

PERRIER, Danièle

Medienkunst fördern: wie?

Publiziert auf netzspannung.org:
<http://netzspannung.org/positions/digital-transformations>
02. Dezember 2004

Erstveröffentlichung: FLEISCHMANN, Monika; REINHARD, Ulrike (Hrsg.):
Digitale Transformationen. Medienkunst als Schnittstelle von Kunst,
Wissenschaft, Wirtschaft und Gesellschaft. Heidelberg: whois verlags-
und vertriebsgesellschaft, 2004.



Fraunhofer Institut
Medienkommunikation

The Exploratory Media Lab
MARS Media Arts & Research Studies

who/IS

DANIÈLE PERRIER

MEDIENKUNST FÖRDERN: WIE?

Danièle Perrier im Internetdialog mit Christiane Büchner/Bob O'Kane, Gabriela Golder, Wiebke Grösch/Frank Metzger, Wolf Helzle, Yunchul Kim, Achim Lengerer, Florian Thalhofer.

Das Künstlerhaus Schloß Balmoral, Bad Ems, eine Einrichtung der Stiftung Rheinland-Pfalz für Kultur, vergibt Stipendien an internationale bildende Künstlerinnen und Künstler verschiedener Gattungen wie Malerei, Skulptur, Zeichnung, Installation, Design und Theorie. Seit 2001 wird auch die Medienkunst bei der Stipendienvergabe berücksichtigt. Damit sollte Medienkünstlern die Möglichkeit gegeben werden, nicht nur Zeit zur Reflexion und Produktion zu haben, sondern auch den Austausch mit Künstlern anderer Disziplinen zu pflegen. Es ging also in erster Linie um die Integration der Medienkunst in den Kunstkontext.

Folgende Grundlegenden Fragen stellen sich bei Suche nach zeitgemäßer Förderung:
Definition der Medienkunst und ihrer Abgrenzung zu den anderen Medien, respektive zum allgemeinen Kunstbegriff. Ist eine solche Trennung heute noch nötig beziehungsweise wünschenswert?
Wie können Produktion und Präsentation unterstützt werden (Technik und Support)?
Welche Mittel können eine bessere Rezeption der Medienkunst fördern?
Copyright: Ein Hindernis zur Produktion oder ein Schutz des Autors?
Medienkunst fördern heißt verstehen, was sie vermitteln will.

Um diesen Fragen nachzuspüren, habe ich eine Umfrage mit Medienkünstlern verschiedener Ausrichtungen durchgeführt. Sie alle kennen das Haus gut, zum einen als Stipendiaten, zum andern als Gäste.

Medienkunst fördern: Welche Medienkunst?

Zwei Statements zeigen die Zwiespältigkeit in der Auslegung des Begriffs.
Bob O'Kane steckt als Programmierer den Rahmen wie folgt ab: »Als ich in den 90er Jahren Arbeiten mit Künstlern entwickelte, wurden unsere Werke nicht als Medienkunst, sondern als Neue Medien bezeichnet. Es handelte sich um eine neue Art künstlerischer Arbeiten, die zur Umsetzung der künstlerischen Ideen eine enge Zusammenarbeit der Künstler mit den Technikern voraussetzte. Kasper Koenig und Peter Weibel schufen das Institut für Neue Medien an der Städelschule in Frankfurt, um eine Infrastruktur zu bieten. Dabei ging es darum, Künstlern einen persönlichen technischen Berater zur Seite zu stellen, um Werke der Neuen Medien zu produzieren. Seither gehören etliche Techniken zum Alltag und können von den Künstlern selbst erkundet und eingesetzt werden.«¹
Demnach werden die Neuen Medien von der Abhängigkeit einer technischen Unterstützung zur Produktion der Werke definiert, wobei sich der Blickwinkel entsprechend der rasenden Entwicklung verschieben müsste.

Dem scheint Florian Thalhofer, Medienkünstler (Database) mit seiner Bemerkung zuzustimmen:
»Medienkunst hat es immer schon gegeben. Nur die Medien unterliegen dem Wandel. Man kann mit einem Stück Kohle auf einer Felswand die Dinge, die einen beschäftigen in eine Form bringen, oder eben mit einem Computer. Kunst ist ein »in eine Form gebrachtes über-die-Welt-nachdenken«. Künstler bedienen sich jeder Ausdrucksform, die sich finden lässt«! Seiner Ansicht nach unterliegen allerdings nur die Medien dem Wandel: Doch bieten, neue Medien im Sinn von neuen Techniken nicht nur neue Darstellungsmöglichkeiten, sondern ziehen auch eine Verlagerung der inhaltlichen Interessen nach sich. Schon bevor das Medium Fotografie künstlerisch verarbeitet wurde, revolutionierte es die Kunst, indem es sie von der Abbildfunktion befreite. Dennoch blieb ihr die Anerkennung als hohe Kunst lange versagt, obwohl Künstler wie Eugène Adget, Man Ray, Christian Schad, später auch Robert Rauschenberg die technischen Möglichkeiten des Mediums ausreizten und die Fotografie mit der eigenen künstlerischen Intention spielerisch aufluden. Auf diese Weise entstand schon früh eine gegenseitige Befruchtung zwischen der künstlerischen Intention und den neuen

Möglichkeiten der Technik. Giaco Schiesser nennt es das »Aufeinandertreffen des Eigensinns der Medien mit der Eigensinnigkeit von AutorInnen«. ² Doch erst in der 2. Hälfte des 20. Jahrhunderts, als andere künstlerische Positionen die Einmaligkeit des Kunstwerkes in Frage gestellt hatten, konnte sich die reproduzierbare Fotografie als gleichwertiges, künstlerisches Medium behaupten.

