

# JAHRESMAGAZIN

Landesverband Bildende Kunst Sachsen e.V.

**2022**

**n<sup>o</sup>**

**10**

**Sichtbarkeiten. Die Präsenz der Kunst**

**Sichtbarkeiten. Die Präsenz der Kunst**

# INHALT

- 5 Marcel Noack **Vorwort**
- 7 Anne-Marie Bonnet **Sichtbarkeiten – Präsenz der Kunst?**
- 13 Anika Meier **Die Kunstwelt steht mit digitalen Formaten noch am Anfang**
- 19 Ellen Wagner **Welche Art von Sichtbarkeit?**
- 25 Georg Seeßlen **Kritik der Kultur – Kultur der Kritik**
- 31 **Formen von Digitalität hinterfragen** Gespräch mit Manuel Frey und Sophia Littkopf,  
Kulturstiftung des Freistaates Sachsen
- 35 Hans-Peter Schwarz **„Are our Eyes targets?“**
- 41 Hans Dieter Huber **Über das Beschreiben, Interpretieren und Verstehen von  
internetbasierten Werken**
- 53 **How Real is Real** Interview mit Yasemin Keskintepe (Kuratorin der Ausstellung  
„Künstliche Intelligenz“, Deutsches Hygiene-Museum, Dresden) und Moritz Lobeck  
(Programmleitung Musik und Medien, HELLERAU – Europäisches Zentrum der Künste)
- 57 Susanne Keuchel **Kulturelle Bildung im postdigitalen Zeitalter: „Digitalität gestalten“**
- 61 Rudolf Fischer **Das Archiv der Avantgarden in Dresden: Transmission von Avantgarde.  
Vom Sammeln, Forschen und Erzählen.**
- 67 Reni Hofmüller **Kunst als Teilsystem der gesellschaftlichen und sozialen Wirklichkeit,  
esc medien kunst labor Graz**
- 73 Ausgewählte Initiativen in Sachsen**
- 74 — ZIMMT
- 76 — Fabmobil
- 78 — Netzwerk Medienkunst
- 80 — GfZK, Dig it?
- 82 — Schweizerhaus Püchau e.V./ Der LADEN Wurzeln
- 84 — Das POCHEN Symposium 2021 & die POCHEN Biennale 2022
- 86 — 180 Ideen für Sachsen
- Statements**
- 49 Marie-Eve Levasseur
- 50 Susanne Meier-Faust
- 65 Falk Töpfer
- 70 Jonas Lewek
- 71 Jörg Sonntag c/o Jo Siamon Salich



# Vorwort

## Sichtbarkeiten. Die Präsenz der Kunst

Marcel Noack, Vorsitzender des Landesverbandes Bildende Kunst Sachsen e.V.

Jetzt halten Sie das zehnte Fachmagazin des Landesverbandes Bildende Kunst Sachsen e.V. in den Händen. Eine ausgezeichnete Wahl. Sie paart sich unmittelbar mit Ihrer haptischen und optischen Wahrnehmung, wenn nicht in Papierform daheim, beispielsweise auf Ihrem Sofa oder am Küchentisch, so möglicherweise in digitaler Form unterwegs auf dem Display Ihres *Tablets* oder Rechners.

Unsere jährlich erscheinenden Fachmagazine widmen sich aktuellen Themen der bildenden Kunst. Unser Anspruch zeigt sich stets in einer Vielschichtigkeit, der gesellschaftliche, kunst- und kulturpolitische sowie theoretisch-relevante Aspekte miteinander verbindet und sich im finalen Magazin durch Textbeiträge, Interviews und Statements namhafter Autor:innen sichtbar niederschlägt.

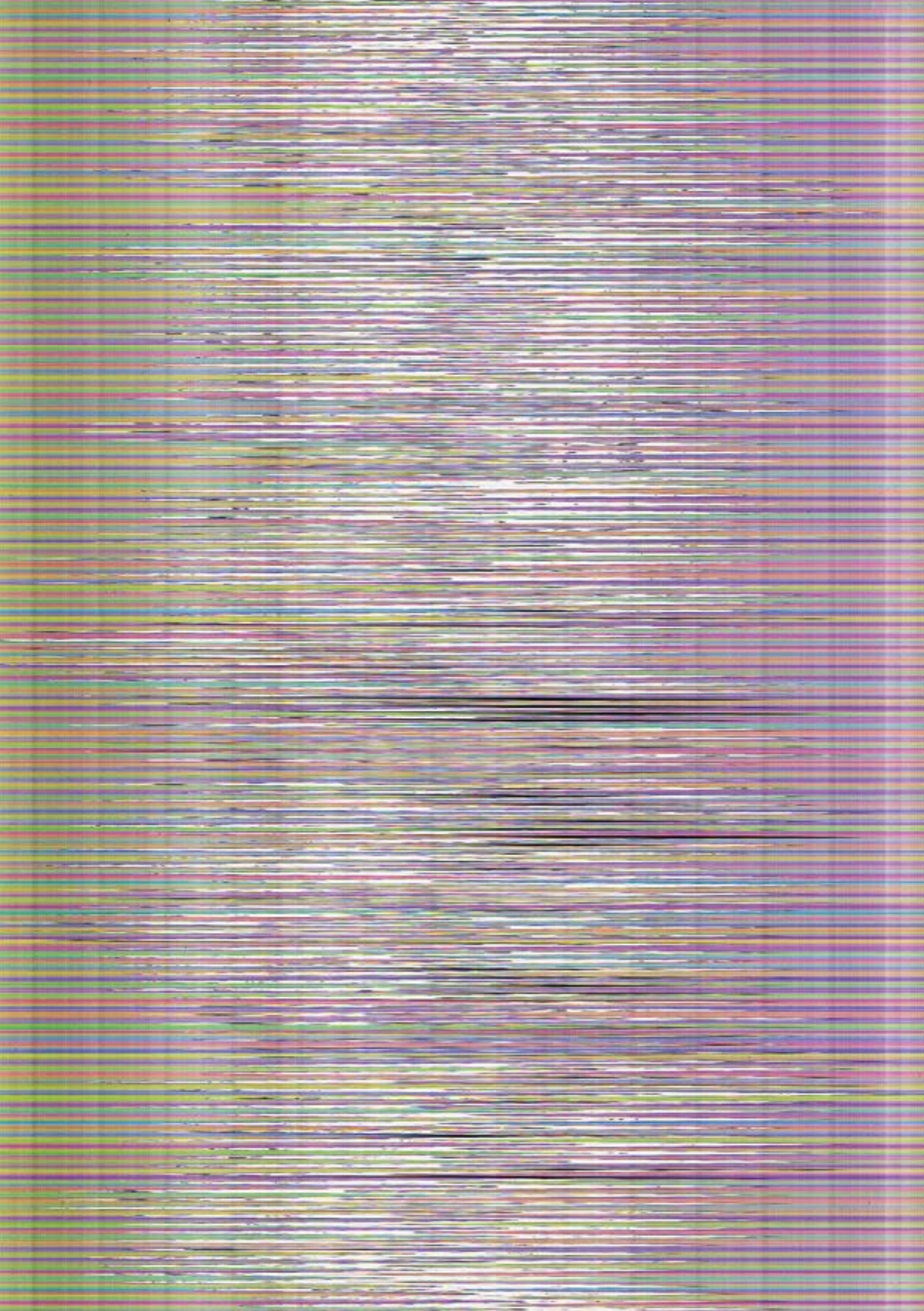
Dass es gerade just jenem Wortsinne folgend diese Sichtbarkeiten sind, die das Leitmotiv unseres Jubiläumsheftes ausmachen, ist nicht vordergründig auf die seit zwei Jahren andauernde Corona-Pandemie zurückzuführen. Jedoch kann diese als Katalysator verstanden werden für ein Thema, welches die Redaktion bereits seit längerer Zeit beschäftigt. Es ist die Frage nach der Präsenz der Kunst in und mit sich ständig erweiternden Repräsentationsorten im digitalen und analogen Raum.

Wir können schon seit längerer Zeit beobachten, dass eine Verlagerung von künstlerischer Arbeit, die vordergründig für physische Räume wie Galerien, Museen, Künstlerhäuser oder *Off-Spaces* konzipiert wird, sich im Digitalen oder wie es umgangssprachlich oft heißt, im Netz wiederfindet. Dieser Präsentations-*Shift* ist nicht verwunderlich, wenn man bedenkt, dass die zahlreichen *Lockdowns*, ob nun hart oder leicht, massiv in die Freiheit der Kunst eingegriffen haben. Unser Recht als bildende

Künstler:innen, unsere Werke an tradierten Orten zu zeigen, wurde von jetzt auf gleich gestört und unsere Distributionswege wurden gekappt. Wie frei ist also die Kunst? Wie entwickelt sich der Austausch zwischen Künstler:innen und Publikum durch obige genannte Verlagerung? Welche Stellung nimmt die Netzkunst heute bei der Rezeption von bildkünstlerischen Werken ein? Kann sich die analoge Ästhetik und Materialität bildkünstlerischer Werke im Digitalen behaupten, respektive welche neuen Erlebnis- und Erkenntnisräume können sich ergeben, wenn Kunst bereits in der Werkgenese als digitale Kunst erarbeitet, verstanden und jenseits von Galerien vertrieben wird? Man denke hierbei nur an das ständig wachsende Interesse an den *NFTs*, den *Non-Fungible-Tokens*. Welche Rolle übernimmt dann dabei das Original im digitalen Zeitalter und wie? Welche Rolle kommt der Kopie zuteil und wie kann sie interpretiert werden? Im Zusammenhang mit *Künstlicher Intelligenz* als Werkzeug von Künstler:innen wird auch die Frage nach der Urheberschaft neu zu denken und definieren sein.

Sie sehen, die Präsenz der Kunst, ob offline oder online oder gar hybrid, ist allgewärtig – virtuell und real. Es sind neue Wirklichkeiten und Möglichkeiten des Wirkens, die durch bildende Künstler:innen geschaffen werden. Dafür bedarf es einer Kulturförderung und -vermittlung, die diese Freiräume schafft und die kulturelle Vielfalt und die Teilhabe dauerhaft gewährleistet und zwar unabhängig von der Pandemie.

Mein Dank gilt allen Personen, die zum Gelingen unseres Magazins beigetragen haben. Ebenso an die Künstlerin Juliane Schmidt für die diesjährige Bildstrecke. So wünsche ich Ihnen liebe Leser:innen ausgiebigen Lese- und Sichtgenuss mit den Präsenzen der Kunst.



# Sichtbarkeiten – Präsenz der Kunst?

Anne-Marie Bonnet

## Welche Kunst?

Die Frage nach der Präsenz der Kunst ruft weitere nach sich: Welche Kunst? Wo und wie sichtbar? Im Alltag? Im Museum? Auf dem Kunstmarkt? Was wird als Kunst wahrgenommen? Von wem? Weshalb? Gehören Design und Mode dazu? In den letzten zwanzig Jahren hat sich die Kunstwelt sehr verändert und ist in der allgemeinen Wahrnehmung stark von der sogenannten ‚Eventisierung‘ und der zunehmenden Allmacht des Kunstmarktes geprägt worden. Kunstwerke sind oft wegen immer neuer Preisrekorde bei Auktionen präsent bzw. sichtbar. Man denke nur an das sich selbst zerstörende Werk von Banksy oder das vermeintlich echte von da Vinci „Salvator Mundi“. Die Gleichsetzung von ‚teuer‘ mit ‚bedeutend‘ bestimmt die Bewertung von Künstler:innen, die wie Handelsmarken („Richter“, „Abramovic“ oder „Ai Weiwei“) ‚vermarktet‘ und wahrgenommen werden sowie für entsprechende Ausstellungserfolge sorgen. Vor allem die von den Medien gefeierten ‚erfolgreichen‘ Künstler:innen sind also präsent und sichtbar. Auf *Instagram* hat sich indessen eine Parallelwelt etabliert, in der von manchen Künstler:innen selbst gesteuerte Aufmerksamkeit (*follower*) nebst wirtschaftlichen Erfolgen erreicht werden: ‚instagrammability‘ ist eine *conditio sine qua non* der neuen Aufmerksamkeitsökonomie. Auch berühmte etablierte Künstler:innen, etwa Cindy Sherman, nutzen diese digitale Öffentlichkeit. Doch gibt es auch erfolgreiche ‚Instagram-Karrieren‘<sup>1</sup>, denen die Anerkennung in der Welt der bekannten Museen, Galerien und Kunstvereine verwehrt bleibt.

*Teile des Textes sind zuvor erschienen in:*  
Anne-Marie Bonnet: Art & Life in pandemic times 2, in: Werner Gephart (Ed.): *In the Realm of Corona Normativities, A Momentary Snapshot of a Dynamic Discourse*, Frankfurt 2021 (=Series of the Käte Hamburger Center for Advanced Study in the Humanities "Law as Culture", edited by Werner Gephart, Volume 23).

## Digitale Präsenz?

Die zunehmende Bedeutung digitaler Öffentlichkeit für die bisherige Welt der bildenden Künste ist unübersehbar, da es sich keine seriöse Ausstellungsinstitution mehr leisten kann, ohne *home page* auszukommen. Führende Institutionen wie das *Museum of Modern Art* in New York, die *Tate Gallery* in London oder das *Städel* in Frankfurt haben, um verschiedene Arten von Besuchern anzusprechen, ausgefeilte digitale Auftritte

---

<sup>1</sup> Zurzeit recht bekanntes Fallbeispiel: Leo Löwentraut wurde eine immerhin umstrittene Ausstellung im Bayerischen Nationalmuseum gewährt, das bisher nicht für sein Engagement für die Gegenwart hervorgetreten war; dies wurde legitimiert durch den Wunsch, ein ‚anderes, jüngerer Publikum‘ zu gewinnen.

unterschiedlicher Modalitäten entwickelt: Je nach Bildungsstand, Alter, Herkunft, Gender, Interessenlage wurden spezifische Zugangsmöglichkeiten geschaffen, die diesen Institutionen eine neue Bedeutung für das soziale Gefüge der Gesellschaft verleihen können.

Diese Formen von Präsenz und Sichtbarkeit der Künste nebst ihrer Institutionen werfen jedoch eminent kulturpolitische Fragen auf: Als wie wichtig wird der Zugang zur Kunst erachtet, etwa in Schul-Curricula? Und allgemein gesellschaftlich? In der Pandemie wurden bekanntlich Baumärkte und Fußballstadien schneller wieder zugänglich gemacht als Museen und Kunstvereine, Theater und Kinos! Gerade Museen mit meist großen, gut bewachten und kontrollierten Räumen, die rasch die geforderten sogenannten Hygienemaßnahmen einhalten konnten, wurde unverständlicherweise ein Publikum verwehrt. Hier waren jene Häuser privilegiert, die schon zuvor an ihrer digitalen Präsenz gearbeitet hatten; doch wurden dann recht allgemein und in unterschiedlichen Qualitäten online-Ausstellungsbesuche angeboten, die jedoch – und dies wurde auch oft artikuliert – Begegnungen mit Kunst in realer Präsenz keineswegs ersetzen können.

### **Was macht die Abwesenheit von Kunst mit der Gesellschaft?<sup>2</sup>**

In einem Gespräch über die Lage der Künste nach einem Jahr Pandemie wurde festgehalten, dass die Kultur zwar finanziell unterstützt werden solle, aber dies geschehe: „... ohne dass das den Einzelnen wirklich geholfen hätte – die Inhalte aber, die Kraft, die gesellschaftliche Dimension von Kunst werden verraten.“<sup>3</sup> In dem Gespräch wehrte man sich gegen die Disqualifizierung der Kultur als „Freizeitbeschäftigung“ und diskutierte über deren „Mehrwert für das soziale Miteinander“. Auch wünschte man sich ein „gesamtgesellschaftliches Bekenntnis zur Kunst“ und wunderte sich, dass das

Publikum nicht heftiger protestierte oder sich solidarisierte. Die Pandemie hat sich vielfach als Brennglas erwiesen, das die Bruchstellen des aktuellen sozialen Miteinanders<sup>4</sup> in der digitalen Spätmoderne augenfällig macht, so auch die Erkenntnis, dass Kunst und Kultur nicht zu den sogenannten ‚systemrelevanten‘ Aspekten der spätmodernen liberalen demokratischen kapitalistischen Gesellschaft gehören. Welches sind die ‚üblichen‘ Argumente, die für die Rolle der Kunst in und für die Gesellschaft angeführt werden? Sie biete andere Perspektiven auf die Welt, sie könne sie nicht verbessern, aber anders beleuchten. Umgang und Zugriff auf die Welt sind im Alltag instrumentell, wirtschaftlich oder politisch bedingt oder begründet. Die Medien- und Bilderwelt sind weitgehend darauf abgestimmt, die materielle Ausrichtung – mehr produzieren, mehr konsumieren – zu fördern. Die einzigen alternativen Interpretationen und Darstellungen werden in der Tat in Literatur, Theater, Musik und den bildenden Künsten geboten. Die Deklassierung der Künste zur Freizeitbeschäftigung stellt sich also *de facto* als Ausschalten kritischer und alternativer Resonanzräume dar. Müsste die Rolle der Kunst und die Bedeutung ihrer Produzent:innen voneinander getrennt werden? Vielleicht steht ein Bewusstseinswandel an, der eine Verschiebung der ‚Relevanzwerte‘<sup>5</sup> anerkennt und annimmt? Die bisherige Präsenz und Pflege von Kunst und Kultur in westlichen Gesellschaften ist noch vorwiegend von einem bürgerlichen Kanon aus dem 19. Jahrhundert geprägt. Wie sehr/wenig dies noch heutigen gesellschaftlichen Realitäten und Bedürfnissen entspricht, wurde bisher nicht einmal ansatzweise diskutiert. Die Krise der bisherigen Selbstverständlichkeiten der Deutungshoheiten von/in Museen, Theatern und Opernhäusern ist nur ein Symptom anstehender grundlegender Revisionen. Die Pandemie mag diese Prozesse beschleunigen, hat sie sich doch als Brandbeschleuniger für soziale Ungerechtigkeiten erwiesen.

2 Christine Lemke-Matwey: Echtzeit! Langsamkeit! Aura! Was macht die Abwesenheit von Kunst mit der Gesellschaft? Ist Politik eine Frage der Bildung? Ein Gespräch mit dem Bariton Matthias Goerne und dem Kulturmanager Matthias Schulz, in: *DIE ZEIT*, Nr. 12, 18.03.2021, S. 51.

3 Matthias Goerne, ebd.

4 Vgl. z. B. Andreas Reckwitz: *Die Gesellschaft der Singularitäten. Zum Strukturwandel der Moderne*, Berlin 2017.

5 Alfred Schütz/Thomas Luckmann: *Strukturen der Lebenswelt*, Konstanz/München 2017 (1. Aufl. 2003). Michael Stockhausen sei für diesen Hinweis gedankt.



