigungsform

Letzter Beruf	Häufigkeiten	Prozent
ArbeiterIn	16	12,40 %
Angestellte/r	56	43,41 %
Selbstständig / Freier Beruf	11	8,53 %
Sonstiges	46	35,66 %
gesamt	129	100,00 %

Die Frage nach einer eventuellen künstlerischen Tätigkeit war für die Online-Befragung von hoher Relevanz. Die größte Gruppe (rund 54 %) gaben an keine künstlerische Tätigkeit auszuführen. Rund 30 % der befragten Personen gaben an hauptberuflich einer künstlerischen Tätigkeit nachzugehen und rund 16 % sind nebenberuflich tätig.

Tabelle 23: Universitäre Ausbildungen der Online-Befragten

Künstlerische Tätigkeit	Häufigkeiten	Prozent
ja, hauptberuflich	80	30,19 %
nein	143	53,96 %
ja, nebenberuflich	42	15,85 %
gesamt	265	100,00 %

6.4 Ergebnisse

6.4.1 Ein Überblick über das Interesse und Wissen

6.4.1.1 Das Kunstinteresse der Befragten

Die folgende Tabelle stellt das Interesse der Befragten an den jeweiligen Kunstsparten dar, wobei diese Frage von 357 Personen beantwortet wurde.

Tabelle 24: Interesse der Online-Befragten an Kunstsparten

Interesse an Kunstsparten	sehr groß	eher groß	eher gering	sehr gering	Gesamt
bildende Kunst	13,37 %	30,92 %	37,60 %	18,11 %	100 %
darstellende Kunst	17,55 %	35,93 %	36,21 %	10,31 %	100 %
klassische Musik	25,70 %	30,45 %	30,73 %	13,13 %	100 %
„neue“ Musik	50,00 %	32,49 %	13,56 %	3,95 %	100 %
Volkskunst	3,94 %	20,28 %	40,85 %	34,93 %	100 %
Kleinkunst	18,77 %	44,26 %	25,21 %	11,76 %	100 %
Musiktheater	17,09 %	33,89 %	33,33 %	15,69 %	100 %

Insgesamt geben 44 % der Befragten an, dass sie entweder „sehr großes“ oder „eher großes“ Interesse an bildender Kunst haben, wobei der mehrheitliche Teil mit über 55 % „eher geringes“ oder „sehr geringes“ besitzt. Weiters geben 53 % der Befragten an, dass sie ein Interesse an darstellender Kunst haben. Auffallend ist die Tatsache, dass sich rund 26 % sehr für klassische Musik interessieren und die so genannte neue Musik bei 82 % der Befragten mit Abstand das meiste Interesse hervorruft.

6.4.1.2 Das Wissen der Befragten über Kunst

Die folgende Tabelle stellt das angegebene Wissen der Befragten über die jeweiligen Kunstsparten dar, wobei diese Frage von 349 Personen beantwortet wurde.

Tabelle 25: Wissen der Online-Befragten über Kunstsparten

Wissen über Kunstsparten	sehr groß	eher groß	eher gering	sehr gering	Gesamt
bildende Kunst	5,13 %	13,96 %	44,44 %	36,47 %	100 %
darstellende Kunst	3,15 %	16,33 %	46,70 %	33,81 %	100 %
klassische Musik	13,47 %	27,22 %	36,68 %	22,64 %	100 %
„neue“ Musik	21,49 %	44,41 %	25,50 %	8,60 %	100 %
Volkskunst	3,44 %	16,33 %	38,40 %	41,83 %	100 %
Kleinkunst	4,01 %	26,36 %	43,55 %	26,07 %	100 %
Musiktheater	6,61 %	24,71 %	41,38 %	27,30 %	100 %

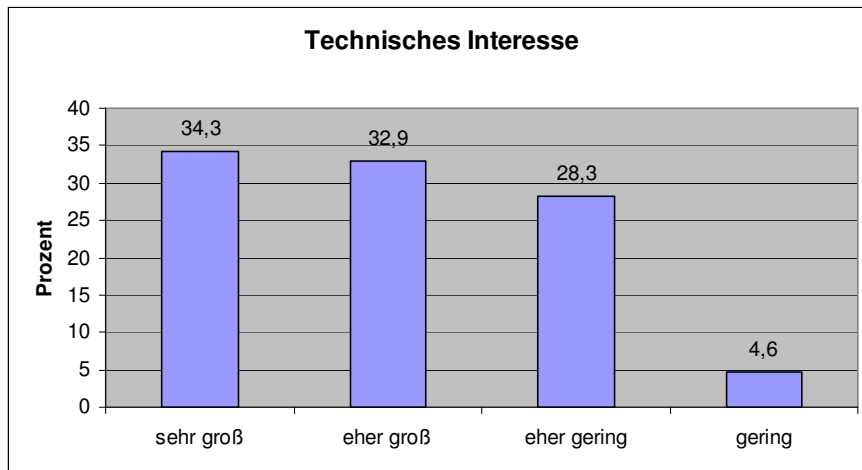
Allgemein lässt sich feststellen, dass die Einschätzungen über das eigene Wissen der Befragten zu den jeweiligen Kunstsparten erwartungsgemäß vorsichtiger ausfallen, als die Angaben zum Interesse. So schätzen rund 81 % der Befragten ihr Wissen über bildende Kunst als „eher

gering“ oder „sehr gering“ ein und auch bei der darstellenden Kunst über 80 % an, geringes Wissen zu verfügen. Auffallend großes Wissen gaben die Befragten mit insgesamt 40 % bei der klassischen Musik an und ähnlich wie bei der Frage nach dem Interesse, geben mit rund zwei Drittel die meisten Befragten an viel über die neue Musik zu wissen.

6.4.1.3 Das Interesse an der Technik

Das folgende Diagramm stellt das von den Befragten angegebene Interesse an der Technik dar, wobei diese Frage 350 Personen beantwortet haben.

Abbildung 11: Technisches Interesse der Online-Befragten



Die Auswertung dieser Frage zeigt, dass rund zwei Drittel der Befragten ein „sehr großes“ oder „eher großes“ Interesse an der Technik haben und dem gegenüber lediglich rund 5 % angeben ein geringes Interesse zu besitzen.

6.4.1.4 Informationsquellen für technische Erneuerungen

Tabelle 26: Informationsquellen

	Fachzeitschriften	Internet-Quellen	Foren und Newsgroups	Fernseh-sendungen
häufig	19,4 %	48,1 %	17,3 %	13,3 %
eher häufig	27,3 %	40,8 %	22,7 %	22,2 %
eher selten	43,6 %	9,0 %	33,3 %	33,9 %
selten	9,7 %	2,1 %	26,7 %	30,4 %
Gesamt	100 %	100 %	100 %	100 %

Wie aus dieser Darstellung ersichtlich wird das Internet von den befragten Personen zumindest häufig als Informationsquelle herangezogen. Außerdem wurden in der Kategorie „Sonstiges“ noch Informationen über Bücher und Tageszeitungen, Infos von ProfessorInnen und an der Universität allgemein, durch Messen und Ausstellungen, Gespräche mit FreundInnen und KollegInnen genannt.

6.4.1.5 *Besitz von Kunstwerken*

Abbildung 12: *Besitz von Kunstwerken*

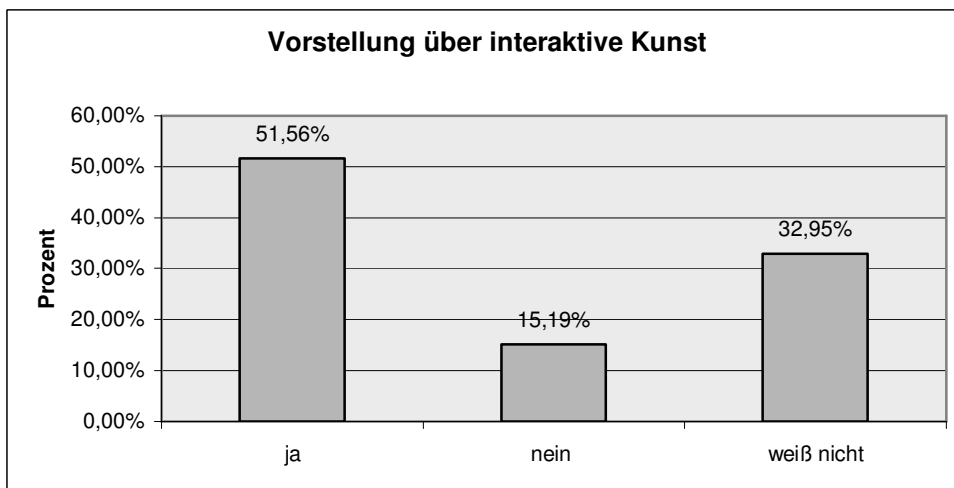


Bei der Frage, ob man selbst im Besitz von Kunstwerken ist, gaben rund 48 % der 354 befragten Personen an ein Kunstwerk zu besitzen.

6.4.2 *Vorstellung über Interaktive Kunst*

Das folgende Diagramm stellt die Antworten der 349 Befragten auf die Frage dar, ob Sie sich etwas unter interaktiver Kunst vorstellen können.

Abbildung 13: *Vorstellung von interaktiver Kunst*



Mit 51,56 % kann sich mehr als die Hälfte der Befragten unter dem Begriff „Interaktive Kunst“ etwas vorstellen, weitere 15 % haben keine Vorstellungen und rund ein Drittel der Befragten kann es nicht genau sagen beziehungsweise weiß es nicht.

6.4.3 Einschätzungen über Interaktive Kunst

6.4.3.1 Aussagen zu interaktiven Kunst und deren Zustimmung

Den FragebogenteilnehmerInnen wurden folgende – vom Forschungsteam formulierte – Aussagen über interaktive Kunst in Form einer Fragebatterie zur Bewertung vorgelegt.

Tabelle 27: Aussagen zu Interaktiver Kunst

Aussagen	Stimme zu	Stimme eher zu	Stimme eher nicht zu	Stimme nicht zu
Bei interaktiver Kunst steht eher die Technik im Vordergrund und nicht die Kunst.	1.93 %	24.44 %	56.91 %	16.72 %
Bei interaktiver Kunst gefällt mir, dass man sich damit spielerisch auseinandersetzen kann.	29.87 %	55.19 %	10.71 %	4.22 %
KünstlerInnen geht es primär um die Umsetzung des Werkes, die Reaktion der RezipientInnen ist Ihnen egal.	6.17 %	20.13 %	41.88 %	31.82 %
Bei der interaktiven Kunst steht der Prozess im Vordergrund, nicht das Ergebnis.	24.84 %	47.71 %	20.59 %	6.86 %
Interaktive Kunst gehört nicht in ein Museum.	4.59 %	12.46 %	27.87 %	55.08 %
Interaktive Kunst und traditionelle Kunst unterscheiden sich im Kern eigentlich nicht.	12.50 %	39.14 %	31.25 %	17.11 %
Interaktive Kunst sollte provokant sein.	10.16 %	36.72 %	35.41 %	17.70 %
Interaktive Kunst sollte eher den Kopf als das Gefühl ansprechen.	4.28 %	16.45 %	49.67 %	29.61 %
Die Beteiligung an interaktiver Kunst erfordert Überwindung von der/dem Betrachter/in	13.16 %	47.70 %	27.30 %	11.84 %
Bei einem interaktiven Kunstwerk mitzumachen ist eher etwas für SelbstdarstellerInnen	3.62 %	25.33 %	39.80 %	31.25 %
Ein interaktives Kunstwerk wird erst durch die aktive Teilnahme der RezipientInnen zum vollständigen Kunstwerk.	46.71 %	38.82 %	11.51 %	2.96 %
Interaktive Kunst ist eine gelungene Verbindung von Mensch und Technik.	28.38 %	53.14 %	12.54 %	5.94 %

Rund 73 % der Befragten stimmten der Aussage, wonach die Technik und nicht die Kunst im Vordergrund stünde, nicht oder eher nicht zu. Dafür teilten 81 % der befragten Personen die Meinung, wonach interaktive Kunst eine gelungene Verbindung von Mensch und Technik sei. Weiters stimmte bei der Aussage, dass spielerische Aspekte von großer Bedeutung sind, mit 85 % der Befragten ebenso die große Mehrheit zu wie bei der Aussage, wonach der Prozess im Vordergrund stehe, wo rund 72 % ihre Zustimmung erteilen können. Die größte Zustimmung gibt es bei der Aussage, dass ein interaktives Kunstwerk erst durch die Teilnahme von RezipientInnen zum vollständigen Kunstwerk werde. Hier konnten 85 % zustimmen.

6.4.3.2 Das Maß an Interaktivität

Bei der folgenden Fragebatterie wurden den FragebogenteilnehmerInnen fiktive Situationen geschildert, wobei der Grad an Interaktivität zu bewerten war.

Tabelle 28: Universitäre Ausbildungen der Online-Befragten

Situationen	Sehr groß	Eher groß	Eher gering	Sehr gering
Sie besuchen eine Gemäldegalerie, betrachten ein Werk und machen sich Ihre Gedanken dazu.	5.76 %	23.05 %	40.00 %	31.19 %
Sie können bei einer Veranstaltung eine Art Hometrainer-Fahrrad besteigen und sich damit durch eine virtuelle Landschaft bewegen.	30.85 %	44.41 %	18.98 %	5.76 %
Sie können sich im Kunstmuseum in einen Raum begeben, der auf Ihre Bewegungen mit Licht und Ton reagiert.	59.86 %	34.35 %	4.08 %	1.70 %
Sie können im Internet gemeinsam mit anderen Usern an einem Prosatext schreiben.	27.74 %	35.96 %	24.32 %	11.99 %

Rund 28 % der Befragten sehen im Betrachten eines Gemäldes zumindest einen eher hohen Grad an Interaktivität. Der größte interaktive Gehalt wird beim Raum gesehen, der auf Bewegungen mit Licht und Ton reagiert (60 % sehr großer, weitere 34 % großer Grad). Der Hometrainer-Situation wird mit 75 % ebenso mit großer Mehrheit ein hoher Grad an Interaktivität zugesprochen, ebenso wie dem gemeinsamen Prosatext-Verfassen im Internet, wo knapp zwei Drittel hier viel Interaktivität sehen.