Eine ähnliche Entwicklung lässt sich auf die neuen Technologien anwenden. Während frühe Arbeiten zunächst darauf bedacht waren, das Medium selbst zu erkunden, blicken wir heute auf eine Bildtradition zurück, in der seit langem eine Durchdringung der verschiedenen Medien zu beobachten ist, die zahlreiche Hybridformen hervorgebracht hat. Dies hat zur Folge, dass der Begriff Medienkunst heute viel umfassender und weniger klar definierbar ist als es die Neuen Medien einmal waren. Hier ein paar Beispiele: Bei Esther Neumann werden Fotografien überlagert und digital modifiziert oder zu bewegten Landschaftspanoramen zusammengeführt. Videoaufnahmen von einfachen Szenen wie Schwimmenden werden bei Gabriela Golder durch komplizierte Überlagerungs- und Verfremdungsmechanismen emotional uminterpretiert; sie entstehen aus animierten Fotografien, die als Bildzitat mit Tonzitaten aus Filmen zusammengefügt sind, wie zum Beispiel in »Steadicam« von Wiebke Grösch/Frank Metzger. Dabei wird der Betrachter in eine simulierte Realität eingebunden. In anderen Arbeiten wirken sie selbst als Avatar ähnliche Protagonisten im Aktionsfeld mit. In seiner Installation »... und ich bin ein Teil« verwandelt Wolf Helzle die Portraits der Ausstellungsbesucher über einen Computer gesteuerten Zufallsgenerator und unterzieht sie so einem Morphing, das von einer Realität in eine andere überführt. Soundinstallationen mit bewegten Filmabläufen wie Gabriela Golders »Silencio« werden von den Ausstellungsbesuchern interaktiv gesteuert und die Performances von Stelarc sogar übers Internet fremd gesteuert. Mit »listening_voices_0.1« stellte Christiane Büchner eine Verbindung zwischen dem Turm des Künstlerhauses und der Römerquelle vor dem Kurhaus her und verwickelte das Publikum in unzusammenhängende, an Ort und Stelle aufgenommene, persönliche Erzählungen. Florian Thalhoffer speichert Filmsequenzen in einem Databasesystem, sodass der Betrachter den Filmverlauf durch eine Menüauswahl bestimmen kann. So entsteht eine non lineare Narration, für die er den Begriff des »database narrative« geprägt hat. Mit »W-ort.net« visualisiert Ursula Damm die Internet Kommunikation, die sie in eine topographische Struktur umsetzt. Das von ihr eröffnete Diskussionsforum über künstlerische Positionen entwickelt sich als dynamische Architektur im virtuellen Raum. Künstler wie Yunchul Kim behandeln Datenströme und widmen sich der Visualisierung von Programmcodes, deren Ästhetik und Semantik, andere wie Jodi deren Modifizierung oder Dekonstruktion. Monika Fleischmann/ Wolfgang Strauß zielen mit ihren »Energie-Passagen« auf Wissensentdeckung. Achim Lengerer der mit »Eine Konferenz, eine Bühne, dazwischen ich, eine Frage« die Konferenzteilnehmer der Bad Emser Medienkunsttage interviewte, hinterfragte die Wissensvermittlung, besonders durch die Medien. Um auf die Frage zu antworten, ob eine Trennung der Medienkunst von anderen Kunstrichtungen noch sinnvoll ist, erscheint mir eine Differenzierung sowohl bezüglich der Inhalte als auch der eingesetzten Medien immer unwesentlicher. Denn die Inhalte, die die Medienkunst – also die neuen Kommunikations- und Darstellungsmittel – hervorgerufen haben, wurden mittlerweile auch von anderen Kunstrichtungen aufgegriffen, sodass es letztendlich egal ist, mit welchem Mittel sich der Künstler ausdrückt.

Förderung der Produktion und der Präsentation

Ein Künstlerhaus hat vorrangig bei der Produktion der Medienkunst eine unterstützende Funktion. Die Vielfalt der oben erwähnten Beispiele zeigt, wie komplex die Fragestellung ist. Die Anforderungen der Künstler an Technik, Hard- und Software sowie deren Bedürfnis nach technischer Unterstützung sind unterschiedlich und erschweren allgemeine Richtlinien. Es kann leicht passieren, dass eine Institution ständig den Anforderungen der Künstler hinterher hinkt oder einfach die falsche Software zum falschen Zeitpunkt hat. Dazu ein Beispiel: Wiebke Grösch und Frank Metzger schlugen im Rahmen ihrer Arbeit »Steadicam«, ein 7minütiges Video aus Bild- und Klangcollagen vor, für den Videoschnittplatz AVID anzuschaffen. Dies geschah in der Folge. Sie selbst profitierten davon nicht mehr. Die nachfolgenden Stipendiaten hatten andere Bedürfnisse und einen anderen Kenntnisstand, sodass die gekaufte Software ungebraucht veraltete.

In der Zwischenzeit verfügt Schloß Balmoral über die wichtigsten Voraussetzungen zur Produktion und Wiedergabe von Medienkunst. Ein großes Problem für unser Künstlerhaus ist die rasche Veralterung sämtlicher Soft- und Hardware, die eigentlich einem ständigen Wechsel unterliegen müsste. Hinzu kommt, dass jede Stipendiatengeneration oder besser gesagt, jeder einzelne Stipendiat, einen anderen

Kenntnisstand und andere Bedürfnisse an den Tag legt, sodass in jedem Fall höchste Flexibilität und Anpassung geboten ist. Dazu sind sporadische Kooperationen mit anderen Institutionen, die unterschiedliche Ressourcen bieten, notwendig. Institutionen wie die van Eyck Akademie in Eindhoven, die viele Medienkünstler gleichzeitig unterstützen, stellen fest, dass Künstler am liebsten mit dem eigenen Computer sowie der eigenen Software arbeiten. Sie überlegen deshalb einen Wandel in der Gewichtung weg von der Bereitstellung von Computern und Software hin zu sehr performativen Produktionsmitteln wie Scanner, Drucker usw.

Die Erwartungen der befragten KünstlerInnen bezüglich der von ihnen gewünschten Unterstützung sind sehr unterschiedlich und zeigen, dass jede Form der Unterstützung die Richtige sein kann. Florian Thalhofers Erwartungen sind beispielsweise einfach zu lösen: »Mein Hauptproblem ist Zeit. Sich zurückziehen zu können, um sich zu konzentrieren. Strom brauche ich und einen Internetanschluss. Klar – ich brauche Zugang zu Technik. Aber da ich nicht mit der neuesten Technik arbeite, ist es nicht das große Problem. Ich würde sogar sagen, dass zuviel Technik, die zur Verfügung steht, hinderlich ist. Man ist dann eher bemüht, einen Technikpark in den Griff zu bekommen, als seine Gedanken möglichst klar zu formulieren.

... Ich habe mich gerade gestern mit einem Künstler-Paar aus Stuttgart unterhalten, am besten für produktive Situationen ist die Möglichkeit, sich abschirmen zu können. In einer anderen Stadt zu sein, sich nicht um Essen kochen oder irgendwas kümmern zu müssen. Am besten ein Raum, den man für einen Monat nicht mehr verlassen muss ... Von solchen intensiven Zeiten zehre ich«.

Zeit ist eine Bedingung, die ein Anwesenheitsstipendium wie in Balmoral, garantiert: Der Künstler wird für eine bestimmte Zeit von der Sorge befreit, sich und seine Projekte zu finanzieren und erhält einen Ort, an dem er beste Voraussetzungen findet, um in Ruhe zu arbeiten.

Für Bob O'Kane und Christiane Büchner bestimmt die Art der Unterstützung und Infrastruktur, die eine Institution zur Verfügung stellt, die Art der Projekte, die dort realisiert werden können.

Christiane Büchner gibt folgendes Beispiel dazu:

»Ich suche in meinen Projekten nach den Möglichkeiten, die mir eine Situation bietet und arbeite damit weiter. Meine Ideen sind meistens sehr konkret an einen Ort gebunden und entwickeln sich aus ihm heraus. Während meiner Studienzeit an der Kunsthochschule für Medien entwickelte ich daher andere künstlerische Methoden als während eines Arbeitsaufenthalts in Moskau Mitte der 90er Jahre. Das einzige Neue Medium, das ich in jeder Phase selbst bedienen kann, und für das ich schon seit vielen Jahren auch die Produktionsmittel selbst besitze, ist Video. Gelegentlich, so wie im Fall der Installation »listening_voices_0.1« kommt es zu einer Zusammenarbeit mit meinem Mann Bob O'Kane, der als Programmierer in künstlerischen Projekten seit den späten 80er Jahren gearbeitet hat. Für die genannte Installation entwickelte er nach meinen Vorstellungen zwei Interfaces für Ohr und Mund und stellte eine Funknetzverbindung zwischen den zwei Installationsorten (Römerquelle/Stadtmitte und Turmspitze/Schloß Balmoral) her. Alle Produktionsmittel, mit Ausnahme von Werkstoffen wie Gips, Holz, etc. konnten jedoch nicht vom Künstlerhaus Schloß Balmoral zur Verfügung gestellt werden und stammten aus unserem Besitz. Diese besondere Form der Zusammenarbeit ist ein Merkmal der Medienkunst, wie wir sie seit Beginn der 90er Jahre verstehen: Eine Sprache zu finden, die eine Brücke schlägt zwischen einer künstlerischen Idee und der Logik ihrer technischen Umsetzung.«

