

FLEISCHMANN, Monika

**Differenz vernetzen: Möglichkeiten der
Medienkunst in Verbindung von
traditionellen und virtuellen Kulturräumen**

Publiziert auf netzspannung.org:
<http://netzspannung.org/about/mars/publications/>
30 Mai 2005

Erstveröffentlichung: Murnau, Manila, Minsk. 50 Jahre Goethe-Institut,
München 2001, S. 166-169.



Fraunhofer Institut
Medienkommunikation

The Exploratory Media Lab
MARS Media Arts & Research Studies

DIFFERENZ VERNETZEN: MÖGLICHKEITEN DER MEDIENKUNST IN VERBINDUNG VON TRADITIONELLEN UND VIRTUELLEN KULTURRÄUMEN

VON MONIKA FLEISCHMANN

In Madrid spiegeln sich küssende Paare im Wasser des digitalen Brunnens. In Los Angeles sehen wir Erstaunen auf den Gesichtern des Publikums dessen Mimik im Computer eingefroren wird. In Japan berühren kichernde Mädchen die virtuelle Wasseroberfläche und spielen mit dem eigenen zerfließenden Bild. Jede Stadt, in die wir mit unserer Arbeit "Liquid Views" eingeladen sind, zeigt uns durch die Auseinandersetzung mit ihren Bewohnern ein Stück der anderen Kultur, die wir vorher nicht kannten.



Liquid Views - der berührte Blick "Liquid Views" (1992-01) ist eine interaktive Installation mit Videokamera und Touch Screen. Es gibt zwei Projektionsflächen: eine horizontale mit digitalen Wellen, berechnet durch einen Wasseralgorithmus aus konzentrischen Kreisen und eine vertikale Projektion, wandhoch im Hintergrund. Der Brunnen - der Seher - nimmt das Bild des Betrachters durch eine winzige Videokamera auf und spiegelt ihn wider. Der zweite Bildschirm zeigt den Betrachter aus der Beobachterperspektive. Nicht das Sehen, sondern der Prozess der Wahrnehmung wird hier reflektiert. Die Interaktion des Betrachters mit einer inszenierten Situation macht die ästhetische Erfahrung zum grundlegenden Strukturmoment: Sie bezieht den Betrachter als aktiven Akteur, als Seher und Beobachter, aber gleichzeitig als Gesehenen und Beobachteten mit ein.

Die veränderte Sichtweise - vom Seher zum Akteur zum Gesehenen - ist verbunden mit der bewußten Wahrnehmung bislang unbewußter Prozesse. Das Sehen und Sichtbarmachen ist mit der eigenen Erfahrung verbunden: Beobachtung, Teilnahme und Handlung erscheint im navigierbaren Bild als eine Art ontologischer Prozess. Die Offenheit des Systems, das der Installation von Fleischmann & Strauss zugrunde liegt, bewirkt, daß die Besucher einbezogen werden.

Die Rezeption interaktiver Medienkunst erhält durch das Netzwerk der Goethe Institute weltweit eine besondere Qualität. Dadurch, daß der Betrachter in das Werk einbezogen wird, durch seine Interaktion mit der Bildumgebung, erfahren wir etwas über die Kultur des Gastlandes. Digital gespeichert, in Bildern und Vorträgen wird die Kenntnis über die andere Kultur durch die Vernetzung der Goethe Institute mit den Kultureinrichtungen der Gastländer weitervermittelt.

Jede Ausstellung ist ein Geschenk - ein Einblick in die Kultur des Landes. Die gespeicherten Bilder, die die Besucher auf der Festplatte des Computers hinterlassen, werden bei der nächsten Ausstellung in einem anderen Land der Inter-Aktivität der Besucher vor Ort gegenüber gestellt. Auf diese Weise entsteht eine Art japanisches Renga von Menschen, die miteinander verbunden sind, weil sie sich über die Bilder ihrer Mimik und Gestik gegenseitig inspirieren.

Die vorgestellte Installation wurde in Festivals, Symposien und Konferenzen diskutiert, die oftmals von oder mit dem Goethe Institut initiiert wurden. Das Goethe-Institut, dessen Aufgabe es ist, im In- und Ausland deutsche Sprache und Kultur vorzustellen, macht die eigene Kultur im Kontext und in der Differenz des Gastlandes sichtbar.

Medienkunst - das öffentliche Nachdenken über Technikentwicklung

Die Beziehung Mensch - Maschine ist ein Spiegel der Gesellschaft in der Kunst des 20. Jahrhunderts. Insbesondere die Medienkunst hat das Nachdenken über Technikentwicklung in unzähligen Beispielen öffentlich präsentiert. Während das Goethe-Netzwerk versucht, Medienkunst im Ausland zur Diskussion zu stellen, bleiben die deutschen Museen eher den traditionellen Kunstformen verbunden oder erhoffen sich von pseudo-wissenschaftlichen Technik-Shows hohe Besucherzahlen. Im Gegensatz zu Wissenschaft und Technik, die der Idee des Fortschritts verbunden sind und die Strukturierung der Welt voran treiben, ist das Ziel der Kunst, zur Sensibilisierung gegenüber Mensch und Natur beizutragen und auf die Differenz des anderen aufmerksam zu machen. Die Medienkunst steht diesen Themen besonders nah, denn sie hat sich aus der Haltung entwickelt, daß die Kunst sich ganz unmittelbar auf das Leben beziehen müsse. Aktuelles Thema, das von Kunst und Technik unterschiedlich aufgegriffen wird, ist das Leben und Arbeiten in einer vernetzten Welt.

