

Kunsthalle Wien



Information in
Leichter Sprache

Radical Software:
Women, Art & Computing
1960–1991

28. Februar bis 25. Mai 2025

Wie heißt die Ausstellung?

Die Ausstellung heißt

Radical Software: Women, Art & Computing 1960–1991.

Das spricht man so aus:

Rädikl Softwär: Wumen, Art änd Komputing.

Der Titel ist Englisch.

Auf Deutsch heißt er:

Radikale Software: Frauen, Kunst & Computer 1960–1991.

Ein anderes Wort für radikal ist extrem.

Soft-ware ist ein englisches Wort.

Soft-ware ist ein Programm.

Das Programm sagt dem Computer

was er tun soll.

Was gibt es in der Ausstellung zu sehen?

In der Ausstellung sehen Sie Kunst-Werke von 50 Künstlerinnen.

Die Kunst-Werke wurden zwischen den 1960er Jahren und 1991 gemacht.

Die Ausstellung zeigt

die Geschichte der digitalen Kunst

und wie sie von Frauen gemacht wurde.

Digitale Kunst sind

Kunst-Werke, die mit digitaler Technik gemacht wurden.

Also vor allem mit Computern.

Die Ausstellung zeigt:

- wie Künstlerinnen den Computer als Werk-Zeug benutzt haben.
Und damit Kunst gemacht haben.
- wie Künstlerinnen den Computer zum Thema ihrer Kunst-Werke gemacht haben.

Das Besondere in der Ausstellung:
Sie sehen nur Kunst-Werke,
die von Künstlerinnen gemacht wurden.

Dadurch wird klar:

Frauen waren in der Kunst und in der Technik
schon immer sehr wichtig.

Die Ausstellung will uns zeigen:

Mensch, Computer und Kunst sind miteinander in Beziehung.

Die Beziehung kann man immer wieder neu denken.

Wo ist die Ausstellung?

In 2 Hallen in der Kunsthalle Wien.

Die beiden Hallen sind im Erdgeschoss und im 1. Stock.

Ein Kunst-Werk ist im Untergeschoss im Studio zu sehen.

Vor dem Eingang im Erdgeschoss gibt es eine Zeit-Leiste.

Auf der Zeit-Leiste können Sie

wichtige Ereignisse zum Thema Computer
und Frauen nachlesen.

Die Ausstellung ist in 5 Kapitel geteilt:

Die Kapitel haben verschiedene Titel.

Das Kapitel „Nullen und Einsen“ finden Sie
in der unteren Halle, im Erdgeschoss.

Die anderen 4 Kapitel

finden Sie in der oberen Halle und im Untergeschoss.

Es gibt auch Texte an der Wand,

die Ihnen zeigen in welchem Kapitel sie gerade sind.

Kapitel: Nullen und Einsen

Ein Computer arbeitet nur mit den Zahlen 0 und 1.

Er rechnet Informationen in eine Folge aus 0 und 1 um.

Informationen sind zum Beispiel Texte oder Bilder.

Man kann jedes Wort in diese Computer-Sprache übersetzen.

Das Wort besteht dann nicht mehr

aus Buchstaben,

sondern aus 0 und 1.

Zum Beispiel:

Das Wort „Computer“ sieht so aus:

0100001101101111011011010111000001110101011101000110010101110010

In den 1960er Jahren waren Computer sehr groß und teuer.

Ganze wenige konnten sie benutzen.

Zum Beispiel große Unternehmen,

Universitäten oder Behörden.

Manche von ihnen

haben Künstlerinnen mit

ihren Computern arbeiten lassen.

Weil diese selber keine hatten.

Ab diesem Zeitpunkt haben

Computer die Möglichkeiten Kunst zu machen

verändert.

Computer wurden für verschiedene Kunst-Formen verwendet:

- Zeichnungen

- Skulpturen

Ein anderes Wort für Skulptur ist Statue oder Figur.

- Gemälde

- Animationen

Animationen sind bewegte gezeichnete Bilder.

Kunst-Werke die mit Hilfe von Computern entstanden sind,
sind zum Beispiel von:

- Isa Genzken:
Sie hat Formen für ihre Skulpturen
mit einem Computer berechnet.
- Lilly Greenham, Grace Hertlein, Ruth Leavitt, Vera Molnar
und Sylvia Roubaud:
Sie haben den Computer benutzt um damit zu zeichnen.
- Alison Knowles:
Sie hat ein Gedicht programmiert, das zufällig entsteht.

Programmieren bedeutet, ein Computer-Programm zu schreiben.
In einem Computer-Programm stehen verschiedene Befehle.
Das Computer-Programm kann dann bestimmte Dinge ausführen.
Zum Beispiel ein Gedicht schreiben.

Kapitel: Software

Die Idee einen Computer zu bauen
gab es schon im Jahr 1837.
Die Mathematiker*innen
Charles Babbage und Ada Lovelace
sind darauf gekommen.

Charles Babbage hat sich den Computer nur als Rechenmaschine vorgestellt.
Ada Lovelace dachte im 19. Jahrhundert schon,
dass Computer mehr können werden.
Sie war überzeugt,
dass Computer auch Musik, Bilder und Texte
verarbeiten werden.

