

Arbeitsmarktservice Österreich, Abt. Arbeitsmarktforschung und
Berufsinformation / ABI (Ed.)

Research Report

Beruf & Beschäftigung von AbsolventInnen künstlerischer Hochschulausbildungen am Beispiel "Medienkunst" - Trends und Entwicklungen

AMS info, No. 695

Provided in Cooperation with:

Public Employment Service Austria (AMS), Vienna

Suggested Citation: Arbeitsmarktservice Österreich, Abt. Arbeitsmarktforschung und
Berufsinformation / ABI (Ed.) (2024) : Beruf & Beschäftigung von AbsolventInnen künstlerischer
Hochschulausbildungen am Beispiel "Medienkunst" - Trends und Entwicklungen, AMS info, No. 695,
Arbeitsmarktservice Österreich (AMS), Wien

This Version is available at:

<https://hdl.handle.net/10419/324190>

Standard-Nutzungsbedingungen:

Die Dokumente auf EconStor dürfen zu eigenen wissenschaftlichen
Zwecken und zum Privatgebrauch gespeichert und kopiert werden.

Sie dürfen die Dokumente nicht für öffentliche oder kommerzielle
Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, öffentlich zugänglich
machen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Sofern die Verfasser die Dokumente unter Open-Content-Lizenzen
(insbesondere CC-Lizenzen) zur Verfügung gestellt haben sollten,
gelten abweichend von diesen Nutzungsbedingungen die in der dort
genannten Lizenz gewährten Nutzungsrechte.

Terms of use:

*Documents in EconStor may be saved and copied for your personal
and scholarly purposes.*

*You are not to copy documents for public or commercial purposes, to
exhibit the documents publicly, to make them publicly available on the
internet, or to distribute or otherwise use the documents in public.*

*If the documents have been made available under an Open Content
Licence (especially Creative Commons Licences), you may exercise
further usage rights as specified in the indicated licence.*

Beruf & Beschäftigung von AbsolventInnen künstlerischer Hochschulausbildungen am Beispiel »Medienkunst« – Trends & Entwicklungen

Kurzdossier »Jobchancen Studium« (79): www.ams.at/jcs

1 Einleitung

Die Umsetzung einer leistungsstarken Bildungs- und Berufsberatung für alle Bevölkerungsgruppen in Österreich stellt eine der zentralen Aufgaben des AMS und seiner BerufsInfoZentren (BIZ) dar. Dies schließt im Besonderen auch SchülerInnen und MaturantInnen, grundsätzlich an einer hochschulischen Aus- und/oder Weiterbildung interessierte Personen genauso wie die am Arbeitsmarkt quantitativ stark wachsende Gruppe der HochschulabsolventInnen¹ mit ein. Sowohl im Rahmen des Projektes »Jobchancen Studium«² als auch im Rahmen des AMS-Berufslexikons³ leistet hier die Abt. Arbeitsmarktforschung und Berufsinformation / ABI des AMS Österreich eine laufende Informationstätigkeit, die sich sowohl an MultiplikatorInnen bzw. ExpertInnen als auch direkt an die Ratsuchenden selbst wendet. Das vorliegende AMS info erläutert einige wichtige Trends und Entwicklungen im Hinblick auf Beruf und Beschäftigung von AbsolventInnen künstlerischer Hochschulausbildungen am Beispiel

»Medienkunst«⁴ in Österreich und gibt darüber hinaus Infos zu einschlägigen weiterführenden Quellen im Hinblick auf Studium, Arbeitsmarkt und Beruf.

2 Strukturwandel: Wissensgesellschaft/Akademisierung und Technologisierung/Digitalisierung/Ökologisierung

In der Arbeits- und Berufswelt ist ein lang anhaltender Strukturwandel hin zu einer Wissensgesellschaft zu beobachten, die sich durch Technologie, Forschung und Innovation auszeichnet, wobei zwei Dimensionen besonders hervorzuheben sind, nämlich jene der Digitalisierung (einschließlich der zunehmenden Etablierung

