

Bandbreite

Medien zwischen Kunst und Politik

Andreas Broeckmann, Rudolf Frieling (Hg.)

Jeder technologische Fortschritt produziert stets auch neue gesellschaftliche Utopien. Spätestens seit den 1920er Jahren wird versucht, neue Medien und Technologien der Kommunikation zu Instrumenten einer emanzipatorischen Praxis zu machen. Hartnäckig hält sich die Hoffnung, dass sich der gesellschaftliche an den technischen Fortschritt koppeln ließe.

Video, Computer und Internet haben diese Utopie einer progressiven technischen Kultur in den letzten Jahrzehnten neu aufleben lassen. Die hier versammelten Texte spüren einer solchen Arbeit mit Medien zwischen Kunst und Politik nach. Sie loten die Spielräume von Dokumentation und autonomer Kunst aus, folgen den Bruchlinien einer alternativen Medienpraxis und untersuchen lokal verwurzelte Medienarbeit in globalen Zusammenhängen.

Die Autorinnen und Autoren erschließen die facettenreiche Geschichte der politischen und künstlerischen Arbeit mit Medien von den 1960er Jahren bis heute. Die dargestellten medialen Strategien werfen Schlaglichter auf die auch heute wieder aktuelle Utopie der Demokratisierung moderner Gesellschaften.

*Die Publikation ist Micky Kwella gewidmet,
dem ehemaligen Leiter des Berliner Medienkunstfestivals transmediale.*

Bandbreite

Bandbreite

Medien zwischen Kunst und Politik

Andreas Broeckmann, Rudolf Frieling (Hg.)

in memoriam Micky Kwella

Video ist jung, war von Anfang an eine Reaktion auf die »schöne neue Welt« der hochtechnisierten Massengesellschaft mit all ihren Computern, Kernkraftwerken, zerstörten Landschaften und vereinsamten Individuen. Den Betroffenen eine Stimme geben und den Einsamen einen Traum – Kunst, Agitation und Pädagogik lagen eng beieinander. Video gibt es seit 20 Jahren als Kulturform, und es war von Anfang an ein kollektives Medium. Wir haben alles in der Hand: Kamera, Animation, digital-Trick. Lust zum Experiment und Lust zur Realität – das sind die Maximen einer Videogeneration im Zeitalter der permanenten technischen Innovation.

*Hartmut Horst & Micky Kwella, MedienOperative
(im Katalog zum VideoFest 1989)*

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter www.ddb.de abrufbar.

Kulturverlag Kadmos, Berlin

© beim Verlag, bei den Autorinnen und Autoren, 2004

Alle Rechte vorbehalten

Redaktion: Thomas Munz

Redaktionsassistent: Matei Bellu

Gestaltung und Satz: Heidi Specker

Umschlagabbildungen:

Installation »iow ianalbipootv mmif with mftw ibn cotflgohaha isbt«

von Péter Frucht bei der transmediale.02,

mikro.lounge #30 »long live dead media« im WMF während der transmediale.01

Fotos: Thomas Bruns

Printed in Germany

ISBN 3-931659-65-8

Die Herausgeber danken dem Hauptstadtkulturfonds, durch dessen Unterstützung die Realisierung des vorliegenden Bandes ermöglicht wurde.

Ein Projekt der Berliner Kulturveranstaltungs-GmbH.

www.kv-kadmos.com | info@kv-kadmos.com

www.transmediale.de | info@transmediale.de

Inhalt

Andreas Broeckmann, Rudolf Frieling Vorwort der Herausgeber	10
Medien und Kunst	
Wulf Herzogenrath Bild Kunst Experimental Film	13
Peter Weibel Kunst an den Grenzen der elektronischen Medien Ein Interview von Arjen Mulder	19
Jochen Gerz Mentale Räume Ein Interview von Marion Hohlfeldt	27
Robert Cahen Einladung zur Reise	33
Anne-Marie Duguet anarchive – ein kritisches Gedächtnis der Kunst	37
Dokumente und alternative Praxis	
Dietrich Leder Alternativen in und zu den etablierten Massenmedien	45
Henning Lohner »Die Rache der toten Indianer« Zur Frage der Dokumentation als Kunstform	51
Jeanne C. Finley Das imaginäre Dokument	59
Eckart Lottmann Medienarbeit im Spannungsfeld zwischen Politik und Pädagogik	63
Heinz Nigg Express yourself Video als widerständische Praxis in der Jugendbewegung der 1980er Jahre	69
Keiko Sei Uniform mit Aussicht – Zuschauen ist nicht ohne Risiko	75

Reflexionen und Kontexte

Dieter Daniels, Alba D'Urbano

Utopie: Ursprung aller Medien

Ein Dialog

81

Michael Mazière

Die Einsamkeit eines Systems. Vom Kino in die Galerie

89

Geert Lovink

Der Kampf um die Neuen Medien in der Akademie

– Erfahrungen und Modelle

99

Siegfried Zielinski

Manifest 2003. Kunst durch Medien

– zum Stand der Dinge und ihrer Bewegungsmöglichkeiten

109

Topografien

José-Carlos Mariátegui

Lateinamerikanische Medienkunst:

Lokale Produktion/Globale Artikulation

113

Simon Biggs

Netzwerke, Ränder und Zentren:

Modelle kultureller Online-Geografien

121

Susanne Jaschko

Womit spielt der Künstler? Jugendkultur und Medienkunst

127

Timothy Druckrey

Überlegungen zur Öffentlichkeit: zwei Interventionen

133

Rückblick und Ausblick

Rudolf Frieling

1989 und 2000: Wendepunkte eines Medienfestivals

141

Andreas Broeckmann

Über das Festival

151

Autorinnen und Autoren

157

Andreas Broeckmann, Rudolf Frieling | Vorwort

In der Kunst werden heute dokumentarische und sozialkritische Arbeitsweisen entwickelt, die in ihrem Geist den gesellschaftlichen Aufbrüchen der 1960er und 70er Jahre nicht nachstehen. Die Folgen der Globalisierung und die Neubestimmung der Bedingungen politischen Handelns sind Katalysatoren für eine künstlerische Praxis, die sich die digitalen Medien mit ihren Produktions- und Distributionsmöglichkeiten umfassend aneignet. Doch fällt auf, dass dabei eine Reflexion auf die alternative Medienpraxis und die Utopien der 1970er und 1980er Jahre kaum vorkommt. Ziel dieser Publikation ist es daher, der Diskussion über das gesellschaftliche Engagement der Kunst anhand von Beispielen alternativer Medienpraxis und künstlerischen Entwürfen einen Impuls zu geben.

Der Anlass der Publikation ist der vorzeitige Tod des ehemaligen Leiters des VideoFests/transmediale, Micky Kwella, im Februar 2003. Kwella stand mit seiner Person und seiner Arbeit als Vermittler zwischen den 1970ern und heute, zwischen Videoaktivismus und digitaler Kunst, zwischen verlorenen Makro-Utopien und den neuen Mikro-Strategien. Uns war es ein Anliegen, seiner Vermittlungsarbeit nicht ein Denkmal zu setzen, sondern den Themen und Ideen, die seine Arbeit bestimmten, ein Wirkungsfeld zu eröffnen. Somit ist nicht die Person Micky Kwella der vorrangige Bezugspunkt der Reflexionen – primäres Anliegen dieses Bandes ist eine generationenübergreifende Auseinandersetzung mit dokumentarischen und künstlerischen Formen und Inhalten.

Die Autorinnen und Autoren des Bandes gehören zu den oft langjährigen Begleitern des VideoFests/transmediale, das Micky Kwella zwischen 1988 und 2000 leitete. Wir haben sie eingeladen, den historischen und kulturellen Hintergrund der künstlerischen Arbeit, die sich im Festival niederschlug, aus ihrer je eigenen Sicht zu beleuchten. Einige Beiträge beziehen sich zum Teil persönlich auf Aspekte der Arbeit Micky Kwellas, andere wiederum reflektieren eher das thematische Feld, das er durch sein Engagement in der MedienOperative Berlin und im Festival abgesteckt hat. Die meisten Texte wurden für den vorliegenden Band geschrieben oder hier erstmals veröffentlicht, oder erstmals ins Deutsche übersetzt.

So ist ein kaleidoskopisches Bild entstanden, das (1.) die Geschichte der künstlerischen Arbeit mit Medien und (2.) die Entdeckung von Video als Werkzeug einer gesellschaftlich engagierten Praxis ebenso umfasst wie Analysen zu (3.) den Produktions- und Präsentationsorten der Medienkunst und (4.) zum aktuellen Umfeld unabhängiger medienkultureller Arbeit. Darüber hinaus werden in den Texten immer wieder die Fragen gestellt, wie das Verhältnis von dokumentarischer und künstlerischer Praxis ist, wie sich unterschiedliche politische und geografische Voraussetzungen in lokal verankerter Medienpraxis niederschlagen, und natürlich wo sich Alternativen zu und in den Massenmedien aufspüren lassen.

Der titelgebende Begriff ›Bandbreite‹ verweist zuerst als Schlagwort auf die technologische Entwicklung vom Videoband zur Netzübertragung und auf die politische Forderung nach einem freien und allgemeinen Zugang zu den neuen Kommunikationsmitteln. In einem übertragenen Sinn bezeichnet Bandbreite aber auch die Spanne an formal wie inhaltlich divergenten Ansätzen der Arbeit in und mit den Medien zwischen Kunst und Politik, die in diesem Buch versammelt sind. Gemeinsam ist ihnen ein gesellschaftliches und aufklärerisches Engagement, das zwischen Kunst und Politik keine strenge Unterscheidung ziehen mag, sondern beide stets zusammen denkt.

Die Herausgeber danken dem Hauptstadtkulturfonds, der die Mittel für die technische Produktion dieses Buches zur Verfügung stellte. Die eingeflossene Erinnerungs- und Reflexionsarbeit wurde von zahlreichen Personen unterstützt, erwähnen wollen wir vor allem Eckart Lottmann, Johannes Lenz-Hawliczek und Susanne Jaschko. Unser besonderer Dank schließlich gilt den Autorinnen und Autoren, deren Beiträge dem Andenken an Micky Kwella gewidmet sind.

Berlin und Karlsruhe, im Dezember 2003.

Originalfassungen einzelner Beiträge und weitere Texte sind online nachzulesen unter:

www.transmediale.de/buch/kwella

NAM JUNE PAIK

EXPOSITION of music

ELECTRONIC television

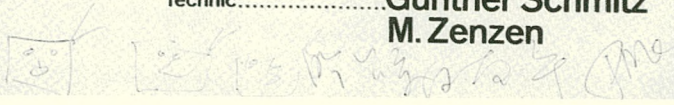
11. - 20. März 1963

Wuppertal-Elberfeld Moltkestraße 67 Tel. 35241

Galerie Parnass

Kindergarten der «Allen»	How to be satisfied with 70%
Féticism of «idea»	Erinnerung an das 20. Jahrhundert
objets sonores	sonolized room
Instruments for Zen-exercise	Prepared W. C.
Bagatelles américaines, etc.	que sais-je?
Do it your ...	HOMMAGE à Rudolf Augstein
Freigegeben ab 18 Jahre	Synchronisation als ein Prinzip akausalser Verbindungen
Is the TIME without contents possible?	A study of German Idiology etc.

Artistic Collaborators.... Thomas Schmitt
 Frank Trowbridge
 Technic..... Günther Schmitz
 M. Zenzen



Nam June Paik »Exposition of Music - Electronic Television«
 Plakat zur Ausstellung 1963, in: Kunsthalle Bremen, Nam June Paik: Fluxus/Video, 2003

Wulf Herzogenrath | Bild Kunst Experimental Film

An die Einheit von »Bild« und »Kunst«, die für uns heute die größte Selbstverständlichkeit ist, hat sich der Frührenaissance-Mensch erst mühsam gewöhnen müssen: Er kannte Bücher und seine Weltsicht wurde geprägt durch Geschichten-Erzählungen auf den vierteiligen Wandbildern, Kirchenfenstern, Kreuzwegstationen und Altären – filmähnlichen Medien, die nah am Menschen waren, aber das »Tafelbild«, viereckig isoliert hängend oder stehend, entwickelt sich erst im 14. Jahrhundert – seitdem aber beherrscht es unsere Vorstellung von »Kunst«, weil es EINEN Vorteil gegenüber den großflächigen, ortsbezogenen Künsten hat: Es war als Unikat original, transportabel, beweglich, verkäuflich – es war nicht mehr Teil einer Denkwelt, eines Gebäudes mit bestimmter höherer Bedeutung, es wurde AUCH prestigeträchtige Ware.

Wichtig bleibt: Glasfenster und Wandmalerei bleiben, von Lascaux bis Sol Lewitt; niemals vergeht ein künstlerisches Medium, wenn neue Formen, Medien entstehen, und sind nicht Film und Fernsehen die wirklichen medialen Nachfolger: Geschichten erzählend und nah beim Betrachter? Die Bilder lernten laufen, weil Eadweard Muybridge vor 130 Jahren eine Wette gewinnen wollte, ob denn nun ein Pferd beim Galopp wenigstens einmal alle Hufen in der Luft habe oder nicht, die zwar noch immer statischen Einzelfotos ergaben aber ein im wahrsten Sinne des Wortes rundes Bild der Bewegungen – und dann kam der Film mit seinen wirklich bewegten Bildern – eine Sensation!

Und bei jedem neuen Medium muss wegen des teureren handwerklichen oder technischen Produktionsprozesses erst einmal die Ästhetik älterer Medien übernommen werden. So imitierte Gutenberg bei seiner epochalen Erfindung des Buchdrucks, bei seiner ersten Bibel erst einmal noch 240 Buchstaben – wie bei Hand-Schriftlichem üblich –, um seine Erfindung überhaupt an den Mann bringen zu können – und die ersten Filme waren entsprechend eher abgefilmtes Theater zu nennen, wie die Fotografie eben auch lange Zeit die Malerei nachahmte, um von einer breiteren Masse akzeptiert zu werden und sich finanziell zu tragen. Es braucht jeweils eine Generation – und interessanterweise verkürzt sich dieser Zeitraum auch nicht im sich sonst so rasant entwickelnden 20. Jahrhundert – bis dann junge Künstler dieses neue Medium verwandeln, die neuen spezifischen Möglichkeiten des Mediums erproben und damit experimentieren: Der Futurismus mit seinen statischen Bewegungsfolgen in Bildern und sogar in Skulpturen, der Expressionismus mit seinen ekstatischen Gesten und Linienbündeln, der Dadaismus mit seinen Collagen und Assemblagen, wie der Surrealismus mit seiner traumhaften Kombination unterschiedlicher Realitätswelten – alles dies beschreibt nur die Wünsche der Künstler, die reale Bewegung zu gestalten: Der erste, der dies ausführte und im Frankfurter Kino »U.T. im Schwan« am 1. April 1921 aufführte, war Walter Ruttmann, ein futuristischer Maler. In der »Frankfurter Zeitung« erschien am nächsten Tag ein Bericht von Bernhard Diebold, der präzise die Geburtsstunde eines neuen Mediums

beschrieb: »Die ganze Unmöglichkeit, eine zeitliche Reihe von Vorgängen oder Assoziationen im räumlichen Nebeneinander zu bannen: sie findet in der neuen Filmkunst ihre Erfüllung – ihre Erlösung aus dem Raum in die Zeit. Die Malerei hat sich mit der Musik vermählt. Die Grenzsetzungen in Lessings »Laokoon« sind unbestimmter geworden. Es gibt eine Augenmusik.« Ist das nicht eine herrliche Beschreibung, die von Ruttmann, Eggeling, Hans Richter über Kurt Kranz, Leger, Man Ray über die 1940er Jahre z.B. bei den Whitney-Brüdern über Fluxus bis zu Peter Kubelkas strengen Schwarz-Weiß-Filmen um 1960 oder Paul Sharits »Colour Sound Frames« von 1974 und manchem heutigen Musik-Video-Clip gilt?

Das nächste, aber damit eng verknüpfte Medium beschreibt mehr die technische Herstellung, nicht eine andere ästhetische Gestaltung – aber eine andere gesellschaftliche Funktion: die elektronische Bildübertragung, Fernsehen oder Television genannt, wurde beispielsweise in Europa schon 1936 von den Nazis bei den Olympischen Spielen in Berlin eingesetzt, dann in den USA weiterverbreitet, aber es dauerte bis in die 1960er Jahre, bis es von Künstlern beachtet und zugleich genutzt, verändert und manipuliert wurde.

1963 – also etwa eine Generation später – nutzten zuerst Nam June Paik in Köln und in seiner Wuppertaler Ausstellung mit dem vorausblickenden, präzisen Titel »Exposition of Music – Electronic Television« und Wolf Vostell dann sogar schon im Mai desselben Jahres in New York die elektronischen Wellen. Aber wie sollen wir diese Werke nennen? Nur wenige Schwarz-Weiß-Fotos (von einem Jazzmusiker, Peter Brötzmann, aufgenommen, der den Wert dieser Bildmanipulation als einziger erkannte!) sind von den Experimenten erhalten, kaum originale Geräte, eher Rekonstruktionen – für Kunsthistoriker ein wahres Feld der Entgrenzung von Begriffen. 1963 entstand das erste erhaltene TV-Werk, wir sollten es das erste Videoband nennen, auch wenn es natürlich mit herkömmlichem Film-Material auf Zelluloid aufgenommen wurde: »Sun in your head« von Vostell: die gestörten, manipulierten Bilder von TV-Sendungen. 1965 kam die erste tragbare Kamera auf den Markt, Paik machte das erste Videotape – einen Dokumentarfilm vom Besuch des Papstes in NY, abends im Café a gogo vorgeführt.

Und nun haben wir schon gleich zu Beginn dieses Durcheinander: Das erste Werk, das bewusst die TV-Elektronik thematisiert, musste noch mit Film aufgenommen werden, weil es keine andere Aufzeichnungsmöglichkeit gab, der Videopionier Paik nutzte die neuen Möglichkeiten der einfachen Aufnahme, der direkten Kontrolle und des Abspielens von Video, indem er filmische Formen benutzt. Die Medien verschleifen, die Begriffe werden unscharf. Die einzige Möglichkeit, da wieder herauszukommen, ist: Wir diskutieren bei den Kunstwerken nicht die Qualität des Mediums, sondern die Vision derer, die sie nutzten – ob wir sie nun Filme- oder Videomacher, oder einfach Künstler nennen! Wichtig ist die Intention, die Aussage!

Um 1970 scheiterte der große Pionier Gerry Schum sowohl mit seiner Fernseh-galerie – weil solche radikale Performance-Formen nicht ohne Kommentar oder sanfte Begleitmusik im TV gesendet werden sollten –, aber auch mit seiner Video-galerie, weil der Kunstmarkt solche signierten und limitierten Videotapes zunächst nicht als Kunstwerke akzeptierte. Allmählich entwickelte sich dann das Kleine Fernsehspiel, das gewisse experimentellere Formen im TV ermöglichte, einige Kunst-Ausstellungen – Projekt 74 in Köln oder die documenta 6, 1977 – oder Festivals nahmen diese neuen Formen auf. Die Filmwelt wie das Fernsehen blieb dennoch relativ unberührt.

In den 1970er Jahren wurde emotional und scharf intellektuell zwischen den Experimentalfilm-Leuten und den Video-Leuten gestritten – und im Video-bereich selber gab es ebenso zwei unversöhnliche Lager: die politisch, gesellschaftlich engagierten z. T. in »Video-Läden« sich in allen Städten etablierenden Dokumentaristen, die mit dem Videotape erstmals ein schnell gemachtes, preiswert vervielfältigbares Medium zur Hand hatten, das als Päckchen überall hin versandt und etwas später auf den dann verfügbaren Freien TV-Kanälen im Kabelnetz abge-spielt wurde. Diese Videoläden verachteten die Kunst-Leute, die mit den neuen Maschinen, den ersten Synthesizern (von Paik und Shuya Abe 1969/70 erstmals entwickelt!) kraftvoll farbige Raum-Zeit-Farbvariationen erstellten. Der Kunstmarkt und fast alle in der Kunstszene wiederum hielten diese zeitbezogenen Bilder für völlig unwichtig! Die Tausenden von gut gemeintem Polit-Dokus waren genauso uner-träglicher Kitsch wie die mit Pink Floyd-Musik unterlegten Farborgien sogenannter Künstler. Auf der documenta 6 in Kassel 1977 zeigten wir erstmals die Fotografie, die Experimental-Filmer und die Video-Künstler in getrennten Abteilungen, neben der Malerei, der Zeichnung und der Außenskulptur – es gab kaum Verständigungs-möglichkeiten. Deshalb war die analytische »Medien-documenta« auch sehr weit entfernt vom Kunstmarkt, was ihrem Ruf allerdings nicht so gut bekam.

In den 1980er Jahren hat sich unglaublich viel verändert, die Diskussionen um die »Medien an sich« traten in den Hintergrund. Die Medien wurden nicht mehr ideo-logisch hierarchisiert, sondern immer stärker wollten immer mehr Kinogänger und Ausstellungsbesucher, Festivalgänger und Kunstvereinsfreunde in bewegten, bewe-genden Bildern Neues über sich und über die Welt aus der Sicht anderer er-fahren. Filme, die bewusst die Video-Ästhetik umsetzten, von Jean Luc Godard oder Music-Video-Clips von Laurie Anderson, David Lynchs TV-Serien oder Bill Violas existenzielle Bild-Triptychen haben hier jeweils die Grenzen erweitert, und immer mehr wurde das Augenmerk auf die Inhalte, die Formen, die Rhythmen, die Gestal-tung gelegt, als auf die sterile Frage, in welche Schublade dieses Werk gehört – Experimentalfilm, Video oder Kunstobjekt. Seit Mitte der 1980er Jahre ist dieses Crossover nicht ausgegrenztes Avantgardetum, sondern zum Glück Mainstream.

Auf der letzten documenta 11 oder den beiden letzten Biennalen in Venedig (und selbst Harry Szeemann, der sich sonst außer bei Paik immer bei den Zeitmedien eher zurückhielt!) wurden in zahlreichen Räumen höchst unterschiedliche bewegte Bilderfolgen, die Zeitmedien vorgestellt: Klassische Dokumentarfilme wie von Ulrike Oettinger, aber auch eine Videodokumentation auf vielen Monitoren sowie Reihen mit streng dokumentarischen Fotografien über die Lebensbedingungen bestimmter Regionen – hier spielte das Medium keine inhaltliche Rolle, sondern der Künstler wählte jeweils das ihm geeignete Medium, Filme von James Coleman oder Music-Video-Clips von Chris Cunningham – die Frage nach dem Genre ist immer komplexer geworden. Und die Künstler verneinen und vermeiden eine Antwort auf die Frage, ob diese Werke nun Kunst oder Film seien, z.B. sagt die so erfolgreiche Finnischerin Eija-Liisa Ahtila: »So etwas wie richtigen Film gibt es für mich gar nicht. Ich tue zurzeit genau das, was ich mir erträumt habe. Ich probiere die Möglichkeiten aus, wie man Geschichten erzählen kann«, und das mit aufeinander-bezogenen wandgroßen Projektionen. Die Künstler mischen unerschrocken alle Medien, sprengen die Schubladen der Kunst-, Film- und Mediengeschichte – und das ist großartig!

Man denke an Janet Cardiff, die in »Paradise Institute« einen kleinen Kinoraum als Skulptur baut, die in einem großen Environment steckt, in der sich eine akustische Installation mit einem filmischen Geschehen zu einer Fast-Live-Performance für den einzelnen Besucher/Zuschauer verbindet. Oder an William Kentridge, dessen Filme aus gezeichneten bzw. wegradierten statischen Zeichnungen entstehen, eine Weiterentwicklung der Animationsfilme – aber sie sind doch nur interessant wegen der poetisch-skurillen Geschichten, Details und Begebenheiten seiner Figuren und der teilweise so frappierenden Nutzung dieses so veraltet scheinenden Mediums der Handzeichnung mit Kohle. Dort bleibt die vergangene Zeit sogar noch in den Spuren weiterhin sichtbar – weil nicht alles ausradiert werden kann, wie eben vieles in der Erinnerung bleibt!

Seit den 1970er Jahren hat sich immer noch nichts Entscheidendes auf diesem Feld verbessert: Breitere Produktions-Möglichkeiten für die Künstler, Rettung bzw. Restaurierung der vom Verfall bedrohten Medienkunstwerke, Stipendien für die zeitbezogenen Medien, Vertriebswege für die Werke, und ganz besonders wichtig: die bedeutenden zeitbezogenen experimentelleren Werke überhaupt in Ausstellungen und dann Editionen zugänglich zu machen, in Museen, Hochschulen und Videotheken. Wer die Klassiker der Videokunst wie z.B. »Global Groove« von Paik, oder »Three Transitions« von Peter Campus (beide von 1973) sehen will, steht vor einem riesigen Problem. Fünf Kunstinstitutionen in Deutschland haben sich jetzt dieser Aufgabe gewidmet und mit der Kulturstiftung des Bundes erstmals einen Partner gefunden, der die elektronische zeitbasierte Kunst als einen wichtigen Bestandteil unseres kulturellen Erbes ansieht. Dies ist ein wichtiger Schritt, der Hoffnung macht für die Zukunft der Medienkunst.



Peter Weibel, »Audience Exhibited«, 1969, © Peter Weibel
Peter Weibel, »Action Lecture«, 1967, © Peter Weibel

Peter Weibel | Kunst an den Grenzen der elektronischen Medien

Ein Interview von Arjen Mulder

A.M.

Herr Weibel, Sie waren Teil einer Bewegung, die die elektronische Kunst, so wie wir sie heute kennen, geschaffen hat, und das als Künstler, Theoretiker und Organisator von Festivals und Veranstaltungen. Sie waren Zeuge des Aufstiegs der elektronischen Kunst von ihren zaghaften Anfängen bis heute, wo elektronische Kunst als akzeptierte Kunstform unter anderen gilt. Um am Anfang zu beginnen, was denken Sie sind die Wurzeln der elektronischen oder Medienkunst?

P.W.

Ich möchte eine in Vergessenheit geratene Kunstbewegung der 1960er Jahre erwähnen, den Avantgarde-Film, bei dem die Leute angingen, mit der Erweiterung der Kinotechniken über die Erweiterung der Funktion des Bildes nachzudenken. Normalerweise wird der Avantgarde-Film der 1960er in Verbindung mit den Kunstbewegungen der 1920er und 1930er Jahre gesehen, mit bildenden Künstlern wie zum Beispiel Marcel Duchamp und Man Ray. Vom kunsthistorischen Gesichtspunkt aus mag dies richtig sein, aber die Künstler der 1960er Jahre, mich eingeschlossen, versuchten, eine Kunst der bewegten Bilder zu schaffen, die sich von der bildenden Kunst abhob. Wir wollten uns von der Malerei und von der Tradition der Bilder, die etwas darstellen sollten, unterscheiden. Selbst über der abstrakten Kunst schwebte immer noch das Damoklesschwert der Darstellung: Sie stellte zwar nicht die äußere Welt, aber eine innere Welt dar, so zumindest nahmen die Künstler es für sich in Anspruch. Wir hingegen waren am ikonoklastischen Aspekt interessiert. Als Hollis Frampton den Film »Zorn's Lemma« machte, in dem er die Bilder durch Buchstaben in einem mathematischen Modell ersetzte, stellte er in Frage, was Bilder darstellen. Wichtiger als jedwede objektive oder subjektive Darstellung waren für uns die materiellen Qualitäten des Kinos. Dieser Ausgangspunkt führte nicht nur zu einem strukturalistischen, materialistischen Film, sondern auch zu einer Erweiterung des Kinos. Unser Ziel war, den kinematografischen Code durch eine Kritik der Darstellung zu erweitern und auszudehnen, durch eine Kritik der Beziehung zwischen Bild und Wirklichkeit.

Die Modelle, die wir für diese Kritik hatten, kamen aus drei unterschiedlichen philosophischen Diskursen: Semiotik, mathematische Logik und Kybernetik. Semiotisch kann das Bild im Kino als »ikonisch« beschrieben werden – das heißt direkt von der Wirklichkeit abgeleitet, wie dies im Mainstream-Kino der Fall ist. Wenn man einen Schritt weitergeht, bekommt das kinematografische Bild einen symbolischen Charakter – es gibt nicht nur eine externe Beziehung zur Wirklichkeit,

sondern auch eine interne Beziehung zu anderen Teilen des Films, innerhalb der organisierten Struktur des Kinos. Dieser zweite, syntaktische Ansatz erlaubt uns, ein anderes als das ikonische Modell zu verwenden, nämlich ein mathematisches oder musikalisches Modell, um das kinematografische Material zu strukturieren, wie zum Beispiel in den frühen Filmen von Peter Greenaway.

Der dritte Ansatz ist der pragmatische: Wie ist das Verhalten des Betrachters verschlüsselt in Beziehung zur bildlichen Darstellung? In meinen eigenen Arbeiten habe ich diese pragmatische Dimension des Kinos attackiert: Was bedeutet ein Vorhang oder ein Eingang, warum müssen Leute bezahlen, hineingehen, sich hinsetzen, warum auf eine Leinwand projizieren, warum nicht 20 Projektoren, 20 Leinwände verwenden? Ich benutzte ein mathematisches Modell: Ich habe den Film eine Rechnungsart genannt – heute würde ich sagen, einen Algorithmus. Der Film hat definierte Elemente, wie Zelluloid und einen Projektor, zuzüglich einer zeitlichen Abfolge: Erst gibt es die Kamera, dann eine Szene, die man mit der Kamera filmt, dann wird der Film entwickelt, dann wird der Film gezeigt, etc. Zuerst sagte ich: Warum machen wir es nicht andersrum? Warum stellen wir nicht jemanden vor eine Leinwand, beleuchten ihn und geben dazu nur den Klang einer laufenden Kamera? Ich veränderte die Rechenart. Später fragte ich mich: Warum benutze ich nicht meine Haut als Projektionsfläche? Die Haare auf meinem Körper sind Zeichen, und sie wegzuradiieren ist wie ein Schnitt in einem Gemälde, so wie es Lucio Fontana gemacht hat. Meine Arbeiten befassten sich mit einer Neuorganisation, Neudefinition und Neuerschlüsselung von dem, was Kino ist.

Und dann entdeckte ich ein neues Medium, das gleichzeitig aufnahm und projizierte: Video. Video hatte die Simultaneität, die ich im Kino gesucht hatte. Ich begann bereits 1969 mit Video zu arbeiten. Ich machte eine Arbeit, bei der die Leute in einen Raum traten, in dem sie nur eine Kamera sahen. Gleichzeitig zeigte ich anderen Besuchern in einem anderen Raum die Aufnahmegерäte und wie die Leute hereinkamen. Der pragmatische Aspekt, eine Galerie aufzusuchen, wurde zum semantischen und syntaktischen Produkt, das die Leute in dieser Galerie sehen wollten. Das war damals sehr eigenartig: Besucher kamen immer, um ein Kunstobjekt zu sehen. Aber bei dieser Installation von 1969, »Audience Exhibited«, war das Kunstobjekt verschwunden. Es gab kein Kunstwerk in Form eines Objekts, kein Bild in der Form eines Objekts, wie zum Beispiel ein Gemälde. Es gab nur den Zuschauer selber als Bild, der sah und gesehen wurde. Der Akt des Sehens und Beobachtens wurde zum Bild. Der Prozess des Sehens wurde ausgestellt. Der Mechanismus von Ausstellungen wurde zur Ausstellung.

»Expanded Cinema« war der Beginn einer Abwendung von der objektbezogenen zu einer praxisbezogenen Kunst, ein sich Wegbewegen von der materiellen zur immateriellen Kunst. Aber niemand in Künstlerkreisen hatte eine Theorie dafür, keiner

konnte es richtig verstehen. Solange die Gesellschaft selber in revolutionärer Bewegung war, mit der Studentenrevolte und all dem, spielte dies keine Rolle, wir hatten ein Publikum. Wir konnten von unserer Arbeit leben. Als diese revolutionäre Stimmung zu Beginn der 1970er Jahre abnahm und alles wieder normal wurde, verloren wir unser Publikum. Es gab eine Rückkehr zu konventionellen Kunstformen. Das zwang uns, unsere eigenen Kreise und Festivals zu schaffen, um unsere Arbeit fortsetzen zu können.

A.M.

Die Medienkunst kommt also aus dem ›Expanded Cinema‹ und nicht aus der Videokunst?

P.W.

Sie kommt aus dem Avantgarde-Kino. Die erfolgreichsten Videokünstler dieser Tage, wie zum Beispiel Douglas Gordon, Pierre Huyghe oder Eija-Liisa Ahtila, wiederholen die Konzepte des ›Expanded Cinema‹ von der Zeitverzögerung bis hin zu vielfachen Bildschirmen und vielfachen Erzählsträngen etc. Mit Video können diese Experimente des ›Expanded Cinema‹ leichter, billiger, schneller und technisch besser wiederholt werden. Im Kino braucht man für eine endlose Projektionsschleife ein teures, besonderes und kompliziertes Gerät. Bei Video drückt man lediglich einen Knopf. Die Film-Avantgarde arbeitete an den Grenzen ihres Mediums, an den ästhetischen, syntaktischen und pragmatischen Grenzen.

A.M.

Und arbeiten dann Videokünstler in der Mitte ihrer Möglichkeiten und nicht an den Grenzen ihres Mediums?

P.W.

Genau. Der einzige Ort, wo Video eine Grenze seines Genres erreicht hat, ist bei den Videoinstallationen. Um über das Avantgarde-Kino hinauszugehen, begannen Videokünstler Installationen zu machen, die in Echtzeit abliefen. Dann wurde ihnen bewusst, dass das immer noch zu ikonoklastisch war. In den 1980er Jahren waren die Menschen hungrig nach Bildern – es fand eine Rückkehr zur Malerei etc. statt. So begannen Videokünstler, eine Umgebung zu kreieren, die voller Materialien war, die opulenter waren als die immateriellen Videobilder, wie zum Beispiel die Installation, die Bill Viola mit herumliegenden Bäumen machte, oder Fabrizio Plessi, der mit Marmorplatten arbeitete. Ich habe mich immer geweigert, etwas anderes als Videobilder und Videokameras zu zeigen, obwohl es dem Betrachter mehr abverlangte. Nam June Paik machte aus Monitoren Objekte, die wie ein Körper oder menschliche Roboter aussahen. Wenn er sie einfach nur als Skulpturen gemacht hätte, hätten alle gesagt, sie seien blöde.

Das bringt mich auf das wirkliche Problem mit der Videokunst. Bei Medien wie dem Kino, bei Video und später bei Computern geht es um Dislokation, während es bei der klassischen Kunst um Lokation geht. Theater findet zu einer Zeit und an einem Ort auf einer Bühne statt, eine Skulptur ist an einen Raum gebunden, so wie auch die Architektur. Aber seit den Anfängen des Telegrafens in den 1840er Jahren ist es möglich, eine Botschaft vom Sender zu trennen. Davor benötigte man einen physischen Träger, eine Person oder ein Tier oder eine Maschine, um eine Botschaft zu versenden. Mit den neuen Medien brauchen wir keinen physischen Träger einer Botschaft mehr. Bei der neuen Ästhetik geht es um eine Dislokation, die Botschaft geht von einem Lokus zu einem anderen. Video ist dafür natürlich ideal. Man kann Botschaften von einem Raum in den anderen versenden und sogar in einem Raum eine Distanz zwischen Kamera und Bild schaffen. Bei den Medien geht es aber auch um eine Entkörperlichung, vielleicht sogar darum, gegen den Körper zu arbeiten. Sie gehen über den Körper hinaus. Das Fernsehen ermöglicht uns, weiter zu sehen als unsere Augen, ein Telefon, weiter zu hören als unsere Ohren. Technische Medien sind nicht nur eine Erweiterung des Körpers, sie können über ihn hinauswachsen. Sie bewegen sich über anthropomorphischen Maßstäben.

Es ist daher ein tragisches Paradoxon, aus Medien Menschen oder menschliche Roboter zu machen. Ich nenne das Verrat. Medien sind dazu gemacht, über die Grenzen des menschlichen Körpers hinwegzugehen, und dann macht man so ein ungeschicktes, menschenähnliches Ding mit diesen Medien! Es ist, als machte man ein Auto, das wie ein Pferd aussieht. In der Politik bezeichnet man so etwas als Revisionismus. Die erfolgreichste Videokunst der 1980er Jahre war ästhetischer Revisionismus. Und was noch schlimmer ist, sie brachte die Psychologie zurück. In der Avantgarde-Kinobewegung spielte die Psychologie keine Rolle, sondern es ging um eine materielle und technische Dekonstruktion, und von da zur mentalen Dekonstruktion, zur Sinneserweiterung. Das Ende der Malerei begann mit Krach – man kann ein Gemälde von Pollock als Krach bezeichnen – und Abstraktion. Die Medienkunst begann mit Krach und Abstraktion. Wenn man einen Videokopf hochdreht, macht das Krach, aber man hat nichts davon. Deshalb ist es eigenartig, die Medienkunst wieder zu anthropomorphisieren, wie Bruce Nauman das getan hat, um dem Video die Seele zurückzugeben. Indem man Video verwendet, um schöne Bilder zu machen und sogar so weit geht, sich auf die Geschichte der Malerei zu beziehen, wie in den Triptychen von Bill Viola, gibt man der Kunstwelt wieder Objekte, man füllt Räume mit Objekten. Aber in Wirklichkeit hat diese Vorgehensweise die Entwicklung des Videos blockiert und gebremst und war ein Grund, warum Künstler sich den Computern zugewandt haben.

Der Computer bot eine Möglichkeit, die es bereits beim Video gab, den »Closed Circuit«. Man kann Teil des Bildes werden, das man anschaut, man ist Teil des Systems, das man beobachtet. Das war der Beginn der Interaktivität. Interaktivität

hat einen pragmatischen Ansatz, da das Bild weder syntaktisch noch semantisch, sondern durch das Verhalten des Interpreten definiert wird, wie in der Musik. Mit dieser Emanzipation des Betrachters wird die Rolle des Künstlers verhältnismäßig geschwächt und beschnitten. Etwas Ähnliches war mit Schönberg bereits in der klassischen Musikavantgarde passiert. Adorno schrieb dazu, dass die Verbindung zwischen Musik und Ohr abgeschnitten wurde. Das ist eine gute Beschreibung dessen, worum es bei der Avantgarde geht: Man hat kein sofortiges Verständnis von dem, was man hört oder sieht. Populäre Musik verwendet eine Melodie, die Struktur ist verständlich. Deshalb kann populäre Musik nie wirklich Kunst sein. Sie spielt sich auf einer niedrigen Komplexitätsstufe ab, wo das Ohr sofort hört, um was es sich handelt. Bei einer komplexeren Musikstruktur kann das Ohr nicht mehr folgen und man benötigt ein Konzept, um das Gehörte zu verstehen. Das gilt auch für eine bestimmte Art von Kunst, sei es Malerei oder Video. Avantgarde benötigt immer eine Theorie, wie die moderne Wissenschaft, wie fast alles in der modernen Welt.

A.M.

Wollen Sie damit sagen, dass das auch für interaktive Kunst gilt?

P.W.

Medienkunst ist so komplex geworden, dass es keine natürliche Verbindung mehr zwischen Bild und Betrachter gibt. Der Betrachter muss in einem konzeptuellen Rahmen agieren. Der Betrachter muss die Verbindung selber herstellen und ihr eine Bedeutung geben. Interaktivität heißt nicht, dass man einfach nur auf einen Knopf drückt. Bei guter interaktiver Kunst wird die Semantik von dem, was man sieht und hört, teilweise von einem selber geschaffen. Bei schlechter interaktiver Kunst ist die Beziehung zwischen Kunstwerk und Nutzer rein mechanisch. Das Problem mit Computer-Installationen ist jedoch, dass sie immer noch örtlich gebunden sind und nur in eine Richtung funktionieren. Was man tut, hat eine Auswirkung auf das Bild, aber nicht umgekehrt.

Das hat mein Interesse an netzgestützten Installationen geweckt. Ein Videospiel bleibt im Computer, der vor dir steht, aber bei einem Internetspiel kann der Partner in Sydney oder in Amsterdam sein, und deine Aktionen haben eine Auswirkung dort und umgekehrt. Die Beziehung zwischen Betrachter und Bild läuft in zwei Richtungen ab und ist nicht örtlich gebunden. Das eröffnet eine neue Kommunikationsstruktur. Und darum ging es der Avantgarde-Kunst des 20. Jahrhunderts: um den Inhalt und die Struktur von Kommunikation. Nehmen wir die roten Gemälde von Rodchenko: Sie hatten keinen Inhalt – rote Farbe ist kein Inhalt. Aber die materielle Ebene der Malerei wurde verändert, die Struktur der Kommunikation wurde verändert. Am Anfang eines neuen Inhalts steht immer eine materielle Revolution. Medienkunst hat keinen Inhalt mehr im klassischen Sinne. Der Inhalt ist eine strukturelle Veränderung oder Revolution auf materieller Ebene – was ich als »Dispositiv«

bezeichnen würde. Anders als in anderen Kunstformen stehen in der Medienkunst immer noch Revolutionen auf dieser materiellen Ebene aus, auf der Ebene der Dekonstruktion des Dispositivs.

Gleichzeitig kann aber gesagt werden, dass die technischen Medien die Darstellung für sich in Anspruch nehmen. Fotografie, Film und später das Fernsehen und Video sind in der Lage, weitaus präzisere und billigere Darstellungen zu liefern, als zum Beispiel Pinsel und Farbe. Die Funktion der Darstellung hat vom künstlerischen Bild zu anderen technischen Bildern gewechselt. Der Einsatz von Fotografie, Film und den anderen neuen Medien als Darstellungsmittel war enorm erfolgreich in der Wissenschaft des 20. Jahrhunderts. Deshalb stellt sich uns nun ein neues Problem: Was tun wir mit all den technischen Bildern, von denen gerade mal 1% als Kunst gelten? Was machen wir mit all den Bildern, die von Astronomen, Hollywood-Filmern, Mathematikern, Journalisten, Medizinern etc. geschaffen wurden. Bis vor 20 Jahren war die Medizin eine Art musischer Kunstform. Der Arzt erhielt seine Informationen, indem er auf die Geräusche horchte, die er im Körper des Patienten vernahm. Ein Arzt stellte die Diagnose anhand von Ultraschall, einem Stethoskop etc. Moderne Computersysteme können heutzutage Bilder von praktisch jeder Zone und jeder Schicht des Körpers machen. Die Medizin ist eine visuelle Kunst geworden. Und wenn ich gezwungen wäre, ein Urteil darüber abzugeben, welche Art von Bildern heutzutage dringender gebraucht wird, die Bilder der Medienkunst oder die Bilder der Medizin, müsste ich sagen: die wissenschaftlichen Bilder der Medizin.

So war die wahre Revolution der Medien nicht nur die Emanzipation des Betrachters und Zuhörers, sondern auch die Abdankung des Künstlers als der einzige Schöpfer von Bildern. Der erste Kampf begann mit der Erfindung der Fotografie 1839, und es ging um die Frage: Welche Art technischer Bilder können Kunst sein? Der Kampf ist gewonnen: Heutzutage gelten viele, die mit Fotografie, Video und Computern arbeiten, als bildende Künstler und werden als solche von Galerien und Museen akzeptiert. Der nächste Kampf ging um die Frage: Welche Richtung schlägt die Kunst ein in der Dialektik mit all den anderen Klassen von Experten, die Bilder produzieren können? Wir müssen die Beziehung zwischen technischen Bildern und Kunst überdenken.

Der tragende Inhalt der erfolgreichen Medienkunst ist heutzutage das Mainstream-Kino, gekoppelt mit den Techniken des Avantgarde-Kinos der 1960er Jahre. Wir erfanden Techniken wie die Zeitausdehnung, aber wir schufen unsere eigenen Bilder. Douglas Gordon nimmt »Psycho« und dehnt es auf 24 Stunden aus. Ich denke, dies zeigt eine falsche Verbindung zu den Massenmedien. Die Verbindung sollte nicht zum populären Mainstream-Kino bestehen, sondern zu den wahren Konkurrenten: den Bildern, die von Wissenschaftlern geschaffen wurden. Es ist wichtig herauszufinden, worin der Unterschied zwischen unserer und ihrer Arbeit

besteht. Oder vielleicht sollten wir uns verbünden. Wir sollten das Hollywood-Kino überwinden, neue Strategien des interaktiven Kinos erfinden, mit virtuellen Welten etc. Wir sollten den Geist der Avantgarde wiederbeleben, um wieder neue Methoden für die Begegnung zwischen Betrachter und Bild zu entwickeln.

A.M.

Eines der Probleme mit der Interaktivität, das Sie erwähnt haben, ist, dass die Leute nur einen Knopf drücken wollen. Das scheint die normale Reaktion zu sein: Wie kann ich etwas mit dieser Installation tun? Das bedeutet, dass das Bild nicht mehr wirklich wichtig ist. Das künstlerische Material ist die Interaktion, nicht die Bildgestaltung. Das heißt für mich, dass wir die Idee des Bildes als den zentralen Ort der Kunst hinter uns lassen, wenn wir uns auf die interaktive Kunst einlassen.

P.W.

Ich bin auch der Meinung, dass das Drücken von Knöpfen bei der Interaktivität wichtiger geworden ist als das Bild. Das Bild in seiner darstellenden Funktion hat seinen Reiz verloren. Was bei den interaktiven Installationen wichtig geworden ist, ist, dass die eigenen Handlungen das Bild beeinflussen. Sogar bei einigen Arbeiten hier im ZKM stellt das Bild immer noch etwas dar. Ich würde sagen, dass eine avantgardistische Interaktivität die Darstellung durch Bearbeitung ersetzen muss. Da die Bearbeitung bei der Interaktivität wichtig ist, muss das Bild etwas von dieser Bearbeitung haben. Gruppen wie Knowbotic Research haben das erfolgreich getan. Sie bieten keine netten Bilder an, keine Bäume, keine Gebäude, keine Pflanzen. Sie zeigen die Interaktivität an sich. Sie haben verstanden, dass das Bild mit der Bearbeitung zu tun haben sollte, nicht mit der Darstellung.

Die Kunst muss die Ruinen der Darstellung verlassen und sich auf die Praxis der Bearbeitung zu bewegen. In den Worten von Manuel Castells: Wenn man die Bearbeitung zeigt, hat man anstatt des Flusses der Macht, die Macht des Flusses. Auch in der Gesellschaft ist die Bearbeitung von Informationen zur treibenden Kraft geworden. Wir haben nicht länger eine Gesellschaft aus Fleisch und Blut, sondern eine Gesellschaft der Informationsbearbeitung. Geld, Informationen, Daten werden in enormen Mengen auf der ganzen Welt hin und her bewegt. Wenn man eine Analyse der Gesellschaft macht, sollte man in dieser Datenbearbeitung, die die Welt regiert, Fenster öffnen. Das ist aufregend. Das ist die wahre Medienkunst unserer Zeit.

*Zuerst erschienen in: Arjen Mulder, Maaike Post: Book for the Electronic Arts, V2_Publishing, Rotterdam 2000.
Aus dem Englischen von Maria Dettmers und Regina Weps de Navazo.*



WESTFÄLISCHE RUNDSCHAU

ostenloser
anderdruck

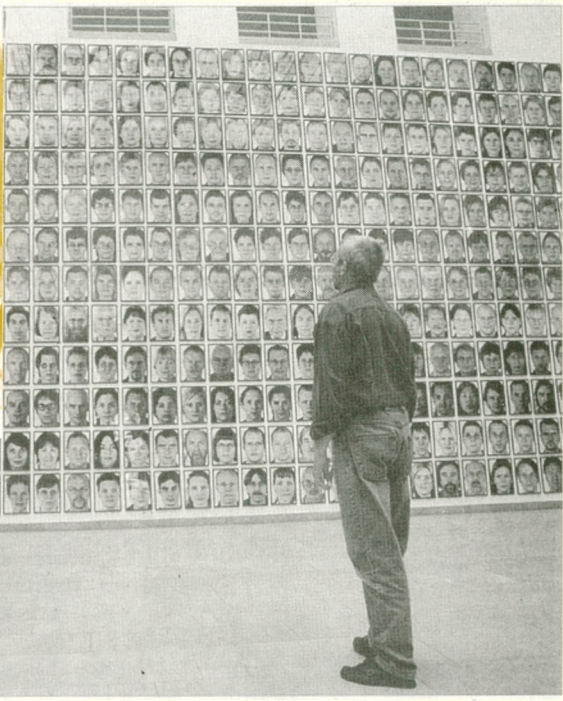
Zeitung für Dortmund

General Anzeiger

Sommer 2000 Unabhängig - Überparteilich

Jochen Gerz .
Das Geschenk

Danke!



Es gilt „danke“ zu sagen für ein Geschenk, das ein ganzes Museum und inzwischen 29 Zeitungsseiten gefüllt hat.

Es gilt „danke“ zu sagen Tausenden von Menschen, die sich im Rahmen des Kunst-Projekts „Das Geschenk“ von Jochen Gerz fotografieren ließen; die ihre Bildnisse im Museum am Ostwall ausstellen und in der „Westfälischen Rundschau“ abdrucken ließen.

Gut drei Monate lang haben Fotodesign-Studenten der Fachhochschule Dortmund die

Besucher der Medienkunst-Ausstellung „vision ruhr“ in der Zeche Zollern II / IV im eigens eingerichteten Fotostudio empfangen. Nach den Vorgaben des „documenta“-Künstlers Gerz entstanden weit über 4000 Porträt-Fotos. Jedes Einzelne ein „Geschenk“ in doppelter Hinsicht. Denn wer fotografiert wurde, nahm ein Porträt mit nach Hause - doch nie sein eigenes. Jeder wurde mit dem Gesicht eines Anderen beschenkt. Und jeder machte sein eigenes Gesicht einem Fremden zum Geschenk.

Alle Porträts wurden außerdem in Originalgröße im Museum am Ostwall ausgestellt. Und - die „Westfälische Rundschau“ veröffentlichte auf ihren Seiten diese Fotografien. Die erste Seite gehörte nur einem Gesicht. Je mehr Beschenkte es gab, desto kleiner wurden die Porträts.

Dieser Sonderdruck stellt zum Abschluss der Aktion noch einmal alle bislang erschienenen Seiten zusammen. Als Dankeschön an alle, die uns mit ihrem Gesicht beschenkt haben ...

Jochen Gerz, »Das Geschenk«, Dortmund 2000, © Atelier Gerz

Jochen Gerz | Mentale Räume

Ein Interview von Marion Hohlfeldt

M.H.

