

**Claudia Schnugg**

Senior Researcher und Curator  
am Ars Electronica Futurelab  
Ars Electronica Linz  
claudia.schnugg@aec.at

## Impulse durch Kunst in Forschung und Wirtschaft

Zum Ars Electronica Residency Network: Interaktion mit KünstlerInnen in Unternehmen und Forschung

Kunst im Unternehmen, künstlerische Interventionen, Kollaborationen mit KünstlerInnen, Kunst um Innovation und Kreativität zu stärken: Um Ziele der Innovation, Kreativitätsförderung und Entwicklungen im Unternehmen zu erreichen, werden vermehrt die Kunst oder die Kreativwirtschaft zu Rate gezogen. Eine Möglichkeit der Gestaltung derartiger Interaktionen ist die direkte Einbindung von KünstlerInnen in Organisationsbereichen oder spezifischen Projekten. Am Beispiel des Ars Electronica Residency Networks zeigt dieser Beitrag, wie KünstlerInnen in Forschungs- und Entwicklungsprozesse eingebunden werden können, wie dabei der Grundstein für Innovation gelegt werden kann und welche weiteren vielfältigen Ziele erreicht werden können.

### Woher kommt die Zusammenarbeit mit der Kunst?

Schon seit mittlerweile einigen Jahren wird in der Politik auf das Pferd Kreativität gesetzt, um eine treibende Kraft in der Entwicklung von Innovationen und kreativen Prozessen auszumachen. Ähnlich lange beschäftigt sich die Managementforschung mit Kreativität und Innovation, Kreativprozessen, der Relevanz von Ästhetik und vor allem der Stellung von Kunst und KünstlerInnen in diesen Prozessen. Dass künstlerische Prozesse und Interventionen einen Mehrwert in Wirtschafts- und Forschungsorganisationen bringen können, darüber scheint eine gewisse Einigkeit zu bestehen. Insbesondere die neuen Perspektiven, differenzierten Herangehensweisen, Imaginationsprozesse und der daraus entstehende interessante Input für Forschung und Technologie werden daher nun immer weiter in den Vordergrund gestellt. Seit längerem wird in Ausbildungen eine Integration von Kunst in die naturwissenschaftlichen und technischen Fächer beworben. Ähnlich dazu unterstützt die EU Kollaborationen zwischen Wissenschaft, Technologie und Kunst durch das Einbinden von „Artists in Residence“, „embedded Artists“, künstlerische Interventionen oder langfristigen Kunst-

Wissenschaftskooperationen im Rahmen des STARTS Programms. Dieser lobenswerte Ansatz ist jedoch mit vielen Fragezeichen behaftet, da es bisher nur kleinere Gruppen von WissenschaftlerInnen und PraktikerInnen gibt, die damit Erfahrung gesammelt haben, ihr Wissen mit Leuten unterschiedlichen akademischen, politischen und praktischen Hintergrunds teilen können und beim Aufbau derartiger Projekte mithelfen können.

### Das Ars Electronica Residency Network

Die Ars Electronica ist eine Organisation, die sich auf mehreren Ebenen inhaltlich und auch vermittlungstechnisch mit den drei Säulen Kunst, Technologie & Forschung und der Gesellschaft auseinandersetzt. Diese Auseinandersetzung zielt auf die Integration dieser drei Säulen, um Inhalte, Themen und Problemstellungen weiterzutreiben, aufzuarbeiten sowie einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Dabei wird v.a. Medienkunst als Plattform genutzt um dem kulturellen und dem edukativen Auftrag nachzukommen und gleichzeitig eine Basis für wissenschaftliche und technologische Entwicklungen zu bieten. Dabei hat insbesondere das personell transdisziplinär aufgestellte Ars Electronica Futurelab eine lange Tradition zur Arbeit im Bereich der Forschung und Entwicklung mit externen Gästen, die sowohl aus dem Kunst- wie auch aus dem Forschungsbereich kommen.