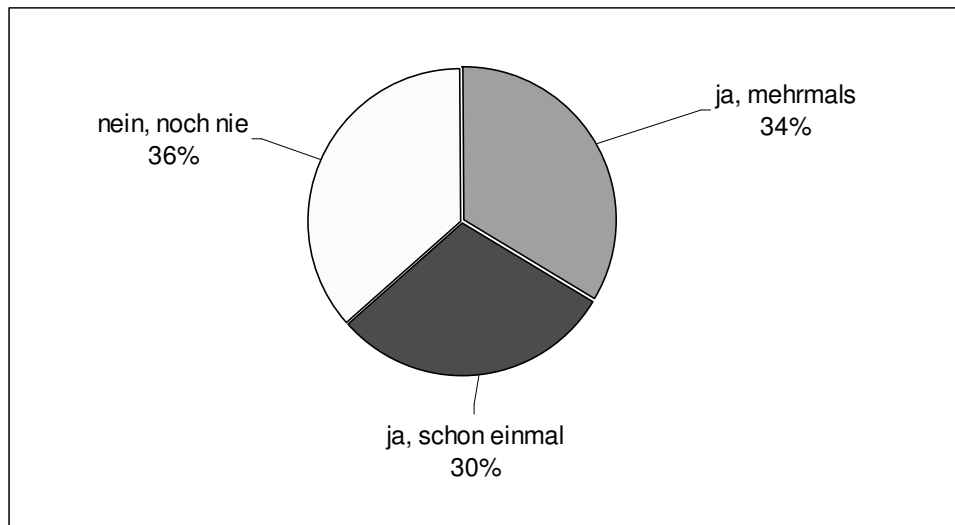
6.4.4 Erfahrungen mit Interaktiver Kunst

Als wesentlicher Bestandteil der Befragung wurde erhoben, ob die befragten Personen schon einmal eine Ausstellung mit dem Schwerpunkt auf dieser Kunstsparte besucht beziehungsweise ob sie die Erfahrungswerte mit interaktiver Kunst gesammelt haben.

6.4.4.1 Ausstellungsbesuche

Wie in der folgenden Grafik angezeigt, haben beinahe zwei Drittel der 294 Befragten mindestens einmal eine Ausstellung mit interaktiver Kunst besucht.

Abbildung 14: Ausstellungsbesuche der Online-Befragten



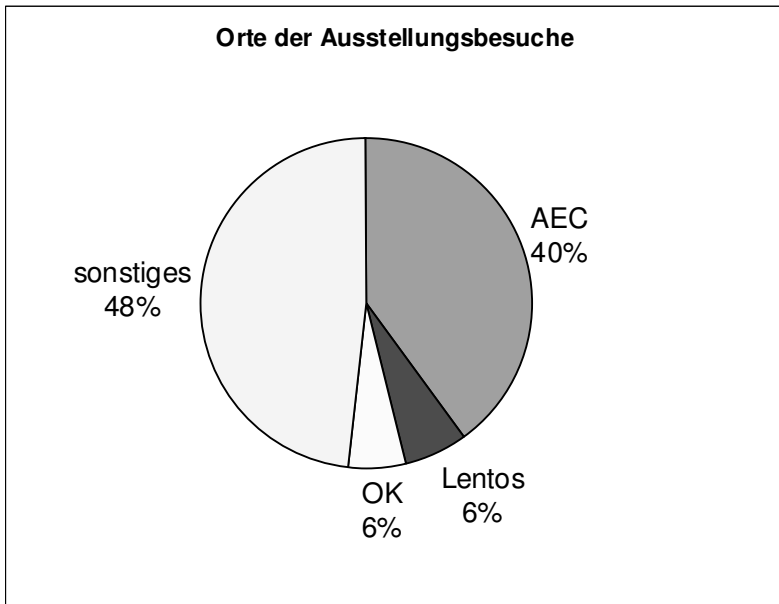
Von jenen Personen die diese Frage mit einem „nein“ beantwortet haben, haben wiederum 67 % Prozent ein grundsätzliches Interesse an einem zukünftigen Ausstellungsbesuch. Auf die Frage, wie dieses Interesse zu einem tatsächlichen Besuch führen könnte, antworteten 40 Personen, dass interessante Angebote dabei helfen würden. Außerdem können sich 58 Personen durch bessere Informationen vorstellen, dem Interesse einen Besuch folgen zu lassen.

6.4.4.2 Erinnerung an Ausstellungen, Einrichtungen und KünstlerInnen

Jene Personen die mindestens einmal eine Ausstellung besucht haben, wurden gebeten, ihre Erinnerungen hinsichtlich KünstlerInnen, Zeitpunkt und Ort der jeweiligen Ausstellungen zu nennen. Die folgende Darstellung veranschaulicht, dass 44 % der 133 befragten Personen jeweils einen oder zwei konkrete KünstlerInnen Namen angaben, weitere 27 % konnten sich an KünstlerInnen im AEC erinnern, ein Viertel gab „diverse KünstlerInnen“ ohne Namensnennung an und 4 % nannten den Künstler „Gerhard Eckel“ .

Die folgende Darstellung zeigt jene besuchten Ausstellungsorte an die sich die 215 befragten Personen erinnern konnten, wobei das AEC mit 40 % jener Ort ist, an den sich der Großteil an Ausstellungen erinnern kann. Mit jeweils 6 % folgen OK Offenes Kulturhaus Oberösterreich und Lentos, 48 % geben sonstige Veranstaltungsorte an.

Abbildung 15: Orte der Ausstellungsbesuche

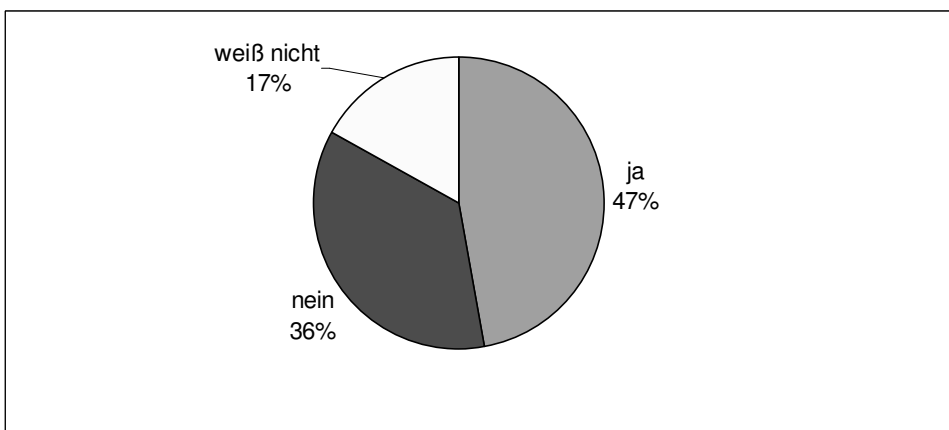


Bei den Antworten zum Zeitpunkt der Ausstellungen an die sich die 198 befragten Personen erinnern können, kann sich erwartungsgemäß der Großteil mit 39 % an Ausstellungen im vergangenen Jahr 2007 erinnern, 18 % an welche im Jahr 2006, 13 % an welche im Jahr 2005 und rund 30 % an Ausstellungen zu einem vorhergehenden Zeitpunkt.

6.4.5 Die Interaktion mit Kunstwerken

Auf die Frage, ob sie schon einmal mit einem Kunstwerk interagiert haben, antwortete der Großteil der 288 Befragten mit 47 % die Frage mit einem „ja“, etwas mehr als ein Drittel mit einem „nein“.

Abbildung 16: Bisherige Interaktionen der Online-Befragten mit Kunstwerken



6.4.5.1 Technik und Spaß

Von jenen 131 befragten Personen, die schon einmal mit einem Kunstwerk interagiert haben, gaben 87 % an mit der eingesetzten Technik zu Rande gekommen zu sein und knapp 78 % hatten Spaß dabei, während sie mit dem Kunstwerk interagiert haben.

6.4.5.2 Beobachtungssituation

Auf die Frage, ob sie es beeinflusst hat, wenn sie während der Interaktion mit dem Kunstwerk beobachtet wurden, gaben von den 131 Befragten 48 % an, nicht beeinflusst worden zu sein während weitere 44 % antworteten, dass das Zusehen von anderen Personen Auswirkungen auf sie hatte.

6.5 Hypothesen und deren Überprüfung

6.5.1 Hypothesensammlung

Aufbauend auf die Forschungsdimensionen und erste Erkenntnisse aus den qualitativen Forschungsmethoden, wurde von den Studierenden eine Hypothesensammlung angefertigt und folgendermaßen ausformuliert:

- Je größer das Interesse an bildender Kunst, umso größer ist das Wissen über diese.
- Je größer das Interesse an bildender Kunst, umso größer ist das Interesse für andere Kunstsparten.
- Je größer das Wissen über bildende Kunst, umso größer ist das Wissen über andere Kunstsparten.
- Der Besitz eines Kunstwerkes ist ein Indikator für ein größeres Interesse an bildender Kunst.
- Der Besitz eines Kunstwerkes ist ein Indikator für ein größeres Wissen über bildende Kunst.
- Je größer das Interesse an technischen Erneuerungen, umso mehr kann man der Aussage „Bei interaktiver Kunst steht eher die Technik im Vordergrund und nicht die Kunst.“ zustimmen.
- Je größer das Interesse für den Bereich Volkskunst, umso mehr kann man der Aussage „Interaktive Kunst gehört nicht ins Museum“ zustimmen.
- Je größer das Interesse für technische Erneuerungen, umso mehr kann man der Aussage „Interaktive Kunst ist eine gelungene Verbindung von Mensch und Technik.“ zustimmen.
- Je größer das Interesse an bildender Kunst, umso mehr kann man sich etwas Konkretes unter dem Begriff „Interaktive Kunst“ vorstellen.
- Je größer das Wissen über bildender Kunst, umso mehr kann man sich etwas Konkretes unter dem Begriff „Interaktive Kunst“ vorstellen.
- Je größer das Interesse an technischen Erneuerungen, umso mehr kann man sich etwas Konkretes unter dem Begriff „Interaktive Kunst“ vorstellen.
- Je kleiner das Interesse an bildender Kunst, umso eher wird das Betrachten eines Werkes als sehr großes interaktives Element eingeschätzt.
- Je größer das Interesse an darstellender Kunst, umso eher wird das Betrachten eines Werkes als sehr kleines interaktives Element eingeschätzt.
- Je größer das Wissen über bildende Kunst, umso mehr kann man der Aussage „Ein interaktives Kunstwerk wird erst durch die aktive Teilnahme der RezipientInnen zum vollständigen Kunstwerk.“ zustimmen.

- Die Wahrscheinlichkeit für einen Museumsbesuch steigt umso mehr, je größer das Interesse an und Wissen über bildende Kunst ist.
- Je mehr sich die RezipientInnen für technische Erneuerungen interessieren, umso mehr werden sich mit der Technik beim Interagieren zurecht kommen.
- Je jünger eine Person ist, umso eher kann sie sich etwas Konkretes unter dem Begriff „Interaktive Kunst“ vorstellen.
- Je höher der Bildungsgrad, umso höher das Interesse und Wissen über bildende Kunst.
- Je höher der Bildungsgrad einer Person ist, umso eher kann sie sich etwas Konkretes unter dem Begriff „Interaktive Kunst“ vorstellen.
- Je älter eine Person ist, umso mehr interessiert sie sich für die Volkskunst.
- Je älter eine Person ist, umso eher ist sie im Besitz eines Kunstwerkes.
- Die Geschlechter unterscheiden sich nicht signifikant in der Einschätzung, was „Interaktive Kunst“ ist.
- Je jünger eine Person ist, umso eher kann sie der Aussage „Bei interaktiver Kunst gefällt mir, dass man sich damit spielerisch auseinandersetzen kann.“ zustimmen.
- Je urbaner sich der Wohnsitz der Person charakterisiert, umso wahrscheinlicher hat sie schon einmal eine Ausstellung besucht.
- Wenn eine Person eine AHS mit dem Zweig „Musik“ gewählt hat, dann ist ihr Interesse über bildende Kunst größer.
- Wenn eine Person hauptberuflich mit Kunst zu tun hat, ist ihr Interesse und Wissen über Kunst besonders hoch.

6.5.2 Überprüfung der Hypothesen

Im Folgenden wurden einige der in Kapitel 1.3.2 aufgeführten Hypothesen auf ihre Signifikanz hin geprüft.

Hypothese:

Je höher das Interesse an bildender Kunst, desto höher das Wissen über diese.

Und weiters: Je höher das Wissen über bildende Kunst, desto eher kann man sich etwas unter interaktiver Kunst vorstellen.

Die Überprüfung beider Hypothesen ergab hohe Signifikanz (~100 %). Der Zusammenhang zwischen Interesse und Wissen über Kunst ist sehr stark (0,718). Jener zwischen Wissen und Vorstellung über interaktive Kunst ist mittel (0,288). Beide Hypothesen können daher bestätigt werden.

Hypothese:

Je höher das Interesse an technischen Neuerungen, desto eher kann man sich etwas unter interaktiver Kunst vorstellen.

Zur Überprüfung dieser Hypothese wurde eine Kreuztabelle berechnet. Die Ausprägungen „großes technisches Interesse“ und „eher großes technisches Interesse“ wurden auf eine Ausprägung zusammengefasst. Dies passierte so auch mit den Ausprägungen „eher geringes technisches Interesse“ und „geringes technisches Interesse“.

Tabelle 29: Interesse an Technik – Vorstellung interaktive Kunst:

	Vorstellung über IK	Keine Vorstellung über IK	Ich weiß nicht so recht
Eher großes – großes technisches Interesse	41,0 %	6,3 %	20,1 %
Eher geringes – geringes technisches Interesse	10,9 %	8,9 %	12,9 %

Pearsons R ergibt einen Zusammenhang von 0,194. Dies ist als ein, bei hoher Signifikanz (~100 %), schwacher Zusammenhang einzuordnen. Die Hypothese kann bestätigt werden.

Hypothese:

Je höher das Interesse an technischen Neuerungen, desto eher ist man bei der Interaktion mit der eingesetzten Technik zu Rande gekommen.

Es wurde nun wiederum eine Kreuztabelle berechnet. Die Ergebnisse sind in der unten stehenden Tabelle angeführt.

Tabelle 30: Interesse an Technik – Ausmaß an Technik:

	Mit der Technik zurecht gekommen	Nicht mit der Technik zurecht gekommen
Eher großes – großes technisches Interesse	70,8 %	4,6 %
Eher geringes – geringes technisches Interesse	16,3 %	8,5 %

Die Korrelation beträgt 0,361 (mittlerer Zusammenhang); dies führt bei einer hohen Signifikanz (~100 %) zur Bestätigung der Hypothese. Diejenigen Personen, die ein höheres Interesse an technischen Neuerungen aufwiesen, waren laut eigenen Angaben auch häufiger mit der eingesetzten Technik bei Interaktiven Kunstwerken zu Recht gekommen.

Hypothese:

Menschen die in Städten leben können sich eher etwas unter interaktiver Kunst vorstellen

Zur Überprüfung dieser Hypothese wurde folgende Korrelation herangezogen:

Tabelle 31: Wohnort – Vorstellung interaktiver Kunst

	Großstadt, Stadt, Kleinstadt	Stadtumland, ländlicher Raum
Vorstellung IK	57,7 %	45,2 %
Keine Vorstellung IK	13,8 %	15,5 %
Weiß nicht	28,6 %	39,3 %

Die Korrelation beträgt 0,119 und ist als schwacher Zusammenhang einzustufen. Die Signifikanz ist mit gerundet 95 % knapp an der Grenze.

