

HARTMANN, Gabriele

## **Zwischen Kunst und Unternehmenssoftware – Medienkunst als Innovationspool**

Publiziert auf netzspannung.org:  
<http://netzspannung.org/positions/digital-transformations>  
02. Dezember 2004

Erstveröffentlichung: FLEISCHMANN, Monika; REINHARD, Ulrike (Hrsg.):  
Digitale Transformationen. Medienkunst als Schnittstelle von Kunst,  
Wissenschaft, Wirtschaft und Gesellschaft. Heidelberg: whois verlags-  
und vertriebsgesellschaft, 2004.



**Fraunhofer** Institut  
Medienkommunikation

The Exploratory Media Lab  
**MARS** Media Arts & Research Studies

**who/IS**

## **GABRIELE HARTMANN**

### **ZWISCHEN KUNST UND UNTERNEHMENSSOFTWARE – MEDIENKUNST ALS INNOVATIONSPPOOL**

#### **»Don't imitate – innovate«**

Nicht nur die Werbung hat in dem Thema »Innovation« den Schlüssel erkannt, der die Tür zu neuen Kunden und Märkten öffnet. Um neue Produkte und Technologien zu schaffen, wird der Zugang zu Innovationsquellen zunehmend bedeutender. Wo sind diese Innovationsquellen, diese Ideenpools? Ideen entstehen dort, wo man spielerischen Gedanken ihren Lauf lässt und alltägliche Wege verlässt. Und dies findet längst nicht mehr nur in den Forschungslabors der Unternehmen und in Universitäten statt. Innovation bedarf aller gesellschaftlichen Kräfte; es ist kein linearer Vorgang, sondern ein Prozess. Viele Entwicklungen werden durch Akteure mit unterschiedlichen Ansätzen angestoßen. Interdisziplinäre Zusammenarbeit ist eine der besten Voraussetzungen für Innovation.

Die Interaktion zwischen Gesellschaft und Unternehmen reduziert sich nicht mehr nur allein auf das Verhältnis Käufer:Verkäufer. Dies macht den Dialog mit allen Marktteilnehmern zu einem wichtigen Bestandteil jeder geschäftlichen Weiterentwicklung, will ein Unternehmen die Wünsche und Bedürfnisse seiner Kunden verstehen. Dieses Miteinander bietet Vorteile für alle: Die Wirtschaft lernt, aus den kreativen Ansätzen des »nichtkommerziellen« Sektors neu auf die Herausforderungen unserer Zeit zu reagieren. Im Gegenzug können viele Organisationen erst durch die Unterstützung der Wirtschaft, nicht nur in finanzieller Hinsicht, ihre kreativen Kräfte entfalten und umsetzen.

Ob globale Organisationen oder lokale Initiativen: Für SAP ist Innovation keine Einzeldisziplin, sondern bringt ein Unternehmen und die Gesellschaft nur dann voran, wenn es als eine Teamaufgabe verstanden wird.

#### **Eintrittskarte oder Idee?**

Die technologische Weiterentwicklung hat den Begriff der Innovation radikalisiert. Im Zusammenwirken mit der Globalisierung erleben wir eine der großen Umbruchphasen der Neuzeit: Ideen erhalten eine eigene Dynamik und Wissensmonopole werden aufgebrochen. Alle Bereiche der Gesellschaft erfahren eine Umgestaltung. Daher sind alle Kräfte einer Gesellschaft aufgerufen, ihre Expertise, ihre Visionen einzubringen. Den Künsten kommt in dieser Auseinandersetzung eine besondere Rolle zu. Unsere Partnerschaft mit dem international renommierten Ars Electronica Festival in Linz ist ein Beispiel für die Verbindung

von Kunst, Technologie und Gesellschaft – für SAP eine herausragende Möglichkeit, die Erfahrungen als technologiestarkes, globales Unternehmen mit einzubringen. Die Partnerschaft der SAP mit Ars Electronica will mehr sein als nur eine weitere »Sponsoringvereinbarung« zwischen einem Unternehmen und einer Kulturinstitution. Gemeinsam arbeiten beide Partner an einem neuen Kooperationsmodell zwischen Kunst, Technologie und Gesellschaft. Denn vor allem die neuen Technologien sind ein natürliches Bindeglied zwischen SAP und der Medienkunst. Die Kooperation erstreckt sich von Medienkunst-Präsentationen auf Veranstaltungen der SAP über neuartige Visualisierungen von Informationen bis hin zu gemeinsamen Forschungsprojekten und innovativen gesellschaftlichen Initiativen. Die nachfolgenden Beispiele zeigen die Bandbreite der Projekte auf, die bislang gemeinsam realisiert wurden.

