

Kunst lebt! Die Zeit mit

Medienkultur und Kunst

Peter Weibel ist Leiter des ZKM | Zentrum
für Kunst und Medientechnologie
Karlsruhe.

(2006)

S. 26-28

Angen sehen = Tilman Osterwold (1937), Shereck-
Velo, 20

ANKE SPÖTTER › Als Leiter des ZKM in Karlsruhe wird Ihr Name häufig in Verbindung mit aktueller Medienkultur und Kunst genannt. Ihr Interessengebiet greift jedoch wesentlich weiter und umfasst unter anderem auch das Werk Adolf Hölzels. Was fasziniert Sie an diesem Künstler, und welche Bedeutung hat er für Sie im Hinblick auf die oben genannte Thematik?

PETER WEIBEL › Man kann aktuelle Medienkultur und Kunst nur verstehen, wenn man auch ihre historische Tiefenzeit versteht. Ist dies der Fall, erkennen wir einen bedeutenden Wandel von der klassischen zur aktuellen Kunst. Die klassische historische Kunst war geprägt vom Begriff der Repräsentation. Sie bildete mehr oder minder die Gegenstandswelt so ab, wie sie vom Auge wahrgenommen wurde. Mit einem modernen Wort: Die klassische Kunst operierte im Zeichen der Simulation. Sie stand unter dem Paradigma der Repräsentation von Realität, genauer: der visuellen Repräsentation von Realität.

Mit dem Aufstand der abstrakten Kunst wurde das Band zur Realität zerschnitten, die Repräsentation der Realität aufgelöst. Die Malerei hörte auf, die Gegenstandswelt zu repräsentieren und begann zu Beginn des 20. Jahrhunderts mit dem Schlachtruf »Nie wieder Darstellung!«, die Mittel der Darstellung selbst zu thematisieren, genauer gesagt, die Werkzeuge und Mittel der Repräsentation beziehungsweise Abbildung selbst abzubilden. Plötzlich ging es nicht mehr um die Gegenstandswelt und deren Darstellung, sondern die Mittel der Darstellung, wie Farbe, Fläche, Pinselstrich et cetera, wurden selbst zum Gegenstand der Darstellung. Die Malerei wurde in der Abstraktion zu einem Medium der Selbstreferenz, sie untersuchte ihre eigenen Mittel der Darstellung, Repräsentation und Abbildung. Sie untersuchte nicht mehr die Wirklichkeit selbst. Gegenstandslose, abstrakte Malerei ist selbstreferenziell. Damit wurde zum ersten Mal die Malerei selbst zum Medium der Malerei und die Malerei unter dem medialen Gesichtspunkt betrachtet. Die Malerei machte sich selbst zu einem Medium (der Referenz).

Mit seiner Publikation *Über Formen- und Massenverteilung im Bild* in der Zeitschrift *Ver Sacrum*, Jahrgang IV, 1901, S. 243-254, in der Wiener Sezession, deren korrespondierendes Mitglied er von Döchau aus gewesen ist, hat Adolf Hölzel weit vor den Publikationen Wassily Kandinskys, *Punkt und Linie zu Fläche*, 1926, und *Über das Geistige in der Kunst*, 1912, die Malerei als Medium der Selbstreferenz definiert. Er zeigte in einer Abfolge von ungegenständlichen, abstrakten Zeichnungen, wie die Positionen von Punkten und Linien auf der Fläche die Bedeutung konstruieren. Und er zeigte auch, dass den modernen Maler nicht die Gegenstände interessieren, sondern die Flächen zwi-

schen den Gegenständen. Der Ort des Malers ist also nicht der Stamm des Baumes, seine Äste, seine Blätter, sondern das Wesen der Malerei kommt in den Flächen zwischen den Blättern, zwischen den Ästen, zwischen den Stämmen, zwischen den Bäumen und den Menschen zum Tragen. Dort, in diesen Zwischenräumen, triumphiert die reine Farbe, die reine Fläche, die reine Malerei. Mit dieser Schöpfung der Malerei als selbstreferenzielles Medium hat Hölzel als einer der Ersten jene Verschiebung vom Paradigma der Repräsentation zum Paradigma der Referenz eingeleitet, welche für die Moderne und die Medienkunst ausschlaggebend ist.

Medienkultur und aktuelle Kunst sind geprägt von dem Begriff der Referenz und Referenzialität. Aktuelle Kunstpraktiken beziehen sich aufeinander, referieren aufeinander, statt die Realität zu repräsentieren. Die Malerei bezieht sich auf Fotografie, Video bezieht sich auf Film, Skulptur bezieht sich auf Video und Fotografie et cetera. Die Medien der Kunst entfalten sich im Bogen der Selbstreferenz und Fremdreferenz. Sie sind Referenzsysteme und dienen einander wechselseitig als Referenzsysteme. Durch ihren interaktiven Charakter, durch die Emanzipation des Betrachters, beginnend mit Kinetik und Op-Art, mit ihrem vorläufigen Höhepunkt in der digitalen Kunst, wird auch Simulation durch Stimulation ersetzt. Referenz und Stimulation sind ausschlaggebend für die aktuellen Praktiken der Kunst. Einer der wichtigsten Bausteine für den Wechsel von Repräsentation zu Referenz ist das Frühwerk von Adolf Hölzel, ebenso revolutionär wie vergessen.

Wolfgang Mönch/Kiyoshi Furukawa | auras
2000 | ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie
Kartstraße

