

DINKLA, Dr. Söke

Von der Medienkunst zur Wissenskunst. Zur Ausstellung „Wissenskünste aus der eCulture Factory“

Publiziert auf eCulture Factory:

<http://www.eculturefactory.de/eculturetrends/download/dinkla.pdf>

Auf netzspannung.org:

<http://netzspannung.org/database/377391/de>

19. Dezember 2006

Der Beitrag entstand im Rahmen der Veranstaltung
»eCulture Trends 06: Zukunft entwickeln – Arbeit
erfinden«, die am 20. Oktober 2006 von der
Projektgruppe eCulture Factory des Fraunhofer IAIS in
Bremen veranstaltet wurde.



Fraunhofer

Institut
Intelligente Analyse- und
Informationssysteme

MARS - EXPLORATORY MEDIA LAB



DR. SÖKE DINKLA

Von der Medienkunst zur Wissenskunst. Zur Ausstellung „Wissenskünste aus der eCulture Factory“

Die eCulture Factory ist hier in Bremen eine noch ganz junge Einrichtung. Sie ist ein Teil des Fraunhofer-Instituts für Intelligente Analyse- und Informationssysteme, die seit einem guten Jahr in Bremen arbeitet. Eines ihrer Ziele ist es, die digitale Kultur als Impulsgeber für die Wirtschaft zu aktivieren. Zur digitalen Kultur zählen die elektronische Musik, Computerspiele, aber auch digitale Archive und neue mediale Anwendungen. Nun haben wir es aber auch mit Kunst zu tun: Monika Fleischmann, die zusammen mit Wolfgang Strauß das Team der eCulture Factory leitet, ist Künstlerin. Wolfgang Strauß ist Architekt. Beide haben schon früh (Ende der achtziger Jahre) mit der Berliner Gruppe ART+Com zusammen gearbeitet und dort den Brückenschlag zwischen Kunst, Technologie und Wirtschaft versucht.

Ich selber bin Kunsthistorikerin und Kuratorin. Ich habe 1995 an der Universität Hamburg über interaktive Kunst promoviert. Ich habe einige größere Ausstellungen mit digitaler Kunst in Duisburg am Wilhelm Lehmbruck Museum und an Orten der Industriekultur im Ruhrgebiet kuratiert. Ich möchte deshalb aus meiner Perspektive die Aktivitäten der eCulture Factory eher im Zusammenhang der Kunst betrachten.

Der Titel „Wissenskünste aus der e-Culture Factory“ lässt sicher bei einigen von Ihnen Fragen entstehen. Was verbirgt sich hinter diesen Begriffen? Gerade hier im Museum haben wir es mit bildenden Künsten zu tun, von Zeit zu Zeit sicher auch mit performativen Künsten, aber mit Wissenskünsten? Einige von Ihnen werden es sicher ahnen, was mit diesen neuen Begriffen gemeint ist: Es ist eine Verbindung zwischen Wissenschaft und Kunst, genauer gesagt: zwischen Wissenschaft und den Künsten. Es geht nicht um die eine Kunst, sondern um unterschiedliche Formen der Künste. Der Plural „Künste“ relativiert unser Verständnis von Kunst, erweitert es aber auch zugleich. Produziert werden diese Künste, die wir hier heute Abend sehen, in der eCulture Factory, also in einer Fabrik für elektronische Kultur. Die eCulture Factory geht jetzt mit dem Museum eine neue Allianz ein. Bei dieser Allianz kann sie auf eine kurze aber substanzielle Tradition in der Geschichte der Kunst zurückschauen. Wissenskünste - wir haben sie in den 90er Jahren noch etwas kategorischer aber auch weniger offen als Medienkunst bezeichnet - sind das Resultat von vielen Befreiungsschlägen, die die bildende Kunst im Laufe des zwanzigsten Jahrhunderts unternommen hat: Die Skulptur war besonders offen für die permanenten Grenzüberschreitungen in Richtung Rauminstallation, in Richtung Theater und Performance und in die Richtung des Films und des Fernsehens. Die neue Medienkunst entstand im Geist von Fluxus, von Happenings, von Videokunst und Performances - all dies Kunstformen, die in den 60er mit sämtlichen Medien experimentierten und sich gegen alles Etablierte in Kunst und Gesellschaft gerichtet haben. Einige der Eigenheiten aus diesen Kunstrichtungen werden Sie auch heute Abend in den ausgestellten Arbeiten wieder finden.