¹ So konstatiert die aktuelle »Mittelfristige Beschäftigungsprognose für Österreich bis 2028« des WIFO im Auftrag des AMS Österreich den anhaltenden Trend zur Akademisierung der Berufswelt mit folgenden Worten: »Eine stark positive Beschäftigungsdynamik ist in Tätigkeiten auf akademischem Niveau, v.a. in technischen und naturwissenschaftlichen sowie sozial- und wirtschaftswissenschaftlichen Berufen, mit jährlichen Wachstumsraten von jeweils zumindest 2,1 Prozent pro Jahr zu beobachten. Vgl. Horvath, Thomas/Huber, Peter/Huemer, Ulrike/Mahringer, Helmut/Piribauer, Philipp/Sommer, Mark/Weingärtner, Stefan (2022): AMS report 170: Mittelfristige Beschäftigungsprognose für Österreich bis 2028 – Berufliche und sektorale Veränderungen im Überblick der Periode von 2021 bis 2028. Wien. Seite 24ff. Internet: www.ams-forschungsnetzwerk.at/deutsch/publikationen/BibShow.asp?id=14009.

² Hier werden u.a. regelmäßig in Kooperation mit dem Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (BMBWF) 13 detaillierte BerufsInfoBroschüren erstellt, die das komplette Spektrum des Arbeitsmarktes für HochschulabsolventInnen (Universitäten, Fachhochschulen, Pädagogische Hochschulen, Privatumversitäten) abdecken und dabei im Besonderen auf die verschiedenen Aspekte rund um Tätigkeitsprofile, Beschäftigungsmöglichkeiten, Berufsanforderungen sowie Aus- und Weiterbildungsmöglichkeiten eingehen. Der rasche Download-Zugang zu allen Broschüren ist unter www.ams.at/jcs bzw. www.ams.at/broschueren möglich. Die Überblicksbroschüre »Beruf und Beschäftigung nach Abschluss einer Hochschule (UNI, FH, PH) – Überblicksbroschüre über Arbeitsmarktsituation von HochschulabsolventInnen« ist zusätzlich auch im Printformat in allen BerufsInfoZentren (BIZ) des AMS erhältlich (Standortverzeichnis: www.ams.at/biz).

³ Siehe hierzu www.ams.at/berufslexikon (Abschnitt UNI/FH/PH).

⁴ Studienangebote Medienkunst:

- Die Universität für Angewandte Kunst Wien bietet das achtsemestrige Diplomstudium »Medienkunst« mit den wählbaren Studienzielen Digitale Kunst und Transmediale Kunst. Weitere Studienangebote sind auf der Website einsehbar: www.dieangewandte.at. Der Studienzweig »Digitale Kunst« vermittelt Kenntnisse im Bereich digitale Gestaltung und Entwurf, interaktive Kunst in elektronischen Medien, Cross-Media Interface Design und Applikationen für das Internet. Der Studienzweig Transmediale Kunst beschäftigt sich mit transdisziplinären Ansätzen bei der Konzeption und Realisierung von Kunst bzw. Raumkunst. Fächer sind z. B. Grafik, 3D-Gestaltung und Simulation, Digitale Performance, Human Interface Design, Objekt, Installation und Environment.

- Die Kunstuniversität Linz bietet das sechssemestrige Bachelorstudium »Zeitbasierte Medien« (Bewegtbild, Audio und Video in deren vielfältigen Kombinationen und Ausdrucksformen).

Unter »zeitbasiert« verstehen sich alle Medien und Formate, bei denen der Faktor Zeit eine wesentliche Rolle spielt (z. B. akustische Experimente, Lichtinstallationen, Videos, Computerspiele und performative Formate). Ein gutes Beispiel für den Begriff »interaktiv« ist die interaktive Projektionsumgebung mit der Bezeichnung »Deep Space«, der 2009 im Ars Electronica Center eröffnet wurde: BesucherInnen können hier durch ihre Position und Bewegung im Raum audiovisuelle Inhalte steuern und beeinflussen.

Die Kunstuniversität Linz bietet auch das viersemestrige Masterstudium »Zeitbasierte Medien« befasst sich mit Video und Sound, medialen Installationen und Inszenierungen, interaktiven Systemen und innovativer Programmierung. Weitere Studienangebote sind auf der Website einsehbar: <https://kunstuni-linz.at>.