Medienkunst wird vor allem auf Festivals und Symposien der unabhängigen Kulturszene debattiert. "The shadow of the net", ein Symposium veranstaltet von Franco Torriani, Piero Gilardi und anderen Mitgliedern von "ARSLAB" 1997 in Turin und mit Unterstützung des Goethe Instituts unter der Leitung von Martin Schuhmacher, behandelte die positiven und negativen Verflechtungen des World Wide Web und diskutierte aktuelle Fragen der Medienkultur in unterschiedlichen Kulturkreisen.

Auch die "Moskau Internet Konferenz", die das Goethe Institut Moskau im Januar 2000 veranstaltete, fragte nach den politischen und gesellschaftlichen Prozessen, die eine verstärkte Nutzung des Internet auslöst. An der Informationsbörse zum Thema Internet nahmen über 1000 Besucher aus 30 Ländern teil. 110 Referenten aus 26 Ländern hielten Vorträge und stellten Konzepte in den Bereichen Bildung, Information, Wirtschaft und Kunst vor. In den internationalen Diskussionsrunden wurden die technischen und gesellschaftlichen Prozesse im Bereich der Neuen Medien kritisch reflektiert. Vernetzte Kommunikation ist ein Thema, das für Russland mit seinen immensen räumlichen Entfernungen eine besonders wichtige Rolle spielt. In der Kunst / Ästhetik Session diskutierten deutsche und russische Künstler und Theoretiker Raum- und Zeitkonzepte, die zwischen dem ortlosen Internet und dem physikalischen Raum eine Verbindung herstellen wie die Mixed Reality Bühne oder das gemeinschaftliche Arbeiten in virtuellen und realen Netzwerken.

Eine Veranstaltung, zu der ich das Goethe Institut als lernenden Partner eingeladen hatte, wurde zu einer der wichtigsten für mich. Als "ART" Program Chairs der "ACM" Multimedia 1996 in Boston inszenierten Wolfgang Strauss und ich eine Ausstellung, mehrere Panels und Workshops zum Thema "Storytelling after cinema". Auf dieser von ca. 5.000 Informatikern besuchten Multimedia Konferenz waren erstmals auch 100 Künstler und Kuratoren. Das Programmkomitee vom "MIT" Media Lab hatte uns aufgefordert ein spezielles "ART" Program für diese Konferenz zusammenzustellen.

Mit Unterstützung des Goethe Instituts, Pro Helvetia und der australischen Filmförderung konnten wir Medienkünstler einladen, die im Gegensatz zu den meisten Wissenschaftlern keine finanziell unterstützende Institution im Rücken haben. Ihre Arbeiten wurden den Vorträgen der Informatiker gegenübergestellt. Es sprachen u.a. Andrea Zapp, Machiko Kusahara, Steve Mann, Bill Buxton, KP Ludwig John.

Die begleitende Ausstellung zeigte Arbeiten von Tony Ousler über Tamas Waliczky, Jeffrey Shaw, William Forsythe und vielen anderen. Die meisten der Arbeiten waren am "ZKM" in Karlsruhe produziert worden. Das Goethe-Institut Boston - damals mit Jürgen Keil als Direktor - wurde über den state-of-the-art informiert und gleichzeitig in Theorie und Praxis interaktiver Medienkunst im Kontext der Entwicklung von Medientechnologie weitergebildet. Die internationalen Referenten der "ART" Session lernten auf der Abschlussparty die schönste Stadtvilla von Boston kennen und die meisten kamen dabei zum ersten Mal in Kontakt mit dem Goethe-Institut.

Kuratoren und Medienkunstvermittler wie Hans-Peter Schwarz (damals ZKM) und Gerfried Stocker (AEC) hatte ich eingeladen, über das Thema "New Venues" zu reflektieren. Das traditionelle Museum als Ort für Medienkunst schien mehr denn je ungeeignet zu sein, interaktive Umgebungen als erweiterten Handlungsraum zu begreifen. Daher planten das Ars Electronica Center und das "ZKM" Medienmuseum von Anfang den vernetzten Raum mit ein. Diese

Veranstaltung gab den Anstoß für das "Global Body" Projekt, das zur Einweihung des "ZKM" zwei Jahre später vorgestellt wurde. Hans Peter Schwarz und Regina Wyrwoll vom Goethe Institut München diskutierten bis spät in der Nacht die Idee, wie das Goethe-Netzwerk über das Internet mit dem "ZKM" verbunden werden könnte. Unser Ausflug zum MIT Medialab gab Anregungen für weitere Kooperationen.

