

DANIÈLE PERRIER

VIRTUELLE UTOPIEN – GRENZENLOSE MÖGLICHKEITEN?

Die Thematik des Kongresses steht unter dem Motto 'Virtuelle Utopien – grenzenlose Möglichkeiten?'. Dabei geht es um die Frage, was denn die Neuen Technologien, allen voran das Internet und die Telekommunikationstechnologien an Veränderungen eingeleitet haben, wie diese in der Kunst ablesbar sind und ob die Kunst zu dieser Entwicklung mit visionären Vorschlägen der Forschung voran gegangen ist oder begleitend wirkte.

Und, da es zur Besonderheit dieses Kongresses gehört, Praxis und Theorie zu vereinen, möchte ich mit einer Bemerkung zur musikalischen Einleitung anfangen: *Carnac* von Didier Morin, ein Werk an der Schnittstelle zwischen Klang und Skulptur, zwischen Vergangenheit, Aktualität und Zukunft. Warum?

Vergangenheit, weil die Topographie der Megalithen von *Carnac* als Partitur dient. Zeit- und ortsbezogen, weil Didier Morin sich des berühmten Schreies von Antonin Artaud, also jenem Aufschrei des Intellektuellen nach der Ursprünglichkeit als Notenschlüssel bedient und seine Stimme als Instrument einsetzt und weil der Klang auf dem, von Xenakis entwickelten, elektronischen Instrument produziert, nur im Jetzt wahrnehmbar ist. Bei entsprechender Lautstärke entwickelt der Klang eine physische Präsenz, die im Raum wandert, als würde sie zwischen Vergangenheit und Zukunft hin und her pendeln. Dieser Eindruck wird verstärkt, wenn *Carnac* als Klangskulptur installiert wird. Dann verwandelt sich die Topographie von *Carnac*, die in Form von fluoreszierenden Punkten gezeigt wird, in eine Galaxie, welche die kosmische Dimension des Werkes unterstreicht.

Carnac ist nicht komponierte Musik, sondern ein mittels Hightech produzierter Klangkörper, ein künstlicher Resonanzkörper von Naturgewalt. Die kosmische, fast meditative Dimension des Stückes steht in gewisser Weise der Idee von Hightech und Neuen Medien entgegen. Die Hypostasierung von zeitlich und räumlich Entferntem in Form eines Klangkörpers, der Volu-

Carnac, ein Werk an der Schnittstelle zwischen Klang und Skulptur, zwischen Vergangenheit, Aktualität und Zukunft.

men annimmt und sich im Raum bewegt, entspricht hingegen der Realpräsenz, die die Neuen Technologien ermöglichen. Demnach kann der Klangkörper als virtuelle Realität angesehen werden.

Virtuelle Realität, der Begriff ist in der Bildenden Kunst der Medienkunst vorbehalten, obwohl bekanntlich schon in der pompejanischen Malerei der reale Raum durch Scheinarchitektur erweitert wurde. Interessant scheint in unserem Zusammenhang die Wechselwirkung zwischen Medienkunst und anderen Ausdrucksformen und inwiefern sie sich voneinander unterscheiden. Das soll im Folgenden beleuchtet werden.

Auf der Biennale von Venedig 1999 beeindruckte mich im Spanischen Pavillon die Installation von Esther Ferrer *En el marco del arte* (auf dem Kunstmarkt). Der Raum bot zwei Eingänge. Beim Eintreten durch den einen sah sich der Betrachter als Teil eines bewegten Bildes mit der Aufschrift *En el marco del Arte*, zusammen mit anderen Besuchern, die von der anderen Seite des Raumes eintraten. Im Bild waren alle vereint, obwohl räumlich in zwei, durch den raumgroßen Rahmen getrennten Raumeinheiten befindlich. Von der einen Seite aus, begriff der Besucher sofort worum es ging, von der anderen – sozusagen der rückwärtigen Seite – sahen die Besucher zunächst nur einen Goldrahmen, eine spiegelverkehrt laufende Schrift und die Betrachter, die den anderen Eingang benutzten. Erst indem sie in den Rahmen stiegen, konnten auch sie den Mechanismus verstehen und sich selbst im Bild sehen.