Rund 60 % der Befragten die in einer Stadt leben können sich unter dem Begriff „interaktive Kunst“ etwas vorstellen, dagegen nur rund 45 % der befragten Personen, welche im ländlichen Raum leben. Fast 40 % der Personen die ihren Wohnsitz auf dem Land haben antworteten mit „weiß nicht“. Diese Einschätzung ist wiederum sehr subjektiv, da noch nicht geprüft wurde, ob ihr Verständnis in dieser Form der tatsächlichen Begriffsbestimmung entspricht.

Das Ergebnis erscheint nicht überraschend wenn man bedenkt, dass in der Stadt um ein vielfaches mehr Angebote vorhanden ist, um den Zugang zu Interaktiver Kunst und zu Kunsteinrichtungen im Allgemeinen zu ermöglichen.

Hypothese:

Der Besitz eines Kunstwerkes ist ein Indikator für ein größeres Interesse an bildender Kunst.

Der statistische Zusammenhang zwischen Kunstbesitz und dem Interesse an bildender Kunst ist hoch signifikant (~100 %).

Der Produkt-Moment-Korrelationskoeffizient (Pearson r) beträgt 0,33 und kann somit als ein mittlerer Zusammenhang gedeutet werden. Die Hypothese kann bestätigt werden.

Hypothese:

Frauen wissen mehr über Interaktive Kunst als Männer.

Der ausschlaggebende Moment der zur Formulierung dieser Hypothese führte waren spezifische Ergebnisse im Bereich der Beobachtung („*In Zusammenhang mit Geschlecht und der Verwendung des Informationsmaterials ist aufgefallen, dass sich mehr männliche Besucher das Material durchgelesen haben. [...] Man kann sagen, dass die Frauen die Kunstwerke gleich ausprobiert haben ohne sich vorher darüber zu informieren.*“) sowie Besucherbefragung im Offenen Kulturhaus während der Ars Electronica („*Bei den Frauen herrscht ein größeres Technikinteresse als bei den befragten Männern. Bei der Angabe von keinem Interesse an Technik überwiegen wiederum die Männer.*“).

Der statistischer Zusammenhang zwischen Geschlecht und der Vorstellung über Interaktive ist bei einer 95 % Wahrscheinlichkeit signifikant ($p < 0,03$).

Der Produkt-Moment-Korrelationskoeffizient (Pearson r) beträgt -0,13 und weist einen schwachen negativen Zusammenhang auf. Dies führt uns der Annahme, dass Männer der Auffassung sind über ein größeres Wissen zu verfügen. Die Hypothese muss dennoch verworfen werden.

Hypothese:

Frauen interagieren häufiger mit interaktiven Kunstwerken als dies Männer tun.

Der statistischer Zusammenhang zwischen Geschlecht und einer aktiven Interaktion mit einem interaktiven Kunstwerk ist bei 95 %iger Wahrscheinlichkeit signifikant ($p = 0,03$).

Der Produkt-Moment-Korrelationskoeffizient (Pearson r) beträgt - 0,13 und ist daher als ein schwacher negativer Zusammenhang zu deuten. Dieses Ergebnis führt zu der Erkenntnis, dass die befragten Männer des Online-Fragebogens häufiger mit einem Interaktiven Kunstwerk interagieren als Frauen. Die Hypothese kann somit verworfen werden.

Des Weiteren können folgende Hypothesen bestätigt werden:

Je höher das Interesse an bildender Kunst, desto eher kann man sich etwas unter interaktiver Kunst vorstellen.

Bei annähernd 100 %-iger Signifikanz findet sich ein schwacher Zusammenhang zwischen den beiden Variablen.

Je höher das Interesse an „Neuer Musik“, desto eher kann man sich etwas unter interaktiver Kunst vorstellen.

Diese Hypothese ist mit rund 95 % gerade noch signifikant und weißt eine Korrelation von 0,103 – somit einen schwachen Zusammenhang – auf.

Folgende Hypothese können dementiert werden:

Je höher das Interesse an Musiktheater, desto eher kann man sich etwas unter interaktiver Kunst vorstellen.

Mit einer Korrelation von -0,147 (bei rund 100 % Signifikanz) zeigt sich genau das Gegenteil: Je höher das Interesse an Musiktheater, desto weniger kann man sich unter interaktiver Kunst vorstellen. Also jene Menschen, die großes Interesse am Musiktheater zeigen, beschäftigen sich eher weniger mit interaktiver Kunst.

Alle weiteren Hypothesen sind nicht signifikant und können daher nicht belegt werden.

6.5.3 Faktorenanalyse

Die Faktorenanalyse ist ein Verfahren zur Datenreduktion und zur Analyse von Datenstrukturen. Vereinfacht ausgedrückt wird eine latente (= verborgene) Variable C angenommen, die hinter den manifesten Indikatoren A und B steht.

6.5.3.1 Faktorenanalyse „Kunstinteresse“

Im Folgenden wurde nun eine Faktorenanalyse in Bezug auf Kunstinteresse durchgeführt. Es wird die latente Variable „Kunstinteresse“ angenommen, die hinter den manifesten Indikatoren (Interesse bildende Kunst, darstellende Kunst, Musiktheater, klassische Musik, sog. Neue Musik, Volkskunst und Kleinkunst / Kabarett) steht. Diese Variablen sind die Realisierung einer gemeinsamen, latenten Variable (in diesem Fall „Kunstinteresse“)

Tabelle 32: Kommunalitäten und Faktorladungen (Varimax rotiert)

Interesse an ...	Kommunalitäten	Faktor 1	Faktor 2	Faktor 3
... bildender Kunst	0,739	-0,058	0,857	-0,033
... darstellender Kunst	0,655	0,359	0,695	0,211
... Musiktheater	0,619	0,75	0,237	0,028
... klassischer Musik	0,602	0,659	0,336	-0,233
... sog. Neuer Musik	0,637	-0,21	0,155	0,755
... Volkskunst	0,690	0,789	-0,242	0,092
... Kleinkunst / Kabarett	0,650	0,171	-0,054	0,786

Eine niedrige Kommunalität (durch die Faktoren erklärte Varianz einer Variablen) bedeutet, dass diese Variablen nur zu einem geringen Anteil durch diese Faktorenanalyse reproduziert werden können. In diesem Fall weisen jedoch alle Variablen eine angemessenen hohe Kommunalität für die weiteren Berechnungen auf. Da das eigentliche Ziel dieser Faktorenanalyse die Dimensionsreduktion ist, wird im nächsten Schritt die Frage nach der Anzahl an nötigen Faktoren geklärt. Die Faktorenanalyse „Kunstinteresse“ ergibt 3 Faktoren, die einen Eigenwert von über 1 aufweisen (Kaiserkriterium) und Interesse an Kunst messen. Weiters wird der Eigenwertabfall anhand eines Scree-Diagramms dargestellt.

1. Faktor: Eigenwert von 2,056
2. Faktor: Eigenwert von 1,358
3. Faktor: Eigenwert von 1,177

Anhand dieser drei Faktoren können rund 65,6 % des gesamten Modells erklärt werden. Da die Faktorladungen der ursprünglichen Faktorenlösung nicht zur Interpretation geeignet sind, wurde im nächsten Schritt eine Varimax-Rotation durchgeführt (Ergebnis siehe Tabelle).

1. Interesse an Musiktheater, Klassik und Volkskunst messen dasselbe mit jeweils Faktorladungen von 0,750 ; 0,659 und 0,789.
2. Interesse an Bildender und Darstellender Kunst messen dasselbe. (Faktorladungen: 0,857 und 0,695)
3. Interesse an neuer Musik und Kleinkunst / Kabarett messen dasselbe. (Faktorladungen: 0,755 und 0,786)

Bezüglich der drei Kategorien könnte man nun ein neues Schema der Zuteilung kreieren. Um einen besseren Überblick zu bekommen belieben wir es bei etwas einfacheren Bezeichnungen wie etwa der Kategorie der „traditionell“ Musikinteressierten (= Musiktheater, Klassik, Volkskunst), der Kategorie der „traditionell“ Kunstinteressierten (bildende und darstellende Kunst) und der Kategorie der „modernen“ Kunstinteressierten (neue Musik, Kleinkunst).

Häufigkeitsverteilungen der neuen 3 Indexvariablen:

- „traditionell“ Musikinteressierte (=TRAMUINT)
- „traditionell“ Kunstinteressierte (=TRAKUNST)
- „modernen“ Kunstinteressierte (=MODKUNST)

Häufigkeiten:

Rund 40 % der Befragten Personen interessieren sich sehr beziehungsweise eher für Musiktheater, Klassik und Volkskunst. Nicht ganz 40 % der Befragten interessieren sich sehr bzw. eher für bildende und darstellende Kunst. Rund zwei Drittel der Befragten aus dem Online-Fragebogen interessieren sich sehr beziehungsweise eher für neue Musik und Kleinkunst.

6.5.3.2 Faktorenanalyse zu „Aussagen über interaktive Kunst“

Aussagen über interaktive Kunst:

- Bei interaktiver Kunst steht eher die Technik im Vordergrund und nicht die Kunst.
- Bei interaktiver Kunst gefällt mir, dass man sich damit spielerisch auseinandersetzen kann.
- Interaktive Kunst gehört nicht in ein Museum.
- Interaktive Kunst und traditionelle Kunst unterscheiden sich im Kern eigentlich nicht.
- Interaktive Kunst sollte provokant sein.
- Interaktive Kunst sollte eher den Kopf als das Gefühl ansprechen.
- Die Beteiligung an interaktiver Kunst erfordert Überwindung von der/dem Betrachter/in
- Bei einem interaktiven Kunstwerk mitzumachen ist eher etwas für SelbstdarstellerInnen.
- Ein interaktives Kunstwerk wird erst durch die aktive Teilnahme der RezipientInnen zum vollständigen Kunstwerk.
- Interaktive Kunst ist eine gelungene Verbindung von Mensch und Technik.

Aus der Faktorenanalyse ergeben sich vier Faktoren, welche unterschiedliche Aspekte über die Einschätzung der interaktiven Kunst aufzeigen. Diese vier Faktoren erklären rund 58 % der Varianz des gesamten Modells.

Anhand der Faktorenanalyse lassen sich vier verschiedene Ansätze bezüglich Einschätzungen der befragten Personen erkennen.

1. Sozialer Ansatz:

- Bei interaktiver Kunst gefällt mir, dass man sich damit spielerisch auseinandersetzen kann.
- Ein interaktives Kunstwerk wird erst durch die aktive Teilnahme der RezipientInnen zum vollständigen Kunstwerk.
- Interaktive Kunst ist eine gelungene Verbindung von Mensch und Technik.

Da soziale Aspekte wie spielen, aktive Teilnahme bzw. Verbindung von Mensch und Technik gemessen werden.

Rund 90 % der Befragten stimmen diesen drei Aussagen des so genannten sozialen Ansatzes zu.

2. Distanzierter Ansatz

- Interaktive Kunst gehört nicht ins Museum.
- Die Beteiligung an interaktiver Kunst erfordert Überwindung von der/dem Betrachter/in.
- Bei einem interaktiven Kunstwerk mitzumachen ist eher etwas für SelbstdarstellerInnen.

Kritische Einstellung gegenüber interaktiver Kunst. Interaktive Kunst kostet Überwindung und gehört nicht ins Museum, zusätzlich werden die teilnehmenden Personen eher als SelbstdarstellerInnen bezeichnet.

Etwa ein Viertel der Personen stimmt den Aussagen zu, der als distanzierter Ansatz klassifiziert worden ist.

3. Kognitiver Ansatz

- Interaktive Kunst sollte provokant sein.
- Interaktive Kunst sollte eher den Kopf als das Gefühl ansprechen.

Geistige Aspekte stehen im Zentrum: einerseits soll Kunst provokant sein (geistige Leistung notwendig) und „der Kopf steht über dem Gefühl“.

Nur ca. 17 % finden, dass diese beiden Aussagen bezüglich der interaktiven Kunst zutreffen. Der Kognitive Ansatz findet also eher weniger Zustimmung.

4. Indifferenter Ansatz

- Bei interaktiver Kunst steht eher die Technik im Vordergrund und nicht die Kunst. (negativ: daher die Kunst soll im Vordergrund stehen!)
- Interaktive Kunst und traditionelle Kunst unterscheiden sich im Kern eigentlich nicht.

Bei diesen Befragten steht die Kunst im Mittelpunkt, egal ob bei interaktiver Kunst oder einer anderen Kunstsparte.

Bei diesen beiden Statements teilen sich die Befragten nahezu in zwei Hälften. Die zwei Aussagen, die den Indifferenzansatz messen, werden zu 48 % als interaktive Kunst eingestuft.

Zusammenfassend bedeutet dies, dass die Aussagen zum sozialen Ansatz mit Abstand die höchste Zustimmung erhielten. Daraus lässt sich schließen, dass gerade die direkte Teilnahme der RezipientInnen am Kunstwerk, die Verbindung zwischen Mensch und Technik sowie die spielerischen Elemente das Wesen der Interaktiven Kunst ausmachen.

Für knapp die Hälfte der Befragten ist der Unterschied zwischen interaktiver Kunst und anderen Kunstsparten nicht sonderlich von Bedeutung.

6.5.3.3 Weitere Berechnungen ausgehend von den Ergebnissen der Faktorenanalyse zu „Aussagen über interaktive Kunst“

An die Faktorenanalyse anschließend wurden einige Korrelationen und Regressionen gerechnet.

Korrelation:

„Vorstellung über interaktive Kunst“ mit den vier Ansätzen (sozialer Ansatz, distanzierter Ansatz, kognitiver Ansatz und indifferenter Ansatz) zur Faktorenanalyse

Es zeigt sich ein nahezu signifikanter schwacher Zusammenhang zwischen dem sozialen Ansatz und der Vorstellung über die interaktive Kunst (Korr= 0,11; p=0,055). Es zeigt sich ein signifikanter negativer Zusammenhang zwischen dem kognitiven Ansatz und der Vorstellung über

die interaktive Kunst (Korr=-0,21; p=0,000). Es zeigt sich ein signifikanter schwacher Zusammenhang zwischen dem indifferentem Ansatz und der Vorstellung über die interaktive Kunst (Korr=0,13; p=0,02).

Korrelation:

Geschlecht mit Ansätzen

Es gibt keine signifikanten Zusammenhänge zwischen Geschlecht und den vier Ansätzen zur interaktiven Kunst.

Korrelation:

Ausstellungsbesuch mit Ansätzen

Es besteht jeweils ein signifikanter negativer Zusammenhang zwischen den Ausstellungsbesuchen und dem distanzierten bzw. kognitiven Ansatz.

Korrelation:

Aussagen zur interaktiven Kunst mit den genannten vier Ansätzen

Es besteht ein signifikanter relevanter Zusammenhang zwischen den Aussagen „Sie können bei einer Veranstaltung eine Art Hometrainer-Fahrrad besteigen und sich damit durch eine virtuelle Landschaft bewegen.“ und „Sie können sich im Kunstmuseum in einen Raum begeben, der auf Ihre Bewegungen mit Licht und Ton reagiert.“ und dem sozialen Ansatz (Korr=0,30).

Diejenigen Personen, die dem sozialen Ansatz zugestimmt haben, haben auch die beiden Kunstwerke, die von der Forschungsgruppe als am stärksten interaktiv angesehen wurden, am interaktivsten eingestuft.