Ein anderer wichtiger Event war "WAM" - Women and the Art of Multimedia", Symposien, Workshops und Ausstellung von Dieta Sixt, damals Direktorin des Goethe Instituts Washington, initiiert und mit The National Museum of Women in the Art im Mai 1997 realisiert. Mehr als 100 Künstlerinnen aus Pakistan, Japan, Deutschland, der Schweiz, Griechenland, China, England, Holland, Italien, Spanien und den USA trafen sich in dem ehemaligen Bürgerhaus, späteren Bordell und heutigen Museum, um ihre Arbeit vorzustellen, sich kennenzulernen und Netzwerke zu bilden. Diskutiert wurden weibliche Strategien zur globalen Vernetzung am Beispiel von Projekten der eingeladenen Künstlerinnen wie Shu Lea Cheang, Pippilotti Rist, Jenny Marketou oder meinen eigenen.

Mediale Strategien der Kulturvermittlung gesucht

Die 127 Goethe Institute sind heute durch das Internet weltweit vernetzte Kultursalons, die in über 70 Ländern teilweise sogar Ausstellungs- und Aufführungsmöglichkeiten haben. Deutsche Medienkünstler haben durch die beginnende Neu-Orientierung der Goethe-Institute mehr Chancen im Ausland ausstellen zu können, solange im Inland die Medienkunst eher skeptisch betrachtet wird. Die Goethe-Institute schaffen durch die Vernetzung eine Voraussetzung für dezentrale Kommunikation und unterstützen gleichzeitig die Kultur des Gastlandes, denn es wird prinzipiell auch mit Künstlern vor Ort zusammengearbeitet.

Kommunikation birgt kulturelle Mißverständnisse, deshalb wird die Toleranz gegenüber dem Anderen künftig noch wichtiger sein, wenn die "globale" Welt nicht nur standardisiert werden soll. Trotz EXPO2000 in Hannover und ihrer Tendenz zu globalem Marketing für den totalen Konsumenten sind wir uns im gegenseitigen Verständnis manchmal nicht näher als im Jahre 1900, als Asien erstmals zur Weltausstellung in Paris eingeladen wurde. Asiatische Künstler waren aufgefordert, die kulturelle Identität des Landes vorzustellen. Indonesien schickte Musiker und ein Gamelan Orchester, das die europäischen Besucher exotisch, aber als kulturelle Tradition und nicht als - westlich zeitgemäße - Kunst empfanden. Die indonesischen Musiker erzählten zu Hause von einem aufregenden Spiel bei dem die Instrumente gestimmt und eingespielt wurden. Es war eine europäische Orchesterprobe! Das anschließende, choreografierte Konzert fanden sie eher langweilig und nicht weiter erwähnenswert. Die japanischen Künstler schickten überhaupt nur ihre Instrumente. Denn anders als in Europa wird in Asien das Material selbst als Klangkörper betrachtet; nicht die Tonalität oder die Aufführung einer Komposition. Den Japanern erschien es daher überflüssig, selbst nach Paris zu kommen.

Die Goethe-Institute leisten im Face to Face der verschiedenen Kulturen einen wichtigen Beitrag zur Akzeptanz und zur Freude an der Differenz. Während einerseits eine Kultur des Vergessens beklagt wird, das Schwinden des kulturellen Gedächtnisses bei einer am Computer aufgewachsenen Generation, schafft das Internet als globale Netzhaut ein neues kulturelles Gedächtnis, das sich in einer Kultur vernetzter Individuen entwickelt. Es entsteht eine kulturelle Identität, die nicht in nationalen Grenzen gebunden ist, sondern in Internet Domains. Hier kann das Goethe-Institut einen ganz neuen Beitrag von Kulturvermittlung leisten, indem es das Internet in seine Strategien der Vermittlung von Kultur einbezieht.

Die Kooperation zwischen Informationstechnik und Industrie wird beim Bundesministerium für Bildung und Forschung als wichtigste Maßnahme angesehen, um die Zukunft erfolgreich zu meistern. Aber gerade die Kooperation der interaktiven Medien mit dem Theater, dem Tanz, dem Film, dem Fernsehen, der Kunst, den Museen und dem Netzwerk der Goethe-Institute wird zu neuen Fragestellungen und Produktionen führen, die den fortschrittsbestimmten Industriepartnern die Notwendigkeit der Reflexion vor Augen führen. Nicht Fragen nach Wachstum, sondern Fragen nach Verzicht müssen kreativ beantwortet werden. Kreativität und Phantasie sind die Rohstoffe des 21. Jahrhunderts. Sie sollten gefördert und genutzt werden.



Monika Fleischmann, * 1950 in Karlsruhe, Medienkünstlerin. Seit 1992 künstlerische Leitung des Instituts für Medienkommunikation am GMD-Forschungszentrum in Bonn/Sankt Augustin, seit 1997 eigene Forschungsgruppe MARS - Media Arts Research Studies, seit 1998 Lehrtätigkeit an der HfG in Zürich. Schwerpunkt ihrer Arbeit ist die Mensch-Maschine-Kommunikation, die Entwicklung von Interfaces und interaktiven Handlungsräumen auf der Basis von Wahrnehmungsprozessen.