#### Medienkunst

Die Definition von Medienkunst ist ein schwieriges Unterfangen, da von Grund auf jedes Material, das zur Kreation von Kunstwerken verwendet wird, als Medium betrachtet werden kann. Deshalb wird unter Medienkunst vor allem jene Kunst verstanden, bei der sich KünstlerInnen mit neuen Technologien und deren Möglichkeiten in der Anwendung auseinandersetzen verstanden. Darunter können sowohl die Nutzung und Integration der technologischen Geräte in die Kunst fallen wie auch der abstrakten Prozesse wie Programmiersprachen, die dann einen bestimmten Output liefern.

Aus dieser Tätigkeit des Futurelabs hat sich das Ars Electronica Residency Network entwickelt, in dem unterschiedliche Programme zur Förderung von künstlerischen Residencies in industrieller und wissenschaftlicher F&E mit Unterstützung des Ars Electronica Teams umgesetzt werden. Bei diesen Residencies handelt es sich meist um KünstlerInnen aus dem Bereich der Medienkunst, die ExpertInnen auf ihrem Gebiet (z.B. Inhalt, Ästhetik, soziale Fragestellungen, Technologie, Software) sind und eine gewisse Zeit in F&E Abteilungen, wissenschaftlichen Instituten und am Ars Electronica Futurelab verbringen, um gemeinsam ein Projekt zu entwickeln.

Im Gegensatz zu herkömmlichen Residencyprogrammen für KünstlerInnen, wo oft einfach nur ein Raum und Zugang zu bestimmten Ressourcen ermöglicht wird, soll hier gezielt die Kunst-Wissenschaftskollaboration gefördert werden. Dazu ist es nicht nur notwendig, die richtigen KünstlerInnen mit einem bestimmten Erfahrungsschatz oder Vorwissen für ein Innovationsvorhaben zu finden, um dieses umzusetzen, sondern werden auch das aktive Fördern von Kollaboration und Austausch, gegenseitige Akzeptanz und unterschiedlich intensives Mentoring der Projekte benötigt.

## Kollaboration zwischen KünstlerInnen, ForscherInnen und Unternehmen

*„Kreativität und Innovation entstehen nicht aus einfacher Anwesenheit. Erst intensiver Austausch und Zusammenarbeit machen das Entstehen von Neuem möglich.“*

Die Gestaltung der Residencies als intensiver Austauschprozess, Zusammenarbeit mit einem Mentoring ist notwendig, da Innovation und Neues nicht einfach nur durch die Anwesenheit

von KünstlerInnen im Unternehmen bzw. in der Forschungseinrichtung erreicht werden kann.

Interessant ist, dass hier nicht einfach „nur“ transdisziplinäre Teams für Innovationsentwicklung oder Projektentwicklung zusammengestellt werden, sondern dass außergewöhnliche Räume und Zeiten geschaffen werden, die Experimentieren und das Ausloten von Neuem erlauben.

### i Agent Unicorn

Im Rahmen des EU Projekts Sparks wurden drei künstlerische Projekte an der Schnittstelle von Kunst, Wissenschaft und neuen Technologien verwirklicht. Ziel dieser Projekte war es, für die Gesellschaft relevante Zukunftsvisionen von Technologien im Bereich Medizin und Gesundheit zu erarbeiten.

#### **Agent Unicorn: Anouk Wipprecht und das Ars Electronica Futurelab**

Die in Kalifornien lebende holländische Fashion-Tech Künstlerin Anouk Wipprecht setzt in ihren Arbeiten auf die expressive Kraft der Kunst und nutzt neue Technologien wie Sensoren, Tiefenkameras, 3D-Druck und Machine Learning dafür Emotionszustände wie Stress, Angst, Druck, aber auch Einladung an ein Gegenüber zur Unterhaltung durch die Kleidung ausdrücken zu können. Für „Agent Unicorn“ hat sie gemeinsam mit dem Futurelab und WissenschaftlerInnen aus dem Bereich der Neurologie, Biofeedback und PsychotherapeutInnen ein Projekt zur Unterstützung der Therapie von Kindern am Autismusspektrum, v.a. Kindern mit ADHS, entwickelt. In einem kollaborativen Prozess konnten die WissenschaftlerInnen, TherapeutInnen, aber auch betroffene Personen selbst ihre Erfahrungen einbringen und so die Entwicklung der Anwendungsidee der Künstlerin gemeinsam weiter entwickeln. Mittlerweile gibt es Anfragen aus dem neurowissenschaftlichen Feld zur Nutzung des Devices für weitere Forschungen, Interesse des Einsatzes für Therapiesituationen wie auch Interesse von Eltern betroffener Kinder, um neue Möglichkeiten zur Interaktion zu finden. Das Projekt soll noch im Herbst 2016 als Instructable als Open Source Projekt für alle Interessierten und Betroffenen verfügbar sein.