## Livekunst unter Seuchenbedingungen

Im März 2021 wurde in Berlin ein Experiment zur Ermöglichung von Kunstgenuss in Realpräsenz unter erhöhten Sicherheitsbedingungen (Tests, Abstand, Registrierung) gemacht. Der Kritiker Reinhard J. Brembeck beschrieb dies euphorisch als: „... das seltene Wunder, dass viele Menschen zusammenkommen, um Kunst gemeinsam live zu erleben, auf dass sie mit geweiteten Herzen und angeschärfter Fantasie besser durch die Zeiten kommen.“<sup>6</sup> Kunst wurde mal wieder als ‚life enhancement‘ und als Trost gepriesen, wobei in der vorliegenden Versuchsanordnung noch zwei bestimmende Faktoren hinzukamen: Realpräsenz und gemeinschaftliches Genießen. Kunst wird also als Anlass gemeinsamen ästhetischen Genusses bestimmt – gehört dies zur notwendigen Ingredienz der Kunstbestimmung? Was bedeutet gemeinsames Erleben in Realpräsenz im Zeitalter des Singularitätswettbewerbs? Konzepte/Vorstellungen und Realität des ‚Gemeinsamen‘ stehen zur Disposition bzw. zur Neubestimmung an. Kann ein gemeinschaftlicher Museums- oder Opernbesuch mit dem eines Fußballspiels oder einer Nacht im *Berghain* verglichen werden? Sind Erlebnisgemeinschaften auch Erfahrungsgemeinschaften? Nicht einmal die Pandemie-Erfahrung vermochte nachhaltige Solidaritätsgemeinschaften zu generieren. Hier öffnet sich ein neues Feld für die Soziologie: Revision grundlegender Annahmen des sozialen Miteinanders.

## Perpetuum mobile?

Das Einzige, was keine Unterbrechung erlebte und weiterhin floriert, ist der Kunstmarkt, insbesondere der sogenannte Sekundärmarkt und das Auktionswesen. Es werden sogar neue Werkkategorien wie die sog. *NFT* (*non-fungible token*) erfunden, die auch in der digitalen Quarantäne für euphorische Markterfolge sorgen. Inwieweit sie – jenseits ihrer Funktionen im Kunstmarkt – die Vorstellung von Kunst und Werk affizieren, kann noch gar nicht angemessen reflektiert

werden. Der Markt schafft Fakten, deren Auswirkungen und Resonanzen noch nicht ermessen werden, jedoch nicht ignoriert werden sollten. Die Verlagerung ins Digitale, die die Pandemie forciert hat, mag diese Entwicklungen beschleunigt, bzw. die Aufmerksamkeiten verändert haben.

## Welche Realitäten? Präsenz?

Sogenannte ‚AR-Erfahrungen‘ (*augmented reality*), als ‚immersiv‘ apostrophierte Möglichkeiten, überschreiten meist nicht den Aha-Effekt-Moment. Die Qualität eines digitalen Auftritts bemisst sich nicht nur an der Suggestion/Simulation eines virtuellen Besuches, sondern auch an den Möglichkeiten, Ansprache und Zugangsweisen zu wählen. Wenngleich der digitale Museumsbesuch dafür kritisiert wurde, dass er die reale Erfahrung am Original vor Ort nicht zu ersetzen vermöchte, setzte nach Wiederöffnung der Museen kein ‚run‘ ein. Clubs und Fußballstadien hingegen konnten sich der Rückkehr ihres sehnsüchtigen Publikums erfreuen. Was ist angesichts der Wirkungen der sogenannten ‚sozialen Medien‘ im realen Leben am Internet eigentlich ‚virtuell‘? Hielt man das Digitale einst für eine parallele Welt, so scheint inzwischen eher das Analoge eine solche zu sein, in der kaum noch etwas entschieden wird, nur noch die Wirkungen algorithmisch gesteuerter globaler Interessen gleichsam ausgebadet bzw. abgefedert werden. Umso mehr bedarf es anderer Modi des Denkens, Fühlens und Reagierens, die Horizonte jenseits der Bewältigung von Kontingenz zu entwickeln vermögen. Wenn sich die Künste aktuell zuweilen in einer Art Zwischen-Reich befinden, wobei die vielen digitalen Angebote als Not-/Ersatzlösungen eher als ‚rites de passage‘ erfahren werden, ist nicht ausgeschlossen, dass daraus neuartige Erfahrungen und deren Ausdruck destilliert werden. Ob sie langfristig zu neuen Dimensionen führen werden? Auf jeden Fall loten sie das neue ‚Vermittelt-Sein‘ unseres aktuellen Da- und Soseins aus. Die pandemische Herausforderung wird als Katalysator und Brennglas für die Fragilität unseres anthropozänischen Zustandes erlebt. Dies generiert auch irrationale Reaktionen oder populistische,

<sup>6</sup> Reinhard J. Brembeck: Das Glück sitzt im Auditorium, Berlin geht voran. Nach einem Jahr in der Zwangspause traten die Philharmoniker vor tausend Zuhörern auf. Kiril Petrenko gab als Dirigent den größten der Aufpeitscher, in: *Süddeutsche Zeitung*, 22.03.2021, Nr. 67, S. 10.

vermeintliche Lösungen. Die Selbstbefragungen der Künste als Seismographen erscheint mir produktiver und vielfältiger. Bei ihrer Vermittlung entwickeln die Künste neue Qualitäten ihrer Medien. Die Unmittelbarkeit der Erfahrung der Differenz dieser künstlerischen Weisen, die Gegenwart zu verhandeln, vermag uns unmittelbar etwas unserer sinnlichen Selbst- und Weltvergewisserung wieder zurück zu geben.

### **Künstlerische Strategien versus ‚Kompetenzen‘**

Meines Erachtens versagt vor allem die Bildungs- und Kulturpolitik, indem sie seit Jahren in den Schulen sowohl die Erziehung zu digitaler Mündigkeit vernachlässigt als auch die musisch/künstlerische Bildung zu Gunsten des Erwerbsmarktaffiner sogenannter ‚Kompetenzen‘ verdrängt. In Bildung und Kultur ist die Trägheit, sich den Anforderungen der Gegenwart zu stellen, eine der Ursachen für die Erosion des gesellschaftlichen Gemeinwesens. Der Kultur als dem Seismographen der jeweiligen kulturellen, sozialen und politischen Verfasstheit gebührt eine andere Funktion als jene soeben manifest gewordene eines stiefmütterlichen Alibis. Kunst und Kultur schärfen Sinne und Wahrnehmung jenseits der Alltagsbewältigung; aber es scheint, als bestünde an mündigen Bürger:innen kein wirklicher Bedarf.

### **Von den Künsten lernen?**

Anlässlich des ersten wieder in Präsenz gefeierten Filmfestivals in Venedig (September 2021) stellt die Filmkritikerin Susan Vahabzadeh in der *Süddeutschen Zeitung* fest: „Die Früchte eines pandemisch bedingten Kreativstaus hat man in Venedig nicht zu sehen bekommen ...“<sup>7</sup>. Die Pandemie hat also der Kreativität in der Filmkunst, in Frankreich als *septième art* (7. Kunst) bezeichnet, zwar nicht geschadet, aber offenbar doch ihre Spuren hinterlassen; denn rückblickend auf das Festival stellt die Kritikerin fest: „Die Bilder werden härter und plakativer, die Götter des Gemetzels haben das Kino fest im Griff. Wenn sich auf den Leinwänden tatsächlich spiegelt, wo wir stehen, dann ist die Welt aus den Fugen.“<sup>8</sup> Im Bereich der bildenden Künste kann eine solche Bilanz noch nicht gezogen werden, da bisher vor allem Markterfolge sichtbar gemacht wurden. Ausstellungen, die auf die Fragilität der Welt aufmerksam<sup>9</sup> machten, waren schon bereits geplant worden und erfreuten sich, sofern rezipierbar, positiver Aufnahmen. Dass sich die Kunstwelt dem Wandel der Weltverfasstheit nicht länger verschließen kann, führen z. B. amerikanische und englische Museen vor, die sich zunehmend von den traditionellen ‚narratives‘

---

<sup>7</sup> Susan Vahabzadeh: Schockmomente. Die Regisseurin Audrey Diwan gewinnt in Venedig den Goldenen Löwen für das Abtreibungs-drama ‚L'évènement‘. Eine gute Wahl?, in: Süddeutsche Zeitung, 13.09.2021, Nr. 211, S. 10.

<sup>8</sup> Ebd.

<sup>9</sup> Z. B. die Ausstellung ‚The Holding Environment‘, kuratiert von Fatima Hellberg im Kunstverein Bonn.

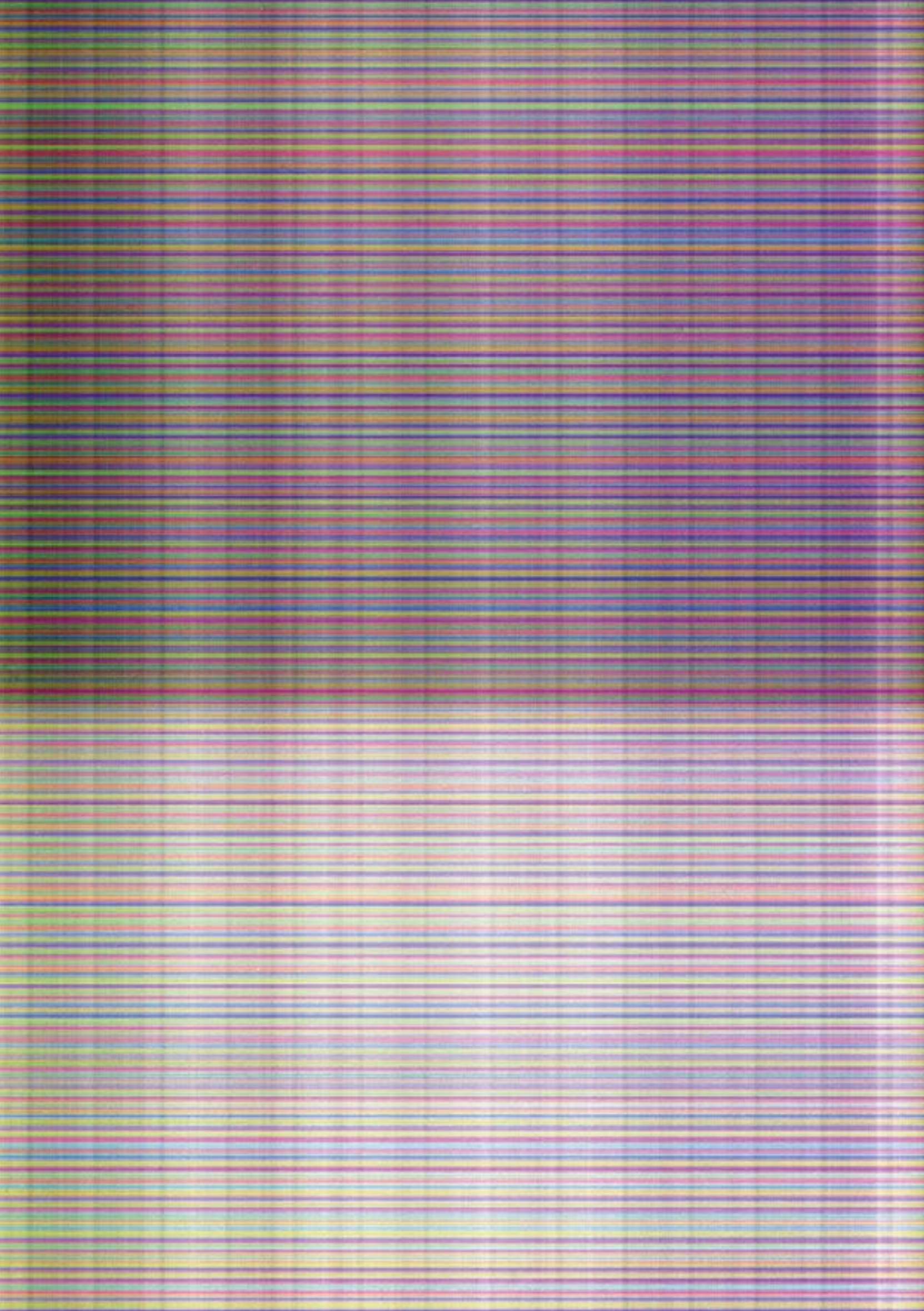
der heteropatriarchalen eurozentrischen Traditionen verabschieden. Die Multiplikation von Öffentlichkeiten und Perspektiven im und durch das Netz kann der Relativierung einstiger hegemonialer Sichtweisen auch in der Kunstwelt nur zu Gute kommen. Kunst kann aus dem Umgang mit *Künstlicher Intelligenz (KI)* und dem Digitalen mehr herausholen als nur eine weitere Geldquelle (siehe sog. *NFT-Hype*); das beweisen Ausstellungen wie „True Feelings“ 2020 im Baseler *Museum für Elektronische Kunst*, die Veränderungen der Wahrnehmung des Ichs bzw. des Menschenbildes durch die sogenannten sozialen Medien und Erkennungstechniken verhandelte, oder Arbeiten junger Künstler:innen, die sich mit den Metamorphosen des Selbst und von Körperwahrnehmungen durch den digitalen Alltag befassen, etwa das Werk „Die Repräsentantin“ von Louisa Clement<sup>10</sup>.

Spätestens 2022, auf der nächsten *documenta*, werden die anstehenden Revisionen bisheriger westlicher Vorstellungen und Werte hoffentlich auf breiterer Basis beschleunigt, das gesellschaftliche und politische Ferment von Kunst und Kultur bewusster gemacht werden. Zu hoffen bleibt, dass Bildungs- und Kulturpolitik auch aus aktuellen Kunstpraktiken etwas lernen werden.

Prof. Dr. Anne-Marie Bonnet - seit 1997  
Professur für Mittlere und Neuere  
Kunstgeschichte am Kunsthistorischen  
Institut der *Universität Bonn*, seit 1997  
Mitglied des Vorstands des *ZADIK*  
(Zentralarchiv des deutschen und inter-  
nationalen Kunsthandels), Nominierung  
zum Professor des Jahres (bundesweit:  
*UNICUM/Beruf*).

---

<sup>10</sup> Zuletzt zu sehen in der Kunsthalle Gießen.



# Die Kunstwelt steht mit digitalen Formaten noch am Anfang

Anika Meier

Das erste Corona-Jahr war für manche ein zähes Kunstfasten, für andere die Entdeckung digitaler Welten. Anika Meier erklärt, warum Online-Ausstellungen, virtuelle Rundgänge und Livestreams die Pandemie überdauern werden:

2020 ist das Jahr, auf das man eigentlich nicht zurückblicken möchte. Es ist aber auch das Jahr, in dem so viel passiert ist wie noch nie, auch wenn es sich für einen selbst angefühlt hat wie eine Schlafstörung. Und jetzt stolpern wir im Halbschlaf hinüber in das Jahr 2021, durch das wir auch erst einmal tapsen werden, weil sich das mit den Impfungen doch eine Weile hinziehen wird. Alle sind müde, weil es doch etwas anstrengend ist, die Tage heldenhaft auf der Couch vor *Netflix* zu verbringen. Jan Böhmermann twitterte er sei „pandemiemüde“, kurz darauf, er sei „pandemietwittermüde“. Als diese Tweets an mir vorbeirauschten, musste ich an Juergen Teller denken, der in einem Podcast sagte, durchs Erleben bekommt man Lebenslust. Nur das mit dem Erleben ist dieses Jahr eben so eine Sache gewesen. Heute sagte eine Künstlerin zu mir am Telefon: „Ich würde am liebsten den ganzen Tag nur rauchen und Wein trinken.“ *Lol*. Ok, wir haben tatsächlich lachen müssen. „Was soll man auch machen?“, fragte sie mich. „Man geht einmal kurz joggen und dann?“ Ich musste zugeben, dass ich nicht einmal joggen gehe, ich gehe gemütlich spazieren.

Ja, was haben wir eigentlich das ganze Jahr über gemacht, außer Stunden schnell oder langsam durch die Gegend zu laufen? Wir haben so viel Zeit wie noch nie vor unseren Smartphones und Laptops verbracht. Der erste *Shutdown* kam überraschend, und weil niemand wusste, wie so ein *Shutdown* eigentlich geht, fingen die einen an zu backen und die anderen zu streamen. Und natürlich gibt es auch Künstler:innen, die beides machen. Avery Singer und Chloe Wise zum Beispiel haben gekocht und gebacken und gekocht und gebacken ... Kommen da eigentlich eine Reihe von Koch- und Backbüchern 2021?

Erstveröffentlichung als Jahresrückblick 2020 in: *Monopol. Magazin für Kunst und Leben*, Online-Kolumne am 31.12.2020 (<https://www.monopol-magazin.de/die-kunstwelt-steht-mit-digitalen-formaten-noch-am-anfang>).



### Original versus Digital?

Avery Singer hat irgendwann angefangen, ihr *Workout* mit ihrem Personal Trainer live zu streamen, was ja irgendwie sehr nett ist. Sport für alle. Sowieso war 2020 das Jahr der Künstler:innen, die schon immer im Internet zu Hause sind oder zumindest ihren Zweitwohnsitz dort haben. Denn obwohl ich irre wenige Ausstellungen in Museen und Galerien gesehen habe, ich glaube, es waren unter zehn, habe ich dieses Jahr so viele Ausstellungen besucht wie nie zuvor. Künstlergespräche habe ich auch noch nie so viele gehört, gefühlt eins bis fünf täglich. Und dann wurde gemeckert, dass es das ja wohl nicht sein könne, dieser Umzug ins Digitale. Man möge das doch bitte schnellstmöglich wieder sein lassen, weil so ein Kunsterlebnis vor dem Original nicht ersetzt werden könne. Das Internet geht natürlich auch wieder weg, das wird sich nicht halten. Denken das die Leute, die einem erzählen wollen, Kunst könne man nur im Museum erleben? Die Angst haben, dass plötzlich niemand mehr ins Museum will, weil es virtuelle Ausstellungsrundgänge gibt?

Peter Weibel hat zackig ordentlich Öl ins Feuer gegossen und ein paar Statements im Interview mit *Monopol* rausgehauen: „Im Museum, wo sich Leute vor den Bildern drängen, die sich gegenseitig nicht kennen und sich gegenseitig nur auf die Nerven gehen, wird – wie im Konzertsaal oder Theater – eine Nähe beschworen. Diese Nähe ist eine fiktive, von der Massenindustrie erlogene. Sie dient bloß dem Zweck, möglichst viele Besucher im Museum, im Theater oder Konzertsaal zu haben.“<sup>1</sup> Nicht Nähe sei das Heilmittel für Kultur, sondern Distanz, ‚telepathischer Kulturgenuss‘.

Hören will man so etwas nicht, keine Frage. So eine volle Blockbuster-Ausstellung ist aber tatsächlich nervig, ich erinnere mich. Besonders gut erinnere ich mich an die Botticelli-Ausstellung im *Städel*, das ist schon sehr sehr viele Jahre her. Erst stand man lange in der Schlange, dann bewegte

man sich mit einer Masse von Menschen durch die Ausstellung und konnte froh sein, wenn man eine Ecke von einem Bild sehen konnte. Die Luft war schlecht, man wollte eigentlich nur so schnell wie möglich wieder nach draußen, frische Luft ein- und ausatmen. Jetzt erzwingt die Pandemie ein Umdenken. Weibel sagte: „Man sagt immer, das Virus kennt keine Grenzen. Doch das Virus kennt die Grenze von 1,5 Metern. Stattdessen sind wir es, die keine Grenzen kennen und herumreisen, um live ins Theater und Museum zu gehen.“

### Was bleibt von der Pandemie?

Es wurde immer gewitzelt, dass der Kunstwelt-Jetset das ganze Jahr von Messe zu Biennale und von Biennale zu Messe rast. Man sieht immer die gleichen Künstler:innen, man begegnet immer den gleichen Leuten, die Reiserei ist teuer und Messeteilnahmen sind noch teurer. Waren da nicht auch alle ständig müde? Aber man kannte es nicht anders, so funktioniert er eben, der Kunstbetrieb. Genauer, so funktionierte der Kunstbetrieb vor der Pandemie.