Nähere Infos zum gesamten Studienangebot an österreichischen Hochschulen geben die Websites der einzelnen Universitäten und Fachhochschulen wie auch z. B. die Website www.studienwahl.at des Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft und Forschung (BMBWF), die Website www.ams.at/ausbildungskompass des AMS oder die Website www.studienplattform.at der Österreichischen HochschülerInnenschaft (ÖH).

von digital unterstützen Modellen der Arbeitsorganisation und Berufsausübung, wie z. B. Remote Work, Home Office usw.⁵⁾ sowie jene der Ökologisierung der Wirtschaft, welche durch Bezeichnungen wie »Green Economy«, »Green Jobs«, »Green Skills« oder »Green Transition« geprägt wird.⁶⁾

Als ein zentraler bildungspolitischer Schlüsselbegriff der für diesen Wandel notwendigen Qualifikationen wird häufig der Begriff MINT genannt. Darunter sind die Ausbildungs- und Berufsfelder »Mathematik«, »Informatik«, »Naturwissenschaften« und »Technik« zu verstehen. Das Vorhandensein und die Verfügbarkeit von MINT-Kompetenzen werden als essenziell angesehen, um z. B. an Produktivitätsgewinnen in den Hightech-Sektoren teilhaben und um generell mit dem globalen technologischen Fortschritt, der sich sowohl über die industriellen als auch Dienstleistungssektoren erstreckt, mithalten zu können.⁷⁾

Grundsätzlich ist auch in Österreich eine deutliche Ausweitung der Beschäftigung auf akademischem Niveau, so vor allem in technischen bzw. naturwissenschaftlichen sowie sozial- und wirtschaftswissenschaftlichen Berufen und hochqualifizierten Gesundheitsberufen, zu erwarten. Hervorzuheben bleibt, dass hier MINT-Berufe die Spitzenreiter darstellen, und zwar mit bis zu vier Prozent Beschäftigungswachstum pro Jahr bis 2028 für die Gruppe der »Akademischen und verwandten IKT-Berufe«.⁸⁾

3 Grundlegende berufliche Aufgaben in der Medienkunst

Die Medienkunst hat (als Kunst) einen Bezug zu apparativen und/oder digitalen Medien. In den Studiengängen wie auch in der späteren Berufsausübung wird zwar nicht ausschließlich, aber viel mit technischen Geräten und digitalen Medien gearbeitet und experimentiert. Die Technik und auch die verwendeten Medien sind in erster Linie Hilfsmittel und Werkzeuge, um bestimmte Inhalte zu transportieren. Die Inhalte stehen im Mittelpunkt der Auseinandersetzung und des Schaffens.

In der Ausbildung werden digitale Medien in Bezug auf deren spezifisch gestalterischen Potenziale behandelt. Studierende setzen sich dabei auch mit medientheoretischen, politischen und soziokulturellen Aspekten auseinander. Wichtig ist ein Interesse an modernen Medien und technischen Geräten. Studieren-

de sollten gerne mit Kameras, Licht und Sound, Lötkolben und Elektronik arbeiten. Das Studium vermittelt auch Grundlagen des Programmierens, des Erzählens und der Sensortechnologie (Studium »Zeitbasierte und Interaktive Medienkunst«). Gute Noten in Mathematik und Statistik erleichtern den Weg durch das Studium. Ebenso wichtig ist ein Interesse an Kunstgeschichte und Kulturwissenschaften. Folgende Skills werden daher im Studium und später im Beruf benötigt:

- das Interesse, kritische Fragestellungen mit audiovisuellen Mitteln in kreativer Form auszudrücken;
- Leidenschaft für zeitgenössische Kunst;
- Freude am Umgang mit Bildbearbeitungssoftware und Digital Publishing;
- technisches Verständnis: Filme, interaktive, Kunstwerke, Spiele, Installationen;
- Freude am Experimentieren, so z. B., um Performances zu schaffen und um neue Wege und Ausdrucksformen zu suchen;
- Interesse am Programmieren (Algorithmen gestalten);
- Räumliches Vorstellungsvermögen (Pläne für Lichtinstallationen oder Interaktionen erstellen).

MedienkünstlerInnen nutzen die moderne (digitale) Informationstechnologie (Hardware/Software) für ihre Werke. Das beinhaltet Algorithmik, Sensorik, Robotik und neue bildgebende Methoden für die klassischen Kunstformen wie Skulptur, Architektur etc.