KünstlerInnen können aufgrund ihres Zugangs zur Technologie, Ästhetik (u.a. Erfahrungsgestaltung), Anwendungsfragestellungen, Software, soziale Fragestellungen oder ihres künstlerischen Hintergrunds neue Felder öffnen und richtungsweisende Ideen einbringen. Beispiele können für konkrete Anwendungen sind u.a. bei Unternehmen zu finden, die MedienkünstlerInnen einladen, um mit deren neuen Technologien (z.B. neue Roboter, interaktive Medienwände) zu experimentieren. Weitere Beispiele sind

KünstlerInnen und WissenschaftlerInnen, die sich zu einer gemeinsamen Forschungsfrage treffen, um so durch das Aufeinandertreffen ihrer unterschiedlichen Perspektiven Innovationen zu entwickeln. Darüber hinaus können Residencyprojekte auch helfen, weitere Stakeholder in den F&E Prozess einzubinden, um zukunftsweisende Projekte zu entwickeln. Somit können diese Residencies auch ideale Möglichkeiten sein, um sich dem Ansatz von Responsible Research & Innovation zu nähern.

## ! Was ist für eigene Vorhaben zu beachten?

Interessierte Unternehmen stehen oft vor einer Reihe von Herausforderungen, wenn es um die Einbindung von Kunst und künstlerischen Prozessen im Unternehmen geht. Oft gestellte Fragen liegen auf der Hand: Warum wird in etwas scheinbar rein Ästhetisches investiert, wenn sonst gespart werden muss? Warum sollten künstlerische Prozesse oder KünstlerInnen bei fachlichen Themen weiterhelfen oder gar Input für die F&E-Abteilung liefern? Antworten darauf sind oft nicht einfach zu treffen oder gar generalisierend zu formulieren. Jedoch hilft es, zuerst die konkreten Ziele herunterzubrechen und die Ebenen des geplanten Wirkens so greifbar zu machen (sei es zur Personalentwicklung, Organisationsentwicklung, Teamentwicklung oder Innovationsförderung).

### **Wichtige Aspekte bei Interventionen, wenn KünstlerInnen ins Unternehmen geholt werden:**

Damit aktiv gemeinsame Entwicklungen mit KünstlerInnen entstehen können, ist natürlich ein affirmatives Umfeld von Vorteil, jedoch ist das nicht die einzige Voraussetzung. Wenn z.B. KünstlerInnen in F&E sind u.a. folgende Fragen zu beantworten:

- Soll die Person sich mit einem bestimmten Projekt oder einer Technologie befassen?
- Gibt es interessante Felder oder Zielgruppen oder ist eher eine Perspektivenerweiterung gewünscht?
- Gibt es wissenschaftliche oder auch projektintern wichtige AnsprechpartnerInnen?
- Ist ein/e Projektmentorin und VermittlerIn zwischen den Feldern notwendig?
- Wie lassen sich Umfeld und gegenseitiges Kennenlernen (auf wissenschaftlicher, technologischer und inhaltlicher Ebene) ermöglichen?

### **Informationen zur Autorin**

Dr.<sup>in</sup> Claudia Schnugg hat am Institut für Organisation und Globale Managementstudien der JKU Linz und an der Kunstuniversität Linz über Kunstprojekte in Unternehmen promoviert. Nach ihrer Position als Assistenzprofessorin an der JKU und ihrem Aufenthalt als Visiting Researcher am Department for Management, Politics & Philosophy der Copenhagen Business School hat sie eine Position als Senior Researcher für Artscience Kollaboration und Senior Curator des Ars Electronica Residency Networks am Ars Electronica Futurelab in Linz übernommen. Darüber hinaus ist Claudia Schnugg als Mitbegründerin im Executive Board des Corporate Bodies Film Festivals.