Wann Blockbuster-Ausstellungen und Messen mit tausenden Besucher:innen am Tag auf engstem Raum wieder möglich sein werden, man weiß es nicht. 2022? Oder erst 2023? Ich weiß nicht, wie es Ihnen geht. Wenn ich in einer Serie auf *Netflix* sehe, dass Menschen zum Essen in ein Restaurant gehen und sich im Café oder einer Bar treffen, bin ich kurz irritiert. Ah ja, so etwas hat man damals gemacht, vor der Pandemie, denke ich kurz und denke dann schnell an etwas anderes. Und natürlich wird all das irgendwann wieder möglich sein, wenn auch erst einmal nicht so unbeschwert. Aber müssen wir alles, was einmal möglich war, genauso wieder machen, nur weil es wieder möglich sein wird?

Es gibt genug digitale Formate, die sich in diesem Jahr bewährt haben. Und natürlich sollen diese digitalen Formate das Erlebnis vor Ort nicht vollständig ersetzen, aber wir könnten uns vielleicht langsam darauf einstellen, dass diese Online-Angebote so wenig wieder weggehen wie das Internet. Vielleicht erinnern wir uns daran, dass das Internet am Anfang auch nicht so schnell

<sup>1</sup> Cornelius Stiegemann im Gespräch mit Peter Weibel: Museen müssen das bessere Netflix werden, in: *Monopol*, Onlineausgabe vom 13.10.2020, <https://www.monopol-magazin.de/peter-weibel-interview-museen-muessen-das-bessere-netflix-werden>, abgerufen am 25.11.2021.

und voll war, wie es heute ist. Und genau so stehen Museen und Galerien mit ihren digitalen Formaten irgendwie noch recht am Anfang. Über was also wurde dieses Jahr gemeckert und warum wird es bleiben?

### **Livestreams**

Eine „Verzweiflungstat“ und „unausgegoren“<sup>2</sup> nannte Jörg Heiser, was von Museen und Galerien, von Museumsdirektoren und Galeristen im Netz zu sehen war. Statt „sinnlosen Quatsch im Livestream rauszusülzen“, solle man Kunstkritiker:innen und Kunsthistoriker:innen für Podcasts und Videobeiträge beauftragen, forderte Heiser. Nun, das eine schließt das andere ja nicht aus. Für Museen und Galerien ist es seit vielen Jahren eine Selbstverständlichkeit, Videos zu Ausstellungen zu produzieren: Trailer, Kurator:innenführungen, Promirundgänge. Und hat nicht mittlerweile fast jedes Museum einen eigenen Podcast? Livestreams werden bleiben, weil sie im Gegensatz zu Videos und Podcasts interaktiv sind. Im Livestream können sich die digitalen Besucher:innen in das Gespräch einbringen, sie können Fragen stellen und damit den Verlauf eines Gesprächs mitbestimmen. So ein Livestream ist im Vergleich mit einem Künstlergespräch vor Ort wie ein Konzert in einem vollen Stadium im Vergleich zu einem Konzert in einem kleinen Club. Man hat mehr Zuschauer:innen und nicht weniger. Und man kann nur hoffen, dass Museen und Galerien auch in Zukunft, wenn Events wieder vor Ort stattfinden können, die Talks auch ins Netz streamen. Warum auch sollte man sich das internationale Publikum nehmen?

### **Zoom-Presskonferenzen**

Ich weiß gar nicht, warum das nicht schon immer gemacht worden ist. Und ich glaube, über Zoom-Presskonferenzen wurde nicht wirklich gemeckert, weil Zoom-Presskonferenzen die Arbeit von Kunstkritiker:innen erleichtern. Denn wer schafft es schon, zu all den Pressekonferenzen in all den Ländern, zu denen man eingeladen wird? In eine Zoom-Presskonferenz kann man

<sup>2</sup> Zit. nach Anika Meier: Wie kommt die Kultur nach Hause? in: *Monopol*, Onlineausgabe vom 28.03.2020, <https://www.monopol-magazin.de/kunst-im-digitalen-raum-kolumne>, abgerufen am 25.11.2021.

sich kurz einloggen, man erfährt von den Kurator:innen und Künstler:innen mehr über die Ausstellung und macht dann weiter im Büro mit der Arbeit, ohne einen halben oder ganzen Tag oder gleich mehrere Tage verloren zu haben. *Fomo* [Fear of missing out - dt.: Angst, etwas zu verpassen] bleibt so auch aus.

### **Virtuelle Ausstellungsrundgänge**

„Kein videospiegelartiges 360-Grad-Geschwenke am Monitor, keine hochaufgelöste Makroaufnahme bis in den kleinsten Schüsselriss eines Bildes wird jemals diese körperliche Empfindung in einem gebauten Museumsraum ersetzen können, schlicht deshalb, weil es virtuell ohne jede körperliche Basis bleibt. Je weiter in den nächsten Wochen also der - zeitliche und körperliche - Abstand zu den Museen rückt, desto schmerzlicher wird man die Originale vermissen“<sup>3</sup>, schrieb Stefan Trinks in der *FAZ* über virtuelle Ausstellungsrundgänge. Ok, Boomer! Ein virtueller Ausstellungsrundgang ist die Dokumentation einer Ausstellung und - das habe ich geschrieben - „ein virtueller Museumsrundgang ist vergleichbar mit der Reproduktion eines Kunstwerks beispielsweise in Form einer Postkarte.“ Wer nicht zu einer Ausstellung in eine andere Stadt oder in ein anderes Land reisen kann, hat so die Möglichkeit, einen Eindruck davon zu bekommen. Und das ist doch viel besser, als die Ausstellung gar nicht sehen zu können. Vielleicht wird 2021 das Jahr der virtuellen Ausstellungsrundgänge, weil wir immer noch nicht wirklich reisen werden können.

### **Online Viewing Rooms**

Es gibt eine Sache, die noch mehr gehasst wird als virtuelle Ausstellungsrundgänge und das sind *Online Viewing Rooms* (OVR). Hier liegt, glaube ich, ein Missverständnis vor. Ich erinnere mich an einen Text, in dem sich die Autorin darüber wunderte, dass Galerien virtuelle Ausstellungsrundgänge und OVRs haben, das sei verwirrend. Warum

<sup>3</sup> Zit. nach Anika Meier: Boom digitaler Ausstellungen. Virtuelle Museumsrundgänge killen nicht die Museen, in: *Monopol*, Onlineausgabe vom 05.05.2020, <https://www.monopol-magazin.de/virtuelle-museumsrundgaenge-killen-nicht-die-museen>, abgerufen am 25.11.2021.

überhaupt beides? Man wundert sich ja aber auch nicht darüber, dass es in einer Galerie eine Ausstellung gibt und dass es zu dieser Ausstellung eine Liste mit den Werken und den Preisen gibt. OVRs sind gewissermaßen die digitale Werk- und Preisliste. Ein OVR will und kann keinen Stand auf einer Messe ersetzen.

Dafür wird es irgendwann sicherlich eine gute Lösung geben, in Form von virtuellen Messen mit sozialer Interaktion (Chat, Audio, virtuelle Präsenz). Und diese virtuelle Lösung wird Galerien die Messeteilnahme ermöglichen, die aus unterschiedlichen Gründen nicht vor Ort teilnehmen können oder wollen.

### **Online-Ausstellungen**

Das Jahr 2020 war das Jahr der Netzkünstler:innen. Die Netzkünstler:innen selbst waren semi-begeistert, weil sie trotz all der plötzlichen Aufmerksamkeit genau so plötzlich zu Pausenclowns im *Shutdown* wurden. Nicht immer, aber doch oft in den Institutionen, die sich vorher nicht wirklich für Netzkunst interessiert haben. Olia Lialina<sup>4</sup>, die wohl bekannteste und renommierteste Netzkünstlerin, twitterte Mitte April: Unhöflich sei es, Einladungen zu Ausstellungen etc. mit den Worten zu beginnen: „Nun, da aktuell alles geschlossen ist und abgesagt werden musste ...“<sup>5</sup> Die Aufmerksamkeit war da, aber eben aus den falschen Gründen. Und dann las man immer wieder in Rezensionen von Online-Ausstellungen, dass das alles nichts sei und man sich nun nur noch mehr auf den Besuch eines Museums oder einer Galerie freue. Ja gut, wenn einen Handball nicht interessiert und man sich trotzdem ein Spiel in einer Turnhalle anschaut, kann man es sicherlich auch kaum erwarten, wieder in einem vollen Fußballstadion zu sitzen. Aber deshalb spricht man nicht dem Handball die Daseinsberechtigung ab, nur weil einen diese Sportart nicht interessiert. Wie es eben so ist mit der Kunst, man muss die Geschichte eines Mediums kennen, um es zu verstehen. Die Netzkunst geht so wenig wieder weg wie das Internet, ganz im Gegenteil, sie wird immer präsenter werden. *Augmented Reality* ist vielleicht aktuell die Brücke zu sozialen Erlebnissen in VR.<sup>6</sup>

Anika Meier - studierte Kunstgeschichte und Germanistik in Heidelberg. Freie Autorin, u. a. für *Monopol Magazin*, *Spiegel Online*, *Die Zeit*, *Goethe-Institut* und *Photonews*. Für *Monopol* schreibt sie in ein eigenes Blog über Kunst in sozialen Netzwerken.

---

<sup>4</sup> Vgl. ebd.

<sup>5</sup> <https://twitter.com/GIFmodel/status/1248484255811813376>, abgerufen am 25.11.2021.

<sup>6</sup> Vgl. Anika Meier: Kultur im Digitalen. Museen müssen die besseren sozialen Medien werden, in: *Monopol*, Onlineausgabe vom 02.11.2020, <https://www.monopol-magazin.de/museen-muessen-die-besseren-sozialen-medien-werden>, abgerufen am 25.11.2021.







# Welche Art von Sichtbarkeit?

Ellen Wagner

Als im Frühjahr 2020 die Auswirkungen der Corona-Pandemie in Deutschland öffentlich und privat für jeden spürbare Maßnahmen nach sich zogen und Veranstaltungen ‚in Präsenz‘ bis auf weiteres abgesagt werden mussten, verfiel die Kunstwelt nicht etwa in eine Schockstarre. Der folgende Text entstand als Reaktion auf die mal mehr, mal weniger verzweifelt erscheinenden Versuche institutioneller und individueller Akteur:innen, sich über Onlineprojekte – und zunächst vor allem ‚Social Media‘ – in der Sichtbarkeit zu halten, vielleicht auch, um die eigene Blase, durch die man wie durch einen Filter sieht und gesehen werden kann, nicht zerplatzen zu lassen. Beinahe zwei Jahre später sind Ausstellungen an physischen Orten, mit entsprechendem Hygienekonzept, zumeist wieder möglich. Die phasenweise Notwendigkeit, sich für den Besuch kleinerer Häuser in ‚Slots‘ einzubuchen, brachte wohl sogar eine Chance mit sich, die Konzentration auf die Erfahrung mit und gegenüber Kunst zu intensivieren. Gleichzeitig bleiben die Fragen nach einem über das Streben nach selbstwerbewirksamer Sichtbarkeit hinausgehenden Umgang mit digitalen Distributionsmedien und ‚Ausstellungsräumen‘ für Kunst und Kultur relevant. Wo fängt für Kunst der ‚reine Content‘ an? Wie kann Kunst in Zeiten der Krise ihrer eigenen Sichtbarkeit ‚Lebenszeichen‘ von sich geben und entstehende Zwischenräume zur Regeneration nutzen? Dieser Beitrag kann diese Fragen nicht beantworten, versteht sich aber, für Leser:innen wie für die Autorin selbst, als eine Einladung, das Verhältnis von Präsenz, Produktivität und Sichtbarkeit mit Blick auf das kulturelle Feld – und die eigene Rolle darin – immer wieder zu befragen.

Zwei Wochen nach den ersten Veranstaltungsabsagen habe ich nun die letzten Ausstellungen rezensiert, die ich noch im analogen Raum besuchen durfte – ‚wegrezensiert‘, so fühlt es sich an, alles kunstkritische Restpotenzial verbraucht, die letzten Einhörner erlegt, und ich weiß nicht, wohin ich mit dieser Metapher will, aber sie fühlt sich angemessen dramatisch an. Artensterben in der Kunsttextproduktion. Auch wenn die Themen keineswegs auszugehen drohen. Doch merkwürdigerweise wird mir trotzdem alles zu viel. Alle Ausstellungen haben geschlossen, doch sekundlich trudeln neue *Installation Views* in meiner *Timeline* ein. Dinge, die ich hätte sehen können, wäre ich vor zwei Wochen, vor fünf Monaten oder letztes Jahr an Ort X bei Künstler:in Y auf Vernissage Z gewesen. Ein wenig habe ich Angst, dass nach überstandener Krise ich online so viel Kunst gesehen haben werde, dass ich ein dringendes Bedürfnis verspüren könnte,

Der Text wurde in seiner ursprünglichen Form erstmals am 22. März 2020 auf dem Blog von „Making Crises Visible“ veröffentlicht (<https://makingcrisesvisible.com/pulse/>).

umzuschulen. Vielleicht zum Tierpfleger oder Landschaftsgärtner. Auch Zahnärzte werden immer gebraucht, und wenn sie Lücken stopfen, dann mit solidem Kunststoff, nicht nervösen Klicks.

Die Kunstwelt postet emsig, was das Zeug hält, um Menschen, Dingen (manchmal Kunst), Institutionen jetzt (!) virtuelle Sichtbarkeit zu verschaffen. Zahlreiche *Streaming*-Angebote etwa für Theaterproduktionen, Festival-Talks, Führungen durch große Ausstellungshäuser oder winzige Hinterhofgalerien machen es möglich, auf lange Hand mit viel Aufwand vorbereiteten Veranstaltungen den gebührenden Publikumsrespekt zukommen zu lassen, den alle Beteiligten und das künstlerische Ergebnis verdient haben. Wenn die Türen geschlossen bleiben, öffnen sich die Browserfenster. Doch so positiv kulturbejahend kostenfreie Angebote sind, so wenig helfen sie langfristig, Arbeit in Lohn zu verwandeln. Wenn niemand zahlen muss, wird häufig leider auch niemand bezahlt. Zumindest nicht, wenn man dieses Modell hochrechnet auf mehrere Wochen und Monate, die uns noch bevorstehen – ohne Openings, ohne bezuschusste Neuproduktionen, ohne Messen, ohne Aufträge. Es ist zentral, nicht zu vergessen, dass wir Kunst- und Kulturschaffende nicht nur dafür arbeiten, uns gegenseitig Plattformen der Sichtbarkeit und diskursiven Relevanz zu bieten. In der Masse verfügbarer Sichtbarkeiten wäre es naiv zu glauben, es käme allein darauf an. Wenn ‚der Betrieb‘ auch freiwillig und kostengünstig ‚funktioniert‘, das heißt unter unsichtbaren, doch sehr realen, prekären Anstrengungen am Laufen bleibt, stellt er sich autarker dar, als er ist, und riskiert seine Existenzgrundlage. Mancher Online-Musikdienst hat dies bereits verinnerlicht – die Kunstwelt tut sich etwas schwerer mit dem Erzielen und der Weitergabe von Erlösen für die eigenen Akteure, ähnlich wie Zeitungen mittlerweile digitalisierte Inhalte über *Paywall*-Modelle als Qualitätsprodukt auszuzeichnen, das sich buchstäblich bezahlbar macht. Vielleicht, weil entsprechende Strukturen ohnehin eher unterentwickelt, sofern überhaupt existent sind.

Kultur muss auch mal Ehrenamt sein dürfen, muss einspringen, wo politische Entscheidungen oder Katastrophenfälle ihre Freiheit, Wahrnehmbarkeit und Lebensgrundlage bedrohen, ohne gleich darauf zu schielen, wer das Engagement bezahlt. Doch wenn schlecht oder unbezahlte Arbeit ohnehin Normalfall ist, droht dies eher den individualistischen Kampf um *Slots* und *Features* zu befördern, den man sich finanziell wie nervlich leisten können muss. Die eigene Produktion zu garantieren und sichtbar, konsumierbar zu halten, hat Priorität, ungeachtet der Tatsache, ob dies überhaupt gerade die tatsächliche Baustelle ist, die das große Ganze in seiner Infrastruktur betrifft. Und Infrastruktur ist nicht das gleiche wie ein Netzwerk, in dem bestimmte Routen und Verbindungen immer schon näher als die anderen liegen, mutmaßlich schneller zum Ziel führen und damit auch ein Abseits ihrer Selbst kreieren.

Wichtig ist in Zeiten digitaler *Homeoffices*: Vorbereitet sein – auf eine Zeit, die kommen wird, wenn Veranstaltungen ‚in real life‘ wieder möglich sein werden. Und wer will dann schon losstolpern wie nach langer Bettlägerigkeit? Wer will riskieren, dass der Kulturbranche in ein paar Monaten die Beine wegknicken, weil sie sich nicht oder zu spät zu bewegen getraut hat? Im Frühjahr 2020 initiierte die Bundesregierung den ‚Wir vs. Virus‘-Hackathon, um verschiedenste Akteure zum Austausch über gesellschaftliche Bereiche zu versammeln, in denen die Digitalisierung noch unausgeschöpfte Möglichkeiten bietet. Auch das Virtualisieren und Visualisieren von Kultur und ihren Institutionen wird weiter zentral bleiben. Entscheidend ist jedoch das Wie: Wie macht man nicht nur die Aktivitäten der ‚Großen‘ mit entsprechender *Social-Media*-Reichweite sichtbar, sondern auch jene kleinerer Initiativen und Einzelpositionen? Wie erleichtert man es, neue Künstler:innen im Digitalen zu entdecken, gegen die eigene algorithmisch eingeschworene Filterblase? Bilder, Texte, Videos und Audiospuren sind digitalisierbar. Ob ‚die Kultur‘ es ebenso ist, bleibt zu bezweifeln. Selbstverständlich – auch im Digitalen gibt es eine Kultur. Sogar viele, ganz verschiedene spezifische

Kulturen. Doch diese digitale Kultur ist nicht in Deckung zu bringen mit einer umformatierten analogen Welt, in der wir Leute treffen, über Hindernisse (auch im Kunstraum) steigen, ganz buchstäblich Wände hochziehen, um Formate daran zu befestigen, die sich nicht über Dateiendungen, sondern durch physisch messbare Gewichte und Volumina definieren. Und diese analoge Kultur, zumindest manche ihrer Aspekte, es tut weh, fehlen momentan nun mal. Geht man davon aus, dass Kultur in sich ein Plural ist, wird es immer blinde Flecken geben, die sich entweder nur im Analogen oder nur im Digitalen *so und nicht etwa anders* zu erkennen geben werden – oder aber dann, wenn beide Räume zusammenwirken, ohne einander doch zu ersetzen. „Anders“ nämlich bedeutet nicht schlechter – aber: Es ist auch nicht dasselbe. Kultur wird nicht zuletzt beeinflusst von verschiebbaren, aber doch existenten Grenzen eines Lebensumfeldes, einer Reichweite, der jeweiligen Beweglichkeit der Publika – die einschränken, aber auch Dinge erst ermöglichen können. Und diese sind im Analogen und im Digitalen jeweils anders abgesteckt und definiert.