Wolf Helzle entwickelte das Konzept zu »egoshooter II« (2003/2004) ohne konkreten Anlass und unabhängig von einem Produktionsort. Er wartete auf eine Möglichkeit der Ausführung, die sich mit der Zusage, dieses Werk zum Thema »Schriftbilder« für einen Kirchenraum auszuführen, verwirklichte. Benötigt wurden: »26 Personen, die sich bereit erklärten, sich der Frage „Wer bin ich?“ auszusetzen und sich jeweils 30 Minuten per Videokamera aufnehmen zu lassen. Benötigt wurden eine digitale Videokamera, Mikrophon, Ausleuchtung, schwarzer Hintergrund, 15 DV-Kassetten. An fünf aufeinander folgenden Tagen, mit jeweils einer Stunde Zeit, wurden die Aufnahmen gemacht. Um nun diese Menge an Daten verarbeiten zu können, benötigte ich zwei neue Festplatten mit jeweils 160 GB Speicherplatz und spezielle Videobearbeitungssoftware. Zuerst wurden alle Videos von den DV-Kassetten auf die Festplatten kopiert. Danach wurden die Tonspuren extrahiert, da die Sounds (Sprache) mit einer speziellen Software bearbeitet werden mussten. Die Komposition der 26 Gesichter in die beabsichtigte Form wurde hergestellt, eine relativ aufwändige Bearbeitung war dazu erforderlich. Die reine Rechenzeit für das Rendern wurde mit 380 Stunden angegeben. Aus unerfindlichen Gründen stürzte das Programm immer nach zirka sieben Stunden ab und musste wieder neu gestartet werden. Das Projekt entwickelte sich mehr und mehr zu einem rund-um-die-Uhr-Job. Schlussendlich war die Produktion zu meiner vollen Zufriedenheit fertig. Eine DVD wurde gebrannt und den

Ausstellungsmachern übergeben. Dort traten dann finanzielle Probleme auf. Es sei noch nicht einmal für einen DVD-Player das notwendige Geld vorhanden und für die vorgesehene Projektion auf die Kirchenwand mittels Videobeamer fehlten erst recht die Mittel. Die Organisatoren schlugen vor, die Arbeit über einen Fernsehmonitor zu zeigen, was eine völlig andere Wahrnehmung der Arbeit erzeugte. Wir einigten uns dann darauf, dass der Veranstalter einen DVD-Player anschaffen sollte und ich für die Ausstellungseröffnung privat einen Videobeamer mit entsprechendem Verstärker und Lautsprecherboxen lieh, damit die Arbeit wenigstens bei der Vernissage in der richtigen Art und Weise gezeigt werden konnte.«

Es zeigt sich, dass die Herstellung solcher Arbeiten sowohl zeitlich als auch gerätetechnisch relativ aufwendig ist. Die optimale Hard- und Software steht in der Regel nicht zur Verfügung oder muss ausgeliehen werden. Die speziellen Kenntnisse zur professionellen Nutzung der benötigten Software und die Software selbst sind von Projekt zu Projekt verschieden und die Bearbeitung insgesamt lässt sich häufig nicht alleine realisieren; es ist die Hilfe anderer notwendig und zu diesen anderen muss in der Regel eine gute freundschaftliche Verbindung bestehen, da eine geldwerte Entlohnung in der Regel nicht möglich ist.

Aus- und Weiterbildung

Wolf Helzle stellt fest: »In dem sich rasch entwickelnden Markt technischer Geräte und Software ist es von zentraler Bedeutung zu erkennen, dass eine einmalige Ausbildung zum Beispiel an einer Kunstakademie nicht für das ganze Leben ausreicht. Einen gehörigen Teil kann man sich auch nicht selbst aneignen, dazu sind viele Bereiche zu komplex. Aus diesen Gründen muss eine entsprechende Einrichtung auch über ein Ausbildungs-/Workshop-Angebot verfügen und/oder sich entsprechend mit anderen Einrichtungen vernetzen. Das sollte den KünstlerInnen möglichst kostengünstig zur Verfügung gestellt werden. Darüber hinaus sollten Möglichkeiten geschaffen werden, Projekt weise Geräte- und/oder Software-Spezialisten zur Verfügung zu stellen. Dies geht bis hin zur Programmierung von spezieller Software, die die Künstler selbst oft nicht erstellen können. Es gibt nicht wenige professionelle Programmierer, die sicher gerne auch einmal etwas anderes kodieren als kommerzielle Anwendungen. Hier scheint mir wichtig, dass diese gesamte Liste der Forderungen nicht zu einer Einbahnstrasse verkommt. Es ist daher zu prüfen, inwieweit die Medienkünstler sich in einer solchen Einrichtung auch selbst einbringen können, zum Beispiel in Form von Workshops, Vorlesungen usw. Vielleicht ist ja auch eine neue Form der klassischen Galerie denkbar, zu der Prozentsätze aus Honoraren oder Verkäufen wieder zurückfließen.«

Eine Institution wie Balmoral kann einen solchen Forderungskatalog derzeit bei weitem nicht erfüllen. Zwar können wir gelegentlich auf die Hilfe eines Fachmannes zurückgreifen. Das allein genügt allerdings nicht. Was sich hingegen bewährt, ist die ungezwungene gegenseitige Hilfestellung zwischen den Stipendiaten. Wir haben festgestellt, dass die Stipendiaten, die mit anderen Medien arbeiten, sich im Austausch mit den Medienkünstlern Techniken aneignen, die einen Mehrwert an Wissen bedeuten. Allgemein entwickelt sich ein kreativer Boden, der jedem die Möglichkeit der Erweiterung bietet. Dem Medienkünstler selbst kann bezüglich des jeweilig benötigten Mediums jedoch nur bedingt geholfen werden. Gerade hierzu sind Kooperationen mit einschlägigen Institutionen wie zum Beispiel dem Fraunhofer Institut für Medienkommunikation oder auch dem Medieninstitut in Mainz wichtig. Um wirklich effizient zu sein, müssten die Künstler allerdings eine zeitlang von diesen Institutionen aufgenommen werden. Erstrebenswert sind auch gemeinsame Projekte mit einschlägigen Medieninstitutionen, die uns für eine zeitlang einen programmierfähigen Künstler und unter Umständen die entsprechenden Geräte im Rahmen eines Stipendiums zur Verfügung stellen könnten.

