



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

Peter Weibel | Kunst an den Grenzen  
der elektronischen Medien (2004)

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 anfangen, mit der Erweiterung der Kintotechniken 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 Neuerschließung 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 Telegrafen 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 geschmälert 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, Medizinem 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, Maaikje Post: Book for the Electronic Arts, V2 Publishing, Rotterdam 2000. Aus dem Englischen von Maria Dettmers und Regina Wets de Navazo.*