Aus all dem ergibt sich, dass es also keineswegs gilt, alle Versuche, online Kunst zu zeigen, abzublocken. Vielmehr ist dafür zu plädieren, *noch mehr* auszuprobieren. Ausstellungen in virtuellen Räumen, die sich ihrer spezifischen Räumlichkeit auch bewusst sind, in Online-Spielumgebungen oder eingebettet in digitale 360°-Fotografien, als Website, die sich auch nicht einfach so auf 60 Zoll und LCD *screenen* lässt – all das sind Möglichkeiten, die man zuspitzen und erweitern kann. Weil Technologie zu schade ist, um statt als Experimentierfeld nur zum Zuschneiden rechteckiger Bildausschnitte zu dienen. (Was nicht heißt, dass auch diese Funktion wichtig ist.) Vielleicht muss man auch gar nicht immer ausstellen, sondern hält kurz inne, um sich – denn auch das ist digital ja hervorragend möglich – auszutauschen über Fragen nach dem Verhältnis von Präsenzzwang und Rückzug, das Visuelle und das Unsichtbare im Bereich der Kunst und der Kultur. Natürlich ist es richtig, künstlerische Produktionen, die bereits präsent, doch ungesehen im Raum stehen, virtuell zugänglich zu machen. Doch welche Inhalte lohnen darüber hinaus (re-)produziert zu werden? Wo hört das solidarische Anliegen auf, fängt der reine *Content* an? Es geht nicht darum, eine Lücke zu füllen, sondern darum, sie als solche zu erfahren – als Freiraum für neue Formate ebenso wie als Loch, aus dem wir uns gemeinsam für die Zukunft herausstrampeln müssen. Wenn wir digitale Werkzeuge mehr für das benutzen würden, was diese Werkzeuge ganz spezifisch können, wären sicherlich noch unterschätzte Potentiale zu entfalten. Genauso aber sollte es mehr Raum geben, parallel zu dieser Versuchsanordnung die Lücke, die durch den Wegfall nicht-digitalisierbarer Kultur entsteht, zu reflektieren, ja, ein wenig auch in hoffender Vorfreude

auf Künftiges zu betrauern, sie zumindest nicht gleich zuzustopfen, als gelte es, im Online-Stream noch schnell drei Kisten Werke zu hamstern für das Vorratsregal des individuellen Kunstkonsums.

Wer soll bloß den ganzen *Content* noch verdauen, der in drei- und vierfacher Menge per *Social-Media-Lieferservice* ankommt und hartnäckig Sturm klingelt? Vielleicht hilft es, einfach nicht aufzumachen und stattdessen auf einen Klingelstreich zu hoffen, auf eine Lieferung, die, nicht bestellt, dann trotzdem einfach ankommt, sich entpackt und eventuell zum Teilen, vor allem aber zum Denken anregt.

Ellen Wagner - Kunstwissenschaftlerin, freie Kuratorin und Autorin. Als Kunstkritikerin schreibt sie u.a. für *Faustkultur* und die *Springerin*. Mitbegründerin des Offenbacher Kunstvereins *Mañana Bold e.V.* und aktiv in der deutschen Sektion der *Association des Critiques d'Arts (AICA)*.







# Kritik der Kultur – Kultur der Kritik

Georg Seeßlen

## I

### Diskursfelder eröffnen!

Die Symptome mehren sich: Die Kritik der Kultur in ihren großen Sektionen Literatur, Film, Bildende Kunst, Theater, Musik steckt in einer Krise, die nicht allein mit den medialen Umbrüchen zu erklären ist. Mainstream-Medien verabschieden sich von Stammlätzen für die Kritik, auch im öffentlich-rechtlichen Programm werden die Arbeitsmöglichkeiten für Kultur und Kritik knapp, die speziellen wie allgemeinen Kulturzeitschriften verlieren ihre ökonomische Basis und vieles mehr. Kritiker-Sein wird prekariert und, soweit es ‚geförderte‘ Medien anbelangt, bürokratisiert. Auf der anderen Seite gibt es einen ökonomischen Druck, den Betrieb und den Konsum nicht allzu sehr zu stören. Auf der Kippe steht nicht nur die politische Ökonomie, sondern auch die Freiheit und Unabhängigkeit der Kritik.

Wie die Künste, die Gegenstand der Kritik sind, so ist auch die Kritik eine ausgesprochen subjektive Angelegenheit. Individualismus gehört sozusagen zum Berufsbild der Kritikerin und des Kritikers. Das ist Stärke und Schwäche zugleich. Denn es fehlt dadurch sowohl an einer beruflichen Organisation, die eine gewisse Durchsetzungskraft gewinnen könnte, als auch an einer gemeinsamen theoretischen Basis. Neoliberalismus gibt auf die gesellschaftlichen und kulturellen Probleme immer nur die eine Antwort: Der Markt und seine Player bestimmen über Gewinner und Verlierer. Das ist die genau falsche Antwort auf die Krise der Kritik, die immer auch eine Krise der Kultur ist. Kunst ohne Vermittlung wird auf eine Luxusware heruntergestuft, Film ohne Debatte ist ein Monopol-Entertainment ohne Bewusstsein

usw. Ohne Kritik wird Kunst nicht zur Kultur, wird ästhetische Produktion nicht zur gesellschaftlichen. Was tun?

1. Möglichkeiten, Aufgaben und Medien der Kritik unter neuen Bedingungen. Globalisierung, Digitalisierung und Privatisierung zum ersten; konservativer, rechtspopulistischer und fundamentalistischer Druck zum zweiten; Bürokratisierung, Jurifizierung („Copyright wars“ etc.) und politische Vereinnahmung („systemrelevante Kunst“) zum dritten.
2. Ein Berufsbild und eine berufliche Verständigung/Organisation. Wie könnte Aus- und Weiterbildung aussehen? Gibt es Möglichkeiten, sich gegen die beständige ökonomische Abwertung zu wehren? Welche Formen der Solidarisierung von Produzenten und Kritikern/Vermittlern gibt es?
3. Auf dem Weg zu einer neuen Ökonomie der Kritik. Die Überführung der Kritik in die digitalen Netze hat nicht nur die Arbeit der Kritiker und Kritikerinnen den Interessen des ‚Plattform-Kapitalismus‘ unterworfen (von der Selbstausbeutung, der Re-Amateurisierung oder ‚Uberisierung‘ über die ‚Influencer‘-Ästhetiken bis zur direkten und indirekten Abhängigkeit der Kritik von den Distributionen), sondern auch die Beziehung im Viereck Kunst, Kritik, Adressat und Markt. Kritik ist kein ‚Anhängsel‘ und kein ‚Schmiermaxe‘ der Ökonomie, aber auch keine Dienstleistung für sozialverträgliche Systemrelevanz, sondern eine eigenständige, unabhängige und fordernde Instanz.

4. Das Geschlecht der Kritik. Kritik verbindet ästhetische Produktion mit gesellschaftlichen Diskursen. Die Freiheit, die sie dabei genießen kann, ist der andere Teil einer Verantwortung für Welt- und Subjektbilder. Die Sprache des Begehrens und die Ordnung der Geschlechter, die zu den Essentials der Gesellschaft gehören, stehen im Kunstwerk (oder im Objekt der populären Kultur) ebenso auf dem Prüfstand wie Fragen der politischen Freiheit und der sozialen Gerechtigkeit. Kritik holt das Befreiende und Emanzipation aus der Kunst und wird damit zum Teil der Verbesserung der Welt (oder nicht).
5. Nichts ist so praktisch wie eine gute Theorie. Daher wäre es notwendig, die praktische Tätigkeit der Kritik auf eine neue (offene) theoretische Grundlage zu stellen. Die Frage scheint einfach: Was machen wir eigentlich, wenn wir Kritik im Dialog mit Kunstwerken erzeugen? Ist Kritik eine Kulturtechnik mit Regeln und Dimensionen, oder ein Sammelbegriff für unterschiedlichste Schreibweisen und Interessen? Wie politisch darf und wie politisch muss kulturelle Kritik sein? Welche Transformation der Kritik entspricht der Transformation der Aufklärung?

Möglicherweise geht es darum, auf der Basis eines neuen Selbst-Bildes zu einem neuen Selbst-Verständnis der Kritik zu kommen, und davon zu einem neuen Selbst-Bewusstsein von Kritikerinnen und Kritikern.

## II

### Theoretischer Einwurf

Vielleicht kann man zwischen einer René Descartes-schen und einer Francis Bacon-schen Kritik unterscheiden. Descartes geht davon aus, dass alles aus der richtigen Ableitung aus den ‚offensichtlichen Grundtatsachen‘ bestimmt werden kann. Alles also ist eine Frage von Berechnung und Formel; das Kunstwerk bzw. der populäre Mythos ist daher auf der Basis von „Grundtatsachen“ zu berechnen. Für Francis Bacon dagegen entsteht alles aus Erprobung und Experiment; man müsste das Kunstwerk

also erst befragen und erproben, bevor es seine Geheimnisse preisgibt. Die KRITIK entsteht dabei nicht allein durch die Verbindung von strukturellen (normierten) Vorgaben und Ausführungen, sondern durch die Beschreibung der Wirkung (nicht nur) auf das Subjekt der Kritik. So verabschieden wir uns (langsam) von der Frage, was gesehen werden *soll* und gelangen über die Beschreibung dessen, was gesehen *wird* zur Frage, was gesehen werden *kann*.

Natürlich stehen sich die beiden Formen der Kritik in unserer Zeit nicht mehr dualistisch gegenüber, sie verbinden sich in einem allgemeinen Interesse, das wiederum eher zwiespältig ist, nämlich die Bestimmung des WERTES oder der BEDEUTUNG eines Kunstwerkes.

Die Paradoxie besteht darin, dass ein Wert nur in der Beziehung eines Vergleiches bestimmt werden kann, das Kunstwerk aber einen Anspruch der Einzigartigkeit hat, vielleicht auch in einer Beziehung zum Adressaten. Mit der Wert-Bestimmung (und sei es in einer Form der Konsumentenberatung) ist eine Beziehung zwischen Gesellschaft und Kunst, Gesellschaft und Pop definiert, die Anzeichen einer STRUKTUR aufweisen. Wertlose Kunst darf es in dieser Formel nicht geben. Das Wertlose ist die Nichtkunst (das kann weg); der Wert aber wird von verschiedenen Agenten im System bestimmt, also nicht allein im Dreieck Kunstproduktion, Adressat (Bewunderer, Käufer) und Kritiker:in, sondern auch von anderen Systemen, zum Beispiel dem Markt, oder der medialen Vernetzung.

KULTURELLER KONSENS

KUNSTBETRIEB

ADRESSAT

KUNST

KUNSTMARKT

MEDIEN

Kritik ist demnach das, was diese *Player* bei der Bestimmung von Wert und Bedeutung miteinander verbindet und voneinander unterscheidet. Ohne Kritik verkommen die

Beziehungen zu einem reinen Machtspiel oder zu einer versteinerten Ordnung. Kritik bringt die Beziehung zwischen Kunst und Gesellschaft in Bewegung.

### III

#### Plädoyer für experimentelle Kritik

Unterscheiden wir also eine bewertende von einer experimentellen Kritik. Die eine erhebt sich über das Kunstwerk, um seinen Wert zu bestimmen, die andere indessen ‚befragt‘ das Kunstwerk und verbindet sich mit ihm für oder gegen die Welt.

Setzt man die Beziehung zwischen Kunstwerk und Adressat als EREIGNIS, so ist dieses wiederum ein Teil der Wirklichkeit. (Die gesellschaftliche Funktion des Kunstwerkes ist demnach Descartes-scher als das Kunstwerk selbst.) Tatsächlich geht es um die Konstruktion einer dreifachen *Black Box*, nämlich die zwischen dem Kunstwerk und dem Adressaten, die zwischen der Kritik und dem Kunstwerk und schließlich die zwischen der Kritik und den Adressaten.

Das Kunstwerk und der populäre Mythos bilden komplexe Systeme, wenn auch auf unterschiedliche Weise. Das heißt die Anzahl der enthaltenen Elemente ist offen, und die Beziehungen der Elemente zueinander sind dem System selbst nicht oder nur andeutungsweise zu entnehmen. Was an der Kritik am wenigsten interessant ist, das sind ‚Meinungen‘ und ‚Urteile‘.

Während man bei normalen (auch ‚komplizierten‘) Systemen eine Homophonie von Verhalten und Struktur annehmen muss, ist diese Homophonie (die Regel der Repräsentation und die Wirkung des Kunstwerkes) nur außerhalb des Systems (des Kunstwerkes) selber zu erhalten. Die klassische Kunstkritik zum Beispiel erfüllt diese Aufgabe der Homophonierung durch das ‚Erklären‘, ‚Interpretieren‘, ‚Einordnen‘ und ‚In-Beziehung-Setzen‘ (auch wenn klar sein muss, dass diese Arbeit immer nur vorläufig und unabgeschlossen sein kann). Die experimentelle Kritik dagegen provoziert Dialoge.

Nehmen wir das Kunstwerk nun als Kommunikationssystem (es ist natürlich, komplex

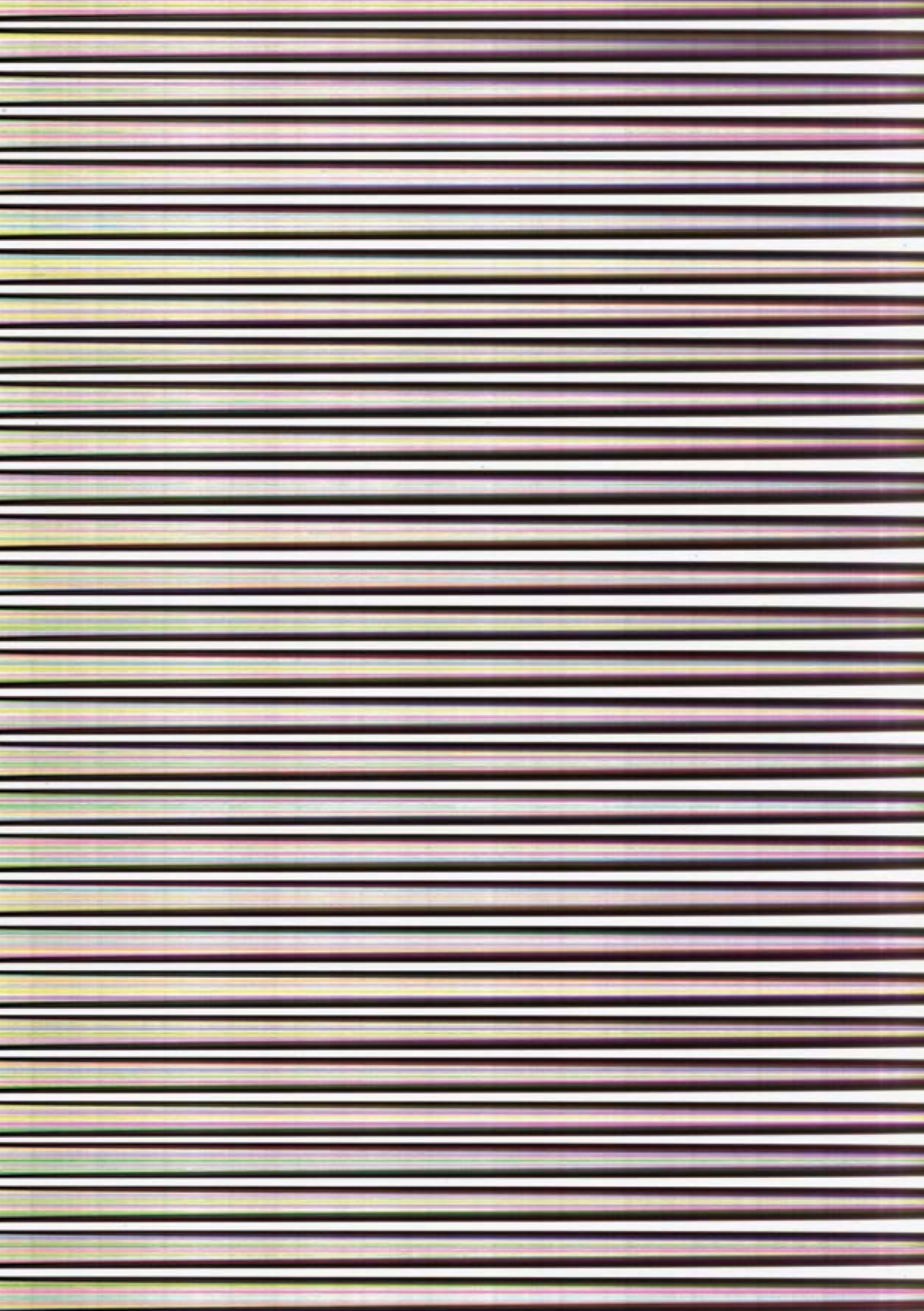
wie es eben ist, auch vieles andere) so wird es als eine Maschine zu beschreiben sein, in der Eingabeelemente (Intentionen, Methoden, Biographien, Talente, Phantasieren, Ideen etc.) und Ausgabeelemente (Verständnis, Ergriffenheit, Bewegung, Öffnung usw.) eine Entsprechung suchen. Aber das eigentliche gesellschaftliche Produkt ist weder das Kunstwerk und sein Markt, noch Wert und Bedeutung durch das Diskurs-Echo, sondern der FREIRAUM. Während die traditionelle Kritik diesen Freiraum gewissermaßen im Dienste der Gesellschaft kolonisiert, versucht die experimentelle Kritik ihn im Gegensatz dazu in die Gesellschaft hinein zu erweitern. Kritik in der Krise wird zur Kritik der Krise.

Was also ist sichtbar an der Kunst, und was kann sichtbar gemacht werden? Denken wir uns die drei Perspektiven ‚kubistisch‘ oder cineastisch: Was gesehen werden soll (Intentionen, Vorschriften, Dogmen, Konventionen, Zensur und *Common Sense* als Parameter), Was gesehen wird (Praxis, Medialisierung, Subjektivität, ‚Narrative‘ zur Kunst etc.), Was gesehen werden kann (Möglichkeiten, Weiterungen, Freiheiten). Dann besteht Kritik nicht nur als direkte Auseinandersetzung mit dem gesehenen Kunstwerk (Sichtbarkeit als Privileg, Verpflichtung, Markierung durch Kritikerin und Kritiker), sondern vor allem als Bearbeitung der Schnittflächen: Kritik setzt sich dann (manchmal vehement und polemisch) mit dem auseinander, was gesehen werden soll und was gesehen wird. Ist der eine Aufruf der Kritik dann: Lasst euch nicht blenden! Attackiert mit dem Kunstwerk jene Kräfte, die das Sehen kontrollieren!, so der andere; Glaubt nicht an die eine richtige Weise des Sehens sondern an die vielen möglichen Weisen des Sehens. Das Pathos, das in solchen Aufrufen unweigerlich stecken muss, wollen wir durch Beigaben von Ironie und Demut lindern. Doch kommt keine Kritik darum herum, in der Arbeit an der Sichtbarkeit des Kunstwerkes die Machtfrage zu stellen. Sie kann damit beginnen, das danach gefragt wird, warum und unter welchen Umständen das eine Kunstwerk (öffentlich) sichtbar gemacht wird, und das andere

nicht. Indem sie dem Sehen-Sollen das Sehen-Können entgegengesetzt ist diese Form der Kritik stets auch eine Theorie der Sichtbarkeit. So gilt es zum einen den Raum der Sichtbarkeit zu erweitern, zum anderen der codierten Sichtbarkeit zu misstrauen. Die Sichtbarkeit, von der wir sprechen können, ist eine vorläufige, und die Kritik kann sich nicht anmaßen, über die Sichtbarkeit zu bestimmen. Sie muss den Raum der Sichtbarkeit erweitern, durch Phantasieren/ Analysieren dessen, was gesehen werden kann, Türen zu den Labyrinthen öffnen, in denen gesehen wird. Nur so kann sie den gewaltigen Widerspruch bearbeiten, das Kunst zugleich das öffentlichste und das privateste ist, was es gibt.