Sie sehen in der Ausstellung (die mehr als nur eine Ausstellung ist) Installationen, die Ihr Zu-Tun notwendig machen. Sie müssen aktiv werden, um sich das Dargestellte besser gesagt das Gespeicherte, die bewegten Bilder, die Töne, die Sprache, die Musik und den Text zu erschließen. Die Arbeiten in der Ausstellung gehen aber weit über die übliche Computeranwendung hinaus: Sie sind das Ergebnis einer freien und zugleich angewandten künstlerischen Forschung, die nur an sehr, sehr wenigen Orten in der Welt möglich ist, z.B. am Future Lab des Ars Electronica Centers im österreichischen Linz, am Animax Multimediatheater in Bonn, am MIT Media Lab in Boston, am MARS-Lab des Fraunhofer-Instituts und nun eben auch hier in Bremen in der eCulture Factory.

Der Begriff der Factory der für die Bremer Institution gewählt wurde, schlägt hier noch einmal eine Brücke – eine Brücke zu künstlerischen Arbeitsformen, wie sie in der Pop Art der 60er und 70er Jahre entstanden sind - in der legendären Silver Factory von Andy Warhol. Auch wenn Andy Warhol wie kaum ein anderer Künstler sich selbst als Ikone der Pop Art vermarktet hat, sind seine wirklichen Innovationen in der Kunst in Teamarbeit entstanden. Die Silver Factory war kein Studio oder Atelier im herkömmlichen Sinn, hier trafen sich bildende Künstler, Musiker, Schauspieler, Tänzer, Literaten und Filmemacher - Menschen mit unterschiedlichen Energien, und unterschiedlichen Kompetenzen. Sie arbeiteten zusammen an einer Idee, nämlich an einer neuen Vorstellung von Kunst, die ihren Warencharakter deutlich macht. Der Name *Factory* stand hier vor allem für die enorme Kreativität und Innovation.

Aus einer ähnlich kreativen Atmosphäre sind die Wissenskünste oder Medienkünste entstanden. In den neunziger Jahren war – gerade hier in Deutschland - die Offenheit und der Hunger nach Innovationen sehr groß, und dies in den Museen und auch auf dem Computermarkt. Es war die Hochzeit der Virtual Reality und des Cyberspace. Es war die Zeit, in der wichtige Medienkunstfestivals wie die Mediale in Hamburg, die Multimediale in Karlsruhe mehr oder minder wie Pilze aus dem Boden schossen. Es war die Zeit, in der wegweisende Ausstellungen interaktiver Kunst in Museen, wie z.B. im Duisburger Wilhelm Lehmbruck Museum 1997 und 1999 stattfanden. Und es war auch die Zeit, in der diese Ausstellungen in den Feuilletons der wichtigsten Tageszeitungen natürlich sehr kontrovers besprochen worden. Eine große Offenheit einiger Kulturinstitutionen traf auf das Interesse von Computerherstellern wie Silicon Graphics, die nach Präsentationsmöglichkeiten ihrer neuen Maschinen suchten. Dies kam zusammen mit einer energiegeladenen kreativen Atmosphäre unter jungen Künstlern. Sie arbeiteten an der Kunsthochschule für Medien in Köln, am Institut für Neue Medien an der Städelschule in Frankfurt und später an den Instituten des neu gegründeten Zentrums für Kunst und Medientechnologie in Karlsruhe.