Die Präsentation, respektive die Rezeption der Medienkunst

Die Präsentation der Medieninstallationen und interaktiven Arbeiten setzt das Vorhandensein technisch aufwändiger Apparaturen voraus. Auch deren Auf- und Abbau sowie die Bedienung seitens des Ausstellungspersonals während einer Ausstellung muss gewährleistet sein. Vielen kleineren Institutionen und »off spaces« fehlen dafür das technische Gerät und das qualifizierte Personal. Sie sind daher auf teure Leihgeräte angewiesen oder sie übertragen die Beschaffung der Geräte an den Künstler, der sich in der Regel mit demselben Problem konfrontiert sieht. Auch Wolf Helzle weist auf

die Dringlichkeit der Einrichtung eines auf Medienkunst spezialisierten technischen Ausleihdienstes zu vernünftigen Konditionen hin.

Medienkunst fördern heißt sie zeigen, sie unters Volk bringen und zwar so, dass möglichst viele Menschen die Gelegenheit erhalten, sich mit diesem flüchtigen Ausdrucksmittel auseinander zu setzen. Yunchul Kim zitiert dafür Heinz von Förster: »Der Hörer, nicht der Sprecher, bestimmt die Bedeutung einer Aussage«. Florian Thalhofer meint dazu: »Ich versuche meine Arbeiten in möglichst viele Aggregatzustände zu bekommen, klar, um mit verschiedenen Ausdrucksmitteln zu spielen, aber eben auch, um meine Arbeiten einem Publikum möglichst leicht zugänglich zu machen«. Wie bei anderen Kunstgattungen kann die Plattform eine Ausstellung, ein Festival, ein off space, ein Workshop, eine Konferenz sein. Florian Thalhofer: »Ich würde meine Arbeiten gerne überall zeigen, wo die Möglichkeit besteht, dass interessierte Menschen vorbeikommen. Aber wie komme ich zum Beispiel in ein Museum? – keine Ahnung!« Wolf Helzle: »In Japan erlebte ich einen viel größeren Raum für Medienkunst als in Deutschland. Viele der hiesigen Festivals kommen aus der Tradition der Videofestivals und haben im Laufe der Zeit einen Medienkunstteil angehängt. Dies ist vielen dieser Veranstaltungen heute noch anzumerken. Es ist nun wirklich an der Zeit, dass mehr neue reine Medienkunstbiennalen und -festivals im europäischen Raum entstehen.«

Die Präsentation von Medienkunst ist fast ausschließlich auf eine Präsentation in der Öffentlichkeit beschränkt. Dies hat damit zu tun, dass viele Arbeiten wie beispielsweise Helzles »egoshooter« sich außerhalb der Installation nicht wirklich wahrnehmen lassen. »Die Arbeit als solche ist genau genommen nicht verkäuflich. Sollte sich jemand für eine DVD interessieren, so kann man dafür natürlich einen Preis nennen, jedoch benötigt die Arbeit eigentlich den speziellen oder einen vergleichbaren Raum, für die sie konzipiert wurde. Das Video auf dem heimischen Fernseher anzuschauen, ist nicht dasselbe. Jeder Rezipient benötigt daher wiederum entsprechendes technisches Gerät, um die Arbeit zu visualisieren.«

»Auch die meisten Galerien tun sich immer noch sehr schwer, Medienkunst zu vertreten. In Stuttgart hat gerade eine kleine Galerie eröffnet mit Namen »fluctuating images« von Cornelia und Holger Lund«. Eine solche Galerie könnte möglicherweise eine interessante Alternative zur Präsentation von ephemeren Echtzeitarbeiten bieten, die ständig im Wandel begriffen, nur in der Einmaligkeit des Momentes sowohl im reellen als auch im virtuellen Raum zu erleben sind und bei denen es letzten Endes kein Endprodukt im Sinne eines käuflichen Werkes gibt.

Eine weitere Alternative zur Verbreitung von Medienkunst bietet sich inzwischen über einige Internetplattformen an. Florian Thalhofer findet sogar, dass eine Installation auf einer zweiwöchigen Ausstellung nicht so viele Menschen erreicht, wie eine Arbeit, die über Jahre im Netz liegt. Und einige Arbeiten finden nur auf Internet Servern eine Plattform, wie zum Beispiel jene des Whitney Museums oder sie werden übers Handy verbreitet. Diese Plattformen sind je nach Medium wirkliche Plattformen der Präsentation, in anderen Fällen sind sie Plattformen der Dokumentation – ich denke zum Beispiel an Installationen, bei denen die Immersion des Betrachters eine wesentliche Rolle zur Erfassung der Aussage spielt.

Copyright: Ein Hindernis zur Produktion oder ein Schutz des Autors?

Die Frage des Copyrights ist sehr direkt mit der Verbreitung von Kunst verknüpft. In der Medienkunst jedoch scheint mehr als in anderen Medien der Standpunkt von der Art der Produktion sowie dem bevorzugten Medium der Verbreitung abzuhängen. Künstler, die wie Christiane Büchner oder Gabriela Golder ein Produkt herstellen, das in Form von Video oder Film, auf Monitoren oder in Installationen präsentiert wird, vertreten den Standpunkt, dass das Copyright für alle Kunstschaffenden sehr wichtig ist.

Gabriela Golder gibt ein konkretes Beispiel: »Copyright – Ein kompliziertes Thema. Es betrifft mich nicht so sehr in Bezug auf die Installationen, aber vielmehr auf die Videos. Ich versuche zu verfolgen, wo sie gezeigt werden, aber es gelingt nicht immer. Viele Festivals nehmen sich das Recht heraus Videos, die prämiert worden sind, anderswo zu zeigen, ohne Rücksprache mit dem Autor. Ganz zu schweigen von der Frage einer Entlohnung. Exemplarisch ist in dieser Hinsicht Kanada. Ein Gesetz

bestimmt, dass jedes Festival für die Präsentation von Videos dem Autor Rechte bezahlt. Das ist in Europa anders und erst recht in Südamerika«.

Was für Großveranstaltungen eine Selbstverständlichkeit sein sollte, vor allem im Hinblick darauf, dass viele Medienarbeiten als Sammelobjekte nur bedingt interessant sind – aus der Perspektive des privaten Sammlers stellt vor allem die mangelnde Sichtbarkeit zuhause ein Hindernis, für Institutionen die Migration der Technik ein Problem dar – ist es umso wichtiger auf eine Honorierung der Arbeit hinzuarbeiten. Allerdings wird es immer kleine Veranstalter geben, die sich vor die Alternative gestellt sehen, Kunst zu zeigen ohne ein Entgelt zu entrichten oder sie eben gar nicht zu präsentieren. Um eine allgemeine Änderung herbeizuführen, müsste eine entsprechend höhere Dotierung der Museen und anderen Veranstalter vorhanden sein.