Ende der sechziger Jahre hast du eine Reihe von Arbeiten geschaffen, die deine Haltung gegenüber den Medien bereits programmatisch zum Ausdruck bringen. »Den Medien den Rücken kehren – leben« bezeichnet dabei die Abkehr, »Is there life on earth?« dagegen die Umleitung – im Sinne der von Debord bezeichneten ›détournements‹ – von medialen Übermittlungsträgern. Das Dortmunder Projekt »Das Geschenk« erinnert insofern an diese Arbeiten, als es wie eine Verlängerung mit umgekehrten Vorzeichen erscheint. Während in »Is there Life on Earth?« Leute eingeladen wurden, dir Dinge zuzusenden, von denen sie sich trennen wollten, so bringen sie in der Arbeit »Das Geschenk« etwas mit, das weitergegeben wird. Der Unterschied besteht hier im Mitnehmen. Das Mitnehmen von etwas, das ein anderer in den Kunstort getragen hat?

J.G.

Es handelt sich um eine Fortsetzung der Arbeiten aus den sechziger Jahren oder um eine Rückkehr. »Das Geschenk« ist den Aktionen um 68 näher als vieles andere, das in den siebziger und achtziger Jahren entstand. In den sechziger Jahren gab es das Trauma, dass man sich verloren fühlte in einer Welt unendlich vieler Objekte. Man ahnte bereits, dass die Industrie in der Lage sein würde, jeden Menschen, jede Regung und jede Erinnerung mit unendlich vielen Materialien, Objekten und Funktionen zuzuschütten. In dieser Welt der Reproduzierbarkeiten fühlte man sich selbst minoritär, zunehmend als das einzige und immer unverständenere Original, während diese Reproduzierbarkeiten, gerade auch in der Kunst, herumliefen und vorgaben, sie seien die Originale. Alles war uns eigentlich abhanden gekommen. Selbst unsere eigene Fragilität schien in den Gedichtbüchern, in der Kultur besser aufgehoben als bei uns, so wie das Lächeln der Mona Lisa. Das berühmteste Lächeln gehört ja einem Bild, nicht einem Menschen. Heute ist, glaube ich, dieser Schock gegenüber den Objekten geringer. Man ahnt, dass wir in einen Sog des Verschwindens geraten sind, in dem die Objekte nicht mehr ausschwärmen, sondern in ein schwarzes Loch fliegen. Das schwarze Loch ist der Körper und am Schluss werden diese Objekte im menschlichen Körper verschwunden sein und eine Art mechanisch-robotischen, aber auch schamanischen Körper übrig lassen. Das ist spannend, es hat sich viel verändert. Es ist wahrscheinlich immer noch derselbe Mensch, aber die Dringlichkeiten sind andere. Die Arbeit »Das Geschenk« ist auch eine Arbeit über die Geburt des Spiegels oder des Bildes, der Blick ins Wasser, dieser narzisstische Moment, in dem man sich entdeckt. Darüber, dass dieses Sehen von kurzer Dauer ist, dass man es nicht festhalten kann. Mit diesem Moment geht sogleich der Verlust

einher, wo an die Stelle der Entdeckung und des Verlustes die Kunst tritt; das Bild, das fast das eigene Bild ist. Und das dann trotzdem das Bild von jemand anderem ist. Ich glaube, in diesem Übergang vom eigenen zum Bild des Anderen, eines Unbekannten, ist auch der Schritt in die Kunst getan. Die Leute, die kommen, um sich selbst fotografieren zu lassen, und die mit dem Bild eines Unbekannten nach Hause gehen – die dieses Eigene verloren haben und nicht mehr wissen, wo es sein wird, und dafür eben das Substitut, das Kunstbild erhalten –, sind enttäuscht, getäuscht und getröstet.

M.H.

Neben dem Bild – dem Resultat – scheint mir gerade der Herstellungsprozess interessant. Es handelt sich um das Dispositiv eines Labors. An Stelle des im Atelier entstandenen Werks tritt der soziale Akt des ›Miteinanders‹, wie wir ihn auch in anderen zeitgenössischen Positionen finden. Im Gegensatz zur traditionelleren Verwendung der sogenannten Neuen Medien Fernsehen und Internet, werden Begegnungen ermöglicht, die über den Austausch durch das Medium Fotografie oder digitale Bildträger hinausgehen.

J.G.

Die Umgebung einer solchen Stelle ist wichtig. In der Dortmunder Ausstellung gibt es eine große Präsenz virtueller Bilder, manipulierbarer und beeinflussbarer Bilder, die auf uns reagieren und hörig sind, wie wir das so gerne haben. Ein Baum tut sich da schwerer, weshalb wir wahrscheinlich auch Hunde lieber haben als Bäume und sie deshalb nicht umlegen. In dieser Umgebung interessiert es mich, einen Raum zu schaffen, in dem die Leute eigentlich auch das tun, was man ihnen vorschlägt und sich mit etwas beschäftigen, das vorgegeben ist. Sie erwarten etwas und werden enttäuscht. Sie unterziehen sich einem Ritual, das ich geschaffen habe, in dem ich aber überhaupt nicht vorkomme, denn ich mache ja keine Fotos. Ich bin in diesem Ablauf gar nicht nötig. Es entsteht nur ein mentaler Raum, der vielleicht gar nicht so anders ist als die mentalen Räume, die man in den Internetarbeiten spürt. Es ist einerseits das Tatsächliche, der Verkehr mit dem Bild, andererseits das Vorgestellte, das, was andere tun und haben, das, was insgesamt entsteht. Das ist wichtig; man kann solche Dinge nicht tun, wenn man sich vorstellt, dass man alleine ist, dass man etwas tut, was keiner sonst tut. Es gibt kein originäres Handeln, sondern nur ein Gruppenhandeln, und ich glaube, dass Kunstsammler oder Bergsteiger eben auch ein Gruppenhandeln haben und nicht, wie wir sehr lange gedacht haben, ein originäres Handeln. Handeln ist demnach ein In-Bezug-treten zu anderen, selbst wenn man irgendwo auf einem Berg in der Einöde sitzt. Dieses Handeln an sich ist, als ein Gruppenhandeln, eben auch ein Nachprüfen und ein Entwerfen der Gesellschaft. Die Gesellschaft, das sind ja nicht nur die Anderen. Und insofern ist auch das Internet als räumliche Vorgabe nicht so weit von anderen Entwürfen entfernt, sei es einem Buch oder einem Ölbild, die ja auch nur sinnvoll sind, wenn sie erprobt werden.

M.H.

Zugleich ist das Internet auch nicht so weit von einem öffentlichen Raum entfernt. So könnte man deine Sites zum Beispiel als Flugblätter beschreiben, die du in den medialen Ort einstreust. Im Gegensatz jedoch zur Stadt, zur Straße stößt im Internet kaum jemand zufällig auf diese eingestreuten Zeichen. Ebenso wenig besteht die Möglichkeit, dass sich Menschen als physisch Anwesende um diese Zeichen versammeln. Bei »The Berkeley Oracle«¹ wie auch in deiner Dortmunder Arbeit, werden diese Zeichen aber in einen jeweils neuen Kontext überführt. Die gesammelten Fragen werden als eine Art Hausbesetzer in den Kunstkontext infiltriert, die gesammelten Bilder aus dem Kunstkontext heraus ins Private getragen. Die jeweilige Kontextverschiebung betreibt so einerseits eine Auflösung des Mediums, andererseits erlaubt sie eine neue Zueignung.

J.G.

Ich glaube, ein Grund dafür ist, dass man gemerkt hat, dass Fortschritt nicht so konstruierbar ist, wie wir in den sechziger Jahren gedacht haben, dass Zeit nicht so vergeht, wie ›wir‹ sie uns vorstellen, sondern dass sie so vergeht, wie sie es sich vorstellt. Und dass es keine Logik in der Entwicklung gibt, dass man erst hinterher weiß, was man weiß. Dazu gehört auch, dass man Räume nicht ohne weiteres aufgeben darf, nur weil man meint, man gewänne andere Räume oder mit diesem Aufgeben sei eine Art von Gesetz verbunden. Das würde dazu führen, dass Andere diese Räume dann eben mit Vergnügen auch aufgäben. Einerseits hat sich die Kunst seit dreißig Jahren verändert und andererseits überhaupt nicht. Wir haben heute mit den gleichen Unveränderlichkeiten zu rechnen und zu leben, wie vor dreißig Jahren. Trotzdem ist der Raum unserer Freiheiten durch das, was wir gewollt haben, unendlich viel größer geworden. Und über den Vorteil, Nachteil, das Erleben, Glück oder Leid bei der Freiheit, ist ja noch gar nicht gesprochen worden. Es ist aber so, dass alle Museen noch stehen, dass alle Arbeiten ins Museum kommen. Es ist auch so, dass nicht nur verwegene Avantgarde-Künstler davon geträumt haben, dass sich das ändern würde. Und insofern gibt es keine Konsequenz zwischen dem Bild und seinem Umfeld. Das Bild ist und bleibt, wenn es gut ist, das schiere Gegenteil von seinem Umfeld. Das bedeutet für mich zweierlei: Zum einen war ich damals nicht im Museum und wollte auch nicht ins Museum, dann aber begann ich, vom Museum besessen zu sein, natürlich immer unter der Prämisse, es zu revolutionieren. Heute ist dieser emanzipatorische Teil einerseits der Misserfolg und andererseits das Werk. Zum anderen, wenn ich heute fast privat versuche weiterzudenken und den Faden historisch weiterspinne, und sehe, was heute erreichbar geworden ist – nicht nur allein durch die Kunst, sondern auch durch die technologische Entwicklung –, so scheint es mir wichtig, die Kunst nicht zu verlassen, sondern sie als das, was existiert, mit dem zu belasten, was sich verändert. Indem man das, was im öffentlichen Raum entstanden ist – als eine Emanzipation – wieder wie ein Missverständnis ins Museum bringt, und die Leute, die nicht ins Museum gehen, ins Museum stellt. So werden die Identitäten gegeneinander ausgestellt und verschoben.

M.H.

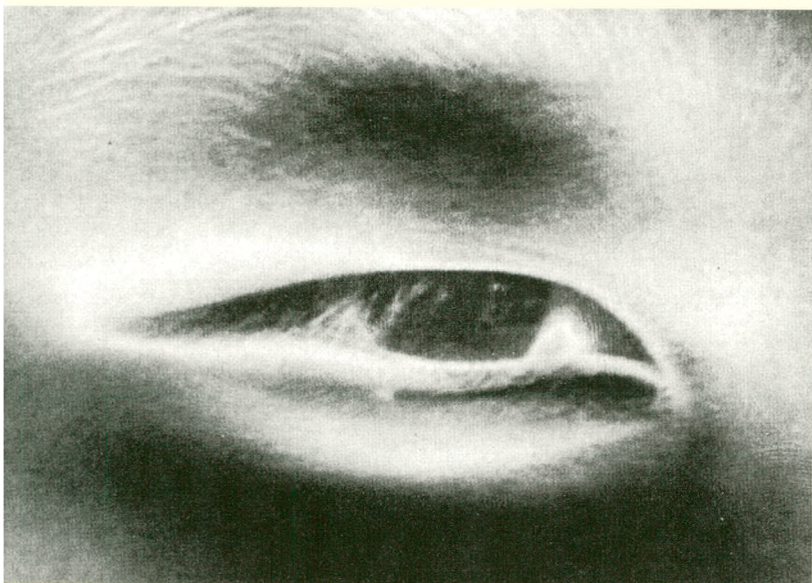
Du hast häufig von der Funktion deiner Arbeit als Enttäuschung gesprochen, bei der die Erwartung, die in ein Werk gesteckt wird, in etwas anderes zu überführen sei, und sich die Identitätsschaffung, die mit einem Werk normalerweise vollzogen wird, in viele Identitäten bricht. Das nimmt den Gedanken des sich selbst besuchenden Besuchers auf, wobei es bei der Arbeit »Das Geschenk« der Andere ist, der mitgenommen wird. Identität als Multiple, wie du einmal gesagt hast?

J.G.

Was enttäuscht wird, ist die Hoffnung auf sich selbst. Die wird in der Arbeit missbraucht und zugleich durch die Präsenz eines Anderen, ein Geschenk, belohnt. So als würde man in einen Spiegel schauen und einen Anderen sehen. Das ist die Metapher, die das gut sagt, was entsteht, wenn man Kunst sieht. Was entsteht, ist eine große öffentliche Sammlung. Jeder kommt in die Ausstellung, um sich zu sehen, und jeder erhält etwas anderes. Öffentliche Sammlung in dem Sinne, dass ein Zusammenhang entsteht zwischen dem, was jeder erhält und was ein Substitut ist von dem, was er eigentlich erhalten wollte, nämlich sich selbst. Öffentlich deshalb, weil die Sammlung überall ist, nur nicht im Museum, und Sammlung vielleicht auch deshalb, weil nur das Museum weiß, worum es sich handelt. Eine mentale Architektur verbindet als eine gemeinsame Erfahrung miteinander, was sich hier und andernorts befindet. Das pixelhaft verstreute, das laterale, das nicht mehr Pyramide sein will (die von Sklaven nach oben geschleppten Quader, die der Hierarchie – dem nicht von uns Getanem oder Gekonntem – dienen), findet sich in einem mit Hilfe von Gegenseitigkeit entstandenen gemeinsamen Raum wieder, der aber nicht am selben Ort ist. Ein neues Hier. Das Eigentliche an so etwas wie dem Netz ist, dass ein uraltes Gefühl von Identitäten und Zusammenhängen vermittelt wird. Ich glaube nicht, dass es so wichtig ist, was alles dank des Internets käuflich sein wird. Früher oder später wird mehr möglich sein, als man denkt, das ist immer so gewesen. Wichtiger ist, dass die Erde in unserem Bewusstsein noch einmal das wird, was die Straßenecke früher war. Wir waren dabei, diese Straßenecke zu verlieren, ohne etwas anderes zu gewinnen (das war die Modernität). Die Erde wird unsere Straßenecke. Wir denken an sie. Wir lieben sie, wir wollen sie nicht auf dem Gewissen haben.

Leicht gekürzte Fassung eines Gesprächs vom 17.2.2000 anlässlich der Realisation der partizipatorischen Arbeit »Das Geschenk«, erstmals veröffentlicht im Ausstellungskatalog: Vision.Ruhr, Axel Wirths (Hg.), Dortmund 2000.

- (1) *Internetprojekt 1997–1999, Berkeley Art Museum/Pacific Film Archive (1998) und ZKM Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe (1999), siehe: Jochen Gerz, The Berkeley Oracle, Hans-Peter Schwarz (Hg.), Düsseldorf: Richter, 1999.*



Robert Cahen, »7 visions fugitives«, 1995, 32 min

Robert Cahen | Einladung zur Reise

Reisen bedeutet, das Andere an sich zu entdecken. In einer Epoche der Globalisierung, in der die Flugzeuge ständig voller Touristen sind, die nach Exotik und Fremdem suchen, muss sich der kreative Dokumentarfilm – der von einem »Woanders« sprechen will, der in Bildern und Tönen von der befremdlichen Fremde, von der Ferne, erzählen und der sich anderen Kulturen nähern will, um bestimmte universelle Werte von ihnen zu übermitteln – davor hüten, in die Fantasiewelt des Fernsehens zu verfallen, in das Vorgeformte, das häufig voll durchorganisierte Abenteuer und Orte besingt, die man unbedingt gesehen haben muss.

Sich mit anderen Kulturen auseinander zu setzen, ist eine Erfahrung, die sich an Ort und Stelle anbahnt und dort stattfindet. Schon seit 20 Jahren reise ich als Beobachter durch die Welt, treffe ihre Völker, und das mit dem leidenschaftlichen Wunsch, dem Anderen zu begegnen, dem Anderen als solchen, in geradezu besessener Weise. Kann man die gegenseitige Durchdringung von Welten filmen? Die Spuren einer gemeinsamen und wesentlichen Universalität wiederfinden? Kann man denken, was man nicht kennt? Geht es für mich nicht darum, diese Fähigkeit zu sehen, zu nutzen, um andere sehen zu lassen, was ich sehe? Ich arbeite über die Wahrnehmung, und meine Filme sind durchdrungen vom Begriff des Übergangs; des Übergangs vom feststehenden Bild zum Bewegungsbild, des Übergangs von einem Ort zum anderen und von einer Zeit zur anderen.

Das Video als kinematografische Sprache der Gegenwart gibt den fortgeschrittenen technischen Möglichkeiten einen Sinn. »Die entfaltete Zeit übernimmt die Aufgabe, die Realität zu fiktionalisieren« – genau das habe ich entdeckt und schlage ich vor, um meinen Arbeiten eine Lektüre-Richtung zu geben. Ein Beispiel dafür ist der Film »Sur le Quai« von 1978, ein 16mm-Film in schwarz-weiß, der die Zeitlupe als Erprobung und Beweis unserer Fähigkeit zur Interpretation der vergehenden Zeit benutzt und der aus einer ungeschnittenen Sequenz von elf Minuten besteht, die mit Hilfe einer schnell laufenden Kamera gedreht wurde. Der Videofilm »Voyage d'hiver« wurde in der Antarktis gedreht und hätte ein kreativer Dokumentarfilm über einen Ort sein können, der weltweit Aufmerksamkeit erzeugt und eines der letzten geschützten Territorien darstellt. Beim Filmen – das von dem Wunsch getragen war, einen fast analytischen Blick zu werfen – ergab sich, dass die Kamera, indem sie versuchte, die »Gestalt« der durchquerten Orte zu erfassen und dabei die Perspektiven, den Schatten, das Licht und die Transparenz aufzunehmen... dass die Kamera in meiner Hand, dieses lebendige Wesen, die durchquerten Landschaften in langsamen Bildfolgen, also wie in Zeitlupe einfiel. Erst bei der Nachbearbeitung zeigte sich das Imaginäre des Ortes, denn das erwartete winterliche Weiß fehlte; wir befanden uns mitten im südlichen Sommer und mussten somit die geologischen Formen und Strukturen – diese unendliche Weite – mit künstli-

chem, digitalem Eis bedecken. Im Jahre 1992 schrieb ich dazu: »Wenn ich mir diese weißen Orte vorstelle, glaube ich ankündigen zu können, dass meine Arbeit in gewissem Maße mit einem Minimalismus der Farbe konfrontiert werden wird. Ich werde daher, im Einklang mit diesem Minimalismus, Farbtöne zwischen hell-weiß und blau-weiß im Licht des Tagesanbruchs oder im von Wolken gebrochenem Licht suchen, um meine Arbeit an den Einstellungen zu rhythmisieren und um sie so zu organisieren, wie ein Maler seine Farben vorbereitet.«

Bei dieser Arbeit wird das Filmen zur Reflexion über die Zeit: Sie ist allgegenwärtig, symbolisch, abstrakt und Metapher der Existenz. Und sie ist ein Bewegungsbild.

Ich filme, was ich sehe. Darf ich wagen, zu sagen: »Ich filme, wie ich atme«? Wenn ich nach China reise, um Landschaften und die chinesische Bevölkerung zu filmen, versuche ich, in lebendigen und bewegenden Impressionen ein volkstümliches China, also mein China, »in flüchtigen Visionen« einzufangen. Damit beziehe ich mich auf den Text »L'anonyme singulier« (Der einzigartige Anonyme) von Michel Chion¹, denn er beschreibt dort jenes Abenteuer der Begegnung mit dem Anderen, das er in meiner Videoarbeit »Sept visions fugitives« aus dem Jahre 1995 entdeckt und erhellt hat.

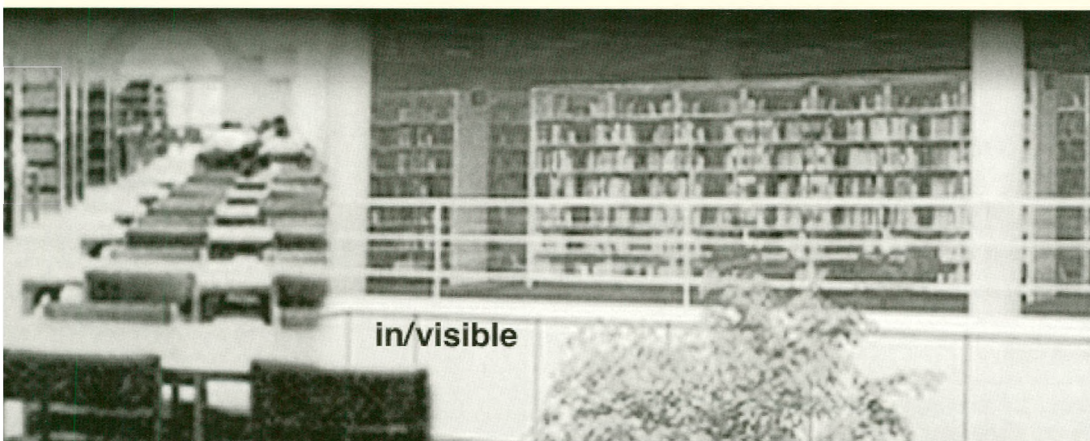
»Zu Beginn dieser sieben Visionen sieht man ein Kind in Großaufnahme, das zwar anonym, aber unzweifelhaft ein Chinese ist. Und am Ende, ein Ohr an einem rasierten Schädel, der ganz bestimmt zu einem buddhistischen Mönch gehört. Dieses Kind und dieser Mönch sind keine Archetypen, sondern wahrnehmende Subjekte, menschliche Exemplare, die Cahen in einem Gewimmel von Individuen begegnet sind; und ihre Bilder, das müssen wir sehen, werden uns nicht als symbolische oder austauschbare Bilder gegeben. Das Bild eines jungen Chinesen steht nicht für alle und für alle anderen, und auch das eines Mönchs steht nicht für alle anderen. Cahen zeigt uns zwar diesen da, und nur dieser da wurde gefilmt, anonym, aber einzigartig, ein Chinese, und wengleich ein Chinese, so doch auch ein Erdbewohner.

In Dokumentarfilmen und in Science-Fiction-Filmen wird das Individuum oft und konventionellerweise mit dem Kollektiven und dem Austauschbaren verbunden, und China ist das Land par excellence gewesen, das stereotyp als Ameisenhaufen und undifferenzierte Masse dargestellt wurde. Robert Cahen, der schon immer eine besondere Vorliebe für das Sehen gehabt hat und der uns auf seinen zahlreichen Reisen durch die ganze Welt den einzigartigen Anonymen der Begegnung hat sehen lassen, lässt uns hier aus dieser Vorstellungswelt heraustreten, und damit auch aus den Seelenzuständen des modernen Okzidentalens, dessen Ego angesichts des Schauspiels einer Welt und eines riesigen Volkes, zu dem er nicht gehört, gleichzeitig zusammenschrumpft und anschwillt.

Nehmen wir die sechste Vision, in der zahlreiche Blickwinkel, von denen keiner jemals einem anderen ähnelt, flüchtig den seiner Kamera kreuzen. Oder auch die erstaunliche Sequenz, in der Spaziergänger in einem Park, jeder für sich, eine regelrechte Symphonie von Stimmübungen und Schreien ausstoßen: Robert Cahen lässt uns die Singularität als etwas sehen, das anders ist als in der modernen westlichen Vorstellungswelt, das heißt als eine Differenz. Und man liebt es, in seinen Bildern den nicht-gleichgültigen einzigartigen Anonymen zu sehen, der die Welt bevölkert und bewohnt, wie etwa jene Frau, die sich um sich selber dreht und zusammenbricht, wie jener Mann, der spazieren geht und einfach im Wald verschwindet.«²

Aus dem Französischen von Ronald Voullié.

- (1) *Michel Chion, Komponist konkreter Musik, Essayist und Regisseur.*
- (2) *Auszug aus dem Text »L'anonyme singulier« von Michel Chion, der 1995 zu Robert Cahens Video »Sept visions fugitives« geschrieben wurde und in der Zeitschrift Turbulences Vidéo, Nr. 34, Januar 2002, erschienen ist.*



in/visible



The File Room

**Between The Frames:
The Forum**

Anne-Marie Duguet | anarchivē – ein kritisches Gedächtnis der Kunst

Die Komplexität von Programmen und die Forschungen zur Künstlichen Intelligenz entwickeln sich immer weiter, die Speicherkapazitäten und die Möglichkeiten der Datenverarbeitung durch den Computer, der Informationsfluss und die Mannigfaltigkeit von Verknüpfungen, deren Möglichkeiten mit dem Internet ständig zunehmen – all das führt dazu, gleichzeitig die Entwicklung und die Funktion von digitalen Gedächtnissen im Bereich der Kunst neu zu überdenken. Neben dem Aufbau von Datenbanken sind für eine solche Reflexion vor allem die Bedingungen, die die Informatik bietet, geeignet, andere Arten des praktischen Umgangs mit der Geschichte der heutigen Künste anzuregen. Das ist unsere Hypothese.

Der Kunsthistoriker Aby Warburg hat je nach seinen momentanen Interessen und Ideen immer wieder seine Bibliothek und seine Karteien umgeordnet. Er wollte selbst auf Reisen all seine Bücher vor Augen und zur Hand haben, damit er unverzüglich Vergleiche, analogische Annäherungen oder symbolische Zusammenstellungen vornehmen konnte, ohne sich um Chronologien kümmern zu müssen. Diese Praxis der Herstellung von Bezügen für »eine Kunstgeschichte ohne Text«, die er mit seinem Bilderatlas Mnemosyne verwirklichen wollte, antizipiert Modalitäten des Wissens, deren gleichzeitige Entwicklung und Umsetzung heute durch Multimedia-Computer erleichtert wird.¹

anarchivē: Digitale Archive zur heutigen Kunst

Mit dem Wunsch, auf einen zweifachen Mangel zu reagieren, den ich damals als Kritikerin und Lehrerin empfand, habe ich ab 1995 angefangen, CDs, DVDs und Internetprojekte zu sammeln, und habe mit anarchivē begonnen²: einerseits ein Mangel an systematischer und präziser Information über heutige Werke und insbesondere Video-Installationen, andererseits ein Mangel an Analyse zu solchen Arbeiten und ihrem Präsentationskontext. Die Möglichkeiten der Multimedia-Produktion waren zwar noch wenig erforscht, aber leider schon mit diversen Stereotypen behaftet.

Jedes anarchivē-Projekt soll eine historische und kritische Recherche sein, die sich auf die Gesamtheit eines Werkes bezieht, und zugleich eine originale Schöpfung des Künstlers darstellt. Die Herausforderung besteht dabei darin, die akademische Arbeit der Archivierung auf sich zu nehmen, d.h. die vorhandenen Dokumente zu sammeln, zu ordnen und zu vervollständigen, einen klaren und detaillierten Zugang zur Information vorzuschlagen, und gleichzeitig für Entdeckungslust zu sorgen, sich vor den Fallstricken des eingeschlagenen Weges zu hüten, und zur Erforschung von vielfältigen Assoziationen anzuregen. Es geht darum, so etwas wie die Ordnung eines lehreichen Umherirrens zu erfinden und bei der Analyse einer künstlerischen

Vorlage Erkenntnisse zu gewinnen. Das ist weder ein Widerspruch noch unmöglich (wie viele Künstlerbücher oder »schöpferische« Dokumentationen belegen), sondern ein Spannungsverhältnis, das fruchtbar sein kann, eine spezielle Dynamik, die zu erschaffen ist.

Jeder Künstler bringt sich auf andere Weise und in verschiedenem Maße in diese Schöpfung ein, indem er natürlich den Zugang zu seinen eigenen Archiven erlaubt und diese kommentiert, indem er die gesammelten Informationen vervollständigt und präzisiert, und vor allem indem er an der Entwicklung der Schnittstelle, der grafischen Aufbereitung oder der interaktiven Modalitäten des vorgeschlagenen Weges mitarbeitet. Es ist klar, dass die angesprochenen Künstler, die über ein Werk verfügen, in dem sie schon seit langem ihre eigenen Prinzipien und Ansprüche entwickelt haben, eigene Ideen entwickeln können, die ihre Notwendigkeit in einem künstlerischen Gesamtwerk finden. Die Schwierigkeit liegt sicherlich darin, gleichzeitig Subjekt und Objekt der kritischen Reflexion zu sein und ständig zwischen Distanz und Beteiligung vermitteln zu müssen. Das ist eine Voraussetzung für jede aktuelle Geschichte, für jedes Projekt, das in Arbeit ist.

Die Beschreibung der Installation, ein Prinzip des Bewahrens

Unter den heutigen Praktiken interessiert anarchive sich insbesondere für Installationen, Aktionen, Performances oder Interventionen im öffentlichen Raum, für Ansätze, die in den letzten Jahrzehnten oft zu den mutigsten und anregendsten gehört haben, aber zumeist vergänglicher Natur und gegen die herkömmlichen Reproduktions- und Dokumentationsweisen resistent waren, und die deshalb zumeist recht unbekannt geblieben sind.

Der Rückgriff auf die Informatik macht es möglich, andere Beschreibungsverfahren zu entwickeln, sei es durch die Möglichkeit, diese Werke in ihren animierten und klanglichen Komponenten zu »zitieren«, oder indem man auf spezielle Visualisierungsweisen zurückgreift. 3D-Modelle können zum Beispiel dazu beitragen, die konstitutiven Elemente einer Installation, ihren Zusammenhang und ihr Funktionieren in dem Raum, in dem sie gezeigt wird, besser zu verstehen.

Es ist auch möglich, eine bestimmte Wahrnehmungstätigkeit zu simulieren oder ein Äquivalent für einen interaktiven Vorgang herzustellen, den manche Installationen beinhalten. Das Ziel dieser DVDs besteht nicht darin, die lebendige Erfahrung eines Werkes zu ersetzen, sondern einen Kommentar anzubieten, eine Interpretation mit Hilfe einer analogen Erfahrung, wie sie für multimediale Produktionen spezifisch ist.

Schließlich ermöglicht das Computerprogramm die Herstellung einer Vielzahl von Verbindungen, die großartige kontextuelle Entwicklungsmöglichkeiten hervorbringen.

Die historische und kritische Arbeit

Die oft sehr umfangreichen Archive dieser Künstler sind somit Gegenstand einer historischen, theoretischen und kritischen Recherche, die bisweilen schon an Archäologie grenzt. Angesichts der Verstreutheit und Unvollständigkeit von Informationen und der Unzulänglichkeit oder schlechten Qualität bestimmter Dokumente, hat diese Recherche das Ziel, neue Blicke auf eine Arbeit oder auf eine Reihe von Arbeiten zu ermöglichen, die sich nicht darauf beschränken, Chronologien zu erstellen oder vorhandene Kategorien zu erfüllen.

Indem das anarchive-Projekt ein »zurück zu« (Griechisch: ana) macht, besteht es vor allem darin, die gängigen Perspektiven umzukehren oder ihnen auszuweichen, da es ungewöhnliche Zusammenhänge und bestimmte Neuzusammenstellungen vorschlägt, und zwar in Abhängigkeit von Einsichten und Orientierungen, die von neuen Sinnzusammenhängen bestimmt werden. Jede Erinnerung ist verbunden mit einem bestimmten Standpunkt. Und es geht weniger darum, diese Standpunkte eher zu vervielfachen als sie zu konstruieren.

Um Michel Foucaults Gedanken zur Frage des Archivs – insbesondere in der »Archäologie des Wissens« – wieder aufzunehmen: Das Archiv darf nicht als eine bloße Anhäufung aller möglichen Fakten angesehen werden, d.h. also als eine »gleichgültige Ansammlung von Dokumenten«. »Das Archiv«, sagt er, »ist auch das, was bewirkt, dass all diese gesagten Dinge sich nicht bis ins Unendliche in einer amorphen Vielzahl anhäufen.«³ Wenn eine Aussage immer nur ein Teil eines riesigen Komplexes von Praktiken und Diskursen ist, dann macht Vollständigkeit keinen Sinn. Ein Archiv ist niemals vollständig oder vollendet. Die Frage, die sich daher stellt, betrifft die Genauigkeit von Informationen, die Auswahl von zusammengestellten Erinnerungszonen, die Erzeugung von Diskontinuitäten und von Begegnungsknoten, die Auswahl von vielen Regionen und Bereichen, die in Beziehung zu setzen sind.

Wenn ich in einer ersten Phase – und im Gegensatz zu jeder Kunst der Methode – vorschlage, der Versuchung nachzugeben und wie ein Vielfraß fröhlich und munter Informationen anzuhäufen, dann geschieht das mit der Vorstellung, dass dieser Prozess das Auftauchen von unerwarteten Richtungen ermöglichen kann, sodass wiederholt auftretende Entwicklungen entdeckt werden und vor allem der Horizont für Bezüge geöffnet wird, die die Analyse bereichern können. Dabei handelt es sich um eine manchmal fruchtbare oder schlichtweg unvermeidliche Etappe.

»Meine Arbeitshypothese war«, sagt Chris Marker in der Einleitung zu seiner CD ›Immemory‹ (1997), »dass jede etwas weiter zurückreichende Erinnerung viel strukturierter ist, als es den Anschein hat. Dass Fotos, die scheinbar rein zufällig gemacht wurden, Postkarten, die nach einer Laune des Augenblicks ausgesucht wurden, ab einer bestimmten Menge beginnen, einen Weg zu skizzieren und das imaginäre Land

zu kartografieren, das sich in uns erstreckt. Indem ich es systematisch durchquerte, war ich mir sicher zu entdecken, dass die scheinbare Unordnung meiner Fantasiewelt eine Karte verbarg, etwa so wie in Piratengeschichten.«⁴

anarchive liebt geheime Karten, aber auch verborgene Tatsachen. Die Möglichkeit, bei der Multimedia-Umsetzung Informationen zu verbergen, ist paradoxerweise höchst interessant. Ganze Blöcke von Daten mögen vom Leser niemals aufgerufen werden; sie bilden auf seinem Weg kein Hindernis, sondern sind einfach da, potenziell zugänglich, latent, und diese verschleierte Anwesenheit ist nicht unwichtig. Indem sie das menschliche Gedächtnis beruhigt, sorgt sie dafür, dass der Spaziergang leicht und ohne Gewissensbisse vonstatten geht. Sie ermöglicht jene Muße, die laut Roland Barthes so wichtig ist, um aufnahmebereit für die Mannigfaltigkeit von Informationen und Empfindungen zu bleiben, die von jedem anders zusammengesetzt werden und somit die Einzigartigkeit seiner Erfahrung ausmachen.

Das ›Dokument‹, eine andere Auffassung von Geschichte

Somit geht es darum, ein »dokumentarisches Gewebe« zu erzeugen, bei dem das Dokument aber, laut Foucault, nicht mehr »träge Materie« oder eine schlichte Spur ist, die man nur zum Sprechen bringen müsste: »... die Geschichte hat ihre Position gegenüber dem Dokument verändert: sie stellt sich als erste Aufgabe, nicht zu interpretieren und nicht zu bestimmen, ob es die Wahrheit sagt und welches sein Ausdruckswert ist, sondern es von innen zu bearbeiten und es auszuarbeiten: sie organisiert es, zerlegt es, verteilt es, ordnet es, teilt es nach Schichten auf, stellt Serien fest, unterscheidet das, was triftig ist, von dem, was es nicht ist, findet Elemente auf, definiert Einheiten, beschreibt Beziehungen.«⁵

Warum soll man daher nicht für die Herstellung von echt-falschen Dokumenten plädieren, wenn sie sich für das Verständnis eines Prozesses, für die Erschaffungsbedingungen oder das Funktionieren eines Werkes als notwendig erweisen? ›Falsch‹, weil sie im Nachhinein erstellt werden und nur eine Interpretation bezeugen, ›echt‹, weil sie mehr und Genaueres sagen können als bestimmte Spuren von Handlungen und Ereignissen, nach denen man manchmal bis zur Erschöpfung sucht: authentische Notizen, fotografische Zeugen, Entwürfe etc. Verteidigen wir die Simulation, wenn sie es ermöglicht, das Verständnis eines Werkes zu erhöhen. Man muss erneut und weiterhin mit Foucault bekräftigen, dass diese Arbeit der Archäologie der Gegenwart »nicht mehr und nichts anderes als ein Neuschreiben ist«.

Verbindungsgeschwindigkeit

Es gilt somit, das System einer Erinnerung zu konstruieren: eine Architektur, eine Karte oder eine Zeichnung – ob nun symbolisch, mythisch oder nicht –, die die Bezugspunkte der Erinnerung nachzeichnen, aber auch ein Vorgang der Erforschung, der die Erinnerung benutzbar, aktivierbar macht. Die Natur ist dieser Zeit-Raum, der

von der Informatik und den Strukturierungs- und Transformationsprinzipien erzeugt wird, die ihn ausmachen und eine Reflexion über die Tätigkeit der Analyse selber auslösen, über die Bewegung des Denkens in einem Raum voller Daten, die selber ständig neue Konstellationen eingehen und eine eigenständige Entwicklung haben.

Dabei ist die Geschwindigkeit offensichtlich ein wesentlicher Parameter. Man kann sich geistig von einer Arbeit zur nächsten begeben, von einer Arbeit zu einem Kontext, von einem Kontext zu einem anderen, mit vollem Tempo, je nachdem, um welche Sprünge, Zusammenstöße, Wucherungen etc. es geht. Und auch die Leichtigkeit dieser Mobilität, die mit der Informatik möglich wird, ist ein entscheidender Faktor bei der Entwicklung von anderen Lesarten, von anderen Ebenen der Wahrnehmung dessen, um was es bei einem Werk geht. Und auch bei der Erzeugung der Lust am Weitersuchen.

Die Datenbank, eine Analysearbeit

Die Realisierungen und Projekte von anarchive erforschen die unterschiedlichen Ebenen der Recherche und der Schöpfung. Sie beziehen sich ebenso auf die Schnittstelle und die Modalitäten des Weges, die jedes Mal vom Künstler erdacht und entschieden werden, wie auf die Entwicklung von dynamischen Datenbanken und von spezifischen Triebfedern der Recherche. So beruht zum Beispiel die Datenbank von »Digital Snow« auf einem Prinzip von sich überkreuzenden Bezügen, wodurch es möglich wird, Neugruppierungen von Arbeiten je nach ihrem Auftauchen in bestimmten Medien oder Themen vorzunehmen und somit die Grenzen einer Technik oder einer künstlerischen Kategorie zu überschreiten, und zwar zugunsten von strukturellen Ideen und Prinzipien, die die Arbeiten definieren.

Die betrachteten Arbeiten – Installationen oder Performances – laden daher geradezu zwangsläufig zu einer Reflexion über die verwendeten Kategorien ein. Sie widerstehen einfachen Klassifikationen. Bestimmte Arbeiten von Nam June Paik sind zum Beispiel Performances und Klangwerke oder eigenständige Videoproduktionen, die aber auch in eine Video-Skulptur integriert werden können. Von welchem Moment an muss man von Objekt, Skulptur, Video-Skulptur, Roboter, Monument, Environment etc. sprechen? Die Recherche führt uns dazu, eher Achsen – die sich überschneiden können – zu definieren, auf denen das fragliche Werk zwischen Polen angesiedelt ist, und Affinitätszusammenhänge sowie Anziehungen durch Ähnlichkeiten vorzuschlagen, aber auch signifikative »Schwankungen«. Ungewissheit, Doppeldeutigkeit, zweifache oder dreifache Zugehörigkeit sind Merkmale von Werken, welche die kritische Annäherung nicht einfach außer Acht lassen kann. So können bestimmte Computerprogramme die Analyse unterstützen, ob sie nun einen aleatorischen, generativen oder vom Verhalten abhängigen Charakter haben, oder ob sie wie die sich selbst organisierende Merkmalskarte (Self-Organizing Feature Map) von Kohonen – ein künstliches neuronales Netz – ein Visualisierungsprinzip vorschlagen,

das besonders interessant für die Analyse ist: Die Elemente, die in der Datenbank mit verwandten Charakteristiken und ähnlichen Schlüsselworten gespeichert werden, werden in Abhängigkeit von ihrer relativen Nähe zueinander dargestellt. Es handelt sich hier um ein Modell unter anderen, dessen Notwendigkeit und Brauchbarkeit bei jedem Werk neu eingeschätzt werden muss.

Prinzipien und Beziehungen

Ein wichtiger Teil der kritischen Arbeit besteht des Weiteren darin, grundlegende Prinzipien und Begriffe zu definieren, die diese unterschiedlichen künstlerischen Verhaltensweisen und Praktiken bestimmen. Eine Beschreibungsebene der Bibliothek von Muntadas »Media Architecture Installations« schlägt sieben charakteristische Schlüsselworte für die Arbeit des Künstlers vor: Projekt, Kontext, Medium, Un/sichtbar, Archiv, Montage und Archetyp – bei deren Auswahl automatisch eine Gruppe von Arbeiten aufgerufen wird, bei denen der jeweilige Begriff in signifikanter Weise zutreffend ist. Ebenso entdeckt man im Schnittstellen-Menü von Digital Snow strukturelle Themen und Prinzipien, die im Werk von Michael Snow wesentlich sind: Licht, Materialität, Re-Präsentation, Reflexion, Transparenz, Dauer, Blick, Bildeinstellung, Maßstab, Rekto-Verso, Improvisation und Komposition, die auch Zugang zu Gruppen von Arbeiten geben, wobei alle Medien miteinander verbunden werden.

Eine andere Beschreibungsebene, deren Entwicklung komplex ist (vor allem, weil sie eine große Zahl von Fakten zusammenführt) besteht darin, das Wissen über den Kontext von Arbeiten zu erweitern und, neben den vielfältigen Beziehungen, die sich zwischen ihnen abzeichnen, die unterschiedlichen ökonomischen, geschichtlichen, kulturellen und technischen Probleme zu erforschen, die in die Arbeiten eingegangen sind. Die Kopplung von DVDs ans Internet ermöglicht es, solche kritischen Erweiterungen durch die Kooperation von vorhandenen (oder zu schaffenden) Sites mit verschiedenen Projekten in Betracht zu ziehen. Es geht darum, »Bereiche der Koexistenz« zu skizzieren, in denen das Werk in seiner Beziehung – und wie eine Beziehung – zu anderen Aussagen, Konfigurationen und Bereichen, die seine Existenz selber bedingen, studiert wird.

Wenn man von Recherche und Schöpfung spricht, so gewiss nicht, während man die Raffinesse oder grafische Extravaganz einer Bildschirmdarstellung betrachtet oder die Virtuosität einer komplexen Interaktivität, die die neueste »leistungsstarke« Software voll ausschöpft, oder die Menge von Informationen, die in einer Datenbank enthalten ist. Solche Realisierungen beruhen vor allem auf dem künstlerischen Ansatz, weil sie ein Instrumentarium zum Experimentieren zur Verfügung stellen, in dem das Wissen erprobt und vielseitiger gemacht wird, indem ein Netz von Fragen gewebt wird und indem Brüche, das heißt Perspektiven erzeugt werden.

Aus dem Französischen von Ronald Voullié.

- (1) Philippe-Alain Michaud, *Aby Warburg et l'image en mouvement*, Paris 1998.
- (2) Die beiden ersten Titel dieser Sammlung sind dem Werk des katalanischen/New Yorker Künstlers Antoni Muntadas: *Muntadas Media Architecture Installations*, Paris, Centre Pompidou 1999, und dem des kanadischen Künstlers Michael Snow: *Digital Snow*, Paris, Centre Pompidou 2002, gewidmet. Mehrere andere Realisierungen mit Künstlern wie Jochen Gerz, Nam June Paik, Jean Otth, Bill Viola, Masaki Fujihata, Thierry Kuntzel, Victor Burgin, Woody und Steina Vasulka und anderen sind in Vorbereitung. Vgl. www.anarchive.net.
- (3) Michel Foucault, *Archäologie des Wissens*, übers. von Ulrich Köppen, Frankfurt a. M. 1981, S. 187.
- (4) Chris Marker, »Immemory«, in B. Gauguier (Hg.), »Compacts«. *Œuvres numériques sur cd-rom/Digital Works of Art on Cd-rom*, Rennes 1998, S. 30.
- (5) Michel Foucault, a.a.O., S. 14.

www.anarchive.net

Dietrich Leder | Alternativen in und zu den etablierten Massenmedien

Was einst geträumt wurde, heute Wirklichkeit ist und morgen genützt werden sollte.

Es ist üblich, die Gedanken von den Personen zu trennen, als hätten beide wenig miteinander gemein. Es sei einmal das andere versucht: Erinnerung und Zwiesprache als Erörterung eines Gedankens.

Micky Kwella lernte ich 1982 kennen, als wir in die neuformierte Kommission der Duisburger Filmwoche berufen wurden, die sich seit 1978 dem langen Dokumentarfilm widmet. Im Jahr zuvor hatte es Streit um die Auswahl der Filme gegeben, die den Besuchern zu klassisch ausgefallen war. Es fehlten ihnen die Experimente, es fehlten Video- und Super-8-Filme. Der Kritik wurde von Veranstalterseite (Stadt Duisburg, Kultusministerium Düsseldorf) Rechnung getragen. Die Kommission wurde verjüngt und mit Vertretern der Ende der siebziger Jahre entstandenen neuen Film-, Video- und Mediengruppen ergänzt. Micky war als Repräsentant der Videoszene eingeladen, der er als Mitglied der MedienOperative Berlin angehörte. Dennoch verhielt er sich in der Kommission in den nächsten drei Jahren alles andere als ein Delegierter, der auf starre Repräsentanz der von ihm vertretenen Video-Fraktion achtete. Er diskutierte jeden Film so, wie er ihn als autonomes Werk sah. Sachlich, aber durchaus mit dem ihm eigenen spröden Witz. Langweilig war es mit ihm nie. Später, die Kommission war erneut reformiert worden und er gehörte ihr nicht mehr an, kehrte er als Protokollant der Duisburger Diskussionen zurück. Ein loyaler Mitarbeiter. Auf die eigene Funktion und Bedeutung hat er nie Wert gelegt. Viele haben ihm diese Bescheidenheit nicht unbedingt gedankt.

Mitte der 1980er Jahre war die Euphorie für das Medium Video bei den unterschiedlichen Gruppen, die sich in universitären oder politischen Zirkeln gebildet hatten, verrauscht. Das lag zum einen an der Überschätzung der technischen Bedingungen. Gewiss, mit der Amateur-Videotechnik schien etwas möglich, was mit der Filmtechnik unmöglich war. Beispielsweise die langdauernde lippensynchrone Bild-Ton-Aufnahme. Sie war auf Film nur mit professioneller 16mm-Technik möglich, die aber hohe Anschaffungs- oder Leih- und Produktionskosten (Entwicklung, Kopien) verursachte, während das preiswerte Amateurformat Super-8 die Aufnahme auf kurze stumme Einstellungen beschränkte. Das erste Amateurvideosystem von Sony, das allerdings nur schwarz-weiße Bilder hervorbrachte, erlaubte nun die uneingeschränkte, also radikale Dokumentation sozialer Prozesse in Bild und Ton. Es war preiswert, es war handlich und es ließ sich leicht bedienen. Das eröffnete nicht nur die Möglichkeit alternativer, also von den großen Massenmedien abgekoppelter Produktion, sondern zugleich die Partizipation vieler am Medienprozess, wie sie von

Bert Brecht in der Radiotheorie oder von Hans-Magnus Enzensberger in seinem »Baukasten für eine Theorie der Medien« gefordert worden waren. Nicht nur Profis sollten sich der Bildmedien bedienen dürfen, sondern jeder, der etwas zu zeigen hatte. Ästhetische, politische und technische Avantgarde schienen sich im Prozess der Videoproduktion zu vereinen.

In ihrer Euphorie übersahen die Videogruppen, dass die Apparatur, derer sie sich bedienten, nicht einer Weiterentwicklung der Fernsehtechnik für den Amateur entsprang. Sie war vielmehr eine Weiterentwicklung der Überwachungstechnik. Deshalb gab es zunächst weder eine Blenden- noch eine Tonsteuerung, dafür konnte man zwanzig Minuten an einem Stück aufnehmen. Das graue Bild der ersten Bewegungsvideos ähnelte somit weniger den großen Dokumentarfilmen über soziale Bewegungen als vielmehr den Bildern, wie man sie von Überwachungskameras aus Kaufhäusern und U-Bahnhöfen kannte. Alle Anstrengungen richteten sich in der Folge darauf, diese Überwachungsanlagen zu einem künstlerischen Arbeitsgerät umzumodeln. Die Zeitschriften der Videobewegung enthielten denn auch ebenso viele Bastelanleitungen, wie ihre Aufnahmegeräte zu »tunen« seien, wie politisch-ästhetische Begründungen für das eigene Handeln. Wenn man so will, folgten beide Schriftsorten dem Modell des »Baukasten«, wie ihn Enzensberger als Metapher für eine bestimmte Form des theoretischen Eklektizismus entworfen hatte.

Doch die mühsamen technischen Fortschritte der eigenen Bastelei waren spätestens in dem Moment obsolet, in dem die Konzerne der Unterhaltungsindustrie das Potenzial des Amateurmediums Video erkannten. Schrittweise verbesserten sie ihr Angebot, auch wenn sie lange Zeit strikt darauf bedacht waren, die Grenze zu einer professionellen Produktionsweise nicht zu überschreiten. Die Videogruppen mussten sich in diesem Prozess wie die Hunde vorkommen, die ein mit Minen verseuchtes Terrain sondierten. Als sie das erkannten, drehten sie im größten Coup ihrer Geschichte das Machtverhältnis um. Sie machten ihre Erfahrung mit der Bänderseuche, bei der sich das Aufzeichnungsmaterial vom Trägerband ablöste und die Videoköpfe verschmierte, nicht publik. Statt dessen setzten sie mit dieser Erfahrung einen Konzern wie Sony mächtig unter Druck. Der kompensierte aus Angst vor einem größeren Imageverlust klammheimlich den entstandenen Schaden der Videogruppen, indem er sie mit semiprofessionellen Videoapparaturen ausstattete. Damit war der Abschied vom Amateur- und Partizipationsgedanke definitiv. Mit den Apparaten professionalisierten sich diejenigen, die sie bedienten.

Die Euphorie der Videobewegung war Mitte der 1980er Jahre noch aus einem anderen Grunde verrauscht. Ihre größten Erfolge zeitigten die Videogruppen im Zusammenspiel mit den politischen Bewegungen in Deutschland, wie sie in der Spätphase der sozialliberalen Bundesregierung Ende der 1970er Jahre erwachsen. Diese Protestbewegungen gegen Atomkraft, Naturzerstörung, Städtebaupolitik, atomare

Hochrüstung und für die Emanzipation der Frauen wurden von den Videogruppen begleitet und gespiegelt. Das sorgte nicht nur für einen starken Stoff, den man lange Zeit – aus Desinteresse der etablierten Massenmedien – autonom bearbeiten konnte. Es sorgte zugleich für ein großes Interesse an den so entstandenen Videobändern, die sich – ein weiterer Vorteil der neuen Technik – schnell und preiswert kopieren und versenden ließen. Neben dem Produktionsprozess schien sich auch die Distribution neu und autonom zu gestalten. Statt eines starken Senders (oder Verleihs), der seine Medien an alle Konsumenten distribuiert, gab es nun die Möglichkeit eines dezentralen Netzes, in dem die Distribution selbst organisiert wurde. Was zunächst äußerst leicht fiel. Auf Zuruf, per Telefonkette oder per Flugblatt fanden sich mühelos und schnell größere Publika, die sich die frischen Bänder begeistert in Kneipen, Jugendzentren oder Universitäten anschauten.