Berufliche Aufgabenfelder bestehen grundsätzlich dort, wo Kenntnisse über die Beziehungen, wechselseitigen Bestimmungen und Interaktionen von Körper, Licht, Raum und Zeit gefragt sind:

- Kreativagenturen und spezialisierte Design-Büros;
- Marketingabteilungen von Unternehmen und Kunstmärkten;
- Architektur: Landschaftsvisualisierungen, virtuelle Räume;
- Filmproduktion und Fernsehen (z. B. visuelle Grafiken);
- Produktionsbetriebe: Industrial Motion, Produkt-Konfiguratoren;
- Social Media: Visuelle Konzepte für Blogs erstellen;
- Gamedesign: 3D-Animation, Serious Games, eTeaching.

3.1 Verschiedene berufliche Schwerpunkte in der Medienkunst

MedienkünstlerInnen befassen sich theoretisch (forschend, analysierend) und praktisch mit der Medienkunst. Sie untersuchen Form und Aussage entsprechender Werke, die Beziehung von »Sender« und »Empfänger«, das Verhältnis von Illusion und Wirklichkeit sowie die »Macht der Bilder«. Zu diesem Zweck beschäftigen sie sich mit den medialen Grundtechniken der Übertragung, Speicherung und Synthese von Schall (Ton, Klänge). Des Weiteren geht es vor allem auch um die visuellen Inhalte Bild (Grafik, Foto) und das bewegte Bild (Video). MedienkünstlerInnen nutzen diese Grundtechniken als Werkzeuge, um eigene Geschichten zu erzählen oder um bestehende Werke kritisch zu hinterfragen. Sie experimentieren dabei mit den technischen Möglichkeiten. Oft führen sie die Grundtechniken in eine Komposition zusammen. Sie erstellen z. B. Videoskulpturen, multimediale Installationen und Performances. Manche MedienkünstlerInnen sehen die »Technologie als Mythologie unserer

5 Die Fähigkeit, mithilfe digitaler Technologien bzw. Techniken (Computer, Internet/Mobiles Internet, Social Media, Nutzung diverser digitaler Tools usw.) sein privates wie soziales und berufliches Leben zu gestalten, bedarf profunder informationstechnologischer wie auch medienbezogener Kenntnisse (Digital Skills, Medienkompetenzen). Österreich hat dazu u. a. die Initiative »Digital Austria« ins Leben gerufen. Internet: www.digitalaustria.gv.at.

6 Grundsätzlich zum Wandel in der Arbeits- und Berufswelt vgl. z. B. Bock-Schappelwein, Julia/Egger, Andrea (2023): Arbeitsmarkt und Beruf 2030 – Rückschlüsse für Österreich (= AMS report 173). Wien. Internet: www.ams-forschungsnetzwerk.at/deutsch/publikationen/BibShow.asp?id=14035.

7 Binder, David et al. (2021): Entwicklungen im MINT-Bereich an Hochschulen und am Arbeitsmarkt. Institut für Höhere Studien. Wien. Internet: www.ams-forschungsnetzwerk.at/deutsch/publikationen/BibShow.asp?id=13419.

8 Horvath, Thomas/Huber, Peter/Huemer, Ulrike/Mahringer, Helmut/Piribauer, Philipp/Sommer, Mark/Weingärtner, Stefan (2022): AMS report 170: Mittelfristige Beschäftigungsprognose für Österreich bis 2028 – Berufliche und sektorale Veränderungen im Überblick der Periode von 2021 bis 2028. Wien. Seite 25. Internet: www.ams-forschungsnetzwerk.at/deutsch/publikationen/BibShow.asp?id=14009.

Kultur«.⁹ Im Unterschied zur traditionellen Kunst arbeiten sie eher im Kontext der Wirtschaft und Technologie.

MedienkünstlerInnen arbeiten z. B. in der Filmproduktion oder erstellen Animationsvideos für Produktpräsentationen und Lehrmaterial. Sie übernehmen die Nachbearbeitung von Filmszenen, indem sie dreidimensionale Objekte im virtuellen Raum zu erzeugen. Dabei setzen sie Computer-, Foto-, Film- und Videotechniken und das Sounddesign ein. Beispiele für Aufgabenfelder:

- Grafische Gestaltung: Werbeplakate, Grafiken für Social Media Kampagnen, Werbemittel, Brandings für Markenprodukte, Entwurf von Buchumschlägen, Layout Fotografie.
- Gestaltung und Produktion im audiovisuellen Bereich: Werbespots und Produktpräsentationen im filmischen Medium, Fernsehgrafik, Entwicklung von Signations und Trickfilmen, 360-Grad-Videos für die Werbe- und Spielindustrie, Rundgänge (Architektur, Tourismus), physikalische Simulation von Licht.
- Screen-Design (Bildschirmgestaltung): Online-Publikationen, Messeterminals, Leitsysteme, digitale Produktberatung Infoterminale mit interaktiven Benutzeroberflächen.
- Raum- und ortsspezifische Projekte: Künstlerische Interventionen im architektonischen Bereich und öffentlichen Raum, Modellieren von 3D-Objekten für Filme, Musikvideos oder Computerspiele.