Korrelation:

Technisches Interesse mit den genannten vier Ansätzen

Es besteht ein signifikanter Zusammenhang zwischen technischem Interesse und dem sozialen Ansatz zu der interaktiven Kunst. Das bedeutet, dass die Personen die eher den sozialen Aspekt bei der interaktiven Kunst wahrnehmen auch eher an technischen Neuerungen interessiert sind.

Zwischen technischem Interesse und dem distanzierten Ansatz besteht ein signifikanter negativer Zusammenhang. Korr= -0,16.

Korrelation:

Die genannten vier Ansätze mit „Sind sie mit der eingesetzten Technik zurecht gekommen?“, „Hat es sie beeinflusst dass ihnen während der Interaktion mit dem Kunstwerk zugesehen wurde?“ und „Hat ihnen die Interaktion mit dem ausgestellten Kunstwerk Spaß gemacht?“

Hier zeigt sich ein sehr relevanter und hoch signifikanter Zusammenhang zwischen dem sozialen Ansatz und dem Spaß bei der Interaktion mit einem interaktiven Kunstwerk. Das bedeutet, dass diejenigen Befragten die dem sozialen Ansatz der interaktiven Kunst zustimmen mehr Spaß an dieser Interaktion hatten, als bei den anderen vorher beschriebenen Ansätzen.

Im Gegensatz dazu lässt sich ein negativer signifikanter Zusammenhang zwischen dem distanzierten Ansatz und dem Spaß bei der Interaktion feststellen. Das bedeutet, dass diejenigen Personen, die der interaktiven Kunst eher skeptisch gegenüberstehen auch weniger Spaß bei der Interaktion mit dem Kunstwerk hatten.

Weitere signifikante Zusammenhänge können nicht festgestellt werden.

Korrelation:

Die genannten vier Ansätze mit den zusammengefassten Interessensvariablen zur Kunst

Es besteht ein schwacher signifikanter Zusammenhang zwischen dem sozialen Ansatz und dem Interesse an der traditionellen Kunst. Außerdem lässt sich ein signifikanter und etwas höherer Zusammenhang zwischen dem indifferenten Ansatz und dem Interesse modernen Kunstarten nachweisen. Nebenbei lässt sich ein negativer signifikanter Zusammenhang zwischen dem distanzierten Ansatz und dem Interesse an der traditionellen Kunst konstatieren.

Die Befragten, die dem sozialen Ansatz zustimmen, interessieren sich eher für traditionelle Kunst (bildende und darstellende), während "AnhängernInnen" des distanzierten Ansatzes eher kein Interesse an der traditionellen Kunst zeigen.

Regression:

Höchste abgeschlossene Ausbildung „Matura“ mit den genannten vier Ansätzen

Es besteht ein signifikanter Zusammenhang zwischen denjenigen Befragten welche die Matura haben und dem indifferenten Ansatz der interaktiven Kunst.

Regression:

Beruf „hauptberuflich KünstlerIn“ mit Interessen

Es bestehen signifikante und relevante Zusammenhänge zwischen hauptberuflichen KünstlerInnen und dem Interesse an „traditioneller Musik“ und „traditioneller Kunst“. Zusätzlich besteht ein negativer Zusammenhang zwischen dem künstlerischen Beruf und modernen Kunstsparten.

Die in dieser Befragung im Kunstbereich hauptberuflich tätigen Personen interessieren sich vorwiegend für traditionelle Kunst bzw. Musik. Es können 16 % der Gesamtvarianz erklärt werden.

Regression:

Beruf „hauptberuflicher Tätigkeit im Kunstbereich“ mit den genannten vier Ansätzen

Es besteht ein signifikanter negativer Zusammenhang zwischen hauptberuflicher Tätigkeit im Kunstbereich und dem sozialen Ansatz. Das bedeutet, dass Personen aus dem Kunstbereich dem sozialen Ansatz der interaktiven Kunst eher nicht zustimmen.

6.5.4 Pfadanalyse

Die Pfadanalyse ist ein Verfahren, das eine kausale Verknüpfung mehrerer Variablen in eine gemeinsame Richtung vermutet. Diesen Variablen wird eine kausale Reihenfolge unterstellt.

6.5.4.1 Pfadanalyse „Wissen über bildende Kunst“

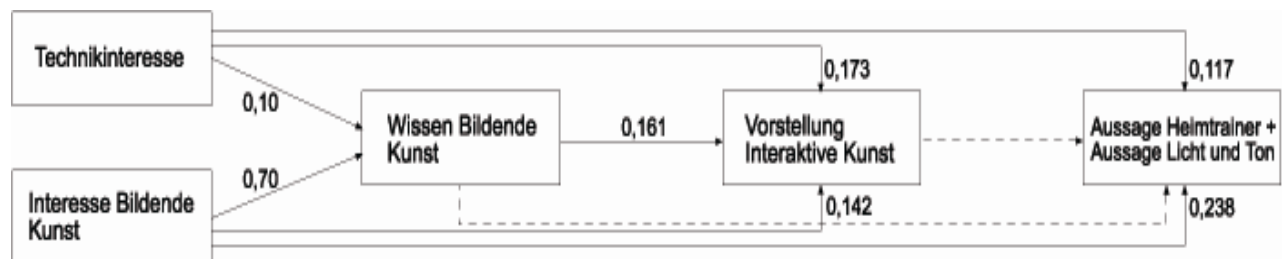
An dieser Stelle soll nun rechnerisch ermittelt werden, inwieweit die Einflüsse der einzelnen Variablen aufeinander, einer Berechnung standhalten. In den hier graphisch veranschaulichten Berechnungsmodellen sind alle angenommenen Einflüsse durch je einen Pfeil dargestellt.

signifikanter Einfluss: \longrightarrow
 nicht signifikanter Einfluss: $\cdots\longrightarrow$

Pfadmodell Ergebnisse

Nach den erfolgten Berechnungen stellen sich die signifikanten Einflüsse wie folgt dar und reduzieren die ursprünglich angenommenen Modelle folgendermaßen:

Abbildung 17: Modell „Wissen über bildende Kunst“



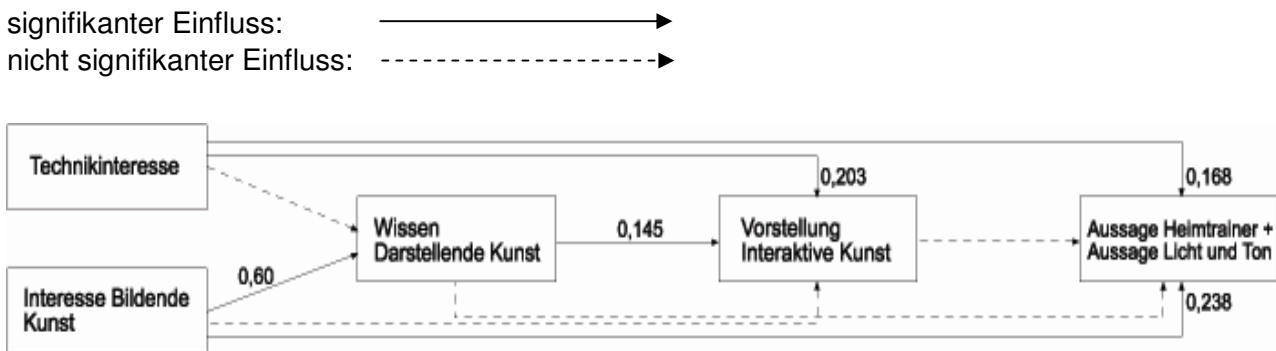
Es werden folgende Hypothesen angenommen:

1. Wer sein Interesse über bildende Kunst und sein Interesse an technischen Neuerungen hoch einschätzt, nimmt auch an ein größeres Wissen über die bildende Kunst zu haben.
2. Der/Diejenige, der/die ein größeres Wissen bei der bildenden Kunst annimmt, hat genaue Vorstellungen darüber, was interaktive Kunst ist.
3. Der/Diejenige Befragte der eine genaue Vorstellung von interaktive Kunst hat, schätzt die bereits erwähnten Aussagen (1) „Sie können bei einer Veranstaltung eine Art Hometrainer-Fahrrad besteigen und sich damit durch eine virtuelle Landschaft bewegen“ und (2) „Sie können sich im Kunstmuseum in einen Raum begeben, der auf ihre Bewegungen mit Licht und Ton reagiert“ sozusagen als „interaktiver“ ein.
4. Je größer das Interesse an Technik desto eher werden die beiden Aussagen zur Interaktivität richtig eingeschätzt.
5. Je größer das Interesse an bildender Kunst desto eher werden die beiden Aussagen als sozusagen „interaktiver“ eingeschätzt.
6. Ein höheres Technikinteresse bewirkt eine genauere Vorstellung über interaktive Kunst.
7. Ein höheres Interesse an bildender Kunst bewirkt eine genauere Vorstellung über interaktive Kunst.

Der vermutete Effekt des Technikinteresses und des Interesses an bildender Kunst auf das Wissen über die bildende Kunst kann bestätigt werden. Der vermutete Effekt des Wissens über die bildende Kunst auf die Vorstellung über interaktive Kunst kann auch bestätigt werden. Ebenfalls zeichnet sich ein signifikanter Zusammenhang zwischen dem Technikinteresse und dem Interesse an bildender Kunst auf die Vorstellung über interaktive Kunst ab. Interessant an diesem Modell ist der nicht signifikante Einfluss der Vorstellung über interaktive Kunst auf die beiden genannten Aussagen zur Interaktivität. Dies könnte bedeuten, dass diejenigen Personen die im Online-Fragebogen angaben sich etwas unter dem Begriff „interaktive Kunst“ vorstellen zu können, aus sozialer Wünschbarkeit heraus geantwortet haben und eigentlich keine konkrete Vorstellung haben.

6.5.4.2 Pfadanalyse „Wissen über darstellende Kunst“

Abbildung 18: Modell „Wissen über darstellende Kunst“



Es werden folgende Hypothesen angenommen:

1. Ein höheres Interesse an bildender Kunst bewirkt ein größeres Wissen über die darstellende Kunst.
2. Das Technikinteresse hat Einfluss auf das Wissen über darstellende Kunst.
3. Der/Diejenige, der/die ein größeres Wissen im Bereich der darstellenden Kunst zeigt, hat auch eine genauere Vorstellung zu interaktiver Kunst.
4. Der/Diejenige Befragte der/die eine genaue Vorstellung von interaktiver Kunst hat, schätzt die bereits erwähnten Aussagen (1) „Sie können bei einer Veranstaltung eine Art Hometrainer-Fahrrad besteigen und sich damit durch eine virtuelle Landschaft bewegen“ und (2) „Sie können sich im Kunstmuseum in einen Raum begeben, der auf ihre Bewegungen mit Licht und Ton reagiert“ sozusagen als „interaktiver“ ein.
5. Je größer das Interesse an Technik desto eher werden die beiden Aussagen zur Interaktivität richtig eingeschätzt.
6. Je größer das Interesse an bildender Kunst desto eher werden die beiden Aussagen als sozusagen „interaktiver“ eingeschätzt.
7. Ein höheres Technikinteresse bewirkt eine genauere Vorstellung über interaktive Kunst.
8. Ein höheres Interesse an bildender Kunst bewirkt eine genauere Vorstellung über interaktive Kunst.

Der vermutete Effekt des Technikinteresses auf das Wissen über darstellende Kunst wird widerlegt, jedoch zeigt sich ein signifikanter Einfluss des Interesses an bildender Kunst auf das Wissen über die darstellende Kunst. Das Wissen über die darstellende Kunst hat einen signifikanten Einfluss auf die Vorstellung zur Begrifflichkeit der interaktiven Kunst. Wie auch schon im ersten Modell hat die Vorstellung über interaktive Kunst keinen signifikanten Einfluss auf die Zustimmung zu den beiden Aussagen über die Interaktivität. Dies bedeutet wiederum, dass diejenigen Personen dieangaben den Begriff der interaktiven Kunst einschätzen zu können, möglicherweise doch keine Vorstellung darüber zu besitzen. Weiters kann der vermutete Effekt zwischen dem Technikinteresse und der Vorstellung über interaktive Kunst bestätigt werden. Schließlich können die Einflüsse des Technikinteresses und dem Interesse an bildender Kunst auf die beiden Aussagen zur Interaktivität bestätigt werden.

6.6 Fazit

Grundsätzlich lässt sich feststellen, dass der Onlinefragebogen von überwiegend jungen Personen im Alter zwischen 20 und 30 Jahren beantwortet wurde. Dabei leben die Befragten zu meist im urbanen Raum und besitzen mit hoher Wahrscheinlichkeit eine universitäre Ausbildung oder befinden sich gerade in dieser. Außerdem ist ein verhältnismäßig hoher Anteil im Kunstbereich hauptberuflich tätig. Diese demographischen Daten lassen erkennen, dass die Befragten zwar nicht die Gesamtbevölkerung repräsentieren, aber als Resultat der bereichsorientierten Fragebogenbewerbung im Hinblick auf die interaktive Kunst eine aussagekräftige Stichprobe darstellen.

Die Ergebnisse zu den Fragen nach dem persönlichen Kunstinteresse und Kunstwissen charakterisieren sich darin, dass bei den Befragten das angegebene Interesse höher ausfällt als das geschätzte Wissen. Größtes Interesse weckt wenig überraschend die so genannte neue Musik, wobei auch die klassische Musik bei 26 % großes Interesse weckt. Auffallend bei der Frage nach dem Wissen ist die Tatsache, dass jeweils rund 80 % der Befragten ihr Wissen zur bildenden und darstellenden Kunst als gering einschätzen, gleichzeitig das Interesse aber relativ groß ist. Dennoch ergibt sich zwischen dem Interesse und dem Wissen an bildender Kunst erwartungsgemäß ein signifikanter Zusammenhang. Die Ergebnisse zum Interesse an technischen Erneuerungen zeigen, dass rund zwei Drittel sehr großes Interesse daran haben.

Rund die Hälfte der Befragten kann sich konkret etwas unter der Begrifflichkeit „Interaktiver Kunst“ vorstellen, der Anteil jener die es nicht genau sagen können, ist mit einem Drittel relativ hoch. Dieses Ergebnis zeigt einerseits, dass der Fragebogen von 15 % der Befragten beantwortet wurde, die sich nichts unter interaktiver Kunst vorstellen können. Andererseits ist die interaktive Kunst für einen relativ großen Personenkreis mit keinen konkreten Vorstellungen verbunden.

Bei den Einschätzungen zur Interaktiven Kunst, sehen 73 % die Kunst und nicht die Technik im Vordergrund stehen. Rund 81 % der Befragten sind sich einig, dass die interaktive Kunst eine gelungene Verbindung zwischen Mensch und Technik ist. Ähnlich hohe Zustimmung erlangen die Wichtigkeit des spielerischen Zugangs und die Prozesshaftigkeit von interaktiver Kunst. Mit der größten Zustimmung wird die Aussage unterstützt, dass ein Kunstwerk erst durch die Interaktion eines Menschen vervollständigt wird.