Georg Seeßlen - Studium der Malerei,  
Kunstgeschichte und Semiologie. Film-  
und Kunstkritiker.





# FORMEN VON DIGITALITÄT HINTERFRAGEN

Manuel Frey und Sophia Littkopf, Kulturstiftung des Freistaates Sachsen im Gespräch mit Lydia Hempel, Landesverband Bildende Kunst Sachsen e.V.

› Lydia Hempel: Medienkünstlerische und digitale Ausdrucksformen nehmen einen zunehmend breiteren Raum in der zeitgenössischen Kunstproduktion ein, welche Tendenzen sehen Sie für den Bereich der bildenden Kunst?

**Manuel Frey:** Digitalität und Digitalisierung als Prozess stehen in einem größeren Zusammenhang des gesellschaftlichen Wandels, der uns alle betrifft, und der natürlich auch die bildenden Künstlerinnen und Künstler beschäftigt. Es geht um die Frage, wie wir mit den Anforderungen unserer Zeit umgehen. Hier haben Kunst und Künstler die richtigen Werkzeuge, um sich distanziert zur Gesellschaft zu verhalten. Sie setzen sich mit neuen Tendenzen in Beziehung, indem sie sie kritisch reflektieren.

› Lydia Hempel: Stellen Sie aktuell bei den eingehenden Projektanträgen fest, dass sich das Verhältnis in die eine oder andere Richtung verschiebt, gibt es da Beobachtungen?

**Sophia Littkopf:** Eine Tendenz hat sich im Rahmen des *Denkzeit*-Programms klar abgezeichnet. Wir hatten dort aber auch nach digitalen Formaten gefragt. Die Antwort kam dann in Form von 3.000 Stipendienanträgen. Ob das symptomatisch ist, möchte ich bezweifeln, weil ich glaube, es ist eine Entscheidung, ob man das künstlerische Tun und Handeln im analogen Raum mit analogen Mitteln angeht, oder ob man sich ganz gezielt für eine Körperlosigkeit im virtuellen Raum entscheidet und dafür etwas programmieren muss, Zeichen und Befehle bzw. Einsen und Nullen verarbeitet. Ich glaube gar nicht, dass sich die beiden Dinge ausschließen, aber nach meinem Empfinden ist es vielleicht schwieriger für eine körperlose digitale Arbeit, eine Art Funken überspringen zu lassen.

**Manuel Frey:** Im digitalen Raum fehlt mir die sinnliche Wahrnehmungsebene. Als wir uns in den letzten Monaten pandemiebedingt viel in Zoom-Konferenzen bewegt haben und viel am Rechner

virtuelle Ausstellungsrundgänge gemacht haben, vermisste ich den sinnlichen Bezug zu den Kunstwerken. Wenn ich vor einem Kunstwerk stehe, egal aus welcher Epoche, habe ich eine ganz andere Möglichkeit der Korrespondenz, kann ganz anders in Dialog treten mit seiner einzigartigen Präsenz, als das digital der Fall ist.

› Lydia Hempel: Ich hatte im März 2019 ein sehr emotionales online-Kulturerlebnis – beim *World Piano Day*. Da spielten die Weltklasse – Pianistinnen und Pianisten je in ihren Wohnzimmern – z.B. Rudolf Buchbinder in Wien Beethovens Diabelli-Variationen. Man fühlte sich in dieser Kulturgemeinschaft vor dem eigenen Rechner so verbunden, und das war so ein Moment von Anwesenheit, wo ich dachte, in dieser Form tritt die Ansprache ein, die man von Kunst erwarten kann – in dem Fall Musik.

**Sophia Littkopf:** Ein absoluter Mehrwert vom Arbeiten im digitalen Raum und mit digitalen Mitteln ist, dass transkontinentales oder transnationales Zusammenarbeiten viel leichter entstehen kann. Mit den verfügbaren Möglichkeiten waren die Grenzen plötzlich komplett aufgehoben und das ist, auch sozial gesehen, ein Gewinn. Das kommt unserer Arbeit auch gut zupass, weil wir wollen, dass sich die sächsischen Künstler und Künstlerinnen mit der Welt vernetzen und nicht nur im sächsischen Raum sichtbar sind, sondern auch darüber hinaus.

**Manuel Frey:** Die Tendenz zur Kooperation und zur Kollaboration spiegelt sich tatsächlich in den Anträgen. Das ist auch ein Zugewinn an Beweglichkeit. Es muss allerdings auch gelingen, in den digitalen Räumen die künstlerische Freiheit zu bewahren. Erst dann kann durch Digitalisierung ein Zugewinn an Freiheit entstehen, ein Zugewinn an Denk- und Bewegungsräumen. Es ist ja beides. Wenn man den Raumaspekt betrachtet, dann hat man durch Digitalisierung auf der einen Seite eine enorme Ausweitung des Raumes in Richtung Internationalisierung. Man hat aber auf der

anderen Seite ein enormes Schrumpfen des Raumes, also eine Nähe, die dadurch entsteht, dass man überall zu jeder Zeit sein kann. Das Gefühl für Distanzen geht verloren. Damit entstehen auch wieder viele neue Themen. Was uns interessiert und was wir auch in unserem neuen Förderprogramm „Digitalkultur“ erreichen wollen, ist die Auseinandersetzung mit dem Phänomen Digitalität, also zum Beispiel mit Fragen der *Künstlichen Intelligenz* und was dies für die Kunst bedeutet.

› Lydia Hempel: Wie sehen Sie die Abgrenzung von bildender Kunst zu interdisziplinären Positionen? Wo sind da die Kriterien?

**Manuel Frey:** Es liegt in der Freiheit des einzelnen Antragstellers, sich dort zu verorten, wo er sich verorten möchte. Wir prüfen dann, ob das auch wirklich begründet ist. Dazu haben wir in der *Kulturstiftung* unsere Fachbeiräte, die das beurteilen können. Wir prüfen die künstlerische Vita jedes einzelnen Antragstellers, um festzustellen, ob bildkünstlerisch gearbeitet wird und die Qualifikation da ist. Der Bereich bildende Kunst hat sich in den letzten Jahren und Jahrzehnten so ausgeweitet, dass man auf den ersten Blick gar nicht mehr so leicht sagen kann, das ist ein bildender Künstler oder nicht.

› Lydia Hempel: Können Sie das neu aufgelegte Programm „Digitalkultur“ noch einmal genauer beschreiben?

**Manuel Frey:** Im Kern geht es nicht nur um Digitalkunst oder gar digitalisierte Kunst. Das Programm ist dezidiert spartenübergreifend angelegt. Es soll neue Formen der Auseinandersetzung mit Digitalität als Reflexion und Kollaboration unterstützen, auch im Austausch mit Partnern wie z.B. Universitäten, Forschungseinrichtungen oder Technologieunternehmen. Wir betrachten die Digitalkultur als wertvolle Erweiterung für die künstlerische Arbeit in allen Bereichen. Hinter diesem Programm steht der Gedanke, nicht einfach nur eine Digitalisierung von analogen Themen zu betreiben und nicht nur eine Ausstellung ins Netz zu bringen, oder ein Konzert im Internet zu präsentieren. Es geht uns um die Auseinandersetzung mit aktuellen Tendenzen, also um die Frage, was macht Digitalität mit mir als Künstler, mit meinem künstlerischen Schaffen, wie verändert das meine praktische Art zu arbeiten, mich zu verhalten, wie verändert das meine Sicht auf

Gesellschaft, meine Sicht auf die Kunst, meine Sicht auch auf meine Künstlerkollegen und auch auf das Publikum.

**Sophia Littkopf:** Das Netz hat keine Grenzen und sofern man sich auf eine Sprache einigt – sofern eine notwendig ist – stellt sich die Frage der territorialen Grenzen nicht mehr. Es ist im Endeffekt völlig egal, ob der Ersteller oder der Produzent der Kunst aus Deutschland kommt, aus Italien oder Japan, das sind alles Künstler. Und das, finde ich, bringt uns sehr viel weiter. Man könnte dieser Zeit aber auch eine Abkehr von traditionellen kunsthandwerklichen Techniken attestieren. Der Superfälscher Beltracci hat neulich gesagt: Keiner kann mehr malen. Das finde ich eine steile These, aber ich glaube nicht, dass digital erstellte Kunst analog erstellte Kunst aufheben wird. Es gibt immer beides. Sobald der Strom aus ist, ist die Welt wieder analog. Alles, was wir machen, findet analog statt, davon können wir uns gar nicht lösen. Es wird immer beides parallel existieren, und ich würde auch ehrlich gesagt nicht mehr von einem Phänomen sprechen bei digitaler Kunst, denn die gibt es seit 1963, aber es ist erstaunlich, wie schwer wir uns immer noch damit tun.

**Manuel Frey:** Wir bewegen uns nicht mehr in den 1960er Jahren. Digitalität heute meint etwas ganz anderes. Dieser Prozess, mit dem wir es zu tun haben, hat eine unglaublich schnelle Entwicklung genommen. Die Pandemie hat es noch einmal beschleunigt. Auf der anderen Seite leben und erleben wir uns als Menschen in der analogen Welt. Ein Künstler kann noch so digital unterwegs sein, wenn er vor die Tür seines Ateliers tritt, macht er dort seine Erfahrungen mit dem Straßenverkehr, dem Wetter, mit anderen Menschen usw. Er ist immer auch ein großes Stück mit seiner Arbeit und seinem Denken in der Realität und das wird auch so bleiben. Deswegen ist die Vorstellung, dass die gesamte künstlerische Existenz in den digitalen Raum verlagert wird, für mich eher eine weltfremde Vorstellung.

› Lydia Hempel: Die Frage ist interessant, dass man sich als Künstler immer mit diesen beiden Seiten auseinandersetzt. Wenn ich an Albrecht Dürer denke, wie er z.B. in seinen Zeichnungen oder Kupferstichen inskribiert hat: ich war zugegen – der Maler war anwesend, da steckt für mich immer die Frage des



real Schauenden in Auseinandersetzung mit den  
Abbildungs- und Wahrnehmungspraktiken drin.

**Manuel Frey:** Auch Dürer, um bei dem Beispiel zu bleiben, hatte seine technische Herausforderung, die zu der Zeit revolutionär war: den Buchdruck. Die plötzliche, massenhafte Vervielfältigung von Kunst, das war vorher gar nicht möglich. Ganz ähnlich geht es auch heute den Künstlern und Künstlerinnen, die neue Techniken für sich entdecken. Sie können das tun und als Erweiterung ihrer künstlerischen Arbeit begreifen, sie können es aber auch lassen. Sie können auch sagen: ich bin nach wie vor mit Bleistift und Papier unterwegs, oder ich benutze nach wie vor gern Ölfarben. In diesem Jahr haben wir als Kulturstiftung ein Werk des 1989 geborenen Leipziger Malers Christian Bär angekauft: „hide (2021)“. Das hat mich fasziniert, weil er den Weg von der digitalen in die analoge Welt zurückgegangen ist. Er übersetzt die Art des Zeichnens auf einem *Tablet* in eine analoge Form, wenn er die Computerzeichnung mit der Hand und dem Pinsel auf eine Leinwand überträgt. Das zeigt: Der Weg von der realen in die digitale Welt ist keine Einbahnstraße. Es gibt auch einen produktiven Weg zurück, bereichert mit neuen Ideen. Letztlich braucht es natürlich Intelligenz, Witz und Talent, damit gute Kunst entsteht.

Dr. Manuel Frey - Studium der Geschichte und Soziologie. Habilitation 2008 mit einer Arbeit über »Sammler, Stifter und Mäzene in der Bürgergesellschaft«. Seit 2008 stellv. Stiftungsdirektor der *Kulturstiftung des Freistaates Sachsen*, 2019 Berufung zum Stiftungsdirektor.

Sophia Littkopf - Diplom-Kulturmanagerin, Festivalinitiatorin, Moderatorin und Kuratorin. Seit 2019 für die *Kulturstiftung des Freistaates Sachsen* tätig, seit 2020 als Referentin für Bildende Kunst und Industriekultur.



# „Are our Eyes targets?“

Hans-Peter Schwarz

Wenn in Lynn Hershmans Miniatur-Environment „Room of One's Own“, dessen Titel auf den gleichnamigen Text von Virginia Woolf zurückgeht, diese Frage aufscheint, wird ein neuer Akt im Drama jenes multimedialen Voyeurismus angekündigt, mit dem sich die Arbeiten der kalifornischen Künstlerin, die wohl als erste die um 1989 am *Massachusetts Institute of Technology (MIT)* entwickelte interaktive Bildplatte künstlerisch nutzte, so oft beschäftigten. Allerdings: Die Erkenntnis, dass unsere Augen gewissermaßen militärische oder jedenfalls strategische Ziele einer omnipotenten visuellen Manipulationsstrategie geworden seien, beeinflusste die Medienkünste schon zu Anfang ihrer Entwicklungsgeschichte in all ihren Facettierungen – ganz gleich, ob man ihren Gründungsprozess kunstmarktpolitisch korrekt mit jenem Wuppertaler Ereignis vom 11. März 1963 in Verbindung bringt, als der Musikstudent Nam June Paik in den Räumen der *Galerie Parnass* sein „electronic television“ dekonstruierte, oder eher kunstfern mit dem interessanterweise etwa gleichzeitig entwickelten *Scetch-Pad*-Programm Ivan Sutherlands, durch das der Computer in die Welt der Bilder eindrang.

Aber in ihrer mythischen Geburtsstunde trennten sie sich auch schon gleich, diese beiden wichtigsten medientechnischen Zukunftsvisionen, also Video und Computer, um dann erst mit der Entwicklung der sogenannten interaktiven Bildplatte Ende der 80er Jahre des letzten Jahrhunderts im digitalen Schein wieder miteinander zu verschmelzen.

Denn als Nam June Paik in der Wuppertaler Galerie seine ersten manipulierten TV-Geräte aufstellte, unter denen „Zen für TV“ mit seinem auf einen vertikalen Streifen von weniger als einem Zentimeter komprimier-

ten Fernsehbild die vielleicht wichtigste programmatische Arbeit war, wurde ein gesellschaftliches Phänomen, das zuvor im ‚Betriebssystem Kunst‘ nur als Folie für die Polemik zwischen Elitekunst und Massenunterhaltung gedient hatte, endlich zum Aktionsfeld der bildenden Künstler:innen: das Fernsehen! Deren Aktionen realisierten sich vor allem in Aggressionen gegen die objektive Emanation des Fernsehens, den Monitor.

Joseph Beuys Filz-TV oder Günther Ueckers vernageltes Fernsehgerät sind dafür inzwischen schon kanonische Beispiele.

Die überwiegend auf das Objekt TV-Gerät gerichtete Auseinandersetzung mit dem Medium hing natürlich auch mit der Tatsache zusammen, dass es für Künstler:innen mit wenigen Ausnahmen nicht möglich war, die technischen Ressourcen des Mediums Fernsehen selbst zu nutzen. Dies änderte sich erst, als 1965 die Firma Sony mit dem sogenannten *Portapak*-System eine tragbare Videoausrüstung auf den Markt brachte. Und nicht von ungefähr war Nam June Paik einer der ersten Nutzer und präsentierte im gleichen Jahr sein *Do-it-Yourself*-Fernsehen im *New Yorker Café Au Go Go*. Jetzt erst eröffneten sich ganz neue Möglichkeiten, dem Medium Video auch neue künstlerische Sprachformen zu entlocken und es konnte jene Videokunst entstehen, die zeitweise das öffentliche Bild der Medienkunst insgesamt dominierte. Die Medienkünste wurden zum wichtigen Triebmittel des Gesamtkunstwerks der zweiten, der Post-Moderne. Und so „rauschte“ wie Richard Allewijn dies für die Epoche des Barock so wunderbar beschrieben hat, auch in den intermedialen 60er und 70er Jahren des 20. Jahrhunderts ein bacchantischer Festzug durch Europa (und ein wenig auch durch Nordamerika). Nur sind die

Lichtwogen, die sich gen Himmel beugen, die Feuergarben, die in die Nacht schießen und die Sterne erbleichen lassen, natürlich nicht mehr die Feuerwerke der höfischen Festgesellschaften des Barock, sondern bspw. die zu künstlerischen Aktionen geformten lichterfüllten Protestveranstaltungen eines Otto Piene gegen obsoletere gesellschaftliche Machtstrukturen. In der Musik fallen die Grenzen zwischen E- und U-Musik. In rauschhaften Pop-Musik-Filmnächten werden diese Grenzüberschreitungen gefeiert. Nicht mehr die Museen, sondern Festivals, Open Air-Konzerte, Großhappenings bilden die neuen Orte, an denen die Künste die Realisierung eines der zentralen Träume der modernen Avantgarden seit der Romantik feiern: Die Wiedervereinigung von Kunst und Leben.

Künstlerischer Höhepunkt dieses multimedialen Festrausches gewissermaßen, war vielleicht die Weltausstellung in Osaka von 1970, wo sich die wichtigsten Protagonist:innen der neuen Medienkünste ein Stelldichein gaben: Die hermetisch elitären in Karlheinz Stockhausens geodätischen Hymnendom und die multimedialen Grenzüberschreiter:innen vor allen im mit seiner elaborierten Wolkenfassade spektakulär verpackten Pepsi-Pavillon. Organisiert durch die E.A.T.-Gruppe um den Ingenieur Billy Klüver und den am *Black Mountain College* in partizipativer Kunst geschulten Robert Rauschenberg war hier unter großer öffentlicher Anteilnahme und internationaler Beteiligung das erste kybernetische intermediale Totalenvironment entstanden. Und beim Besuch dieses Gesamtkunstwerkes stoßen wir wieder unversehens auf den durchaus andersartigen Zwilling der videobasierten Medienkunst, dessen postnatale Trennung wir vorhin konstatiert hatten. Denn die Medienkünstler:innen, die sich später der Interaktivität verschreiben sollten, erproben die Neubestimmung des Verhältnisses von Autor:in und Rezipient:in eines Kunstwerkes, die im avantgardistischen Trauma der Trennung von Kunst und Leben gründet, erst einmal durch Partizipation. Und nach dem Gesagten verwundert es nicht, dass die meisten Pionier:innen der interaktiven Medienkunst sich genau aus dem Reservoir partizipativer Kunstexperimente rekrutierten.

