



## Vom Hacker zum Designunternehmer

**Zu Beginn der 1990er Jahre gab es in Amsterdam die erste Internet-Community, die ihren Bürgern den Zugang zum Netz ermöglichte. Heute floriert die digitale Designszene in den Niederlanden in einer speziellen Symbiose aus Kunst, Design und Aktivismus.**

Text: Verena Dauerer



⊕ Eine Grundfeste der Technologiekritik: Die Waag Society in Amsterdam konzentriert sich zunehmend auf Bio- und Nanotechnologien. Sie bietet Fablabs, Textil- und Biohacking-Workshops an.

Amsterdam, ja die Niederlande überhaupt, scheinen sich in den letzten Jahren zu einem erfolgreichen Pflaster für angesagtes und innovatives Digitaldesign entwickelt zu haben – mitsamt einer ganz eigenen Haltung. Wer etwa auf die Homepage der Amsterdamer Designagentur Momkai geht, der rechnet nicht unbedingt mit dem Claim »We design to cultivate calm«, werden bei Momkai doch auch Bücher gestaltet, »die einen zum Nachdenken provozieren wollen«. Nicht weniger aus dem Rahmen fallen die schrägen Spots der Medienagentur MediaMonks und der Filmproduktionsfirma Post-Panic. Wo es um Digitaldesign geht, dürfen aber auch große Agenturen wie die Full-Service-Schmiede DDB Tribal nicht vergessen werden, die unter anderem in Amsterdam residiert. Hinzu kommt: Kaum ein anderes Land besitzt so viele Kulturinstitute, die sich kritisch mit dem digitalen Geschehen auseinandersetzen. Mediamatic und Waag Society in Amsterdam oder Het Nieuwe Instituut in Rotterdam speisen ihre Aktivitäten aus einer 20-jährigen Erfahrung mit Hackertum, Kunst, Wissenschaft und Aktivismus, haben erfolgreich einen interdisziplinären Forschungsansatz generiert und untermauern diesen mittels eigener Produktionen.

### Das Netz für jeden

Schon an der Geschichte des Internets in den Niederlanden wird deutlich: Hier wurde aus einem besonderen Selbstverständnis und einer eigenen Haltung heraus ein

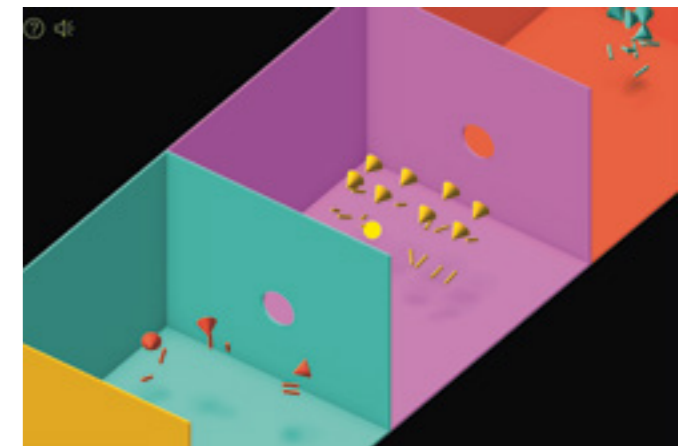
Nährboden für Projekte geschaffen, die sich kritisch mit neuen Technologien befassen und die Userperspektive nicht außer Acht lassen. »Die niederländische Digital-szene war immer kritisch und hat auch auf die dunkle Seite von Technologien geschaut«, kommentiert die Internetpionierin Marleen Stikker von der Waag Society die Entwicklung. »Das Internet begann als öffentlicher Raum – im Gegensatz zum Marktplatz in den USA. Es war die Idee von einer digitalen Stadt mit digitalen Bürgern aus unterschiedlichen Richtungen, die sich etwas Eigenes erschaffen – was bis heute eine Auswirkung darauf hat, wie die User das Internet verstehen.« Die Waag Society, die vor ein paar Jahren mit dem *FairPhone*, einem unter fairen Bedingungen hergestellten Smartphone, für Aufsehen gesorgt hat, untersucht aus einer künstlerischen Perspektive heraus, welchen Nutzen neue Technologien der Gesellschaft bringen. Heute beschäftigt sich das Institut auch aktiv mit Bio- und Nanotechnologien.