Die Einschätzungen über das Maß an Interaktivität überraschten insofern, als dass 28 % der Befragten das bloße Betrachten eines Gemäldes zumindest als eher großes Maß an Interaktivität interpretieren. Hier stellt sich die Frage, ob diese 28 % aus dem Personenkreis mit keinen konkreten Vorstellungen über interaktive Kunst entspringen oder ob es andere Gründe im Hinblick auf die Definition von Interaktion gibt. Dem Betreten eines Raumes, der mit Ton- und Lichtsignalen auf die Bewegungen des Menschen reagiert, wird das größte Maß an Interaktivität zugesprochen.

Rund zwei Drittel der Befragten haben zumindest einmal schon eine Ausstellung besucht, wo interaktive Kunst eine Rolle gespielt hat. Dabei hat knapp die Hälfte auch mit einem Kunstwerk interagiert und diesbezüglich angegeben, dass hierbei die überwiegende Mehrheit mit der eingesetzten Technik zu Rande gekommen ist und der Spaßfaktor eine elementare Rolle gespielt hat, was die Wichtigkeit des spielerischen Zugangs unterstreicht. Jene Personen, die angegeben haben sich sehr für technische Erneuerungen zu interessieren, sind der eigenen Aussage zufolge auch leichter mit der eingesetzten Technik zu Recht gekommen. Bei der Nennung von Ausstellungsorten, an die sich die Befragten noch erinnern können, wird das AEC erwartungsgemäß sehr häufig genannt, was dessen Relevanz in diesem Bereich unterstreicht.

Die Faktoranalyse ließ mit dem sozialen, differenten, kognitiven und indifferenten Ansatz vier verschiedene Aspekte für die Einschätzung über interaktive Kunst erkennen. Zusammenfassend ergab diese Berechnung, dass die Aussagen zum sozialen Ansatz mit Abstand die höchste Zustimmung erhielten. Daraus lässt sich schließen, dass gerade die direkte Teilnahme der RezipientInnen am Kunstwerk, die Verbindung zwischen Mensch und Technik sowie die spielerischen Elemente das Wesen der Interaktiven Kunst ausmachen. Die Befragten, die dem sozialen Ansatz zustimmen, interessieren sich eher für traditionelle Kunst (bildende und darstellende), während „AnhängertInnen“ des distanzierten Ansatzes eher kein Interesse an der traditionellen Kunst zeigen.

Die durchgeführte Pfadanalyse ergab mitunter, dass der vermutete Effekt des Technikinteresses auf das Wissen über darstellende Kunst widerlegt werden kann, jedoch zeigt sich ein signifikanter Einfluss des Interesses an bildender Kunst auf das Wissen über die darstellende Kunst. Das Wissen über die darstellende Kunst hat einen signifikanten Einfluss auf die Vorstellung zur Begrifflichkeit der interaktiven Kunst. Weiters kann der vermutete Effekt zwischen dem Technikinteresse und der Vorstellung über interaktive Kunst bestätigt werden. Sowie die Einflüsse des Technikinteresses und dem Interesse an bildender Kunst auf die beiden Aussagen zur Interaktivität.

Berechnungen zur Variablen Geschlecht haben zu keinen signifikanten Ergebnissen geführt.

7 GEGENÜBERSTELLUNG DER FORSCHUNGSERGEBNISSE

Aus einer Gegenüberstellung der qualitativen (KünstlerInnen-Interviews, Gruppendiskussion, Beobachtung, Befragung, Semi-Delphi), sowie der quantitativen Erhebungen (Online-Befragung), soll nun ein Konklusio dieser Ergebnisse erfolgen.

7.1 Konkrete Vorstellungen

7.1.1 Öffentlichkeit vs. RezipientInnen im OK Offenes Kulturhaus Oberösterreich

Interessant erwies sich der Vergleich von „Öffentlichkeitsmeinungen“ (Online-Befragung) zu jenen der RezipientInnen, die im Offenen Kulturhaus (kurz: OK) beobachtet und befragt wurden. Während die öffentliche Meinung zu 28 % aus Personen bestand, welche das bloße Betrachten eines Gemäldes als höchst interaktiv einschätzten (gleichzeitig rund die Hälfte der befragten Personen gaben sich etwas konkretes unter interaktiver Kunst vorstellen zu können), war die Mehrzahl der RezipientInnen des Offenen Kulturhauses gegenständlicher und präziser in ihrer Auffassung von Interaktivität:

Sowohl für weibliche als auch für männliche RezipientInnen bedeutet interaktive Kunst ein involviert sein in das Kunstobjekt. Rund 31 % aller RezipientInnen gaben an, dass ein interaktives Kunstwerk den Betrachter miteinbeziehen sollte; rund 37 % gaben an, dass eine Interaktion möglich sein sollte. Geschlechterspezifische Unterschiede der befragten RezipientInnen beziehen sich vor allem auf den Technikaspekt. Zur Illustrierung: Personen weiblichen Geschlechts gaben an, dass ein interaktives Kunstwerk auf den Betrachter eingehen sollte, während Personen männlichen Geschlechts mit 0 % in dieser Antwortkategorie vertreten waren. Während die Definition von 28 % der Personen aus der Online-Befragung von einer tatsächlichen Theorie der interaktiven Kunst sehr abweicht, war sich die Mehrzahl der Befragten zugleich darüber einig, dass das Betreten eines Raumes, der mit Ton- und Lichtsignalen reagiert das größte Maß an Interaktivität aufweist. Im Hinblick auf die Verbindung von Kunst und Technik zeigten sich Analogien zwischen den Personen aus der Online-Befragung und jenen der RezipientInnenbefragung. Es herrschte eine weitgehende Einigkeit darüber, dass interaktive Kunst zu einem gewissen Grad als eine gelungene Verbindung dieser beiden Bereiche gesehen werden kann.

7.1.2 Produktion und Rezeption

ProduzentInnen interaktiver Kunst beziehen die RezipientInnen größtenteils in ihre Arbeit mit ein. Erfahrungen aus den Interaktionen können so gefiltert werden und eine Weiterentwicklung des Kunstwerkes kann stattfinden. Zugleich sprachen sich die Mehrheit der befragten KünstlerInnen gegen eine festgelegte Interpretation ihrer ausgestellten Objekte aus; es überwiegt ein prozesshafter Charakter der Werke, welcher sich in einer unvorhersehbaren und individuellen Reaktion der RezipientInnen bezüglich der gezeigten Installationen manifestiert. Das Miteinbezogen-werden in die gezeigten interaktiven Kunstwerke wird nicht nur auf Seiten der Produktion als spannend und wesentlich empfunden, ebenso sprachen sich beinahe ein Drittel aller befragten RezipientInnen für die Bedeutsamkeit des involviert-seins in die gezeigten Installationen aus. Der Großteil der befragten Personen des Online-Fragebogens stimmte der Aussage zu, dass ein interaktives Kunstwerk erst durch die Partizipation der RezipientInnen seine Vollständigkeit erlange.

Die spielerische Auseinandersetzung und ein Nicht-verstehen sollen laut KünstlerInnen klar voneinander abgegrenzt sein. Wobei ersteres als durchaus positiv interpretiert wird, solange eine tatsächliche Auseinandersetzung nicht gänzlich ausbleiben würde. Entsprechend den Ergebnissen der Online-Befragung steht für die überwiegende Mehrheit ein spielerischer Charakter im Vordergrund bzw. empfindet diese die Prozesshaftigkeit eines interaktiven Kunstwerkes als entscheidend. Folgend dieser Aussagen wurden vier Ansätze erkennbar; dies sind

- der soziale Ansatz bezüglich des Verständnisses der interaktiven Kunst,
- der distanzierte Ansatz,
- der kognitive Ansatz und
- der indifferente Ansatz (siehe Faktorenanalyse zu „Aussagen über interaktive Kunst“).

Der soziale Ansatz, welcher von (1) einer aktiven Teilnahme, (2) einer spielerischen Auseinandersetzung und (3) von einer Mensch-Technik-Verbindung der interaktiven Kunst ausgeht, verfügt über eine rund 90%ige Zustimmung der befragten Personen des Online-Fragebogens. Der indifferente Ansatz zeigt, dass beinahe die Hälfte der befragten Personen keinen Unterschied zwischen interaktiver Kunst und anderen Kunstsparten macht, was einerseits bedeuten könnte, dass eine bereits hohe Akzeptanz gegenüber interaktiver Kunst besteht, oder sie aber noch nicht in dem Maße wahrgenommen wird, wie es sich KünstlerInnen und DiskutantInnen erhoffen. Erstere Interpretation könnte im Nexus mit der Forderung nach einer stärkeren inhaltlichen Auseinandersetzung und des Verzichts einer Etikettierung der interaktiven Kunst – unter dem Aspekt des „Neuen“ – der ExpertInnen gesehen bzw. verstanden werden.

7.2 Vermittlung

KünstlerInnen und DiskutantInnen sprechen sich nahezu einstimmig gegen eine festgelegte Interpretation bzw. Erklärung von gezeigten Werken der interaktiven Kunst aus. Aufgrund einer hohen Partizipationsmöglichkeit wird zugleich die Frage nach einer Notwendigkeit an Vermittlungsarbeit laut. Unbestreitbar ist die Tatsache, dass sich der Charakter von interaktiver Kunst anhand des Prozess der individuellen und aktiven Erschließung eines Kunstwerkes durch den/die RezipientIn darlegt, jedoch beantworten RezipientInnen ein gewolltes und freies Interagieren partiell mit Verständnislosigkeit oder auch mit Hemmungen, in Bezug auf den ungewohnten Umgang mit digitalen Technologien bzw. Barrieren aufgrund der verwendeten Sprache. Spannend hierbei ist, dass ein breites Spektrum an Partizipationsmöglichkeiten zwar als positiv beurteilt wird, jedoch im Altersvergleich Unterschiede deutlich werden.

So sollte vor allem unter den älteren RezipientInnen eine Distanz oder auch Reserviertheit im Umgang mit interaktiver Kunst überwunden werden, indem eine Vermittlung im Sinne eines „Vorzeigens“ möglich wäre. Demzufolge sei eine Heranführung an das Kunstwerk durchaus zweckdienlich bzw. sinnvoll, hingegen sollte auf deutende Erklärungen verzichtet werden, um den Wunsch der KünstlerInnen entsprechen zu können. Aussagen, wie jener eines begrenzten Zugangs zu interaktiver Kunst, können aus dem Blickwinkel eines kulturelles Verständnisses (Ist sozusagen ein „kultureller Schlüssel“ – im Sinne von Pierre Bourdieu – nötig um interaktive Kunst verstehen zu können? Ist interaktive Kunst im interkulturellen Kontext erschließbar?), oder auch eines Verständnisses von Technik diskutiert werden, definitiv bleibt jedoch das Erfordernis des Einsatzes von VermittlerInnen im Sinne eines Vorzeigens, nicht eines Interpretierens.

8 RESUMEE

Die erhobenen Daten bestätigen, dass digitale Medienkunst an Bedeutung und Breitenwirkung zunimmt, und dass sowohl ihre theoretische Kontextualisierung als auch die Zugänglichkeit für ein breiteres Publikum zu wachsen scheint. Interaktive Kunst bedarf aufgrund ihrer Aktualität und Bedeutsamkeit einer eingehenden, empirisch orientierten Untersuchung im Kontext von Produktion und Rezeption. Das hier dokumentierte Forschungsprojekt ist als eine gelungene soziologische empirische Studie zu sehen, und ermöglichte durch seine interdisziplinäre Annäherung an die Thematik einen spannenden Diskurs von kunstwissenschaftlicher Theorie und sozialwissenschaftlicher Empirie.

In der Verbindung von Gesellschaft, Kunst und Technik positioniert sich interaktive Kunst als ein Ausdrucksmittel von hoher Relevanz, sowohl für die Soziologie als auch für die Kunstwissenschaft. Aufgrund einer Symbiose von soziologischer und kunstwissenschaftlicher These bzw. Methodik war es möglich fundierte Ergebnisse im Bereich der RezipientInnen-, als auch der KünstlerInnenforschung zu erzielen. Anhand von qualitativen, als auch quantitativen Methoden gelang es individuelle Interpretationen zu Inhalten und Wirkungen Interaktiver Kunstwerke ebenso zuzulassen, wie auch objektive Aussagen hinsichtlich der Rezeption und Vermittlung zu treffen.

Vor allem im Bereich der Vermittlungsarbeit zeigte sich ein enorm hoher Bedarf seitens der RezipientInnen, da eine Reserviertheit bezüglich der auf Partizipation ausgerichteten Installationen Hemmschwellen fördern könnte. Somit ist ein von den KünstlerInnen angestrebter Freiraum hinsichtlich der Rezeption zwar wesentlich – um den prozesshaften Charakter der Installationen bewahren zu können – jedoch durch den Einsatz von Technik und Sprachen zumindest ein „Vorzeigen“ und Heranführen (nicht aber ein deutendes Erklären) nötig, sodass ein immer noch beschränkter Zugang zu interaktiver Kunst ausgedehnt werden kann.

Interaktive Kunst versteht sich vom Konzept her bereits als sozialer Prozess, der in allen Teilen des Forschungsprojektes auch empirisch sichtbar wurde. KünstlerInnen und ExpertInnen betonen den wesentlich prozesshaften Charakter der Werke und Installationen, der durch die Beobachtungs- und Befragungsergebnisse bei BesucherInnen und interessiertem Publikum in seinen Details, Bedingungen und Dimensionen sichtbar wurde.

Blickt man auf zukünftige Entwicklungen, so wird sich interaktive Kunst weiter etablieren, sofern das Angebot einer räumlichen (die Thematisierung von interaktiver Kunst findet vorrangig im urbanen Raum statt) sowie einer auf den Kreis der RezipientInnen und deren Rezeptionsprozess spezifizierten Ausdehnung nachkommt.