Myron Krueger, einer der ersten dieser Pioniere, hatte in seiner Dissertation von 1983 schon auf einen fundamentalen Unterschied im Verhältnis von Kunst und Technik hingewiesen, der durch die interaktiven Installationen und Environments in die Kunstwelt kam, dass eine ganze Reihe technologischer Entwicklungen, die das Konzept Multimedia seit den späten 80er Jahren für die gesamte gesellschaftliche Kommunikation so bedeutend machen werden, in künstlerischen Problemlösungen ihren Ursprung hatten: vom Datenhandschuh über das *head mounted display* bis zum projizierten *Cyberspace*. Und das, was wir alle heute als *google maps* kennen und benutzen, wurde ursprünglich von der Berliner Gruppe *Art&Com* erfunden. Jeffrey Shaw, Autor der spektakulärsten interaktiven Environments, der mit seiner „Legible city“ das wohl bekannteste interaktive Kunstwerk überhaupt schuf und der seit dem ersten Jahrzehnt unseres Jahrhunderts die erste Hochschule für interaktive Medienkunst in Hongkong aufgebaut hat, arbeitete in Amsterdam seit den späten Sechzigern an partizipativen Environments und reüssierte als Mitarbeiter am ‚Bühnenbild‘ für die legendäre letzte Roadshow der Pink Floyds „The Wall“. Die schon genannte Lynn Herschman hatte sich bereits in der *site-spezifisch*-Bewegung einen Namen gemacht, bevor sie mit der ersten künstlerischen Bildplatte auch die ersten Kontroversen um die Kunstgeltung ihres „Lorna“ betitelten Environments auslöste, weil sie es als künstlerisches „Spiel“ bezeichnete. Und Graham Weinbren, Produzent des ersten interaktiven Filmes war am Experimentalfilm der Moderne geschult, während die Australierin Jill Scott mit ihren schwindelerregenden Performances in der kalifornischen Kunstszene Aufmerksamkeit erregte, bevor sie sich den ‚Neuen Medien‘ zuwandte. Aber alle einte, wenn auch in unterschiedlichen Facettierungen, ein neues Verhältnis zur Technologie: Es war nicht länger das pure Antiverhältnis zur jeweils zeitgenössischen Technologie, das die Avantgarden vor Allem nach den in der Entwicklung und dem Einsatz der Atombombe kulminierenden Erfahrungen mit der Kriegstechnologie im 2. Weltkrieg und dem darauf folgenden so-

genannten ‚Kalten Krieg‘ bestimmt hatte und das meist dazu führte, dass die Künste sich ihr, wenn überhaupt nur von außen näherten und dann zumeist auch nur denjenigen Technologiekonzepten, die in der Industrie selbst längst obsolet geworden waren.

Interaktive Medienkünstler:innen dagegen antizipierten die Entwicklungsmöglichkeiten und gesellschaftlichen Auswirkungen, manche gehörten gar selbst zu den Erfindern und Entwicklern der Technologiekonzepte, versuchten ihre Sprache zu verstehen, um ihre eigensinnige künstlerische Technologiekritik quasi vom Zentrum der Technosphäre selbst heraus neu und vor allem fundierter zu formulieren als dies dem schamanistischen Handauflegen eines Joseph Beuys und seiner Adept:innen in den 60ern möglich gewesen war.

War die Vereinnahmung der neuesten Technologien in die ästhetischen Strategien der Kunst schon ein veritabler Tabubruch, brach die interaktive Medienkunst noch mit einem anderen Paradigma der offiziellen Gegenwartskunst, mit ihrem Reinheitsgebot.

Die neue Kunst sollte eine hybride Kunst sein, die mehr als nur die klassischen Fähigkeiten des Künstlers erfordere. „Sie umfasst Fachgebiete, die in sich selbst hybrid sind: die Erkenntniswissenschaften und ihre neuronalen Netze, Biotechnik und ihre genetischen Manipulationen, die Physik des Bewusstseins“ bringt Roy Ascott, selbst einer der Pioniere der sogenannten ‚Communication art‘ und wortgewaltiger Theoretiker der bewusstseinserweiternden Potenz der digitalen Intelligenz, diesen neuen, ganz und gar unmodernen, vielleicht gar antimodernen Ansatz auf den Punkt.

Ganz schön anspruchsvoll, diese beiden medienkünstlerischen Innovationsmotoren, bedenkt man sowohl die Ausbildungssituation der Protagonist:innen, die ja, wenn überhaupt an Kunsthochschulen studieren mussten, die noch weitgehend den Maximen der *Beaux-Arts* verpflichtet waren, vor allem in den USA – neben Westeuropa und Japan Herkunftsland der meisten Pionier:innen der Interaktivität – als auch und vor allem die Arbeitssituation der Künstler:innen, die, wenn sie nicht zufällig im *silicon valley* beheimatet waren, eher einem mehr oder

weniger mechanisierten Handwerksbetrieb ähnelte – als dem Labor einer digitalen *high-tech*-Produktion. Außerdem: Die *hardware* jener Jahre war schlicht zu kostspielig. Bedenkt man, dass die legendäre *Onyx* ein Bildverarbeitungsrechner von *silicon graphics* ca. 1 Million damaliger DM kostete, werden die produktionstechnischen Schwierigkeiten überdeutlich. Und die wenigen Spielfelder der frühen Produktions- und Rezeptionsmöglichkeiten der interaktiven Künstler:innen, weitgehend Festivals, Industriemessen und seltener Forschungslabore von Universitäten oder *IT*-Konzernen, boten nur zeitlich eng begrenzte Experimentiermöglichkeiten.

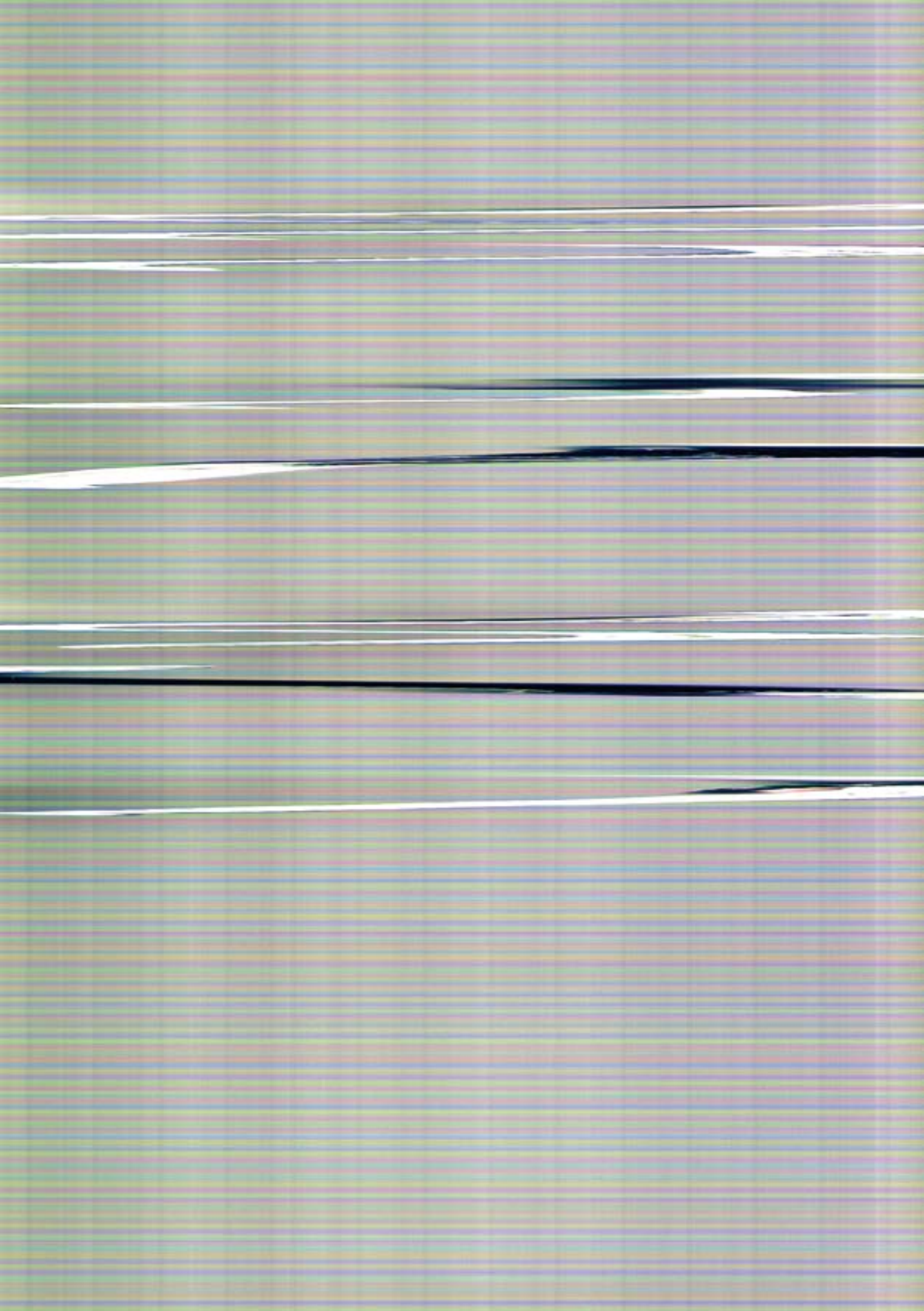
Ganz neuartige Institutionen mussten her, die interaktive Kunstwerke nicht wie in klassischen Skulptur- oder Gemäldegalerien üblich als zum Artefakt geronnene Objekte präsentierten, sondern als interaktiven Rezeptionsprozess. Interaktive Aktionen mit bislang unbekanntem Schnittstellen zwischen Kunstwerk und Rezipient mussten gewissermaßen erst entdeckt und eingeübt werden. Die Rezipient:innen, damals etwas unbeholfen als ‚user‘ bezeichnet, sollten ja zum aktiven Teilnehmer des interaktiven Kommunikationsprozesses werden, zu dem die Künstler:innen nur den Anstoß gegeben hatten und so, gewissermaßen gleichberechtigt, zu ihren Komplizen – ein Traum, den ja alle ‚autonomen‘ Künstler:innen seit der Befreiung von normativer Ästhetik und der damit einhergehenden Entfremdung von Kunst und Publikum geträumt hatten.

Nachdem die interaktive Medienkunst in zwar global vernetzten, aber eher ambulanten Dispositiven wie wissenschaftlichen Kongressen und Festivals oder den Messen der digitalen Medienwirtschaft präsentiert und diskutiert worden waren, entstanden seit Ende der 80er Jahre öffentlich geförderte Institutionen, da die Veränderungen in der medialen Umwelt, die die diversen Konzepte der Medienkünste wie gesagt antizipiert hatten, mit gewohnter Verspätung auch den politischen Kultur- und Bildungsplanern bewusst geworden waren: Im österreichischen Linz das *Ars Electronica Center (AEC)*, in Tokyo das *InterCommunicationCenter (ICC)* und in Deutschland das *Karlsruher Zentrum für*

*Kunst und Medientechnologie (ZKM)* und, für die Etablierung einer neuen Kunstgattung besonders wichtig: zahlreiche europäische Kunsthochschulen richteten Studiengänge für die sogenannten ‚Neuen Medien‘ ein.

Aber, wie das bei öffentlicher Institutionalisierung so oft der Fall ist, mit ihrer Eröffnung Ende der 90er Jahre war ihr ursprünglicher Auftrag schon fast obsolet geworden. Denn seitdem mit den Browsern *Mosaic* und *Netscape* das *world wide web* zum Massenmedium geworden war und *intel* fast täglich neue Kapazitätsrekorde feierte, wurde auch für die Medienkünstler:innen nicht nur die gigantische Maschinerie der *virtual reality* obsolet, sondern die noch haptischen Erfahrungsmöglichkeiten der interaktiven Medienkunst-Installationen verschwanden im immateriellen Faszinosum der bebilderten globalen *mobiles*, die in jede Hosentasche passten und jedem jederzeit zugänglich waren. Im frühen 21. Jahrhundert wurden die *social media* zum relevanten Experimentierfeld der Medienkünste. Anders als die Videokunst, die vom ‚Betriebssystem Kunst‘ aufgesogen und gleichwertig neben der erst mehr als ein Jahrhundert nach ihrer Erfindung zur Kunst erklärten Photographie integraler Teil der Museums-, Ausstellungs- und Sammler-Universen geworden ist, nomadisieren die rechnerbasierten Medienkünste vorwiegend in den diversen Dispositiven der *web community*. Dort haben sie allerdings auch schon kunstmarkttaugliche Organisationsformen entwickelt, Internet-Plattformen als digitale Marktplätze gewissermaßen. Die sogenannte ‚Blockchain‘ als zeitgemäße Kapitalisierungsstrategie stellt sogar ein Instrument zur Verfügung, mit dem ein immaterielles Medienwerk als Original dokumentiert werden kann: *non-fungible-token (NFT)*, die ein *jpeg* in einen fälschungssicheren Datensatz verwandeln. Dass der analoge Kunstmarkt hier durchaus eine willkommene Erweiterung seines Geltungsbereiches sieht, weist ein spektakuläres Marktereignis nach: Am 11.03.2021 versteigerte das Auktionshaus *Christies* die digitale Collage „Everydays. The first 5000 Days“ für 69. Millionen US-Dollar. Der Autor Mike Winkelmann arrivierte damit hinter Jeff Koons und David Hockney zum drittteuersten Gegenwartskünstler. Obwohl mehr als einmal totgesagt, ein Schicksal, das sie im Übrigen auch mit der Malerei verbindet, lebt die Medienkunst also munter weiter. Ob ihre neuesten kunstmarktkonformen Erzeugnisse überdauern werden, überlassen wir den Zeitläuften.

Hans-Peter Schwarz - ab 1994 Professor an der *Hochschule für Gestaltung Karlsruhe (HfG)*, von 1992 bis 2000 zudem Direktor des *Zentrum für Kunst- und Medientechnologie in Karlsruhe (ZKM)* gehörenden Medienmuseums. Ab 2000 Rektor der *Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich (HGKZ)*, 2005 zum Gründungsrektor der *Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK)* gewählt, die 2007 ihren Betrieb aufnahm.







# Über das Beschreiben, Interpretieren und Verstehen von internetbasierten Werken

Hans Dieter Huber

## 1. Einleitung: Das Ziel der Interpretation

Interpretation ist ein Instrument der Erkenntnis, welches uns erlaubt, unsere Existenz in der Welt zu verstehen. Das Ziel jeglicher Interpretation ist das Verstehen. Das Ziel der Interpretation internetbasierter Kunstwerke als einer kleinen Teilaufgabe dieser großen Erkenntnisarbeit liegt dementsprechend im Verstehen dieser Werke als eines Teilbereichs des Verstehens der Welt, in der wir leben. In meinem Beitrag werde ich versuchen, anhand von einzelnen Fragen und methodischen Schritten, eine möglichst systematische Interpretationsmethode für internetbasierte Kunstwerke zu entwickeln. Wie bei jeder Interpretationsmethode liegt das Nadelöhr im tatsächlichen Nutzen der Anwendung. Die Erfahrungen des Interpretierens zeigen, dass die methodische Herangehensweise davon nicht unberührt bleibt und sich durch die Praxis selbst verändert. Insofern besteht ein zirkulärer Zusammenhang zwischen der Entwicklung methodischer Interpretationsschritte, ihrer Überprüfung und Anwendung in der Praxis des Interpretierens und einer rückwirkenden Veränderung dieser Ansätze durch die Erfahrungen der Praxis.

## 2. Begriffsklärung

Im Bereich von internetbasierten künstlerischen Werken von einem Betrachter oder einem Rezipienten zu sprechen, mutet seltsam passiv und eingeschränkt an. Denn eine Person, die an irgendeinem Ort in der Welt ein Netz-kunstwerk anschaut, tut dies nicht passiv, sondern sie ist aktiv, handelnd und erforschend mit ihrem ganzen Körper in den Vorgang der Erfahrung verwickelt. Sie tippt an einer Tastatur Zeichen ein, bewegt mit der rechten Hand den Cursor über die Bildschirmoberfläche, klickt, liest, schreibt und hört. Selbst der Begriff des Beobachters, der zumindest ein distanzierteres, aufmerksames und reflektiertes Verhalten suggeriert, greift hier zu kurz. Ich möchte daher vorschlagen, im Zusammenhang von interaktiven Medienkunstwerken statt vom Betrachter lieber vom *User* zu sprechen, aber nicht im Sinne eines Benutzers. Denn ein Kunstwerk kann man nicht ‚benutzen‘. Man kann es nur anschauen, erforschen, erkunden und

*Originalveröffentlichung in:*  
Sachs-Hombach, Klaus (Hrsg.): *Bild und Medium: Kunstgeschichtliche und philosophische Grundlagen der interdisziplinären Bildwissenschaft*, Köln 2006, S. 261-272.

Erfahrungen machen, die man auf diese Weise nur dort und auf keine andere Weise machen kann<sup>1</sup>. Das Beste wäre eigentlich, statt von einem Betrachter, von einem Explorer zu sprechen, einem Erforscher, der das aktiv Handelnde, die aktive Wahrnehmungsexploration in seinem Begriff selbst enthält.

### 3. Gibt es einen ersten Eindruck?

In Kunstgeschichte und Kunstpädagogik wird häufig davon gesprochen, dass es einen ersten Eindruck gäbe, der kurz, ganzheitlich und simultan sei, bevor ein genaueres und detaillierteres Erfassen der Einzelteile eines Bildes einsetzt<sup>2</sup>. Kann man im Falle von *Net.Art* ebenfalls von einem ersten Eindruck sprechen? Wie lange reicht ein erster Eindruck bei einer *Net.Art*-Arbeit? Kann man davon sprechen, dass er das erste Durchklicken umfasst, bis man stoppt, innehält oder so weit ist, um eine erste vorläufige Hypothese über die Arbeit zu formulieren? Man könnte auch die Behauptung aufstellen, dass der Aufbau einer vorläufigen Interpretationshypothese parallel zum Anschauen und Durchklicken einer Website im mentalen Raum des Denkens entsteht. Denn im Gegensatz zu einem statischen Gemälde, das simultan, vollständig und überschaubar gegeben ist, wird eine Website immer nur fragmentarisch, bruchstückhaft und zunächst ohne eine präzise Vorstellung des Ganzen erfahren. Auf dieser Unvollständigkeit, Selektivität und Fragmentarität beruht geradezu die spezifische ästhetische Erfahrung eines internetbasierten Kunstwerks. Deshalb entsteht auch immer wieder der Eindruck des Verwirrenden, Irritierenden und Labyrinthischen beim Betrachten von *Net.Art*-Werken. Man könnte sich also auf den Standpunkt stellen, dass es, bei der erstmaligen Exploration einer Arbeit, durchaus so etwas

wie einen ersten Eindruck gibt, auch wenn er sich aus zeitlich getrennten und aufeinander folgenden Irritationen zusammensetzt. Also könnte man in Abwandlung eines alten Satzes behaupten: „Make your irritations productive!“ Inwieweit kann man nun die beim ersten Erforschen einer *Net.Art*-Arbeit erfahrenen persönlichen Irritationen für die Interpretation produktiv machen? Der erste, wichtige Schritt liegt in der sprachlichen Benennung und Beschreibung dieser ersten Eindrücke und Erkundungen. Dadurch werden sie in einen sozialen Raum der Kommunikation eingespeist und stehen der Gesellschaft in Form einer öffentlich beobachtbaren Äußerung zur Diskussion, zum Vergleich und zum Austausch zur Verfügung. Sie werden zu wichtigen historischen Belegen oder Quellen der Rezeptionsgeschichte.

### 4. Semantic ascent: Die strategische Verschiebung vom Objekt zum Beobachter

Wir beschreiben also zunächst nicht das Kunstwerk und seine ‚Eigenschaften‘, sondern uns selbst bei der aktiven Wahrnehmungsexploration von *Net.Art*. Wir beschreiben unsere Erfahrungen und Beobachtungen eines Werkes mit Hilfe verbaler oder schriftlicher Sprache. Damit vollzieht die Bildinterpretation am Beispiel netzbasierter Werke einen so genannten *semantic ascent*<sup>3</sup>. Sie spricht nicht mehr über das Objekt und seine Eigenschaften, sondern darüber, wie wir als Beobachter über das Objekt und seine Eigenschaften sprechen. Der Schwerpunkt der Untersuchung wird also eindeutig in Richtung des Beobachters verlagert. Wie bindet man dann die subjektiven, fragmentarischen und irritierten Beschreibungen eines Beobachters an das Werk und seine Eigenschaften zurück? Wie unterstellt man seine subjektiven Projektionen der ‚Disziplin‘ und ‚Führung‘ des Werkes?<sup>4</sup>

### 5. Erste, vorläufige Hypothesenbildung Irgendwann im Prozess der persönlichen

1 Vgl. zu dieser Einstellung im Zusammenhang von traditionellen Kunstwerken Max Imdahl: *Giotto. Arenafresken: Ikonographie – Ikonologie – Ikonik*, München 1980.