Die Universität für Angewandte Kunst Wien führt auf ihrer Website folgende Information über die Aufgabenfelder im Bereich Digitale Kunst: Entwicklung neuer Interfaces zur Rückbindung digitaler Kunst in den realen Raum (Augmentierte Realität), z. B. Großbildprojektionen im öffentlichen Raum, Medialisierung der Architektur, Sonifizierung, Akusmatik, VJ-ing, DJ-ing, Motion Tracking, Visual Computing, Mechatronik, unterstützt durch die Vermittlung des Basiswissens für Mediengestaltung und Medientheorie.

Die Kunstuniversität Linz verweist zur Definition von »Medienkunst« auf die Zeitschrift Medienimpulse (Ausgabe im Juni 2023): Vor allem im theoretischen Diskurs gab und gibt es für den Begriff »Medienkunst« verschiedenste Definitionen, und man kann sich natürlich die ganz grundsätzliche Frage stellen, ob nicht jede aktuelle Kunstform auch Medienkunst ist.¹⁰

4 Perspektiven in Beruf und Beschäftigung

4.1 Perspektiven

Die Anzahl der Bildenden KünstlerInnen hat sich in den letzten 40 Jahren fast verdoppelt. Auch die Medienkunst ist scheinbar in

einer Expansionsphase, wie der Erfolg des Ars Electronica Festivals in exemplarischer Weise zeigt. Binnen weniger Jahre entwickelte sich die Linzer Veranstaltung zu einem der wichtigsten internationalen Festivals für Medienkunst: »Bestritten 1979 noch 20 KünstlerInnen und WissenschaftlerInnen das Programm des Festivals, beteiligen sich heute viele KünstlerInnen aus aller Welt. Rund 550 JournalistInnen und BloggerInnen berichten jedes Jahr von der Ars Electronica. Vor allem aber die rund 35.000 BesucherInnen tragen maßgeblich zum einzigartigen Spirit des Festivals bei«.¹¹

Der größte Teil der KünstlerInnen arbeitet vorwiegend im Bereich der Angewandten Kunst (Marketing/Werbung, Fernsehen), denn der heimische Kunstmarkt für Gegenwartskunst ist sehr klein. Zudem hat sich der KünstlerInnenberuf durch die zunehmende Kommerzialisierung des Kunstbetriebes verändert. KünstlerInnen stehen unter einem enormen Konkurrenz- und Leistungsdruck. Schließlich arbeiten viele KünstlerInnen in verschiedenen Berufsfeldern, die nicht unmittelbar mit ihrer Ausbildung zu tun haben. Grundsätzlich ist die Einkommensverteilung unter den KünstlerInnen äußerst ungleich verteilt. Sehr wenige verdienen gut, während die große Mehrheit von einem bescheidenen Einkommen lebt.

MedienkünstlerInnen sind meistens freiberuflich tätig. Gefragt sind Fachleute, die kombinierte Kenntnisse in Bezug auf Technik, Gestaltung und Organisation optimal einsetzen können. Die Bewerbung mit Lebenslauf und Motivationsschreiben, inklusive Textproben bzw. einer Mappe mit Arbeitsproben und Referenzen, kann z. B. an Museen oder Kreativagenturen gerichtet werden. In der Forschung setzen sich MedienkünstlerInnen (zum Teil sehr kritisch) mit technologischen und wissenschaftlichen Gegebenheiten und Entwicklungen aus künstlerischer Sicht auseinander. Universitäten und außeruniversitäre Einrichtungen vergeben oft Aufträge und stellen zum Teil auch wissenschaftliche MitarbeiterInnen ein.