Florian Thalhofer äußert sich zu Fragen des Copyrights wie folgt: »Copyright ist furchtbar hinderlich! Wie kann ich meine Jugend erklären, ohne die Musik aus der Zeit zu spielen? Wenn ich Musik, Filme oder Ausschnitte daraus nutze, müsste ich die Rechte abklären. Ich bin alleine. Soll heißen: Ich kann mich gar nicht um Copyright-issues kümmern. Copyright ist gut für große Firmen, die Personal haben und Geld. Seit das Thema so in den Medien ist, werde ich auf allen Vorträgen und Vorstellungen danach gefragt. Man spricht über Copyright-law statt über Inhalte. Traurig und unproduktiv.«

Yunchul Kim fügt hinzu:³

»Es gibt auch eine Bewegung, die „COPY LEFT“ heißt. Ich stimme dafür. Es geht nicht um »ja« oder »nein« gegen den Kapitalismus, sondern um Dezentralisierung und Selbstorganisation gegen die Macht, die unsere Freiheit für Wissen, Information und Kultur unterdrückt. Heutzutage ist der Mensch, auch der Künstler, sowohl Verkäufer als auch Verbraucher. Es ist eine Dreierbeziehung wie beim Oedipus Komplex: Kunstwerk – Künstler – Kunstmarkt. Manchmal werden Künstler durch Künstler ausgebeutet. Die Kunstgeschichte ist voller Beispiele. Doch versucht man sich immer wieder davon zu befreien. Man behauptet, dass wir in einem Zeitalter leben, das sich vom Materiellen (Haben) zum Immateriellen (sharing) wendet. Ist das wahr?«

Hier zeigt sich ein deutlicher Gedankenschnitt zwischen jenen Künstlern, die sich hauptsächlich als Autoren oder, um mit Yunchul Kim zu sprechen, als Verkäufer verstehen und jenen, die sich im Prozess der Herstellung als Verbraucher begreifen. Das Bedürfnis nach Schutz gegen die Institutionen scheint stärker ausgeprägt, als jene gegen das Ausbeuten der Motive anderer Künstler. Dies hängt möglicherweise damit zusammen, dass ein integriertes fremdes Motiv in einem neuen Kontext eine ganz andere Aussage trifft. Etliche Künstler achten sehr wohl auf ihre Reproduktionsrechte, obwohl ihre Arbeit aus Samples und Collagen anderer Kunstwerke entwickelt werden. Die unterschiedliche Wertung kann aber auch an die Andersartigkeit der Werke geknüpft sein. Ein Video ist ein unveränderbares, aber reproduzierbares Werk und bedarf eines anderen Schutzes als eine auf einer Datenbank basierende, non lineare Narration. Wie Yunchul Kim darauf hinweist, scheint sich zudem, unter dem Einfluss der Neuen Medien, eine alternative Philosophie des Kunstwerkes abzuzeichnen.

Die Frage nach der Rolle der Medienmigration, die aus der Perspektive des Ausstellers eine wesentliche Rolle spielt, wenn es um die Präsentation historischer Medienkunst geht, ist für die Kreativen nicht von Belang. Trotzdem möchte ich die sehr interessante Auslegung von Yunchul Kim erwähnen, die keine Lösung bezüglich der Problematik aus kunsthistorischer Sicht liefert, sondern eine sehr prägnante Aussage über den »Wortschatz«, mit der sich Medienkunst befasst.

»Dass die Medien veralten, sich up-daten oder sich verwandeln, ist genau das gleiche Phänomen wie bei der menschlichen Sprache. Welchen Namen (er)finden wir für irgendein neues Ding? Das Medium kann hier auch als signifikant betrachtet werden, denn wir suchen ununterbrochen nach dem Wort (oder Begriff), das nicht aus einer Kombination von 26 Buchstaben hervor geht oder durch die Erfindung eines neuen Wortes ausgedrückt wird, sondern durch die Verwandlung eines bestehenden Wortes, dessen Gehalt eine neue oder zusätzliche Bedeutung erhält (change body of message). Diese wird nur temporär gespeichert, denn sonst würde sich unser Wörterbuch endlos vergrößern. Auf diese Weise wird die Gesellschaft den Sättigungszustand von Information und Wissen nicht erreichen, obgleich wir davor Angst haben. Es ist ein Tod, eine Verkörperung, eine Rivalität und Transformierung der Information, des Wissens und des Mediums. »Wenn wir perfekt sind, dann ist Gott böse«. (Nam Jun Paik)«

Damit ist auch die letzte Frage nach dem Verständnis über die spezifischen Inhalte der Medienkunst eingeleitet.

Medienkunst fördern, heißt verstehen, was sie vermitteln will.

Als Antwort auf diese Frage möchte ich die beiden Kommentare von Wolf Helzle und Florian Thalhofer gegenüberstellen.

Wolf Helzle:

Unsere Welt kann inzwischen als eine Mediale bezeichnet werden. Sollte Kunst in dieser Welt nicht vorkommen, so wäre dies vergleichbar damit, dass Kunst in der nichtmedialen oder vormedialen Welt nicht vorhanden wäre. Es gäbe also keine gemalten Bilder, keine Skulpturen, keine Musik, keinen Tanz, kein Theater. Es ist schlicht erforderlich, dass Kunst in dieser medialen Welt vorkommt, da ein Leben ohne Kultur nicht vorstellbar ist.

Florian Thalhofer:

»Ich glaube, dass alles Kulturgut, seien es Bücher, Bilder, Filme, Theater, Musik, Wissenschaft, Recht, Religion, Politik einem Ziel gilt. Es geht darum, die Welt zu verstehen.

Warum wir die Welt verstehen wollen? Wer die Welt versteht, kann Prognosen erstellen, die ihm helfen die Zukunft vorauszusehen. Und wer die Zukunft voraussehen kann, kann steuernd eingreifen, um die Zukunft zu verändern.«

Wolf Helzle.

Was Medienkunst dazu beitragen kann? Dass beispielsweise nicht nur das Machbare unsere Welt beschreibt, sondern auch das Fragbare. Dass wir die Grenzen unserer Welt nicht nur als Handlungsgrenzen wahrnehmen; oh wie klein sie dann gleich wird! Dass wir weiterhin Bilder schaffen, die es uns ermöglichen, die Welt zu begreifen.

Dass uns Augen und Ohren bleiben, mit denen wir die Mysterien ausloten, in die hinein wir geboren sind. Wir müssen das Menschliche in jeder Zeit wieder neu finden und in gewisser Weise neu erschaffen. Das ist für sich genommen nichts der Medienkunst speziell eigenes, es ist viel mehr das dringende Gebot, sich der überwältigenden Flut anderer Medieninhalte entgegenzustellen und mit aller Kraft dafür zu kämpfen, dass wir in diesen Inhalten nicht verloren gehen.

Florian Thalhofer:

Warum wir miteinander sprechen müssen.

Wir leben alle in unseren Köpfen. Jeder sieht die Welt mit seinen Augen, und macht sich seine eigenen Gedanken. Nur einen winzigen Bruchteil dieser Gedanken tauschen wir mit anderen aus. Würden wir überhaupt nicht miteinander sprechen, würden sich die Realitäten der einzelnen Menschen immer mehr voneinander entfernen. Jeder würde für sich selbst herausfinden, was gut und was schlecht ist, was richtig und was falsch. Und wir würden alle auf verschiedene Sachen kommen. Jeder würde sein eigenes Weltmodell erfinden. Und das wäre gefährlich. Bald wäre es für jeden völlig unverständlich, was die Anderen in der Welt tun. Deswegen müssen wir in einem fort miteinander reden. Nicht aus Langeweile, sondern aus Notwendigkeit. Der Notwendigkeit, unsere Realitäten abzugleichen. Uns sozusagen zu justieren. Ständig müssen wir uns selbst und den anderen erklären, wie die Welt funktioniert. Nicht notwendigerweise weil es so ist, sondern weil wir ein gemeinsames Fundament brauchen.

Die Welt ist nicht, sie entsteht.