2 Vgl. Hans Sedlmayr: Der Sturz der Blinden. Paradigma einer Strukturanalyse, in: Ders. (Hrsg.): *Hefte des Kunsthistorischen Seminars der Universität München*, H. 2, München 1957, S. 1–49; Klaus Kowalski: *Praxis der Kunsterziehung 2: Werkbetrachtung*, Stuttgart 1970, S. 68; Erwin Panofsky: *Ikonographie und Ikonologie. Eine Einführung in die Kunst der Renaissance*, in: Ders.: *Sinn und Deutung in der bildenden Kunst*, Köln 1975, S. 36–67.

3 Vgl. Willard van Orman Quine: *Word and Object*, Cambridge (MA) 1960.

4 Vgl. Theodor W. Adorno: *Ästhetische Theorie*, hrsg. v. Gretel Adorno/Rolf Tiedemann, Frankfurt am Main 1974, S. 396; Max Horkheimer/Theodor W. Adorno: *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*, Frankfurt am Main 1988, S. 196 ff.

Auseinandersetzung mit einem internetbasierten Werk gelangt man dann zu einer oder mehreren vorläufigen Hypothesen über den vermeintlichen Sinn, die Bedeutung und die Funktion des vorliegenden Werkes<sup>5</sup>. Man sollte diese vorläufige Hypothese klar und deutlich formulieren und seine erste Meinung über diese Arbeit sprachlich festhalten, um sich später besser an sie erinnern zu können. Im Prinzip wäre die vorläufige Hypothese auch die sprachliche Beschreibung des ersten Eindrucks oder die Beschreibung der Resultate eines ersten Anschauens.

## 6. Ausdifferenzierung der Interpretations-hypothesen

Die weiteren Schritte betreffen dann die schrittweise Entfaltung und Ausdifferenzierung dieser vorläufigen Hypothese. In diesen Prozess der Ausdifferenzierung sollten unbedingt durch weiteren Wissens- und Hintergrundinput sachverständige Informationen zum besseren Verstehen der Arbeit angeboten werden. Wenn es keine Sekundärliteratur über die Arbeit gibt, was immer noch sehr häufig vorkommt, kann man oftmals durch Kontaktaufnahme mit dem Künstler oder der Künstlerin wichtige zusätzliche Antworten auf offene Fragen erhalten und damit eine sorgfältige Primärrecherche in die Wege leiten, die wiederum in starkem Maße dazu beitragen kann, die vorläufigen Hypothesen zu festigen, zu modifizieren oder gänzlich zu verwerfen. Bezüglich des Abgleichens der eigenen Hypothesen mit externen Informationsquellen gibt es drei prinzipielle Möglichkeiten: Affirmation, Modifikation oder Negation der bestehenden Hypothesen.

Interpretation ist ein ständiges Abgleichen der eigenen Meinungen und Überzeugungen mit der existierenden Sekundärliteratur

---

<sup>5</sup> Vgl. zur Hypothesentheorie der Wahrnehmung Waldemar Lilli: Die Hypothesentheorie der sozialen Wahrnehmung, in: Dieter Frey (Hrsg.): *Kognitive Theorien der Sozialpsychologie*, Bern 1978, S. 19–42; Waldemar Lilli: Die Hypothesentheorie der Wahrnehmung, in: Dieter Frey/Siegfried Graf (Hrsg.): *Sozialpsychologie. Ein Handbuch in Schlüsselbegriffen*, München 1983, S. 192–195; Waldemar Lilli/Dieter Frey: Die Hypothesentheorie der sozialen Wahrnehmung, in: Dieter Frey/Martin Irle (Hrsg.): *Theorien der Sozialpsychologie. Band I: Kognitive Theorien* (vollständig überarbeitete, aktualisierte und erweiterte Neuauflage), Bern u.a. 1993, S. 49–78.

und den Aussagen der Künstler. Dabei gilt folgende Maxime: Die Intentionen des Künstlers stellen *nicht* das letzte Wort für die Interpretation des Werkes dar. Sie sind aber eine wichtige Informationsquelle neben anderen externen Informationen. Man muss die Aussagen von Künstlern zu ihrem eigenen Werk, die oft in einem sehr eingeschränkten Zugang zum eigenen Werk, einer bestimmten Zeit oder eines subkulturellen Milieus formuliert worden sind, selbst kritisch interpretieren, also immer wieder das vom Künstler Gesagte an seine eigenen Interpretationshypothesen, Beobachtungen und Vermutungen zurück binden und mit ihnen abgleichen. Im Prinzip gilt: Wenn eine Äußerung des Künstlers bestehende Hypothesen, Beobachtungen oder Überzeugungen bestätigt, umso besser. Wenn sie aber konträr zu den eigenen Interpretationsbefunden steht, ist ein kritisches Nachdenken über die Ursachen dieser Kontrarität nötig. Kann man seine eigenen Hypothesen noch so modifizieren, dass sie mit den konträren Äußerungen der Künstler in Einklang stehen? Oder geht es nicht, weil man alle Befunde aufgeben müsste? Im letzteren Fall ist es nötig zu argumentieren und explizit zu begründen, warum man sich als Interpret für eine der Künstlerintention konträre Deutung des Werkes entschieden hat.

## 7. Mögliche Interpretationsbereiche von Websites

Die Komplexität einer *Net.art*-Arbeit kann sich auf verschiedene Bereiche verteilen, die allerdings nur analytisch separierbar sind. In der tatsächlichen, konkreten Explorationssituation liegen diese Bereiche simultan, parallel und partiell vor. Generell kann man zwischen der Erzählstruktur, der Bildstruktur, der Tonstruktur<sup>6</sup> und der Linkstruktur unterscheiden. In der Interpretation könnte man daher, vorausgesetzt, dass man dies für sinnvoll hält, diese verschiedenen Interpretationsbereiche beim Interpretieren eines internetbasierten Kunstwerks im Auge behalten.

---

<sup>6</sup> Vgl. die ähnliche Unterscheidung bei der Analyse von Filmen und Fernsehsendungen in Knut Hickethier: *Film- und Fernsehanalyse*, Stuttgart 1993.

## 7.1 Die Materialität des Bildträgers

Es können sehr viele verschiedene Ebenen der Materialität einer *Net.Art*-Arbeit voneinander unterschieden werden, die alle auf ihre Weise das spezifische Aussehen und die ästhetische Erscheinung eines *Net.Art*-Werkes beeinflussen. Hardware und Software stellen ganz spezifische Voraussetzungen der konkreten Aufführung und Präsentation eines Werkes dar. Grundsätzlich ist zwischen der Notation einer netzbasierten Arbeit und ihrer konkreten Aufführung oder Erscheinung zu unterscheiden<sup>7</sup>. Die Notation ist ein Text, der aus dem *Source Code* und seinen verschiedenen Skripten besteht. Diese Notation kann und muss von einem Hardwaresystem mit Softwarekomponenten aufgeführt werden. Der *Source Code* erhält erst durch die Interpretation durch einen bestimmten Browser mit einem bestimmten Betriebssystem und einer bestimmten *Hardware*-Konfiguration eine konkrete Verkörperung an einem bestimmten Ort auf der Welt zu einer bestimmten Zeit. Erst die konkrete Verkörperung gibt dem Werk eine ästhetische Präsenz. Erst wenn das Werk der *Net.Art* auf einem Bildschirm aufgerufen wird, wird es neu aufgeführt und damit neu interpretiert. Ähnlich wie bei einer Musikpartitur oder einem Theaterstück gibt es hier ebenfalls die Differenz zwischen einem Text und seiner konkreten Aufführung durch ein Orchester oder ein Schauspielensemble. Hardware und Software fungieren metaphorisch wie Konzertsaal und Orchester oder wie Schauspielhaus und Ensemble. Es gibt deshalb kein Werk an sich, sondern immer nur verschiedene Verkörperungen oder Aufführungen, die ein und derselben Notation oder Organisation des Werkes in Form seines Quellcodes gegenüberstehen.

---

<sup>7</sup> Vgl. zur Materialität der Trägermedien Hans Dieter Huber: Materialität und Immaterialität der Netzkunst, in: *kritische berichte, Zeitschrift für Kunst- und Kulturwissenschaften, Sonderheft Netzkunst*, Jg. 26, 1998, H. 1, S. 39–53; zur Unterscheidung zwischen der Organisation und der Struktur eines digitalen Medienkunstwerkes vgl. Hans Dieter Huber: *PPP: From Point to Point or from Production to Presentation to Preservation of Media Art* (elektronischer Textbeitrag in deutscher Sprache, publiziert im Juni 2003 unter <http://www.art.net.dortmund.de/>), 2003.

## 7.2 Die ästhetische Struktur des Werkes

### a) Die Sprache der Formen

Wie sind die Arbeit und die ästhetische Erscheinung hinsichtlich ihres formalen Aussehens organisiert? Gibt es eine durchgängige formale Ästhetik? Wie sieht diese aus? Wie kann man sie charakterisieren? Mit welchen Begriffen lässt sich die Ästhetik der Formen adäquat beschreiben? Wo kommt sie her? Stammt sie aus dem Graphikdesign der neunziger Jahre, aus der Ästhetik der Computerspiele oder aus der ästhetischen Erscheinungsweise der Betriebssysteme (Mac, Win, Linux)? Diese Referenzen der formalen Ästhetik geben wertvolle Hinweise auf eine mögliche Verbindung und Einbettung der vorliegenden Arbeit in andere, verwandte und benachbarte, ästhetische Bedeutungsfelder.

### b) Die Sprache der Farben

Wie ist die Arbeit hinsichtlich ihres farblichen Aussehens organisiert? Gibt es eine durchgängige farbliche Ästhetik? Wie sieht sie aus? Wie kann man sie sprachlich charakterisieren? Wie lässt sich diese Ästhetik der Farbe beschreiben? Welche farbsymbolischen Bedeutungen und Anmutungsqualitäten transportiert die Farbigekeit zum Beobachter? Farbe wirkt meist unbewusst und emotional auf uns. Sie beeinflusst unser Verhalten stärker, als wir für gewöhnlich annehmen. Woher stammt diese Farbästhetik? Wo hat sie ihre Wurzeln und ihre Anregungen? Ist sie genuin und eigenständig oder hat sie spezifische Referenzfelder und Anregungen erhalten?

### c) Die Sprache der Ladezeit (*Downloadtime*)

Wie entfaltet sich die Arbeit in der Zeit, nach dem ein *URL* aufgerufen wurde und die einzelnen Bestandteile der Seite Stück für Stück eintreffen? Spielt das eine Rolle für die ästhetische Erfahrung oder nicht? Wie ist diese Erfahrung zu beschreiben? Kann man sie als ein hermeneutisches Phänomen beschreiben, als eine allmähliche Sinnentfaltung, die vom Unvollständigen und Unbestimmten zum Bestimmten und Bedeutenden führt? Wie

reagieren verschiedene Browser hinsichtlich ihres Ladeverhaltens und in ihrer Art und Weise, eine Seite aufzubauen? Hier gibt es enorm große Unterschiede in der 'Performance' eines Browsers.

### 7.3 Die Navigationsstruktur des Werkes

Welche spezifischen Navigations- und Interaktionsmöglichkeiten stehen dem Betrachter zur Verfügung? Kann man sich in der Arbeit nur durch Click and Scroll vorwärts bewegen? Gibt es darüber hinaus auch temporäre Interaktionsangebote? Welche Auswirkungen hat die spezifische Navigationssprache auf die ästhetische Erfahrung des Betrachters?

#### a) Interne Hyperlinks

In diesen Bereich der Analyse gehört auch die Frage der Erörterung der Hyperlinkstruktur des Werkes. Gibt es nur interne Links, die innerhalb des Werkes selbst verbleiben? Ist die Organisation des Werkes dadurch vom Rest des Internets abgeschlossen? Haben wir es mit einem mehr oder weniger operativ geschlossenen System<sup>8</sup> zu tun? Wie durchlässig oder geschlossen ist die Grenze des Werkes für den Beobachter? Wird die ästhetische Grenze eines Werkes durch die physische Organisation der Dateien, Ordner und Hyperlinks definiert? Die Frage lässt sich eindeutig mit ‚Ja‘ beantworten. Nehmen wir den Extremfall einer *Net.Art*-Arbeit an, die nur Hyperlinks besitzt, die sich auf andere Seiten desselben Werkes beziehen. Der Beobachter bleibt hier stets innerhalb des Werkes und kann es nicht verlassen. Hier handelt es sich um ein völlig geschlossenes Werk.

#### b) Externe Hyperlinks

Es gibt aber auch zahlreiche Werke, die an einer ganz bestimmten, intentionalen Stelle einen bewusst gesetzten Hyperlink oder Mail-Link besitzen, mit welchem der Beobachter aus dem Werk heraustreten kann, sei es, indem er in Kontakt mit

dem Autor der Arbeit tritt, sei es, dass er ins Internet katapultiert wird, sei es, dass er in einer Sackgasse landet, einer Seite ohne irgendeinen weiteren Hyperlink, von der er es nur noch mit dem Back Button wieder herausgeht.

Durch die Linkstruktur einer Arbeit wird ferner die Einheit des Werkes definiert, was als ein zusammenhängendes Werk gilt und was zwei verschiedene Werke sind. Die Frage, was als ein Werk gelten kann und was als zwei verschiedene Werke aufgefasst werden muss, kann anhand der Hyperlinks, der Ordnerhierarchie und des URLs entschieden werden. Oder gibt es Links, die aus dem Werk herausführen, so dass man aus der Betrachtung des Werkes herausfallen kann? An welcher Stelle des Werkes sitzen diese externen Links? Welche Bedeutung haben diese Seiten im Zusammenhang mit der narrativen Struktur der Website? An welchen Stellen im Ablauf der Wahrnehmungsexploration des Beobachters sitzen sie? Wie sehen sie aus, wo führen sie hin? Durch Hyperlinks, die aus dem Werk heraus verweisen, wird die *Net.Art*-Arbeit in bestimmte, benachbarte Kontexte und Referenzfelder eingebettet. Diese Kontexte oder Milieus können wichtige Hinweise für die spezifische historische Einbettung einer Arbeit zur Verfügung stellen.

### 8. Sinn und Bedeutung

Nachdem man einige oder alle dieser verschiedenen Interpretationsschritte durchlaufen hat, empfiehlt es sich, noch einmal die nun in ausdifferenzierter und modifizierter Form vorliegenden Hypothesen zu Sinn und Bedeutung des Werkes ausführlich und genau darzustellen. Letztendlich fasst man damit seine eigenen Beobachtungen und Erfahrungen und diejenigen des Künstlers und der Sekundärliteratur zu einem kohärenten Gesamtverständnis des interpretierten künstlerischen Werkes zusammen. Aus der vorläufigen Hypothese ist eine ausdifferenzierte, abschließende Erklärung des Werkes geworden, die verschiedene Faktoren genauer untersucht und berücksichtigt hat. Eine Erklärung der Bedeutung und der Funktion des Werkes trägt in erheblichem Maße zu einem besseren Verstehen der Arbeit bei.

<sup>8</sup> Vgl. zu diesem Begriff Niklas Luhmann: *Die Ausdifferenzierung des Kunstsystems*, Bern 1994, zu seiner Anwendung in der Bildwissenschaft Hans Dieter Huber: *Systemische Bildwissenschaft*, in: Klaus Sachs-Hombach (Hrsg.): *Bildwissenschaft zwischen Reflexion und Anwendung*, Köln 2005, S. 155-162.

Sie ist eine Lese- und Verständnishilfe. Der Verfasser der Interpretation leiht sozusagen mit Hilfe der Schriftsprache seines Textes seine Augen, seine Gefühle und seinen Verstand einem fremden Leser oder Zuhörer. Der Zuhörer oder Leser kann das Werk nun quasi mit fremden Augen sehen und er kann verstehen, wie ein bestimmter Verfasser zu den Schlussfolgerungen seiner Hypothesen gelangt ist. Damit ist das Verstehen von Kunstwerken durch ihre Interpretation ein sozialer Prozess, ein Prozess des Austausches, des Diskurses und der Disziplinierung. Autoren stellen anderen Personen ihre Deutungsversuche zur Verfügung, die darauf durch Anerkennung, Kritik oder Verwerfung reagieren können.

## **9. Rekontextualisierung**

Ein schwierigerer, aber wichtiger letzter Schritt in der Interpretation eines internetbasierten Kunstwerks stellt die Einbettung des interpretierten Werkes in seinen ursprünglichen Entstehungszusammenhang dar. Man kann dabei mindestens drei verschiedene grundlegende Bereiche oder Referenzfelder voneinander unterscheiden:

### 9.1 Rekontextualisierung in das Gesamtœuvre des Künstlers

Welche künstlerischen Arbeiten hat der oder die Künstlerin außer diesem Werk noch geschaffen? Wie sehen die Arbeiten aus, die unmittelbar vor dieser Arbeit entstanden sind? Wie sehen diejenigen Werke aus, die später, nach diesem Werk entstanden sind? Wohin hat sich der Künstler oder die Künstlerin stilistisch entwickelt? Kann man einen Einfluss oder eine Veränderung im Œuvre feststellen, welche durch die interpretierte Arbeit im späteren Werk des Künstlers selbst ausgelöst worden sein könnte? Aus welchem künstlerischen oder gestalterischen Umfeld kommen die Künstler ursprünglich? Kommen sie aus dem Bereich der Videokunst, der Installation? Oder aus dem Bereich des Films, des Computerspiels oder der Medieninformatik etc.? Für diese Einbettung spielt auch die Ausbildung eine Rolle sowie das viel schwerer recherchierbare Netzwerk von Freunden, Szenen und Milieus, in denen man sich zu einer bestimmten, prägenden

Zeit bewegt hat und Einflüsse aufgenommen hat. Welche Ausbildung haben sie wo, wann und bei wem absolviert? Welche möglichen Auswirkungen oder Effekte kann diese Ausbildung auf die vorliegende Arbeit gehabt haben?

### 9.2 Rekontextualisierung in das Genre der Net.Art

Welche Stellung und welchen Rang haben der oder die Künstler innerhalb des Spektrums der Net.Art? Gibt es bereits jüngere Künstler, die ihre Arbeit rezipiert haben?

### 9.3 Rekontextualisierung innerhalb der großen, geistigen, ökonomischen, medienhistorischen, gesellschaftlichen oder politischen Zeitströmungen der Entstehungszeit

Was sagt diese Kunst über die wichtigsten geistigen, sozialen, gesellschaftlichen, politischen oder mediengeschichtlichen Strömungen der Zeit von 1995 bis heute aus, in der diese Arbeit entstanden ist? Wenn Kunst Ausdruck der gesellschaftlichen Bedingungen und Möglichkeiten einer Zeit ist, wovon ist dann die interpretierte Arbeit ein Ausdruck? Welche gesellschaftlichen Bedingungen und Phänomene spiegeln sich in diesem Werk? Wovon ist diese Arbeit letztendlich Ausdruck ihrer Zeit? Welche Bedürfnisse, Motivationen, Wünsche und Begehren scheinen durch die Oberfläche der Arbeit hindurch? Inwieweit ist die Arbeit ein Kind ihrer Zeit oder ragt als erratic Block aus der Zeitgebundenheit heraus? Was ist also zeittypisch und insofern repräsentativ für diese Epoche? Was ist dagegen zeituntypisch, einzigartig, genuin und nicht verwechselbar?