Doch die Nähe zu den jeweiligen Bewegungen sollte sich zugleich als ein Manko erweisen. Solange die alternative Öffentlichkeit damit zufrieden war, die Existenz der Bewegungen in und mittels der Videobewegungen gespiegelt zu sehen, reichten einfache Dokumentationen von Aktionen und Demonstrationen aus. Tendenziell war das Zielpublikum solcher Videobänder mit dem der Teilnehmer an den Großdemonstrationen identisch, denen man gleichsam die eigene Teilnahme dokumentierte; das alternative Videoband als eine Art von Postkarte, die man von der protestierenden Freizeit verschickte. Doch diese pure Widerspiegelung der Ereignisse reichte weder den Videogruppen noch dem Publikum auf Dauer aus. Als die Videobänder an inhaltlicher Komplexität und ästhetischer Qualität zunahmen, verloren sie die unmittelbare Nähe zur Masse der Bewegung. Durch die inhaltliche wie ästhetische Anstrengung fraktionierten sie sich als Videogruppen so wie die Bewegung selbst. Die Öffentlichkeit dieser neuen Bänder mussten die Gruppen nun selbst organisieren. Hier half ihr loser Selbsthilfeverband, dem sich neben den Zeitschriften bald eigene Verleihformen und Festivals beigesellten. Doch auch dieser notwendige Schritt, der den Verlust der Nähe zu den Bewegungen kompensierte, bedeutete eine weitere Form der Professionalisierung.

1985 habe ich diesen Gedanken, den ich hier verkürzt darstelle, erstmals in einem Aufsatz der Medienzeitschrift Zelluloid (Heft Nr. 22, Sommer 1985) publiziert. In diesem Heft stand auch ein Artikel von Michael Kwella zum Thema »Video-Kino«. Während ich die Defizite der Videobewegung resümierte und mich, das sei eingestanden, über ihre Irrwege amüsierte, suchte Micky nach einem Ausweg aus der verfahrenen Lage. Er pochte darauf, dass sein Traum, Video sei mehr als nur ein Arbeitsmittel unter anderen, für ihn noch nicht ausgeträumt sei. Er beharrte auf der Vorstellung, nicht nur die Produktion neu und anders zu gestalten, sondern zugleich eine neue Form der Distribution, also von Verleih und Vorführung, zu entwickeln. Ihm schwebte ein bundesweites Netzwerk aus Videokinos vor, in denen die autonomen Produktionen vorgeführt werden sollten. Und zwar weil ihm die »Öffentlichkeit unter

Anwesenden«, wie Alexander Kluge die Kinovorführung nennt, wichtig erschien. In den nächsten Jahren sollte Micky Kwella sich um solche Öffentlichkeiten jenseits des klassischen Kinos und des herkömmlichen Fernsehens bemühen. Seine langjährige Arbeit für das VideoFest in Berlin und die daraus erwachsende Transmediale zeugen davon.

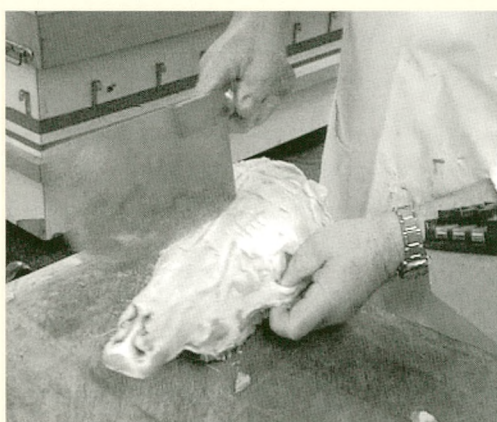
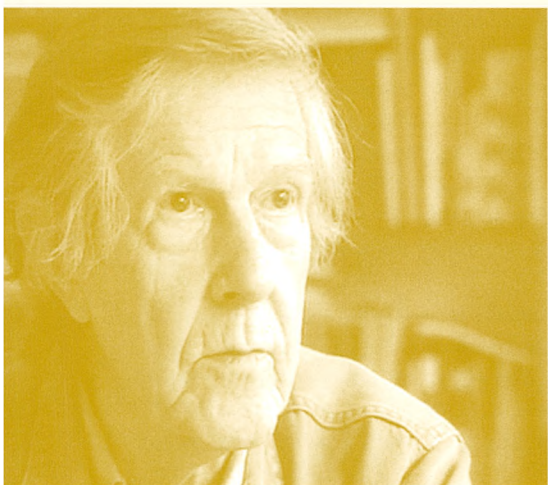
Am Ende des Zerfallsprozesses der Videobewegung, den zu schildern hier der Platz fehlt, blieben von den Gruppen und Kollektiven nur Einzelpersonen, Vereine und Firmen übrig, die heute auf dem Massenmedienmarkt der Bundesrepublik tätig sind. Als Drehbuchautoren, als Regisseure für Spiel- und Dokumentarfilme, als Produzenten, als Professoren oder als Kritiker. Ihrem Anspruch auf eine autonome Produktion sind viele von ihnen treu geblieben, nur wurde er weitgehend auf die ästhetische Seite verlagert. Einige von ihnen produzieren ihre Arbeit selbst, bei ihnen ist das Kollektiv von einst durch eine Gruppe arbeitsteilig und per Werkvertrag miteinander verbundener Individuen ersetzt worden. Andere arbeiten im Auftrag für Produktionsfirmen und Sender. Aber fast alle begreifen sich heute als Künstler, die mittels selbst entwickelter Ausdrucksformen das mitteilen, was ihnen von der Welt als Geschichte, als Bilduniversum, als Bild-Ton-Collage bedeutsam erscheint. Je weiter das jeweilige Produkt vom Mainstream des Kinos und Fernsehens entfernt ist, desto schwerer fällt seine Distribution – oder desto notwendiger ist es, für sie andere Öffentlichkeitsformen zu finden.

Heute, da bin ich mir sicher, dünkte Micky Kwella darüber nach, wie die veränderten technischen Bedingungen neue Produktions- und Distributionsformen provozierten. Die Videotechnik hat sich in den letzten zehn Jahren noch einmal verbilligt. Digitale Kameras und Schnittsysteme, mit denen technisch (selbst für Broadcasting-Normen) perfekte Bänder hergestellt werden können, kosten zusammengerechnet nicht mehr als 5.000 Euro. Mit ihnen ist selbst eine Vervielfachung der jeweiligen Filme ohne Datenverlust preiswert möglich. Hinzu kommt, dass das Internet in absehbarer Zeit die Möglichkeit bietet, Filme in perfekter Form (ohne sichtbare Datenverluste) tendenziell einem Massenpublikum zu präsentieren. In der klassischen Form der Sendung zu einer bestimmten Zeit oder in der neuen Form des individuellen Zugriffs. Technisch ist die Utopie der Videogruppen, jeden zum Produzenten zu machen und die Ergebnisse autonom zu distribuieren, damit erreicht. Darüber hinaus ist das Netz auch ein perfektes Archiv. Die Videos werden also nicht nur auf Zeit, sondern theoretisch auf Dauer verfügbar gehalten.

Um kein Missverständnis aufkommen zu lassen: Meine Einschätzung des Netzes ist nicht euphorisch. Denn ich bin mir sicher, dass sich aus der Konsumtion via Netz nichts für die Produktion oder Distribution refinanzieren lässt. Die Frage der Finanzierung bleibt also bestehen, und sie wird gewichtiger werden, wenn die Bedeutung der Vollprogramme der öffentlich-rechtlichen Sender als Auftraggeber und Finanziers

gesellschaftlich abnimmt. Und noch ein Nachteil des Netzes sei nicht verschwiegen: Es bleibt bei einer stark geteilten Öffentlichkeit, die sich nicht nur örtlich, sondern auch zeitlich zersplittert. (Auch das Fernsehen wird jenseits des Netzes diese Zersplitterung erleben, wird sich zu Digital-Bouquets aufspreizen und durch Festplattenrekorder die Nutzung vom starren Zeitplan der Programme abkoppeln.) Das Netz tendiert zur Individualkommunikation, die sich immer nur phasenweise zu einer Massenkommunikation zusammenschließt oder verkettet. Es ist kein Zufall, dass das gesellschaftliche Gerücht im Netz seinen idealen Verbreitungsweg findet.

Die Frage aber, die das Netz mit- und über es hinausdenkt, heißt: Wie kommuniziert die Gesellschaft über ihre Massenkommunikate? Die Öffentlichkeit unter Anwesenden, auf die Micky Kwella so viel Wert legte und die er mit seiner Arbeit immer wieder aufs Neue herzustellen trachtete, scheint mir in einer Situation gesellschaftlicher Isolation bedeutender denn je. Sie in kleinen Zirkeln, ohne großes Verbundsystem und ohne den Wahn massenhafter Organisation herzustellen, lautet die politische Aufgabe.



Henning Lohner, »Die Rache der toten Indianer«, 1995/96, Videostills, courtesy ZKM Mediathek

Henning Lohner | »Die Rache der toten Indianer«

Zur Frage der Dokumentation als Kunstform

Sometimes you just fall in love with a certain idea. So that, for you, it is a good idea. For a film the idea has to be very deeply fallen in love with because you're going to go for a very long time. Ideas are the most crucial part of anything. They drive the boat. (David Lynch) ¹

John Cage war nach Berlin gekommen, um eine Konzertreihe abzuhalten. Wir fuhren gerade von der Privatwohnung nahe der Gedächtniskirche zur Akademie der Schönen Künste in Ost-Berlin. Ich war damals für die »aspekte«-Redaktion des ZDF tätig, und so wurde Cages Berliner Aufenthalt fürs Kulturfernsehen dokumentiert.

Am 1. August 1990 machte der Bautrupp, der gerade den Abriss des Grenzübergangs Invalidenstraße in Berlin vornahm, Mittagspause. Wir machten uns die Situation zunutze, stiegen aus dem Auto und setzten uns auf die Trümmer. Unser Ausstieg am Grenzübergang war außerplanmäßig.

Entsprechend Cages Vorgabe² saßen wir für genau 4 Minuten und 33 Sekunden auf den Trümmern des Grenzübergangs, der an diesem Tage – und, wie wir dann erfuhren, nur an diesem Tage – abgerissen wurde. So ergab sich die für John Cage selbstverständliche und für mich aufregend surreale Situation, in der wir, von fahrenden Autos umgeben, trotzdem menschenleer, dem Abfall einer plötzlich vergangenen Epoche als Symbol für den Wandel der Zeit Aufmerksamkeit schenkten. Zunächst war diese Performance nichts weiter als das Dokument eines Trümmerhaufens und der damit verbundenen Alltagsklänge einer viel befahrenen Straße im Stau. Weitere Interpretationen durfte man sich denken.

Diese Gedenkfeier, die freilich keine war, war die erste Einstellung, die für den Film »Die Rache der Toten Indianer« gedreht wurde. Die Reise, die am Grenzübergang Invalidenstraße begann, führte im Laufe der nächsten zwei Jahre durch drei Kontinente und zu 42 Personen, die mit dem Werk Cages in Berührung standen. Als am 26. Januar 1993 der letzte Schnitt für »Die Rache der toten Indianer« gesetzt war, entstand aus über 250 Stunden Bildmaterial und 200 Stunden Tonaufzeichnungen ein aus über 1200 Schnitten zusammengewobener, vollständig durchkomponierter Film, dessen Drehbuch wie eine Musikpartitur angelegt ist.

Als wir mit den »Toten Indianern« angingen, galt der Fernsehdokumentarfilm beim Sender gemeinhin als ein schnell zu verdauendes, handwerkliches »Informations«-Produkt. Alles andere war mehr oder weniger zynisch den Tierfilmen oder den »Verrückten« in den Hochschulen vorbehalten. Die handwerklichen Mittel zielten alle darauf ab, so schnell wie möglich zum Sendeergebnis zu kommen. Ein Interview, beispielsweise, war kein Gespräch, aus dem ein Subtext hätte hervortreten können: Es war ein Frage- und Antwort-Spiel, damit kein unnötiges Material

»verschwendet« werde. Für den Fernsehsender wie bei den Produzenten mussten Kultur- oder Nachrichtendokumentationen mit möglichst konzentriertem »Informationswert« für einen bestimmten Sendeplatz mit einem Minimaldrehverhältnis herzustellen sein. Und nach der Sendung wurde das für den Film entstandene Rohmaterial schleunigst entsorgt. Unendlich viele Zeitdokumente sind so der Nachwelt entronnen. In diesem Fernsehbiotop war die Idee verschollen, dass eine Dokumentation auch einen anderen Informationszweck erfüllen könne: den emotionalen.

Ein ganz wesentlicher Vorteil von hochauflösendem, professionellem Videomaterial³ gegenüber Filmmaterial war die Tatsache, dass man lange Einstellungen ohne Mehrkosten drehen konnte. Die kreativen Möglichkeiten dieses entscheidenden Details der Videotechnik blieben den Sendern verborgen. Endlich war eine Einstellung mit 35-minütiger Länge möglich! Was dem Sender als sinnlos erschien, war für uns das Tor zu alternativen, in ihrer Neuigkeit verstörenden wie auch faszinierenden Bildsprachen und -welten.

Erst durch dieses verblüffend einfache Durchbrechen der Zeitbarriere war der Raum für scheinbar Zufälliges gegeben (wie es in der Musik bereits durch das Tonbandgerät möglich war). Im Blickwinkel eines über lange Zeit aufzeichnenden Bildes konnten sich die am Wegrand liegenden Zufälligkeiten entwickeln, wie sie sich vor der laufenden Kamera ereignen und von uns festgehalten werden; man könnte sagen, wir erarbeiteten uns den Zufall – oder, wie Flemming angesichts der Pilze konstatierte, die sich am Fenstersims seines Labors entwickelten und die zu seiner Entdeckung des Penizillins führten: »Der Zufall begünstigt den Vorbereiteten.« Im Film erscheint hierfür sinnbildlich an einigen Stellen ein Frosch, der schließlich doch seine Fliege fängt.

Dass beispielsweise vor und nach einem gefilmten Gespräch die Kamera nicht ausgeschaltet werden musste, erlaubte uns, Nebensächlichkeiten aufzuzeichnen; dass also die charakteristischen Ränder der Aufmerksamkeit mit eingefangen werden konnten und neue Aufmerksamkeit produzierten, das alles war dem Fernsehbetrieb ganz und gar nicht geheuer. Der klassische Fernsehauftrag richtet sich typischerweise auf das vorformulierte Thema, das innerhalb bestimmter inhaltlicher wie technischer Rahmenbedingungen stattzufinden hat. In dieser Hinsicht ist der Auftrag im öffentlich-rechtlichen wie im privaten Fernsehen starren Richtlinien unterworfen und eben nicht offen für Experimente, Zufälle oder individuelle Initiative.

»Die Rache der toten Indianer« war ein Ergebnis meiner Rache am System, in dem ich arbeitete, und zugleich unser Guerilla-Kreuzzug gegen die Quoten-Paranoiker. Und da unser Anliegen Wirkung zeigen sollte, musste es im System mit den Mitteln des Systems stattfinden.

Finanziert wurde die Unternehmung zunächst durch insgesamt 45 kürzere und längere TV-Dokumentationen⁴, die wir in diesem Zeitraum fürs ZDF und den

gerade entstandenen Sender arte machen konnten. Jedes Rohmaterialband kam in den Fundus für die »Toten Indianer«. Wir betrieben Resteverwertung und geradezu subversive Nutzung von vorhandenen Produktions- bzw. Sendestrukturen (die wir schließlich auch mit 45 Filmen bedient hatten), und hielten alles Überschüssige, den Abfall, das Abwegige – den typischen Fernseh Müll eben – fest, aus dem dann dieser Film aus der Magnetband-Asche und den Trümmern einer vergessenen Fernsehlandschaft auftauchen konnte.

Als Cage Ende 1992 verstarb, ermöglichten Christoph Jörg, Redakteur bei arte, und Peter Lohner, heute Produzent bei der Telefilm Saar, durch einen Sendeplatz im Rahmen eines John-Cage-Themenabends die weitere Finanzierung, so dass der Film einer breiteren Öffentlichkeit zur Diskussion gestellt werden konnte.

Im Film richtet sich unsere Aufmerksamkeit auf »vergessene« Landschaften: Orte, an denen man leicht vorbeifährt, die am Wegrand des Populären und Touristischen liegen.

Wir, der Kameramann Van Carlson und ich, drehten u.a. in den Wüsten von New Mexico, an den Küsten von Friesland; im Napa Valley, Kalifornien; in den europäischen Landschaften Frankreichs, Tschechiens, Italiens, Deutschlands. Wir drehten in den Hakone-, Kamakura- und Obase-Distrikten von Japan; in den Großstädten Los Angeles, New York, Mailand, Paris, San Francisco; in Osaka, Tokio, und Hong Kong.

Alle 42 Mitwirkenden⁵ des Films, ob bekanntere oder unbekanntere Personen des öffentlichen Lebens (wie Straßenfeger oder Markthändler), stehen miteinander im Gespräch – über Zufall, Chaos, Straßenlärm oder das Gehirn: der »Radardenker« – Dreh- und Angelpunkt allen »Denkens«.

In »Die Rache der toten Indianer« versuchten wir, mit dem kreativen Erbe von John Cage interpretatorisch umzugehen. Als Musiker, Komponist, Dichter und Maler hat er wie kaum ein zweiter die Kunst des 20. Jahrhunderts maßgeblich geformt und verändert, und wir waren jung genug, um ihm – dem Botschafter der Vergessenen – mit einem filmischen Essay über den Zustand unserer abendländischen Kultur am Aufbruch zum neuen Jahrtausend Reverenz zu erweisen.

Heiner Müller kommentiert dies im Film so: »Und da ist schon dieser Indianer-Vorteil von Cage ganz interessant: Cage ist die Rache der toten Indianer an der europäischen Musik.

Die eigentliche Chance ist schon die Geschichtslosigkeit. Die einzige Geschichte, die die USA haben, ist einmal der Bürgerkrieg oder der Unabhängigkeitskrieg. Der ist fast verdrängt. Der Bürgerkrieg ist nach wie vor Geschichte und ist auch noch im Unterbewusstsein. Und das andere sind die toten Indianer. Und die Geschichte sind eigentlich die toten Indianer, weil sie so völlig verdrängt und unterbewusst ist. Und es ist eigentlich immer so gewesen, dass die Kultur von den Besiegten kommt, nicht von den Siegern. Und die Besiegten, auch die toten Besiegten, steigen dann irgendwie auf in die Kultur der Sieger und bestimmen oder variieren die Kultur der Sieger.«⁶

Es entstand eine Dokumentation, die keine ist, ein Film, der kein Film ist, ein Kunstwerk, das keines ist, und ein Zeitzeugnis, das mehr als die Zeit zeigt, in der es entstand.

Dieser Film war für uns ein Versuch, aus diesen gesammelten Dokumenten, den gefundenen Bild- und Tonlandschaften, im Verbund mit Gesprächen und Lesungen einen narrativen, thematischen Faden herzustellen, der filmgerecht sowohl linear in der Zeit weiterläuft, als auch in jedem Moment die Essenz des Films verkörpert; das heißt: Jedes Bild, jede Aussage kann sowohl vollständig für sich alleine stehen und einen Sinn machen, als auch im Gesamtverbund sinnfällig bleiben. Das ist ein musikalisches Prinzip.

Obwohl sich in diesem Film alles um das Thema Zufall dreht, ist nicht alles dem Zufall überlassen. Wir stellten fest, dass wenn die von Cage so gerne konstatierte Variabilität und »Unbestimmtheit« des Zufälligen einmal auf Film aufgezeichnet war, diese sodann auch erfror, und nicht, wie etwa in der Musik, mit der Performance wieder dahinfloss. So legten wir eine praktisch vollständig determinierte Schnittpartitur an, in der Hoffnung, dass aus dem Nicht-Zufälligen der Zufall besonders stark wieder in der Wirkung hervorgeht. Der Schnitt des Films musste so sehr das Aufgebaute wieder zertrümmern, dass das Festgehaltene vom Betrachter unendlich unterschiedlich ausgelegt werden könnte, und so durch die Betrachtung der Zufall wieder in den Film hineinkam und dort auch blieb. Oder wie Cage sagen würde: »Everything causes everything else – everything results from everything else.«

Das Auswahlprinzip für die Bilder und Texte des Films war ein musikalisches Kompositionsmuster, das, obwohl man schnell annehmen könnte, es wäre den Cage-schen Zufallsoperationen verwandt, gänzlich aus der Ecke der seriellen Musik kam. Wir legten Bildkataloge an, die lexikalisch auf Ähnlichkeiten im Bildinhalt hinwiesen, zum Beispiel: »Wolken« – »Wolken mit Stadt« – »Stadt mit Autos« usw.

Von allen Rohmaterialkassetten wurden Time-Code-genaue Schnittlisten hergestellt, die jede Szene, jede Einstellung und darin alle unterschiedlichen Frames genau bezeichneten. Alle aufgezeichneten Interviews, Lesungen und Gespräche wurden Wort für Wort auf mehreren tausend Seiten abgeschrieben. Die Textpassagen des Films wurden gemeinsam mit Holger Hof in thematische Kapitel eingeteilt (z.B. »Chaos«, »Zufall«, »Liebe«, »Musik«, »Alltag« usw.) und durch mehrere Auswahlgänge »gesiebt« und zu einer Drei-Akte-Struktur montiert.

Für den damals noch analogen Online-Schnitt benutzten wir (der Editor Sven Fleck und ich) im speziellen eine durch persönliche Vorlieben »verklärte« Fibonacci-Reihe als Grundlage der Materialstrukturierung, und so entstand unser Bildrhythmus für den Film. Durch dieses Mittel versuchten wir, den »herkömmlichen« Film/Videoschnitt von seinen »Fesseln« zu befreien und ihn im musikalischen Sinne zum Fließen zu bringen. Ein besonders einprägsames Beispiel hierfür nannten wir das »Bild-Roulette«, weil es auf kleinstem Raum sehr viele Bilder entfaltete, die

kaum noch einzeln wahrnehmbar waren, sondern zu einem Bildeindruck zusammenschmolzen, der wie das Purzeln einer Roulettekugel anmutete. In diesen Roulettespiegelte sich in Einzelbildern (sequenziell nach Fibonacci geordnet) die Gesamtdramaturgie des Films. Diese Roulettes tauchten entsprechend an den Akt-Nähten auf.

Hieraus entstand ein Film von 130 Minuten Länge, dessen kürzeste Einzeleinstellung genau 1 Frame und dessen längste Einzeleinstellung genau 4 Minuten 33 Sekunden dauert. Entsprechend der Kompositionsanlage passte nun jede andere Kombination an Schnitten für die anderen Szenen des Films zeitlich in die 4 Minuten 33 Sekunden der Performance am Grenzübergang Invalidenstraße »hinein« und wurde somit zu einem Spiegel dieser Schluss-Szene des Films.

Der Film ist als eine modulare Struktur gebaut, die unendliche Vielfalt erlaubte und dennoch als dramaturgische Einheit funktioniert. Filmübergreifend gibt es Themenschwerpunkte wie »Zufall« oder »John Cage«; die drei Akte kommen durch die Gespräche zunächst der Künstler, dann der Wissenschaftler und schließlich der Straßenarbeiter und Marktschreier des 18ten Pariser Arrondissements zur Geltung. Alle befinden sich in einem inhaltlichen Spannungsfeld. Jede Szene eines jeden Akts widmet sich wiederum bestimmten Themen, und jede Einstellung jeder Szene ebenfalls. Die Filmstruktur setzt sich bis in die kleinsten Einheiten der »Roulette« fort, und so wird jedes Frame zum Spiegel des Ganzen und umgekehrt.

Dieser »Datenbank-Film«, noch gänzlich analog entstanden, ermöglicht so ein transkontinentales Gespräch nicht nur der Figuren im Film, sondern zwischen allen narrativen und assoziativen Strängen. Das zu versuchen war damals eine Idee, die aus dem Aufkommen der digitalen Medien und den erdachten Folgen heraus entstand und ein Szenario für die bald entstehende Realität einer globalen Realtime-Vernetzung entwarf.

Mit der Mitte der 1980er Jahre begonnenen Digitalisierung der Kommunikationswelt ging ein Wandel im künstlerischen Denken einher, der auf die Auflösung starr gewordener Grenzen, Formen und Genres hinzielte. Im Film »Die Rache der toten Indianer« schwingt die Überzeugung mit, dass der Filmemacher sich eines oder mehrerer Genres bedienen kann und muss, um rigoros den Ausdruck seiner Idee zu finden, sie zu erarbeiten und seinem Gegenüber bekannt zu machen, um mit ihm darüber in einen unerlässlichen Dialog zu treten.

Unser Film ist im ersten Ansatz eine Dokumentation, da alles Material vom Leben unverändert aufgezeichnet ist. Darüber hinaus entsteht aber durch die musikalischen Verschiebungen von Betonungen eine andere Sicht- bzw. Hörweise auf diese dokumentarischen Materialien: Es ist keine Dokumentation, sondern ein Dokument. Als Ausdruck unseres Wunsches, unsere Ideen mitzuteilen, ist er ein »emotionaler Chronograf« der Zeit, wie wir sie erleben. Und als solches entfaltet der Film den Keim seiner künstlerischen Wirkung. Was uns damals wichtig war: einen grundsätzlichen Wandel im Verhältnis des Herstellenden zu seinem Ausdruck zu manifestieren, denn der Künstler arbeitet nicht mehr im Rahmen eines spezifischen,

abgegrenzten Genres, sondern umgekehrt: Er bedient sich des Genres, das der Idee gerade am zwingendsten zum Ausdruck verhilft, und wenn nötig, wird ein neues Genre installiert (indem z.B. andere kombiniert werden).

Gleiches gilt für die tradierten Kategorien von »U« und »E«, die im Blickwinkel der Umsetzung der Idee ebenfalls hinfällig geworden sind. Es war uns völlig egal, ob sich unser Film der Musikvideo-Ästhetik bediente oder das journalistische Format der Fernsehdokumentation herangezogen wurde oder Spielfilmmittel oder museale Kunstfilm-Installations-Ästhetik zur Anwendung kamen, Hauptsache, die Idee konnte seine Wirkung entfalten.

Der Film führt uns zu den Rändern der touristisch begehren Zivlisation, dorthin, wo man als Tourist einen Aussichtsposten auf die Wildnis aufstellen kann, die Gefahren beobachten kann, ohne sich ihnen selbst aussetzen zu müssen.

So wollten wir das demokratische Erbe von Cage betonen, dass alle Äußerungen gleichwertig sind, die vergessenen Bilder und Töne, wie die Bildreste und Alltagsgeräusche, die Ränder wie die Zentren, und dass Zufälle wie am Grenzübergang Invalidenstraße sich dann ereignen, wenn man aufmerksam bleibt. Noch einmal sei dazu Heiner Müllers Kommentar im Film zitiert:

»Es war 75, glaube ich, das erste Mal, dann sehr oft. Und dann habe ich zum ersten Mal so ein Gefühl gekriegt, und auch ein Bedürfnis nach Landschaft. Landschaft, als etwas, auch aufgrund der Ausdehnung, der Dimension, was nicht wirklich zu ordnen ist, nicht domestizierbar ist, nicht kategorisierbar ist. Da bleibt immer irgendein Rest. Zum Beispiel: Da habe ich so eine Fahrt im Mississippi-Delta gemacht, eine ganz normale Flussfahrt mit so versinkenden Ölbohranlagen. Dann alte Plantagenhäuser. Alles so halb verkommen, schon halb im Sumpf. Und dann mehr die Ahnung als die Realität, von Alligatoren. Das war sehr angenehm. Aber, so: Dass auch der Kapitalismus Ränder hat, die nie ganz einzuordnen oder einzuholen sind. Das Produzieren von Über-Space, ›Über-Raum«, immer mehr Ränder. Es ist einfach schön, dass es Ränder gibt. Und Ränder zerstören Grenzen. Und das Wesentliche an der Arbeit von Cage war dann für mich doch, dass ständig Grenzen überschritten wurden, ständig Grenzen zerstört wurden. Und dann steht man in einem unbekanntem Gelände. Und dieses Unbekannte macht neugierig und das macht auch kreativ. So ungefähr!«⁷

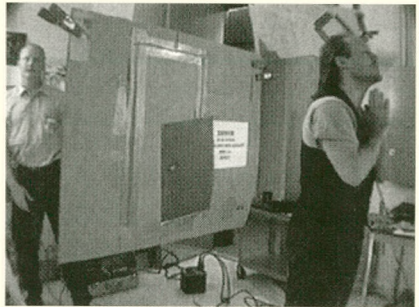
(1) *Im Gespräch mit Ariane Riecker und dem Autor, am 14. Januar 2003 in Los Angeles.*

(2) *Die Komposition von John Cage: 4'33", wurde am 29. August 1952 in Woodstock, NY, uraufgeführt. Die Spielanweisung lautet: »Tacet, any instrument or combination of instruments.« Cage ergänzte 1962 die Komposition mit einer zweiten Fassung: 4'33" (No. 2) (0'00") mit der Spielanweisung: »Solo to be performed in any way by anyone.«*

(3) *Betacam SP, 1989 eingeführt, war qualitativ dem U-matic Format weit überlegen.*

(4) *Das waren in erster Linie Kulturdokumentationen und Portraits über Künstler wie Frank Zappa, Gerhard Richter, Louis Malle, Giorgio Strehler u.v.a.m.*

- (5) *Im Film kommen zu Wort: Yves Bazillou, Michael Berger, Gary Burton, Farid Chahboub, Noam Chomsky, Merce Cunningham, Jacqueline Daubert, René Delesalle, William Forsythe, Corinne Fortin, Betty Freeman, Frank O. Gehry, Murray Gell-Mann, Matt Groening, Ben Habdallah, Rutger Hauer, Dennis Hopper, Ellsworth Kelly, Alison Knowles, Raymond Kurzweil, Edward Lorenz, Benoit Mandelbrot, Yehudi Menuhin, Mohamed Ben Methnic, Marvin Minsky, Heiner Müller, Jean Nouvel, Yoko Ono, Goolaganaden, Baramouh und Soopaya Parianen, Tomaso Poggio, René Sancier, Richard Serra, Giorgio Strehler, Lakshminarayana Shankar, Claude Trouvé, Iannis Xenakis, Frank Zappa, und John Zorn.*
- (6) Heiner Müller im Film »Die Rache der toten Indianer«, Gespräch vom 30. November 1992.
- (7) *ibid.*



*John Muse und Jeanne Finley bei der Arbeit am Drehort und im Studio
(aus ›Art and Innovation - The Xerox-PARC Artist-in-Residence Program‹, Craig Harris)*

Jeanne C. Finley | Das imaginäre Dokument

Das Berliner VideoFest und sein Leiter, Micky Kwella, haben in den frühen 1990er Jahren auf der ganzen Welt Künstler inspiriert, die mit Video und neuen Medien arbeiteten. Das Festival bot Künstlern, die die Strategien des Dokumentarfilms mit Video und neuen Technologien verknüpften, ein Forum, auf dem sie ihre Arbeiten zeigen konnten und die Arbeiten diskutiert und kritisiert wurden. Auch ich nahm in diesen Jahren am Festival teil und zeigte einige experimentelle Dokumentarfilme, unter anderem »Nomads at the 23 Door« und »Involuntary Conversion«. Diese Festivals waren provozierende Treffen, bei denen die Arbeiten und Ideen der teilnehmenden Künstler sowohl unterstützt als auch in Frage gestellt wurden. Die Erfahrungen, die ich bei diesen Festivals machen konnte, haben mein Verständnis vom Verhältnis zwischen Kunst, Technologie und Dokumentarfilm nachhaltig geprägt und immer wieder zu neuen Projekten geführt.

1993 nahmen mein Kollege John Muse und ich an einem Artists-Residency-Programm bei Xerox Parc (PAIR) teil, das Künstler und Wissenschaftler zusammenbringen sollte, um Ideen auszutauschen und neue Arbeiten zu produzieren. Wir wurden mit Mitarbeitern der Abteilung Arbeitspraktiken und Technologie (WPT) zusammengebracht, einer kleinen Gruppe von Sozialanthropologen und Informatikern, die bei Parc arbeiteten. Sie beschäftigten sich mit den Arbeitsweisen und Praktiken, mit denen Anwender auf kreative, aber nicht unbedingt vorhersehbare Art und Weise neue Technologien nutzen. Die WPT-Abteilung setzte bei ihrer Forschungsarbeit auch Video- und Interviewbeobachtung ein. Hierbei teilten wir mit ihnen nicht nur diese neuen Technologien, sondern auch die ethischen Fragestellungen bei der Verwendung dieser Techniken, um Bilder, Texte und Geschichten zu entwickeln und zu verbreiten.

Als wir mit dem Residency-Programm begannen, arbeiteten wir gerade an einem experimentellen Dokumentarvideo. Unter dem Titel »Based on a Story« untersucht diese Arbeit das bekannte Treffen zwischen dem Grand Dragon des Ku Klux Klan, Larry Trapp aus Lincoln, Nebraska, und dem jüdischen Kantor Michael Weisser. Trapp hatte den Kantor am Telefon, mit Briefen und in Kabel-TV-Sendungen terrorisiert. Doch nach einer Reihe von Telefongesprächen und Treffen trat Trapp aus dem Klan aus, und er und Michael Weisser wurden sogar gute Freunde. Wir waren insbesondere daran interessiert, wie die Medientechnologien einerseits benutzt wurden, um Angst zu verbreiten, andererseits aber Trapps Sinneswandel möglich machten.

Durch unsere Teilnahme am PAIR-Programm wollten wir herausfinden, inwieweit die aktuellen Innovationen im Bereich digitaler und Internet-Technologien die Werke von Künstlern, die mit dokumentarischen Elementen arbeiteten, beeinflussen konnten. Gemeinsam mit WPT entschieden wir, dass sie, während wir im Parc unsere

Tapes produzierten, mit ihren Technologien und Erfahrungen unsere Arbeit dokumentieren sollten. Wir wurden zu ›Objekten‹, die sie beobachteten, und konnten so gemeinsam die Beziehung zwischen Videotechnologie und dem Dokumentarfilm-Künstler als Subjekt und als Objekt der Arbeit untersuchen.

Theorie und Praxis des Dokumentarfilmes standen immer im Zusammenhang mit technologischen Innovationen. Die Crystal-Synch-Kamera ermöglichte das Cinéma Vérité, und die Hi-8-Videokamera führte zu einer radikalen Veränderung der Ästhetik der dokumentarischen Aufzeichnung. Im Gegensatz dazu schienen sich die digitalen Technologien weniger auf den Akt der Aufnahme und des Dokumentierens auszuwirken, als auf die Art und Weise, wie einmal aufgenommene Bilder bearbeitet, verbreitet und gespeichert wurden. Um uns eine Vorstellung darüber machen zu können, begannen wir nach Künstlern zu suchen, die für ihre dokumentarischen Arbeiten Hypermedien und interaktive Strategien verwendeten. Wir durchsuchten das Netz nach solchen Projekten und fanden wenige. Aber die Erfahrungen, die wir bei der Suche machten, waren aufschlussreicher als die Projekte selber: Die Datenfülle war überwältigend, es war schwierig, auf den ›Pfad‹ zu navigieren, und die Technologien waren aufdringlich. Unsere Leidenschaft für die traditionelle Art, Zeit und Raum zu beschreiben, wurde frustriert. Diese Materialien konnten uns nicht ›verführen‹, da schon allein der Prozess, die Technologien zu nutzen, die übliche Freude am völligen Eintauchen zunichte machte. Es war unmöglich, sich in diesem Material zu ›verlieren‹, wie dies beim Lesen eines Textes oder Ansehen eines Filmes oder Videos der Fall sein kann.

Wir sind nicht sicher, ob dies eine gute oder eine schlechte Nachricht ist. Viele Avantgarde-Dokumentarfilmtheorien (inzwischen zum Mainstream geworden) fordern den Dokumentarfilmer explizit dazu auf, die Rhetorik der Objektivität zu kritisieren, indem mit der Nahtlosigkeit der traditionellen Erzählweise gebrochen wird. Wenn die erzählerische Kontinuität unterbrochen und die Aufmerksamkeit auf die ›Hand des Filmmachers‹ gelenkt wurde, soll damit die Fiktion und Konstruktion der vorgeblich dokumentarischen Arbeiten enthüllt werden. Solche Brüche ermöglichen es dem Künstler und dem Publikum, die Machtbeziehungen zwischen dem Dokumentarfilmer und dem Subjekt zu überprüfen. Diese Techniken sollen auch den Wunsch des Publikums nach ›Wahrheit‹ thematisieren. Es stellte sich jedoch heraus, dass die neuen Technologien, mit denen wir arbeiteten, diese Kontinuität immer wieder durch einen allgegenwärtigen und sogar ›natürlichen‹ Bruch unterbrachen: Die Ablenkungen der Internet-Navigation und die Hypertextualität schienen oftmals explizite Brüche nicht zuzulassen, weil sie diese in überzogenem Maße bereits beinhalteten.

Wir gingen bei unserer Arbeit bei Parc von linearen zu digitalen Bearbeitungssystemen über, gaben aber auch den Wunsch nach einem radikalen Bruch mit den traditionellen Formen und Vertriebsnetzwerken, denen wir uns ehemals verpflichtet

fühlten, auf: Wir wollten ein Einkanal-Video produzieren und begannen, themenspezifischer über das Problem von Kontinuität, Diskontinuität und Erzählung nachzudenken. Wir entschieden, dass die kontinuierliche Arbeit an »Based on a Story« uns die Möglichkeit geben würde, uns mit diesen Themen auseinander zu setzen. Unser Interesse an der Geschichte von Larry Trapp und Michael Weisser verlagerte sich von der Frage, wie Medientechnologien Angst verbreiten können, auf das Phänomen der ›Konvertierung‹ von Erfahrungen. Konvertierung (engl. conversion) wirft das Problem von Kontinuität und Bruch auf. Im Allgemeinen als radikaler Bruch mit der Vergangenheit verstanden, ist Konvertierung jedoch nie absolut, und ihre Macht hängt von der Vergangenheit ab, die sie eigentlich hinter sich zu lassen versucht. In der Erzählung von »Based on a Story« funktionierten die vielen Konvertierungen auf eben diese Art.

Die zweite ›Konvertierungserfahrung‹ war eine autobiografische Geschichte meiner Kindheit, nämlich die Konversion zum Christentum in einem Baptistischen Camp, wo das ›Instrument‹ der Konversion ein elektrischer Low-tech-Stuhl mit sehr niedriger Spannung war. Er regte die Vorstellungskraft meines zwölfjährigen Ichs verführerisch und zugleich erschreckend an und motivierte meine Konversion. Wir machten mit dieser Geschichte, die wir »Time Bomb« nannten, ein Tape und entschlossen uns dann, aus »Based on a Story« und »Time Bomb« eine Trilogie mit dem Titel »O Night without Object« zu machen, in der wir Kontinuität und Bruch in mehreren Phasen der Konvertierung untersuchen konnten. Das dritte Segment der Trilogie ist »The Adventure of Blacky«, das sowohl in Form einer Installation als auch als Videotape existiert. Als Basis dient eine Reihe von Zeichnungen einer Hundefamilie, die in den 1950ern für einen psychoanalytischen Test verwendet wurde. Eine unerbittliche Stimme, die die Testfragen stellt, reißt den Zuschauer zwischen der Bedrohung durch den Fragesteller und den raffinierten, visuellen Antworten des Testsubjekts hin und her.

Alle drei Teile der Trilogie sind Erzählungen, die nach einem traditionellen Schema zusammenhalten und verführen, und doch sollten die einzelnen Teile durch ihre Korrespondenz und Intertextualität gleichzeitig mit der Kontinuität brechen. Diese Beziehung zwischen Kunst, Technologie und Dokumentarfilm ist seit diesen frühen Jahren des Berliner VideoFestes ein Schlüsselement unserer Arbeit geblieben.

Eine frühere Fassung dieses Textes erschien in: Art and Innovation: Xerox Parc Artists-In-Residence Program.

Hrsg. Craig Harris. MIT Press, Cambridge, Mass., 1999.

Aus dem Englischen von Maria Dettmers und Regina Weps de Navazo.



Micky Kwella
Gründungsteam der MedienOperative, 1977, © Mediopolis

Eckart Lottmann | Medienarbeit im Spannungsfeld zwischen Politik und Pädagogik

Siebziger Jahre: Der Begriff ›Medienarbeit‹ wird erfunden. Bis dahin war die Produktion mit Medien immer die Sache von Professionellen gewesen, es war ihre Berufsarbeit. Nun gab es Super-8-Film und Video, und mit diesen neuen Medien konnten viele umgehen. ›Medienarbeit‹ bezeichnete das ernsthafte Umgehen mit Medien. Man wollte etwas, bezweckte etwas, hielt nicht nur für den privaten Gebrauch fest. Man kommunizierte absichtsvoll.

Diese neuen ›Medienarbeiter‹ waren in Westdeutschland zunächst Künstler und Studenten. Menschen, die in den Jahren nach 68 erkannt hatten, dass die bundesrepublikanische Gesellschaft erstarrte Strukturen aufwies, dass der dieser Gesellschaft innewohnende Zwang zum Profit auf viele Lebensbereiche durchschlug. Aufklärerische Information sollte dagegen angehen, investigativer Journalismus in eigener Sache. Kommunikation sollte befördert werden, auch durch Propaganda. Denen ›da unten‹ eine Stimme geben gegen die ›da oben‹ – Gegen-Öffentlichkeit. Micky Kwella ist in dieser Zeit einer von denen, die sich faszinieren ließen von den Möglichkeiten der neuen Medien. Viele klinken sich ein in das, was bald selbstbewusst die ›Videobewegung‹ heißt. Ein gutes Jahrzehnt, vielleicht anderthalb, gab es Projekte der ›alternativen Medienarbeit‹ – dann ließ sich der Begriff nicht mehr sinnvoll anwenden. Wer will sagen, wo genau das zu Ende war, was etwa Mitte der 1970er Jahre begann. Die Produktion und der Einsatz von Videos und Filmen mit gesellschaftspolitischer Zielsetzung waren abhängig von öffentlicher Aufmerksamkeit, die sich an gesellschaftlichen Konflikten entfachte. Vielleicht gab es Ende der 1980er Jahre nicht mehr viele davon. Vielleicht war es einfach nicht gelungen, tragfähige Modelle einer politisch engagierten Medienarbeit zu entwickeln. Vielleicht gibt es seither in diesem Land nur wenige, zu wenige Finanzierungsmöglichkeiten für Medienproduktion außerhalb von Fernsehen und Kino.

Die ›erste Generation‹ von Videofilmmern ließ sich anregen von Videoprojekten in den USA, Kanada und einigen anderen Ländern. Dort arbeiteten schon einige Gruppen mit den ersten noch sehr primitiven Videokameras. 1975 stellte das Gemeinschaftswerk der evangelischen Publizistik eine Reihe von Artikeln zu einem Sonderband mit dem Titel ›Videoarbeit – Beispiele aus verschiedenen Ländern‹ zusammen.¹ Eine Broschüre mit enormer Wirkung: An vielen Hochschulen sorgten Studenten und sich als ›fortschrittlich‹ verstehende Dozenten dafür, dass Videokameras angeschafft wurden. Mit Video schien nun alles möglich: die Selbsterfahrung im gefilmten Rollenspiel, die Artikulation von Interessen in Randgruppen (z.B. Senioren, Drogenabhängige, ausländische Jugendliche), die Verbreitung von Informationen im lokalen Raum (z.B. in Sanierungsgebieten), die Mobilisierung zur Aktion beispielsweise im Kampf gegen Atomkraftwerke.

Heute muten die Hoffnungen, die mit dem neuen Medium Video damals verbunden wurden, etwas naiv an. Die Euphorie, mit der hunderte oder tausende von Studenten und Künstlern ihre Videos drehten, lässt sich nur verstehen, wenn man sich die 1970er Jahre als besondere Phase der bundesrepublikanischen Geschichte vergegenwärtigt. Die Studentenrevolte von 1968 führte in den Jahren danach zu einem Reformprozess der Gesellschaft: Überkommene Autoritäten wurden in Frage gestellt, jahrzehntelang gültige Lebensmodelle, Werte und Orientierungen relativiert. Die Zahl der Kriegsdienstverweigerer wuchs rasant. »Mehr Demokratie wagen« wollten, ganz bescheiden, sogar die Sozialdemokraten. Vielen aus der jungen Generation schien diese Gesellschaft nicht mehr glaubwürdig. Sie wollten nicht mehr von den Massenmedien eingelullt werden, sie wollten ihre eigenen Medien. Und zum Flugblatt, zum Plakat, zum selbst verlegten Buch schien nun noch ein audiovisuelles Medium dazuzukommen: Video.

Mitte der 1970er Jahre gründeten sich in Hamburg, Berlin und anderen Städten Medienkollektive, die als »Medienzentren« über vereinzelte Produktionen hinauswollten. Sie verliehen Aufnahme- und Schnittgeräte, organisierten Videokurse, führten öffentlich Videofilme vor und verliehen sie auch. Die meisten dieser Medienzentren verstanden sich als politische Projekte.² Die MedienOperative Berlin, die drei Kollegen und ich 1977 gründeten, setzte von Anfang an einen anderen Akzent. Medienarbeit zu aktuellen Ereignissen war zwar auch bei der MedienOperative ein Schwerpunkt. Die Medienarbeit im sozialpädagogischen Bereich, in der Schule und im lokalen Umfeld waren jedoch mindestens genauso wichtig. Während andere Videogruppen und Medienzentren betonten, keine mit öffentlichen Geldern finanzierten Projekte durchzuführen, um ihre politische Unabhängigkeit wahren zu können, nahm die MedienOperative projektweise Gelder von verschiedenen Berliner Senatsverwaltungen in Anspruch. Dadurch schufen wir uns Arbeitsplätze. Wo wir genau hin wollten, war uns nicht klar. Sicher schien aber eins: Der Einsatz von Video bewegte gesellschaftlich so viel, dass wir unsere Aufgabe finden würden.³

1978 gab Micky Kwella seinen Lehrberuf auf und begann ein Studium an der Deutschen Film- und Fernsehakademie Berlin (dfffb). Eine Karriere bei Film und Fernsehen schien ihn jedoch nicht zu interessieren. Während und nach dem Studium führte er Kurse und Bildungsmaßnahmen im »Jugendfilmstudio« durch, einer vom Berliner Senat getragenen Einrichtung. Außerdem arbeitete er als Medienjournalist und wurde Mitglied der Auswahlkommission der »Duisburger Filmwoche«, einem Dokumentarfilm-Festival. 1983 stieg Micky Kwella bei der MedienOperative ein.

1980/81 hielt die Hausbesetzerbewegung Berlin in Atem. Jahrelang hatte die Baumafia der Stadt hunderte von alten Häusern leer stehen und verkommen lassen, um sie schließlich profitabel durch Neubauten ersetzen zu können. Die ersten

Hausbesetzungen 1979/80 waren eher als provozierende, punktuelle Aktionen geplant. Doch offensichtlich trafen sie den Nerv der Zeit: Dutzende von weiteren Besetzungen folgten, polizeiliche Räumungen führten zu Straßenschlachten. Im Sommer 1981 waren 165 Häuser besetzt.

Während der Besetzungen entstanden eine Reihe von aktuellen Videos. Einige wurden von der MedienOperative produziert. Ihr Medienzentrum war nur 200 Meter vom Winterfeldtplatz entfernt, auf dem des öfteren Auseinandersetzungen mit der Polizei stattfanden. In einem Video zeigten wir neun besetzte Häuser in Berlin-Schöneberg und ließen die Besetzer erklären, was sie mit den Häusern machen wollten. Andere Videos schnitten einfach Ereignisse der letzten Tage zusammen. Die Videos wurden auf Anfrage an uns bekannte Videogruppen in anderen Städten geschickt, von dort kamen Videos zu anderen politischen Themen. Der 22. September 1981, der Tag, an dem der Demonstrant Klaus Rattay in einem Polizeieinsatz getötet wurde, begann mit der von einem Massenaufgebot von Fernsehteams begleiteten Räumung eines Hauses in der Winterfeldtstraße. Unter Blitzlichtgewitter brach ein Räumbagger die Tür auf. Auf der Tür klebte ein Plakat mit der Ankündigung eines Videofilms der MedienOperative.

Als Micky Kwella 1983 anfang, für die MedienOperative zu arbeiten, hatte er das Ziel, den Einsatz von Videoproduktionen effektiv zu organisieren. Selbst Videos zu produzieren, interessierte ihn nicht so sehr. Dafür gab es das Produktionsteam, inzwischen fünf Männer und eine Frau, die seit Jahren gleichberechtigt zusammen arbeiteten. Die Zeit der einfachen, nur schwarz-weiße Bilder liefernden Kameras war längst vorbei, man produzierte nun auf U-matic Low- und Highband. Immer noch kam das meiste Geld durch Projekte im Jugend- und Ausländerbereich herein, hinzu kamen Video-Reihen beispielsweise für das Goethe-Institut und für die AIDS-Hilfe. Micky Kwella organisierte den Verleih und den Verkauf von Videos der MedienOperative, er organisierte Videokurse unterschiedlichen Niveaus, er baute die regelmäßigen Videovorführungen aus.

Als rund zwei Dutzend Videomacher, Super-8-Filmer und Medienkünstler in den Räumen der Medienkünstler das alternative Videomagazin »Schrägspur« gründeten, war auch Micky Kwella dabei. Alle drei Monate etwa war wieder eine neue Ausgabe des Magazins fertig und tourte durch Berliner Kneipen und Mediengruppen. 30 Sekunden bis etwa 6 Minuten waren die Beiträge lang, es gab darunter politisch ernsthafte und betuliche genauso wie ausgefallene oder gut beobachtete. Nach vielleicht fünf Ausgaben schief das Magazin wieder ein. Die meisten Macher hatten einfach keine Zeit mehr. Eigene Projekte waren wichtiger geworden. Auch die MedienOperative produzierte nun zum größten Teil dokumentarische Fernsehbeiträge.