Der künstlerische Werdegang setzt in der Regel viel Geduld und harte Arbeit voraus. Einerseits sind Kontakte zur »Szene« wichtig, andererseits geht es nicht ohne viel Eigeninitiative. Daraus ergibt sich die Notwendigkeit, aktiv Tätigkeitsfelder aufzuspüren, die nötigen Finanzierungen aufzutreiben und schließlich auch den Kontakt mit ausländischen Arbeit- und Auftraggebern zu suchen. Auch die Gründung und aktive Teilnahme an »Alternative Spaces« erschließt neue Möglichkeiten, an die Kunstöffentlichkeit zu gelangen. Medienkunst ist mitunter sehr kostenaufwendig. Daher müssen sich KünstlerInnen bemühen, private SponsorInnen oder Subventionsgeber zu finden.

Ein gutes Zeitmanagement und die Fähigkeit, die eigenen Kunstprodukte bzw. Projekte und Werke »zu vermarkten« sind essenziell: Sich zu positionieren, aber auch abzugrenzen ist ein Schlüssel zum Erfolg.

4.2 Stellenausschreibungen auch für Praktikumsplätze

Unternehmen öffentliche Einrichtungen übernehmen oft Praktikanten nach Beendigung eines Praktikums, vorausgesetzt sie sind

⁹ Was heißt Medienkunst? kunstforum.de.

¹⁰ Was ist Medienkunst? Artikel Arbeiten auf Augenhöhe in der Zeitschrift Medienimpulse. Ein Auszug aus der Zeitschrift ist im Internet verfügbar (Verlinkt von der Website der Kunstuniversität Linz), <https://kunstuni-linz.at/Bachelorstudium.1678.0.html>: Zeitbasierte und Interaktive Medienkunst, Überschrift »Arbeiten auf Augenhöhe«: Ein Klick auf den gleichnamigen Link führt zur Publikation: Medienimpulse, Jg. 61, Nr. 2, 2023. <https://journals.univie.ac.at/index.php/mp/article/view/8012/8073>, Seite 2, Überschrift »Was ist Medienkunst?«

¹¹ Website der Ars Electronica, www.aec.at.

engagiert und kooperativ. Die Medienkunst ist ein vielfältiges Aufgabenfeld, welches sich mit der Zeit weiterentwickelt und ausdifferenziert. Die künstlerisch-mediale Produktion in Bezug auf Visualität, Akustik, multisensorische Wahrnehmungsumgebungen und interaktive Kunst ist zunehmend auch in Industrie- und Fertigungsbetrieben gefragt. Manche Unternehmen bieten Trainee Programme oder Internships. Das sind bezahlte (manchmal auch unbezahlte) Praktikumsplätze für Studierende und AbsolventInnen. In Stellenausschreibungen wurden exemplarisch folgende Stellenangebote gefunden (der Wortlaut wird hier unverändert wiedergegeben):

- Sammlungs- und Ausstellungskurator:in Fotografie und Medienkunst (Museum der Moderne Salzburg).
- Universitätsassistent*in für die Abteilung Zeitbasierte und Interaktive Medienkunst (Kunstuniversität Linz).
- Master Thesis »Virtual Reality / Augmented Reality« (AIT Austrian Institute of Technology GmbH).
- Studentische oder wissenschaftliche Hilfskraft für Videoerstellung und Videoschnitt im Bereich der Robotik (FZI Forschungszentrum Informatik in Karlsruhe / DE).

Der Verein »dieKulturvermittlung« mit Sitz in Wien veröffentlicht Artikel zum Thema, einen Veranstaltungskalender für Wien und fungiert auch als Auftrags- und Jobbörse: <https://diekulturvermittlung.at/kulturjobs>. Die Suchmaschine METAJob findet auch Stellenangebote für Grafik / Design / Foto / Kunst: www.metajob.at.

Das AMS führt ebenfalls ein Portal für Jobs und Praktika: <https://jobs.ams.at>.