Wolf Helzle:

Ich selbst nehme beispielsweise eine nationale Orientierungslosigkeit wahr, in dem Sinne, dass die Kulturgemeinschaft nicht mehr weiß, warum und wofür sie existiert und wofür es sich lohnt zu leben und zu arbeiten. Es ist beileibe nicht so, dass ich mir anmaße, dies mit einer Medienkunstarbeit ändern zu können. Aber ich kann mich mit dieser Frage beschäftigen und eine Arbeit, die sich mit dieser Frage beschäftigt in die Öffentlichkeit stellen, in einen Raum, frei von merkantilen Zielen.

Florian Thalhofer:

Die Welt ist für jedes Individuum eine andere. Es ist die Summe der vom Einzelnen selbst gemachten Erfahrungen und dem, was er von den anderen gelernt hat. Die Erfahrungen der anderen sozusagen.

Die der Eltern, der Freunde. Erfahrungen aus Büchern, Zeitschriften, Filmen. Es ist dieser Erfahrungsschatz, dieses Wissen und diese Kultur, die uns die Welt auf eine bestimmte Art und Weise sehen lässt. Und das ist doch ziemlich lustig: Unsere Kultur bestimmt, wie wir die Welt sehen. Nicht etwa umgekehrt. Das was wir im Kopf haben, ist das, was wir in der Welt sehen können. Unsere Kultur lässt bestimmte Gedanken zu, andere nicht. Und es gilt: Je komplexer eine Kultur ist, desto komplexer können die Gedanken sein, die diese Kultur hervorbringt. Und ich persönlich glaube, ohne dass ich es begründen kann: Je komplexer die Gedanken, desto näher ist man an der Wahrheit. Was auch immer die Wahrheit ist.

Die Neuen Medien im Sinne der neuen Technologien verweben sich also mit den alten Medien und kreieren ästhetische Wertigkeiten, um neue inhaltliche Botschaften zu transportieren: Diese sind Ausdruck der ebenfalls durch die neuen Technologien geprägten Lebensgewohnheiten. Die Neuen Medien sind nicht nur ein Werkzeug, sondern auch ein Gegenstand, in welchem sich eine stark vom Netz beeinflusste Gesellschaft spiegelt und anhand derer sie hinterfragt wird. Diese wiederum fordert und fördert die Entwicklung neuer Ausdrucksmittel. So kann die Medienkunst mit Wolf Helzle als eine Kunst angesehen werden, die von der Steckdose abhängig geworden ist. »Stecker raus. Kunst weg«. Dies hat in meinen Augen wiederum mit dem Medioumfeld zu tun, da wir uns unaufhaltsam wie es scheint dahin bewegen, dass es heißt: »Stecker raus, Welt weg«.

Hand in Hand mit der Entwicklung »Stecker raus, Welt weg« verändert sich auch unsere Wahrnehmung und die Forderung, die KünstlerInnen an die Betrachter und deren Wahrnehmung stellen: Videos und Installationen erfordern von der Audienz Zeit, sie vollständig anzusehen und darüber nachzudenken, um zu entdecken, was sie inhaltlich vermitteln wollen und, um in die Realität der Darstellung einzusteigen. Witzigerweise appelliert ausgerechnet das Medium, welches eine extreme Beschleunigung der Kommunikation eingeleitet hat, an die Langsamkeit der Betrachtung. Medienkunst fördern, heißt letztlich auch aufmerksam sein auf das, was KünstlerInnen sagen.

Das habe ich mit diesem Artikel versucht und möchte allen Künstlerinnen und Künstlern, die mit mir korrespondiert haben einen herzlichen Dank aussprechen für die Offenheit, mit der sie auf meine Fragen eingegangen sind.

ABBILDUNGEN UND LEBENSLÄUFE

Christiane Büchner, 1965 in Freiburg im Breisgau geboren, studierte an der Hochschule der Künste, Berlin, und an der Kunsthochschule für Medien, Köln. Seit 1988 besuchte sie häufig Russland zu Studien- und Arbeitsaufenthalten. Sie ist seit 2000 Mitglied der internationalen Kommission der Kurzfilmtage in Oberhausen. In den Jahren 2001-2003 unterrichtete sie Mediendesign an der Bergischen Universität Wuppertal, 2004 an der Fachhochschule Mainz. Büchner lebt zurzeit in Köln. Büchner war 2001 Gaststipendiatin im Künstlerhaus Schloß Balmoral, beteiligte sich dort 2003 an den Bad Emser Medienkunsttagen und der Ausstellung »art bytes«. Ein weiterer Höhepunkt ihrer künstlerischen Ausstellungstätigkeit war 2003 die Filmpräsentation an der Documentary Fortnight, MOMA, New York, beim WDR, 3Sat und Kultura, Russland.





ABBILDUNG 1a-d:
Christiane Büchner, listening_voices_0.1, Interaktive Installation, Bad Ems, 29.-30. September 2001
Werkbeschreibung im Text

Ursula Damm studierte von 1981-1989 Installation an der Kunstakademie Düsseldorf bei Günther Uecker. Sie erhielt Auslandsstipendien für Paris, Marseille, New York, Rotterdam und Mailand. 1995 postgraduales Studium an der Kunsthochschule für Medien, Köln. Ihre wichtigsten Einzelausstellungen: Goethe Haus, New York, Neuer Aachener Kunstverein, Kunstverein Coburg; »art bytes«, Bad Emser Medienkunsttage. Festivals: Ars Electronica, Cibervision Madrid, ISEA/Japan, FCMM-Festival Montreal. Ursula Damm unterrichtet an der Kunsthochschule für Medien in Köln.

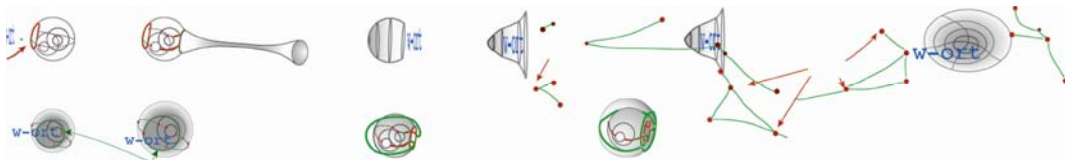
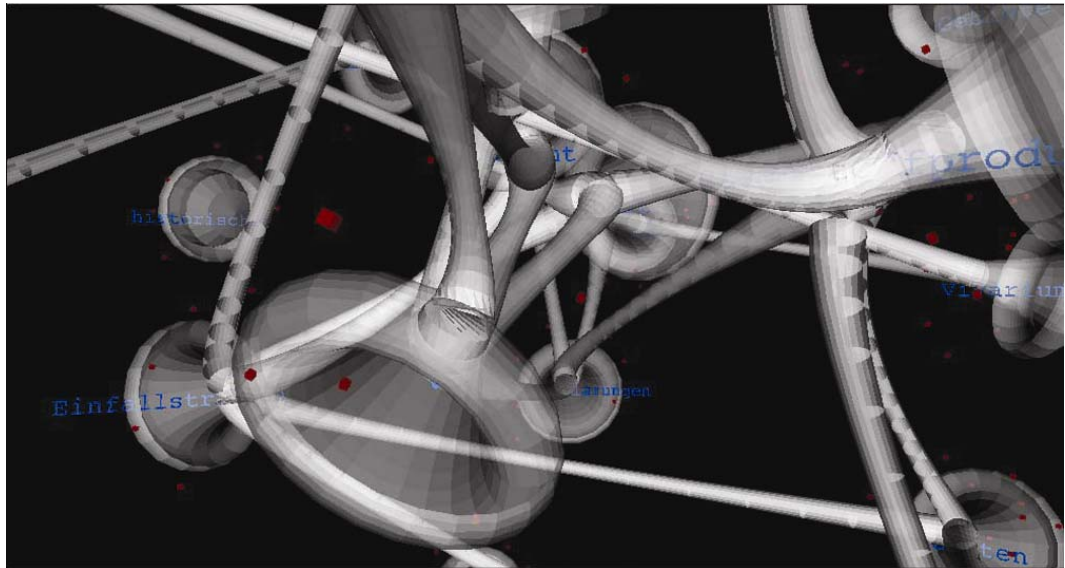