Seitdem vor etwa acht Jahren die staatliche Kunstförderung in den Niederlanden heruntergefahren wurde, habe sich die Szene jedoch verändert, gibt Stikker zu bedenken. Die Größeren seien verschwunden, anerkannte Institutionen wie V2 kämpften mit dem Überleben. Statt um künstlerisch wissenschaftliche Forschung drehe sich heute alles um die kreative Industrie: »Das bedingt definitiv eine andere Rhetorik, eine andere Sprache und ein anderes Ergebnis. Die disruptive Kraft der Kultur war in der klassischen Kunst deutlicher ausgeprägt. In der Kreativindustrie hingegen spielt man mit dem neuen Medium, dem neuen Netzwerk, ohne die Tools an sich zu hinterfragen.« Dementsprechend hat Marleen Stikker zu den neuen Start-ups ein eher gespaltenes Verhältnis. Neben der geballten Energie, die junge Unternehmer in die Szene

⊖ Für das Stadttheater von Arnheim hat Studio Superposition eine Datenvisualisierung gestaltet, die nahezu ein Jahrhundert an Konzerten vor Augen führt.



⊖ Studio Superposition transformiert William Turners Kunst mithilfe von Algorithmen in atmosphärische Wandteppiche.



⊕ Bei der WebVR-Anwendung *Dance Tonight*, die Jonathan Puckey mit der Agentur Moniker und Googles Data Arts Team für LCD Soundsystem entwickelt hat, können User ihre Tanzbewegungen in eine interaktive Experience einbauen.

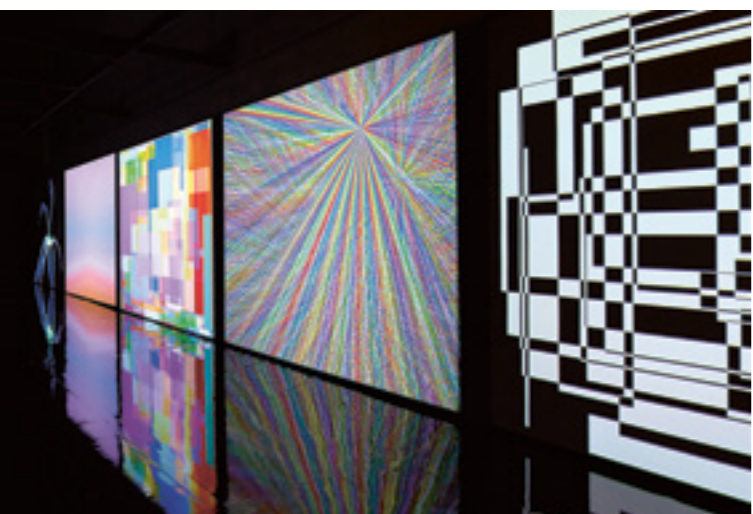
hineinbrächten, sieht sie auch Gefahren: »Das meiste Kapital, das sie nutzen, bringt sie in Gefahr, in die gleichen Geschäftsmodelle wie Google und Amazon zu rutschen.«

### Interdisziplinär und hybrid

Trotz allem scheint in vielen Unternehmen der technologiekritische Ansatz aus den Anfangszeiten erhalten geblieben zu sein. So erklärt etwa Bram Bogaerts von Superposition aus Arnheim: »Kunst, Technologie, Code und Design sind Mittel zum Zweck, um komplexe Konzepte, Informationen, Daten, Prozesse und Systeme menschlicher zu gestalten. Mit jedem unserer Projekte können wir die Wege, mit denen Menschen mit der digitalen Welt interagieren, hinterfragen.« Das Duo Superposition besteht aus dem Grafikdesigner Robin Smits und dem Interaction-Designer Bram Bogaerts. Die Bandbreite des 2016 gegründeten Studios reicht von interaktiven Installationen und Apps bis



⊕ Studio Superposition hat für das Hotel Nimma in Nimwegen eine eigene Schrift entwickelt und diese in Gestalt eines kunstvollen Gitterrasters auch in eine smarte Rezeption integriert.