Ferrer, eine Performance-Künstlerin aus den 60er Jahren, benutzt hier ein ganz einfaches Stratagem: Einen Spiegel, in dem sich der Goldrahmen und die Schrift sowie die Besucher der beiden 'Bildebenen' wieder spiegeln. Auf diese Weise werden die beiden Raumebenen zu einem bewegten Bild zusammengeführt. Nicht ohne Ironie werden die Ahnungslosen und die Wissenden gemeinsam zum Spiegel des Geschehens auf der Biennale. Genau diese Installation war für mich der Auslöser, mir die Frage zu stellen, was eigentlich hier anders sei als in Medieninstallationen, wie zum Beispiel jene von Paul Sermon. *Telematic Vision*, wo die Personen, die in zwei getrennten Zimmern auf einem identischen Sofa sitzen im Bildschirm auf einmal interagieren. Das mag für einen Medienkünstler banal klingen, für den Kunsthistoriker, der gewohnt ist, sich formal an das stumme Kunstwerk heranzutasten, ist es eine Herausforderung. Zunächst fallen die

*Im Bild waren
alle vereint.*

Gemeinsamkeiten auf: die Zusammenführung der beiden Räume, die aktive Beteiligung der Besucher und als Resultat ein nicht real existierendes, sich ständig veränderndes Bild. Neben der Frage, worin der Unterschied zwischen einer Immersion in einer real inszenierten und einer virtuellen Utopie beruht, stellt sich auch jene, ob diese Installation ohne die Medienkunst entstanden wäre.

Hiermit sind wir bei der Kernfrage des Kongresses, nämlich beim Zusammenspiel von technologischem Fortschritt, Kunst und Gesellschaft – und somit auch bei der Grundsatzfrage der Beziehungen zwischen Medienkunst und Kunst, der Kunst als Vektor zur Entwicklung von Denkmodellen. In diesem Zusammenhang möchte ich auf den Titel eingehen. Was ist mit virtuellen Utopien gemeint? Sind Utopien und Virtualität nicht beides Ausdrücke, die dem Fiktiven Raum geben? Und wenn ja, wie stehen sie zueinander und gemeinsam zur Realität?

Sind Utopien und Virtualität nicht beides Ausdrücke, die dem Fiktiven Raum geben?

Nach Meyers Lexikon ist die Utopie eine 'literarische' Denkform, in der Aufbau und Funktionen idealer Gesellschaften und Staatsverfassungen eines räumlich und/oder zeitlich entrückten Orts konstruiert werden, wie etwa der Saint-Simonismus oder auch der Marxismus, deren Umsetzungsversuche in die Praxis ob der hohen ethischen Ansprüche an die Menschheit scheiterten.

Was in Meyers Definition der Utopie nicht zum Ausdruck kommt, ist die Tatsache, dass auch die Forschung auf Utopien aufbaut, wie folgendes Beispiel von Francis Heylighen zeigt. Er schreibt: „Im intelligenten Web der Zukunft könnten virtuelle Agenten (die mehr oder weniger autonom und intelligent das Netz nach Informationen durchstreifen und auch Informationen untereinander austauschen) die Rolle von 'externen' Gedanken übernehmen. Der Gedanke würde sich im menschlichen Gehirn formieren, dann automatisch über eine neuronale Schnittstelle in einen Agenten oder Gedanken des externen Gehirns übersetzt werden, sich über ausbreitende Aktivierung vervollständigen und, um viele Informationen angereichert, zum Gehirn zurückkehren. Bei einer wirklich gut konzipierten Schnittstelle dürfte es eigentlich zwischen internen und externen Gedankenprozessen keine scharfe Grenzlinie mehr geben. Interne Prozesse würden sofort und auf natürliche Weise in externe übergehen und umgekehrt. Auf diese Weise würde der Nutzer ganz und gar in das Netzwerk eintauchen.“

Auch die Forschung baut auf Utopien auf.