ABBILDUNG 2a-b:
 Ursula Damm, <http://w-ort.net>, Interaktive Internetinstallation
 Inhaltsskizze von <http://w-ort.net>,
 Beschreibung der Form - Funktionsbeziehungen des virtuellen 3D-Gebildes
 Werkbeschreibung im Text

Gabriela Golder wurde 1971 in Buenos Aires, Argentinien, geboren. Sie arbeitet mit Video, Videoinstallationen und interaktiven Projekten. 1998 war sie Stipendiatin am Banff Centre in Kanada, 1996, 1999 und 2000 am CICV Pierre Schaeffer in Frankreich. 2002-2003 war sie Stipendiatin an der Kunsthochschule für Medien in Köln wo sie Videoinstallationen entwickelte. Seit Februar 2004 ist sie Stipendiatin im Künstlerhaus Schloß Balmoral. Sie erhielt für ihre Arbeiten zahlreiche international anerkannte Preise und Auszeichnungen.

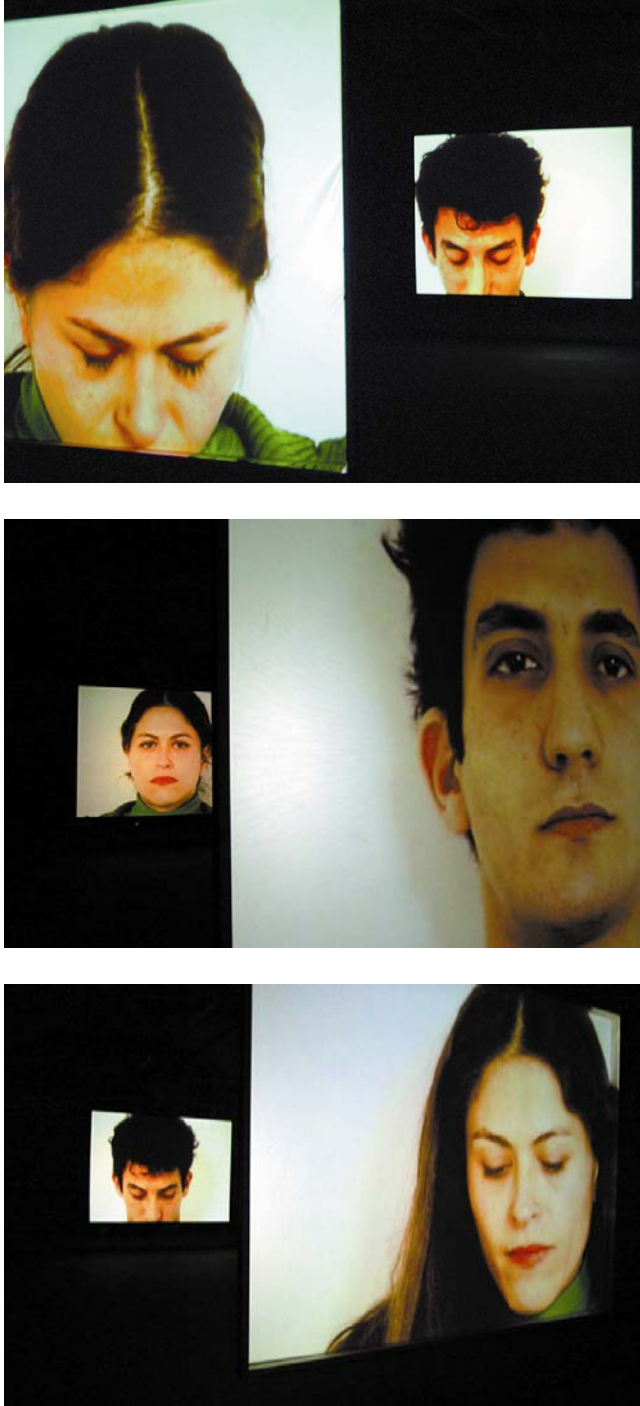


ABBILDUNG 3a-c:

Gabriela Golder, *Silencio*, 2003

Interaktive Videoinstallation

2 Projektionswände, 2 Projektoren, 2 PC/MAC, 1 Bewegungsmelder, Lautsprecher

Werkbeschreibung im Text

Wiebke Grösch, geboren 1970, und **Frank Metzger**, geboren 1969, studierten an der Hochschule für Gestaltung, Offenbach am Main und am Institut für Gegenwartskunst, Wien. Sie leben in Frankfurt am Main. Beide hatten 2001 ein Gaststipendium am Künstlerhaus Schloß Balmoral, Bad Ems.

Ihre wichtigsten Ausstellungen:

2002 »Zugewinngemeinschaft«, 5. Werkleitz Biennale;

2003 »art bytes« im Rahmen der ersten Bad Emser Medienkunsttagen; »un-built cities«, Bonner Kunstverein; »Kunstpreis der Böttcherstraße«, 2003, Kunsthalle Bremen; »Handlungsräume«, Halle für Kunst, Lüneburg;

2004 »NIZZA TRANSFER«, Projekt im Stadtraum, Frankfurt am Main.; »4. Marler Video-Installationspreis«, Skulpturenmuseum Glaskasten, Marl.



ABBILDUNG 4:

Steadicam, Videoinstallation, Bad Ems 2001

Videorückprojektion auf ein mit Papier bespanntes Holzraster

Länge: 7:17 min

Maße der Projektion ca. 2,15 x 2,80 Meter

Farbe, Ton

Werkbeschreibung im Text

Wolf Helzle wurde 1950 in Göppingen geboren. Er studierte zunächst Malerei an der Freien Kunstschule, Stuttgart, später an der Hochschule für Bildende Künste, Kassel. 1976 war er in der Soft- und Hardwareindustrie tätig. Seit 1996 ist Helzle frei schaffender Medienkünstler. Er unterrichtete 1998 Medienkunst an der Freien Hochschule, Metzingen und 2000 an der Fachhochschule für Gestaltung, Schwäbisch Hall.

Seit 1997 präsentiert er seine Arbeiten auf zahlreichen Ausstellungen im In- und Ausland. 2003 wurde er zu den Bad Emser Medienkunsttagen eingeladen und zeigte sein Werk » ... und ich bin ein Teil« in art bytes, beteiligte sich am 8. Internationalen Festival of Film and New Media, Split und 2004 an der Ogaki Biennale, Institut for Advanced Media Art and Sciences (IAMAS), Japan. Des Weiteren war er auf der Biennale »media_city seoul 2004«.