Heute scheint sich insgesamt an den Kulturinstitutionen wie auch in der Computerindustrie der Alltag wieder eingeschlichen zu haben. Vieles an Neuerungen ist inzwischen selbstverständlich geworden. Es sind seitdem vor allem zwei Entwicklungen zu beobachten: Die Videokunst hat sich heimlich still und leise aus dem technologischen Diskurs gelöst und sich auf den Kunstmarkt zu bewegt. Hier, auf wichtigen Foren wie der documenta und in den Museen hat sie sich in den letzten Jahren etabliert. Nicht selten wird sie jetzt als Alibi angeführt, um das oft tief verwurzelte Misstrauen der Kunstwelt gegenüber den „neuen Technologien“ zu kaschieren. Die wachsende Präsenz von Videokunst in Museen und Galerien kann aber nicht darüber hinwegtäuschen, dass die Kunst mit experimentellen digitalen Medien bei weitem unterrepräsentiert ist.

Heute ist klar, dass sich viele Museen (nicht alle, es gibt natürlich auch Ausnahmen, wie z.B. hier in Bremen) wichtige Chancen vergeben, - Chancen nämlich der Mitwirkung an der ästhetischen Gestaltung unserer Alltagsmedien. Für diese ästhetische Gestaltungsarbeit brauchen wir „Fabriksituationen“ oder „Laborsituationen“, also ein offenes Experimentierfeld, das möglichst wenig durch Regeln vorbestimmt ist. Mittlerweile schmieden nämlich die Wissenskünste nicht nur Allianzen zwischen Kunst, Wissenschaft und Technologie, sondern sie streben auch Partnerschaften mit der Wirtschaft an. Auch wenn mit dieser Expansion jede Menge „Ärger vorprogrammiert“ zu sein scheint, - wie der Medientheoretiker Geert Lovink kürzlich schrieb, - liegen genau hier die eigentlichen Herausforderungen der Zukunft: Es ist also notwendig und konsequent neue Werkstätten (Martin Heller hätte jetzt wohl Brutstätten gesagt), Laboratorien und Factories zu gründen, die das Neue und Unentdeckte befördern.

Monika Fleischmann und Wolfgang Strauß haben sich nie davor gescheut, neues Terrain zu beschreiten und sich damit auch zwischen alle Stühle zu setzen: In den neunziger Jahren haben sie mit avancierter Virtual-Reality-Technologie gearbeitet. In dieser Zeit entstanden ihre raumgreifenden medialen Environments, wie z.B. die Arbeit „The Home of the Brain“. Besucher können sich hier mit einem Datenhandschuh und einem Head Up Display durch digitale bewegte Bilder bewegen. Mit ihren Handbewegungen aktivieren sie Zitate von vier Denkern, die eine wichtige Rolle für die Theoriebildung der Medienkultur spielen. Es sind: Marvin Minsky, Paul Virilio, Joseph Weizenbaum und Vilém Flusser.

Fleischmann und Strauß nutzen die digitalen Medien, um das vorhandene Wissen neu zu strukturieren, um es sinnlich zugänglich zu machen und damit in den Diskurs über die Medienkultur einzuspeisen. Wissen wird hier nicht nur durch Lesen oder Hören erworben, sondern durch körperliche Aneignung. Das ist das Besondere an ihrer Arbeit. In vielen Werken der Wissenskünste sind die Inhalte, die vermittelt werden, mindestens genauso wichtig wie die Technik. Manchmal verkehrt sich auch das Verhältnis von Form und Inhalt - und am Beginn steht der Wunsch nach einer bestimmten Form, die sich dann nach und nach mit Inhalten füllt.