### **Erste Begegnungen**

Auf der SAP-Anwenderkonferenz SAPPHIRE im September 2002 in Lissabon wurde die Kooperation erstmals Mitarbeitern, Kunden und Journalisten präsentiert: Mehr als 8000 Personen ließen sich von der interaktiven Installation »Body Movies« des Künstlers Rafael Lozano-Hemmer begeistern. Eine eigens gestaltete »Media Art Lounge« stellte Objekte der Ars Electronica Ausstellung »Print-on-Screen« vor. Eine erste Möglichkeit für alle Teilnehmer, sich auf eine ungewöhnliche Begegnung mit vertrauten Technologien einzulassen. Diese stellen dabei ein natürliches Bindeglied zwischen der SAP und der Medienkunst dar.

### **Jahresringe und Aktienkurse**

Die New Yorker Medienkünstler Golan Levin und Zachary Liebermann haben die Aktienkurse des Unternehmens seit dem Börsengang 1987, den Nachrichten des jeweiligen Tages visuell gegenübergestellt. Die verwendete Metapher der »Jahresringe« und die Kombination der SAP-Börsenkurse mit den täglichen Presseschlagzeilen seit 1988 eröffnen einen völlig neuen Zugang zu den uns vertrauten Darstellungen von Kurswerten. Diese Visualisierung zielt nicht darauf ab, die Börsenkurse von SAP zu erklären, sondern ermöglicht vielmehr dem Betrachter, interaktiv mit den Daten zu agieren, sich näher mit den Zusammenhängen zu befassen und daraus eigene Schlüsse zu ziehen.

### **Making Innovation Happen**

In Verbindung mit dem ersten gedruckten SAP Innovationsbericht 2003 »SAP Makes Innovation Happen« schuf das Ars Electronica Futurelab eine virtuelle und

interaktive Version des Reports. Dieses einzigartige elektronische Buch ist eine neue Verbindung zwischen Information und digitalen Daten: Durch eine Videokamera werden die Bewegungen des Betrachters in elektronische Anweisungen umgesetzt. So kann durch eine Armbewegung eine Seite auf dem Bildschirm vor- oder zurückgeblättert werden.

### **Le Grand Bleu**

Eine ständige Plattform hat die Kooperation zwischen Ars Electronica und SAP durch die neue Geschäftsstelle und Hauptstadtrepräsentanz des Unternehmens in Berlin erhalten. Wie bereits bei der Online-Version des Geschäftsberichtes, haben die Künstler Levin und Liebermann die Installation »The Hidden World of Noise and Voice« entwickelt, die aus einem Gebäude ein interaktives Kunstwerk macht. Die an der gläsernen Außenfassade angebrachten Mikrophone nehmen die Töne ihrer Umwelt auf und wandeln sie in 3D-Grafiken um, die in Form, Farbe und Bewegung der Tonlage oder Intensität des Lauten entsprechen. Die so entstandenen Grafiken bewegen sich dann durch das Gebäude. Doch nicht nur die vorbeifahrenden Straßenbahnen oder Autos werden so zu »Künstlern« – auch Passanten können die Mikrophone nutzen, um digitale »Blobs« zu gestalten.

Für eine weitere Interaktion sorgt eine unauffällige Metallplatte, die an der Seite des Haupteingangs angebracht ist: Passanten können hier ihre Hände auf die markierten Flächen legen. Eine Sensorik nimmt den Pulsschlag auf und in kürzester Zeit »pulsieren« Projektionen im gesamten Gebäude im Herzschlag des Betrachters – eine individuelle persönliche Lichtinszenierung bei Nacht.

### **Digital Communities**

Im Rahmen des Prix Ars Electronica haben SAP und Ars Electronica 2004 die neue Kategorie »Digital Communities« ins Leben gerufen. Dieser Preis will den Prozess der sozialen Innovation durch neue Technologien fördern. SAP möchte damit diejenigen Initiativen und Organisationen auszeichnen, die Technologien kreativ einsetzen, um das gesellschaftliche Miteinander zu fördern und Menschen näher zu bringen, insbesondere durch Zugang zu Informationen. Die Preisverleihung fand im Juni 2004 anlässlich des ersten Global Compact Leaders Summit in New York statt. Ausgezeichnet wurde das Web-Lexikon »Wikipedia« sowie eine Website aus Uganda »The World Starts with Me«, die AIDS-Prävention unterstützt.

Begleitet wurde die Preisverleihung mit einer mehrwöchigen Ausstellung im Foyer des Gebäudes der Vereinten Nationen, wo täglich mehrere tausend Besucher die Preisträger und weitere herausragende »Digital Communities« anklicken konnten.

## ABBILDUNGEN

### ABBILDUNG 1:

SAP AG, Walldorf: Regionale SAP-Geschäftsstelle Berlin, Rosenthaler Strasse 30, Berlin am 26. Februar 2004. Medienkunstinstallation Ars Electronica.

© SAP AG/Wolfram Scheible



### ABBILDUNG 2 und ABBILDUNG 3::

SAPPHIRE '02 Lisbon Sept. 3 2002 - Media Art: Body Movies, interactive installation by Rafael Lozano-Hemmer.

© SAP AG/Wolfram Scheible