9 LITERATUR UND QUELLEN

Basisliteratur zum Thema

- Aulinger, Barbara* (1992): Kunstgeschichte und Soziologie. Berlin
- Bleber, Christoph* (2004): Interaktivität – ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff. Frankfurt/Main
- Bourdieu, Pierre et al.* (2006): Die Liebe zur Kunst. Konstanz
- Dinkla, Söke* (1997): Pioniere interaktiver Kunst von 1970 bis heute. Ostfildern-Ruit
- Gendolia, Peter* (2001): Formen interaktiver Medienkunst. Frankfurt/Main
- Gerhards, Jürgen* (1997): Soziologie der Kunst. Opladen
- Hochmayr, Cornelia* (2006): Kulturvermittlung im Linzer Schlossmuseum. Linz
- Hünnekens, Annette* (1997): Der bewegte Betrachter. Köln
- Kapner, Gerhardt* (1982): Studien zur Kunstrezeption. Wien; Graz
- Kwastek, Katja & Kohle, Hubertus* (2003): Computer, Kunst und Kunstgeschichte, Köln
- Lackner, Nora* (2004): Die Digitale Revolution und ihre Auswirkungen auf die Kunst. Wien
- Mörth, Ingo* (1997): Zum Stellenwert Bildender Kunst, in: Alfred Smudits und Helmut Staubmann (Hg.): Kunst-Geschichte-Soziologie. Beiträge zu einer soziologischen Kunstbetrachtung aus Österreich. Festschrift für Gerhardt Kapner. Frankfurt, S. 253-263
- Rollig, Stella* (2004): Dürfen die das? Kunst als sozialer Raum. Wien
- Schmutzer, Rupert* (1994): Ästhetik der Interaktivität. Wien
- Silbermann, Alphons* (1986): Empirische Kunstsoziologie. Stuttgart
- Tsukerman, Mosheh* (2002): Kunst und Publikum. Göttingen
- Wolff, Janet* (1994): Aesthetics and the sociology of art. Basingstoke
- Weichbold, Martin* (2005): Das Museum der Moderne in Salzburg aus der Sicht seiner Besucher. München; Wien

Literatur Beitrag Kwastek

- Ascott, Roy* (1991): Die Kunst intelligenter Systeme, Prix Ars Electronica
- Belting, Hans* (1998): Das unsichtbare Meisterwerk. München
- Daniels, Dieter* (1992): Duchamp und die anderen. Köln
- Dinkla, Söke* (1997): Pioniere Interaktiver Kunst. Ostfildern
- Jauss, Hans Robert* (1996): „Kleine Apologie der ästhetischen Erfahrung“ (1972), in Jürgen Stöhr (Hg.): Ästhetische Erfahrung heute, Köln 1996, S. 16
- Kemp, Wolfgang* (1996): Zeitgenössische Kunst und ihre Betrachter. Positionen und Positionszuschreibungen, in ders. (Hg.): Zeitgenössische Kunst und ihre Betrachter, Jahresring 43, 1996, S. 13-43

- Kemp, Wolfgang* (2003): Rezeptionsästhetik, in: Kunsthistorische Arbeitsblätter 12/2003, S. 51-60
- Krueger, Myron* (1990): *Artificial Reality II*, Reading (MA)
- Kwastek, Katja* (2008): Interactivity – A word in process, in: L.C. Jain / Laurent Mignonneau / Christa Sommerer (Hg.): *The Art and Science of Interface and Interaction Design*, Wien/New York (im Druck)
- Kwastek, Katja* (2008): The invention of interactive art, in: Daniels Dieter und Schmidt Barbara U. (Hg.): *Artists as Inventors / Inventors as Artists*, Ostfildern (im Druck)
- Löhr, Wolf-Dietrich* (2003): „Werk/Werkbegriff“ in Ulrich Pfisterer (Hg.): *Metzler Lexikon Kunstwissenschaft*, Stuttgart/Weimar 2003, S. 390

Literatur zum Referat „Onlinebefragungen“

- Batinic, Bernad* (2003). Internetbasierte Befragungen. In: *Österreichische Zeitschrift für Soziologie*, 28. Jg., 2003, Heft 4, S. 6-18
- Ehling, Manfred* (2003). Online Erhebungen – Einführung in das Thema. In: Informationszentrum Sozialwissenschaften (Hg.) 2003: *Online-Erhebungen*. Bonn: Informationszentrum Sozialwissenschaften, S.11-20
- Fuchs, Marek* (2003). Kognitive Prozesse und Antwortverhalten in einer Internet-Befragung. In: *Österreichische Zeitschrift für Soziologie*, 28. Jg., 2003, Heft 4, S.19-45
- Knapp, Frank* (2003). Online Erhebungen jenseits der Befragung. In: Informationszentrum Sozialwissenschaften (Hg.) 2003: *Online-Erhebungen*. Bonn: Informationszentrum Sozialwissenschaften, S. 143-148
- Reips, Ulf-Dietrich* (2003). Online-Erhebungen in der wissenschaftlichen Sozialforschung. In: Informationszentrum Sozialwissenschaften (Hg.) 2003: *Online-Erhebungen*. Bonn: Informationszentrum Sozialwissenschaften, S. 21-30
- Wiegand, Erich* (2003). Qualitätsstandards und Standesregeln web-basierter Datenerhebungen. In: Informationszentrum Sozialwissenschaften (Hg.) 2003: *Online-Erhebungen*. Bonn: Informationszentrum Sozialwissenschaften, S. 61-70

Literatur und Quellennachweis zum Referat „Einführung in Kunstsoziologie“

- Bourdieu, Pierre* (1997): *Elemente zu einer soziologischen Theorie der Kunstwahrnehmung*. In: Gerhards, Jürgen (Hg.): *Soziologie der Kunst. Produzenten, Vermittler und Rezipienten*. Wiesbaden
- Kapner, Gerhardt* (1982): *Studien zur Kunstrezeption. Modelle für das Verhalten von Publikum im Massenzeitalter*. Köln
- Klein, Hans Joachim* (1997): *Kunstpublikum und Kunstrezeption*. In: Gerhards, Jürgen (Hg.): *Soziologie der Kunst. Produzenten, Vermittler und Rezipienten*. Wiesbaden
- Silbermann, Alphons* (1986): *„Empirische Kunstsoziologie“*. Stuttgart. Teubner Studienskripten

Internetquellen:

www.aec.at (dl. 25.04.2007)

http://www.galilean-library.org/images/david/van-gogh_soleils.jpg (dl: 29.04.2007)

Quelle zum Referat „David Rokeby: Transforming Mirrors“

Rokeby, David (1995): *Transforming Mirrors: Subjectivity and Control in Interactive Media*; in: Simon Penny (Hg.): *Critical issues in electronic media*, S. 133 – S. 158. New York

Quellenangabe zur Auswertung „Beobachtungen“

Atteslander, Peter (1993): *Methoden der empirischen Sozialforschung*, 7. Auflage oder höher, Berlin/New York

Fotocredit Titelseite

©ARS ELECTRONICA download unter: <http://www.aec.at/de/festival2007/press/index.asp>

10 ANHANG

10.1 Leitfaden KünstlerInneninterviews Deutsch - Englisch

- 1 Wie sind Sie zur Kunst gekommen?
Was hat Sie dazu bewegt, künstlerisch aktiv zu sein?
Why are you involved with interactive arts?
Was there any special occasion that pushed you into it?
- 2 Aus welchen Gründen haben sie sich für diese Ausdrucksform/dieses Medium entschieden?
Why did you choose interactive arts as form of expression / medium?
- 3 Was macht für sie den Reiz interaktiver Kunst aus?
What attracts you when you work with interactive art?
- 4 Denken Sie, dass Ihre Biographie Einfluss auf Ihre künstlerische Ausdrucksform hat?
Do you think that your biography has influence on your artistic form of expression?
- 5 Haben Sie künstlerische Vorbilder?
Do you have a role model concerning art?
- 6 Beschäftigen Sie sich mit klassischen Formen der Kunst (Malerei, Bildhauerei)?
Are you involved with classic art like painting or sculpture?
- 7 Würden Sie sich selbst eher als KünstlerIn der TechnikerIn / ErfinderIn sehen?
Do you think you are more artist or technician/inventor?
- 8 Sehen sie sich in der Tradition einer speziellen Form der Kunst?
Do you see yourself in any kind of tradition of a special art form?
- 9 Würden Sie sagen, dass Sie einer speziellen Szene angehören? wenn Ja - Welcher?
Do you belong to any scene or group - which one?
- 10 Inwieweit wirkt sich diese Szenenzugehörigkeit auf ihre künstlerische Arbeit aus?
Does this scene have influence on your work?
- 11 Wo haben Sie bisher von Ihnen geschaffene Werke ausgestellt?
Where did you exhibit your work so far?
- 12 Welche Bedeutung hat der Ort/Raum der Ausstellung auf die Wirkung ihres Werkes?
What is the impact of place/ room / space of the exhibition on your work/installation?
- 13 Gab es für Sie technische Hürden bei der Umsetzung des Werkes?
Did you have technical difficulties when you realized your installation?

- 14 Hatten Sie bei ihrer Installation Ideen, die Sie aufgrund technischer Barrieren nicht umsetzen konnten? Wenn ja, wie sind sie vorgegangen? (Idee fallen gelassen, adaptiert, Hilfe gesucht)
Did you have ideas that you could not realize because of technical issues? How did you cope? (change of plan, seek help with experts, abandon idea?)
- 15 Haben sie ein Idealbild der RezipientInnen im Kopf, wenn sie ihre Installation gestalten? Oder haben Sie eine spezielle Vorstellung davon, wie RezipientInnen auf Ihre Installation zugehen sollen?
Did you have an ideal recipient in mind when you built you installation? Do you want your recipient to step up to your installation in a certain way?
- 16 Welche Rolle spielt "Interaktion" bei Ihrer derzeitigen Installation?
How important is interaction with your installation?
- 17 Beobachten Sie Interaktionsversuche der RezipientInnen mit Ihrem Werk?
Do you observe recipients interacting with your work?
- 18 Haben Sie schon einmal beobachtet, dass jemand ihre Installation anders als von Ihnen gedacht verwendet hat? (Wenn ja - welche Schlüsse ziehen Sie daraus?)
Did you ever observe someone who used your installation in a different way as you thought he or she could or should - what do you think about it, has this an impact on your future work?
- 19 Weisen Sie Personen auf Interpretationsmöglichkeiten hin (durch Beschriftungen, Erklärungen)? Warum/ warum nicht?
Do you explain to people how they should interpret your work (why, why not)?

10.2 Interview-Leitfaden RezipientInnen

Einleitung:

Kurze Einleitung. Ich bin StudentIn der Kepler Universität Linz. In einem Forschungsprojekt beschäftigen wir uns mit Interaktiver Kunst. Dazu benötigen wir einige Interviews mit BesucherInnen der Ars Electronica. Möchten Sie mir ein paar Fragen beantworten?

- 1) *Allgemeines zur ARS ELECTRONICA:*
Wie oft waren Sie bereits auf der Ars Electronica oder sind Sie heute zum 1. Mal hier?
- 2) *Motivation:*
 - a) Wie wurden Sie auf die Ars Electronica aufmerksam?
 - b) Sind Sie in Begleitung hier oder allein?
- 3) *Einstellung zur Medien- und Technikentwicklung*
Sind Sie an technologischen Neuerungen und Computer interessiert?
- 4) *Begriff interaktive Kunst:*
 - a) Warum haben Sie sich entschlossen, das OK Offenes Kulturhaus Oberösterreich zu besuchen?

Hier im OK werden die Kategorien Hybride und Interaktive Kunst gezeigt.

- b) Was bedeutet für Sie interaktive Kunst?
 - c) Wann ist für Sie Kunst interaktiv?
- 5) *Kunstwahrnehmung:*
Worin besteht für Sie der Unterschied zwischen einem Besuch hier und dem in einem sog. „traditionellen“ Museum.

Konkret anhand einer bestimmten Arbeit

Arbeit vermerken, auf die sich das Interview bezieht!

- 6) *Gefühle und Erlebnisse bei der Betrachtung/ Partizipation von int. Kunstwerken*
 - a) Was, vermuten Sie, war die Aussage dieses Kunstwerkes?
 - b) Warum haben Sie aktiv teilgenommen /warum nicht?

Spontan entscheiden, ob gefragt wird:

- c) Wenn Sie nicht mitgemacht haben, haben Sie vielleicht nicht mitgemacht, weil Ihnen jemand zusieht?
 - d) Was haben Sie bei der Arbeit gemacht?
 - e) War es spielerisch, komplex, spannend, oder anderes?
 - f) Hat es Ihre Sichtweise verändert?
 - g) Hat es etwas ausgelöst?
 - h) Welche Sinne wurden angesprochen und inwieweit?
- 7) *Demographische Daten:*
 - a) Alter in Jahren (Antwortkategorien 11-20,21-30,31-40,41-50,51-60,61-70,71-...)
Nach dem Alter Fragen, oder bei Bedarf selber schätzen
 - b) In welcher Stadt/Ort wohnen Sie?
 - c) Welchen Beruf üben Sie aus?
 - d) Was ist ihr höchster Schulabschluss?
 - e) Geschlecht anmerken

Vielen Dank für das Gespräch.

10.3 Beobachtungsbogen

Beobachtung von Einzelpersonen:

Ort:

Beobachter:

Beobachtungstag:

Beobachtungsuhrzeit:

Kunstwerk:

Kameraeinsatz: ja nein

Besucherfrequenz:

Frequenz: stark / mittel / schwach

Single Besucher:

Kind:

Jugendlicher:

Erwachsener:

Senior:

Interesse:

(Bewusste Auseinandersetzung: stark mittel schwach)

Experimentierfreudig: stark mittel schwach

(Begeisterung/Gefallen: stark mittel schwach)

Verweildauer: _____ Minuten

(Notizen machen, da es schwer ist, mit stark, mittel, schwach zu erklären)

Partizipation:

Verwendung des Infomaterials: ja nein (Warum benutzt er es?)

Gespräch mit Künstler (falls anwesend): ja nein

Passiver Beobachter: ja nein

Aktive Anwendung: ja nein

Pionierleistung: ja nein

Nachahmer: ja nein

Fördert:

Zuschauer Einfluss: stark mittel schwach

Anregung durch Zuschauer: stark mittel schwach

Kreativitätsförderung durch Zuschauer: stark mittel schwach

Gespräche mit anderen Zuschauern: stark mittel schwach

Unterhaltungswert/Funfaktor: stark mittel schwach

Beobachtung von Gruppen:

Ort:

Beobachter:

Beobachtungstag:

Beobachtungsuhrzeit:

Kunstwerk:

Kameraeinsatz:

ja nein

Besuchersfrequenz:

Frequenz:

stark mittel schwach

Besuchergruppe:

Gruppengröße:

Kinder:

Jugendliche:

Erwachsene:

Senioren:

Interesse:

Bewusste Auseinandersetzung:

stark mittel schwach

Experimentierfreudig:

stark mittel schwach

Begeisterung/Gefallen:

stark mittel schwach

Verweildauer:

_____ Minuten

Partizipation:

Verwendung des Infomaterials:

ja nein

Gespräch mit Künstler (falls anwesend):

ja nein

Anteil passive Beobachter:

groß mittel klein

Anteil aktive Anwender:

groß mittel klein

Anteil Pionierleistung:

stark mittel schwach

Anteil Nachahmer:

stark mittel schwach

Zuschauer Einfluss:

stark mittel schwach

Anregung durch Zuschauer:

stark mittel schwach

Kreativitätsförderung durch Zuschauer:

stark mittel schwach

Gespräche mit anderen Zuschauern:

stark mittel schwach

Unterhaltungswert/Funfaktor:

stark mittel schwach

10.4 Leitfaden – Gruppendiskussion

Eröffnung

1. Einführung in das Thema
2. Erläuterung des Projekthintergrundes
3. Begrüßung und Vorstellung der Teilnehmer
4. Überleitung zum ersten Themenkomplex

Diskutanten erläutern

1. wie sie den Weg zur Auseinandersetzung mit interaktiver Kunst gefunden haben
2. die persönlichen Motive, sich mit interaktiver Kunst auseinander zu setzen

Allgemeines zu interaktiver Kunst und ihrer Rezeption

1. Worin sind die wesentlichen Unterschiede in der Rezeption zwischen klassischer und interaktiver Kunst zu sehen?
2. Welche Rolle kommt dabei dem Raum der Präsentation zu. Öffentlicher Raum versus Museen?
3. Wie wird die Bekanntheit interaktiver Kunst ganz generell in der Bevölkerung eingeschätzt?
4. Wie wird das Verständnis der RezipientInnen für interaktive Kunst und für die KünstlerInnen beurteilt?
5. Wie wird das Verhältnis/Verständnis der öffentlichen Hand für die interaktive Kunst beurteilt (Förderungsthema)?
6. Wie wird das Verhältnis/Verständnis der Wirtschaft für die interaktive Kunst beurteilt (Sponsoring)?
7. Überleitung zum nächsten Themenkomplex:
Wie viel technisches/künstlerisches Hintergrundwissen benötigt der/die RezipientIn?