© Johannes Schwartz

⊖ Het Nieuwe Instituut in Rotterdam arbeitet sich an gesellschaftlichen Fragen ab, die es aus einer Designperspektive zu beantworten sucht. Neben einer Akademie und einem Architekturarchiv werden Ausstellungen veranstaltet und Workshops abgehalten.

zu Printprodukten, Ausstellungen und Events. Die Vielseitigkeit der Designer zeigt sich in ihrer Arbeit für das Hotel Nimma in Nimwegen, für das sie neben dem Erscheinungsbild einen Rezeptionstresen in Form einer smarten Lichtinstallation gestaltet haben. Dafür entwickelten sie zunächst eine modulare Schrift auf einem Gitterraster, das sie per Lasercut ausschnitten. Das Muster legten sie dann über einen Screen, der in den aus Holz gefertigten Tisch eingebaut ist. Durch das Gitter hindurch scheinen in Echtzeit generierte Visuals, die, ausgehend von Gedichten über die Stadt Nimwegen, durch die Software *Processing* entwickelt werden.

### Fruchtbare Symbiose

Bogaerts schätzt die Einstellung der lokalen Designszene: »Die Designer realisieren langsam, dass sie neue Technologien einsetzen können und damit auch zur Diskussion beitragen.« In der Demokratisierung des Programmierens sieht er weltweit den wichtigsten Schritt zum digitalen Design. Den Weg in diese Richtung bereitet hätten Projekte wie die generative Software *Processing* oder *OpenFrameworks*, eine Open-Source-Programmierungsumgebung. In der Tat werden auch in den Niederlanden Programmiersprachen und Codes als Gestaltungsmittel entwickelt. Der Creative Coder Jeroen Barendse etwa arbeitet an einem eigenen Open-Source-Framework für audiovisuelle interaktive Umsetzungen in Echtzeit. *OPENRNDR* nennt sich dieser Rahmen, dessen Entwicklung er mit seiner Agentur RNDR im Haag auch deshalb vorantreibt, weil er möchte, dass er auf einer neuen Softwareplattform für Design zum Einsatz kommt. Denn eigentlich sei *OPENRNDR* für alle da: Angewandte Kunst, Architektur, Typografie oder der Game-Bereich sollen mit dem Framework arbeiten können – nicht nur Hardcore-Coder.

### Neue Narrative kreieren

Und wie ist es in den Niederlanden um das digitale Produktdesign bestellt? »Die Amsterdamer Szene war immer sehr konzeptuell«, erklärt der Interactive-Designer Jonathan Puckey. Mit seinem experimentellen Studio Puckey sieht er sich in der Tradition semikünstlerischer Büros und setzt wie diese auf digitale Services. Sein Web-Service *Radio Garden* hat jeden Monat Millionen von Nutzern. Die Website hatte er – statt einer Ausstellung zum Thema »Transnational Radio Encounters« – ursprünglich für das Netherlands Institute of Sound and Vision entwickelt. Diese Art Google Earth für weltweit mehr als 17.000 Radiostationen erfreut sich mittlerweile großer Beliebtheit und wurde preisgekrönt. Nicht zuletzt, weil sämtliche Grenzen, Länder- und Städtenamen fehlen. Auch hier scheint der Gedanke durch, das Netz sei für alle da. Im nächsten Schritt sollen Experten auf der ganzen Welt mit den Tracks der Radios neue Narrative kreieren.

»Amsterdam«, findet Puckey, »ist nicht der Ort, an dem das Allermeiste passiert – es ist nicht London oder Berlin. Deshalb gibt es hier auch mehr Raum für eine kritische Perspektive.« Als ihn das Google Data Arts Team für ein Virtual Reality-Projekt für die amerikanische Band LCD Soundsystem anfragte, war für Puckey klar, dass er diese Technologie nicht affirmativ angehen konnte. Er und sein Team entwickelten die WebVR-Anwendung *Dance Tonite*: Das Musikvideo wird dabei zu einem interaktiven Erlebnis, bei dem User in der Virtual Reality ihre eigenen Tanzbewegungen beitragen können. Gebaut ist es als Multi-Plattform-Experience für jede VR-Umgebung und das Web.



Ⓞ Wie das alte Netz: Studio Puckey entwickelte mit *Radio Garden* eine Art *Google Earth* mit Tausenden von Radiostationen zum Browsen.