Phantasie oder Vision, deren Realisierung zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht möglich ist, aber als Modell die treibende Kraft zur Entwicklung neuer Technologien bildet und zur Findung neuer Wege führt? Die Geschichte zeigt, dass die Forschung immer wieder, von scheinbar unrealistischen Denkmodellen beflügelt, die notwendigen technischen Errungenschaften entwickelte, um sie in die Realität zu überführen. Wer hätte 1865, als Jules Vernes seinen Roman *Von der Erde zum Mond* schrieb, der auf den wissenschaftlichen Erkenntnissen seiner Zeit beruht, zu glauben gewagt, dass rund hundert Jahre später der erste Mensch tatsächlich auf dem Mond landen würde? Ein ähnliches Schicksal widerfuhr 1879 Edison's Telephonoscope, mit dem er nicht nur die Übertragung von Tönen, sondern auch das Versenden bewegter Bilder plante – und dies noch vor Erfindung des Films –, damit „ein britisches Ehepaar mit der Tochter in den fernen Kolonien in Ceylon über eine großformatige Fernseh bildwand kommunizieren könne“.¹ Was damals eine Medienutopie blieb, findet in der Telephonie mit Webcams seine Realisierung.

*Utopien können
wahr werden.*

*'Nirgendort' ist ein
weder räumlich noch
zeitlich fixierbarer
Raum im Denkraum.*

Utopien können also wahr werden. Doch in welchem Raum entwickeln sie sich? Genau genommen heißt das griechische Wort 'Utopia' auf Deutsch 'Nirgendort'. Die Utopie fluktuiert demnach irgendwo zwischen dem Gehirn ihres Schöpfers und den Gehirnen derjenigen, die sie empfangen, sich mit ihr auseinander setzen, sie verarbeiten und weiterentwickeln. 'Nirgendort' meint nicht einen nicht existierenden, sondern einen weder räumlich noch zeitlich fixierbaren Raum im Denkraum. Ständig in Bewegung und in Veränderung, ist er ein Ort der Begegnung vieler Gedanken und eine Art Speicher, in dem sich Utopien mit sehr realitätsbezogenen Denkvorgängen begegnen, bekämpfen, verflechten, was letzten Endes die fiktiven Denkmotive zu realisierbaren Projektionen in die Zukunft deuten lassen.

Die Nanotechnologie liefert dafür ein gutes Beispiel. Der Experimentalphysiker Wolfgang Heckel erzählt, dass sich dieser Forschungszweig solange mit Vermutungen über die nie gesehene atomare Struktur der Materie begnügen musste, bis die Erfindung des Rastertunnelmikroskops die Sichtbarmachung eben dieser Strukturen ermöglichte. Somit wurde die auf der Skala von Milliardstel Meter verborgene Welt der Quantenmechanik direkt erfahrbar, ja noch mehr, direkt beeinflussbar. Die Entwicklung eines Wissenschaftsbereichs, der noch vor ein paar Jahrzehnten als Utopie gegol-

ten hätte, steht in direktem Zusammenhang mit der Möglichkeit der Visualisierung des Forschungsstoffes.

Es gehört zur Essenz der Kunst, Denkmodelle und Gedankenprozesse zu visualisieren, sie sozusagen zu materialisieren. In diesem Sinn nimmt mit jedem Bild, auf welchem Träger es auch immer fixiert ist – Papyrus, Ton, Stein, Papier, auf Fotos, Filmstreifen, im Cave und als Interface – eine Idee Körper an.