4.3 Auch Industrie- und Fertigungsbetriebe suchen innovative Fachleute

Zum Teil ist die Medienkunst, gemeinsam mit der Medienkultur und Medienbildung, auch im Bereich der Mediengestaltung gefragt. Industriebetriebe suchen oft Fachleute, die kombinierte Kenntnisse in Bezug auf Technik, Gestaltung und Organisation optimal einsetzen können. Hier sind oft individuelle innovative Lösungen gefragt. Vor allem ist die weltweite Nutzung von Virtual Reality (VR) stark gestiegen. Virtual Reality ist die blickpunktabhängige Echtzeitberechnung von 3D-Grafik (computergesteuerte Bilder in 3D). Das ermöglicht es, durch eine computergenerierte, künstliche räumliche Umgebung zu navigieren und mit dieser zu interagieren. Zum Unterschied von normaler Video-Technik werden für VR-Videos besondere Kameras benötigt, die aus verschiedensten Winkeln filmen. Mit Virtual Reality kann man z. B. auch üben, in einer Stresssituation eine Rede zu halten. Der Begriff »Virtuelle Realität« wurde vom Autor Damien Broderick in seinem 1982 erschienenen SF-Roman »The Judas Mandala« geprägt.

4.4 Augmented Reality

Im Unterschied zu Virtual Reality (VR) überlappt Augmented Reality (AR) das in der Wirklichkeit Gesehene Bild oder die Gesehene Szene mit einer Simulation. Falls sich AbsolventInnen (vielleicht auch mangels sonstiger Berufschancen) entscheiden, vorerst in einem Industriekonzern Fuß zu fassen, setzt hier ihre Aufgabe an: Sie können z. B. Industrial-Augmented-Reality-Anwendungen für die verschiedensten Situationen gestalten und so den Remote Sup-

port ermöglichen. Zudem lassen sich komplexere Arbeitsschritte visuell einblenden, wodurch die MitarbeiterInnen die Hände für die eigentlichen Tätigkeiten frei haben. Einstiegsmöglichkeiten bestehen vielleicht in der Automobilindustrie, bei einer Modekette, in einem Pharmakonzern, bei einem Spielzeug-, Sport- oder Kristallschmuckhersteller.

Im Zusammenhang mit Augmented Reality sind auch die Begriffe »Eye-Tracking« und »Smart Glasses« zu erwähnen. Eye-Tracking wird unter anderem im Marketing (in jeder Branche) eingesetzt. Es liefert wichtige Hinweise darüber, wie der Blick des Nutzers / der Nutzerin über ein Produkt, eine Werbeanzeige oder eine Website wandert, wo der Blick hängen bleibt und wie lange er verharret.

Smart Glasses werden auch von Sicherheitsbehörden eingesetzt, etwa zu Erkennen von Gefahren und zum Kontrollieren der Wahrnehmung in Echtzeit. Im Gesundheitswesen werden Smart Glasses für das Training (OP-Simulationen) verwendet. In der Architektur und im Bauwesen können städtebauliche Entwürfe oder auch komplexe Detailmodells von jedem beliebigen Ort aus fast greifbar dargestellt und den KundInnen bzw. AuftraggeberInnen zu jeder Zeit präsentiert werden.

4.5 Künstliche Intelligenz (KI)

Kunst kann nicht von gesellschaftlichen und politischen Entwicklungen betrachtet werden. Für das Kunstschaffen bedeutet Künstliche Intelligenz neue Möglichkeiten. So kann eine Bereicherung stattfinden, und es stehen neue Werkzeuge zur Verfügung. Der Einsatz von Artificial Intelligence erleichtert es, Ideen zu visualisieren, Prototypen zu schaffen und mit Texten zu spielen. Zudem eröffnen sich auch wichtige und spannende Fragestellungen, so z. B. bezüglich gesellschaftlicher Entwicklungen, aber auch in Bezug auf Urheberchaft, Eigentum und Originalität.

4.6 Berufliche Selbständigkeit

Grundsätzlich arbeiten KünstlerInnen nicht in einem klassischen Angestelltenverhältnis, sondern freiberuflich. Damit eine Tätigkeit als »Freier Beruf« gilt, muss dieser schriftstellerischer, künstlerischer, wissenschaftlicher oder unterrichtender Natur sein. AbsolventInnen können auch im Rahmen eines Gewerbes tätig sein und Leistungen auf Honorar- oder Werkvertragsbasis erbringen.