## Kritisch, kreativ und trotzdem kommerziell

**Ein Gespräch mit Klaas Kuitenbrouwer, für Forschung und Entwicklung zuständiger New Media Experte des Het Nieuwe Instituut in Rotterdam, über das gelingende Zusammenspiel von Kunst, Design und digitaler Kultur.**

Interview: Verena Dauerer



**In den Niederlanden gibt es eine eigene Tradition in der Entwicklung des digitalen Sektors. Wie lässt sich das erklären?**

*Klaas Kuitenbrouwer:* In den Niederlanden hat man seit den frühen 1990er Jahren das Internet als öffentliche Sphäre verstanden und nicht als einen Teil des Privatsektors. Das ist Institutionen wie Mediamatic,

Waag, V2 oder auch STEIM, einem der ältesten elektronischen Instrumenten-Labs der Welt, zu verdanken. Wichtig waren damals auch Konferenzen wie »Next 5 Minutes«, die erstmals 1993 stattfand. Dazu kam mit XS4ALL einer der ersten Internetprovider, der aus einem Hacker-Club hervorgegangen war. Mit dem »Creative Industries Fund« existiert seit 2012 auch eine eigene Förderung für digitale Kultur, Architektur und Design, bei der auf die gesellschaftliche Relevanz und nicht nur auf den wirtschaftlichen Wert geachtet wird.

**Was unterscheidet die Niederlande noch von anderen Ländern?**

Entscheidend ist, dass neben dem institutionellen Rahmen regelmäßig stattfindende Festivals bis heute den Diskurs vorantreiben. Überdies existiert hierzulande eine starke Designtradition, für das Digitale genauso wie für den Agrarsektor und das Interiordesign. Die Verbindung zwischen autonomer Kunst und Designsphäre ist enger als in Deutschland – kulturell, was die Rahmenbedingungen angeht, und konzeptuell läuft das bei uns flüssiger zusammen. Es gibt mehr hybride Macher und Netzwerke, die abhängig von Kontext, Förderung und der Tatsache, von einem Kunden abhängig zu sein oder nicht, autonom oder kritisch angewandt arbeiten können.



© Johannes Schwartz

Ⓞ Bringt gestaltende Disziplinen zusammen: Het Nieuwe Instituut liegt am Museumspark in Rotterdam. Entworfen hat den Bau Jo Coenen.

**Wie muss man sich die digitale Designszene bei Euch heute vorstellen?**

Die Szene ist ziemlich diversifiziert und befindet sich in verschiedenen Stadien. Den Löwenanteil machen große Internetbüros aus, die sich als 360-Grad-Agenturen verstehen und von User-Stories über Corporate-Webseiten bis zu Entwicklungen rund um das Internet der Dinge so ziemlich alles liefern. Es gibt eine lebendige Game-Szene, die aus unabhängigen Firmen und ein paar großen Playern wie etwa Guerilla Games in Amsterdam besteht. Interessant ist, dass es speziell in den Niederlanden einen Fokus auf »Serious Games« gibt – auf Spiele für Training, Bildung oder Gesellschaftskritik.

Zudem existiert eine gesunde Creative-Coder-Szene, die sich auf Experimente im Bereich webbasierter oder digitaler Technologien konzentriert, was durch designorientierte Kunstakademien befördert wird, in denen Creative Coding zu einem übergeordneten Thema des Curriculums geworden ist. Und nicht zuletzt gibt es eine eigene Festivalkultur, die sich speziell mit den neuen Medien beschäftigt. Beispielsweise ist das IDFA DocLab ein Teil des International Documentary Film Festivals Amsterdam. Hier kommen Filmemacher von Digitaldokus oder Web-Dokumentationen zusammen. Ähnlich verhält es sich mit Cinekid, einem Digitalmedienfestival für Kinder, und dem Cinekid Media Lab, das als weltweit erstes neue mediale Inhalte für Kinder produziert. ●

waag.org  
hetnieuweinstituut.nl  
superposition.cc  
rnr.studio  
puckey.studio

Hessischer  
Staatspreis  
Universelles  
Design 2018



**Jetzt bewerben!**

Intelligent & Nachhaltig lautet das Motto des diesjährigen Wettbewerbs. Unternehmen und Studierende sind herzlich eingeladen ihre Produkte und Arbeiten einzureichen.

Wie sollten unsere alltägliche Umgebung und deren Produkte gestaltet sein, damit jeder sie einfach versteht und altersunabhängig gerne nutzt? Gesucht wird: gutes Design, das Gutes für alle bewirkt.

Bewerbungsschluss: 03. August 2018  
Teilnahme: kostenfrei

Der Wettbewerb wird durch das Hessische Ministerium der Finanzen und das Hessische Ministerium für Soziales und Integration alle zwei Jahre gemeinsam ausgeschrieben.



Die Ausschreibungsunterlagen und weitere Informationen finden Sie unter [www.brk.hessen.de](http://www.brk.hessen.de)