Ähnlich hat sich die Medienkunst-Plattform netzspannung.org entwickelt. Fleischmann und Strauß stellten mit ihrem Team den Rahmen, die Ordnungskriterien und die Regeln zur Verfügung, die dann von der Medienkunst-Community mit Inhalten und eigenen Beiträgen gefüllt werden können. netzspannung.org ist zugleich Forum und Online-Archiv. Seine Bedeutung für die digitale Kultur ist wirklich nicht zu unterschätzen, denn das, was im Bereich der traditionelleren Kunst die privaten und öffentlichen Sammler übernehmen, leistet jetzt die Online-Plattform netzspannung.org: Sie dokumentiert und veröffentlicht Wissen über die flüchtigen Formen der Medienkunst. Die Stärke von Internetprojekten wie netzspannung.org und auch von Netzkunst ganz generell, ist ihre globale Verfügbarkeit. Netzprojekte generieren Öffentlichkeiten, die mit lokalen Instrumentarien nicht erreichbar wären. Im Ausstellungskontext oder in der Diskussion vor Ort ist das aber oft ein Nachteil. (Denken wir nur an die Netzkunstabteilung auf der „documenta 10“, den man leicht mit einem Großraumbüro verwechseln konnte.)

Fleischmann und Strauß haben sich diesem Problem der Ausstellbarkeit von Netzprojekten gewidmet und sie haben dieses schwierige Terrain gemeistert. In ihrer Installation „Medienfluss“ haben sie eine Situation geschaffen, in der die Internetplattform netzspannung.org in den Raum projiziert wird: Bilder und Worte bewegen sich als großformatige Datenprojektion im Raum. Die Besucher bewegen sich körperlich durch die visualisierten Daten hindurch und können intuitiv auswählen.

Der intuitive Zugang zu den digital gespeicherten Informationen – also der Umgang mit dem Computer ohne weitere Erklärung – ist nach wie vor ein großes Thema in der alltäglichen Computeranwendung und natürlich erst recht in der Kunst. Es ist der große Verdienst der Arbeiten von Fleischmann und Strauß, dass sie immer wieder den Datenraum mit dem physischen Raum eng verbunden haben. Ein sehr schönes Beispiel hierfür ist die Arbeit „Energie-Passagen“, die sie 2004 im öffentlichen Raum der Stadt München realisiert haben: Worte aus aktuellen Zeitungsartikeln bewegen sich in einer Projektion über die Straße und Häuserwände. Gleichzeitig werden sie von Computerstimmen gesprochen. Passanten können aus den 500 Begriffen, die in der Tagespresse am häufigsten auftauchen, auswählen und ihre eigenen Begriffsnetze bilden.

Monika Fleischmann und Wolfgang Strauß bewegen sich mit ihrer Arbeit auf einem schmalen Grat. Sie präsentieren ihre Arbeiten auf Medienkunstfestivals, wie auf Computermessen und im Designkontext. Sie gehören zu den wenigen Künstlern, die nicht nur kreative Anwender einer existierenden Technologie sind wie die meisten der Künstler, sondern sie haben sich ihr Terrain im Bereich der Forschung erfolgreich erkämpft. Durch diese Arbeit gehören sie zu den Gestaltern und Wegbereitern von neuen Technologien. Sie bewegen sich seit Jahren erfolgreich (mit Erfolgen und Triumphen, aber auch mit Rückschlägen und Durststrecken) auf dem schwierigen Feld zwischen Kunst, Technologie, Wissenschaft und Wirtschaft.

Ich freue mich, dass Monika Fleischmann und Wolfgang Strauss hier in Bremen ihre Arbeit weiterführen können. Und ich wünsche Ihnen, dass es ihnen gelingt, einen kreativen Nucleus zu schaffen, von dem neue Impulse für Bremen aber auch für das Feld der digitalen Kultur insgesamt ausgehen. Bremen könnte so zu einem Wegbereiter einer neuen Hochzeit in der digitalen Kultur werden. Die Zeichen stehen dafür im Moment so günstig wie lange nicht mehr, denn mit den mobilen Technologien, mit technisch avancierten Funktionen der Handys, mit dem Global Positioning System, das die Position von jedem Handy und Computernutzer nach verfolgen kann und der RFID Technologie, die das Nachverfolgen aller Waren möglich macht, arbeiten viele Künstler schon jetzt. Und dies mit großer Unterstützung von Mobilfunkherstellern wie Nokia und Vodafone.