1987 war die Video-Euphorie verklungen. Die Hoffnung auf eine Szene, die bereit wäre, Gegen-Öffentlichkeit durch die Organisation von Abspelstätten und ein auch finanziell funktionierendes Modell des Medieneinsatzes zu fördern, hatte getrogen. Immer deutlicher wurde, dass der Einsatz von Video von größeren politischen Kampagnen abhängig war – und wenn die abgeebbt waren, gab es auch nur noch wenig Interesse an unabhängiger politischer Videoarbeit. Noch einmal versammelten sich die wichtigsten bundesdeutschen Videogruppen zu einem mehrtägigen Arbeitstreffen. Vom 28.–31. Mai 1987 trafen sie sich in Berlin. Der erste Diskussionsblock, eingeleitet von Micky Kwella und mir, hieß: »Zentrumsarbeit 87: Zum Stand der Dinge. Videoarbeit zwischen Agitprop und Kommerz.«³

Neue Impulse gingen von diesem Treffen nicht mehr aus. Es gab weiterhin die Videogruppen, die sich ihre politische Unabhängigkeit bewahren wollten, indem sie keine öffentlichen Förderungen für Projekte beantragten. Sie verzichteten auf technische Investitionen größeren Ausmaßes, weil die nur zu einem höheren finanziellen Druck und damit zum Zwang kommerzieller Aktivitäten führen würden. Andere Gruppen gingen mehr oder weniger konsequent den Weg der MedienOperative: Produktion für Fernsehsender und andere Auftraggeber, um selbst davon leben zu können und höherwertige Technik anschaffen zu können. Mit der Folge, an politischen Aktivitäten nur noch dann beteiligt zu sein, wenn eigene Arbeiten dafür Zeit ließen, oder wenn es gelang, ein unterstützendes Umfeld aufzubauen.

Videokurse der verschiedenen Anspruchsniveaus waren jedoch nach wie vor gut besucht. Auch der Berliner Senat fand die Idee lokaler Videoarbeit inzwischen gut – zumindest finanzierte er ein einjähriges Qualifizierungsprojekt, in dem arbeitslose Geisteswissenschaftler zu Medienarbeitern weitergebildet werden sollten. Micky Kwella und Kollegen der MedienOperative waren unter den Dozenten. Als die Geisteswissenschaftler ausgelernt hatten, sollten sie Medienwerkstätten gründen und sich innerhalb kürzester Zeit selbst finanzieren. Eine Idee, die zum Scheitern verurteilt war.

Micky Kwella interessierte sich weiterhin für die Möglichkeiten eines Videokinos. Da es weniger eigenständige, formal wie inhaltlich interessante Videoproduktionen unabhängiger Videomacher gab, zeigte er mitunter auch engagierte Fernsehfeatures. Er spielte Teile des Programms der Duisburger Dokumentarfilmwoche nach. Der nächste Schritt war naheliegend: Ein »Videofestival«, das eine Auswahl interessanter Videoarbeiten im internationalen Vergleich zeigt. Am 16.12.87, dieses Datum ist verbürgt, wurde der Plan eines Videofestivals beschlossen, das zwar in enger Anbindung an die Berliner Filmfestspiele stattfinden sollte, aber doch auch eigenständig organisiert sein sollte. Mit Hilfe der MedienOperative und einiger Tausend Mark vom Kultursenator wurde im Februar 1988 das erste »VideoFest« durchgeführt. Mit einer so überraschend großen Resonanz, dass klar

wurde: Ein solches Festival hat Potenzial. In den folgenden Jahren gelang es, die finanzielle Förderung zu vergrößern und das Festival programmlich zu erweitern. Schon nach kurzer Zeit ging es im Festival wieder um »neue Medien«, aber diesmal war nicht Video gemeint, sondern Internet und Multimedia. Micky Kwella glaubte, die neuen Tendenzen aufgreifen zu müssen, und hat ihnen Raum verschafft, wie auch den großen Hardware-Firmen Gelegenheit zur Repräsentation gegeben. Aber seine Sympathie für die »kleinen, schmutzigen Filme« hat er nie verhehlt.

Die 1970er und 80er Jahre als Zeit des gesellschaftlichen Umbruchs waren auch eine Zeit der Umgestaltung der Medien. Die Programm-Vervielfachung des Fernsehens in den letzten fünfzehn Jahren hat nicht nur zu einer Banalisierung des Programms geführt. Eine solche Diagnose wäre zu einfach. Redaktionen wie das »Kleine Fernsehspiel« (ZDF), Sender wie 3sat und arte zeigen auch immer wieder beeindruckende Dokumentationen. In ihnen steckt auch ein Teil jenes gesellschaftlichen Engagements, das die Videobewegung auszeichnete. Und wenn man mal genauer nachforschen würde, woher die Fernsehdokumentaristen kommen, würde man wahrscheinlich feststellen, dass so mancher seine ersten Erfahrungen in der Videobewegung gemacht hat. Etwa Andres Veiel, preisgekrönt für seinen Dokumentarfilm »Black Box BRD«. Anfang der 1980er Jahre lieh er sich eine Schwarzweiß-Kamera von der MedienOperative und fuhr nach Baden-Württemberg, um dort Demonstrationen gegen den NATO-Nachrüstungsbeschluss zu filmen. Den fertig geschnittenen Film zeigte er dann in den Wirtshäusern der Orte, an denen Raketen stationiert werden sollten. Bezahlt hat er die Ausleihe der Geräte immer, was durchaus nicht üblich war. Mit dem Geld, das er nach den Videovorführungen eingesammelt hatte.

- (1) *Gemeinschaftswerk der evangelischen Publizistik (Hg.), »Videoarbeit – Beispiele aus verschiedenen Ländern«, Nachdruck aus der Zeitschrift »Medium«, Frankfurt/Main 1975, und »Videoarbeit II – Methoden, Organisationen, Gruppen«, Frankfurt/Main 1977.*
- (2) *»Die Konzeption des Medienladens geht auf Ansätze politischer Medienarbeit Ende der sechziger Jahre zurück. In ihnen wurde (...) das Prinzip der Selbsttätigkeit betont. Diejenigen, die bis dahin in Zusammenhang mit gängiger (auch linker) Medienpraxis stets nur »Objekte« von Medienexperten gewesen waren, sollten die Gelegenheit erhalten, ihre Erfahrungen durch den aktiven Gebrauch der Medien zu artikulieren und zu reflektieren. Gegen die herrschende Vermarktung des »Rohstoffs Lebenszusammenhang« konnte nur mehr die Organisation eines eigenen »Produktionsprozesses« von Erfahrung helfen.« Medienladen Hamburg in: »Videomagazin« Nr. 10/11, 1978, S. 4.*
- (3) *Vgl. Eckart Lottmann, »Alternative Medienzentren«, MedienOperative Berlin (Hg.), Berlin 1979.*



*Opernhaus-Krawall, Zürich 1980,
Community Medien*



**Opernhauskräwall
(1980)**

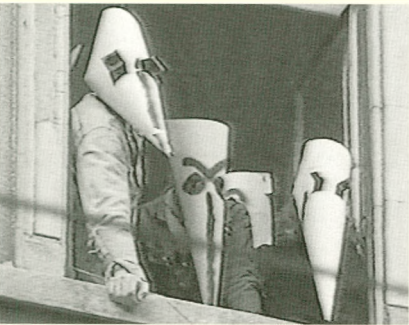
*Opernhaus-Krawall, Zürich 1980,
Community Medien*



*Es herrscht wieder Frieden im Land, Basel 1981,
Point de Vue*



Gwalt, Zürich 1981, Godzilla & Co



1 Lovesong, Zürich 1984, Videoladen



Dampf dezentral, Bern 1987, Video-Stadt

Heinz Nigg | Express Yourself

Video als widerständische Praxis in der Jugendbewegung der 1980er Jahre

Im Jahr 1969 kam ein tragbares, batteriebetriebenes Aufnahmegerät mit dem merkwürdigen Namen »Portapak« in Europa auf den Markt. Dieses Gerät ermöglichte es, Ton und Bild zusammen auf ein Magnetband aufzuzeichnen und schon unmittelbar nach der Aufnahme oder zu einem beliebigen späteren Zeitpunkt wiederzugeben. Das Portapak bestand aus einem Aufnahmeteil (Recorder) und einer leichten, elektronischen Kamera mit einer Bildröhre. Aus diesem ersten tragbaren Bild/Ton-Aufzeichnungsgerät entwickelte sich später der Heimvideorekorder (VCR). Das Portapak war aber auch das magische technische Novum, das am Anfang der Videobewegung, des Alternativen oder Anderen Videos, stand und einen neuen, partizipatorischen Umgang mit Bildern und Tönen versprach.

L'imagination au pouvoir

In den USA und in Kanada interessierten sich sofort die Kunstszene, Studenten, Hippies, kreative ›Tüftler‹ und politisch Engagierte aus dem Umfeld der 68er Bewegung für das Portapak. In New York etablierte sich eine erste Videoszene, deren Aktivitäten ab 1970 im Magazin »Radical Software« dokumentiert wurden. »Radical Software« enthielt eine Fülle von technischen Informationen, Erfahrungsberichten und neuen Ideen für Videoeinsätze: in der Stadtteilarbeit, in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen und in Protestbewegungen. »Die alternative Fernsehbewegung« stand als Untertitel auf der ersten Nummer, und im Editorial hieß es programmatisch: »Macht wird nicht mehr nur in Form von Boden, Arbeit oder Kapital gemessen, sondern durch den Zugang zu Informationen und zu den Mitteln, diese zu verbreiten. So lange die wirksamsten Werkzeuge in den Händen derer sind, die Informationen horten, kann keine alternative kulturelle Utopie (›vision‹) erfolgreich sein. Wenn wir nicht alternative Informationsstrukturen entwerfen und ausprobieren, welche die bisher existierenden durchbrechen und umbilden, werden andere alternative Lebensstile nicht mehr sein als ein Produkt des schon Existierenden.«¹

Im Vergleich zum 16mm-Film war Video verhältnismäßig billig. Mit den mehrmals überspielbaren Zwanzigminuten-Bändern konnten die teuren Filmmaterial- und Entwicklungskosten eingespart werden. Die gedrehten Aufnahmen mussten nicht mehr zur Entwicklung ins Labor geschickt, sondern konnten sofort angeschaut werden. Kamera und Rekorder waren nach einer kurzen Einführung in die Handhabung der Geräte leicht zu bedienen. In Versammlungsräumen, in Restaurants, auf der Straße oder im privaten Rahmen einer Wohnung – überall konnten die Videoaufnahmen gezeigt werden. Diese Eigenschaften machten das neue Medium auch für Film Laien und Gruppen attraktiv. Die Arbeit an der Kamera konnte von andern mitverfolgt, kommentiert und mitgestaltet werden. Video hatte den Charakter eines

Werkzeugs, das ohne großen Aufwand, ohne überhöhten Kunstanspruch und ohne die Aura des Kinofilms für die verschiedensten Zwecke in der sozialen Arbeit, in der Kunst und in der außerparlamentarischen politischen Praxis benutzt wurde.

Sturm und Drang: Bewegungsvideo

Während der Jugendunruhen der 1980er Jahre in der Schweiz, Deutschland und Großbritannien spielte das Medium Video eine wichtige Rolle. Die Bewegung der achtziger Jahre war ähnlich wie die 68er-Bewegung ein transnationales Phänomen. Der Austausch von Informationen, Solidaritätsbotschaften und Erfahrungsberichten erfolgte schnell und wirkungsvoll. Die Bewegung schuf sich ihren Ausdruck selbst und Video erwies sich als geeignetes Kommunikationsmittel. Alle wichtigen Anlässe, Demos, Ereignisse und Happenings wurden von Videogruppen festgehalten. Wie wichtig dabei die politische Unabhängigkeit der Videogruppen und ihre internationale Vernetzung wurde, schildert Wilhelm Roth in seinem Buch über den Dokumentarfilm seit 1960 wie folgt:

»Während die Filmemacher des Mai 68 wegen des teuren 16mm-Materials oft innerhalb von Institutionen produzierten (Filmhochschulen, Gewerkschaften), sind die Dokumentaristen der ›neuen‹ Jugendbewegung dank der billigen Medien Super-8 und Video weitgehend unabhängig. Dank der Schnelligkeit von Video können sie zum erstenmal auch wirklich in die Vorgänge eingreifen, nicht nur am Ort, sondern überregional. Dadurch entsteht Solidarität, Bewusstsein von Gemeinsamkeit und Stärke: Kontakte werden geknüpft von Zürich nach Freiburg, von Freiburg nach Berlin, von Berlin nach Amsterdam usw. Natürlich tragen dazu auch die konventionellen Medien bei, Zeitungen (die alternative ›Tageszeitung – taz‹), Flugblätter, Broschüren. Aber ohne die Infrastruktur der Medienwerkstätten, Jugendzentren, Kneipen und Kinos in besetzten Häusern (in Berlin 1981 etwa ein halbes Dutzend), wäre der Zusammenhalt der ›Szene‹ viel lockerer, gefährdeter, bedrohter von den Ordnungsmächten.«² Durch die Unruhen der Achtziger wurde das unabhängige Videoschaffen in der Schweiz erstmals zu einem öffentlichen Thema gemacht.

Die Unruhen nahmen in Zürich mit dem sogenannten »Opernhauskrawall« am 30. Mai 1980 ihren Anfang. Mit großem persönlichen Einsatz und frei von jeglichen institutionellen Verpflichtungen filmten die Aktivisten aus dem »Videoladen Zürich« die Bewegung sozusagen aus dem Innern heraus. Aus dem vielfältigen Material entstand Ende 1980 der Film »Züri brännt«. In der Schweiz, aber auch in Deutschland und Österreich, wurde »Züri brännt« wegen seiner unkonventionellen subjektiven Montage, die die ganze politische ›Power‹ der Zürcher Bewegung zum Ausdruck brachte, zum Inbegriff des Bewegungsvideos der 1980er Jahre. Wilhelm Roth: »Von hundert Stunden Bildmaterial auf neunzig Minuten konzentriert, dank eines Trickmischers mit allen technischen Raffinessen spielend (Überblendungen, Doppelbelichtungen, Solarisationen, Zwischentitel, Sprechblasen usw.), wird ›Züri

brännt« zu einem Pamphlet, das Dokumentarisches und Satirisches, Lyrik und Musik zu einer völlig neuen Mischung zusammenzwingt, in der nur die Aufnahmen selbst zum Teil noch in einer konventionellen TV-Ästhetik verharren. Aber diese Bilder sind nur ein Bestandteil des Werks, sie sind verfremdet, in neue Zusammenhänge gebracht. Ganz entscheidend ist dabei der Text, der den Untergrund nach oben spült gegen die peinlich sauberen Betonwüsten: »Doch unten, wo der Verputz zu bröckeln beginnt, wo verschämte Rinnsale Kleenex-sauberer Menschenärsche zu stinkenden Kloaken zusammenfließen, da leben die Ratten, wild wuchernd und fröhlich, schon lange. Sie sprechen eine neue Sprache. Und wenn diese Sprache durchbricht, ans Tageslicht stößt, wird gesagt nicht mehr getan sein, schwarz auf weiss nicht mehr klipp und klar sein, alt und neu wird ein Ding sein« (Kommentar in »Züri brännt«, HN). »Züri brännt« ist sicher das virtuoseste, in seiner formalen Radikalität ungewöhnlichste Videoband in der bisherigen politischen Videopraxis, vergleichbar eher experimentellen Bändern. Gerade dadurch aber bringt es die anarchistische Phantasie, die weit über die konkrete Kritik an einzelnen Erscheinungen der Gesellschaft hinausgreift, vollendet zum Ausdruck.«³

In den 1980er Jahren wurde das unabhängige Videoschaffen ganz vom Lebensgefühl der »Bewegten« geprägt, vom unmittelbaren Zusammenhang zwischen Leben und Politik. Fast alle, die sich in dieser Zeit dem politischen Video verschrieben hatten, waren Autodidakten. Die sich rasch entwickelnde Videotechnik und die damit einhergehende Erwartungshaltung an die Videoästhetik bedeutete für die jungen Autoren eine große Herausforderung, experimentelle dokumentarische und videospezifische Formen zu suchen und dabei weiterhin den eigenen gesellschaftskritischen Ansprüchen zu genügen. Dazu die Medienwerkstatt Freiburg: »Eingreifender Dokumentarfilm muss über die Ebene bloßer Dokumentation, Information und Propagierung von Ideen hinauskommen, er muss den eigenen Reflexionsstand kritisch verarbeiten, thematisch in laufende Diskussionen eingreifen, Materialien, Provokationen und Bilder liefern, die Standpunkte nicht bestätigen, sondern die Diskussion und die Veränderung in Richtung gesellschaftlicher Emanzipation vorantreiben. Dass das nicht nur eine Frage des Kommentars, sondern der Ausdruckskraft von Bildern und Montagen, mithin auch der handwerklichen Qualifikation ist, wurde uns sehr schnell bewusst.«⁴

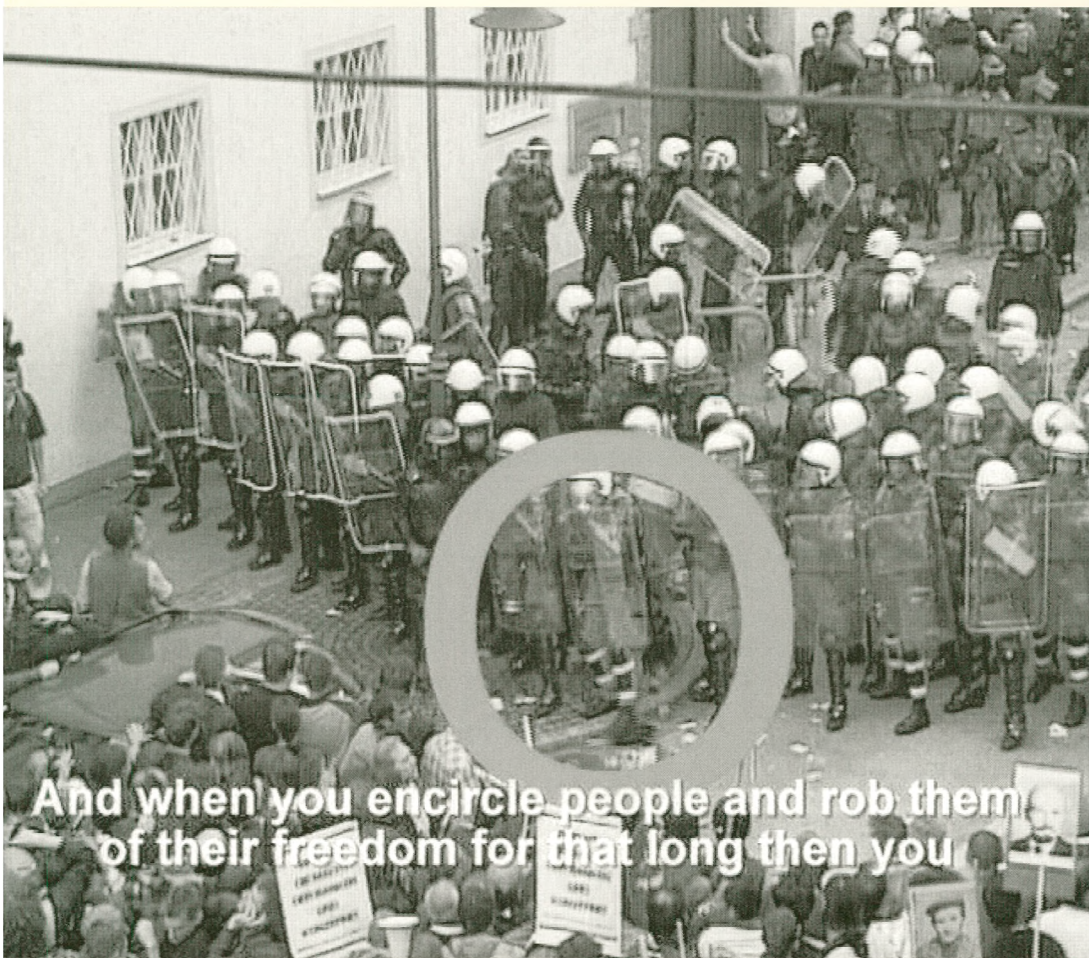
Machten im Bewegtvideo noch alle alles, setzte nun Spezialisierung und Arbeitsteilung ein. Aus Bewegtvideasten wurden professionelle Autorinnen und Autoren von Dokumentar- und Spielfilmen, die sich immer mehr von den ursprünglichen Zielsetzungen des Bewegtvideos und der sogenannten operativen, eingreifenden Videoarbeit entfernten. Eine jüngere Generation wurde aktiv, die am Bewegtvideo und an den Experimenten der »alten« Gruppen anknüpfte und bis in die frühen 1990er Jahre im Zusammenhang mit den Ausläufern der 1980er-Bewegung ihre eigenen Projektideen realisierten.

Die Bewegung im Archiv

Um die Videos der 1980er-Bewegung in der Schweiz vor dem Zerfall zu retten, wurde 1997 ein Archivierungsprojekt gestartet. Mit Unterstützung von Memoria, einer mit staatlichen Fördermitteln ausgestatteten Stiftung zur Erhaltung des audiovisuellen Kulturgutes der Schweiz, konnten über hundert Videobänder aus Basel, Bern und Zürich vor dem Zerfall gerettet und im Schweizerischen Sozialarchiv in Zürich der interessierten Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden.⁵ Eine Buchpublikation samt DVD mit Ausschnitten aus einigen der so genannten Bewegungstapes sowie eine Website ermöglichen nun eine vertiefte Auseinandersetzung mit den Inhalten und formalen Aspekten der Videos der Bewegung der Achtziger.⁶ Je vielfältiger die audiovisuellen Materialien über eine soziale oder politische Bewegung sind, desto größer ist auch die Chance, etwas über deren utopischen und widersprüchlichen Charakter zu erfahren. Die Gesamtsicht auf diese Videobänder erlaubt heute eine neugierige Befragung aus zeitlicher Distanz: Welche politischen Inhalte und Stimmungen spiegeln sich in den gesammelten Videos? Wie kommen in ihnen Ideologie, Sprache und Outlook der Bewegung zum Ausdruck? Aber auch der urbane Charakter der 1980er-Bewegung kann nun einer genaueren Analyse unterzogen werden: die Stadt als Ort der Verdichtung, wo in und durch eine politische Bewegung ›alles‹ zusammenkommt, sich findet und streitet, um dann wieder auseinander zu driften. Der urbane Raum wurde von den ›Bewegten‹ als Bedrohung wahrgenommen (Paranoia City, Babylon, Zürich) und zugleich auch als Ort des Aufstands und der Utopie (Underground, Rock als Revolte, ›Keine Macht für niemand‹). Die Dokumente bringen die Autonomiebestrebungen von selbsttätig operierenden Gruppen zum Ausdruck. Auch lässt sich an ihnen ablesen, wie aus der Sicht der damaligen Aktivisten das Verhalten von Staat, Medien, Kultur, Polizei und Justiz wahrgenommen wurde. Da wo die Bilder und Töne der Achtziger Bewegung überraschen und Verschlossenes zugänglich machen, wo sie überwältigen oder auf eine bestimmte Wahrheit insistieren, entfalten sie auch heute noch ihre Macht.

- (1) Das Magazin »Radical Software« wurde von der Raindance Corporation herausgegeben. Einer der Exponenten dieser Gruppe, Michael Shamburg, publizierte 1971 das Buch »Guerrilla Television«, welches mit seiner anarchistischen Tendenz die wachsende Videoszene inspirierte (siehe www.radicalsoftware.org).
- (2) Wilhelm Roth, *Der Dokumentarfilm seit 1960, München und Luzern 1982*. S. 203. Und weiter schreibt Roth: »Als zum Beispiel bei den Schweizer Filmtagen in Solothurn im Januar 1981 die Filmfassung von ›Züri brännt‹ (Videoladen Zürich) uraufgeführt wurde, war das Videoband längst über die Schweiz hinaus bekannt. Als die Polizei am 8. März 1981 den Schwarzwaldhof in Freiburg räumte, konnte die Medienwerkstatt der Stadt einen Videofilm über das Ereignis bereits einen Tag später vorführen, wenige Tage später kursierten 20 Kopien in der Bundesrepublik. Als es am 25. Juni 1981 zur großen Konfrontation zwischen Demonstranten und Polizei vor dem Schöneberger Rathaus in Berlin kam, wurde schon kurze Zeit später das Videoband ›Es lummet in den Kulturzentren und Kneipen der Szene gezeigt.« (Roth, S. 203).
- (3) Roth, a. a. O., S. 203/204.
- (4) *Videofront, Verleihkatalog der Medienwerkstatt Freiburg, Freiburg 1987*. S. 8.

- (5) *Die Gesamtlänge der geretteten Kostbarkeiten beträgt 44 Stunden. Die Bänder wurden gereinigt, wenn nötig restauriert und auf Beta Digital transferiert. Die Sicherungsmasters lagern im Bundesarchiv in Bern. Das Sozialarchiv verfügt über Beta-Submasters, von denen nach Bedarf Kopien für die Ausleihe gezogen werden können. Alle Autoren der Videos verfügen über Verträge, die die Ausleihbedingungen und den Urheberrecht regeln. Der Videokatalog ist online einsehbar auf: www.sozialarchiv.ch/Bestaende/VArchiv.html.*
- (6) *Website mit Auszügen aus der Buchpublikation: www.sozialarchiv.ch/80.*



Oliver Ressler; »This is what Democracy looks like«, 2002
courtesy Internationaler Medienkunstpreis 2002, ZKM, © Oliver Ressler

Keiko Sei | Uniform mit Aussicht – Zuschauen ist nicht ohne Risiko

Im Herbst 2000 musste ich während der IWF/Weltbank-Konferenz zweimal die tschechische Grenze überqueren, einmal in die Tschechische Republik hinein und einmal wieder hinaus, auf dem Weg nach Hannover. Dabei beobachtete ich, wie der Zug, der voller italienischer Linker war, an der Grenze aufgehalten wurde. In Prag gab es die schärfsten Sicherheitsmaßnahmen seit vielen Jahren. In Hannover fand gerade eine ganz andere internationale Veranstaltung statt, die Expo 2000, das Symbol für Technologie, Kommerz und Zukunft.

Auf der Expo zeigte CNN auf einem öffentlichen Videobildschirm Nachrichten mit Szenen aus Prag – ein paar braungebrannte Latino-Aktivisten mit Halstüchern, die mediengerecht die Fensterscheiben eines McDonald's-Restaurants auf dem Wenzelsplatz einschlugen – eine Szene, die genauso ikonisch war wie Robert Capas Foto eines sterbenden spanischen Soldaten im Bürgerkrieg. Die Prager Szene wurde in der ganzen Welt ausgestrahlt und alle, die diese Bilder sahen, glaubten, dass italienische und spanische Radikale das Stadtzentrum von Prag zerstört hätten, ein Eindruck, an dem die tschechischen Behörden monatelang sorgfältig gebastelt hatten. Später erzählte mir jemand, der zu dem Zeitpunkt ebenfalls auf dem Platz war, dass es sich lediglich um eine Einzelaktion gehandelt habe, dass die Menschen wie jeden Tag auf dem Platz spazieren gegangen seien und dass die meisten überhaupt nichts von dem Vorfall mitbekommen hätten. Die Frage blieb: Warum hatte diese spezielle McDonald's-Filiale, die mitten im Zentrum von Prag liegt und sich offensichtlich als Ziel für Attacken anbot, warum hatte gerade dieses Restaurant seine Fenster nicht geschützt? Warum warteten dort so viele Foto- und Videokameras genau auf diesen Moment? Ich sprach mit mehreren Leuten über diesen eigenartigen Zufall und hörte unterschiedliche Stimmen und Meinungen. Ein Medientheoretiker sagte dazu: »Sehen Sie, das ist genau das, was wir seit vielen Jahren diskutieren: Um mit den Worten von Susan Sontag oder Vilém Flusser zu sprechen, wird in der heutigen Zeit ein Ereignis den Medien zuliebe inszeniert.« Ein Dokumentarfilmer sagte: »Wir haben gehört, dass McDonald's die Versicherungssumme erhöht hat.« Und ein normaler Bürger sagte: »Die Spanier und Italiener sind furchtbar, sie kommen und zerstören unser schönes Prag.« Herauszufinden, wer tatsächlich dort war, ist Aufgabe von Journalisten und Ermittlungsbehörden. Vom Medienstandpunkt aus gesehen war die Wirkung jedoch dieselbe, und zwar unabhängig davon, ob es sich um italienische Aktivisten oder um Provokateure handelte, weil beide Seiten, die Aktivisten und die Behörden, ein gemeinsames Ziel hatten, nämlich die Aufmerksamkeit der Massenmedien zu erregen. Im Gegensatz zu einem ähnlich mysteriösen Ereignis in Genua während des G8-Gipfels, bei dem sich faschistische Provokateure als Linke ausgaben und gewalttätige Ausschreitungen im Independent Media Center auslösten¹, eine Aktion, die im Geheimen stattfinden

musste, hatten die Behörden in Prag die Absicht, ein Bild ausländischer Aggressoren zu vermitteln, die mit dem Ziel über die Grenze gekommen waren, gewalttätig zu werden. »Das Medienevent hatte so seinen Zweck erfüllt.«

Der rätselhafte Gewaltausbruch in Prag entbehrte nicht einer gewissen Ironie. CNN verwechselte später die Bilder der Straße in Prag mit denen einer Straße in Belgrad, und der Kommentar über die Prager Szenen lautete, dass es auf den Straßen von Belgrad immer gewalttätiger werde. Dies ein Bericht über das, was später als die gewaltlose Revolution in Jugoslawien bekannt wurde. Der Fehler von CNN nahm so den Ereignissen in Belgrad den Glanz, dass der Regimewechsel dort letztendlich gewaltfrei vonstatten gegangen war. Aber vielleicht war die Vorstellung, die die Nachrichtenmacher von Belgrad hatten, eine von Gewalt. Und das Bild, das sie von Jugoslawien hatten, entsprach wohl eher der Kategorie von potenziell wilden Tieren.

Unzählige Gruppen, NGOs und Aktivisten kamen nach Prag, um gegen die Politik und die Aktivitäten des IWF und der Weltbank zu protestieren, wie zum Beispiel die griechische Telekommunikationsgewerkschaft, Jubilee 2000, Oxfam und kurdische Aktivisten. Unter ihnen auch Ya Basta! aus Italien, eine Gruppe, die nicht den Geist der alten Trotzkiten, sondern den der Zapatisten verkörpert, und die von den Journalisten als äußerst »sexy« bezeichnet wurde. Sie sahen so bewusst fotogen aus, dass manche sogar glaubten, dass sie es gewesen seien, die den Zwischenfall bei McDonald's verursacht hätten. Ausgestattet mit hygienischen, bauschigen, weißen Markenoveralls und Gasmasken erinnerten sie mich an Gilbert Artmans Urban Sax.

Urban Sax, ebenso in Konfektionsware gekleidet, die mitunter aber durchaus surrealistisch anmutet, kommt in auffallenden, weißen Overalls und Masken und mit einem Sound aus einer Mischung aus Natur, religiösen Gesängen und Industrielärm daher, der von menschlichen Musikinstrumenten erzeugt wird, die sich auf der Straße unter die Leute mischen. Die Musiker laufen einzeln durch die Straßen, mal voneinander getrennt, mal näher zusammen, aber sie gehen in eine Richtung, wo die Katharsis wartet. Sie sammeln die Leute auf der Straße um sich und bringen sie dazu, ihre Stadt und ihr tägliches Umfeld während der Performance und nach der Katharsis schätzen zu lernen. Es sieht aus wie eine Improvisation, aber die Musiker müssen vor jeder Performance in einer neuen Stadt das Umfeld und die architektonische und räumliche Struktur der Stadt sorgfältig erforschen, um die Stadt als orchestrales Kontinuum erfassen und den größtmöglichen dramatischen Effekt auf die Zuhörer ausüben zu können. Nach dem gleichen Prinzip, nach dem Sax die Luft in ihre Instrumente bläst, lässt Basta Luft ab. Hier gibt es einen Bezug zu den Tutte Bianche, der Bewegung der weißen Overalls, zu der Ya Basta! gehört. Die Idee des weißen Overalls entstand als ein ironischer Bezug zum Geist des urbanen Konflikts, wurde dann zum Werkzeug, einem Symbol und einer offenen Identität, die der Bewegung zur Verfügung gestellt wurde. Jeder konnte einen weißen Overall tragen,

solange ein gewisser Stil eingehalten wurde. Einer der typischen Slogans war: »Wir tragen den weißen Overall, damit ihn andere Leute tragen. Wir tragen den weißen Overall, damit wir ihn eines Tages ablegen können.« Was bedeutet: »Du musst dich keiner Armee anschließen, der weiße Overall ist nicht unsere ›Uniform‹. Der Finger zeigt auf den Mond, und sobald die Menge auf den Mond guckt, wird der Finger zu Luft. Unser Diskurs ist absolut faktisch, wir machen Vorschläge. Je mehr Menschen sie akzeptieren und sie in die Praxis umsetzen, desto unwichtiger werden wir.«²

Für jemanden wie mich, der nie die Unterteilung der Künste in bildende Künste und angewandte Künste verstanden hat, ist die Arena der politischen Demonstration ein Ort, an dem ich zumindest die Logik der ›angewandten Kunst‹, das heißt, von dem, was Künstler anwenden und an wen sie sich richten, verstehen kann. Die empirische Praxis von Symbolismus, Präsentation und Repräsentation, Kodierung und Dekodierung, Metapher und Gleichnis, Vertrautheit und Distanz, dem rasselnden Wechsel zwischen Ware und Sublimation, dem in situ Kampf der ›Biopolitik‹, das alles ist hier in der festlichen Atmosphäre vereint. Während der IWF-Tage in Prag hingen mehr als 2000 Aktivisten in einem riesigen, mit Fahnen behängten Lagerhaus und Flugzeughangar herum. Eine Gruppe rosa gekleideter Sambatrommler paradierte draußen, gefolgt von einem Haufen Techno besessener Tänzer. An den Straßenecken hielten Stand-up Politicos flammende Reden, und die unvermeidlichen Riesenpuppen erhielten den letzten Schliff. Das Lager war voller Fahnen. Einige trugen psychotherapeutische Botschaften (»Menschen! Wir haben alle Bedürfnisse«), andere waren halluzinogen (»Drachen, grüne Ameisen, gestreifte Opossums und riesige Bäume wünschen alles Gute«). Einige waren einfach nur mysteriös (»Ich finde Sägespäne ärgerlich«). In einem Augenzeugenbericht vom Versammlungszentrum heißt es: »Ya Basta! sind gut organisiert und werden von eingängiger italienischer Pop-Musik begleitet. Es ist der beschwingteste Block, und es gibt ein schönes Demo-Flugblatt, also bleibe ich bei den Bastas.«³ Eine riesige Menge unterschiedlicher Uniformen und Gruppenmoden, die die aktuellen gesellschaftlichen Gruppen repräsentieren – Arbeiter und Gewerkschaftler, Punks, Anarchisten, Umweltschützer, Schwule und Lesben, Soldaten und Journalisten, etc.⁴ –, bilden das strategisch organische Muster, das die dichte, gerade Linie umkreist, die eine andere Art von Uniform trägt, die Polizei.

Es gibt Aktivisten und Theoretiker, die sich damit beschäftigen, wie Uniformen wirken. Zu ihnen zählt auch Wu Ming, ein Kollektiv linker Aktivisten und Autoren, die in Italien ihre Basis haben und deren Mentor Sub-Kommandante Marcos ist. Für sie fängt alles mit der Uniform an, und ihr langer Kampf nimmt dort seinen Ausgang. Sie gestalten ein einheitliches Outfit, das ihre Philosophie der Auseinandersetzung verkörpert, lehnen es aber ab, dieses Outfit ›Uniform‹ zu nennen. Es ist so unauffällig wie möglich, um zu betonen, dass sie in die Menge abtauchen werden, wenn der Kampf einmal vorbei ist oder wenn sich seine Inhalte ändern.⁵ Dieses strategische Regelwerk kann als so etwas wie eine »mannigfaltige Wegform« bezeichnet

werden. Das bringt uns auf einige andere Gedanken über Gruppen-Outfits, von denen eines die »Metaform« ist, um den Begriff von Ricardo Bofill⁶ zu verwenden, dessen Architekturprojekte auf der ganzen Welt zeigen, dass selbstverändernde Prozesse essentiell sind für die Wiederbelebung eines öffentlichen Raums in einem urbanen Umfeld.⁷ Das verschafft uns auch die Freude, uns Uniformen für Künstler vorzustellen, vorausgesetzt, dass sie sich eines Tages für das Volk erheben werden. Die Gestaltung dieser Uniformen sollte die Quintessenz dessen visualisieren, was sie tun, sie sollte die Künstler mitten unter die Menschen stellen, wenn auch an einen besonderen Ort, und sie sollte Veränderungen unterworfen sein.

Nach dem IWF/Weltbank-Kongress beherbergte Prag mit dem NATO-Gipfel ein weiteres wichtiges internationales Ereignis. Kurz vor dem Gipfel und genau vor dem IWF/Weltbank-Treffen hatte der tschechische Innenminister Zehn Gebote für seine Bürger erlassen. Nr. 6 lautete wie folgt: »Zuschauen ist nicht ohne Risiko – meiden Sie Gruppen mit exzentrischem und andersartigem Outfit.« Das erinnert mich an Harun Farockis Video, das ich auf einer Ausstellung mit dem Titel »VISION – Image and Perception« gesehen habe, die kurz vor dem Nato-Gipfel in Budapest von der C3 Foundation und der Kunsthalle Mücsarnok organisiert worden war. Farockis Video verweist auf das Problem der heutigen Kriege, in denen präzisionsgelenkte Raketen eingesetzt werden. Der Kommentar zu dieser Arbeit »Auge/Maschine 1« beschreibt den Golfkrieg folgendermaßen: »Es heißt, im Golfkrieg seien nicht neue Waffen zum Einsatz gekommen, sondern eine neue Bilderpolitik, [da] es unmöglich war, zwischen den fotografierten und den (computer-)simulierten Bildern [der präzisionsgelenkten Raketen, die ihr Ziel trafen,] zu unterscheiden. Mit dem Verlust des ›authentischen Bildes‹ wurde auch die historische Zeugenschaft des Auges aufgehoben. Krieg ist damit zu einem ›Zuschauen ohne Risiko‹ geworden.« In seinem akribisch recherchierten Buch »Virtual War« über RMA (Revolution in Militärangelegenheiten) beschreibt Michael Ignatieff die postmoderne Kriegsführung mit ihren sauberen, risikolosen, computergelenkten Waffen an Beispielen der NATO-Intervention während des Kosovo-Konfliktes und zitiert den Rechtsphilosophen Paul Kahn von der Yale Universität, der behauptet, dass »risikolose Kriegsführung zur Durchsetzung von Menschenrechten« ein moralischer Widerspruch sei. »Das Konzept der Menschenrechte geht davon aus, dass alles menschliche Leben gleich viel wert ist. Risikolose Kriegsführung geht davon aus, dass unser Leben wichtiger ist als das derjenigen, wegen derer wir intervenieren, um sie zu retten.«⁸ Der Kosovo-Krieg war in der Tat die Erfolgsgeschichte eines garantiert risikolosen Krieges der NATO.

Clausewitz hätte den Kosovo-Krieg als Kabinettkrieg bezeichnet. Er wurde in VTC-Räumen (Video-Telekonferenz) ausgefochten, mit Zielordnern, die auf einen Bildschirm projiziert wurden, und alles was ein Kommandeur wie General Wesley K. Clark je von den Kampfhandlungen zu sehen bekam, waren die Filmmeter der Gewehrkamera, die jede Nacht über sichere Internetsysteme in sein Hauptquartier in Belgien gemailt wurden. Kabinettkriege werden von Technikern ausgefochten und

gewonnen, und Clarks Team produzierte eine virtuose Zurschaustellung technischer Improvisation. Kabinettkriege enden nicht mit Paraden oder traurigen Zeremonien auf Friedhöfen. Sie dringen nicht tief in die Psyche der Menschen ein. Sie fordern kein Blut und keine Opfer, und sie zeichnen ihre Helden nicht aus. Wie Clark gesagt hat: »Dies waren die einzigen Luftangriffe in der Geschichte, bei denen Liebende in der Dämmerung an Flussufern entlang schlenderten, in Terrassencafés aßen und das Feuerwerk betrachteten.« Die NATO bietet der Welt so die modernste und mächtigste Kriegsführungstechnologie nach dem Kalten Krieg, in der Liebende die Zerstörung des Nervenzentrums der Stadt betrachten können, ohne Angst zu haben, je getroffen zu werden. Während der von Linksextremisten auf den Straßen geführte Kampf gefährlich sein kann – zumindest behaupten das die Kommandeure. Und die Kommandeure werden Uniformen tragen, die keinen praktischen Nutzen mehr haben, die nicht einmal mehr Taschen für Taschenlampen oder Messer haben. Damit wird die Uniform zum reinen Symbol, zum Symbol der Macht, technologischer Übermacht und territorialer Souveränität – ein Territorium, auf dem die Macht der Uniform eingesetzt werden kann. Was kann ein Künstler dagegen tun?

Gekürzte Fassung, ursprünglich in ›Umelec-Artist‹ (Nr. 4, Prag 2003) veröffentlicht.

Aus dem Englischen von Maria Dettmers und Regina Weps de Navazo.

- (1) »Ein paar Minuten vor Mitternacht erschien nach Aussagen eines Augenzeugen von RTS New York eine Gruppe von 50 ›Anarchisten‹ in verdächtiger, einheitlicher schwarzer Kleidung, mit Halstüchern und Helmen an einer Ecke in der Nähe des IMC. Sie kamen aus der Richtung einer Polizeiwache, randalierten und verschwanden wieder.« Los Angeles Independent Media Center 2001-2002, der ursprüngliche Artikel ist zu finden unter: <http://la.indymedia.org/news/2001/07/8871.php> Communique From NYC-Ya Basta! & NYC-DAN, In Genoa by NYC-Ya Basta! & NYC-DAN ullet Monday July 23, 2001 Mont 10:30 AM: »Concerning the attack on the Independent Media Center and Fascist/police coordination during the G8 Summit«.
- (2) Wu Ming I, »Tute Bianche: The Practical Side of Myth-Making (in Catastrophic Times)« GIAP/digest at www.wumingfoundation.com.
- (3) »Five days that shook the IMF«, von Arthur Neslen, ›Now«, 28. September – 4. Oktober 2002.
- (4) Vielleicht waren auch Faschisten dort, aber nicht in Uniform.
- (5) »Glücklicherweise haben wir uns entschieden, dass wir genug davon haben und haben den Overall kurz vor Genua abgelegt, da er ein Erkennungsmerkmal geworden ist und wir uns unter die Menge mischen wollten... Wenn der weiße Overall wirklich bereits zu einer ›Uniform‹ geworden wäre, hätten wir noch viel mehr Giulianis zu beweinen.« Wu Ming I, a. a. O.
- (6) Er benutzte diesen Begriff, als er von einer japanischen Zeitung gefragt wurde, wie er die Kraft und das Potenzial eines neuen Ortes erfassen könne. Er antwortete, dass er dazu die Metaform bräuchte.
- (7) Bofill sagt im selben Zeitungsinterview: »Das beste Kunstwerk ist für mich, wenn ich das urbane Gebilde erkenne, das erfolgreich die historischen Elemente eines Ortes aufnimmt, aber immer wenn ich dachte, dass es Kunst geworden sei, wurde ich skeptisch. Für mich gibt es nichts, was mir solch eine unglaubliche emotionale Erfahrung bringen kann, wie an einen neuen Ort zu gehen und etwas Neues und Verschiedenartiges zu finden.«
- (8) Michael Ignatieff, *Virtual War*, Vintage 2001. Paul W. Kahns Zitat aus »War and Sacrifice in Kosovo«, *Philosophy and Public Policy*, 19, Frühling/Sommer 1999.



An den Pranger gestellte Fernsehgeräte und Videorekorder am Straßenrand in Kabul gemahnen an das Verbot des Korans, Menschen abzubilden. © caro/Trappe

*Alba D'Urbano, »La Porta«, Installation, Außenansicht: Monitor, Videokamera, Bild/Tor, Sora, Italien 1990
Foto: Giovanni Buccomino, Roma*

Dieter Daniels, Alba D'Urbano | Utopie: Ursprung aller Medien

Ein Dialog

D.D.

Die Medienkunst gilt an ihrem Beginn in den 1960ern als Gegenmodell zur Malerei. Diese radikale Sicht scheint heute überwunden zu sein, an ihre Stelle tritt ein Pluralismus der medialen Formen, der vom klassischen künstlerischen Material bis zum Digitalen reicht. Dennoch gibt der Status der Bilder genug Anlass zur Debatte. In einer Arbeit von dir, »L'Esposizione Impraticabile« von 1991, scheinen mir solche Themen eine Rolle zu spielen. Die Malerei ist als physisches Objekt unsichtbar, in einen Keller verbannt, doch durch alle Kanäle der Medien dringen ihre Bilder auf die Interfaces der elektronischen Geräte im Institut für Neue Medien in Frankfurt, wo du damals gearbeitet hast. Handelt es sich bei aller technischen Innovation auch um ein Stück von Vergangenheitsbewältigung, sowohl was deine eigenen Anfänge als Malerin betrifft als auch betreffs des Konflikts von Medienkunst und Malerei?

A.D.

Ich denke, dass ich weder die Malerei verbannt habe, noch dass ich mit diesen Arbeiten meinen Bezug zur Malerei bewältigen musste oder wollte: zudem waren die Bilder der »Esposizione Impraticabile« nicht nur mit malerischen Mitteln, sondern auch fotografisch und/oder kopiertechnisch erstellt. Mein Interesse bestand darin, dem Publikum den direkten Anblick des »Originals« zu verweigern. In einer früheren Installation »La Porta« habe ich dieses Prinzip auf eine Kirche angewandt. Auch hier wurde der Zutritt verweigert, so dass der religiöse Ritus ebenfalls nur mittels elektronischer Medien erfahren werden konnte. Meine Position zu den verschiedenen Medien – dazu rechne ich auch die traditionellen – ist immer sehr offen gewesen. Parallel zu meinem Maleriestudium an der Akademie in Rom habe ich zusammen mit anderen verschiedene Sendungen für ein alternatives Radio entwickelt, Performances in Discos inszeniert und Super-8-Videos gedreht. Schon damals war für mich ein Medium einfach ein Mittel, das mir durch den Filter der technischen Eigenschaften die Möglichkeit bot, bestimmte Inhalte zu transportieren.

Du stellst in deinem Buch »Kunst als Sendung« die Frage: Wozu noch Kunst im Medienzeitalter? Wäre nicht eine mögliche Antwort, dass Kunst sich der Mittel bedient, die der technologische Fortschritt zur Verfügung stellt? Und um über gesellschaftliche Veränderungen, die durch Medien hervorgerufen werden, zu reflektieren, sind dafür nicht vielleicht am besten die Mittel geeignet, die auch für die Konstruktion des kollektiven Wissens von den Massenmedien verwendet werden?

D.D.

Es stimmt natürlich, dass die Kunst und vor allem die sogenannte Medienkunst sich derjenigen Mittel bedient, welche der technische Fortschritt anbietet und sie dabei zugleich reflektiert und analysiert. Aber man darf nie vergessen, dass diese Mittel und Medien nicht für die Zwecke der Kunst entstanden sind. Deshalb steht die künstlerische Kreativität hier in einer grundsätzlich anderen Position, als bei der Arbeit mit den klassischen, ganz in der Hand des Künstlers liegenden Techniken wie etwa Malerei und Zeichnung. Denn wenn der Künstler sich mit dem Fortschritt auseinandersetzt, wird er zugleich von ihm abhängig – so kritisch und skeptisch seine Arbeit auch sein mag. In der Renaissance hätte man deshalb gegenüber heutigen Konzepten der Medienkunst vermutlich gefragt: Aber sage mir, Künstler, was ist die treibende Kraft deines Schaffens, folgst du der ›Idea‹ oder arbeitest du abhängig vom Stand der ›Technik‹? Natürlich wäre es heute absurd, sich auf eine Position im Elfenbeinturm zurückzuziehen, während die gesamte Gesellschaft um uns und damit auch unsere alltäglichen ästhetischen Erfahrungen von den Techniken der Massenmedien bestimmt werden. Doch in meinem Buch versuche ich darzustellen, dass Kunst auch unter diesen Bedingungen nicht nur eine periferer, sozusagen schmarotzerische Umnutzung von Abfallprodukten der Massenmedien für ihre Zwecke vornimmt, sondern dass in bestimmten, entscheidenden Umbruchmomenten die künstlerische Arbeit und die ästhetische Wahrnehmung dem Stand der Technik sogar voraus sind. Deshalb müssen wir uns als Künstler, als Wissenschaftler und als Lehrer im Feld der sogenannten Medienkunst einer doppelten Verantwortung bewusst sein. Einerseits geht es um Fragen der Kunst, ihrer Daseinsberechtigung und Weiterentwicklung, ihrer gesellschaftlichen und nicht zuletzt auch ökonomischen Rolle. Doch andererseits geht es auch um die Frage, was Medien mit uns machen, wie sie die Erfahrungswelt, die Verbindung zu anderen Menschen, den Zugang zur Geschichte usw. verändern.

Die Ideen und Konzepte der 1990er, welche zur Einrichtung von spezifischen Studiengängen, Produktions- und Ausstellungsinstitutionen für Medienkunst geführt haben, sind von der flächendeckenden Mediatisierung aller Kunstformen in gewisser Weise überholt worden. Doch ihren eigentlichen, tieferen Zielen, der Macht der Massenmedien eine Alternative gegenüberzustellen und den technischen Fortschritt an die kulturelle Entwicklung rückzukoppeln, sind sie dadurch keinen Schritt näher gekommen. Dies gilt auch im gesamtgesellschaftlichen Maßstab, so etwa im Fall der Netzutopien der 1990er, an deren Stelle eine fast banale Alltäglichkeit des ›business as usual‹ im Internet getreten ist. Vielleicht wäre es also gerade heute an der Zeit, sich auf diese Ziele zu besinnen und über die Selbstverständlichkeit der Medien und Technologien nicht ihre noch uneingelösten Potenziale zu vergessen.

A.D.