Interaktive Kunst im Spannungsfeld zwischen Kunst, Technologie und Gesellschaft

1. Wird interaktive Kunst als Technikspielerei oder als Kunstform wahrgenommen?
2. Muss interaktive Kunst als interaktive Kunst etikettiert werden, um als Kunst wahrgenommen zu werden?
3. Will interaktive Kunst (respektive der/die KünstlerIn) einen Nutzen stiften?
4. Worin liegt ein möglicher Nutzen für die Gesellschaft?
5. Worin liegt ein denkbarer Nutzen für die Technik?

Maßnahmen zur Förderung der Rezeption

1. Werden Defizite geortet (Öffentlichkeitsarbeit, Werbung)?
2. Was kann unternommen werden, um die Bekanntheit, das Bewusstsein für die interaktive Kunst in den diversen Zielgruppen zu erhöhen?
3. Wie kann die Auseinandersetzung der Rezipienten mit interaktiver Kunst gefördert werden, ist dies überhaupt erwünscht? (Beschreibungen, Anleitungen, Führungen ...)

Schlussrunde

Zusammenfassung und kurzes Abschluss-Statement der DiskutantInnen

10.5 Semi-Delphi Fragen

1) Technologie und Innovation in der interaktiven Kunst

Ihrer bisherigen Erfahrung folgend, glauben Sie, dass die Besucher der Ars Electronica ein spezielles Verständnis von interaktiver Kunst haben? Welche Bedeutung wird in Linz Innovationen zugemessen, gibt es hier eine besondere Begeisterung für Neuheiten?

Wie beurteilen Sie in diesem Zusammenhang die Tatsache, dass ein Werk von Bernie Lubell in Linz an nur drei Tagen die gleiche Menge an user-generiertem Output (bedrucktes Papier) erzeugte wie bei einer 15-wöchigen Ausstellung in San Francisco?

2) Vermittlung von interaktiver Kunst

Bei der Ars Electronica ist es üblich, die Besucher und Besucherinnen mit Hilfe von so genannten Info-Trainern an die Werke heranzuführen um so ein besseres Verständnis der Installationen zu erreichen. Diesbezüglich konnten wir aus bisher durchgeführten Interviews und Diskussionen zwei sich gegenüberstehende Standpunkte ableiten:

Ein Museumsverantwortlicher sagte, dass gerade bei interaktiver Kunst eine intensivere persönliche Betreuung der Besucher notwendig ist.

Dahingegen äußerte eine Künstlerin, dass sie es bevorzugen würde, den Besuchern und Besucherinnen eine subjektive Erfahrung, ohne Anleitung, zu ermöglichen.

Sollte die Ars Electronica Ihrer Meinung nach einen starken Fokus auf die Vermittlung interaktiver Kunst legen? Fordern die Besucher und Besucherinnen diesen Service?

3) Wettbewerb und Auszeichnungen

In einer Gruppendiskussion wurde von einem Teilnehmer angesprochen, dass in der interaktiven Kunst ein gewisser ‚Zwang zum Neuen‘ (Innovationen technologischer oder kreativer Art) besteht. Welchen Einfluss hat Ihrer Meinung nach der Innovationsgehalt eines Kunstwerks auf den Bewertungsprozess der Jury?

Ein Großteil der Befragten unserer Onlinebefragung äußerten, dass es einen aktiven Benutzer braucht, um ein interaktives Kunstwerk zu komplettieren. Stellt es ein Problem dar, dass auf Interaktion angelegte Werke im Juryprozess anhand von Dokumentationen bewertet werden?

4) Zukünftige Entwicklung

Wohin wird sich die interaktive Kunst und die Art, wie diese präsentiert wird Ihrer Meinung nach in naher Zukunft entwickeln? Wird sich der Kontext in welcher interaktive Kunst präsentiert wird in gewisser Weise ändern?

10.6 Ergebnisfragebogen Onlinebefragung

Statistik zum Projekt "Onlinebefragung zur "Interaktiven Kunst""

30 Jan 2008 12:59

Legende

N:	Anzahl aller Fragebogenteilnehmer
n:	Anzahl der Personen, die die aktuelle Seite gesehen haben
sys-missing:	N-n
Spalte "weiß nicht/keine Angabe (missing)":	Die vom Administrator definierte Missing-Kategorie
Gesamt:	Anzahl der Personen, die das Item gesehen und bearbeitet haben. Also n abzüglich derjenigen, die das Item gesehen, aber nicht bearbeitet haben UND abzüglich derjenigen, die das Item aufgrund einer Item-Ausblendung nicht gesehen haben.
Mittelwert:	Mittelwert über gültige Angaben. Beispielsweise also von "stimme zu" bis "stimme nicht zu".
Missing:	Anzahl der Personen, die das Item gesehen, aber nicht bearbeitet haben.
Item ausgeblendet:	Anzahl der Personen, die das Item auf Grund einer Ausblendbedingung nicht gesehen haben.
prior utilities:	Teilnutzenwerte vor Paarvergleichsphase (nach Phase 2 und 3)
pair utilities:	Teilnutzenwerte nach Paarvergleichsphase (Phase 4)
final utilities:	Finale Teilnutzenwerte, gewichtet aus Merkmalsbewertung und Paarvergleichsphase (Phasen 2, 3 und 4)
calibrated utilities:	Die calibrated utilities entsprechen den final utilities, die gemäß den Ergebnissen der Kalibrierung gewichtet worden sind.
Bestimmtheitsmaß:	Bestimmtheitsmaß der Regression von Nutzenwerten und Kaufwahrscheinlichkeiten (r^2)

Frage: Wie groß ist Ihr Interesse für die folgenden Bereiche?

	sehr groß	eher groß	eher gering	sehr gering	Gesamt	Mittelwert	Missing*	
	(1)	(2)	(3)	(4)			A	B
bildende Kunst (Malerei, Bildhauerei etc.)	13.37 % (48)	30.92 % (111)	37.60 % (135)	18.11 % (65)	359	2.60	0	12
darstellende Kunst (Theater, Tanz etc.)	17.55 % (63)	35.93 % (129)	36.21 % (130)	10.31 % (37)	359	2.39	0	12
Musiktheater (Oper, Musical etc.)	17.09 % (61)	33.89 % (121)	33.33 % (119)	15.69 % (56)	357	2.48	0	14
klassische Musik	25.70 % (92)	30.45 % (109)	30.73 % (110)	13.13 % (47)	358	2.31	0	13
sog. "neue" Musik (Pop, Rock, Jazz etc.)	50.00 % (177)	32.49 % (115)	13.56 % (48)	3.95 % (14)	354	1.71	0	17
"Volkskunst" (Traditionspflege, etc.)	3.94 % (14)	20.28 % (72)	40.85 % (145)	34.93 % (124)	355	3.07	0	16
Kleinkunst, Kabarett etc.	18.77 % (67)	44.26 % (158)	25.21 % (90)	11.76 % (42)	357	2.30	0	14

N = 474 | n = 371 | sys-missing = 103 | * A = n/a B = ungültig (fehlend)

Frage: Wie groß schätzen Sie Ihr Wissen über Kunst in den folgenden Bereichen ein?

	sehr groß	eher groß	eher gering	sehr gering	Gesamt	Mittelwert	Missing*	
	(1)	(2)	(3)	(4)			A	B
bildende Kunst (Malerei, Bildhauerei etc.)	5.13 % (18)	13.96 % (49)	44.44 % (156)	36.47 % (128)	351	3.12	0	10
darstellende Kunst (Theater, Tanz etc.)	3.15 % (11)	16.33 % (57)	46.70 % (163)	33.81 % (118)	349	3.11	0	12

klassische Musik	13.47 % (47)	27.22 % (95)	36.68 % (128)	22.64 % (79)	349	2.68	0	12
sog. "neue" Musik (Pop, Rock, Jazz etc.)	21.49 % (75)	44.41 % (155)	25.50 % (89)	8.60 % (30)	349	2.21	0	12
"Volkskunst" (Traditionspflege, etc.)	3.44 % (12)	16.33 % (57)	38.40 % (134)	41.83 % (146)	349	3.19	0	12
Musiktheater (Oper, Musical etc.)	6.61 % (23)	24.71 % (86)	41.38 % (144)	27.30 % (95)	348	2.89	0	13
Kleinkunst, Kabarett	4.01 % (14)	26.36 % (92)	43.55 % (152)	26.07 % (91)	349	2.92	0	12
N = 474 n = 361 sys-missing = 113					* A = n/a B = ungültig (fehlend)			

Frage: Sind Sie selbst im Besitz von Werken der bildenden Kunst?

	Anzahl	Prozent	
Ja (1)	168	47.46 %	
Nein (2)	186	52.54 %	
GESAMT	354		
ungültig (fehlend)	7		
Mittelwert	1.53		
N = 474 n = 361 sys-missing = 113			

Frage: Wie groß schätzen Sie Ihr Interesse an technischen Entwicklungen und Neuerungen generell ein? Ist Ihr Technikinteresse insgesamt ...

	Anzahl	Prozent	
sehr groß (1)	120	34.29 %	
eher groß (2)	115	32.86 %	
eher gering (3)	99	28.29 %	
sehr gering (4)	16	4.57 %	
GESAMT	350		
ungültig (fehlend)	5		
Mittelwert	2.03		
N = 474 n = 355 sys-missing = 119			

Frage: Wie beziehungsweise wo informieren Sie sich über technische Entwicklungen und Neuerungen?

	häufig (1)	eher häufig (2)	eher selten (3)	selten (4)	Gesamt	Mittelwert	Missing*	
							A	B
Fachzeitschriften	19.38 % (44)	27.31 % (62)	43.61 % (99)	9.69 % (22)	227	2.44	0	8
Internet-Quellen generell	48.07 % (112)	40.77 % (95)	9.01 % (21)	2.15 % (5)	233	1.65	0	2
spezielle Foren und Newsgroups	17.33 % (39)	22.67 % (51)	33.33 % (75)	26.67 % (60)	225	2.69	0	10
Fernsehsendungen wie "Newton", "Nano" etc.	13.48 % (31)	22.17 % (51)	33.91 % (78)	30.43 % (70)	230	2.81	0	5
sonstiges	42.86 % (21)	22.45 % (11)	8.16 % (4)	26.53 % (13)	49	2.18	0	186
Ich informiere mich nicht.	3.23 % (3)	5.38 % (5)	10.75 % (10)	80.65 % (75)	93	3.69	0	142
N = 474 n = 235 sys-missing = 239					* A = n/a B = ungültig (fehlend)			

Frage: Können Sie sich etwas Konkretes unter dem Begriff „Interaktive Kunst“ vorstellen?

	Anzahl	Prozent	
ja (1)	181	51.86 %	
nein (2)	53	15.19 %	
ich weiß nicht so recht (3)	115	32.95 %	

GESAMT	349		
ungültig (fehlend)	5		
Mittelwert	1.81		
N = 474 n = 354 sys-missing = 120			

Frage: Bitte äußern Sie Ihre Meinung zu folgenden Aussagen über interaktive Kunst: (antworten Sie bitte auch, wenn Sie zu einer Aussage nur Vermutungen haben!)

	stimme zu (1)	stimme eher zu (2)	stimme eher nicht zu (3)	stimme nicht zu (4)	Gesamt	Mittelwert	Missing*	
							A	B
Bei interaktiver Kunst steht eher die Technik im Vordergrund und nicht die Kunst.	1.93 % (6)	24.44 % (76)	56.91 % (177)	16.72 % (52)	311	2.88	0	7
Bei interaktiver Kunst gefällt mir, dass man sich damit spielerisch auseinandersetzen kann.	29.87 % (92)	55.19 % (170)	10.71 % (33)	4.22 % (13)	308	1.89	0	10
KünstlerInnen geht es primär um die Umsetzung des Werkes, die Reaktion der RezipientInnen ist Ihnen egal.	6.17 % (19)	20.13 % (62)	41.88 % (129)	31.82 % (98)	308	2.99	0	10
Bei der interaktiven Kunst steht der Prozess im Vordergrund, nicht das Ergebnis.	24.84 % (76)	47.71 % (146)	20.59 % (63)	6.86 % (21)	306	2.09	0	12
Interaktive Kunst gehört nicht in ein Museum.	4.59 % (14)	12.46 % (38)	27.87 % (85)	55.08 % (168)	305	3.33	0	13
Interaktive Kunst und traditionelle Kunst unterscheiden sich im Kern eigentlich nicht.	12.50 % (38)	39.14 % (119)	31.25 % (95)	17.11 % (52)	304	2.53	0	14
Interaktive Kunst sollte provokant sein.	10.16 % (31)	36.72 % (112)	35.41 % (108)	17.70 % (54)	305	2.61	0	13
Interaktive Kunst sollte eher den Kopf als das Gefühl ansprechen.	4.28 % (13)	16.45 % (50)	49.67 % (151)	29.61 % (90)	304	3.05	0	14
Die Beteiligung an interaktiver Kunst erfordert Überwindung von der/dem Betrachter/in	13.16 % (40)	47.70 % (145)	27.30 % (83)	11.84 % (36)	304	2.38	0	14
Bei einem interaktiven Kunstwerk mitzumachen ist eher etwas für SelbstdarstellerInnen.	3.62 % (11)	25.33 % (77)	39.80 % (121)	31.25 % (95)	304	2.99	0	14
Ein interaktives Kunstwerk wird erst durch die aktive Teilnahme der RezipientInnen zum vollständigen Kunstwerk.	46.71 % (142)	38.82 % (118)	11.51 % (35)	2.96 % (9)	304	1.71	0	14
Interaktive Kunst ist eine gelungene Verbindung von Mensch und Technik.	28.38 % (86)	53.14 % (161)	12.54 % (38)	5.94 % (18)	303	1.96	0	15

N = 474 | n = 318 | sys-missing = 156

* A = n/a B = ungültig (fehlend)

Frage: Schätzen Sie bitte bei den folgenden Situationen das Ausmaß an "Interaktivität" zwischen einem "Werk" und Ihnen ein. Wie stark ist jeweils ein interaktives Element aus Ihrer Sicht gegeben?

	sehr groß (1)	eher groß (2)	eher gering (3)	sehr gering (4)	Gesamt	Mittelwert	Missing*	
							A	B
Sie besuchen eine Gemäldegalerie, betrachten ein Werk und machen sich Ihre Gedanken dazu.	5.76 % (17)	23.05 % (68)	40.00 % (118)	31.19 % (92)	295	2.97	0	6
Sie können bei einer Veranstaltung eine Art Hometrainer-Fahrrad besteigen und sich damit durch eine virtuelle Landschaft bewegen.	30.85 % (91)	44.41 % (131)	18.98 % (56)	5.76 % (17)	295	2.00	0	6

Sie können sich im Kunstmuseum in einen Raum begeben, der auf Ihre Bewegungen mit Licht und Ton reagiert.	59.86 % (176)	34.35 % (101)	4.08 % (12)	1.70 % (5)	294	1.48	0	7
Sie können im Internet gemeinsam mit anderen Usern an einem Prosatext schreiben.	27.74 % (81)	35.96 % (105)	24.32 % (71)	11.99 % (35)	292	2.21	0	9
N = 474 n = 301 sys-missing = 173					* A = n/a B = ungültig (fehlend)			

Frage: Haben Sie schon einmal eine Ausstellung / Veranstaltung besucht, wo interaktive Kunst eine Rolle gespielt hat?