Doch kein Medium bot einen so fruchtbaren Nährboden zur Darstellung von Utopien wie der Film. Er ist es auch, der aktuelle Forschungstrends, wie die Zukunftsvision Heylighens aufgreift und visualisiert, z. B. mit *The Matrix*. *The Matrix* spielt in einer Welt, in der (virtuelle) Agenten Menschen manipulieren und ihre Lebensenergie dazu nutzen, sich selbst zu erhalten. Demnach leben die Menschen in einer Welt der Erscheinungen, die sie als real wahrnehmen. Neo, der junge Hacker, zweifelt jedoch daran und sucht nach Erkenntnis. So stellt er fest, dass die Welt in der er lebt eine Matrix ist, im platonischen Sinn Ausdruck einer Idee, und als solcher ein Simulacrum, nicht die Idee (die Wirklichkeit) selbst. Aus dieser Feststellung heraus entwickelt sich ein ständiger Wechsel zwischen den beiden Ebenen, ein fließender Übergang zwischen der Seienden Wirklichkeit (der Idee) und dem Schein (der wahrnehmbaren Realität, hier im philosophischen Sinn als eine außerhalb unseres Bewusstseins liegende Wirklichkeit angenommen, zu deren Erkenntnis man durch Wahrnehmung und Denken kommt). Gerade in diesem fließenden Übergang zwischen den generierenden Gedanken und ihrer äußeren Perzeption veranschaulicht *The Matrix* die Zukunftsvision von Francis Heylighen und gibt eine Vorstellung vom Wesen der virtuellen Realitäten. Er greift sozusagen die Thematik auf, bleibt aber selbst in der Ebene der Repräsentation. Die Täuschung zwischen den beiden Ebenen bleibt allerdings in der virtuellen Ebene der Projektion des Bildes im Bild.

Im Gegensatz dazu findet in den Neuen Technologien zum ersten Mal eine Kommunikation zwischen der realen Ebene und der projizierten statt. Deshalb wird 'virtuell' in den Neuen Technologien mit 'Realität' gepaart, wobei die simulierte Wirklichkeit primär als künstliche Welt verstanden wird, in die man sich mit Hilfe der entsprechenden technischen Ausrüstung scheinbar hinein versetzen kann. 'Virtuell', das aus dem lateinischen 'virtus'

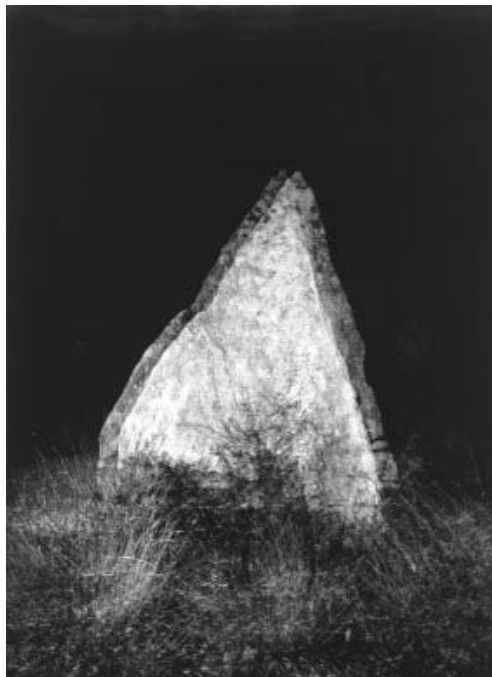
Es gehört zur Essenz der Kunst, Denkmodelle und Gedankenprozesse zu visualisieren.

Die Virtualität bietet
einen Raum
zur potentiellen
Verwirklichung
der Utopien.

abgeleitet ist, hat in der Philosophie noch eine weitere Bedeutung, die in unserem Zusammenhang interessiert: 'Virtus' bedeutet auch das innewohnende Potential, die Kraft oder die Möglichkeit zu Etwas. So betrachtet, bietet die simulierte Wirklichkeit einen Raum zur Visualisierung von Denkprozessen. Die Virtualität entrückt demnach die Utopie nicht in ferne Gefilde, sondern bietet einen konkreten (konkret im Sinne von sichtbar) Raum zur Vergegenwärtigung des 'Nirgendortes', oder anders ausgedrückt einen Raum zur potentiellen Verwirklichung der Utopien.