Ich verstehe deinen Einwand, dass die sogenannten ›Medien‹ nicht für die Realisation künstlerischer Erzeugnisse entwickelt worden sind. Ist aber diese mediale Fortschrittabhängigkeit nicht ein wesentliches Merkmal der Informationsgesellschaft, die – wie du auch schreibst – eine flächendeckende Mediatisierung aller Kunstformen hervorruft? Bewegt sie sich nicht quer durch die verschiedenen Bereiche des menschlichen Tuns und Denkens? Warum sollen die heute als »traditionell« bezeichneten Medien nicht davon beeinflusst werden? Jedes Mittel, auch die traditionellen, wird sowohl inhaltlich als auch formal von der industriellen technischen Entwicklung andauernd verändert und sogar, was die Frage des Materials angeht, manchmal in Frage gestellt. Um das Thema der Technikabhängigkeit des Mediums besser einzugrenzen, wäre es vielleicht sinnvoll, es mit besonderer Hinsicht auf die Frage der Technik und des Materials zu vertiefen. Sogar wenn wir die Malerei genauer betrachten, die als Medium der Kunst par excellence gilt, können wir sehen, dass sowohl das Material als auch die daraus resultierende Technik in Abhängigkeit der Produktionsstandards der Zeit sich immer wieder verändert haben: Die Farben der Maler in der Renaissance waren sicher nicht fertig aus der Tube zu bekommen. Die vom Künstler entdeckte Fotografie, wie du auch in deinem Buch berichtest, ist heute bezüglich Material und dessen Verarbeitung nicht mehr das gleiche Medium, das Talbot erfunden hatte: Die industriell erstellten Papiere und Filme verändern sich ständig, ganz zu schweigen von der digitalen Verarbeitung. Für die Humanisten gab es keine harte Trennung zwischen Kunst und Technik, für Leonardo war die Malerei nicht nur Technik, sie war sogar Wissenschaft, »Scienza«, wie im »Trattato della Pittura« belegt ist. Du unterscheidest in deinem Buch sehr entschieden zwischen Kunst und Medien, kannst du vielleicht erläutern, wo die Grenzlinie zwischen beiden für dich liegt? Was meinst du, wenn du vom Konfliktpotenzial zwischen Medien und Kunst sprichst?

D.D.

Es geht in dem Buch eigentlich gerade nicht um den heute scheinbar selbstverständlichen Unterschied, sondern um die ursprünglich enge Verwandtschaft, ja sogar Identität von Kunst und Medien. Meine These lautet, dass in die Entstehungsgeschichte der Medien etwas eingebettet ist, das sie die Rolle der Kunst übernehmen und ersetzen lässt. Dies war schon den Malern und Dichtern Mitte des 19. Jahrhunderts bewusst und seit dieser Zeit kann man deshalb von einer Konkurrenz zwischen Medien und Künsten sprechen, oder sogar von einem Minderwertigkeitskomplex der Avantgarde gegenüber der weltverändernden Kraft des Technikfortschritts, den sie ebenso hasst wie bewundert und beneidet. Du hast recht, dass dieser Konflikt auch in den klassischen Mitteln der Kunst seine Spuren hinterlässt. Die Malerei arbeitet seit der Erfindung der Fotografie gegen deren immer übermächtiger werdende Konkurrenz, indem sie ständig neue Wendungen nimmt und subtile Abstufungen ihrer eigenen Medialität übereinander schichtet, so dass

heutige Gemälde sich nur noch im Kontext der Welt technischer Bilder ganz verstehen lassen. Dies reicht auch, wie du sagst, bis in den materiellen Produktionsprozess. Schon Marcel Duchamp sagte, dass im 20. Jahrhundert alle Gemälde Ready-mades sind, weil sie mit Farbtuben hergestellt werden. Aber wer würde es heute noch wagen, sich bewusst gegen den Fortschritt zu stellen? Zum letzten Mal war dies vielleicht in der sogenannten Alternativ-Bewegung der 1970er möglich. Eine Zeit, die wir beide glaube ich sehr prägend erlebt haben. Der Computer, das Kabelfernsehen und auch das Video galten vielen unserer Freunde als gefährliche Apparate der Kontrolle durch Industrie und Staat – nicht als potentielle Mittel der Kreativität. Damit hatten diese Freunde ja noch nicht einmal ganz Unrecht. Aber wer heute noch daraus die Forderung ableitet, dass man diese Techniken deshalb wieder abschaffen müsse, der wird als verirrt oder dogmatisch abgestempelt. So war beispielsweise Afghanistan unter den Taliban bis 2001 das einzige Land der Welt, in dem es kein Fernsehen gab, weil der Islam das Bild des Menschen verbietet. Sogar der Empfang war ebenso wie die Benutzung von Video verboten. Manche Leute haben zwar heimlich im Keller Sendungen anderer Länder gesehen, doch es gibt nur wenige Aufnahmen des afghanischen Alltags. Deshalb beeindruckt mich ein Foto, das eine Strasse zeigt, an deren Rand auf einem Baum kaputte Fernseher und lange Streifen von Videoband hängen, die damit sozusagen an den Pranger gestellt werden. Mich erinnert das an die Medienkunst der frühen Jahre, wenn etwa Wolf Vostell 1964 einen Fernseher mit Stacheldraht und Sahnetorte attackiert, um ihn dann bei laufendem Bild zu beerdigen. Dies wirkt wie eine Anspielung auf die Kreuzigung und Grablegung, das heißt auf die christliche Version des Bilderverbots. In diesem Sinne könnte man in den 1960ern eher von einer Anti-Medienkunst sprechen, die sich gegen den Einfluss der Massenmedien auf unser visuelles Bewusstsein wendet. Und auf eine sehr viel subtilere Art scheint mir dieses Thema des Ikonoklasmus auch bei deiner »Esposizione Impraticabile« eine Rolle zu spielen. Wie deine Installation »La Porta« zeigt, spielt auch hier die religiöse Bedeutung von Bildern eine Rolle. Du weißt sicher, dass die katholische Kirche die Teilnahme an einer Messe via Fernsehen anerkennt, wenn man körperlich am Besuch der Kirche gehindert ist. Es gibt sogar eine für das Fernsehen zuständige Heilige, die Hl. Klara, weil sie den Hl. Thomas von Aquin in einer Vision sozusagen »live« beim Zelebrieren der Messe gesehen hat. Tatsächlich habe ich ebenso wie viele meiner Bekannten, die im Bereich Medienkunst arbeiten, kein Fernsehen zu Hause. Als persönliche Haltung wird dies zwar noch akzeptiert, aber als Forderung für die Gesellschaft nicht mehr. Also was bleibt uns, außer Kunst mit, über, für und gegen Medien zu machen?

A.D.

Als der Fernseher als Edelmöbel seinen Ehrenplatz im Wohnzimmer unserer Wohnung einnahm, war ich noch in einem zarten Alter. Die Faszination über die Macht des Mediums wuchs mit der Entwicklung meines künstlerischen und politi-

schen Bewusstseins. Der Umgang der Studentenbewegung mit den Medien war in den 1970er Jahren in Italien anders als die von dir geschilderten Haltungen. Er war nicht von Ablehnung, sondern vom spielerischen politischen Pragmatismus geprägt. Der Widerstand richtete sich nicht gegen die Medien, die die Macht verbreiteten, sondern sie wurden als Instrumente verwendet, um andere Inhalte zu transportieren. Das Radio wurde sogar als praktisches Instrument während Demos eingesetzt, um die Aktionen der Polizei ›live‹ auszustrahlen, so dass die mit kleinen Radiogeräten ausgestatteten Demonstranten sich strategisch entsprechend verhalten konnten.

Diese Zeit hat mein Medienverhalten beeinflusst, und manchmal habe ich den Eindruck, dass sich die Diskussion zu diesem Thema in ein Scheinproblem verwandelt. Es gibt einen Spruch, der damals auf einem Plakat im Zimmer eines Freundes geschrieben war. Im Lauf der Jahre schwimmt er immer wieder bei bestimmten Diskussionen an die Oberfläche meines Gedächtnisses: »Wenn der Weise auf den Mond zeigt, schauen die Dummen auf den Finger.« Kinder im frühen Vorschulalter weisen so ein Verhalten auf, auch in magischen Handlungen ist die Trennungslinie zwischen ›Medium‹ und gemeintem Objekt diffus. Auf der Basis dieses zweideutigen Verhältnisses hat das Christentum durch die von heidnischen Kulturen übernommenen Handlungen und den bewussten Einsatz von Bild und Schrift ein mächtiges Zeichensystem konstruiert. Das Christentum hat sich immer der Medien bedient, die dem Wissensstand der jeweiligen Zeit entsprachen: Bildhauerei, Malerei, Druckgrafik, Fotografie, Film, sind nur einige der Bildmedien, die im Lauf der Jahrhunderte angewendet wurden. Kein Wunder, dass das Fernsehen irgendwann eingesetzt wurde, um den Ritus auch aus der Ferne zu erleben. Bemerkenswert in »La Porta« ist, dass dies an Ort und Stelle passiert: Bilder sind besser als Realität, oder? Der Glauben an die Macht des Bildes, die so viel Kunst im Dienst der Repräsentation produziert hat, hat gleichzeitig immer wieder bilderstürmerische Tendenzen verursacht: Die von dir erwähnten Beispiele bewegen sich in diesen Bahnen. Die Entwicklung neuer Kommunikationsmittel bringt häufig entgegengesetzte Reaktionen mit sich: einerseits Widerstand seitens derjenigen, die mit traditionsreicheren Medien arbeiten, andererseits eine utopische, experimentierfreudige Haltung bei den Entwicklern und Befürwortern. Was ich aber interessant finde in Bezug auf den Mediendiskurs sind die Momente, in denen die neu entwickelten Mittel aus der Experimentierphase in die Verwendung von herrschenden politischen oder religiösen Systemen übergehen, wie du zum Beispiel in deinem Buch berichtest in Bezug auf die Übernahme des ›Funks‹ durch die Nazis. Genau durch die Beobachtung solcher Phänomene wird die Frage des Mediums meiner Meinung nach richtig dargestellt. Das Medium wird von Qualitäten, die es durch den Neuigkeitsfaktor als Projektionsfläche menschlicher Zukunftsängste oder Fantasien bekommen hat, befreit und seine Verbindung mit dem Thema der Machtrepräsentation rückt in den Vordergrund. Glaubst du, dass utopische Inhalte einem Medium innewohnen? Ist deiner Meinung nach das »medium the message«? Haben

die Medien an sich, über die qualitativen Unterschiede hinaus, utopische Möglichkeiten oder destruktive Konsequenzen?

D.D.

Ich glaube, es verhält sich genau umgekehrt: Utopie ist zunächst und vor allem ein Entstehungsgrund für neue Medien. Dies zeigen schon die utopischen Ideale der Französischen Revolution, das ganze Land an allen Entscheidungsprozessen zu beteiligen, welche zur Erbauung der ersten, optischen Telegrafienlinie führen. Auf vergleichbare Weise waren das Radio in den 1920ern und das elektronische Netz in den 1990ern Projektionsflächen für weitreichende, gesellschaftliche und kulturelle Utopien. Durch ihr reales Funktionieren verkörpern die Medien zwar zunächst diese utopischen Motive, welche ihre Wurzeln sind. Aber ebenso verbreiten Medien sich durch ihr eigenes technisches Kommunikationspotenzial mit einer kaum noch kalkulierbaren Eigendynamik und werden zu ökonomischen und politischen Machtfaktoren, die sich völlig von den utopischen Wurzeln lösen, ja sogar ihr Gegenteil bewirken können. Dies gilt bekanntlich gleichermaßen für Religionen oder politische Thesen, die oft zum Gegenteil ihres Ausgangsmotivs führen. So deutlich wie nie zuvor habe ich dies erlebt, als ich nach der Wende in Leipzig mit den Relikten des realen Sozialismus konfrontiert war. Vergleichen lässt sich dies auch mit dem uralten Traum vom Fliegen, der nach einer fast endlosen Geschichte des Scheiterns seit Ikarus Zeiten heute in der Banalität der Economy Class endet. Doch ohne diesen Traum, also ohne Utopie, hätte nie ein Mensch vom Boden abgehoben.

In den Medien liegen also vom »business as usual« verschüttete utopische Potenziale. Medienkunst ist ein möglicher Weg, sie wieder sichtbar zu machen. In diesem Sinne gleichen sich Kunst und Medien: Beide verweisen auf etwas, das sie selbst nicht einlösen. Darin sind sie auch der christlichen Religion verwandt; auch sie lebt von einem Zukunftsversprechen, das nicht im Hier und Jetzt eingelöst wird, sondern in einem für den Agnostiker ungewissen Jenseits. Deswegen können sowohl die Medien wie die Kunst zu einem Ersatz für Religion werden – ja, vielleicht sogar zu einer neuen, eigenen Form der Religion. In den 1920ern hingte ein amerikanischer Pfarrer das Schild »God is always broadcasting« an seine Kirche. Heute ist es umgekehrt, als »Internet Evangelist« bezeichnet sich Robert Hobbes Zakon auf seiner Net.-Timeline-Homepage. Nicht mehr Gott als ältestes Medium, sondern das Netz als das allerneueste Testament.

Am interessantesten sind in allen drei Bereichen (Medien, Kunst, Religion) die transitorischen Phasen: wenn ein Modell das andere ablöst oder in Frage stellt. Die 1960/70er waren eine solche Zeit und was du für die italienische Studentenbewegung beschreibst, entspricht weitgehend dem, was Hans Magnus Enzensberger in seinem berühmten Essay von 1970 zu einem »Baukasten der Medien« formuliert. Zur gleichen Zeit arbeitete Gerry Schum an seiner Utopie einer »Fernsehgalerie«

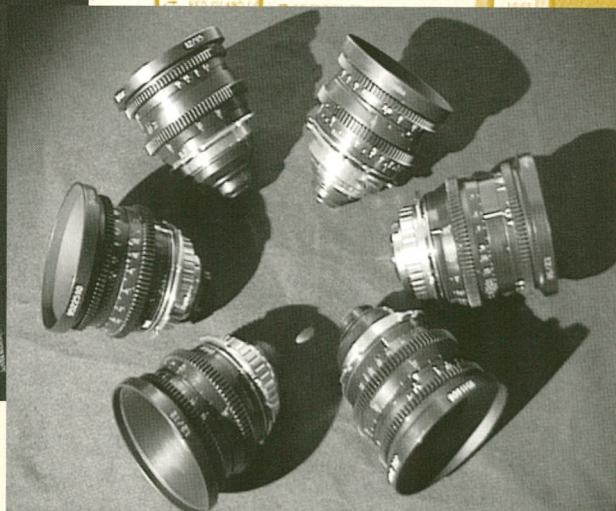
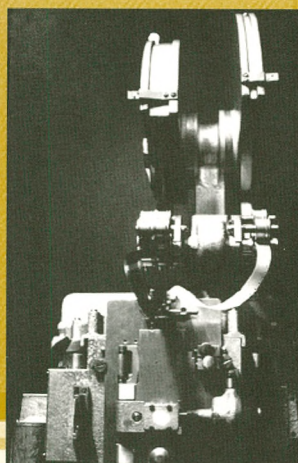
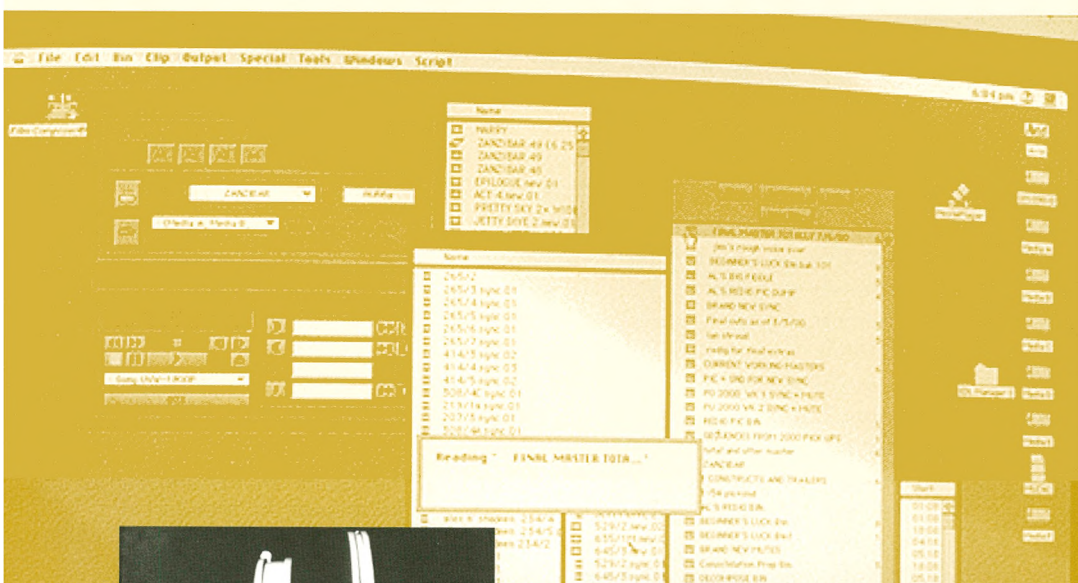
und in den USA verknüpften sich Video-Kunst und politischer Aktivismus. Noch zu Beginn der 1960er kämpften die Künstler gegen das Fernsehen, etwa als Vostell eine metaphorische Kreuzigung und Grablegung mit einem TV-Apparat vorführte. Ganz so wie du es formulierst: Damit wird der Bote bestraft, der die schlechte Nachricht bringt – so wie der Dumme auf den Finger schaut, statt auf den Mond, den er zeigt. Doch diese Anti-Haltung, die auch heute noch im Kulturbetrieb weit verbreitet ist, beruht möglicherweise auf den gleichen Gründen wie die allzu optimistische Medieneuphorie, welche die utopisch-transitorischen Phasen motiviert: Es könnte alles auch ganz anders sein – also warum damit zufrieden sein, wie es ist? Diese Faszination einer transitorischen Phase prägte auch unsere Erfahrungen der letzten Jahre hier in Leipzig (nun haben wir ja fast das normale Leben erreicht). Dies bringt mich zurück zu deiner Installation »La Porta«, über die du 1990 in Berlin geschrieben hast: »Der Monitor ist gleichzeitig ein Fenster in die Welt, aber auch eine Barriere, ein Hindernis.« Ich glaube, so erging es auch den Menschen in der DDR, die den durch eine Mauer verschlossenen Westen nur aus dem Fernsehen kannten. Weil das sozialistische Paradies noch so unendlich lange auf sich warten ließ, wurde die unerreichbare Welt hinter diesem Fenster zum Sehnsuchtsziel. Doch als die Realität des »goldenen Westens« sie einholte, war dies für viele Menschen eine ebenso herbe Enttäuschung. Aber die durch das Medium unterstützte utopische Kraft des Glaubens, dass es auch anders sein könne, reichte, um die Wende und den Fall der Mauer zu bewirken.

Deshalb haben wir beide vielleicht das Privileg gehabt, einen Teil unserer eigenen Geschichte von den 1960ern bis in die 1990er noch einmal im Zeitraffer zu erleben. Für mich persönlich war dies die Chance, bis dahin unhinterfragte Einstellungen einer Revision zu unterziehen. Dies betrifft sowohl den sehr eingeschränkten Kunstbegriff des Kunstbetriebs, als auch den fast dogmatischen Fortschrittsglauben der Medienszene – und erst recht die seltsame Liaison zwischen beiden, die sich manchmal unter dem Decknamen »Medienkunst« breit macht. Vermutlich bin ich erst dadurch in der Lage gewesen, die Relation von Kunst und Medien in meinem Buch sozusagen aus der Vogelperspektive zu betrachten. Ebenso finde ich, hat sich deine Arbeit in den letzten Jahren von der Typologie dessen, was man gängigerweise unter »Medienkunst« versteht, abgehoben und sich von der Medienimmanenz (das Medium als Thema) zu einem Metadiskurs mit Medien entwickelt (das Medium als Methode), der gesellschaftliche und kulturelle Themen in den Mittelpunkt stellt. Auch wenn wir in einer post-utopischen Phase angekommen sind, wissen wir um die Kraft der utopischen Ideale – und spiegeln uns in ihnen, damit das normale Leben etwas von seiner Tristesse verliert.

Der Dialog wurde im Sommer 2002 per Email geführt und für die vorliegende Publikation leicht gekürzt.

Vgl. Alba D'Urbano, Whoami, Nürnberg 2002–2003.

Dieter Daniels, Kunst als Sendung. Von der Telegrafie zum Internet, München 2002.



Digital editing
16 mm film processor
16mm film lenses

Michael Mazière | Die Einsamkeit eines Systems. Vom Kino in die Galerie

»Ich möchte Ihnen unterschiedliche Emotionen zeigen.« Dirk Lawaert¹

»Übrigens ist es genau das, was ich im Allgemeinen am Kino liebe – eine Sättigung herrlicher Zeichen, die im Licht ihrer fehlenden Erklärung baden.« J.-L. Godard²

In diesem Beitrag möchte ich die Entwicklung von traditionellem britischen Experimentalfilm und Videokunst in der bildenden Kunst und deren spätere Schnittstellen mit den neuen Film- und Videopraktiken untersuchen. Die Suche nach einem psychologischen und physischen ›Ort‹ für das Werk scheint dabei heute so zwingend wie damals. Künstlerische Filme und Videos haben kollektives Schaffen, alternatives Fernsehen und den weißen Galerieraum erprobt und sind wahrscheinlich am ehesten an den Rändern der definierten Systeme, einer Welt vor der Sprache, zu Hause. Auch Materialien und Bearbeitung – zentraler Punkt in diesen Debatten – sind immer noch ein Schlüssel zur Kreativität. Die digitale Technik hat einige Türen verschlossen, aber viele Fenster geöffnet – sie ermöglicht Film- und Videokünstlern den Zugang zu individuellen Produktionssystemen und (potenziellem) Vertrieb.

Poetischer Empirismus

»Wir sind auf der Suche nach einer künstlerischen Praxis, die sich zwischen Kunst als Poesie (die Auslöschung des Wissens) und Kunst als Wissen (die Auslöschung der Poesie) verortet. Es ist diese produktive Spannung, die wir ansprechen wollen.«³

Diese Aussage des britischen Magazins *Undercut* kann als ein Beispiel für viele künstlerische Ansätze bei der Arbeit mit bewegten Bildern in den 70er und 80er Jahren herangezogen werden: Die Beschäftigung mit experimentellen Filmen und Videos geht einher mit dem Glauben an die Poesie und dem Respekt vor dem Empirischen. Diese Suche beinhaltete vor dem Hintergrund tief greifender politischer Veränderungen, einer sich wandelnden Ästhetik und verschwimmender Grenzen eine Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Diskursen, wie zum Beispiel mit Independent Film, Dokumentarfilm, Animation, Video und Performance-Kunst. In diesen Dekaden eines sich wandelnden Pluralismus in den Künsten wurden unzählige Strategien und Dialoge entwickelt. Um sich davon zu überzeugen, muss man lediglich einen Blick auf die Kinoprogramme der London Filmmakers' Co-Operative (LFMC), die Avantgarde-Vorführungen des Londoner Filmfestivals, die Pakete von Film and Video Umbrella und die Veröffentlichungen im Independent Media and Performance Magazine werfen.

Vor dem Hintergrund der sich dem Ende zuneigenden strukturalistischen Periode und dem Beginn des Erfolgs der Young British Artists (YBA) können wir, dank Stimmen wie Undercut, diese unterschiedlichen Wege einer radikalen, zuversichtlichen, wenn auch mitunter exilierten Gemeinschaft nachvollziehen, die sich mit Fragen auseinander setzte, die heute kaum mehr Thema sind.⁴ Sind nun, da die besonderen Herangehensweisen des ›Experimentalfilms‹ und der ›Videokunst‹ verschwunden oder fragmentiert scheinen oder sich in die bildende Kunst integriert haben, diese Fragestellungen von damals für die heutigen Praktiken relevant oder bleiben sie auf den akademischen Diskurs beschränkt? Sind wir angesichts der schwindenden Anzahl von Filmtheatern in Großbritannien Zeugen einer Film- und Video-Szene, in der sich der experimentelle Film schnell zu einer traditionellen Praxis vergeistigter Artefakte entwickelt? Wird Videokunst heutzutage fast nur noch in Galerien ausgestellt, neu verpackt und kommerzialisiert?

Black Box und White Cube

»Der Rückzug dieser Künstler (Film- und Videokünstler) aus dem klassischen Kinoumfeld findet zu einer Zeit statt, in der Filmkunsttheater verschwinden, das heißt, es gibt immer weniger Orte, an denen die Werke der Künstler gezeigt werden können.«⁵

Der Bereich der bildenden Künste zeichnet sich heutzutage durch einen gesunden Appetit an Film und Video aus. Das mag wie ein Geschenk des Himmels erscheinen, bei näherer Betrachtung treten jedoch zahlreiche Widersprüche zu Tage. Obwohl Experimentalfilm und Videokunst oft in einem vielfältigen Kontext operiert haben, könnte der Nutzen einer vollständigen Integration in den Bereich der bildenden Künste gefährlich auf Kosten des Films und des Kinos gehen. Galeriebesitzer mit wenig Wissen über Experimentalfilm und Videokunst beherrschten vor 1990 die Welt der kommerziellen Galerien. Die Galerien zeigten kein Interesse an einer Arbeit, die eine nicht sammelbare Nicht-Ware darstellte. Auf der anderen Seite wurde die Welt der Kunst von einer radikalen Generation als korrupt empfunden. Heutzutage gibt es Künstler, die in beiden Formaten arbeiten – für die Black Box und den White Cube. Die Unterstützung durch eine Galerie kann die Film- und Videokünstler, wenn sie sie einmal errungen haben, befreien – sie können sich auf ihre Arbeit konzentrieren und überlassen es der Maschinerie der Galerien, sich um sie zu kümmern. Dies gilt ebenso für eine neue Generation von Superkuratoren, die, abgesehen von den Werken berühmter bildender Künstler, nie experimentelle Filme oder Videos gesehen haben, die vor 1995 gedreht wurden.

Der Film- und Videokünstler Matthias Müller, der vor kurzem im Galeriebereich gearbeitet hat, bemerkt dazu: »Nach zwanzig Jahren ›Experimentalfilm‹ weiß ich sicher, dass ich nicht davon leben kann (...). Deshalb gibt es keine Alternative zu einer seriösen Galerie, die limitierte Auflagen verkauft – und dies zu einem Preis, der dem für vergleichbare Arbeiten in anderen künstlerischen Disziplinen entspricht.«⁶

Der Künstler Bjørn Melhus geht noch weiter: »Bis heute waren es diese Künstler (Film- und Videokünstler), die in besonderem Maße von Stipendien, Sponsoren, Lehraufträgen oder sogar völlig anderen Tätigkeiten abhängig waren, um sich ihren Lebensunterhalt zu verdienen. In vielen Fällen führt diese Art von Selbstausbeutung früher oder später zu einer Stagnation oder zur völligen Aufgabe der künstlerischen Arbeit.«⁷

In den letzten zehn Jahren war die Film- und Videokunst in der bildenden Kunst durchaus erfolgreich. Die Anerkennung der Pionierleistung experimenteller Filmmacher und Videokünstler kam zwar erst im Nachhinein, war jedoch durchaus willkommen. Während junge Künstler, wie zum Beispiel Sam Taylor Wood und Eija-Liisa Ahtila, Einzelausstellungen in der Hayward Gallery und Tate Modern hatten, wurde Irit Batsry erst vor kurzem der begehrte und mit 100.000 Dollar dotierte Whitney Biennial Preis für ihre Videoarbeit »These are Not My Images« verliehen und der Filmmacher Isaac Julien für den Turner Prize vorgeschlagen. In vielerlei Hinsicht kennzeichnet dies die letztendliche Integration von Videokunst, wenn nicht sogar experimentellen Filmtraditionen, in die bildende Kunst. Die Bedeutung sollte nicht heruntergespielt werden, da dies nicht nur anzeigt, dass eine persönliche, poetische und höchst experimentelle Praxis in den bildenden Künsten als Wert akzeptiert wird, sondern auch der entsprechende Ausdruck im Film.

Die Tatsache, dass ein anerkannter Filmmacher, der in zahlreichen Filmdisziplinen, wie zum Beispiel Kurzfilm, Dokumentarfilm und Spielfilm, mit Featurelänge gearbeitet hat, mittlerweile in der Welt der Galerien als erfolgreich gilt, scheint auch den Kreis zwischen Film, Video und den bildenden Künsten zu schließen. Es ist nicht nur eine Bestätigung seines Talentes und zeitweisen Übertritts zu den bildenden Künsten, sondern auch der unglaublichen Zugkraft, die die Galerien in den letzten 10 Jahren auf Filme- und Videomacher ausgeübt haben. Auch der kürzliche Erfolg des »Shoot Shoot Shoot«-Experimentalfilmprogramms in der Tate Modern hat die etablierte Kunst-Szene überrascht. Sie hatte nicht gedacht, dass so ein »obskures« Werk eine so große Anzahl von Menschen anziehen würde. »Shoot Shoot Shoot«-Kurator Mark Webber zeigte eine Reihe von strukturalistischen Filmen aus den Jahren 1966 bis 1976; im Mai 2002 fand außerdem ein Seminar in der Tate Modern statt. Das Programm befasste sich mit demselben Zeitraum und vergleichbaren Künstlern wie die Wanderausstellung aus dem Jahr 1978 »Perspective on English Avant-Garde Film« der Kuratoren David Curtis und Deke Dusinberre. Diese späte Anerkennung künstlerischer Filme und Videos durch die etablierte Kunstszene kam jedoch nicht wie von selber, und sie hat bisher auch nicht zu bedeutenden Museumsankäufen oder Ausstellungen von Schlüsselarbeiten aus den 1970ern oder 1980ern geführt.⁸

Ein dritter Raum?

»Ich würde sagen, die ganze Fülle dieses Films kann am besten in einem Kino mit hervorragender Akustik verstanden werden, vielleicht sogar mit Teppich an den Wänden, in einem Raum, der schwarz ist, wie das alte Co-op, wie Kubelkas erstes Avantgarde-Kino. Ein Raum, der eine absolute Konzentration auf jedes Detail in der Beziehung zwischen Klang, Bild, Stille und Zuhörern unterstützt.«⁹

Mitte bis Ende der 1980er Jahre wurde deutlich, dass die Film- und Videokünstler Promotion und Sichtbarkeit brauchten, wenn sie ihre Arbeit weiterführen wollten. Die Suche nach zusätzlichen Finanzquellen und verfügbaren Räumen sowie der Wunsch, ein breiteres Publikum zu erobern, machte dabei das Fernsehen zunehmend attraktiver. Leider leistete die neue Abteilung für Independent Film und Video bei Channel 4 im Jahre 1981 dazu keinen wesentlichen Beitrag.¹⁰ Dort wurden hauptsächlich »Franchise Workshops« mit Verträgen der ACTT (Association of Cinematograf and Television Technicians) finanziert und inhaltsorientierte »politische Arbeiten« produziert. Der gesamte Ablauf und die Sprache von Fernsehproduktionen blieben für experimentelle Filmemacher, die sich speziell mit ihrem Material identifizierten, ein Gräuel.

Nichtsdestotrotz wurden eine Reihe von Art Councils sowie Channel 4 und Programme des Britischen Filminstituts ins Leben gerufen, um die geringen aber wichtigen Mittel des Film- und Video-Subkomitees des Arts Councils aufzustocken, insbesondere um künstlerische Produktionen im Fernsehen zu finanzieren. Von Mitte der 1980er bis Mitte der 1990er Jahre konnten mit dieser Strategie Extramittel und neue Zuschauer für experimentelle Film- und Videokünstler gewonnen werden. Der Rückzug von Channel 4 aus der Independent-Szene setzte dem Versprechen auf ein Fernsehen als kulturelle Bühne ein jähes Ende. John Wyvers mittlerweile gut bekannte Erklärung aus seinem Artikel »The Necessity of Doing Away With Video-Art«¹¹ feierte die neuen Möglichkeiten. Obwohl er mit Recht auf die hermetischen Tendenzen der Videokunst verwies, ist der Artikel mittlerweile zum Zeugnis einer unglücklichen, utopischen Sicht auf das Fernsehen in Großbritannien geworden. Um gerecht zu sein, muss man jedoch zugeben, dass Wyvers Fürsprache für eine pluralistische Praxis in der Welt des Films nicht völlig falsch war. Kunstfilm und Video mussten einen eigenen Weg suchen, lediglich das Forum, das er gewählt hatte, stellte sich als das falsche heraus. Kaum jemand, einschließlich der Künstler selber, erwartet heutzutage vom britischen Fernsehen, dass es Kunst anbietet. Wir erwarten, dass es uns Sendungen über Kunst zeigt. Dies musste nicht unbedingt so kommen und war auch nicht in ganz Europa der Fall. Wenn auch nur noch in reduziertem Maße, so zeigen und beauftragen Arte, RTE und andere dennoch immer noch künstlerische Filme und Videos.

In den 1990ern begann für die Verbindung zwischen der bildenden Kunst und dem künstlerischen Film und Video mit dem Aufkommen von Young British Artists und Ausstellungen wie zum Beispiel »Spellbound: Film and Art« in der Hayward Gallery und »Pandaemonium« im ICA eine neue Ära. Pandaemoniums Motto war »Where Art and Film Collide«. Die Arbeiten wurden in zwei unterschiedlichen Bereichen gezeigt – auf der Kinoleinwand und als Ausstellung in Galerien. Traditionelle Film- und Videokünstler präsentierten ihre Arbeiten im Kino, und jüngere Künstler arbeiteten mit Installationen. Ziel war, diese beiden Welten zusammenzuführen, wobei aber vielmehr die Kluft zwischen den beiden Gruppen zu Tage trat.

Während die Sendemöglichkeiten dahinschwanden und das »unabhängige Kino« in Großbritannien immer weniger zu greifen war, machten sich Film- und Videokünstler auf die Suche nach neuen Möglichkeiten. Ursprünglich von Künstlern geleitete Organisationen, wie LFMC, London Electronic Arts (LEA), Hull Time Based Arts (HTBA) und andere, boten dabei eine verlässliche, wenn auch begrenzte Form der Unterstützung.

Nachdem plötzlich Lottomittel zur Verfügung standen, wurde in London das Lux Centre (ein Zusammenschluss aus LFMC und LEA) als das erste neue Zentrum mit einem Kino, einer Galerie, mit Film- und Videoproduktion und einem Vertriebservice gegründet. Während der fünf Jahre seines Betriebs fungierte das Lux häufig als Bindeglied zwischen den Traditionen des experimentellen Kinos und der Videokunst und den neuen Arbeiten bildender Künstler im Film und mit bewegten Bildern. In der Tat war dies die Verwirklichung von dem, was sich das Pandaemonium Festival zur Aufgabe gemacht hatte. Mitunter führte das Lux einen kulturellen Drahtseilakt aus, indem es zwischen der durch die Bearbeitung bestimmten handwerklichen Praxis des experimentellen Films und Videos und der konzeptuellen und ironischen Arbeit des YBA vermittelte. Das Lux war in der Lage, eine Brücke zwischen der bildenden Kunst und den Traditionen des Experimentalfilms zu schlagen, indem Film- und Videoarbeiten von Künstlern unterschiedlicher Herangehensweisen beauftragt und gezeigt wurden. Dazu gehörten unter anderen: John Maybury, Dryden Goodwin, Jane und Louise Wilson und Gillian Wearing.

Auch heutzutage gibt es immer noch kaum Verbindungen zwischen der bildenden Kunst und der traditionellen Kultur des künstlerischen Films und Videos, obwohl viele Galeriekünstler mit Film und Video arbeiten. Was die Finanzierung und die Unterstützung anbelangt, so hat die Umstrukturierung des Britischen Filminstituts, des Arts Council und die Schließung des Lux Centre¹² die Kluft zwischen Film und bildender Kunst noch weiter vergrößert. Aber wie Barry Schwabsky in seinem Essay postuliert, kann eine Synergie zwischen den beiden getrennten Bereichen Kino und Galerie immer noch entwickelt werden.¹³

Eine subjektive Vorstellung

»Die eingenommene Perspektive (...) ist eine Kleinsche, und es mag dem entgegengehalten werden, dass Avantgarde-Filme als Konzepte der Partialobjekte, wie z.B. Brust, Penis, Brustwarze, Vagina, Fäkalien, zu verstehen, bedeutet, eine künstlerische Praxis, die sich sehr mit konzeptuellen Dingen beschäftigt, auf eine Praxis zu reduzieren, die sich ausschließlich unbewussten, primitiven Fantasien hingibt. Als Antwort darauf muss gesagt werden, dass hier das ästhetische Niveau des Films auf dem Spiel steht – der Kleinsche Ansatz ist nur ein Mittel, um mit den Erfahrungen umzugehen, die nicht unter Bedeutung, ob buchstäblich oder symbolisch, gefasst werden können, sondern eher mit Barthes' ›dritter Bedeutung‹ zu identifizieren sind.«¹⁴

Es ist nicht einfach die Suche nach einem physischen Schauplatz, die zeitgenössische Film- und Videokünstler gleichermaßen herausgefordert hat – es geht auch darum, wo diese Herangehensweise ihren Ort der Bedeutung findet. Der experimentelle Film ist schwer zu fassen und häufig vorsprachlich, d.h. er bewegt sich außerhalb von Bedeutung. Es mag sein, dass ein physischer Raum und ein kultureller Kontext ähnlich schwierig zu bewahren sind wie ein imaginärer, künstlerischer Raum, der sich außerhalb der dominanten kulturellen Sprache befindet. Eine modernistische, experimentelle Praxis befasst sich häufig mit einem nicht-konstituierten Subjekt.¹⁵ Dieses Projekt und Trajekt deutet auf das Subjekt in der Krise, und kämpft darum, die Welt durch visuelle Fragmente und sich verändernde Parameter zu verstehen.

Der Künstler sieht die Welt durch eine Kamera, dem Schauplatz entfremdet, er sieht mit einem dritten Auge, der Prozess ist einsam und der Blick fragmentiert. Das Bild kann sich im oder außerhalb des Fokus befinden, vor oder nach der Bedeutung. Es ist sowohl ein Prozess der Konstruktion als auch einer des Entwirrens. Der Künstler start ins Licht. Wenn er vergisst, verliert das Bild seinen Körper, der Vorgang der Wahrnehmung dreht sich um. Wer erzeugt Bedeutung? Der Stuhl wird zur Textur, zu Licht, zu Farbe – das Auto wird Bewegung, verschwommene Spur und Rauschen. Schau weiter durch die Kamera, eine lange Zeit, und die Welt zerfällt in Einzelteile – schön und dunkel. Dann nimm die Filmmeter und manipulierte sie – durch Druck und Bearbeiten, optischen Druck, digitale Schichten, multiple Bildschirme und mach etwas daraus. Die Fragmente werden in einer Vielzahl von Teilen organisiert, wie die Vision eines Kindes, ohne Geschichte und ohne Perspektive, die ordnet oder strukturiert. Aber wie Baudrillard vorschlägt: »Vermeide Ironie um jeden Preis, dieses letztendliche, paradoxe Zwinkern (...) einer Kunst, die über sich selber und ihr eigenes Verschwinden in der aller künstlichsten Form lacht: der Ironie.«¹⁶

In den letzten 20 Jahren haben sich Autoren und Filmemacher an einer Vielzahl von Sprachen versucht, um sich mit Subjektivität auseinander zu setzen oder sie zu erklären: So sollten zum Beispiel der Diskurs der Lacanschen Psychoanalyse, marxistische Politik, Geschichte oder Geschlecht das Werk und den Künstler beleuchten. Dies bezeugt die Schwierigkeit, sich diesem unbewussten und subjektiven Prozess zu nähern. Anton Ehrenzweig¹⁷ bezeichnet diesen kreativen Prozess als »Unconscious Scanning«, den er hauptsächlich in der modernen Kunst ausmacht. Subjektivität ist ein zentraler Bestandteil der Debatte und viele künstlerische Filme haben einen höchst subjektiven Subtext: »Ich will, dass du weißt, dass ich meine Gefühle nicht zeigen will: Das ist die Botschaft, die ich den anderen vermittele.«¹⁸

Mit digitalen Grüßen

»Hier sind die experimentellen Künste an der richtigen Stelle, da die Kritik der Dramatik, Sichtbarkeit, Identifikation und nicht-linearer Gedanken sie während ihrer gesamten launenhaften und widersprüchlichen Geschichte begleitet hat (...). Dieselbe Verbindung zwischen Kunst und Technologie, die die ersten Jahrzehnte des künstlerischen Films charakterisiert haben, kommt hier heute wieder zum Tragen (...). Es kann sogar gesagt werden, dass die Medienkünstler in diesem Umfeld letztendlich eine Avantgarde-Rolle spielen.«¹⁹

Wie Al Rees oben postuliert hat, kann die Entwicklung der digitalen Medien einen avantgardistischen Ansatz durchaus unterstützen. Die Entwicklung der DV-Technologie gibt Filme- und Videomachern neue Werkzeuge an die Hand. Mit diesen Werkzeugen können bewegte Bilder von hoher Qualität preiswert und wahrhaft unabhängig produziert werden. Die DV-Technologie bringt mit ihren neuen, leichtgewichtigen Kameras eine neue Leichtigkeit der Handhabung in viele Aspekte des Film- und Videosektors, angefangen von der Produktion bis hin zum Vertrieb. Eine Technologie an sich schafft dabei noch keine neue Sprache, wobei viele Filmemacher inzwischen dazu übergegangen sind, digitale Systeme zu verwenden.

Ein Schlüsselfaktor in der Philosophie experimenteller Filmemacher, die Kontrolle über die Produktionsmittel, ist dabei ähnlich wichtig – Farbe, Intensität, Bearbeitung und die Freude an der Entdeckung neuer Materialien, die spezifisch für DV sind. Linearität kann bequem vertikal in der Tiefe erforscht werden, angeregt durch die Plastizität digitaler Bearbeitung. Die entsprechenden Effekte auf den Ausstellungsraum und das Lesen der bewegten Bilder stecken jedoch noch in den experimentellen Kinderschuhen. Der Film wird damit für den Künstler kaum ersetzt werden, aber es wird eine neue Art des Schreibprozesses möglich. Der wesentliche Unterschied zur historischen Philosophie der Filmemacher ist jedoch, dass kein kollektives Engagement verlangt wird. Es ist in der Tat ein isolierender Produktionsprozess, ähnlich dem Schreiben, eine Art von Cine-Écriture.

Vielleicht geht genau an diesem Punkt der Weg zwischen damals und heute am allerdeutlichsten auseinander. Die Technologie macht die Künstler (und die gesamte Welt) scheinbar immer autonomer. Während dies zwar der historischen, kollektiven Praxis der Experimentalfilmer widerspricht, bringt diese Unabhängigkeit die Film- und Videokunst ein Stück weiter auf der Suche nach ihrem Ort ... oder Raum ... oder ... einem System der Einsamkeit.

Dieser Artikel ist eine bearbeitete Fassung von »Die Einsamkeit eines Systems«, erschienen in »The UNDERCUT READER. Critical Writings on Artists' Film and Video«, Michael Mazière & Nina Danino (Hg.), Wallflower Press: London, November 2002.

Aus dem Englischen von Maria Dettmers und Regina Weps de Navazo.

- (1) Das vollständige Zitat lautet: »Dirk Lawaert, der an der Universität von Leuven Film lehrt, führt das Thema Experimentalfilm bei seinen Studenten mit folgendem Satz ein: »Ich möchte Ihnen unterschiedliche Emotionen zeigen.« Peter Milner, *The London Film-maker's Co-op – The politics of License*, *Undercut* Nummer 10/11.
- (2) J.-L. Godard – *Histoire du Cinéma Chapter 4b – signs amongst us*. P 92– ECM New Series editions.
- (3) *Undercut*, editorisches Statement, März 1981.
- (4) Die hauptsächlich von Künstlern gemachte Zeitschrift funktionierte ohne festangestellte Redakteure. Ausgangspunkt waren eine kollektive Ästhetik und philosophische Grundsätze. Sie bot einen breiten Raum für Autoren und Künstler, angefangen von Stuart Hood, Peter Gidal, Sally Potter über Mona Hatoum, Christine Delphy und Isaac Julien bis zu Ian Christie und Cerith Wyn Evans.
- (5) Reinhard Wolf, »Film zwischen Black Box und White Cube – Part 1«, *Oberhausen Film Festival Onlinemagazin*: www.shortfilm.de/ikf/pages/magazin/index.php.
- (6) Matthias Müller, »Film zwischen Black Box und White Cube – Part 2«, *Oberhausen Film Festival Onlinemagazin*: www.shortfilm.de/ikf/pages/magazin/index.php.
- (7) Bjørn Melhus, ebd.
- (8) Der Autor und Kurator David Curtis hat im Jahr 2003 eine umfassende Retrospektive in der Tate Britain mit 36 Stunden Experimentalfilm und -video organisiert.
- (9) Anna Thew, »Space for Thought, Tryptic Catalogue on Michael Mazière«, *South West Media Arts* (Hg.), London o.J.
- (10) Peter Gidal bemerkte dazu: »Falls es übrigens irgendjemand noch nicht bemerkt haben sollte, so ist der Empirismus bereits seit einiger Zeit zurück. Das Ergebnis ist, dass wir in England wenig Probleme mit BFI-SCREEN TYPEN haben, die Sachen sagen, wie z.B. »es gibt keinen Film außerhalb seines Kontexts.« *The Current British Avant-Garde Film. Some Problems in Contexts*, *Undercut*.
- (11) Dieser Artikel, der ursprünglich auf dem Video Positive Festival 1991 in Liverpool vorgestellt wurde, wurde ebenso im London Video Access Katalog 1991 und in »Diverse Practices. A Critical Reader in Video Art«, Julia Knight (Hg.), University of Luton Press: Luton 1996, veröffentlicht.
- (12) Kürzlich als Archiv und Verleihservice wieder eröffnet.
- (13) Barry Schwabsky im *UNDERCUT READER*, a.a.O.
- (14) Michael O'Pray in *Undercut* 3/4.
- (15) Siehe Nina Danino, »The Intense Subject« im *UNDERCUT READER*, a.a.O.
- (16) Jean Baudrillard in: *Libération*, 20. Mai 1996 (in meiner Übersetzung).

- (17) Anton Ehrenzweig, »The Hidden Order in Art«, 1967.
- (18) Roland Barthes, »A Lover's Discourse – Fragments«, transl. by Richard Howard, Hill and Wang: New York.
- (19) Al Rees, »A History of Experimental Film and Video – From Canonical Avant-Garde to Contemporary British Practice«, BFI Publishing: London 1999.

Geert Lovink | Der Kampf um die Neuen Medien in der Akademie – Erfahrungen und Modelle

Seit den 1990er Jahren richten Kunstakademien, Designschulen, Cultural Studies-Programme und literaturwissenschaftliche Fakultäten sowie Medien- und Kommunikationsinstitute Schwerpunkte für neue Medien ein. Da die ›neuen Medien‹ in Bewegung sind, sind es auch die Begrifflichkeiten, die benutzt werden, um zu beschreiben, was die neu eingerichteten Programme lehren und untersuchen. Die Wahl des zentralen Konzeptes – ob es sich um ›Digitales Bauhaus‹, ›Neue Medien‹ oder ›Technokultur‹ handelt – ist eine heikle Angelegenheit. Die Begriffe sind an die institutionellen Rahmenbedingungen der Lehrprogramme gekoppelt, und die Wahl des Namens wird künftig zweifellos von Bedeutung sein. Dieses Dilemma mag Außenstehenden überflüssig erscheinen. Wo hören ›Cultural Studies‹ auf und wo beginnen ›Digitale Medien‹? Warum verhält sich die Gegenwartskunst der Neue-Medien-Kunst gegenüber so feindselig? Was nutzt ein Abschluss in ›Internetstudien‹? Warum nehmen die ›Digitalen Geisteswissenschaften‹ die heutigen Medientheorien nicht wahr? Der Begriff ›Neue Medien‹ scheint mit den entstehenden ›Cyberkultur‹-Disziplinen zu konkurrieren. Wen interessiert das, würden einige fragen. Warum nennen wir nicht das gesamte Feld ›Intermedia‹? Warum überhaupt diese ›fatale Anziehungskraft‹ institutionalisierter Bildungspraktiken für Neue-Medien-Künstler? Sollten wir nicht stattdessen außerinstitutionelle Formen der ›Bildung‹ ansprechen, zum Beispiel Workshops?

Pioniere, die neue Lehrprogramme auf den Weg bringen, treffen ihre persönliche Entscheidung für ein bestimmtes Label. Jedes Konzept ist ein potentiell autopoietisches, im Entstehen befindliches System, das seine eigene Organisation zu konstituieren und zu erhalten haben wird. Doch die Schaffung akademischer Disziplinen ist kein Geheimnis mehr. Diejenigen, die die Regeln kennen und befolgen, werden belohnt. Andere werden schließlich abgehängt. Jede Initiative braucht ihr eigenes ›Mission Statement‹, muss ihre Leitkonzepte und Bildungspraktiken vermarkten, was das Feld auf den ersten Blick recht verwirrend erscheinen lässt. Statt qualitativ zu vergleichen und zu bewerten, verwende ich die Labels mehr oder weniger gleichwertig, mit einer generellen Präferenz für ›Neue Medien‹. Ich denke, es ist noch zu früh, um entscheiden zu können, ob das Label ›Digitale Medien‹ besser geeignet ist als zum Beispiel ›Interaktive Kunst‹, ›Screen Production‹ oder ›Virtuelle Architektur‹. Man könnte einen liberalen Standpunkt einnehmen und die Geschichte entscheiden lassen. Unterdessen lasst tausend Blumen um den ewigen Ruhm konkurrieren. Doch das ist nicht die Wirklichkeit. Meiner Erfahrung nach ist es nicht so sehr das zentrale Konzept, das zum ›Erfolg‹ führt, sondern Faktoren wie inspirierende Mitarbeiter, großzügige Unterstützung innerhalb der Schule und der Fakultät, die richtige transdisziplinäre Chemie, eine ausgewogene Gewichtung zwischen Forschung und Lehre und die Art und Weise, wie Studierende sich öffnen und sich

von noch unerforschten virtuellen Welten ›elektrisieren‹ lassen, die sie selbst hervorbringen. Welche Beziehung zwischen Theorie und Praxis wirkt am besten? Werden Studierende die Freiheit haben, ihre ureigene digitale Ästhetik zu entwickeln? Sind ihre Arbeiten von einem frühen Stadium an auf ein größeres Publikum gerichtet oder lediglich für den Professor und einige wenige Kommilitonen produziert?

Im Bildungszusammenhang wird deutlich, wie globale Technologien und Gestaltungsfragen sich auf spezifische lokale Kontexte beziehen. Während einige Standorte traditionell stark im Design oder in der bildenden Kunst sind, kann man andernorts sehen, dass Neue-Medien-Schwerpunkte innerhalb von Disziplinen wie Architektur, Literatur oder Sozialwissenschaften gedeihen. Die sich ständig wandelnde, hybride Natur des Sektors der ›Neuen Medien‹ bedarf besonderer Bildungsbedingungen und taktischer Kompetenzen, um institutionelle Allianzen aufzubauen. Laboratorien für Neue-Medien-Kunst müssen sich anderen Disziplinen öffnen, während sie zugleich für ihren eigenen Raum kämpfen und ihr Feld definieren, verteidigen und erweitern. Wie reagieren Performance-Kunst, Musik oder Cultural Studies, die alle mit diesem Feld verwandt sind, auf den Aufstieg der neuen Medien als eigene Entität? Zum Beispiel muss sich die Literatur bereits mit ihrem entstehenden Subgenre der ›Elektronischen Literatur‹ auseinandersetzen. Elektronische Musik gibt es seit Jahrzehnten, und sie hat ihre Nische innerhalb der Musikfachbereiche gefunden. Warum also sich plötzlich dieses überbewerteten generischen Begriffs der ›Neuen Medien‹ bedienen? Reicht es aus, Forderungen nach der Umwandlung der Neue-Medien-Forschung in eine eigene Disziplin damit zu begründen, dass sie zur Zeit eine große Zahl von Studierenden anzieht? Und wie können Künstler mit Technikern sprechen, falls überhaupt der Wunsch nach Dialog und einer gemeinsamen Sprache existieren sollte? Mehr noch, es geht nicht nur um institutionelle Angelegenheiten. Die Beziehung zwischen Instituten für Neue Medien und ›Industrie‹ und Gesellschaft im allgemeinen scheint von Bedeutung zu sein.