Die Wirtschaftskammer Österreich informiert über die Möglichkeit zur Ausübung eines Gewerbes auf selbständiger Basis. Für eine erfolgreiche selbständige Erwerbstätigkeit ist einerseits Investitionskapital nötig (Anschaffungskosten für Hard- und Software, Deckung der laufenden Betriebskosten). Andererseits sind der Aufbau eines soliden Kundenstocks und kaufmännische Kenntnisse notwendig. Die Interessensvertretung designaustria vertritt Designschaffende, berät bei Unternehmensgründungen und bietet Workshops. Informationen sind auch auf der Website des zuständigen Bundesministeriums downloadbar.¹²

¹² Bundesministerium für Kunst, Kultur, öffentlichen Dienst und Sport (2023): www.bmkoes.gv.at/Kunst-und-Kultur/informationen-fuer-kunstschaffende/info-blaetter.html.

5 Weiterbildungsmöglichkeiten

Um die Ausbildung zu ergänzen und mehr praxisbezogenes Wissen zu erwerben, ist die Teilnahme an Seminaren, Lehrgängen und Workshops empfehlenswert. Themen sind zum Beispiel betriebswirtschaftliche und (patent)rechtliche Aspekte, der inhaltliche Designbereich (künstlerisch-konzeptuelle Aspekte) sowie administrativ-organisatorische Belange.

Im universitären Bereich werden verschiedene Lehrgänge angeboten. Einige Beispiele dafür sind:

- Weiterbildender Masterstudiengang »Management by Innovation«: New Design University, vier Semester: www.ndu.ac.at.
- Universitätslehrgang »General Management – Betriebswirtschaft für Nicht-Betriebswirte«: Management Center Innsbruck (MCI), zwei Semester: www.mci.edu/de/zertifikats-lehrgaenge/lehrgaenge/general-management.
- Postgradualer Masterlehrgang »ecm – educating/curating/managing«: Universität für Angewandte Kunst, vier Semester: www.ecm.ac.at

Informationen über Stipendien können beim Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung, auf den Websites der Hochschulen sowie auf der Website www.stipendium.at eingeholt werden.

6 Berufsorganisationen

- IG Bildende Kunst: www.igbildendekunst.at, E-Mail: office@igbildendekunst.at.

Die Rechte der Kunschtchaffenden werden teilweise von bestimmten Verwertungsgesellschaften wahrgenommen:

- Bildrecht GmbH, Gesellschaft zur Wahrnehmung visueller Rechte: www.bildrecht.at. Die Bildrecht ist die österreichische Urheberrechtsgesellschaft für Bildende Kunst, Architektur, Fotografie, Grafik, Illustration, Design, Choreografie und Performance. Zudem nimmt sie auch bildliche Darstellungen in Werken wissenschaftlicher und belehrender Art, Filmkunstwerke, die als Werke der bildenden Kunst gelten wahr.

- Verwertungsgesellschaft für Audiovisuelle Medien (VAM): www.vam.cc. Die VAM GmbH nimmt gemäß der ihr erteilten Wahrnehmungsgenehmigung die den FilmherstellerInnen und RechteinhaberInnen zustehenden Rechte und Ansprüche an visuellen und audiovisuellen Produktionen (insbesondere Filmwerken, Lichtbildern, Video- / Computerspielen) sowie Multi-Mediaproduktionen im In- und Ausland wahr. 

<https://forschungsznetzwerk.ams.at>

... ist die Internet-Adresse des AMS Österreich für die Arbeitsmarkt-, Berufs- und Qualifikationsforschung

Kontakt Redaktion

AMS Österreich, Abt. Arbeitsmarktforschung und Berufsinformation
1200 Wien
Treustraße 35–43
E-Mail: redaktion@ams-forschungsnetzwerk.at
Internet: www.ams-forschungsnetzwerk.at

Alle Publikationen der Reihe AMS info können über das AMS-Forschungsnetzwerk abgerufen werden. Ebenso stehen dort viele weitere Infos und Ressourcen (Literaturdatenbank, verschiedene AMS-Publikationsreihen, wie z.B. AMS report, FokusInfo, Spezialthema Arbeitsmarkt, AMS-Praxis-handbücher) zur Verfügung – www.ams.at/forschungsnetzwerk.

P. b. b.

Verlagspostamt 1200, 02Z030691M

Medieninhaber, Herausgeber und Verleger: Arbeitsmarktservice Österreich, Abt. Arbeitsmarktforschung und Berufsinformation/ABI, Sabine Putz, René Sturm, Treustraße 35–43, 1200 Wien
April 2024 • Grafik: Lanz, 1030 Wien • Druck: Ferdinand Berger & Söhne Ges.m.b.H., 3580 Horn