	Anzahl	Prozent	
ja, mehrmals (1)	99	33.67 %	
ja, schon einmal (2)	87	29.59 %	
nein, noch nie (3)	108	36.73 %	
GESAMT	294		
ungültig (fehlend)	5		
Mittelwert	2.03		
N = 474 n = 299 sys-missing = 175			

Frage: Bestünde Ihrerseits ein grundsätzliches Interesse, eine derartige Ausstellung / Veranstaltung bei Gelegenheit zu besuchen?

	Anzahl	Prozent	
ja (1)	72	67.29 %	
nein (2)	7	6.54 %	
weiß nicht (3)	28	26.17 %	
GESAMT	107		
ungültig (fehlend)	1		
Mittelwert	1.59		
N = 474 n = 108 sys-missing = 366			

Frage: Wie könnte dazu beitragen, ein solches Interesse Ihrerseits im Falle des Falles in die Tat umsetzen?

Mehrfachnennungen sind möglich!

	Anzahl	Prozent	
interessante neue Angebote	40	57.14 %	
generell bessere Informationen	58	82.86 %	
einschlägige Arbeiten bekannter KünstlerInnen	15	21.43 %	
sonstiges ^{abc}	6	8.57 %	
N = 474 n = 70 sys-missing = 404			

Frage: Haben Sie schon einmal im Rahmen einer Ausstellung / Veranstaltung mit einem dort ausgestellten Kunstwerk aktiv interagiert?



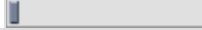
	Anzahl	Prozent	
ja (1)	134	47.18 %	
nein (2)	102	35.92 %	
weiß nicht (3)	48	16.90 %	
GESAMT	284		
ungültig (fehlend)	4		
Mittelwert	1.70		
N = 474 n = 288 sys-missing = 186			

Frage: Sind Sie dabei mit dem Ausmaß der eingesetzten Technik zu Rande gekommen?


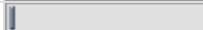

	Anzahl	Prozent	
ja (1)	113	86.92 %	
nein (2)	17	13.08 %	

GESAMT	130		
ungültig (fehlend)	1		
Mittelwert	1.13		
N = 474 n = 131 sys-missing = 343			

Frage: Hat es Sie beeinflusst, dass Ihnen währenddessen zugesehen wurde?

	Anzahl	Prozent	
ja (1)	57	43.51 %	
nein (2)	64	48.85 %	
Es hat niemand zugesehen. (3)	10	7.63 %	
GESAMT	131		
ungültig (fehlend)	0		
Mittelwert	1.64		
N = 474 n = 131 sys-missing = 343			



Frage: Hat Ihnen die Interaktion mit dem Kunstwerk Spaß gemacht?

	Anzahl	Prozent	
ja (1)	102	77.86 %	
nein (2)	7	5.34 %	
weiß nicht (3)	22	16.79 %	
GESAMT	131		
ungültig (fehlend)	0		
Mittelwert	1.39		
N = 474 n = 131 sys-missing = 343			

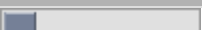
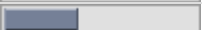
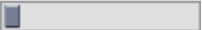
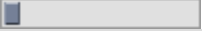

Frage: Gab es bestimmte Gründe, warum Sie nicht mit dem Kunstwerk interagiert haben?

	Anzahl	Prozent	
Ich hatte keine Zeit.	10	10.20 %	
Ich wollte wegen den ZuseherInnen nicht.	7	7.14 %	
Ich wusste nicht damit umzugehen.	12	12.24 %	
Mich hat das Kunstwerk nicht interessiert.	11	11.22 %	
Ich war bisher noch auf keiner derartigen Ausstellung / Veranstaltung.	56	57.14 %	
sonstiges 	6	6.12 %	
N = 474 n = 98 sys-missing = 376			

Frage: Sie sind:

	Anzahl	Prozent	
weiblich (1)	135	48.74 %	
männlich (2)	142	51.26 %	
GESAMT	277		
ungültig (fehlend)	4		
Mittelwert	1.51		
N = 474 n = 281 sys-missing = 193			

Frage: Wie würden Sie ihren Wohnort im Bereich "Stadt vs. Land" einschätzen?

	Anzahl	Prozent	
Großstadt (1)	51	18.68 %	
Stadt (2)	110	40.29 %	
Kleinstadt (5)	28	10.26 %	
Stadtumland (3)	30	10.99 %	
ländlicher Raum (4)	54	19.78 %	
GESAMT	273		
ungültig (fehlend)	4		
Mittelwert	2.63		
N = 474 n = 277 sys-missing = 197			

Frage: Nennen Sie uns bitte Ihre schulische Ausbildung (abgeschlossen oder zumindest begonnen)!

Bitte geben Sie bei einer zumindest begonnenen Ausbildung im Textfeld auch die Fachrichtung dieser Ausbildung an!

	abge- schlossen	zumind. begonnen	Gesamt	Mittelwert	Missing*	
	(1)	(2)			A	B
Pflichtschule	100.00 % (172)	0.00 % (0)	172	1.00	0	99
Lehre (als) <input type="text"/>	90.91 % (20)	9.09 % (2)	22	1.09	0	249
Fachschule, BMS (für) <input type="text"/>	96.64 % (259)	3.36 % (9)	268	0.03	0	3
Mittlere Reife	90.63 % (29)	9.38 % (3)	32	1.09	0	239
AHS, Gymnasium (Typ, Zweig) <input type="text"/>	93.97 % (109)	6.03 % (7)	116	1.06	0	155
BHS (für) <input type="text"/>	95.38 % (62)	4.62 % (3)	65	1.05	0	206
Abitur, Matura	97.55 % (199)	2.45 % (5)	204	1.02	0	67
Akademie, Kolleg etc. (Studienrichtung) <input type="text"/>	65.52 % (19)	34.48 % (10)	29	1.34	0	242
Uni, Fachhochschule (Studienrichtung) <input type="text"/>	32.91 % (78)	67.09 % (159)	237	1.67	0	34
N = 474 n = 271 sys-missing = 203			* A = n/a B = ungültig (fehlend)			

Frage: Sind Sie derzeit erwerbstätig?

	Anzahl	Prozent	
ja (Erwerbstätigkeit ab 20h) (1)	99	37.36 %	
nein (nicht erwerbstätig bzw. erwerbstätig bis zu 20h) (2)	166	62.64 %	
GESAMT	265		
ungültig (fehlend)	6		
Mittelwert		1.63	
N = 474 n = 271 sys-missing = 203			

Frage: Was machen Sie derzeit beruflich?

Bitte wählen Sie aus dem drop-down-Menü! (auch bei Teilzeit ab 20 Stunden Beruf)

	Anzahl	Prozent	
Arbeiter/in (1)	8	8.08 %	
Lehrling (7)	0	0.00 %	
Angestellte/r o. BeamtIn (2)	63	63.64 %	
leitende/r Angestellte/r o. BeamtIn (3)	13	13.13 %	
Selbstständig, Freier Beruf (auch mithelf.) (4)	14	14.14 %	
LandwirtIn (auch mithelfend) (5)	1	1.01 %	
Sonstiges (8) <input type="text"/>	0	0.00 %	
GESAMT	99		
ungültig (fehlend)	0		
Mittelwert		2.36	
N = 474 n = 99 sys-missing = 375			

Frage: Wie ist Ihre soziale Stellung derzeit?

Wählen Sie bitte aus dem drop-down-Menü! (bei Teilzeitbeschäftigung unter 20 Stunden bitte ebenfalls hier antworten) Nennen Sie im Falle des Falles auch Ihre letzte berufliche Tätigkeit mit 20 h oder mehr!

	Anzahl	Prozent
--	--------	---------

in Ausbildung (Schule, Studium) (1)	160	96.97 %	
in Karenz (2)	1	0.61 %	
Arbeitslosigkeit (3)	1	0.61 %	
in Pension (4)	1	0.61 %	
vorwiegend Hausmann/Hausfrau (6)	2	1.21 %	
Sonstiges (5)	0	0.00 %	
GESAMT	165		
ungültig (fehlend)	0		
Mittelwert	1.10		
N = 474 n = 165 sys-missing = 309			

Frage: Was haben Sie zuletzt beruflich gemacht?

	Anzahl	Prozent	
Arbeiter/in (3)	16	12.40 %	
Angestellte/r (4)	56	43.41 %	
leitende/r Angestellter (5)	0	0.00 %	
Selbstständig/Freier Beruf (6)	11	8.53 %	
Landwirt/in (7)	0	0.00 %	
Sonstiges (8)	46	35.66 %	
GESAMT	129		
ungültig (fehlend)	36		
Mittelwert	5.47		
N = 474 n = 165 sys-missing = 309			

Frage: Haben Sie derzeit (oder früher) professionell mit Kunst zu tun?

	Anzahl	Prozent	
ja, hauptberuflich (1)	80	30.19 %	
ja, nebenberuflich (3)	42	15.85 %	
nein (2)	143	53.96 %	
GESAMT	265		
ungültig (fehlend)	5		
Mittelwert	1.86		
N = 474 n = 270 sys-missing = 204			

Frage: Ihr Familienstand:

	Anzahl	Prozent	
ledig (1)	171	64.77 %	
in einer Lebensgemeinschaft lebend (2)	58	21.97 %	
verheiratet (3)	31	11.74 %	
geschieden (4)	2	0.76 %	
verwitwet (5)	2	0.76 %	
GESAMT	264		
ungültig (fehlend)	6		
Mittelwert	1.51		
N = 474 n = 270 sys-missing = 204			

Frage: Wie sind Sie auf diesen Fragebogen aufmerksam geworden?

	Anzahl	Prozent	
Mailverteiler/ Mailingliste (1)	149	56.02 %	
Homepage - Hinweis (2)	47	17.67 %	
KollegInnen (3)	18	6.77 %	
FreundInnen und Bekannte (4)	14	5.26 %	
sonstiges (5)	38	14.29 %	
GESAMT	266		
ungültig (fehlend)	4		
Mittelwert	2.04		

N = 474 | n = 270 | sys-missing = 204

10.7 Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Pionierleistung (in %)	66
Abbildung 2: Nachahmung (in %).....	67
Abbildung 3: Aktive AnwenderInnen (in %)	68
Abbildung 4: Passive BeobachterInnen (in %)	69
Abbildung 5: Altersverteilung innerhalb der Geschlechter (in %).....	75
Abbildung 6: Höchste Schulabschlüsse innerhalb der Geschlechter (in %).....	76
Abbildung 7: Gründe für Kunstinteresse (in %)	77
Abbildung 8: Grad des Technikinteresses (in %).....	78
Abbildung 9: Definition Interaktiver Kunst nach Alter.....	81
Abbildung 10: Bewertung nach Berufsgruppen	88
Abbildung 11: Technisches Interess der Online-Befragten.....	125
Abbildung 12: Besitz von Kunstwerken	126
Abbildung 13: Vorstellung von interaktiver Kunst	126
Abbildung 14: Ausstellungsbesuche der Online-Befragten.....	129
Abbildung 15: Orte der Ausstellungsbesuche.....	130
Abbildung 16: Bisherige Interaktionen der Online-Befragten mit Kunstwerken	130
Abbildung 17: Modell „Wissen über bildende Kunst“	141
Abbildung 18: Modell „Wissen über darstellende Kunst“	142

10.8 Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Die Verteilung Geschlecht und Besuchsform (Gruppen oder Single) (absolut)	62
Tabelle 2: Die Verteilung Alter und Geschlecht (absolut und in %).....	62
Tabelle 3: Alter der befragten Personen in der Geschlechterverteilung.....	75
Tabelle 4: Berufe der befragten Personen in der Geschlechterverteilung.....	76
Tabelle 5: Grad des Technikinteresses in der Geschlechterverteilung	78
Tabelle 6: Bedeutung von Interaktiver Kunst in der Geschlechterverteilung	79
Tabelle 7: Definition von Interaktiver Kunst (in %)	80
Tabelle 8: Korrelation Geschlecht mit Bewertung.....	89
Tabelle 9: Verteilung des Alters bei den Online-Befragten (absolut und in %).....	117
Tabelle 10: Familienstand der Online-Befragten (absolut und in %).....	117
Tabelle 11: Verteilung der TeilnehmerInnen auf die einzelnen Bundesländer	118
Tabelle 12: Zuordnung zu Stadt bzw. Land.....	119
Tabelle 13: Lehr-Ausbildungen der Online-Befragten.....	119
Tabelle 14: Fachhochschul-Ausbildungen der Online-Befragten	120
Tabelle 15: AHS-Ausbildungen der Online-Befragten	120
Tabelle 16: BHS-Ausbildungen der Online-Befragten	121
Tabelle 17: Kolleg-Ausbildungen der Online-Befragten.....	121
Tabelle 18: Universitäre Ausbildungen der Online-Befragten	121
Tabelle 19: Stellung im Wirtschaftsprozess.....	122
Tabelle 20: Erwerbstätigkeit der Online-Befragten	122
Tabelle 21: Nicht-Erwerbstätigkeit der Online-Befragten	122
Tabelle 22: Letzte Beschäftigungsform	123
Tabelle 23: Universitäre Ausbildungen der Online-Befragten	123
Tabelle 24: Interesse der Online-Befragten an Kunstsparten	124
Tabelle 25: Wissen der Online-Befragten über Kunstsparten.....	124
Tabelle 26: Informationsquellen	125
Tabelle 27: Aussagen zu Interaktiver Kunst.....	127
Tabelle 28: Universitäre Ausbildungen der Online-Befragten	128
Tabelle 29: Interesse an Technik – Vorstellung interaktive Kunst:.....	133
Tabelle 30: Interesse an Technik – Ausmaß an Technik:.....	133
Tabelle 31: Wohnort – Vorstellung interaktiver Kunst.....	133
Tabelle 32: Kommunalitäten und Faktorladungen (Varimax rotiert).....	136