Bauhaus: Referenz und Modell

Ein neuer Trend sind Spannungen zwischen ›Neuen Medien‹ und der bildenden Kunst. Feindseligkeiten, oder sollten wir eher sagen Missverständnisse, entstehen, weil Kunst und Technologie zunehmend nicht mehr voneinander zu trennen sind. Heute gibt es kaum eine zeitgenössische Kunstaussstellung ohne Video oder digitale Fotografie. Was die einen als geistige Synergie betrachten, könnte besser als ein Kulturkampf beschrieben werden. Je mehr Technologie junge Künstler einsetzen, desto mehr Unsicherheit entsteht bei den alternden Professoren, Kuratoren, Museen und Galerien, wie all diese ›virtuellen Arbeiten‹ bewertet werden können. Computer dringen in alle Formen von Kunstpraxis ein. Dies betrifft sogar Tanz, Bildhauerei und Malerei. Es dauerte mindestens zwanzig Jahre, bis die Gegenwartskunst die Videokunst integriert hatte. Viele beobachten eine Wiederholung dieses Dramas im Fall der Digital/Web-Kunst. Statt Neugier sehen wir eine Gegenreaktion und zuneh-

mende Reibungen. Welche Folgen hat dieses Zaudern für die künstlerische Ausbildung? Wenn man seinen Studenten einen erfolgreichen Karrierestart verschaffen möchte, ist das Internet eine verbotene Zone. Was macht die Kunstwelt so misstrauisch gegenüber der Begeisterung für technologische Experimente? Ist es ihre heimliche Verachtung für Kitsch, für synthetische Kunst, die unkritisch die Kultur der Massen ausdrückt, à la Clement Greenberg? Während einer Debatte anlässlich der Berliner transmediale 2003 wurde über die Verschiebung der ›Medienkunst-Ausbildung von den schönen zu den angewandten Künsten gesprochen. Stephen Kovats berichtet: »Es gibt eine wachsende Vernetzung zwischen den Fachbereichen für Medienkunst und Architektur. Oft fühlte sich die Medienkunst bei den Bildhauern unbehaglich, während Architekten sich den ›schönen‹ Künsten über Technologie annähern und eine neue ›Art/Tech-Form finden. Dies führt zur Bauhaus-Frage und der Idealisierung der ursprünglichen Bauhaus-Idee, die in diesem neuen Kontext etwas von ihrer verlorenen Bedeutung zurückgewinnen kann.« Betrachten wir also die heutige Faszination für das Bauhaus und das, für was es steht.

Pelle Ehn ist Fakultätsmitglied und einer der Gründer der Schule für Medien und Kommunikation in Malmö, Schweden, und schrieb 1998 das ›Manifesto for a Digital Bauhaus‹. Es handelt sich um ein zehn Seiten umfassendes paradigmatisches Dokument, das eine Mischung aus moderaten, rationalen, kritischen und visionären Behauptungen enthält. Das Manifest kombiniert postmoderne Konzepte mit einem Flair des Techno-Optimismus der 1990er Jahre und muss sich zunächst einmal mit dem gewählten Namen sowie mit dem Bauhaus-Erbe und seinen Folgen auseinander setzen. Ehn zufolge verwandelte sich das ursprünglich soziale Engagement des Bauhauses in ein antidemokratisches Berufselitentum. »Trotz der hohen moralischen und ästhetischen Prinzipien fehlten wirkliches Gespür für Einsicht in und lebendige Erkenntnisse über Alltag und Bedingungen gewöhnlicher Leute. Vielleicht waren die ›weichen‹ Vorstellungen von Partizipation und Demokratie nie ein Grundpfeiler des Bauhauses«. Benötigt werde nicht »eine Moderne, die in einer verfestigten Objektivität hinsichtlich der Gestaltung moderner Objekte in Stahl, Glas und Beton gefangen ist, sondern eine umfassende Sinnlichkeit in der Gestaltung bedeutungstragender interaktiver und virtueller Geschichten und Umgebungen«. Diese Kritik hat jedoch den Gebrauch der Referenz auf das Bauhaus als solches nicht verworfen. Ebenso wie sein Vorgänger ist das ›Digitale Bauhaus‹ ein Projekt voller Widersprüche und birgt das Risiko, in eine pubertäre Doktrin grenzenlosen Individualismus und technophiler Hybris abzugleiten. Ehn bemerkt: »Wir stehen hier einerseits vor dem Hintergrund einer vielversprechenden, aber überreifen modernen Bauhaus-Tradition, andererseits mit einer ebenso vielversprechenden, aber unreifen postmodernen dritten Kultur der Nerds und Digerati im Vordergrund.«

Stephen Kovats, der während der 1990er Jahre im Bauhaus in Dessau arbeitete, weist darauf hin, dass ›Bauhaus‹ sich ursprünglich auf die Rolle der Schule in der Gesellschaft bezieht. ›Bauhaus‹ steht für das Dilemma, ob Lehre eine soziale, politische und kulturelle oder eher eine industrielle/ökonomische Rolle spielt. Für einen kurzen Zeitraum war das deutsche Bauhaus als geschichtliche Einzigartigkeit Teil einer kritischen autonomen Praxis mit einem Fokus auf der Industrie. Doch jenseits des historischen Beispiels des Bauhauses geht die heutige Rede vom »Zusammenkommen von Industrie und Kunst« nicht über gute Absichten hinaus. Es ist schwierig, eine kritische und innovative Ästhetik innerhalb einer kommerziellen Umgebung zu entwickeln und dazu noch multidisziplinäre Arbeit zu leisten. Kollaborationen sind oft nicht mehr als formalisierte Austausche, aus dem einfachen Grund, dass das jeweilige Eigeninteresse der beteiligten Partner viel zu hoch ist. Trotz des Willens, exzentrische künstlerische Futurismen mit harten, vom Kommerz geforderten Kompetenzen (verkörpert zum Beispiel im Ansatz der › kreativen Industrien‹) zusammenzubringen, bleibt es beinahe unmöglich, Neue-Medien-Kunst zu ›verkaufen‹, vor allem aufgrund einer weitverbreiteten Ermüdung gegenüber Experimenten, ob in Galerien, Industrie, NGOs oder traditionellen Medien. Es scheint, als ob die ganze Gesellschaft sich gegen diejenigen verschworen habe, die disziplinäre Grenzen überschreiten. Warum sollten nun Universitäten nachwachsende Generationen neuer Medienkünstler ausbilden, deren zukünftiger Status so unsicher ist? Nach dem Zusammenbruch der Dotcoms garantieren Informationstechnologien keinen Arbeitsplatz mehr, und der gesamte Sektor hat für die jungen Studierenden seine Attraktivität verloren. Obwohl der Bildungssektor eine Wachstumsbranche ist, befindet er sich zugleich aufgrund ständiger Mittelkürzungen, Privatisierung, Bürokratie und andauernder Restrukturierung in einem Status der permanenten Krise. Die Ausbildung in der Neue-Medien-Kunst ist gefangen in widersprüchlichen Bewegungen zwischen langfristiger Nachfrage nach technischen Kompetenzen und einem Klima schwindender Ressourcen und Möglichkeiten, und liefert brillante Technokünstler, die nicht benötigt werden.

Wie sehr auch immer die moderne Agenda zerpflückt wurde, das Bauhaus wird immer noch als zwingende Referenz betrachtet, und ich betrachte es ebenso. Das Bauhaus ist einfach deshalb eine solche Inspirationsquelle, weil es die künstlerische Nutzung neuer Technologien förderte, ohne Kitsch zu erzeugen. Sein Lehrplan verwarf die moralistische Trennung zwischen bildender und angewandter Kunst. Auch heute noch verfolgt es sein ehrgeiziges Ziel, ein transdisziplinäres ›dream team‹ zu schaffen, das sowohl kritische als auch innovative Arbeiten hervorbringt. Eine der vielen dem Bauhaus gewidmeten Websites erzählt die Geschichte: »Ziel des Bauhauses war die Entwicklung eines kreativen Geistes in der Architektur und der Industrie, um zu erreichen, dass sie künstlerisch, technisch und praktisch ausgewogene Gegenstände hervorbringen. Das Institut bot Workshops für die Modellentwicklung von Typenhäusern und verschiedensten Geräten sowie Abteilungen für

Werbung, Bühnenbild, Fotografie und Typografie. Mitte der 1920er Jahre hatte Gropius den Beginn des modernen Designs und seine Lehrsätze ausgerufen. Damit kombinierte der Bauhaus-Lehrplan theoretische Bildung (Grundlagenkurs und Kompositionstheorie) und praktische Ausbildung durch Schulungsworkshops.«

Die Prinzipien des Bauhauses spiegeln sich im Wunsch elektronischer Künstler, Prototypen von experimentellen Schnittstellen zu bauen und eine ›digitale Ästhetik‹ zu entwickeln, die Formen ausbildet, in denen neue Kommunikationsgeräte und -anwendungen genutzt werden. Künstler oder Designer sind keine Dekorateurs. Statt nur die Inhalte anderer Leute ›aufzuputzen‹, sehen Neue-Medien-Künstler ihre Rolle als Erfinder, die auf einer Meta-Ebene operieren, jenseits oder unterhalb des üblichen Informationsaustauschs. Es besteht der Wille zur Macht der Schnittstelle. Heute beziehen Künstler nicht nur Inspiration aus dem Medium, in dem sie arbeiten (Greenberg), sondern sie lassen sich dazu inspirieren, Technologie selbst zu formen. Es reicht nicht, Inhalte für Demoverionen zu liefern. Ziel des Lehrprogramms sollte sein, Studierende zu Meistern der Sprache der Neuen Medien zu machen. Wie bereits Nietzsche bemerkte, beginnt Bildung mit Gewohnheit, Gehorsam und Disziplin. Doch im Fall der neuen Medien haben die Studierenden diese Phase bereits durchlaufen, da sie sich von früher Kindheit an dem Gebrauch von Joystick, Maus, Tastatur und Mobiltelefon unterzogen haben. Atari, Gameboy und Playstation haben ihre Spuren hinterlassen. Es ist die Rolle des zum Künstler gewordenen Schülers, Kommunikationsmodi gleichzeitig zu hinterfragen und zu strukturieren – und hier setzt das Bauhaus-Erbe an. Die gemeinsame Begeisterung für die Definition des Mediums ist auch der Grund, warum so viele Arbeiten der Neue-Medien-Kunst oft weder eine spezifische Botschaft noch ein Narrativ haben. Das Medium ist das Objekt. Es stellt eine größere Herausforderung dar, einen neuen Browser zu entwickeln als eine weitere Website. Das Mainstream-Publikum und seine Hüter sind dafür bekannt, ›unklare‹ Kunstwerke, die jeder herstellen kann, nicht zu mögen. Es ist dennoch die Aufgabe der Massenbildung, solche Vorurteile zu verändern und die Bedeutung konzeptioneller Arbeit an Medienschnittstellen zu verstehen.

Gibt es so etwas wie das ›künstlerische Verlangen‹, das frei operieren und jegliches Medium wählen kann, das es als angemessen erachtet? Das klingt zu schön, um wahr zu sein. Der Computer mag sich als ein universelles Rechengerät präsentieren, aber das bedeutet nicht die Rückkehr des universellen Künstlers. Nicht einmal ein Genie kann alle Instrumente spielen. Die Handbücher sind einfach zu umfangreich. Die Spezialisierung von Wissen führt dazu, dass ein Einzelner nicht mehr mit der Entwicklung aller Werkzeuge Schritt halten kann. Es ist eine Lüge, dass gute Künstler sich in jedem Medium ausdrücken können. Diese Beschränkung bedeutet, dass selbst in einer hochkonzeptionellen Umgebung technologiebasierte Institute notwendig bleiben, deren Ziel es ist, plattformunabhängig zu sein. Der britische Medientheoretiker Matthew Fuller, heute Dozent an der Rotterdamer

Willem-de-Kooning-Kunstakademie, verortet die Reibungen zwischen konzeptioneller und angewandter Lehre in einem sozialen Kontext. Die Anfeindungen, mit denen die Institute für Neue Medien zu kämpfen haben, schreiben sich fort als politisch kodierte Beziehungen, die Klasse, Ethnie und Geschlecht beinhalten. Matthew: »Wir wissen, was Jungs lernen sollen. Wir wissen, dass bestimmte Bildungsverläufe einen Typ und andere Verläufe andere Typen von Arbeitskräften liefern sollen. Technologien sind Teil sozialer Schichtungen, ebenso wie die Bildungsinstrumente, die um sie herum, durch sie und mit ihrer Hilfe gebaut werden.«

Pelle Ehn sieht hier eher ein geringeres Problem. Für ihn ist das Ziel seines Digitalen Bauhauses, eine Arena zu schaffen, einen Treffpunkt, eine Schule und ein Forschungszentrum für kreative und gesellschaftlich nützliche Treffen zwischen ›Kunst‹ und ›Technologie‹. Wie viele andere in diesem Feld hat auch die Schule in Malmö hohe Erwartungen an einen Dialog zwischen Kunst und Wissenschaft. Seltsamerweise sind oft keine Hacker aus den Computerwissenschaften beteiligt, was in solchen Kontexten eigentlich zu erwarten wäre. Oft sind Nutzer so vertraut mit Computern, dass Informationstechnologie an sich in der ›Wissenschaft‹ gar nicht vorkommt. Mit ›Wissenschaft‹ verbindet der ›weiche‹ Wissenssektor üblicherweise die ›harte‹ und gleichzeitig exotische Forschung an der vordersten Front von Quantenphysik, Bio- und Gentechnologie, Kognitionswissenschaft, Chemie, Biologie oder Astronomie. Das historische Bauhaus teilte diese Faszination für Naturwissenschaften übrigens nicht und arbeitete innerhalb engerer Grenzen einer Koalition von Architekten, Designern, Fotografen und bildenden Künstlern.

›Neoscenes‹-Pädagogik

Das Konzept ›Digitales Bauhaus‹ mag eine Fata Morgana inmitten eines endlosen institutionellen Albtraums sein. Das Thema der neuen Medien erscheint am Ende einer langen globalen Krise der Bildungsindustrie. Jahrzehnte ständiger Restrukturierung, sinkender Standards und Mittelkürzungen haben zu einem Niedergang des Bildungssektors geführt. Es gibt nicht nur Debatten über Studiengebühren, Personaleinsparungen und Privatisierung sondern auch über die Rolle der Dozenten. Seit langem werden die klassischen hierarchischen Methoden der Wissensvermittlung unter Klassenraumbedingungen kritisiert. Als Antwort auf die Bildungskrise ruft der amerikanisch-skandinavische Pädagoge John Hopkins nach einem kulturellen Umschwung in Richtung einer alternativen Pädagogik. Sein Aufbruch zu neuen Ufern basiert, ähnlich der Pädagogik von Paolo Freire, auf einer Kombination von direkter und über elektronische Netzwerke stattfindender Kommunikation, die für den ›Energiefluss von einem Knoten zum nächsten‹ sorgt. Hopkins, der sich selbst als »autonomer Lehrgent« bezeichnet, ist durch die nord-europäischen Universitäten und Initiativen für neue Medien gezogen und lehrt zur Zeit in Boulder/Colorado. Seine geistig-wissenschaftliche Weltsicht mag sich nicht mit meiner eigenen decken, aber er ist sicherlich mein Favorit, wenn es um einen

radikalen Bildungsansatz geht. John Hopkins bevorzugt direkte Kommunikation zwischen Personen als ›taktischen‹ Ausdruck von Vernetzung, die »zentralisierte Medien- und PR-Aktivitäten wo immer möglich« vermeidet. Hopkins' ›neoscenes-Netzwerke sind »ein Vehikel für Lernen, Schaffen und Teilen, das nicht nach Stillstand, Spektakel und Geschwindigkeit strebt«.

Innerhalb weniger Augenblicke steigerten sich John Hopkins' »verteilte sokratische Lehrstrategien« zu 24-stündigen Techno-Parties mit einer starken Online-Komponente, die Fernteilnahme und -austausch ermöglichen. Hopkins' Herausforderung während der Live-Remix-Streams war, kollektiv herauszufinden, »wie genau Autonomie und Spontaneität gefördert« werden können. Für Hopkins ist Lehre eine ›Lebenspraxis‹, ein Handeln, das »Kunst als Handlungsform« verkörpert. Er bezeichnet diesen Stil als »weitschweifig und dicht (auch nicht notwendigerweise sinnvoll), aber ich versuche zu sagen, was ich denke und praktiziere«. Hopkins versucht, keinen Unterschied zu machen zwischen Lernen und Lehre. »Es ist wichtig, dass ich selbst verwandelt werde durch die gesamte teilnehmende Erfahrung.« Als Gastkünstler und meist nicht Mitglied des »lokalen akademischen Politbüros« kann John Hopkins persönliche Beziehungen innerhalb der lokalen Struktur aufbauen und unabhängig »eine flexible Reaktion auslösen, die sofort relevant wird«, und sich zugleich eine kreative, auf Praxis fußende Integrität erhalten.

Was macht die Lehre der neuen Medien zu einem solchen strategischen und wichtigen Thema? Ich glaube nicht, dass die Bedeutung, die viele diesem Thema beimessen, einer wirklichen Sorge für das Wohl der folgenden Generation entstammt. Oft wissen Jugendliche mehr über Technologie als die 40- bis 50-jährigen Bildungsbürokraten. Ebenso wenig ist das wachsende Interesse in den Wissenschaften eine Reaktion auf die andauernde Zerstörung von Bildungsstandards als Folge alarmierender Mittelkürzungen. Bildung wird von manchen als einer der wenigen Räume betrachtet, wo Theoretiker, Künstler und Aktivisten einen Arbeitsplatz finden. Das Fehlen nachhaltiger Modelle für eine (geldbasierte) Neue-Medien-Ökonomie hat viele Praktiker und Kritiker in die Arme des Bildungssektors getrieben. Auch wenn eine (sinkende) Anzahl an Künstlern, zum Beispiel in Europa, noch von Stipendien, Arbeitslosengeld und freiberuflicher Arbeit leben kann, ist das nicht überall möglich. Junge Professionals müssen sich in der ›digitalen Ökonomie‹ behaupten, was immer das zu einem bestimmten Zeitpunkt bedeuten mag. Was mit Video, Fotografie und grafischer Gestaltung in den frühen 1990er Jahren begann, entwickelte sich weiter zu Multimedia und dann geradewegs zur Goldmine des Webdesign. Die Vorstellung, schnell große Gruppen junger Leute zu professionellen Webeditoren umzubilden, ist verblieben. Nach dem goldenen Dotcom-Zeitalter hat der Bildungssektor das Stadium der ›Transvergenz‹ erreicht, wie es Marcos Novak, Professor an der University of California, Santa Barbara ausdrückt; ein neues ›epistemisches Cluster‹, das sowohl die ›Konvergenzkrise‹ als auch ihr Gegenteil, die

Tendenz zur ›Divergenz‹, meistert. Statt maßgeschneiderte IT-Professionals zu liefern, ist es Novaks Ziel, ›Fremde‹, ›Aliens‹ hervorzubringen.

Die Reibung zwischen berufsorientierter Ausbildung und konzeptionellem Verstehen hat immer existiert – und wird immer existieren. Wesentlich ist jedoch, Computer nicht einfach als Werkzeuge abzuhandeln. Für den Design-Dozenten Brad Miller am College of Fine Arts, Sydney, ist der Computer eine universelle Rechenmaschine. »Eher kann sie jeglichen von Menschen hervorgebrachten Prozess emulieren als der Idee entsprechen, dass wir den Studierenden Wissen über Konzeptionalisierungsprozesse ›einflößen‹ und sie die Softwarekompetenzen später am Arbeitsplatz lernen. Anders als in der berufsorientierten Sicht sollte der abstrakte konzeptionelle Ansatz als Schaffensprozess innerhalb des Bereichs des Computerbildschirms synthetisiert und als Teilprozess betrachtet werden.«

Hopkins vergleicht Skandinavien und die USA, beides Orte, die er gut kennt. »Aufgrund eines wohl finanzierten Sektors der Kulturindustrie in Skandinavien werden Künstler als potentielle Lehrer nicht, wie in den USA, in die Lehre gezwungen. Dies hat dort das System der Berufung auf eine Professur vor Stagnation bewahrt, die das Hochschulsystem in den USA bedroht.« [...] Isoliertes Leben auf dem Campus, komplexe und langsame Verwaltungen und die politisch korrekte Atmosphäre an US-amerikanischen Universitäten sind keine idealen Bedingungen für das Gedeihen eines hybriden ›transdisziplinären‹ Programms. Aber die Campus-Bedingungen helfen, Ablenkungen zu verringern, und die notwendigen Ressourcen sind vorhanden.

Da Hopkins meist Studierende unterrichtet, deren Muttersprache nicht Englisch ist, kam er davon ab, Texte zu verteilen, »weil es Ideen erlaubt, sich durch ›Live‹-Denken und Dialog zu entwickeln. Es fördert eine Art sokratischer Situation, die ein Fließen erlaubt, das oft in ›Diskussionen über bestimmte Texte‹ nicht zugelassen wird. Sie ermöglicht die spontane Erzeugung von Theorie, die aus individuellen experimentellen Eindrücken hervorkommt.« In den vergangenen Jahrzehnten nahm man an, dass es ausreiche, Lacan, Foucault, Deleuze und Guattari, Spivak, Baudrillard, Derrida, Jameson und andere postmoderne Theoretiker zu lesen, um die Studierenden herauszufordern und zu inspirieren. Abgesehen davon, dass die Gegenwartstheorie zum Allgemeinwissen gehören sollte, was offensichtlich nicht der Fall ist, nutzen sich die Fragen, die die Generation nach dem Zweiten Weltkrieg stellte, heute inmitten der täglichen Lawinen globaler realzeitlicher Medienereignisse und technologischer Fortschritte zunehmend ab. Ein Live-Bericht vom Schlachtfeld mit Videophone provoziert keinen Schock mehr, sondern wird auf der Basis seiner ästhetischen Vorzüge im Vergleich zu anderen auf dem Kommunikationsmarkt erhältlichen kommerziellen Produkten gewertet. Schlechte Bildqualität ist ein ›reality effect‹, kein Zeichen technischer Unzulänglichkeit. Echtzeit-Medien bilden eine

ideale Umgebung für Studierende, um ihre ›rip-mix-burn‹-Techniken zu üben und eine Reihe posttheoretischer Reflexionsformen zu erkunden.

Hopkins' Reaktion auf die Krise der Theorie ist ›deep praxis‹. »Ich betrachte Theorie als Stimulus, um eine Diskussion zu beginnen, eine Verbindung mit einem Anderen. Aber bei der Sprache, als Vermittler von Theorie, geht es um Repräsentation. Und bei der Praxis geht es um Sein und Tun. Ein Ausgleich zwischen beiden ist gut, aber gelebte Erfahrung sollte vor eine textuelle Repräsentation gestellt werden. Theorie zu transzendieren ist heute wesentlich, besonders wegen der rapiden Untergrabung der persönlichen Freiheit auf mehreren Ebenen. Eine tiefe Praxis muss in die Lernsituation gebracht werden. Tiefe Praxis, ein lebendiges augenblicksbezogenes Vorgehen, erzeugt eine robuste Theorie für diejenigen, die mit Repräsentationen aktiven Seins umgehen sollen.«

Die Trennung zwischen berufsorientierter Ausbildung und konzeptionellem Lernen kann durch eine radikale Entscheidung überwunden werden. Es bleibt wichtig zu betonen, dass der Computer nicht nur ein Werkzeug ist. Programme für neue Medien sollten idealerweise Laboratorien, nicht Schulen, zum Vorbild nehmen. Eines der kurzfristigen Ziele sollte sein, Brücken zwischen Kunst und der Geek-Community zu schlagen, und die Welt der ›Wissenschaft‹ für eine Weile zu verlassen. Interdisziplinäre Dialoge sollten in der unmittelbaren Nachbarschaft begonnen werden, mit einem Systemadministrator nebenan, der den Institutsserver betreibt. Vergiss Astrophysiker, Biochemiker und Sorge, zum Beispiel, im ersten Schritt für Freie Software und Open Source innerhalb deiner eigenen Institution. Wenn der Computer die allgegenwärtige Arbeitsumgebung für alle Formen künstlerischen Ausdrucks sein wird, ist es von strategischer Bedeutung für alle, die heutige Computerkultur und diejenigen, die Programme kodieren, zu verstehen. Informatik ist nicht nur ›Technik‹, sondern eine Kunstform, die der Gesellschaft Schlüsselkonzepte und Metaphern liefert. Es ist notwendig, die Welt der Hacker und die Geschichte des Einsatzes von Computern generell zu verstehen. Wie Walter Gropius 1919 in seinem Bauhaus-Manifest schrieb: »Architekten, Bildhauer, Maler, wir alle müssen zum Handwerk zurück! Denn es gibt keine ›Kunst von Beruf‹. Es gibt keinen Wesensunterschied zwischen dem Künstler und dem Handwerker. Der Künstler ist eine Steigerung des Handwerkers. Die Gnade des Himmels lässt in seltenen Lichtmomenten, die jenseits seines Willens stehen, unbewusst Kunst aus dem Werk seiner Hand erblühen, die Grundlage des Werkmäßigen aber ist unerlässlich für jeden Künstler. Dort ist der Urquell des schöpferischen Gestaltens. Bilden wir also eine neue Zunft der Handwerker ohne die klassentrennende Anmaßung, die eine hochmütige Mauer zwischen Handwerkern und Künstlern errichten wollte!«

*Gekürzte Fassung eines Textes aus: Geert Lovink: My First Recession. Rotterdam, V2_Publishing, 2003.
Aus dem Englischen von Petra Ilyes.*

Siegfried Zielinski | Manifest 2003

Kunst durch Medien – zum Stand der Dinge und ihrer Bewegungsmöglichkeiten

1. Kunst durch Medien ist eine Theorie & Praxis, die Beweglichkeit verlangt. Diese Beweglichkeit ist etwas anderes als jene Mobilität, welche die neue Ökonomie alltäglich einfordert. Sie bietet sich nicht zur Ausbeutung an. Sie versucht mit einem Minimum an Besitz zu leben, pflegt eine Existenz auf Wanderschaft und ohne zugewiesene Disziplinen. Kunst durch Medien ist eine Theorie & Praxis zwischen den Welten.
2. Im Fall des Zweifels und gegebener Wahl ist eine Entscheidung für die Möglichkeit angebrachter als eine Entscheidung für die Realität. Je mehr die Technik indessen dafür programmiert wird, das Unmögliche möglicher zu machen, lohnt sich der Versuch, das Mögliche mit seinen eigenen Unmöglichkeiten zu konfrontieren.
3. Das Experiment hat Vorrang gegenüber dem Test. Ersteres ist frei und birgt die Möglichkeit des Scheiterns in sich. Letzterer ist zweckgebunden und dient der Produktwerdung.
4. Theorie & Praxis der Künste, die durch Medien verwirklicht werden, sollte sich weniger an der Renovierung der Welt beteiligen als an dem nie endenden oder überflüssig werdenden Experiment, eine andere als die existierende zu schaffen.
5. Der Aufwand, der nötig ist, um das Zentrum der technologischen Macht zu besetzen, lohnt sich nicht. Bewegungen an der Peripherie haben höhere Grade an Freiheit, Vergnügen und Überraschungen. Sie schließen gelegentliche Exkursionen durch die Mitte hindurch zu anderen Punkten an den Rändern nicht aus.
6. Mindestens doppelte Identitäten gehören in vielfacher Hinsicht zur Grundausstattung der Aktivisten. In ökonomischer Hinsicht bedeutet das, sowohl die Taktiken des Guerillero zu beherrschen, als auch zu wissen, wie der Kapitalist denkt und funktioniert.
7. Mathematik und Einbildungskraft sind keine unversöhnlichen Widersprüche. Man kann sie als zwei verschiedene, sich ergänzende Möglichkeiten benutzen, die Welt zu verstehen, zu zerlegen oder zu konstruieren.
8. Für die Theorie & Praxis einer Kunst durch Medien muss man nicht unbedingt Ingenieur oder Programmierer sein, aber es ist sehr gut zu wissen, wie Ingenieure und Programmierer denken und arbeiten. Ohne eine Achtung vor der Arbeit und der

Arbeitsweise der anderen sind zusammengesetzte Projekte nicht möglich. Die besten medialen Kunstprojekte sind zusammengesetzte Projekte.

9. Für eine Kunst, die durch Medien hindurchgeht, reicht es weder aus, nur Operateur zu sein, noch nur Magier. Der experimentelle Zugang zur Welt braucht Eingreifende genauso wie Handauflegende, am besten: magische Operateure und operative Magier.

10. Man muss nicht notwendig Psychiater oder Psychoanalytiker sein, wenn man sich in der Theorie & Praxis der Kunst durch Medien bewegt. Aber es ist gut zu wissen, wie ihre Tätigkeit im Spannungsfeld von Systemen der Zensur und der Phantasie beschaffen ist.

11. Der Traum ist die mächtigste psychische Maschine, über die wir nicht verfügen, aber von der wir profitieren können. Die Pflege der Träume ist mindestens genauso wichtig wie die ständige Einübung in die Praxis des Alltags.

12. Nicht jeder kann ein Genie sein, aber es gibt viele Möglichkeiten zu vermeiden, dass man sich zum Narren macht.

13. Kunst durch Medien muss die Rätselhaftigkeit der Welt nicht unbedingt erhöhen. Aber sie muss auch nicht notwendig die Menge des ohnehin Offensichtlichen und dessen, was sich gehört, vergrößern.

14. Die vornehmste Aufgabe für die Kunst ist es, für das Andere, nicht mit uns Identische, mit ästhetischen Mitteln feinfühlig zu machen oder zu halten. Dies wird sich nicht ändern, ganz gleich, welche Medien wir benutzen, um uns auszudrücken.

15. Einladungen, unsere Arbeit in Ländern vorzustellen, die nicht zur herrschenden Ökonomie gehören, sollten wir nur dann annehmen, wenn wir dazu in der Lage sind etwas mitzubringen, was die anderen nicht haben, aber dringend brauchen.



Álvaro Zavala: »Atipanakuy«, 1999, 7 min

are you cool
ENOUGH to be a
video (art) star?
are you?

Ivan Esquivel: »Power Animation«, 2003, 3 min

José Carlos Mariátegui | Lateinamerikanische Medienkunst: Lokale Produktion/Globale Artikulation

Normalerweise betrachten wir Lateinamerika geografisch als eine Region. Doch die kreativen Prozesse und die Informationsströme der verschiedenen Länder einer Region lassen sich nicht ohne weiteres unter einem gemeinsamen Begriff subsumieren. Obwohl diese Art der Verallgemeinerung meistens aus dem Prozess der so genannten ›Globalisierung‹ hergeleitet wird, eröffnet sie Ansatzpunkte zu einer kritischen und wertvollen Hinterfragung. So bietet es sich an, sie zu nutzen, um unterschiedliche Ausrichtungen innerhalb der lateinamerikanischen Medienkunst zu analysieren und einige Tendenzen in aktuellen Arbeiten zu skizzieren. Da wir alle auf die eine oder andere Weise, auf verschiedenen Ebenen und unter verschiedenen Blickwinkeln die Prozesse der Globalisierung nicht nur erleiden, sondern sie auch repräsentieren, erscheint es ein vielversprechender Ansatz, den Handlungsraum als eine Schnittstelle zwischen dem Globalen und dem Lokalen zu betrachten: eine Position in einem hybriden Raum, eine Plattform der vermischten Realitäten, wo Ideen aus diesen beiden großen Tendenzen miteinander artikuliert werden. Die Hybridität, in der diese Identitäten zum Ausdruck kommen, spiegelt sich in der heutigen ambivalenten Nutzung der Medienkunst, von der Produktion und Partizipation an einer ›globalen Populärkultur‹ bis zur Konstruktion lokaler Interventionen.

Es geht nicht nur darum, die lateinamerikanische lokale Realität als traditionell oder modern zu identifizieren. Neue Identitäten werden nicht einfach mit globalen oder lokalen Mitteln erzeugt, sondern aus der komplexen Artikulation innerhalb eines instabilen Gleichgewichts, in Gestalt unterschiedlicher Sichtweisen desselben Diskurses, aus einem lokalen Bezug heraus, der das Verhältnis zur Außenwelt (die nicht unbedingt mit dem Globalen gleichzusetzen ist) und die Reaktion auf externe Ereignisse vermittelt. Es ist daher ein viel offenerer und ›freundlicherer‹ Ansatz, die Hybridität der neuen Medienkunst als einen Prozess von unterschiedlichen Identitäten und multiplen Wahrnehmungen im Verhältnis zu spezifischen Kontexten zu betrachten und zu analysieren.

Das erste Problem bei einer Analyse der unterschiedlichen Ausrichtungen innerhalb der lateinamerikanischen Medienkunst sind die bestehenden kulturellen Distanzen und die komplizierten Interaktionen innerhalb des Südens. Aus einer globalen Perspektive ließe sich der Begriff der Region auch als eine essenzielle Analyse zum Verständnis der realen lokalen Situation verwenden; hierauf werde ich später noch zurückkommen. Dies ist ein wesentlicher Faktor, den wir berücksichtigen müssen, um einer Situation gerecht zu werden, in der das Konzept der ›Nation‹ nicht mehr existiert.

Aus einer vereinfachenden Perspektive könnte man die Globalisierung als den Versuch betrachten, dieselben ›Rezepte‹, die in einigen Ländern gut funktionierten, auch in anderen Ländern anzuwenden; das heißt als den Versuch, denselben Diskurs in einer anderen Sprache und Kultur zu wiederholen. In diesem Sinne sind die Analysen der aktuellen Entwicklung der Medienkunst auf globaler Ebene oft theoretisch hochdifferenziert, aber empirisch flach, mit geschliffenen konzeptuellen Argumenten, die jedoch nur wenig aus der (lokalen) Realität entnehmen. Nichts ist weniger originell als solche Interpretationen. Daher sind die Artikulation intermediärer Prozesse und das Zusammenfügen unterschiedlicher Fragmente der Realität in der heutigen Medienkunst von fundamentaler Bedeutung.

Ein zentraler Aspekt, der bei vielen Menschen in den dicht besiedelten Zentren, Hauptstädten und großen Metropolen Lateinamerikas auffällt, ist das Streben nach einem westlichen Lebensstil, nachgeahmt in der Hoffnung, selbst einer von ›den Anderen‹ zu werden: ein instabiles Gleichgewicht der völligen Unterwerfung. Interessanterweise scheinen die globalen Städte in diesem komplexen Raum oft viel dichter untereinander verbunden als mit den extrem stillen Zonen außerhalb der Städte, von denen kaum jemand weiß, was dort an kreativer Produktion geschieht. Ich denke, dass dieses Schema, die Bedingungen der jeweiligen Orte und die Beziehungen von den Peripherien zu den Zentren neu in den Blick genommen werden müssen, und möchte hierzu ein Konzept in die Diskussion einbringen, das ich ›die Peripherie der Peripherie‹ nenne: Städte, in denen oftmals das Internet noch nicht angekommen ist, wo die digitale Technik noch in den Kinderschuhen steckt oder überhaupt nicht vorhanden ist, wo man, wenn man ›innovativ‹ arbeiten möchte, auf ›Offline-Medien‹ wie Video angewiesen ist. Wenn wir eine Strategie entwickeln oder definieren können, die von den Interaktionen innerhalb des Südens ausgeht, würde sie verschiedenen Formen der heutigen Medienkunst neue Möglichkeiten eröffnen, um sich der Dominanz einer aufgezwungenen internationalen post-modernen Sprache zu widersetzen und neue Medienräume zu erschließen, die Teile eines wirklichen ›vernetzten Raums‹ bilden, der sich mehr durch kulturelle als durch geografische Nähe definiert.

Eine urbane Umgebung kann auf verschiedene Weise dargestellt werden, doch in der lateinamerikanischen Videokunst und elektronischen Kunst gibt es viele Fälle, die versuchen, die Stadt zu abstrahieren und zu einem ›anderen‹ Raum zu machen. Metropolen wie Sao Paulo, Mexico City oder Lima, die seit Jahrzehnten von einem Zustrom von Migranten geprägt sind, geben nicht nur das Bild einer beliebigen modernen Stadt ab, sie sind ein Porträt der Ideen und Vorstellungen ihrer Einwohner. Wie Nestor García Canclini schreibt: »Infolge dieser Situation verliert die nationale Kultur ihren Einfluss auf die soziale Definition der Identität, und neue Definitionsansätze finden Akzeptanz.«¹ In diesem Sinne fungiert die populäre und lokale Kultur als eine Ablagerung nicht nur des offiziellen Diskurses, sondern auch

von inoffiziellen Geschichten und erzeugt dabei einen Raum, in dem Moderne und Tradition in alltäglichen Praktiken miteinander konvergieren.

Die globalen Städte versuchen, den Eindruck einer Welt zu erzeugen, die offenen Zugang zu vielschichtigen Medieninformationen bietet, jedoch die Ausweitung der Individualität ignoriert; sie erzeugen ein ›falsches Netzwerk‹ (dessen Infrastruktur und Technologie nichtsdestoweniger real ist), das Menschen nur miteinander verbindet, ohne nach einer echten Gemeinschaft der Ideen und Vorstellungen zu streben, mit anderen Worten, ohne am Prozess der Konstruktion hybrider, vermischter Realitäten Anteil zu haben.

Nachdem sie im traditionellen Kunstdiskurs lange Zeit ignoriert und nur marginal der Kunst zugerechnet wurde, besetzt die Medienkunst heute in unserer Gesellschaft einen zentralen Platz, den sie vielleicht auch dem neuen Dogma der so genannten Informationsrevolution verdankt, das besagt: Jeder Mensch kann entscheidende Ideen entwickeln. Der Medienkunst-Diskurs ist fest mit der Ära des ›Post-‹ (postmodern, postindustriell, post-etc.) verknüpft. Die neuen Medientechnologien sind im Begriff, zur dominanten ökonomischen und politischen Kraft des 21. Jahrhunderts zu werden, was auch heißt, dass die Rolle des Medienkünstlers heute besonders bedeutend ist. Zudem fördert der Kulturimperialismus die Dominanz der Medien, was bereits heute beweist, dass die Macht der elektronischen Medien sich nicht nur auf den informationellen Bereich erstreckt, sondern auch auf den künstlerischen.

Diese Praxis zeigt oft das Eindringen der Macht und den Fortbestand der Tradition, um die sozialen Spannungen sichtbar zu machen, aus denen Konflikte entstehen. Lokale Ermächtigung ist in der heutigen Welt noch immer die wichtigste Bewegung, denn sie bedeutet die Anwendung von Konzepten aus der globalen und der lokalen Sphäre. Ihre politischen, sozialen und medialen Strategien legen es nahe, die Perspektive der zeitgenössischen Medienkunst auf der Grundlage dieser Definitionen zu betrachten. Davon ausgehend können wir drei grundsätzliche Haltungen von neuen Medienkunst-Projekten in diesen Kontexten unterscheiden: lokal, transregional, global.

Die lokale Ebene ist eine Bewegung der Ermächtigung, der Solidarität, aber auch der Unabhängigkeit und der kritischen Sicht. Arbeiten wie »Atipanakuy« von Alvaro Zavala, welche die weit verbreitete touristisch-folkloristische Sicht von Peru und anderen Ländern mit einer prä-kolumbianischen Praxis hinterfragen, sind eine Strategie, um die traditionelle Kultur auf eine neue Ebene zu befördern, auf der Technologie und globale Ikonen eine zentrale Rolle einnehmen. Das Interessante daran ist, dass dabei die vielschichtigen Beziehungen erläutert werden, die hier zwischen alten und neuen Kunstformen, zwischen den Traditionen der Andenvölker und

dem Einfluss der spanischen Eroberung aufgespannt werden, und so die heutige Gegenwart als eine unentwirrbare Mischung von Idealen, sozialen Klassen und Identitätsfragen vorgezeichnet wird.

Folkloristisch-nationalistische oder ›traditionelle‹ Inhalte bedienen sich häufig eines universalistischen Paradigmas, um den Unterschied zwischen Kunstwerk und Wirklichkeit zu betonen. In dieser Hinsicht konstruieren Medienkunstwerke manchmal eine Art ›kritische Brücke‹, indem sie beide Sichtweisen, die folkloristische Interpretation und die reale Situation, vergleichen und in Bezug zueinander setzen. Volkstümlich orientierte Medienkunst versucht vergeblich, die ganze in einem Land vorhandene Diversität zu komprimieren und als eine einzige kulturelle Realität zu typifizieren, wobei sie erhebliche Differenzen bereitwillig ignoriert, insbesondere die zwischen urbanen und ländlichen Gebieten. Als eine Reaktion auf diese Sichtweise zeigt die Vermischung von traditionellen und modernen, globalen, postindustriellen Bildern in satirischer Zuspitzung nicht eine einzige Realität, sondern ein ganzes Spektrum von ›Realitäten‹. Die Konfrontation wird nicht in einem negativen Sinn eingesetzt, sondern als Verbindung zwischen moderner Kultur und Tradition.

Die zweite, transregionale Ebene ist in geografischer Hinsicht eine Mischung aus lokalen und globalen Konzepten. Es ist eine ›integrative Bewegung‹, in der aus den Medien übernommene Elemente eingearbeitet und umgedeutet werden, so dass sie eine neue Interpretation der Realität bilden. Thematisch finden sich häufig anti-globale Züge, da das Material oft aus lokalen Medien übernommen wird. Indem diese visuelle Realität als ein Vorstoß zu einer innovativen Realität eingesetzt wird, versuchen die neuen Bilder, die Zuschauer dahin zu führen, die Dinge aus einer anderen Perspektive zu sehen und Bewusstsein zu schaffen.

Arbeiten wie »Vacas (Cows VIR 611)« von Gabriela Golder oder »The Image« von Angie Bonino sind Beispiele für die transregionale Ebene. »Vacas« interveniert visuell in einem Moment im Leben einer Gruppe von Menschen in der argentinischen Stadt Rosario, als dort ein Viehtransporter umstürzte und 400 Menschen gemeinsam die darin transportierten Kühe schlachteten. Da es eine spontane Situation war, hatte nur ein regionaler Fernsehsender einige Minuten des Geschehens filmen können. Golders Video handelt von einer extremen Situation, die uns daran erinnert, dass wir oft leben, ohne von den ›Anderen‹ zu hören: Obwohl das alltägliche Leben der Menschen in dieser Region uns nie interessiert, lenken ein paar Bilder, die man als merkwürdig, bizarr oder befremdlich bezeichnen darf, unsere Aufmerksamkeit auf die lokale Situation. Ähnlich funktioniert »The Image«. Die Arbeit zeigt ein Foto einer Gruppe von Soldaten in einem Panzerfahrzeug; dieses Foto wird mit verschiedenen digitalen Effekten (ähnlich wie Photoshop-Plugins) verfremdet und das Wort ›the image‹ in verschiedenen Sprachen eingeblendet. Dann wandelt sich das Foto zu einer Filmsequenz vom Marcha de los Cuatro Suyos (einem friedlichen Protest-

marsch gegen das Fujimori-Regime in Lima im Jahr 2000) aus einer Sendung des Nachrichtensenders CNN. In diesem Video sind die Bilder unabhängig vom Text, doch das eigentliche Thema von Boninos Arbeit ist offenkundig der Krieg – nicht nur die realen Kriege, sondern auch der alltägliche Medienkrieg.

Situationen wie diejenigen in den Interventionen von Golder oder Bonino vermitteln uns ein Verständnis eines Ausschnitts der Realität, indem sie Bilder »aus dem Fernsehen« arrangieren, bearbeiten und wiederholen, so dass sie im Vergleich zu den Original-Fernsehaufnahmen eine abstrakte Schönheit ausstrahlen, und indem sie die Bilder in gewisser Weise neu erfinden, um in ihren eigenen Worten eine neue Version der Geschichte zu erzählen. Die Beschleunigung der Realität und die Angleichung von Kommunikationsformen und -mustern innerhalb einer transregionalen Medienkultur sind charakteristisch für die gegenwärtige Umwertung der Symbole, die sich von der Tradition abkehrt und auf einen Internationalismus zubewegt, während der lokale Kontext seine kritische Bedeutung behält. Diese kosmopolitische Ethnografie, auf die die heutige Medienkunst Bezug nimmt, enthält eine neue Definition, die uns hilft, die Herausforderung des Wandels zu verstehen. Es ist wichtig, unsere besondere Aufmerksamkeit mehr auf die Medieninformation als auf die damit assoziierte Medientechnologie zu richten. In dieser Hinsicht kann das Fernsehen uns noch viele Dinge lehren, die zugleich wertvolle Einsichten für die Zukunft des Internets eröffnen.

Die globale Ebene ist eine Bewegung der Peripherisierung. Das heißt, trotz der zunehmenden Distanz zwischen den Zentren und den Peripherien platzieren diese Projekte sich zumeist innerhalb von globalen Strategien in einem »relativen« Zentrum.

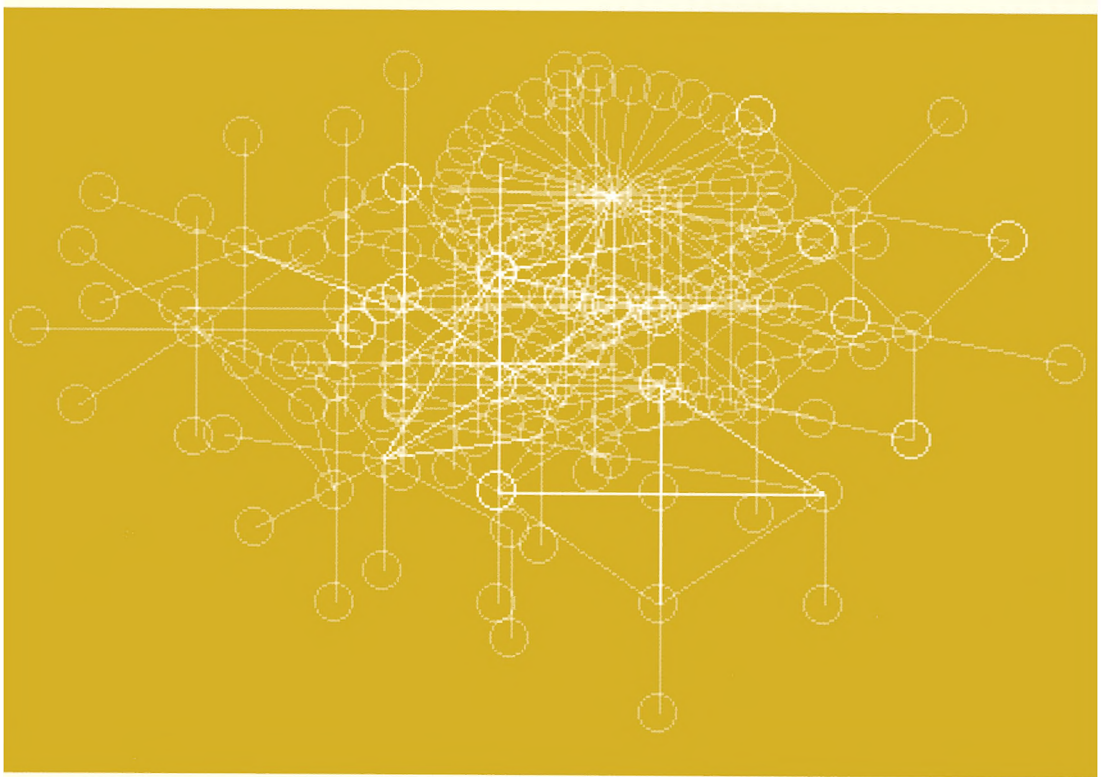
Arbeiten wie »Power Animation« von Ivan Esquivel beziehen einen klaren kritischen Standpunkt zum gegenwärtigen Stand der Dinge aus der Sicht eines Medienkünstlers. In dieser Arbeit definiert Esquivel mit geschriebenen Wörtern in englischer Sprache (der postmodernen internationalen Sprache per Definition) eine Anleitung, wie man zum Medienkünstler wird und formuliert damit eine globale kritische Reflexion, die in mancher Hinsicht bemerkenswerter ist als die Ansichten früherer Kunstkritiker. Kunst ist heute eine vorgefertigte Frage, wo alles die Konsequenz einer großen historischen Verzerrung ist, wo die wirklich innovativen Künstler nicht unbedingt als die »Besten« anerkannt werden. Es gibt keine Originalität mehr, es wird nur noch recycelt. Intellektuelle Anstrengung genießt keine Wertschätzung mehr, weil die Menschen zu hastigen Konsumenten geworden sind, die nur nach »Hits« und »Coolness« verlangen. Das Interessante an Arbeiten wie »Power Animation« ist, dass ihre Autorschaft nicht mehr mit einer bestimmten Nationalität definiert werden kann, was zeigt, dass diese Art von Kunst wirklich global ist.

Wie Gerardo Mosquera schrieb: »Der globale Kuchen muss nicht nur mit verschiedenen Messern geschnitten werden, sondern auch von verschiedenen Händen und die Stücke dann entsprechend verteilt werden. Das ist weder die Revolution noch politische Korrektheit: Es ist eine Notwendigkeit für alle, wenn wir keine endogame Kultur haben wollen.«²

Wenn wir keine klare Vorstellung von der pluralistischen kulturellen Formation eines Landes haben, fehlt uns die Voraussetzung, um zu einem sozialen Wandel beizutragen, den manche Gesellschaften als einen historischen Imperativ einfordern, um die Theorie mit der Praxis zu konfrontieren. Aus diesem Grund, obwohl das Wichtige manchmal unbemerkt bleibt, weil das System so schnell ist und dazu zwingt, sehr selektiv und ohne großen Tiefgang vorzugehen, ist es heute einfacher, in Lima eine Spur zu hinterlassen als in New York.

Aus dem Englischen von Christoph Hollender.