Die Idee für einen Computer
bekamen sie von mechanischen Webstühlen.
Für diese Webstühle konnte man
Muster für Stoffe auf Loch-Karten speichern.
Eine Loch-Karte ist ein Papier mit Löchern,
das Informationen speichert.
Früher wurden sie in Maschinen verwendet,
um Daten zu speichern und zu verarbeiten.
So konnte der Webstuhl Muster automatisch immer wieder weben.

Das Wort „Soft-ware“ kann auch in Verbindung
mit dem Webstuhl gebracht werden.

Soft bedeutet auf Deutsch weich.

Soft-ware bedeutet auf Deutsch: weiche Ware.

Das erinnert an den Stoff und den Webstuhl.

Die Verbindung von weichem Stoff und Computer
ist auch in einigen Kunst-Werken Thema.

Zum Beispiel bei den Künstlerinnen

Charlotte Johannesson, Beryl Korot und Rosemarie Trockel.

Kapitel: Hardware

Hard-ware ist ein englisches Wort.

Hard-ware sind die Teile des Computers,
die man berühren kann.

Das sind:

Bildschirm, Tastatur und der Computer.

Manche Künstlerinnen interessierten sich
für das Aussehen der Hard-ware.

Zum Beispiel:

- Ulla Wiggen:
Sie malte Schalt-Kreise von Computern.
- Katalin Ladik:
Sie zeigte mit Fotos wie der Computer innen aussieht.
Also wie die Technik im Computer aussieht.
- Tamiko Thiel:
Sie machte den ersten Computer,
der wie ein Mensch denken sollte.

Zur Idee der „künstlichen Intelligenz“ wird bis heute viel geforscht.

Die Abkürzung für Künstliche Intelligenz ist: KI

KI ist,

wenn Maschinen oder Computer so ähnlich arbeiten, wie Menschen.

Sie können Dinge lernen,

Entscheidungen treffen und Probleme lösen.

KI wird zum Beispiel in Handys oder Robotern genutzt.

Kapitel: Heimcomputer

Seit den 1970er Jahren sind Computer günstiger, kleiner und leichter zu bedienen.

Seit den 1980er Jahren gab es Computer für zu Hause: Die Heim-Computer.

Viele Kunst-Werke in der Ausstellung zeigen diese Entwicklung. Mit den Heim-Computer wurde es einfacher Kunst damit zu machen. Künstlerinnen verwendeten Computer-Programme um Musik, Bilder und Texte zu gestalten. Genauso wie sich das Ada Lovelace gedacht hat.

Sehen kann man es zum Beispiel in den Kunst-Werken von: Rebecca Allen, Gretchen Bender, Samia Halaby, Sonya Rapoport.

Kapitel: Ich wäre lieber eine Cyborg als eine Göttin

„Ich wäre lieber eine Cyborg als eine Göttin.“

Diesen Satz hat die Autorin Donna Haraway im Jahr 1985 geschrieben.

Cyborg spricht man so aus:

Seiborg.

Cyborgs sind Misch-Wesen aus Mensch und Maschine.

Mit dem Satz will sie sagen:

Technologie kann den Menschen erweitern.

Zum Beispiel mit

Brillen, Prothesen, Herz-Schritt-Machern, Zahn-Implantaten.

Mit dieser Idee können auch
Geschlechter ganz neu gedacht werden.

Viele Künstler*innen haben mit dieser Idee gearbeitet:

- Lynn Hershman Leeson:
Sie hat eine Skulptur gemacht,
die menschliche und mechanische Fähigkeiten mischt.
- VALIE EXPORT, Anna Bella Geiger und Sonia Sheridan
machten digitale Selbst-Porträts.
- Analivia Cordeiro:
Sie hat einen Tanz mit Hilfe des Computers gemacht.
Es ist ein Tanz, bei dem der Computer Anweisungen gibt.
Der Körper bewegt sich wie eine Maschine.
- Rebecca Allen animierte im Jahr 1981
als Erste einen weiblichen Körper in 3D.
Animiert bedeutet,
dass sich der Körper bewegt hat.

Wer hat dieses Heft gemacht?

Die Texte sind von:

- Andrea Hubin
- Michaela Lankes
- Michael Simku
- Daliah Touré
- Martin Walkner

Die Texte in Leichter Sprache wurden bearbeitet von:

- Maria Seisenbacher, Einfach Leicht -
Texte besser verstehen

Die Texte in Leichter Sprache wurden geprüft von:

- Karlo Palavra und Alexander Gross

Das Logo für Leichte Sprache kommt von:

- Inclusion Europe
- Mehr Informationen finden Sie hier: www.leicht-lesbar.eu

Die Ausstellung wird gefördert von:



ART FOUNDATION
MENTOR LUCERNE

Die Ausstellung wird organisiert mit:



Wir freuen uns über Rückmeldungen
zum Leichte Sprache Text.

Unsere E-Mail-Adresse ist:

vermittlung@kunsthallewien.at

Unsere Telefon-Nummer ist:

+43-1-52189-276