Wie die Visualisierung von Denkprozessen aussehen kann, zeigt auf stringente Weise die Medieninstallation *Home of the Brain* von Monika Fleischmann und Wolfgang Strauß. Die höchst komplexe Installation erlaubt dem Benutzer die Immersion in einen Denkraum, der für vier Sprachräume in vier Häuser eingeteilt ist. Diese sind den vier Medienphilosophen gewidmet. Minsky ist im Haus der Utopie, Weizenbaum im Haus der Hoffnung, Virilio im Haus der Katastrophe und Flusser im Haus des Abenteurers. Den Philosophen werden jeweils ein Element, eine Farbe, ein Gefühl und ein Raumkörper zugeordnet. Dieser symbolisch geladene 'Denkraum' ist streng architektonisch strukturiert. Beim Betreten der unsichtbaren Häuser werden Informationen frei gesetzt. Statements der Philosophen, Klänge und Töne werden akustisch vernehmbar, Formen optisch wahrnehmbar. Die entstehenden Bild- und Klangwelten hängen einzig und allein vom Interesse des Besuchers ab, sich mit den ausgelösten Signalen zu beschäftigen oder auf andere Signale zuzusteuern. Anders als bei der eingangs erwähnten Installation von Ferrer löst der Besucher nicht ein Spiegelbild des realen Geschehens aus, sondern visualisiert etwas ganz anderes, einmaliges in dem Sinn, dass jeder Besucher auf andere Signale stößt, diese mit seiner eigenen Körpersprache und auch durch seine persönlichen Interessen interagierend umsetzt und daher ein ihm eigenes (Welt)bild gestaltet. Strauß/Fleischmann beschreiben dies so: „Der Entwerfende befindet sich selbst im Entwurfsraum, in dem er Figuren in die Höhe wachsen lassen kann oder wie ein Bildhauer den immateriellen Rohstoff formen und modellieren kann. Die Sichtbarwerdung des interaktiven Prozesses zwischen einem Datenraum und seinem Benutzer wird hier zur Metapher des 'Nirgendortes', ein Denkraum der Informationen, in dem ein metaphorischer Diskurs um die ethischen und gesellschaftskulturellen Implikationen der neuen Medientechnologien ausgetragen wird.“²

Diese Installation vereint in sich viele Fragen, über die in den vier Sektionen des Kongresses debattiert wird.



*Didier Morin, Carnac,
1981 – 1990*

Biografie Danièle Perrier

Danièle Perrier studierte Kunstgeschichte, Archäologie, Romanistik und Philosophie an den Universitäten Basel und Wien. 1979 Promotion zum Thema 'Die Spanische Kleinkunst des 11. Jahrhunderts'. 1979-1982 Forschungstätigkeit an der Akademie der Wissenschaften, Wien; parallel dazu Expertin für Skulptur im Auktionshaus Galerie Koller, Zürich, später bei Nordstern Versicherungen, Wien. 1986-89 Direktionsassistentin in der Galerie Krinzinger, Wien. 1989-1990 Konservatorin am Musée d'Art et d'Histoire, Fribourg. 1991-1996 Gründungsleiterin des Ludwig Museums, Koblenz. 1996-1999 Lehrbeauftragte für moderne und Gegenwartskunst an der Universität Koblenz-Landau, Campus Koblenz. Seit 1999 Zusammenarbeit mit dem Institut für Medienkommunikation der Fraunhofer Gesellschaft, Sankt Augustin. Seit August 1999 Geschäftsführerin des Künstlerhaus Schloß Balmoral, Bad Ems. Seit 2001 Koordinatorin der Pépinières Européennes pour jeunes artistes für Deutschland. Weitere Angaben siehe: www.dperrier.de

¹Peter Gendolla, Norbert M. Schmitz, Irmela Schneider, Peter M. Spangenberg, Formen interaktiver Medienkunst, Frankfurt a. M. 2001, S. 52

²Oliver Grau, Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart. Visuelle Strategien, Berlin 2001, S. 154.