- (1) García Canclini, Nestor. *»Culturas híbridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad«, Grijaldo, México D.F., 1990.*
- (2) Mosquera, Gerardo. *»Notes on Globalization, Art and Cultural Differences«, Rijksakademie van Beeldende Kunsten and RAIN, Amsterdam, 2001, S. 26-36.*



I/O/D, »Webstalkers«, Screenshot, © I/O/D

Simon Biggs | Netzwerke, Ränder und Zentren: Modelle kultureller Online-Geografien

Es gibt eine bekannte und faszinierende Website, eingerichtet und gepflegt von Martin Dodge von der University of London, die unter dem Namen Cyberspace-Atlas bekannt ist (www.geog.ucl.ac.uk/casa/martin/atlas/atlas.html). Diese Website versucht, den kaleidoskophaften Charakter des Internets und darüber hinaus das Netz aller Netze, wie es vielleicht abgebildet oder modellhaft dargestellt werden kann, zu dokumentieren. Die Website erklärt und dokumentiert die vielfältigen Lösungen, die Vielzahl von Ansätzen und die Fülle der beteiligten Disziplinen.

Es könnte jedoch problematisch sein, sich auf irgendeines oder mehrere der Modelle oder Darstellungen, die sich auf der Site befinden, zu verlassen, um einen Einblick in die kulturelle Topografie des Internets zu gewinnen und herauszufinden, wie diese im Zusammenhang mit der tatsächlichen Demografie und der Art und Weise steht, auf die die unterschiedlichen Kulturen sich selber darstellen oder über das Internet interagieren, da jede Interpretation zwangsläufig auf Grenzen stoßen wird. Einerseits, weil es keine Methode gibt, mit der eine solche »Geografie« genau abgebildet werden kann und andererseits, da bisher niemand versucht hat, solch ein Projekt in Angriff zu nehmen.

Wie aber können die unterschiedlichen Darstellungen, die auf der Cyberspace-Atlas-Website zu finden sind, interpretiert werden und wie lässt sich daraus eine Darstellungsstrategie ableiten, mit der die kulturelle Topografie des Internets enthüllt werden kann? Auf welche Art und Weise hilft uns eine solche Topografie, die gesellschaftlichen Kräfte zu ergründen, die momentan im Netz und auch innerhalb unserer Kultur(en) im weiteren Sinne agieren?

Der Cyberspace-Atlas dokumentiert, wie bereits beschrieben, zahlreiche Methoden und Strategien, mit denen das Internet modellhaft oder als Abbildung dargestellt werden kann. In diesem Kontext ist es jedoch unmöglich, alle oder auch nur eine angemessene Auswahl davon zu diskutieren. Es scheint praktikabler und sinnvoller, nur einige Beispiele zu betrachten.

Auf der Website des Cyberspace-Atlas sind in den Rubriken »Geografisch«, »Zensus« und »Info« eine Fülle konventioneller Darstellungen des Internets zu finden. Es gibt zum Beispiel Karten, die die aktuelle Infrastruktur der Kabelnetze, Satelliten und Computer darstellen, die das Rückgrat des Internets bilden. Ebenso können wir Darstellungen betrachten, die die relative Verteilung von Web-Adressen oder der Internet-Traceroutes und Namensregistrierungen von Internet-Domänen auf der ganzen Welt anzeigen, wodurch wir die Dichte der Internet-Nutzung auf dem gesamten Globus erkennen können. Nicht gerade überraschenderweise finden wir

eine außergewöhnlich hohe Dichte in Nordamerika und Europa, eine weniger dichte Nutzung des Netzes in Ostasien, Südafrika und im östlichen Südamerika und schließlich weite Teile offensichtlich leerer Gebiete in Afrika, Amazonien, Ozeanien und Asien.

Solche Karten bestärken unsere Erwartungen und vorgefassten Meinungen: Das Internet ist ein Produkt des post-industriellen Westens, das hauptsächlich in den militärischen, industriellen und akademischen Zirkeln der USA und ihrer engen ökonomischen Verbündeten entwickelt wurde. Außerhalb der Orte, an denen die spätkapitalistische Kultur als dominanter Kulturmodus etabliert ist, wird es wenig benutzt und ist schwer zugänglich.

Erst seit den 90er Jahren können wir beobachten, wie sich die nordatlantisch geozentrierte Karte durch eine von Verbraucherinteressen angetriebene Kommerzialisierung des Internets, seine schnelle Verbreitung in den Haushalten und den Beginn der Web-bezogenen mobilen Kommunikationstechnologie tektonisch auf eine globalere Verteilung hin bewegt. Der Geschichtsteil des Cyberspace-Atlas verrät uns, dass einige der Gebiete, in denen die Nutzung des Netzes anfangs so gering schien, in den letzten Jahren den schnellsten Anstieg von Internet-Zugängen verzeichnen konnten. Da dieses Wachstum von einer extrem niedrigen Stufe aus und erst vor sehr kurzer Zeit seinen Anfang genommen hat, lässt es sich allgemein nicht auf anderen Karten ablesen. Es vermittelt uns aber einen Eindruck davon, wie Kommunikation und das »Informationsökonomiemodell« globalisiert werden. Nichtsdestotrotz kann man sich des Gefühls nicht erwehren, dass das Netz immer noch von den etablierten Interessen dominiert wird und dass es offensichtlich wenig gibt, was diese Hegemonien in Frage stellt.

Im Unterschied zu den »rein« demografischen Karten, die bestimmte Teile des Cyberspace-Atlas beherrschen, stellt »Webstalker«, eine Anwendung des Londoner Künstlerkollektivs I/O/D, einen sehr speziellen Ansatz dar, das Netz modellhaft darzustellen. Es handelt sich hierbei sowohl um einen alternativen Web-Browser als auch um ein Darstellungssystem. Es werden jedoch nicht die Inhalte von Web-Seiten abgebildet, sondern die dort eingebetteten Links und dann wiederum die Links, die in diese verlinkten Seiten eingebettet sind, und immer so weiter. Bei »Webstalker« werden Web-Adressen grafisch als Knoten und alle davon ausgehenden anderen Adressen als Strahlen dargestellt, an deren Enden sich weitere Knoten befinden, wiederum mit Strahlenverbindungen. Mit dieser Anwendung kann das World Wide Web in seiner Gesamtheit dargestellt werden, da jeder Link bei allen Iterationen des Prozesses verfolgt wird.

»Webstalker« stellt nicht die Inhalte im Web dar und auch nicht die Nutzung der einzelnen Teile, sondern die sich entwickelnde Struktur, in der Inhalte, assoziiert

mit spezifischen Sites, bestimmt und dann durch die Einbettung von Links mit dem Inhalt anderer Sites verknüpft werden. »Webstalker« ist ein Echtzeit-Mapping-Tool, das entwickelt wurde, um die Topologie der Links aufzuzeigen, die der Web-Struktur zugrunde liegen; Werte und Interessen der Eigentümer/Autoren der entsprechenden Websites können so offen gelegt werden. Somit wird nicht nur die technische, sondern auch die soziale Struktur des Netzes dargestellt.

Wie unterschiedlich sieht das Web wohl aus, wenn man an unterschiedlichen Orten mit der »Webstalker«-Anwendung beginnt? Erscheint das Web immer mehr oder weniger als dasselbe oder generieren unterschiedliche Aspekte des Webs, die sich in den kulturellen Topografien widerspiegeln, das heißt, wer mit wem verlinkt ist, tatsächlich eine andere syntaktische und somit visuelle Struktur? Weisen die unterschiedlichen Teile des Webs charakteristische lokale Vernetzungseigenheiten auf? Ist zum Beispiel ein kommerziell dominierter Abschnitt des Netzes durch eher formell definierte, hierarchische Strukturen und eine geringere Dichte von Links gekennzeichnet, weil bestimmte Bedenken bestehen, mit wem man verlinkt ist, im Gegensatz zu den dichteren und weniger »vertikal« strukturierten Verlinkungsgewohnheiten beim Austausch von Musik oder wenn gleichartige Gruppen im Internet kommunizieren? Was ist mit dem pornografischen Web, wo die Sites in einer Verlinkungssorgie zwingend aufeinander folgen, während versucht wird, dabei »unter dem Radar« der Behörden zu fliegen?

Eine Anwendung, die das Internet abbildet und dabei zwar in der entgegengesetzten Art und Weise vorgeht wie »Webstalker«, jedoch ähnlich funktioniert, um unsere Erwartungen zu verwirren, ist »1:1«, entwickelt von der kalifornischen Künstlerin Lisa Jevbratt. Es handelt sich um eine Implementierung, die keine konzeptionellen Unterschiede zulässt, die die Reinheit der Darstellung stören könnten, da das gesamte Netz als klar geordnete Hierarchie von Internet-Protokollnummern abgebildet wird. Bei »1:1« ist es mit nur vier Mausclicks möglich, absolut jede Site im Netz zu finden, indem man lediglich hierarchisch durch die vier Ebenen des IP Nummerierungsprotokolls (z.B. 123.321.12.3) navigiert. In dieser Hinsicht ist es das effizienteste und ergonomischste Web-Navigationsinstrument, das je erfunden wurde. »1:1« stellt die einfache und sparsame Schönheit des Primärprotokolls des Internets dar.

»1:1« präsentiert die strikt hierarchische, numerische Struktur des Internets, zeigt aber ebenso, dass dadurch weder Anschluss über den Inhalt einer Site gegeben wird, noch welches ihre Verbindung mit anderen Sites ist oder ob sie tatsächlich existiert, obwohl sich jede Site mit Hilfe dieser numerischen Adressen finden lässt. »1:1« ist eine formalistische Abbildungsübung, die aus dem Ruder gelaufen ist, und zwar bis zu einem Punkt, wo das Modell nur noch wenig Bedeutung in Bezug auf den Gegenstand offenbart, die über die trockene und absolut leere Bedeu-

tungssyntax hinausgeht. »1:1« verdeutlicht den Bruch zwischen Form und Inhalt in der Natur des Internets, der einen ähnlichen Bruch in einer mit Informationen vollgestopften Welt widerspiegelt, wo unsere Instrumente, um Daten zu versenden und zu speichern, uns den Ort und die Spezifikationen von allem und jedem, aber den Wert von gar nichts wissen lassen.

Während weder »Webstalker« noch »1:1« explizit dafür konzipiert sind, die Demografie des Netzes abzubilden, lenken sie dennoch unsere Aufmerksamkeit auf eine Topografie, in der es keine Zentren und folglich auch keine Ränder gibt, d.h. Modelle, bei denen das Netz auf eine alternative Art und Weise funktioniert, nicht hierarchisch und vielknotig oder einer absolut strikten, aber völlig bedeutungslosen hierarchischen Organisation folgend. Sagen uns diese Abbildungen nun, dass das Netz verstreut und nicht hierarchisch ist oder dass es strukturiert und hierarchisch ist, nämlich die sozio-ökonomischen Kräfte widerspiegelnd, die nicht nur die globale Kultur, sondern auch den Aufbau des Internets dominieren? Vielleicht dienen ja die Darstellungen, die wir im Cyberspace-Atlas finden, nur als Modell für die Voreingenommenheit und Werte ihrer Autoren, ähnlich den mittelalterlichen Karten, die weniger als Hilfe zur Navigation dienten, sondern eher als Mittel, den Wert und den Ruhm des Kartengegenstandes widerzuspiegeln und zu beschwören (z.B. Karten mit Jerusalem als Zentrum der Welt, auf denen jeder Ort, der weiter vom Zentrum entfernt lag, entsprechend dichter an der Hölle zu sein schien)?

Wenn man über die reine Abbildung hinausgeht und sich mit den Netzprotokollen an sich auseinandersetzt, eröffnet sich vielleicht eine Alternative zu dem, was bis heute als selbsterfüllende Prophezeiung erscheint. Im Falle von Napster oder ähnlichen Netz-Implementierungen, wie zum Beispiel Gnutella, finden wir etwas, das man als Peer-to-Peer Netzwerk-Paradigma bezeichnet. Anders als sonst im Internet, wo es eine Infrastruktur gibt, die von kommerziellen oder institutionellen Servern bereitgestellt wird und den Nutzern Zugang zum Netz bietet, beruht ein Peer-to-Peer-Netzwerk auf der direkten Vernetzung der Nutzergeräte, d.h. das Netz entsteht aus der Gesamtheit dieser Vernetzungen. Das zumindest ist die grundsätzliche Idee. In Wahrheit werden die Protokolle, die dieses Netz zum Funktionieren bringen, immer noch über die gleichen Internet-Netzwerkstrukturen geroutet, die auch von anderen Protokollen verwendet werden. Peer-to-Peer muss also auf dieselben Protokolle zurückgreifen wie konventionelle Netzwerkmodelle.

Während durchaus zu hinterfragen ist, ob sich Peer-to-Peer-Netzwerke, was Status und Wert angeht, deutlich von dominanten Netzwerkarten unterscheiden, liegt es klar auf der Hand, dass diese Entwicklungen durch die Kombination von neuen Mapping-Techniken (in diesem Fall, wie das Internet dargestellt wird, so dass eine Reihe von Netzverbindungen etabliert werden können) und einer rasanten

Software-Entwicklung kulturelle Darstellungen, Ausdrucksformen und sogar neue Netzwerkstrukturen entstehen lassen. Und es ist auch klar, dass dies dann in den Aufbau von neuen sozialen Netzwerken und sogar in Austauschmodelle einfließen kann, wie man am Beispiel der freien Musiktasch-Szene und in noch stärkerem Maße bei Open Source, Tactical Media und der Copyleft-Bewegung beobachten kann.

Ebenso klar ist: Diejenigen, die für die Etablierung der eigentlichen Infrastruktur verantwortlich sind, auf der letztendlich auch Peer-to-Peer- und ähnliche Netzwerke basieren, werden sich, sobald ihre Interessen in Gefahr sind, bemühen, diese Gefahr aus dem Wege zu räumen. Sie mögen dies auf dem Rechtsweg tun oder durch Fusionen und Aufkäufe oder indem sie rivalisierende Netze mit zusätzlichen Angeboten einrichten, in der Hoffnung, die Geschäfte, die sich ihrer Kontrolle entzogen haben, wieder in ihren Einflussbereich zurückzubringen (z.B. der Apple Music Store).

Es geht darum, dass diejenigen, die die Machtstrukturen in den Händen halten, die bereits vor der Entstehung des Netzes bestanden und die ohne Zweifel zur aktuellen Entwicklung des Netzes beigetragen haben, versuchen werden, ihre Kontrolle zurückzugewinnen. Die hierarchischen, soziokulturellen Tropen, die sich bereits fest etabliert haben, werden so fortbestehen. In gewissem Sinne spiegelt die Struktur des Netzes, als sich entwickelndes Modell und Mittel zum Austausch von Wissen, die Strukturen der gesellschaftlichen Kräfte wider, die zu seiner Entstehung beigetragen haben. In dieser Hinsicht ist jede Abbildung des Internets mehr oder weniger eine Abbildung der Gesellschaft, aus der es entstanden ist. Ohne Initiativen, die das System hinterfragen und neu bestimmen, wird die Trägheit, die gesellschaftliche Konventionen auf alle Systeme ausüben, nie überwunden werden und weiter fortbestehen. Und so wie jene mittelalterlichen Christen werden wir die Welt weiterhin nur so abbilden, wie wir sie kennen.

Aus dem Englischen von Maria Dettmers und Regina Weps de Navazo.



*Gameboyzz Orchestra, »lowtech music for hightech people«
Performance im Salon der transmediale.03, Foto: Julia von Vietinghoff*

Susanne Jaschko | Womit spielt der Künstler? Jugendkultur und Medienkunst

Auch wenn die Heterogenität der Erscheinungsformen der aktuellen Jugendkultur nicht ihre eindeutige Abgrenzung und Bestimmung ermöglicht, so soll hier der Versuch unternommen werden zu erläutern, inwieweit Jugendkultur und Medienkunst miteinander verknüpft sind. Dies vor allem, um zu vermitteln, dass sich die Ausstellung von und Reflexion über Medienkultur und -kunst einem jugendlichen Publikum verstärkt öffnen sollte, das – wie sich aufzeigen lässt – weitgehend mit den Themen und Medien der digitalen Kultur vertraut ist.

Jugendkultur erhält ihre Relevanz gerade durch den beständigen Wandel, der Jugendlichen die Abweichung von etablierten Lebensentwürfen ermöglicht.¹ Dabei ist es aufgrund des gesellschaftlichen Wandels schwierig geworden, die Protagonisten der Jugendkultur anhand ihres Alters zu bestimmen: Wo in früheren Zeiten Schritte wie Auszug aus dem Elternhaus und erste Erwerbstätigkeit den Übergang von der Jugend zum Erwachsenenleben klar markierten, existiert heute eine Vielzahl von Lebenskonzepten, die von einem ›weichen‹ Übergang von der Adoleszenz in das autonome Erwachsensein geprägt sind. Entsprechend lassen sich einige der sozialen Spielarten und Merkmale der Jugendkultur auch noch bei jungen Erwachsenen, den ›twenty-somethings‹, aufzeigen.

Die Forschung über Jugendkultur fokussiert in erster Linie auf zwei Aspekten: einerseits auf ihrer fortschreitenden Kommerzialisierung, die die Jugendlichen oft als entindividualisiertes und wehrloses Ziel von Marketingstrategien und kulturindustrieller Vereinnahmung präsentiert, andererseits auf ihren Ausdrucksformen von Protest und Provokation, die sich gegen die Konvention richten. Diese beiden Themenfelder spiegeln sich auch in den Untersuchungen und Berichten zum Gebrauch und Verständnis digitaler Medien in der Jugend wider.

Der generationsspezifische Umgang mit digitalen Medien wird oft ebenso gegensätzlich bewertet wie zum Beispiel die viel diskutierte Wirkung von Ego-Shooter-Spielen auf die Psyche und das Sozialverhalten von Kindern und Jugendlichen. Viele Autoren wie Don Tapscott sehen in den jetzt Heranwachsenden eine ›Generation des Internets‹, die sich mit angeeigneter Kenntnis und großer Selbstverständlichkeit der neuen Kommunikationsmedien bedienen.² Trotzdem kann angenommen werden, dass nur ein geringer Prozentsatz der jugendlichen Internet- und Computernutzer tiefer gehendes, informationstechnologisches Wissen besitzen und über das einfache Kommunikationspotenzial des Rechners hinaus die Möglichkeiten des vernetzten, digitalen Systems erkennt. Tatsächlich sind sachkundige Jugendliche, die so weit in die Technik vordringen, dass sie zum Beispiel in Rechner-Netzwerken durch Virenprogramme Schaden anrichten können, eine verhältnismäßig kleine Gruppe von

Individuen, die nach Armin Medosch »eine relativ neue, technologische, unangepasste, bisweilen störrische, störende und zerstörerische Jugendkultur«³ repräsentiert. Und die damit gegen den Mainstream in der digitalen Kultur agiert, den die Masse ihrer Altersgenossen lebt. John Horvath weist darauf hin, dass sich bei den zahlreichen Geschichten über geniale Computer-Kids, die Erwachsene mit ihren Programmierkenntnissen verblüffen und ganze Firmen durch Internet-Attacken lahm legen, vor allem um Mythenbildung handelt, die ganz im neo-liberalen Geiste steht.⁴ Horvath zeigt auf, dass Kinder und Jugendliche zu einem bedeutenden Wirtschaftsfaktor in der Computerindustrie und dem Online-Markt geworden sind, die das Internet in erster Linie für Konsum, Spiel, Information und Kommunikation nutzen.

Das Spiel auf der Konsole und dem Computer sowie der Chat stehen immer noch unter dem dringenden Verdacht, soziales Verhalten negativ zu beeinflussen, auch wenn nicht alle wissenschaftlichen Studien zu diesem Ergebnis kommen: So wird beispielsweise der Chat auch als Ergänzung und Bereicherung von persönlichen Beziehungen oder gar als eine »eigene Spielart von Jugendkultur«⁵ ausgewiesen.

Junge Konsumenten, daran besteht kein Zweifel, sind die Hauptzielgruppe der Hersteller digitaler Produkte. Um diese in Massen an Jugendliche zu verkaufen, gebiert eine ganze Industrie ständig neue Designs und Features, immer bemüht, die ästhetischen Vorlieben und Bedürfnisse der Heranwachsenden zu treffen. Auf diese Konsumentengruppe zugeschnitten, erreicht eine große Anzahl von digitalen Fabrikaten den Markt und findet dort technikhungrige und konsumbereite Kinder und junge Erwachsene.

Man muss sich also zwangsläufig von dem vielleicht lieb gewonnenen Bild einer Jugendkultur verabschieden, die nicht mit Massenkultur konform geht und sich gegen letztere abzugrenzen versucht. Gleichwohl gilt es, mit unverstelltem Blick zu untersuchen, wie die jungen Konsumenten aus ihrer Rolle als unkritische Mediennutzer gelöst werden können und ihnen mehr Hintergrundwissen vermittelt werden kann, das sie im Weiteren befähigt, bewusster und kreativ mit den neuen Technologien umzugehen.

Künstler und Kreative, die sich für die neuen Medien und Technologien als ihr Ausdrucksmittel entschieden haben, nutzen unter anderem auch digitale Konsumprodukte für ihre künstlerische Arbeit. So entstanden Ende der 1990er Jahre beispielsweise die ersten künstlerischen Projekte auf der technologischen Basis von Computerspielen. Dieser Tage zeugen Ausstellungen wie »games. Computerspiele von KünstlerInnen«⁶ oder »GameArt«⁷ von der weitreichenden Auseinandersetzung der Künstler mit eben dieser interaktiven, narrativ-spielerischen Form der Unterhaltung. Dabei zeigen sich unterschiedliche künstlerische Praktiken wie das

Eingreifen in die Spielsoftware, das Aufgreifen und die Interpretation typischer Spielelemente oder die Kreation neuer (Kunst-)Spiele.

Dass digitale Massenprodukte wie Computerspiele oder Mobiltelefone in die Kunst einzugreifen und Gegenstand künstlerischer Reflexion werden, hängt sicherlich mit mehreren Faktoren zusammen: Basis dieser Entwicklung ist die Tatsache, dass digitale Produkte eine breite Akzeptanz in der Gesellschaft erfahren, den gesellschaftlichen Wandel mitbestimmen und somit natürlicherweise Thema künstlerischer Auseinandersetzung werden. Zudem gehören die Künstler zum größten Teil derjenigen Generation an, die mit diesen Produkten selbstverständlich in Berührung gekommen ist und mit ihnen essenzielle Erfahrungen und Emotionen in ihrer Adoleszenz verknüpft. Die begrenzte, auf den Massenkonsum zugeschnittene Funktionalität der Maschinen und ihrer Programme übt auf sie den Reiz aus, die vordefinierten Strukturen und Funktionsweisen der Programme zu erweitern und ihnen neue, individuelle Eigenschaften zu implementieren.

Die Erkundung und Eroberung von Raum, für die meisten Spiele elementar, scheint eines der wesentlichen Bedürfnisse von Heranwachsenden zu sein und die Entwicklung der postmodernen Fähigkeit zu unterstützen, sich in chaotischen und flüchtigen Umgebungen zurechtzufinden. Gefordert wird diese spezielle Fähigkeit beispielsweise bei der Bedienung der künstlerischen Arbeit »retroYou r/c« von Joan Leandre, der in die Software eines gewöhnlichen Computerspiels eindrang und die ursprüngliche virtuelle Umgebung so veränderte, dass der Prozess der räumlichen Erkundung erschwert und zu einem rein ästhetischen Erlebnis gewandelt wird.

Die Exploration des Raumes, nicht zuletzt des realen, urbanen Raums, spielt in der Jugendkultur beim Skaten eine zentrale Rolle. Selten war daher eine künstlerische Arbeit mehr Ausdruck aktueller Jugendkultur wie das Video des damals 21-jährigen Fan Yuk Man. »Born in HK with my own Technics 2000« zeigt die Realwelt des jungen Hongkong-Chinesen: das Skaten, den Hiphop, die Freunde und das urbane Lebensgefühl im Allgemeinen. Der Körper, ein zentrales Element der Jugendkultur, ebenso wie die Musik, werden kreativ eingesetzt und zum Ausdrucksmittel, so auch die beobachtende Videokamera selbst, die ein ganz selbstverständlicher Teil der Lebenswelt der Jugendlichen ist.

Der kulturelle Wandel durch neue Technologien hat nicht zuletzt auch die Musikproduktion und -rezeption massiv verändert. Während in früheren Zeiten das Erlernen eines Musikinstrumentes unumgänglich war, hat heute der Rückgriff auf bereits produziertes Material und die Bearbeitung mit Audiosoftware zu großen Teilen die traditionelle Musikproduktion ersetzt. Der DJ und VJ ist als neuer Künstlertypus entstanden. Digitalisierung und nutzerfreundliche Programme verursachen eine Inflation der Massenkreativität, gerade unter Jugendlichen, und damit

eine Situation, die eine künstlerische Reaktion auf den Plan ruft. So entstehen viele unkritische Arbeiten, die lediglich dem Bedürfnis nach visuellen Umsetzungen von (generiertem) Sound oder innovativen Sound-Interfaces nachkommen, aber auch ironische Kommentare wie Chris Csikszentmihályis maschineller »DJ-I-Robot«.

Die jugendlichen Mediennutzer adaptieren neue Technologien schnell und setzen sie nach ihren Bedürfnissen ein. Die neuen medialen Arbeitsweisen und Umgebungen ziehen neue Formen der Rezeption nach sich. Junge, medial geprägte Menschen verfügen bereits über ein anders strukturiertes Wahrnehmungsvermögen, das faktisch die kulturelle Differenz zwischen den Generationen markiert. Dementsprechend hat die Medienkunst ein vorwiegend junges Publikum zwischen 20 und 40 Jahren, eine Altersgruppe also, die bereits während ihrer Ausbildung und in ihrer Freizeit medial sozialisiert wurde.

Medienkunst und Jugendkultur treffen sich also in nicht wenigen Punkten. Dies ist insbesondere zu betonen, wenn man die kulturelle Landschaft betrachtet, in der in starkem Maße Kultur für ältere Menschen staatlich unterstützt, wohingegen jugendkulturelle Aktivitäten in erster Linie unter der Überschrift »Subkultur« verhandelt werden. Man wird in Zukunft darüber nachdenken müssen, ob sich ein solch traditioneller Kulturbegriff angesichts des medialen und gesellschaftlichen Wandels und der absehbaren Verschiebung der Relevanz zwischen den kulturellen Disziplinen überhaupt noch aufrechterhalten lässt, und ob es nicht an der Zeit ist, Gegenwartskultur in größerem Maße unter Berücksichtigung eines jüngeren und breiteren Publikums zu fördern.

Für diejenigen Organisationen, die sich jetzt schon mit Medienkunst und -kultur befassen, ist die Annäherung an die nächsten Generationen eine Herausforderung, der sie sich stellen sollten. Die Aufgabe, Medienkultur kritisch zu reflektieren, was im schnellen technologischen Wandel andernorts sonst kaum geleistet wird, sowie Medienkunst seriös zur Ausstellung zu bringen und sich einem jüngeren Publikum zu öffnen, ist umfangreich. Aktuelle Medienkunst, die über die klassische Videokunst hinausgeht und unter anderem mit Technologien arbeitet, die zu einem gewissen Teil auch im Leben der Jugendlichen und jungen Erwachsenen eine große Rolle spielen, kommt im musealen Ausstellungskontext oder in der »Galeriekunst« nur in geringem Maße vor. Momentan ist es in erster Linie den Festivals und unabhängigen Ausstellungsprojekten zeitgenössischer Kunst vorbehalten, mediale Kunst zu zeigen und den Bogen von der Jugendkultur zur Kunst zu schlagen. Anzustrebendes Ziel einer zeitgenössischen Kulturpolitik muss es jedoch sein, einer Ghettoisierung der Medienkunst im Festivalkontext entgegenzuwirken und der digitalen (Jugend-)Kultur einen festen Platz in institutionellen Kontexten wie z.B. einem Kunstmuseum zu bieten.

- (1) Siehe Kursbuch Jugendkultur; V. SpokKK (Hg.), Bollmann Verlag: Mannheim 1997.
- (2) Don Tapscott, *Growing Up Digital: The Rise of the Net Generation*, McGraw-Hill: New York 1997.
- (3) Armin Medosch, »The Kids are out to play«, in: www.telepolis.de, 14.06.2001.
- (4) John Horvath, »Where do the Children Play? Myths surrounding the symbiosis of youth and computers«, in: www.telepolis.de, 20.10.2000.
- (5) Christoph Müller, zitiert nach: Nick Lüthi, »Chatten als sozialer Integrationsfaktor«, in: www.telepolis.de, 20.04.2001.
- (6) »games. Computerspiele von KünstlerInnen«, Dortmund, 11. Oktober – 30. November 2003, www.hartware-projekte.de.
- (7) »GameArt, Völklingen/Saarland, 22. November – 28. März 2004, www.voelklinger-huette.org.



Rafael Lozano-Hemmer, «Vectorial Elevation», Relational Architecture 4, Foto: Martin Vargas

Timothy Druckrey | Überlegungen zur Öffentlichkeit: zwei Interventionen

Seit den 1960er Jahren wird die ›radikale‹ Kunst zwischen schweren Konflikten hin und her gerissen, die sich durch das Zusammentreffen von Kriegsprotesten, Bürgerrechten und Geschlechterthemen herausgebildet haben. Dies führte zu einer Aufspaltung in unterschiedliche künstlerische Fraktionen, die um Medienstrategien wetteiferten, die sich den jeweils aktuellen Themen anpassen sollten. Die Medien, lange Zeit fälschlicherweise als ein objektiver Ausgleich zwischen Regierungspolitik, Unternehmens(fehl)verhalten und sozialer Mobilisierung verstanden, sind jedoch im Rahmen von Mega-Fusionen selber zu einem Einflussbereich unternehmerischer Macht geworden, der zunehmend durch extreme globale Ereignisse dominiert wird.

Der Aspekt der Globalisierung ist wichtig als Ausdruck der Exterritorialisierung der ›Informationsökonomie‹, die die Verantwortung für soziale Kommunikation durch Filter so zerstreut, dass deren Hierarchien gut verschleiert sind. Zugleich aber agiert diese Info-Ökonomie zunehmend in einflussreichen juristischen Sphären, in denen Autorität dezentralisiert und dementsprechend legitimiert ist, ein kafkaeskes Labyrinth (vielleicht passender: Web) schwer fassbarer Regeln zu schaffen, in dem alle Unschuld als ›vorgeschoben‹ verstanden werden kann.

In dieser ›neuen‹ globalen Sphäre durchdringt die kommerzielle Internationalisierung die ›Aufmerksamkeitsökonomie‹ in einer Form, die sowohl die kulturelle Homogenisierung (insbesondere durch die Entwurzelung der Lokalität durch Strategien eines weltweiten ›Brandings‹) als auch das Eindringen von Werbung in die institutionelle Politik (insbesondere in der Jugendkultur) fördert, sodass Identifikation und Marketing immer mehr in symbolische Ökonomien eingebettet sind, die dann in Logos, Gadgets, Moden, Werbung und sogar in der Sprache allgegenwärtig werden.

Die kompromittierte Öffentlichkeit, lange Zeit als neutraler sozialer Raum verstanden, wird zu einem Raum, der sich tief in den – treffend so bezeichneten – ›Marktplatz der Ideen‹ eingräbt. Dieser kommerzielle ›Marktplatz‹ wird jetzt von Branding-Formen bestimmt, die die Bildung sozialer und kultureller Räume korrumpieren, Räume, die nunmehr einer Kommunikation untergeordnet sind, die die Unterschiede zwischen öffentlichem Diskurs und kommerziellen Botschaften aufbrechen. Dies wird noch durch kulturelle Strategien verkompliziert, mit Hilfe derer die sozialen und kulturellen Institutionen selber mit der Wirtschaft darum wetteifern, sich mit einem ›Branding‹ zu versehen, indem sie Marketingstrategien verwenden, die in perversem Wechsel zwischen Bürger und Verbraucher, Kultur und Kommerz, privat und öffentlich schwanken. Die Regulierung dieser integrierten post-öffentlichen Sphäre suggeriert ein Ungleichgewicht, in dem kritische Kommunikation normativen Maßnahmen unterworfen ist, die dazu dienen, einen autorisierten –

vielleicht besser legalisierten – Diskurs aufrechtzuerhalten, der wenig oder gar keinen Raum bietet für Uneinigkeit, Opposition oder eine Neulegitimierung des öffentlichen Raums als eine Zone der Auseinandersetzung, der Differenz, des Andersseins und der Meinungsverschiedenheiten.

»Der Moment ist gekommen«, schreibt Armand Mattelart in »Advertising International: The Privatisation of Public Sphere« (eine grundlegende Infragestellung der Konsequenzen der Globalisierung und der Systemintegration des Marketing), »aber nicht, um zu fragen, was Kultur angesichts des Missbrauchs von Werbung und Marketing tun kann, sondern was Werbung und Marketing der Kultur angetan haben.« Er fährt fort: »Um nicht das Risiko einzugehen, ineffektiv zu werden, kann keine Analyse oder Intervention die Frage nach der Hegemonie umgehen, die die Pragmatiker des Marketings über die moderne Art der Kommunikation ausüben (...) Ob es einem gefällt oder nicht, der von Waren dominierte Raum ist so überzeugend geworden, dass es unmöglich wird, Kultur als ein separates und unverseuchtes Terrain zu betrachten.«

Eine gesellschaftliche Sphäre, ihrer diskursiven Rolle enthoben (eine Rolle, die jetzt gerne auf die brüchige Agora des World Wide Web verbannt wird), wird unwirksam und ihres Potenzials beraubt. Als alternative Arena für Kommunikation und nicht als Enklave für die Inszenierung globaler Marken (aller Art) verlangt die öffentliche Sphäre Immunität gegen die erbitterte Verwaltung des kritischen Diskurses, die die populistische Tagesordnung vor der legitimen Debatte abschirmt.

Wo sonst als in der immer noch lebensfähigen Zone der Kunst (und insbesondere der Kunst im öffentlichen Raum) findet man die Bereitschaft, sich mit den allgegenwärtigen, symbolischen Codes der zeitgenössischen Kultur auseinander zu setzen. Nur zu oft in marginalisierte Universitätsseminare, Studien der »Medienkultur« und isolierte Symposien verbannt, kann die Auseinandersetzung mit den strangulierenden Konsequenzen der »neuen Medien« den mitreißenden Kampagnen nicht folgen, die die Auflösung der Grenzen zwischen Kreativität und Konsum fördern. Die letzten Jahrzehnte einer engagierten, sozialen Kunstpraxis erinnern uns daran, dass die besondere Beziehung zwischen Imagination und Medien stets von Fragen, Zweifeln und Bedenken geprägt war. Indem Reaktionen, Reflexionen und Interpretationen in Bezug auf die nachhaltigen Konsequenzen einer Ökonomie der »Marken«, auf die Lebensfähigkeit von Technologien und die Notwendigkeit der Befriedigung durch ständige Kommunikation formuliert wurden, haben die Künste ein effektives Modell für Reflexion und Widerstand entwickelt. Als Reaktion auf die normierenden Konsequenzen der internationalen Mediensphäre haben die Künste die Themen lokalisiert, versucht Irrtümer zu entwirren, und sich selber gegen die Homogenisierung des Imaginären im Gleichgewicht gehalten. Um diese Aufgabe zu erfüllen, wurden unzählige Strategien entwickelt.

Auf der einen Seite ist es einfach, die Assimilierung oder Usurpation eines kommerziellen, symbolischen Raumes als subversiv und in Opposition zu den Grundsätzen des bloßen Eigentums angeeigneter (oder mit Handelsmarken belegter) Symbole oder Botschaften zu interpretieren. Auf der anderen Seite ist es wichtig, die Notwendigkeit zu verstehen und das fundamentale Recht anzuerkennen, die engen Vorgaben des Marketings zu sprengen, die so ausgelegt sind, dass sie jeglichen Diskurs verhindern und eine legitime Diskussion oder Kritik einschränken. Diese Vorgaben verhindern, dass die Absichten aufgedeckt werden, die so klar in dem Vorgehen der multinationalen Unternehmen ersichtlich werden, nämlich ihre Entscheidungsgewalt über den kreativen Diskurs zu etablieren, indem ein gerechter Zugang zur Nutzung von Inhalten eingeschränkt wird, die allerdings selber die Sinne in einer privatisierten öffentlichen Sphäre invadieren, die gegen Kritik immun ist.

Das Bombardement von Bildern, Symbolen, Werbung etc. frisst sich meist ungebeten wie ein Virus in den öffentlichen Raum und sickert in sämtliche Kommunikationskanäle. Es gibt immer weniger Räume, die nicht für die Bewerbung des Konsums konzipiert sind. Die kommerzielle Kontrolle der Öffentlichkeit hat die post-historischen Bedingungen erfüllt – wenn nicht kriecht. Es ist nicht besonders aufrichtig zu murren, wenn die wertvollen Botschaften oder Symbole der Medienkonzerne Interpretationen unterworfen oder Kritik ausgesetzt werden. Aber es erklärt zum Beispiel, warum es kürzlich in den USA einen solchen Aufschrei über die Erstellung einer Nationalen Anrufsverbotsliste gab, die es Bürgern ermöglicht, sich von den Listen der Telemarketing-Verkäufer streichen zu lassen. Mit abenteuerlichen Argumenten versuchen die Telemarketing-Verbände jetzt, ihr Recht auf kommerzielle Äußerung mit dem auf politische Äußerung zu verknüpfen – beides Äußerungen, die ohne jede Ironie als ›freie Meinungsäußerung‹ bezeichnet werden. Das Recht von Einzelpersonen zu begrenzen, inwieweit kommerzielle Kommunikation ihr privates Leben infiltrieren darf (man stelle sich nur die Auswirkungen vor, wenn eine Spam-Verbotsliste eingerichtet würde), wird wegen des plumpen Grundsatzes über Bord geworfen, der besagt, dass Unternehmensmarketing Rechte haben soll, die Persönlichkeitsrechten gleichzusetzen sind. Aber ein Recht wird die Oberhand behalten – das Recht, das ein Individuum nicht haben wird, nämlich dass es nicht vermarktet wird. Selbst angesichts der mehr als 50 Millionen US-Bürger, die verlangt haben, von den Botschaften verschont zu werden, kämpft die Wirtschaft mit erbittertem Widerstand gegen den öffentlichen Willen. Um es ganz offen zu sagen: Für uns wird mitentschieden.

In diesem System »verlangt es einigen Mut«, schreibt Armand Mattelart in seinem Essay »Against Global Inevitability«, »sich Alternativen zur existierenden Ordnung vorzustellen und immer wieder die Frage nach einer Demokratisierung der Kommunikation auf allen Ebenen zu stellen«. Es ist unzweifelhaft, dass die Autoritäten, die das Eigentum der Unternehmen verteidigen, auch großen Einfluss auf die

Sozialpolitik haben. Die Ablehnung dieser Systeme zu Gunsten eines Modells, das das gegenseitige Recht anerkennt, ihre Allgegenwärtigkeit mit Strategien zu kritisieren, die sich in einem reflexiven oder kritischen Rahmen bewegen, ist ein absolut wichtiges Merkmal des zeitgenössischen sozialen Diskurses. Das Recht auf Kritik bringt es mit sich, auch die Botschaften oder Absichten des Gegenstands dieser Kritik anzuerkennen – ob man das mag oder nicht. Kritik ist nicht das ausschließliche Privileg der Autoritäten.

Seit Ende der 1990er Jahre haben die Arbeiten des Kollektivs 0100101110101101.ORG auf unterschiedliche Weise Einfluss auf die technischen, gesellschaftlichen und kommunikativen Sphären genommen, um das dahinter liegende System zu entmystifizieren. Ihre Arbeiten zeigen Schwächen in diesem System auf, stellen Öffentlichkeit her, erforschen Aktionsformen und Zustände der Ortlosigkeit, überdenken die Bedeutung der Präsenz, überprüfen das Thema des Eigentums und bestehen darauf, dass das Recht auf Information frei ist. Ihre Arbeiten provozieren Fragen über die ›andere‹ Seite der Macht, über die Orte, an denen Kultur gefördert (und zunehmend reguliert) wird und jetzt auch, inwieweit sich eine Corporate Identity nicht einfach zu einem Stellvertreter der öffentlichen Sphäre machen kann oder zu einem Gebilde, das gegen die Auswirkungen seiner Handlungen immun ist.

Ihre frühen Werke, unter anderem die Entführung von »Hell.com« oder Olia Lilianas »teleportacia« zielten nicht auf Piraterie ab, sondern auf Erweiterung, Referenz und ein absichtsvolles Spiel. In »Life_Sharing«, das ihre Homecomputer für eine ständige Überwachung öffnete, enthüllten sie sämtliche Aspekte ihrer Transaktionen im Netz. In »Vopos« (hier tragen die Mitwirkenden GPS-Geräte) befreien sie sich von der fest verkabelten Kommunikation und lassen eine ständige Überwachung ihres physischen Aufenthaltsortes zu. Vor dem Hintergrund ständiger ›Sichtbarkeit‹ mag es paradox erscheinen, dass ihr »biennale.py« Projekt mit einer Schärfe, die eher böse als rein spielerisch ist, zurück ins Netz blickt – und das auf nahezu unsichtbare Weise. Als Teil der Biennale in Venedig 2001 macht »biennale.py« einen Spagat zwischen der so genannten ›software art‹, ›hacktivism‹ (zwei der nutzlosen Kategorisierungen der ›neuen Medienszene‹) und der Gesetzesübertretung. Von Symantec offiziell als Virus sanktioniert, verursacht »biennale.py« interessante Probleme. Auf CD-ROM verkauft und in weite Teile des Netzes gestellt, erklärt der Virus die reulose Konvertierung in eine Ware und weigert sich, irgendwelchen Schaden zuzufügen. Der kurze und poetische Quellcode kündigt es an und schlägt zurück. Gleichzeitig erinnert er uns daran, dass die ›Biologie‹ des Netzes genauso anfällig für Infektionen ist wie ein fragiles System, in dem Text zählt ...

0100101110101101.ORGs letztes Projekt, »Nike Infobox«, wurde in einem nicht zu übersehenden Akt ernsthafter Ironie ›inszeniert‹. Mit implizit ikonischen Wiederholungen und der Nike-Swoosh-Skulptur platzierte das 01-Team seine

Infobox am Wiener Karlsplatz mit einer nachgeahmten Version eines Ladens, dessen einzige Absicht es ist, die Marke zu beschwören und zu bewerben, anstatt zu verkaufen. Die Infobox verkündet: NIKEPLATZ (ehemals Karlsplatz) in einer in keiner Weise subtilen Übernahme der historischen Form durch die kommerzielle Form. Die Swoosh-Skulptur kann die absurde ›Legitimierung‹ nur noch übertreffen, indem der Status der Umbenennung durch ein ähnlich absurdes Objekt bestätigt wird, um so Product-Placement als etwas zu zeigen, das nicht dem Fernsehen oder dem Film vorbehalten ist, sondern das immer mehr Teil des öffentlichen Raums wird. Diese Kommerzialisierung der Öffentlichkeit löst zwangsläufig die lästige Vorstellung aus, dass diese Art taktischer Intervention kein Witz sein kann. Dass dies als eine Vermischung zwischen Besetzung und Eigenwerbung interpretiert werden kann und wird, ist die subversivste Form der Parodie.

Die wilden Spekulationen über tiefgründige kinematografische Erfahrungen, die sich in vielschichtigen Hyper-Erzählungen entfalten können, haben sich größtenteils als nutzlos erwiesen. Basierend auf den schwer fassbaren Symptomen eines ›Kinos der Attraktionen‹ und den brüchigen Subjektivierungen programmierter Variablen haben die meisten Versuche als exzessive Formen geschmückter Spektakel mit gefilmten Sequenzen, oft bombastischen visuellen Effekten geendet, und das Publikum ist zum ›Massenchor‹ passiver Zuschauer verkommen. Tatsächlich hat das Kino, während eine Art von Super-Kino immer stärker wird, sein Potenzial aus den Augen verloren, nicht als riesengroßes, nahezu anonymes Massenereignis, sondern eher als etwas, das als Schnittstelle dienen kann, etwas, in dem Feedback und individuelles Handeln eine Art Anti-Spektakel kreieren könnten.

In der Projektreihe »Relational Architecture« von Rafael Lozano-Hemmer ist die Schnittstelle mehr als nur ein Tor zu einer illusorischen Welt. Sie verweigert sich einer solchen Illusion zu Gunsten der Entwicklung einer einzigartigen Beziehung mit einem verstreuten Publikum, ohne Verlust ihrer Identität oder Lokalität und mit Interaktivität im eigentlichen Sinne. Dies unter der Rubrik Architektur zu tun, ist weder ironisch gemeint noch paradox. Den inneren und äußeren Raum zu vertauschen, den öffentlichen Raum als Ort für einen öffentlichen Diskurs zurückzufordern, eines gesellschaftlichen Imaginären, der ›Projektion‹ des öffentlichen Willens, ist ein Akt der Verweigerung und der Überzeugungsarbeit zugleich. In die Oberfläche des Himmels ›zu schreiben‹, auf die Außenwände von Gebäuden, die als Leichenhallen der Kulturgeschichte dastehen, den Körper in den ›gesellschaftlichen Text‹ der physischen Welt ›zu schreiben‹, impliziert Kollisionen von Bedeutungen, die auf der einen Seite diese Arbeit in besondere Geschichten einbettet, und geht auf der anderen Seite über von der passiven Konfrontation mit dem Raum in eine Konfrontation mit der Zeit (historisch und experimentell).

In diesem Sinne versucht »Relational Architecture« weder einen Konsens zu ›errichten‹, noch das Post-Kino heraufzubeschwören. Es ist die Evokation eines sozialen Raumes, in dem aktive Partizipation nicht nur ein Nebenprodukt, sondern

die treibende Kraft bei der Schaffung einer dynamischen Agora ist, in der jede Position in einem offenen System festgelegt wird, das mit Hierarchien bricht und die Vorstellung demontiert, dass das Publikum eine undifferenzierte Masse sei, die Medien Vorboten eines utopischen globalen Dorfes und Interaktivität die Droge der Konsumenten.

Indem die oft weiten Räume sorgsam mit individuellen Aktionen ausbalanciert werden, verschwören sich die Arbeiten von Lozano-Hemmer zu einer Umkehr der drohenden, fantasmatischen oder kultischen Extravaganzen, deren Effekte die Sinne überwältigen, eine falsche Einheit vortäuschen oder den Versammlungen des Mobs einen Hintergrund bieten sollen. »Relational Architecture« indessen verzichtet auf die Masse zu Gunsten einer Zusammenkunft vieler Einzelner. Gleichzeitig wird das Netz nicht nur als eine delokalisierte Enklave integriert, es wird eher als eine Arena der Kommunikation denn als eine der Distribution betrachtet.

Die mittlerweile umfangreiche Literatur über die so genannte »Architektur« des Cyberspace beschreibt Immaterialität, Event-Szenen, Informationsatmosphären, Translokaliäten und Formen transitorischer oder erfahrbarer »Räume« und etwas, das man eher als »haptische« denn als rein »optische« Perspektiven bezeichnen kann. »Relational Architecture« erinnert uns daran, dass unsere sozialen Räume nie neutral sind, dass sie angefüllt sind mit Erinnerungen aller Art, dass Kurzlebigkeit nicht Inkonsequenz bedeutet, dass Interaktivität nicht bloß ein Slogan der Medienkunst ist. Und es zeigt eine »Architektur«, die, wie Virilios wunderbarer Satz besagt, »statt-findet«.

Durch unterschiedliche Interventionen in die technischen, sozialen, informationstechnischen und kommunikativen Sphären stellen diese Arbeiten provozierende Fragen über die »andere« Seite des Netzes, über die Orte, an denen das Netz gefördert (und in zunehmendem Maße reguliert) wird, und darüber, warum sich das Netz nicht selbst als Stellvertreterinstanz der Öffentlichkeit oder als Ersatz für Realität oder Erfahrung etablieren kann. Wir sollten die gewaltigen Auswirkungen der Informationsökonomie untersuchen, indem wir die »sauberen« Oberflächen des Bildschirms in Frage stellen und uns daran erinnern, dass das Netz ein umstrittenes elektronisches Terrain bleibt, zerstreut und »dezentralisiert«, das aber dennoch offen für die Allgemeinheit ist und über ausreichend Dynamik verfügt, um seine Verletzlichkeit der Vorstellungskraft auszusetzen.

Aus dem Englischen von Maria Dettmers und Regina Weps de Navazo.



Titelbild, VideoFest-Programmheft 1992, Ausschnitt

Rudolf Frieling | 1989 und 2000: Wendepunkte eines Medienfestivals

Auf unterschiedliche Weise werden in dieser Publikation Geschichten der Arbeit mit ›Medien zwischen Kunst und Politik‹ entworfen. Das Verhältnis der Museen, Galerien und des Kunstmarkts zu den neuen Medien spielt dabei ebenso eine Rolle wie lokale und geografische Besonderheiten. Welche Rolle bei den wechselnden Sympathien wie Konstellationen die in den 1980er Jahren zumindest europaweit aus dem Boden schießenden Medienfestivals dabei einnehmen, ist bisher so gut wie gar nicht erforscht. Auffällig ist immerhin, dass dieses Phänomen mehr oder weniger zeitgleich an verschiedenen Orten sich um 1982/83 manifestierte. Eine These dazu lautet: Die Festivals reagierten damit auf die zunehmende Abschottung des Kunst- wie Fernsehmarkts gegenüber elektronischen Experimenten und künstlerischen Konzepten.¹ Die Festivals in Bonn, Montbéliard, Den Haag, Linz und andernorts gaben den vielfältigen Entwicklungen und dem Bedürfnis nach Austausch und Öffentlichkeit ein notwendiges Forum, welches allerdings im Umkehrschluss längerfristig auch die Schaffung eines Genre-Ghettos ›Medienkunst‹ unterstützte.

1988 kam unter der Leitung von Micky Kwella ein weiteres Festival in Berlin hinzu – VideoFilmFest, später VideoFest und heute transmediale genannt –, das sich dezidiert um ein breiteres Publikum bemühte und einen Austausch zwischen künstlerischen wie medienpolitischen ›Szenen‹ fördern wollte. Das Berliner Publikum honorierte dies mit jährlich wachsenden Zuschauerzahlen. Heute erkennen wir retrospektiv die Laborfunktion dieses Festivals und lesen medienarchäologisch die Fülle medialer Strategien wie Fragmente einer immer wieder neu zu lesenden Utopie der Demokratisierung unserer Gesellschaft. Gleichzeitig ist das ummauerte Berlin der 1980er Jahre eine Art Laborsituation im großen Maßstab gewesen. Beide Aspekte sollen in diesem Text daher auf ihre wechselseitige Wirkung untersucht werden. Wie erfolgreich hat sich die künstlerische wie politische Arbeit mit Medien durch das jährliche 10-tägige Festival in die schwierige Topografie Berlins eingeschrieben? Lässt sich ein roter Faden spinnen von dem in den 1970er Jahren dominierenden Konzept der Gegenöffentlichkeit hin zur multimedialen Melange zwischen Kunst und Kommerz am Ende der 1990er Jahre?