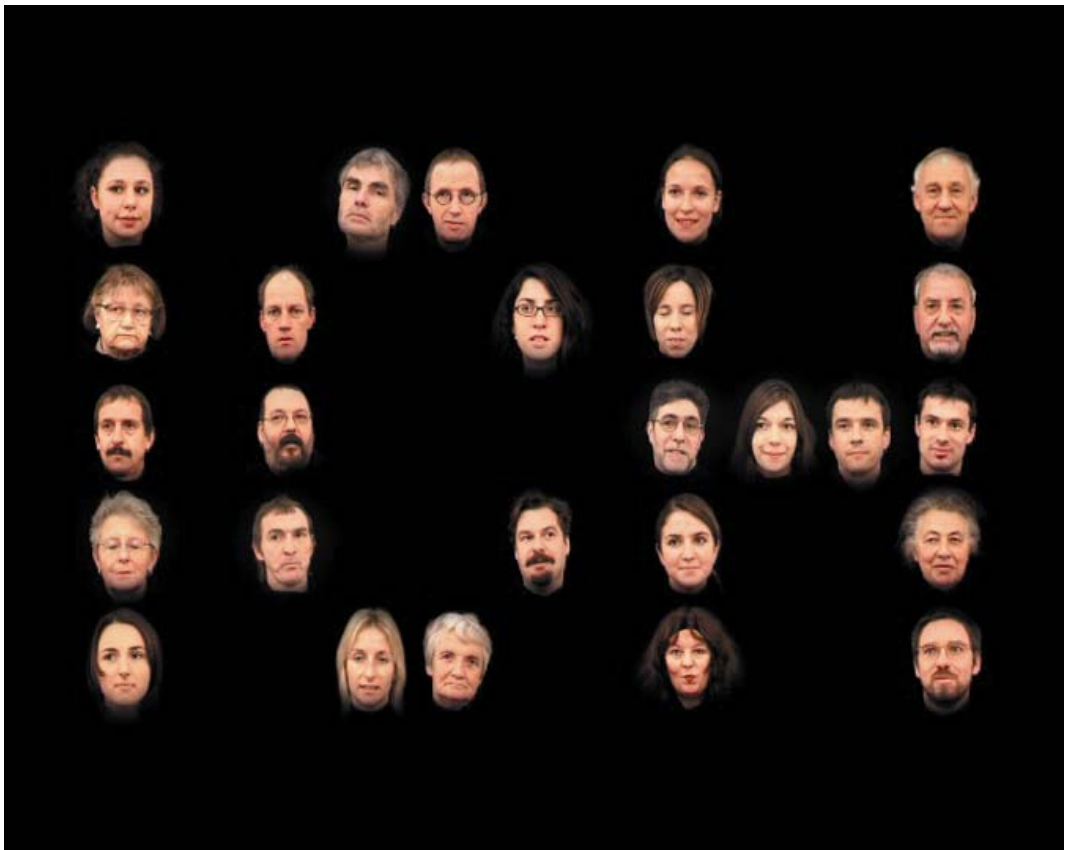


ABBILDUNG 5:
egoshooter II, Videoinstallation, 30 min. 2003/2004
Werkbeschreibung im Text

Yunchul Kim wurde 1970 in Seoul, Korea geboren. Dort studierte er von 1991-1998 Komposition an der Chugye University for the Arts. Seit 1999 setzt er sein Studium an der Kunsthochschule für Medien in Köln fort. Yunchul ist sowohl als Musiker und Performer tätig als auch als Bildender Künstler. Er gab Konzerte und machte Performances u.a. an der Akademie der Künste in Berlin, 2001, im Rahmen der Ars Electronica, Linz 2002, und am Hoam Art Hall in Seoul. Zu den wichtigsten Ausstellungen zählen 2001 die Beteiligung am »Digital Salon«, New York und »IST_Europa-congress«, Düsseldorf, 2002 an der Ars Electronica, Linz und am Total Museum in Seoul. 2004 nahm er erstmals an der »transmediale« in Berlin teil. Seit Juli 2004 ist er Gaststipendiat im Künstlerhaus Schloß Balmoral.



ABBILDUNG 7:
Yunchul Kim, Hello, World!
Werkbeschreibung im Text

Achim Lengerer wurde 1970 in Tübingen geboren. Er studierte Fotografie an der FAMU in Prag und an der Städelschule in Frankfurt. Seit 2002 hat Lengerer diverse Lehrtätigkeiten an der Gutenberg Universität Mainz (Fotografie), der Städelschule Frankfurt (Film und Video), der Universität Frankfurt (Kunstwissenschaft) und Hochschule für Gestaltung, Offenbach inne. Er ist auch als Kurator tätig. Seine wichtigsten Ausstellungen:

2002 »Black Cube« Württembergischer Kunstverein;

2003 »Adolph, Mannel, Lengerer«, Ausstellungsraum Adamopoulos (Frankfurt); Neue Gesellschaft für Bildende Kunst, Berlin, »art bytes«, Bad Emser Medienkunsttage, Bad Ems;

2004 »Die Architektur des Gespräches«, Art Frankfurt, Stand der deutschen Kunstvereine, »II interfiction«, Kassel.



ABBILDUNG 8:

Eine Konferenz, eine Bühne, dazwischen, ich eine Frage

Werkbeschreibung im Text

Florian Thelhofer wurde 1972 geboren. Er studierte Visuelle Kommunikation an der Hochschule der Künste in Berlin, wo er auch 2003 seinen Meisterschüler-Abschluss machte. Seit dem Frühjahr 2001 ist er Dozent am Institut für Experimentelle Mediengestaltung der Universität der Künste, Berlin, in der Klasse »Interactive Storytelling«. Außerdem ist er als Bildredakteur bei der Deutschen Welle TV tätig.

Auswahl veröffentlichter interaktiver Arbeiten:

»kleine welt«, CD-Rom, 1997, veröffentlicht 1999 von Mediamatic, Amsterdam und 2001 von spex, Köln;
1999 »get rich with art«, CD-Rom/Brettspiel, in Zusammenarbeit mit Anja Lutz und Jim Avignon,
veröffentlicht von shift! Magazin; »korsakow syndrom«, ein nonlinearer Dokumentarfilm zum Thema Alkohol;

2000 »LoveStoryProject«, interaktive dokumentarische Rauminstallation;

2002 »7 Sons«

Auswahl an Preisen: literatur.digital award 2002 für »kleine welt«, Werkleitz Award 2001, digital sparks 2002, redden design Award 2002, Multimedia Transfer Award 2002 für »korsakow syndrom«.



ABBILDUNG 9:

[korsakow syndrom]

1 Übersetzung aus dem Englischen von Danièle Perrier.

2 SCHIESSER, Giaco: Arbeit am und mit Eigensinn. In: FLEISCHMANN, Monika, REINHARD, Ulrike (Hrsg.): Medienkunst als Schnittstelle von Kunst, Wissenschaft, Wirtschaft und Gesellschaft. Heidelberg: Whois Verlags- und Vertriebsgesellschaft, 2004.

3 Alle Zitate von Yunchul Kim sind frei von Danièle Perrier ins Deutsche uminterpretiert.