Der rote Faden der Argumentation, den ich versuchen werde zu spinnen, strickt eine mögliche Geschichte des Festivals als einer Geschichte im Fluss der Medien, als einer Geschichte permanenten Wandels, Perspektivenwechsels. Man könnte diese Geschichte auch eine Suche nach Auswegen aus Sackgassen bezeichnen. Ich möchte dies anhand von zwei Zäsuren deutlich machen, die im ersten Fall mit dem Fall der Mauer auf grundlegende Veränderungen kultureller wie politischer Art (1989) und im zweiten Fall auf ein verändertes Verhältnis unserer Gesellschaft den Medien gegenüber verweist (2000). Auch wenn das Y2K-Syndrom mit seinen

apokalyptischen Szenarien nicht wirksam wurde, so erscheint das Jahr 2000 in vielfacher Hinsicht doch als ein symbolischer Wendepunkt mit seiner irrationalen Angst vor einem weltweiten Zusammenbruch von Computersystemen, die ungewollt den so wiederum nicht erwarteten Crash der New Economy im Jahr 2001 vorwegnahm. Im Unterschied zu den vielen in diesem Band versammelten Perspektiven widmet sich dieser Text also allgemeiner dem Anlass und Rahmen dieser Publikation, Querverweise und ›Verlinkungen‹ auf die vorangegangenen Texte inbegriffen.

Die gesammelten Kataloge der Festivaljahre 1988 bis 2000 machen vielerlei deutlich, auf den ersten Blick aber sicher, wie sehr der permanente Wandel dem Festival eingeschrieben war und dort, manchmal nolens volens, zum Prinzip erhoben wurde. Das Festival hatte nie eine sichtbare ›Corporate Identity‹, nicht einmal der Name blieb bestehen über die Jahre. Vom VideoFilmFest zum VideoFest zu transmedia und zur transmediale gibt es eine Reihe von Suchbewegungen nach Orten, Menschen² und Themen, die sowohl in den Wurzeln des Festivals begründet sind, als auch das Aufkommen der New Economy und der Netzutopien spiegelten – vom Film- und Fernsehkontext zum Crossover der Medien zwischen bildender Kunst, Markt, Kongress und Show. Dieser Wandel, so scheint mir, lässt sich mit den rasant sich verändernden Inhalten und medialen Formen parallel schalten.

In all diesen Umbrüchen blieb scheinbar einzig die Sperrigkeit des Mediums Video eine Konstante. Immer schien das Medium der Gegenkultur an den Mauern der etablierten Orte und Märkte zu scheitern – bezogen auf die Kunst ist dies ausführlich beklagt worden.³ Während die Medienaktivisten der frühen 1980er Jahre noch diskutierten, in welcher Form die Offenen Kanäle ein neues partizipatorisches Moment in die Bewegung bringen könnte und insofern die Verkabelung der Republik auch in ihrem eigenen Interesse sein könnte, änderten die Privatsender im Schlepptau von MTV und RTLplus zwischen Madonna und »Tuttifrutti« (der ersten bundesdeutschen Gameshow mit wörtlichem Sexappeal) die Koordinaten der medialen Realität. Während das Medium Video seinen kommerziellen Erfolgsweg ging, fielen die Anti-Illusionisten und Konzeptualisten in der Kunst wie auch die Medienaktivisten der 1970er Jahre aus dem Markt bzw. dem Bewusstsein der Öffentlichkeit. Die Videokünstler wurden verdrängt vom Hype der Neuen Wilden, die sich – paradoxerweise – der Massenmedien mit viel größerem Selbstbewusstsein zu bedienen wussten, und die MedienOperative – stellvertretend hier für eine verbreitete Tendenz – wandte sich vom Operativismus zum Autorenfilm.⁴ Micky Kwella stellte hierzu immer wieder provokante Fragen: Wozu noch Video (verstanden als Medium der Opposition)? Warum weitermachen mit unprofessionellem Dokumentarismus und warum nicht auch die lustvolle, spielerische Produktion und ästhetische Innovation riskieren? Die Texte, die für die unterschiedlichsten Foren der ›Szene‹ entstanden wie die Duisburger Filmwoche, die Zeitschrift »Black Box« oder das »Cut In«, oder auch als internes Strategiepapier, drehten sich immer wieder im

Kern um die Frage nach den Möglichkeiten, an utopischen, demokratischen und partizipativen Arbeitsformen festhalten zu können. Micky Kwellas Stärke war nicht die Produktion, sondern die analytische Provokation.

1989

Es gibt zweifelsohne Momente der Verdichtung, physischer wie psychologischer Art. Zu den derart mythischen Daten in der jüngeren Geschichte gehört 1968, aber sicher auch 1989 mit dem Fall der Mauer. Dazwischen war Berlin in mehrfacher Hinsicht eine Stadt ohne Perspektiven geworden. Ohne hier die ganze Künstlichkeit der politischen wie kulturellen Insellage ausbreiten zu können, kann man doch verallgemeinernd sagen, dass sich politisch der Kampf um alternative Wohnformen, Gegenöffentlichkeit und Soziabilität im postmodernen Alltag von wahlweise New Wave oder New Age verloren hatte. Punk und Hausbesetzungen gehörten der Vergangenheit an. Die Grünen waren nach wie vor auf dem Vormarsch, aber das spielte sich doch eher in »Westdeutschland« ab. Eine andere, übergreifende Plattform für eine wie immer geartete linke Politik gab es de facto nicht mehr. Mit anderen Worten: Es war eine Zeit der Desillusionierung, der Verängstigungen und Anti-Utopien in der Folge von Orwell, die sich wiederum in blockadeartigen Attitüden manifestierten.

Aber auch im medialen Kunstschaffen war die Opposition fundamental gewesen, hüben wie drüben. Die Kunstwelt hatte sich in den 1980er Jahren fest um die Sammler und Galerien am Rhein geschart. Neugründungen von Museen hatte es in vielen Städten gegeben, Berlin aber schien permanent rückwärts zu blicken, zum einen auf die klassische Moderne (Nationalgalerie) und zum andern auf eine Form von nicht mehr zeitgenössischem Realismus (Kunsthalle Berlin). Anderen Institutionen wie dem NBK oder der NGBK gelang es trotz vielleicht interessanter Programmpolitik nicht, überregionale Aufmerksamkeit zu erlangen. Auch ein in der breiten Öffentlichkeit vorhandenes Interesse an Medienkultur, Videokunst, später an Konzepten von Interaktivität oder Multimedialität war bis in die 1990er Jahre nicht zu spüren, sehen wir einmal von den auch kommerziell erfolgreichen Videoskulpturen ab.⁵ Man beäugte die Medienszene bestenfalls mit Neugier, oft genug aber auch mit unverhohlenem Desinteresse. Verteilungskämpfe, Ghetto-bildung, Subventionsmentalität: Berlin wirkte – so das bewusst überspitzte Fazit – wie ein geschlossener Kreislauf, Closed-Circuit. Die darin entstehenden Feedback-Mechanismen beschäftigten alle Beteiligten derart, dass das Außen immer nur negativ definiert und wahrgenommen wurde.

In dieser Situation gegenseitiger Blockade wurde das erste Medienkunstfestival der Stadt buchstäblich über Nacht aus dem Boden gestampft. Das internationale forum des jungen films, die programmatische Sektion für unabhängigen Film der Berliner Filmfestspiele, hatte kurzfristig beschlossen, nur noch wenige Video-

produktionen in Spielfilmlänge im Programm zu präsentieren. Die mediale Vielfalt passte nicht mehr in dieses strukturelle Korsett. In der MedienOperative in der Potsdamer Strasse fand daraufhin das VideoFilmfest 1988 statt und wurde von Micky Kwella im Vorwort zur ersten Katalogbroschüre mit dem Hinweis damit angekündigt, dass die Entscheidung auf den »letzten Drücker« fiel, nämlich nur 54 Tage vor Beginn der Filmfestspiele. Wie mühsam dies war, machen die Worte von Hartmut Horst, dem Vorstand der MedienOperative, deutlich: »Wir danken ... auch dem Senator für kulturelle Angelegenheiten, der, obwohl ihm Video als kulturelles Ausdrucksmittel seit Jahren unverständlich bleibt, nach längerem Zögern einen kleinen Beitrag zur Verfügung stellte.«⁶ Dies hat sich im Laufe der Jahre gebessert – doch wird man auch heute kaum von einem wirklichen Verständnis der Kulturpolitik der Stadt für die künstlerische Arbeit mit Medien sprechen können. Zu dominant waren und sind die Anforderungen und Begehrlichkeiten bei Film, Theater, Oper und Musik mit ihren Repräsentationsszenarien. Warum also ein Medienkunstfestival in einer Stadt, die sich in ganz anderen Traditionen verortet und sich als Mauerstadt keinen neuen Aufgaben stellen musste im Unterschied etwa zu westdeutschen Städten, die sich Ende der 1980er zunehmend als Medienstädte zu definieren versuchten? Warum nicht – das war in solchen Fällen die Gegenstrategie von Micky Kwella. Er glaubte, mit der zeitlichen Anbindung an die Filmfestspiele profitiere das VideoFest von der ungeheuren Präsenz von Professionellen, Produzenten, Kritikern etc. und könne so über die kurzfristige massive mediale Aufmerksamkeit auch ein sehr viel breiteres Publikum erreichen. Das VideoFest verfolgte also eine U-Boot-Strategie, die sich vielleicht mit den Erfahrungen der politischen Kämpfe der Alternativbewegung erklärt. Dies wurde von den Verantwortlichen der Filmfestspiele durchaus erkannt und mit entsprechenden Eingrenzungsversuchen beantwortet. Das Verhältnis, das sich daraus über die Jahre ergab, war dementsprechend distanziert und nüchtern – und wurde dennoch bis zum Jahr 2000 nicht aufgekündigt.

Aus diesen grob skizzierten Momenten ergibt sich die spezifische Problematik einer lokalen medialen Vermittlungsarbeit: Der künstlerische wie politische Bezug auf die elektronischen Medien in Berlin sieht sich immer schon (und immer wieder) konfrontiert mit einer Gemengelage, die widerständig oder geradezu rückständig ist. Setzen wir dies auch noch in Bezug zu dem wesentlichen wie zugleich auch problematischen Verhältnis, das die Medienkunst über lange Zeit hatte zu Film, Fernsehen und bildender Kunst, dann wird deutlich, dass ein solches Festival sich nur gegen große Widerstände in einer Stadt wie Berlin behaupten konnte.⁷ Eben dies funktionierte nur, wenn sich Experten des Crossovers und der Vernetzung mit ansteckendem Enthusiasmus durchsetzen. Jede Geschichte, die von der Medienkunst erzählt, stolpert über solche Quergänger, Quereinsteiger, Quertreiber – Micky Kwella allen voran.⁸ Während die MedienOperative Ende der 1980er Jahre noch um (endlich) professionelle Umsetzung kritischer Inhalte vor allem fürs Fernsehen rang, explodierten »nebenan« im überfüllten Vorführraum des Festivals die audiovisuellen, subjektiven

wie auch hermetischen Experimente, die sich einer einfachen Vermittlung entzogen. Auch dieses Nebeneinander erzeugte Spannungen, die aber in der MedienOperative immer ausgehalten wurden. Und so, wie sich das internationale forum des jungen films in Opposition zum Wettbewerb der Berliner Filmfestspiele gegründet und positioniert hatte mit ihrer unabhängigen Festivalstruktur im Kontext der Festspiele, so positionierte sich auch das VideoFest als eigensinniger Satellit des forums, wobei seine Umlaufbahn jedoch auch finanziellen Unwägbarkeiten wie unvorhersehbaren Gesetzen der medienkulturellen Fliehkraft folgte.⁹ Immer wieder wurden neue Orte temporär besetzt, und der Umzug vom Westen in den Ostteil Berlins war so programmatisch wie kulturpolitisch und medienpolitisch mutig. Das lief nicht reibungslos ab und produzierte immer wieder enorme Energieverluste.

Die konzeptionelle Ausrichtung des Festivals an dem Verhältnis von Dokumentation und Kunst ist sicher der wohl dauerhafteste rote Faden gewesen, auch wenn man zunehmend in den 1990er Jahren in den Wirbeln des Multimedia-Booms eben diesen Faden immer weniger erkennen konnte. Micky Kwella war im besten Sinne ein Medien-Operateur ohne Scheuklappen, jenseits der linken Schablonen, doch immer mit einem sensiblen Bewusstsein für soziale Themen – sie durften mit ihrem Habitus nur nicht langweilen. Eine seiner Lieblingsvokabeln waren die »kleinen, schmutzigen« Produktionen. Diese meist dokumentarischen, unabhängig und schnell realisierten Projekte waren das notwendige Korrektiv zur »Spielwiese« und dem publikumswirksamen unterhaltsamen Wettbewerbsprogramm. Man kann dies zusammenfassen als ein tiefverwurzeltes Interesse an Geschichte und Geschichten, als Prozess, Arbeit, Spiel und Experiment. Und als die Umsetzung der Einsicht, dass es nicht reicht, den Arbeiten einfach ein Forum zu geben, sondern dass sie gerade wegen ihrer sperrigen Form vermittelt werden müssen. In diesem Sinn war Kwella durchaus didaktisch gestimmt, doch seine diesbezüglichen Texte widersprachen jedem lehrerhaften Habitus: Sie waren im besten Sinne infiziert, spielerisch im Umgang und oft enthusiastisch im Ton. Keine bewährte Methode für den wissenschaftlichen Diskurs, aber umso wirkungsvoller in der Durchsetzung von Ideen. Stellvertretend für viele dichte Momente und Ereignisse im Zusammenhang des Festivals seien hier zwei Installationen angeführt, bei denen die kuratorische Federführung zwar bei mir lag, die aber mit der rückhaltlosen Unterstützung Micky Kwellas realisiert wurden: Das war zum einen die in Deutschland erste Präsentation der interaktiven Videoinstallation »Yuppie Ghetto with Watchdog« von Paul Garrin, der 1990 im Galerieraum des schwer bewachten Amerikahauses eine radikale und direkte Kritik am amerikanischen Gesellschaftsmodell inszenierte, die nicht nur inhaltlich Kritik übte, sondern auch formal die urbane Appropriation des White Cubes durch frei benutzbare Spraydosen ins Werk setzte. Da war zum andern 1994 die aufwändige Multimedia-Installation »Womb Wars« der amerikanischen Künstlergruppe TODT im Gebäude der Akademie der Künste am Pariser Platz – in direkter Nachbarschaft zum historischen Wirkungsort des Nazi-Funktionärs und

Kriegstechnologen Todt. Es waren diese Verdichtungen und historischen Tiefenschichten der Berliner Topografie, die dem Festival immer wieder zu allen primär ästhetisch-medial wirkenden Produktionen das notwendige Gegengewicht lieferten.

Konkurrierende Vielfalt der Interessen, Neigungen und daraus resultierende Programme machten am Anfang noch den Reiz des Neuen aus. Doch das folgende Jahrzehnt in wenigen Zeilen auf einen Nenner zu bringen, will ich gar nicht erst versuchen. Immerhin sei daran erinnert, dass es zu einem sehr frühen gegenseitigen Austausch mit Künstlern (wie auch Funktionären) der DDR nach dem Fall der Mauer kam, dass es ein großes Forum für die ACT UP-Bewegung gegen AIDS gab zu einer Zeit, als das Festival sogar von Philip Morris gesponsort wurde. Auch einzelne große TV-Dokumentaristen wie Jon Alpert oder später Gert Monheim wurden ausführlich gewürdigt. Aber auch die lokale Video-Szene erhielt immer wieder ein öffentliches Forum und nutzte das Festival als informelle Börse. Die Idee alternativer Marktstrukturen vor allem durch die Präsenz von internationalen Videodistributoren wurde über Jahre verfolgt, ohne sich jedoch wirklich etablieren zu können. Die Offenheit gegenüber einer neuen Bildsprache¹⁰ äußerte sich sehr viel umfangreicher in einer alles Mediale umfassenden Suchbewegung nach neuen Betätigungsfeldern für Künstler, nach neuen medialen Plattformen und Kanälen, nach neuen Themen und Theorien. Doch gerade der letzte Punkt, die nur sehr zögerliche Reaktion auf Theorie und Diskurs, die auch in der untheoretischen Position Micky Kwellas begründet war, wurde zunehmend zu einem Effekt, der Beliebigkeit produzierte. Ich erwähnte eingangs schon die scheinbar doch positiv gemeinte, aber in seinen Effekten problematische Etikettierung des Festivals als ›Anything Goes‹ zwischen Markt, Show, Kongress und Ausstellung. Während das Thesenpapier zur Tagung der Medienzentren 1987 von Micky Kwella noch betitelt war: »Mit Video – wohin?«, so präsentierte sich das Festival 1998 das erste Mal unter einem Motto: »Bestandsaufnahme Sehen«. Soll man daraus folgern, dass in der Zwischenzeit die Sicht so schlecht geworden war? Letztendlich war dies vor allem ein gescheiterter Versuch, dem ausgeferten Konzept eines transmedialen Festivals eine thematische Kohärenz zu geben, die es zumindest unter einem solch fragwürdigen Motto nicht erzielen konnte.

2000

Wenn man den mit 1989 überschriebenen Moment als eine Konstellation der Konfrontation und Verdichtung kennzeichnet, dann verlor sich ab Mitte der 1990er Jahre dieses fokussierende Moment in der oft unreflektierten Zerstreuung von multimedialen Formaten und Konzepten. Während das VideoFest noch von der Tatsache profitieren konnte, dass sich das Medium nicht permanent selbst spiegeln musste, da diese anfängliche Phase der Medienimmanenz Ende der 1970er Jahre bereits abgeschlossen war, rückte mit dem Boom des Internets eine Fülle von primär technologischen Fragestellungen wieder ins Blickfeld, die noch einmal utopischer Art waren und vor allem ein ganz neues Publikum interessierten.

Der Suche nach einer neuen Identität entsprach das Festival zum einen durch die Anpassung des Namens, wie bereits erwähnt, zum andern durch eine immer wieder sich ändernde Konstellation des Produktionsteams – oft bedingt durch Ausbrüche und Fluchten einzelner Mitarbeiter. Weitere Veränderungen betrafen die kulturpolitische Einbettung des Festivals in einen internationalen Rahmen durch die Schaffung eines Beirats, der mit Stefaan Decostere, Anne-Marie Duguet, Wulf Herzogenrath, John Hanhardt und Joachim Sauter prominent besetzt war. Das Prinzip von Gastkuratoren hielt Einzug, um eine netzwerkartige Programmpolitik zu verkörpern. Inhaltlich schließlich wurde das Level der theoretischen Reflexion durch Hintergrundanalysen im Katalog angehoben. Im Unterschied aber etwa zur Ars Electronica konnten keine Themen mehr gesetzt, sondern nur punktuell gespiegelt werden. Zugleich machte sich mehr und mehr bemerkbar, dass die Person Micky Kwellas nicht mehr für die neuen Themen stand, da er sich aus der Präsentation des Festivals weitgehend zurücknahm und seinem Team die inhaltliche Positionierung in der Öffentlichkeit überließ. Die Unruhe des Festivals auf der Suche nach Trends und Themen wurde verstärkt durch den immer mehr grassierenden Hype der Neuen Medien in einem gesamtgesellschaftlichen Rahmen. Die beherrschenden Themen 2000 waren »Virtuelle Kunst«, »Digitale Effekte«, »Net Games«, »Media Maniacs«, »Streaming Media«, wohingegen das immer noch präsente Gegengewicht latein-amerikanischer Gegenöffentlichkeit zwischen »Soccer, Samba und TV« kaum mehr wahrgenommen wurde.

Der Crash der New Economy und die Verschwörungstheorien um das Y2K-Syndrom spiegelten eine verfahrenere Situation. Das Festival transmediale hatte sich spätestens im Jahr 2000 in die überhitzte technologische Sackgasse des immer neuen Hypes manövrieren lassen, ohne jedoch als kommerzieller Markt erfolgreich sein zu können und zu wollen, ohne aber auch andererseits den gerade mit diesen Technologien operierenden kritischen Szenen ein dezidiertes und profiliertes Forum zu bieten. Und die Kunst? Auch dazu hätte es anderer strategischer Bündnispartner bedurft, um eine überzeugende Präsentation einer Ausstellung zu gewährleisten. In den Räumen des Podewil in der Nähe des Alexanderplatz, dem Veranstaltungsort von 1993 bis 2001, und mit einem externen Gastkurator war dies nur unter schlechten Bedingungen zu leisten. Gleichwohl ist der Erfolg der Medienkunst ohne die vielen installativen Arbeiten nicht zu denken. Erst in der räumlichen Auseinandersetzung wurde ein größeres Kunstpublikum angesprochen, dass sich nicht allein über ein mediales, technologisches Interesse definierte.

Die Zwänge der Vorgabe, parallel zu den Berliner Filmfestspielen und mit der gleichen Dauer das Festival zu veranstalten, waren vielleicht dem Traum von Micky Kwellas zu schulden, innerhalb dieser Struktur seinen Ort zu finden. Ohne die Faszination der neuen Medien leugnen zu wollen, war dies eine Wunschstruktur, wie sie stärker nicht hätte sein können. Langfristig hätte ihm sicher ein Festival des digitalen Films vorgeschwebt, denn in der filmischen Narration sah er bis zum Schluss

seine Wurzeln. In seinem letzten Vorwort zur *transmediale 2000*, veröffentlicht als Team zusammen mit Susanne Jaschko und Anke Hoffmann, heißt es: »Von unserem Anspruch her leben wir einen Spagat zwischen Underground und Hochkultur.« Aber wie lange hält man einen Spagat aus? Wenn wir dies also einen unmöglich dauerhaft zu »lebenden« Anspruch nennen, dann verkörpert dieser flott formulierte Satz dennoch so etwas wie ein Festhalten an einer Utopie, nämlich immer wieder das »Unmögliche möglich« zu machen – wie es kurz vorher im selben Vorwort heißt.

Im Jahr 2000 kulminierten die Hoffnungen und Erwartungen auf eine umfassende und auch organisatorische Neuorientierung des Festivals und wurden enttäuscht. Und manchmal ist ein radikaler Schnitt heilsamer als eine permanente Neukonfiguration des Festivals unter sich gleichbleibenden Vorzeichen. Die Verantwortlichen von der Berliner Kulturveranstaltungs-GmbH bis zum künstlerisch-wissenschaftlichen Beirat hatten das Vertrauen in einen Neustart unter alter Leitung verloren. Einige Monate nach dem Auslaufen von Micky Kwellas Vertrag, betrieben sie mit der Nominierung von Andreas Broeckmann als neuem Leiter auch einen Generationswechsel. Diese Personalentscheidung wie auch der 2002 folgende Umzug in das Haus der Kulturen der Welt als neuem Veranstaltungsort sorgten für die längst überfällige Abkoppelung von den Berliner Filmfestspielen. Die Medienkunst und sein wohl profiliertestes Festival in Deutschland emanzipierte sich auch in der Filmstadt Berlin von dem übermächtigen Bruder – paradoxerweise zu einem Zeitpunkt, an dem Film und Video formal wie inhaltlich immer mehr als digitales Bewegtbild konvergieren. Diese Eigenständigkeit ist finanziell nach wie vor an prekäre Rahmenbedingungen geknüpft. Der Erfolg besteht also nicht zuletzt darin, dass es dieses Festival immer noch gibt, trotz drohender Pleite der Hauptstadt Berlin. Als Erfolg kann man aber auch die Tatsache werten, dass das Motto der *transmediale 2004*, »Fly Utopia!« unter neuen Vorzeichen eine Fortführung der Tradition verspricht, ein Medienkunstfestival auszurichten und zugleich eine kritische Öffentlichkeit zu stärken. Dies kann als eine konsequente Fokussierung auf die Kernkompetenzen der *transmediale* begriffen werden.

- (1) *Zu einer ausführlicheren Darstellung dieser Zusammenhänge in Deutschland vgl. Rudolf Frieling, »Video Kontext Kunst«, in: Rudolf Frieling/Dieter Daniels, Medien Kunst Interaktion. Die 80er und 90er Jahre in Deutschland, Wien/New York 2000.*
- (2) *Auch diese Bewegungen kennzeichneten die wechselvolle Geschichte des Festivals. Wandel des Ortes: das Festival wechselte dreimal den Veranstaltungsort von der MedienOperative zur Akademie der Künste Ost bis zum Podewil – Wandel der Personen: immer wieder rekonstituierte sich das Team und die Leitung neu.*
- (3) *Marcel Odenbachs bitteres Resümee von 1989 ist ein erhellendes Zeugnis dieser verpassten Chancen: Marcel Odenbach, »Vielfältig, verwirrend und schnellebig – die achtziger Jahre«, wiederabgedruckt in: Rudolf Frieling/Dieter Daniels, Medien Kunst Interaktion. Die 80er und 90er Jahre in Deutschland, Wien/New York 2000, S. 60–63.*

- (4) *Siehe Eckhart Lottmanns Text zur Geschichte der alternativen Medienarbeit im vorliegenden Band.*
- (5) *Die vor allem durch die große Überblicksschau »Video-Skulptur. Retrospektiv und aktuell 1963–1989« von Wulf Herzogenrath und Edith Decker in Köln, Berlin und Zürich einen Schub bekamen.*
- (6) *Vorwort »Liebe Videofreunde«, VideoFilmFest 88, hrsg. von der MedienOperative, Berlin 1988, unpaginiert.*
- (7) *Im Unterschied etwa zu Karlsruhe, das sich mit voller Kraft schon 1988 einem Projekt namens Zentrum für Kunst und Medientechnologie verschrieben hatte und bis heute mit großem Erfolg daran festhält.*
- (8) *Und ich sage das natürlich auch deswegen mit Sympathie, als auch ich zu diesen Quereinsteigern gehörte im Winter 1988, als ich zum Team des VideoFests als Kurator und PR-Mensch hinzu kam.*
- (9) *Als Beispiel für die schnelle Reaktion auf Umbrüche – hier war der Anlaß, dass das forum nur noch längere Videofilme in sein Programm aufnehmen wollte – sei aus der Programmbroschüre des ersten noch sogenannten VideoFilmFests von 1988 zitiert: »Am Nachmittag des 16.12.87 fiel die Entscheidung, das VideoFilmFest 88 ins Leben zu rufen. Am Morgen des 9.2.88 um 5 Uhr gingen die Unterlagen zum Drucker. 54 Tage, um das VideoFilmFest 88 auf die Beine zu bringen.«*
- (10) *Siehe Robert Cahens Beitrag im vorliegenden Band.*



mikro.lounge, WMF, transmediale.01, Foto: Thomas Bruns

Andreas Broeckmann | Über das Festival

1. Für die Medienkunst, so scheint es, ist das Festival die unangefochten herausragende Veranstaltungsform. Die bildende Kunst stellt sich ihrem Publikum vor allem in der Ausstellung, die Theorie in Text und Vortrag, die Musik im Konzert. Wenn aber, wie in der Medienkunst, disziplinäre Grenzen und der Werkcharakter der Kunst überschritten werden, braucht es eine offene, hybride Form wie das Festival, die Vielfalt, Inkonsistenz und Überschuss nicht nur erträgt, sondern zu ihrem Prinzip erhebt. Das Festival, in dem eine Ausstellung mit interaktiven Installationen und Videoprojektionen, eine Konferenz, ein internationaler Wettbewerb, eine öffentliche Medienlounge zum bequemen Betrachten von Internet-, Software- und CD-Rom-Projekten, Künstlerworkshops, Club-Veranstaltungen mit elektronischer Musik und Live-Video-Performances nebeneinander und zum Teil gleichzeitig stattfinden, bietet einen reichen Fundus für die Suche nach dem Unerwarteten, dem Rohen, der überraschenden Verbindung. Das bereits Bekannte ist notwendige Redundanz, das Rauschen, das die Signalübertragung möglich macht.

Es gehört zu den Eigenheiten des Festivals, dass es ein Zuviel an Möglichkeiten und Angeboten liefert, es will niedrigschwellige Präsentationsplattform sein und spezialisierte Medienwerkstatt, will Kunst einfach zeigen und im Kontext auch theoretisch vermitteln, es will Spass machen, Neugierde wecken, will junge Künstler berühmt und das Publikum satt und hungrig zugleich machen. Es schöpft aus einem übergroßen Reservoir künstlerischer Produktionen von sehr unterschiedlicher Qualität, aus dem so ausgewählt werden muss, dass die Spitzen sowie die ganze Breite der künstlerischen Praxis sichtbar werden. Die Konzentration auf dieses Hybrid, und nicht auf wenige unangefochtene Positionen, ist Programm. Diese Offenheit bringt das notwendige Risiko mit sich, dem Publikum etwas zu sehen und zu hören zu geben, dessen Qualität vielleicht zweifelhaft ist, gelegentlich aber auch einfach noch nicht verstanden werden kann.

Vielfalt und Fülle des Programms zwingen den Besucher zu einer Mischung aus eigenständigem Auswählen und Sich-treiben-Lassen. Programmelemente interferieren miteinander, durchkreuzen sich, blockieren, lenken einander ab und verstärken sich gegenseitig. Da müssen auch Angebote gemacht werden, die es dem weniger Wagemutigen ebenfalls möglich machen, Zugang zu finden, etwas zu erleben und vielleicht einzutauchen. Dafür braucht es ansprechend gestaltete und klar ausgewiesene Kanäle, durch die man in die Vielfalt hineingeschleust wird. Nicht jeden wird man gewinnen, aber jeder soll eingeladen werden.

Das Festival ist keine ausschließende Alternative zu anderen Kulturinstitutionen, und die unnötige Konzentration zahlreicher kultureller Veranstaltungen in einen überbordenden Festivalrahmen ist tatsächlich in vielen Fällen weder der Kunst

noch ihrem Genuss besonders zuträglich. Wo Festivals eine nachhaltige künstlerische Arbeit eher schwächen als fördern, und wo sie unter dem Deckmantel der Konzentration doch nur ein homogenes Konzentrat des Üblichen anbieten, da ist in der Tat Zweifel anzumelden. Das Festival bietet jedoch eine Möglichkeit des exzessiven Erlebens von Kultur in einer konzentrierten und lustvollen Manier, die man sich selbst so wenig nehmen lassen sollte wie ein gelegentliches Gelage mit Essen und Trinken in guter Gesellschaft.

2. Medienkunst, das heißt Kunst durch und mit elektronischen und digitalen Medien, ist in ihrer ganzen Bandbreite ein Hybrid aus elektronisch erzeugten Bildern, Klängen, Maschinenprozessen und Interaktionsmöglichkeiten. Lange Zeit hatte und pflegte die ›Kunst der neuen Medien‹ einen Paria-Status gegenüber der bildenden Gegenwartskunst. Deren Wertigkeit bestimmt sich oftmals über die Verwertbarkeit ihrer Produkte am Kunstmarkt, dem sich die Medienkunst ebenso oft sehenden Auges entzieht. In dem Maße aber, wie elektronische und digitale Medien nicht mehr die alleinige Domäne getriebener Bastler sind, sondern als gestalterische Ausdrucksmöglichkeiten wie andere künstlerisch nutzbare Materialien und Methoden allgemein verfügbar werden, in dem Maße wird auch die Unterscheidbarkeit von Medienkunst als eigenem Genre verschwinden. – Es bleibt freilich eine lebendige künstlerische Praxis, die sich digitaler Medien nicht nur bedient, sondern diese und ihre kulturelle Bedeutung auch zu verstehen und zu reflektieren sucht, ob als interaktive Kunst, Netzkunst oder Softwarekunst. Es ist zu erwarten, dass diese avantgardistische Arbeit, die sich tatsächlich neue Technologien (und alte Technologien neu) anzueignen sucht, auf absehbare Zeit, pragmatisch und heuristisch, unter der Bezeichnung Medienkunst firmieren wird.

Ein Medienkunstfestival kann in der Vielseitigkeit dieses Gebietes schwelgen. Es kann den hybriden und Mischformen folgen und sich ab und an von den Sirenen technologischer Neuentwicklungen verführen lassen. Die Videotechnik bot seit ihrer Frühzeit ein Instrumentarium der Bildschöpfung, das an traditionelleren Bildmedien geschulte Künstler bis heute immer wieder neu fasziniert – man denke nur an die nicht enden wollende Serie der Experimente mit Rückkopplungseffekten einer auf den Wiedergabebildschirm gerichteten Videokamera. Aus solchen bereits bestehenden Experimenten werden gelegentlich elaborierte Anlagen oder auch Werkgruppen entwickelt, die den Eigenheiten des technischen Mediums und den von ihm ausgelösten Wahrnehmungseffekten auf den Grund gehen, die einer den Maschinen eigenen ästhetischen Wirkmächtigkeit nachspüren, notwendige Geschichten neu und dringend erzählen wollen oder interaktive Handlungsspielräume zwischen Menschen und Maschinen zu erweitern suchen. – Das alles will gezeigt, erspielt, besprochen sein, ob fertig oder im Entstehen.

So ist das Festival im besten Falle ein Bankett, auf dem eine gut abgestimmte Mischung von Speisen und Getränken gereicht wird. Wem es für den Moment genug ist, der zieht sich mit alten oder neuen Freunden, Köchinnen und Gourmets in die Raucherecke zurück, oder er schlendert ans Buffet, wo er nach eigenem Geschmack auswählen und portionieren kann. In der Ausstellung werden die Besucher in Ruhe gelassen und können im eigenen Tempo die Werke entdecken und betrachten, in der offenen Medienwerkstatt aber soll es durchaus passieren, dass sie zum Mitmachen angehalten werden. Der Kinosaal bleibt die Traumhöhle, in der Videokünstler ihre Arbeiten präsentieren und kommentieren, und auf den offenen Bühnen stellen Künstler, Theoretiker und Kuratoren ihre neuesten Projekte vor, teils um für sie zu werben, teils um scharfe Kritiker oder auch zukünftige Mitstreiter zu finden. Und im Club ist des nachts die Mischung von Musik, Bildern, Stimmen, Bewegungen und Gesprächen darauf angelegt, dass Grenzen, nicht aber Spuren verwischt werden. Zur Arbeit der Kuratoren bei der Auswahl dieses Programms gehört ein gewisser Grad an Rücksichtslosigkeit. Themen und Thesen müssen in einzelnen, radikalen künstlerischen Positionen zugespitzt werden. Das braucht Mut, Glück – und ein sprungbereites Publikum.

3. Das Festival lebt davon, dass es zeitlich begrenzt ist und seine Besucher in einer möglichst hohen räumlichen und zeitlichen Konzentration zusammenbringt. Sein Erfolg hängt zu einem großen Teil von der Anwesenheit der Teilnehmer und Besucher ab, die in Veranstaltungspausen im Café, auf Korridoren und in der Lounge zusammensitzen und über alte und neue Pläne, über Erlebtes, Gesehenes, gemeinsame Bekannte und geliebte Feinde sprechen, die neue Projekte aushecken und die Gelegenheit einer großen Dichte an interessanten Leuten ausnutzen. Kunst und gesellschaftliche Funktion sind hier in Symbiose, es konstituiert sich – Öffentlichkeit. Wenn es darüber hinaus gelingt, das Festival und seine Themen in öffentlichen Aktionen und Partnerveranstaltungen ausgreifen zu lassen ins städtische Umfeld, in Massenmedien und globale Netze hinauszutragen, dann erleben wir Medienkultur in dem ihr eigenen Kontext, nämlich dem fragmentierten, über die Grenzen der einzelnen Stadt weit hinausreichenden, translokalen urbanen Raum.

Das Festival bietet Programmformate, die es dem allgemeinen Publikum möglich machen, die gezeigten künstlerischen Arbeiten zu sehen und zu erleben. Ausstellung, Videopräsentation, Performance-Abend und Konferenz folgen mehr oder weniger bekannten Mustern, die dem Interessierten den Schritt in das Festival hinein leicht machen sollen. Mit etwas Glück aber kommt ein Besucher in der Medienlounge, im Salon oder in der offenen Werkstatt mit denjenigen in Berührung, für die der Umgang mit digitalen Medien und ihren Gestaltungsmitteln zur Alltagskultur geworden ist. Das Medienkunstfestival ist damit ein Treffpunkt, der sowohl für Produzenten als auch für ein neugieriges Publikum zur Bühne einer intensiven Auseinandersetzung mit den aktuellen Entwicklungen der digitalen Kultur wird.

Es gehört zu den kuratorischen Herausforderungen, für diese unplanbaren Begegnungen im Programm und in der Gestaltung der Räume flexible Schnittstellen anzulegen, die in alle Richtungen offen sind.

Für die ›digitale Generation‹ der Jungen, die schon von Kindesbeinen an mit Computerspielen, Mobiltelefonen und Internet aufwachsen, bietet das Festival eine überbordende Alltagsumgebung, vielfältiger und differenzierter als eine LAN-Party und mit künstlerischen Inhalten und Fragen so bestückt, dass die Selbstverständlichkeit des längst Gekannten durchbrochen wird. Derjenige, der weiß, dass der Computer mehr ist als eine Konsole zum Abspielen vorgegebener Spiele, kann sich hier zusammen mit anderen weiter eingraben in die Aneignung und Umfunktionierung der medialen Apparate und ihrer Anwendungen. Medienkompetenz ist für diese Generation, zumindest da in der Welt, wo Computer verfügbar sind, oft leichter zu erwerben als das Bewusstsein für die individuellen und kollektiven Handlungsspielräume, die diese Apparate bieten. Und diese Spielräume lassen sich am besten anhand der praktischen, exemplarischen Arbeit eingeladener Gruppen vor Ort darstellen. Da werden dann auch die fließenden Übergänge zwischen Spiel, Kunst, Programmierung, Konsum und kritischer Reflexion deutlich.

Digitale Bildmedien, elektronische Musik und mobile Kommunikationsmittel werden zunehmend für eine breite internationale Künstlerszene verfügbar, die sich über die Bedeutung von Kunst im Zeitalter digitaler Medien neu verständigt. Neue Kooperationsformen und global vernetzter Widerstand gegen die Folgen der Globalisierung, die Wahrnehmbarkeit der ökologischen Katastrophe, das Entstehen neuer Stile und Identitäten unter dem Einfluss von Migration und einer weltweit operierenden Kulturindustrie – all dies prägt eine Gesellschaft, die sich in ihren Kulturveranstaltungen Foren schafft, auf denen diese Veränderungen zum Ausdruck kommen und einer kritischen Betrachtung unterzogen werden können. Die optimistischen, auch zynischen Versprechungen der technologischen Entwickler stehen in der Medienkunst bisweilen im Vordergrund, sie werden aber schon längst nicht mehr isoliert betrachtet, sondern eingebettet in ein Verständnis gesellschaftlicher Prozesse, die künstlerisches Handeln selber beeinflussen oder unterlaufen will.

Im Fokus bleibt dabei stets die künstlerische Auseinandersetzung mit den digitalen Medien und die ästhetischen, also auch ethischen Formulierungen einer digitalen Kultur. Hierzu kann sich beim Medienkunstfestival eine Szene von Künstlern, Kuratoren und Kulturproduzenten treffen, lokal, national und international, je nach Größe und Einzugsbereich, und über mehrere Tage anhand des vorgestellten Programms und der mitgebrachten Ideen und Erfahrungen einen Stand der Dinge ermitteln. Dies lebt fort in journalistischen Beschreibungen, Ton- und Bilddokumentationen und retrospektiven Veröffentlichungen, aber auch in Folge- und Konkurrenzveranstaltungen, die gelegte Fäden aufgreifen und weiter- oder

umspinnen, und in individuellen, kuratorischen und kulturpolitischen Projekten, die sich aus den Ereignissen des Festivals ergeben. Und wenn im und über das eigentliche Programm hinaus die notwendigen, offenen diskursiven Plattformen vorhanden sind, können sich diese eher professionellen Debatten mit den berechtigten Fragen der Nicht-Profis zu einem tatsächlichen Symposium zur Medienkunst vermischen.

4. Die kulinarischen Metaphern des Festmahls und seines Programms, der Geschmäcker und Zubereitungen, des Würzens und Kombinierens, des Köchelns und des schnellen Anbratens, der Süße, Herbheit und Schärfe, der Geselligkeit und des gemeinsamen Genießens, diese Metaphern sind nicht nur im übertragenen Sinne zu verstehen. Das Festival soll ein Fest sein, an dem Gaumen und Augen, Ohren und Hände gleichermaßen teilhaben sollen. Lange Abende mit Freunden in der Kneipe, unterbrochen von einem Konzert oder einer Filmvorführung, die neuen Gesprächsstoff bieten, das Hinzugewinnen neuer Bekannter, die Entdeckung des Unbekannten und das Wagnis des noch nie Probierten – all das kann das Festival, wenn es gelingt, möglich machen. Als Fest ist es Ort, Moment, Ereignis der Hoffnungen und Projektionen, ein Zwischenraum, in dem das entstehen kann, was im Alltag nicht entsteht. Geheimnis, Überraschung, Karneval – wenn es gut läuft.

Autorinnen und Autoren

Simon Biggs

Geb. 1957 in Adelaide/AUS; seit 1976 künstlerische Arbeit mit Medien; Computerbilder seit 1978, Entwicklung eines grafischen Computersystems 1979 und erste Computeranimationen ab 1980; seit 1983 arbeitet Biggs vor allem mit Computer-gestützten interaktiven Installationen, Animationen, CD-ROMs, Netzprojekten und verwandten Medien; Biggs gehörte 1995 und 1996 zum kuratorischen Team des VideoFests; lebt seit 1986 in London.

Andreas Broeckmann

Geb. 1964 in Kevelaer/Niederrhein; studierte Kunstgeschichte, Soziologie und Medienwissenschaft in Bochum, Berlin und Norwich/UK; 1995–2000 Projektleiter für das Rotterdamer Institut für instabile Medien, V2_Organisation; seit Herbst 2000 Künstlerischer Leiter der transmediale – internationales medienkunst festival berlin; Mitglied des Berliner mikro e.V. und Mitbegründer und Co-Koordinator des European Cultural Backbone, einem Netzwerk europ. Medienkulturzentren; lebt in Berlin.

Robert Cahen

Geb. 1945 in Valence/F; Studium der »musique concrète« bei Pierre Schaeffer am Conservatoire National Supérieure Musique de Paris; 1971–74 Mitglied der »Groupe de Recherche Musicales de l'ORTF«. 1973–74 Direktor für Experimentales Video bei ORTF/INA; gilt als der herausragende Vertreter der »Vidéo Création« in Frankreich mit einer Serie essayistischer Reisedokumentationen; lebt in Mulhouse.

Dieter Daniels

Geb. 1957 in Bonn/D; 1984 Mitbegründer der Videonale Bonn und seitdem zahlreiche Projekte, Ausstellungen und Symposien im Bereich Medienkunst; seit 1993 Professor für Kunstgeschichte und Medientheorie an der Hochschule für Grafik und Buchkunst (HGB) in Leipzig; zahlreiche Veröffentlichungen zur Kunst des 20. Jahrhunderts; lebt in Leipzig.

Timothy Druckrey

Unabhängiger Kurator, Kritiker und Autor, der sich mit Fragen der Mediengeschichte, Repräsentation und Technologie befasst; Redakteur der Reihe Electronic Culture – History, Theory, Practice (MIT Press); lebt in Brooklyn.

Anne-Marie Duguet

Kunstkritikerin und Medientheoretikerin; beschäftigt sich mit interaktiven Projekten und leitet das Forschungszentrum für Film und Videokunst in Paris und lehrt an der Universität Paris 1 Ästhetik des elektronischen Bildes und des Computerbildes; lebt in Paris.

Jeanne C. Finley

Künstlerin und Filmemacherin; ihre experimentellen Dokumentarfilme und Videoinstallationen wurden international gezeigt u.a. im Museum of Modern Art, Lincoln Center, Centre George Pompidou; Professorin für Medienwissenschaften am Californian College of Arts and Crafts; lebt in San Francisco.

Rudolf Frieling

Geb. 1956 in Münster; Studium der Geisteswissenschaften an der FU Berlin; 1988–94 Kurator beim Internationalen VideoFest Berlin; seit 1994 wissenschaftlicher Mitarbeiter am ZKM Karlsruhe und zur Zeit Leiter des Forschungsprojekts »Medien Kunst Netz«; Lehrtätigkeiten u. a. Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich, Hochschule der Künste Berlin und Gastprofessur für Mediengeschichte und Medientheorie an der FH Mains; lebt in Karlsruhe.

Jochen Gerz

Geb. 1940 in Berlin; 1958 Studium der Sinologie, Germanistik und Anglistik in Köln; 1962 Studium der Urgeschichte in Basel; seit 1968 künstlerische Arbeiten zunächst mit Text und im öffentlichen Raum, dann auch mit Foto, Video, Installationen und Performances; seit Mitte der 1990er Jahre erste Arbeiten im Internet; lebt in Paris.

Wulf Herzogenrath

Geb. 1944 in Rathenow/Mark Brandenburg; 1970 Promotion in Bonn in Kunstgeschichte über Oskar Schlemmer; 1973-89 Direktor des Kölnischen Kunstvereins und Mitarbeit an der documenta 6 und 8 in Kassel; 1989-94 Hauptkustos der Nationalgalerie Berlin und seit 1994 Direktor der Kunsthalle Bremen; seit Herbst 1995 Professor an der Hochschule für Künste Bremen; Veröffentlichungen zu Themen der Kunst der zwanziger Jahre, des Bauhauses, der aktuellen Kunst, der Fotografie, der Videokunst und Fragen der Kunstvermittlung; lebt in Bremen.

Susanne Jaschko

Stellvertretende Leiterin und Kuratorin der transmediale; ihre wissenschaftliche und kuratorische Arbeit ist vor allem auf interaktive Kunst und digitales Bewegtbild fokussiert; 1999/2000 war sie Programmkoordinatorin der Konferenz monomedia an der Universität der Künste Berlin; Jurymitglied zahlreicher internationaler Wettbewerbe für Medien- und Videokunst; lebt in Berlin.

Dietrich Leder

Geb. 1954 in Essen; arbeitet seit Ende der siebziger Jahre als Publizist und unterrichtet seit 1994 an der Kunsthochschule für Medien Köln.

Henning Lohner

Arbeitet seit 1988 als Filmemacher und Komponist in den Bereichen Konzert/Installation, Film und europäisches Kulturfernsehen. Werke, u. a.: 1991 »Peefceyatko« Kollaboration Frank Zappa, 1992 »one11 and 103« mit John Cage, 1993 »Die Rache der Toten Indianer«, 1995/96 »raw material, vol. 1-11« (Gemeente Museum Den Haag, VideoFest Berlin, Pfalzgalerie Kaiserslautern, Eisfabrik Hannover u. a.), 2001 UA in Gent: »Orlacs Hände«, Konzert für Prepared Piano & Großes Orchester; lebt in Los Angeles.

Eckart Lottmann

1977 Mitbegründer der MedienOperative Berlin; unabhängiger Autor für Dokumentarfilm (u. a. Buch/Regie »Der Traum vom rechtsfreien Raum«, im Programm VideoFest 1995, ein Film über sechs ehemalige Berliner Hausbesetzer), TV und Bildungsmedien; lebt in Berlin.

Geert Lovink

Medientheoretiker, Netzkritiker und Journalist; neben seinen publizistischen Arbeiten lehrt er Medientheorie an verschiedenen Hochschulen und Universitäten; Dozent für Neue Medien an der Fachhochschule Amsterdam und Universität Amsterdam; lebt in Amsterdam.

José-Carlos Mariátegui

Wissenschaftler und Medienkunsttheoretiker; Leiter des Kunst-, Wissenschafts- und Technologie-Instituts Alta Tecnología Andina (ATA); seit 1998 organisiert es das Festival Internacional de Video/Arte/Electrónica in Lima, Perú; Mitglied des Cultural Diversity Committee von ISEA, Korrespondierender Redakteur des Leonardo Electronic Almanac; Kurator der Ausstellung Videokunst aus Lateinamerika, IFA Galerie 2003; lebt in Lima.

Michael Mazière

Künstler, der im Bereich Film, Video, Fotografie und Installationen arbeitet, und Kurator von zahlreichen Ausstellungen; langjähriger Direktor des Videokunstvertriebs London Electronic Arts (ehemals LVA), dann des Medienkunstzentrums LUX; lebt in London.

Heinz Nigg

Ethnologe, Soziokultureller Animator und Videoschaffender; arbeitet als Dozent an der Hochschule für Soziale Arbeit in Luzern.

Keiko Sei

Kuratorin und Medientheoretikerin; in ihren Arbeiten hat sie sich intensiv mit der Medienkunst in Osteuropa befasst und war dabei an wichtigen Ausstellungen beteiligt wie »The Media Were With Us« in Budapest und »Ex Oriente Lux« in Bukarest.

Alba D'Urbano

Geb. in Tivoli bei Rom; studierte Kunst in Rom und Berlin; als Künstlerin seit 1987 Festival und Ausstellungsbeteiligungen mit Filmen und Installationen; unterrichtete 1994–95 am Institut für Neue Medien in Frankfurt/Main; seit 1995 Professorin an der Hochschule für Grafik und Buchkunst in Leipzig; lebt in Leipzig.

Peter Weibel

Geb. 1945 bei Odessa; zählte zum Kreis der intermedialen Künstler, die in den 1960er Jahren im Kontext des Wiener Aktionismus wie des Expanded Cinema grenzüberschreitend künstlerisch wirkten; seitdem umfangreiche künstlerische, kuratorische wie publizistische Tätigkeiten; verschiedene Lehrtätigkeiten, u. a. Professur an der Hochschule für Angewandte Kunst Wien; seit 1999 Vorstand des Zentrums für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe; lebt in Karlsruhe.

Siegfried Zielinski

Studium der Theaterwissenschaften, Deutschen Philologie, Philosophie, Linguistik, Politologie und Medienwissenschaften in Marburg, der FU und der TU Berlin, wo er den Studiengang für Medienwissenschaft und Media Consulting aufbaute; 1990–93 Professor für Audiovision an der Universität Salzburg; seit 1993 Professor für Kommunikations- und Medienwissenschaften mit dem Schwerpunkt Archäologie der Medien und von 1994–2000 Gründungsrektor und Rektor der Kunsthochschule für Medien Köln; zahlreiche Bücher zur Geschichte, Theorie und Praxis von Kino, Fernsehen und Video; lebt in Köln.



Medien wie Video, Computer und Internet lassen die Utopie einer progressiven technischen Kultur neu aufleben. Die Texte dieses Bandes spüren der engagierten Arbeit mit Medien zwischen Kunst und Politik nach. Sie loten die Spielräume von Dokumentation und autonomer Kunst aus, folgen den Bruchlinien einer alternativen Medienpraxis und untersuchen Medienarbeit im Spannungsfeld zwischen Lokalem und Globalem.