## **10. Zusammenfassung**

Alles dies sind Fragen, die ich gestellt habe, ohne Antworten darauf zu geben. Es ist auch möglich, gänzlich andere Fragen an internetbasierte Kunst zu stellen. Dann wäre es aber eine gänzlich andere Interpretationsmethode. Um es noch einmal deutlich zu machen. Es gibt nicht die Interpretationsmethode von Net.Art, welche die einzig richtige wäre, in dem Sinne, dass alle anderen sich als falsch erweisen ließen. Es gibt viele verschiedene Inter-

pretationsansätze und jeder von ihnen besitzt seine eigenen Wahrheiten und Falschheiten, Beobachtungen und blinde Flecke<sup>9</sup>. Jede Interpretation stellt, ideologiekritisch gesehen, ein Disziplinierungsinstrument des Beobachters dar. Interpretation ist zwar kein ideologischer Staatsapparat im Sinne Althusser, aber ein ideologischen Interpretationsapparat, dem man sich in der Interpretation zu unterwerfen hat, um Subjekt werden zu können<sup>10</sup>. In vielerlei Hinsicht überschneiden sie sich und gelangen oftmals zu denselben Interpretationsaussagen. In entscheidender Hinsicht sind sie jedoch inkompatibel zueinander. Was ist, gesellschaftlich gesehen, wichtiger? Der Konsens und die Einigkeit der Interpreten oder die Differenz, die Abweichung und die Inkompatibilität, mithin der Widerstand gegen die Kultur?

Hans Dieter Huber - Studium der Malerei und Grafik und der Kunstgeschichte, Philosophie und Psychologie. 1997-1999 Professor für Kunstgeschichte an der *Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig*, von 1999-2019 Professor für Kunstgeschichte der Gegenwart, Ästhetik und Kunsttheorie an der *Staatlichen Akademie der Bildenden Künste Stuttgart*. 2006-2009 Professor am *Graduiertenkolleg Bild, Körper, Medium, HfG Karlsruhe*. 2009-2015 Mitglied im Vorstand der *Gesellschaft für interdisziplinäre Bildwissenschaft e.V.* 2016-2021 stellvertretender Vorsitzender des *Württembergischen Kunstvereins Stuttgart*. 2017-2020 Mitglied des Stiftungsrates der *Adolf-Hölzel-Stiftung*, Stuttgart.

---

**9** Nelson Goodman: *The Way The World Is*, in: Ders.: *Problems and Projects*, Indianapolis/New York 1972, S. 24-32.

**10** Vgl. Louis Althusser: *Ideologie und ideologische Staatsapparate* (Anmerkungen für eine Untersuchung), in: Ders.: *Ideologie und ideologische Staatsapparate. Aufsätze zur marxistischen Theorie*, Hamburg/Berlin 1977, S. 108-153.





Wie findet für dich künstlerischer Dialog statt?  
Was heißt Sichtbarkeit für dich als Arbeitsthema, Dialogform und künstlerische Präsenz?

**Sichtbarkeit hat in den letzten zwei Jahren enorm zugenommen. Ich entdecke ständig neue künstlerische Positionen ,online', vernetze mich auch fast mehr durch meinen Bildschirm, als in Vernissagen oder physischen Ausstellungen – ohne dass diese ersetzbar wären natürlich. Digitale Medien basieren meistens auf (bewegten) Bildern und Texten, und werden dadurch eine praktische Oberfläche zum Entdecken, um einen Eindruck zu bekommen etc. Nicht zu vergessen: Es gibt Kunstwerke, die ausschließlich in diesem ,online space' existieren, die dafür gedacht sind. Immer sichtbarer werden ,off-site' Ausstellungen als meistens temporäre Installationen in der Natur, auf einem Parkplatz oder im Keller etc., die dokumentiert und auf Instagram verbreitet werden. Das erlaubt wichtige spontane und neue Verbindungen zwischen Kunst und Kontext.**

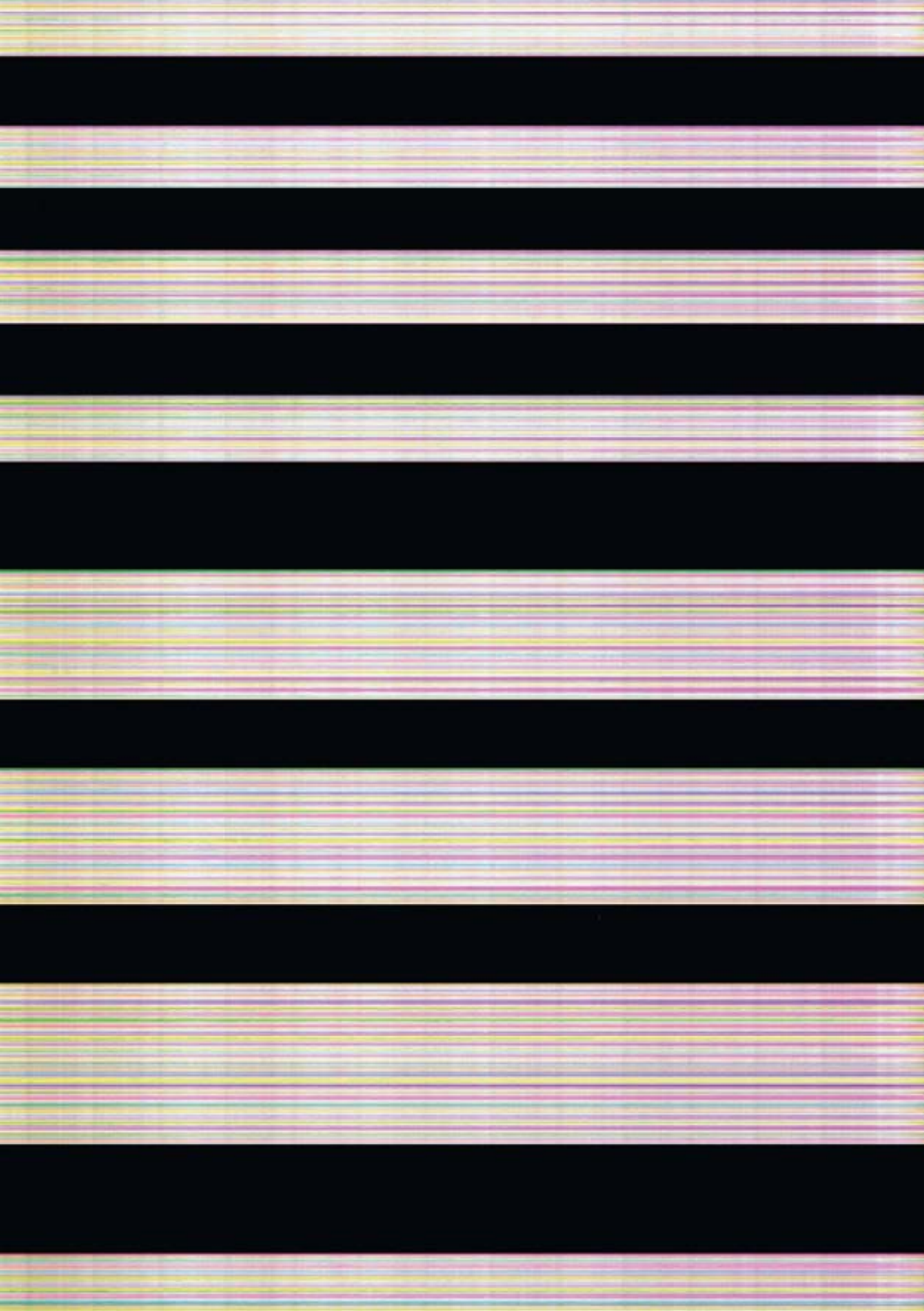
Marie-Eve Levasseur – Medienkünstlerin

Wie findet für dich künstlerischer Dialog statt?

**Der Dialog kann für mich unter anderem durch ein Werkgespräch in einer Ausstellung geschehen, aber auch durch eine (Themen-)Ausstellung, die zwei oder mehr künstlerische Positionen miteinander in Beziehung setzt.**

Susanne Meier-Faust – Kunsthistorikerin





# HOW REAL IS REAL

Yasemin Keskinetepe (Kuratorin der Ausstellung „Künstliche Intelligenz“, *Deutsches Hygiene-Museum, Dresden*)  
und Moritz Lobeck (Programmleitung Musik und Medien, *HELLERAU – Europäisches Zentrum der Künste*)

Interview: Lydia Hempel

> Was kann Kunst mit den Mitteln neuer Medien leisten? Gibt es Schwerpunkte beim Ansatz bildender Kunst?

**Yasemin Keskinetepe:** Für mich bietet mediale bzw. digitale Kunst zunächst verschiedene Perspektiven und Einblicksmöglichkeiten: Unterschiedliche Ästhetiken und Narrative werden möglich, die ihre eigenen Formsprachen bilden können. Mediale Kunst ist vor allem mehrdimensional, vielseitig und multiperspektivisch, und ermöglicht auf diese Weise verschiedene Kontexte miteinander in Beziehung zu setzen. Installative Arbeiten können gleichzeitig die Sprache der Animation und Dokumentation wählen oder sich in den physischen Raum erstrecken, um Reales mit Virtuellem zu verbinden. Viele Werke im Bereich der medialen, bildenden Kunst sind recherchebasierte Arbeiten, sie hinterfragen Strukturen des Wissens und die Bedeutungen des Wahrnehmbaren. So entstehende Bildwelten können uns auch in neue Denkwelten eintauchen lassen.

**Moritz Lobeck:** Nicht erst durch die neueren medialen Mittel, aber durch die Digitalisierung forciert, sind neben der bildenden Kunst auch die *Performing Arts*, vor allem aber Musik und *Soundart* in einem erheblichen Wandel: Durch neue Möglichkeiten digitaler Reproduzierbarkeit, neue Formen von *Immersion* oder *Akusmatik*, die neue Unsichtbarkeit von Klang-Quellen und -Produktion – und schließlich auch durch neue Möglichkeiten der Visualisierung von Klang. Vor allem mit *3D Audio*, interaktiven *Interfaces* oder Holografie könnten in den nächsten Jahren die vielleicht spannendsten Entwicklungen auch im Bereich der bildenden Kunst und an den Schnittstellen zur performativen Kunst und Musik markiert werden. Außerdem eröffnen die neuen medialen Mittel und digitalen Forschungen sehr interessante Möglichkeiten für eine neue Renaissance der Korrespondenz von Wissenschaft und Kunst.

> Eine physische Präsentation kann für bestimmte Arbeiten bildender Kunst unverzichtbar sein.

Worauf kommt es bei digitalen Formaten an, um bildkünstlerische Fragen zu thematisieren?

**Moritz Lobeck:** Digitale Kunst ist wie andere Künste angewiesen auf den Prozess der Rezeption, und oft auch auf den Prozess des gemeinsamen Erlebens und Erforschens. Für viele Arbeiten bildender Kunst ist eine physische Präsentation besonders deshalb notwendig, weil sie für eine spezifische Materialität und Korrespondenz entwickelt wurden, und nicht jede Arbeit lässt sich ohne weiteres z.B. für digitale Welten adaptieren. Physische Präsenz, aber vor allem: Kreativität sind „Möglichkeiten, Zugang zu finden zu Gemeinsamkeiten, die unterhalb unserer einzigartigen Kulturen und Identitäten liegen“ (Kae Tempest). In digitalen Formaten oder Kommunikationsplattformen wie z.B. *Instagram* oder *TikTok* spiegeln sich die rasanten Veränderungen von Präsentation und Rezeption, Kommunikation und Diskurs. Das Paradoxon sich ständig wandelnder Gewohnheiten kann da einerseits zu immer wieder spannenden Entdeckungen und diversen Gemeinschaften, aber auch zu neuen Unübersichtlichkeiten und letztlich zu eher weniger kreativen, sondern bedenklich dominanten und manipulativen Kommunikationsstrukturen und Bildwelten führen.

**Yasemin Keskinetepe:** Es ist eine zentrale Frage, in welcher Konstellation Rezeption stattfindet, in welchem Raum und Kontext Kunst präsentiert wird. Jede Form der Kunst, nicht nur die digitalen Künste, benötigt Orte der Vermittlung, in denen sie sich entfalten kann. Es ist wichtig Räume der Begegnung und der Auseinandersetzung zu schaffen. Die Körperlichkeit, die durch das Erfahren von Kunst entsteht, ermöglicht Relationen zwischen der Kunst und den Betrachtenden.

> *Hybrid* und *Präsenz* sind ja inzwischen Schlagworte geworden, was meint dieses Begriffspaar in eurem Verständnis, wie geht ihr auf die Anwesenheit von Besuchern – analog oder digital – ein?

**Yasemin Keskin-tepe:** Diese Begriffe werden gegenwärtig eher oberflächlich verwendet. Als jemand, die nicht aus dem Kontext der klassischen bildenden Kunst kommt und die schon lange im Bereich der digitalen Künste arbeitet, sehe ich die Abgrenzungen digital vs. analog als nicht zentral. Was wir heute erleben ist viel mehr die Verschmelzung dieser Bereiche. Die Untersuchung dieser Schnittstelle ist der Bereich, wo es wirklich spannend wird. Hier befindet sich das „Hybride“, das Ereignis, bei dem unsere Körperlichkeit, unsere Verhaltensweisen und Denkprozesse sich in Relation verändern. Dieses Verhältnis hat Auswirkungen darauf, wie wir unser Selbst und unsere Gesellschaft gestalten.

**Moritz Lobeck:** Als ich von *HELLERAU – Europäisches Zentrum der Künste* für die Mitentwicklung einer programmatischen Neuausrichtung ab 2019 angefragt wurde, stand für mich neben der internationalen zeitgenössischen und experimentellen Musik vor allem das Thema der digitalen Transformationsprozesse im Bereich der *Performing Arts* im Fokus. Ausgehend von *HELLERAU* als Freiraum, in dem künstlerische Ausdrucksformen immer wieder neu und spekulativ entwickelt werden konnten, haben mich dabei die Schnittstellen zwischen analogen und digitalen bzw. virtuellen und realen Bereichen interessiert. Wir haben deshalb für die Plattform, auf der wir als *Community of practice* solche Themen zukünftig diskutieren und präsentieren wollen, den Begriff *HYBRID* gewählt: nicht nur mit seinen technologischen, sondern auch mit seinen politischen und sozialen Dimensionen, dem Prinzip des Verwandtmachens, der Begegnungen und Differenzen sowie den Potenzialen von Diversität. Dass dieser Begriff, der schon oft eine Renaissance erlebt hat, 2020 derart präsent werden würde, war so nicht abzusehen, hat aber durchaus auch Vorteile.

> In Dresden gab es u.a. mit dem *Cynetart* Festival langjährige Anstrengungen um die Thematisierung und Präsentation von „Medienkunst“. Soll sich das in Hellaerau fortsetzen?

**Moritz Lobeck:** In Dresden wurden ab den 90er Jahren u.a. durch Detlev Schneider und Klaus Nicolai maßgebliche Impulse im Bereich medienbasierter Kunst gesetzt, auch das zuletzt von Ulf Langheinrich geleitete Festival *Cynetart*. Künstler wie Carsten Nicolai oder *raster media* aus Chemnitz sind hier zu nennen. Inzwischen gibt es weitere, ebenfalls spannende und auch diversere Projekte wie z.B. *PYLON*, *objekt-klein-a*, *DAVE*, das *Schaufler-LAB* in Dresden, *POCHEN* in Chemnitz oder *ZIMMT* in Leipzig bzw. *WERKLEITZ* in Halle. *HELLERAU* plant gemeinsam mit allen genannten und zahlreichen weiteren Institutionen und experimentierfreudigen Künstler:innen sowie mit internationalen Partnern wie *MUTEK*, *Ars Electronica*, *ZKM* oder *IRCAM* auch zukünftig ein kreatives Zentrum für Medienkunst zu sein. Projekte wie *HYBRID BIENNALE* oder *HYBRID BOX* können in den nächsten Jahren entscheidend dazu beitragen, *HELLERAU* nach dem Umbau des Gebäudeensembles neben dem Festspielhaus und gemäß dem aktuellen Kulturentwicklungsplan der Stadt Dresden als Plattform für internationale Medienkunst zu profilieren.

**Yasemin Keskintepe:** Ich freue mich sehr, dass ich als Kuratorin die erste Ausgabe des internationalen Festivals *HYBRID BIENNALE* im Oktober 2022 in *HELLERAU* mitentwickeln kann. In den letzten Jahren habe ich viel im Bereich *Digital Arts* konzeptionell gearbeitet, u.a. am *ZKM Karlsruhe* für die Medienkunstaussstellung „Open Codes“, aktuell kuratiere ich eine Ausstellung zu *Künstlicher Intelligenz* am *Dresdner Hygiene-Museum*. Die Geschichte von *HELLERAU* als Ort für Tanz, performative Kunst und zeitgenössische Musik wird für das Konzept der *HYBRID BIENNALE* eine wichtige Rolle spielen. Wir wollen untersuchen, wie wir neue Choreografien im Umgang mit digitalen Technologien entwickeln können, um unsere Zukunft zu gestalten. Dabei wollen wir genau an den Schnittstellen ansetzen, an denen sich das Digitale mit dem Realen verbindet, wo Transrealitäten entstehen. Es wird eine spannende Auseinandersetzung werden, die den Ort *HELLERAU* als einen Ausgangspunkt der Untersuchung nimmt.

Yasemin Keskintepe - ist Kunstwissenschaftlerin, aktuell hat sie am *Deutschen Hygiene-Museum* in Dresden die Sonderausstellung „Künstliche Intelligenz. Maschinen Lernen Menschheitsträume“ kuratiert, zuvor war sie u.a. am *ZKM | Karlsruhe* sowie international in verschiedenen Projekten u.a. in Mumbai, Beijing, Utrecht, Malta oder Istanbul tätig.

Moritz Lobeck - hat als Dramaturg u.a. in Berlin, Stuttgart und Salzburg sowie ab 2014 als Kurator des internationalen und interdisziplinären Festivals *Wiener Festwochen* gearbeitet. Seit 2020 entwickelt er in Kooperation mit *HELLERAU – Europäisches Zentrum der Künste* die Plattform *HYBRID*.

HYBRID BIENNALE

20.-30.10.2022

Unterstützt von der Kulturstiftung des Bundes

[www.hybrid-biennale.org](http://www.hybrid-biennale.org)

[www.hybrid-box.org](http://www.hybrid-box.org)





# Kulturelle Bildung im postdigitalen Zeitalter: „Digitalität gestalten“

Susanne Keuchel

Der rasante technische Wandel, die fehlende technische Ausstattung und auch Wissenschaftler, die normativ statt wissenschaftlich argumentieren, wie Manfred Spitzer, der den *Digitalpakt* für Schulen als „Verdummungsmaßnahme“ bezeichnete, trugen dazu bei, dass (Kultur)Pädagog:innen analoge Bildungspraxis lange Zeit für die relevante hielten.

Die kulturelle Praxis von Kindern und Jugendlichen entwickelte sich indes anders. Schon vor der Pandemie wurde daher nicht mehr mit der Frage gerungen, ob oder ob nicht, sondern vielmehr wurden Fragen formuliert, wie der Transfer in analog-digitale kulturelle Bildungspraxis gelingen kann. Die Pandemie war dann der Sprung ins kalte Wasser. Es wurde dabei jedoch deutlich, dass es an Fortbildungen, Technikausstattung und vor allem neuen analog-digitalen Bildungsformaten fehlt. Worin liegen die Herausforderungen der Postdigitalität?

## **Herausforderungen des postdigitalen Zeitalters**

‚(Post)Digitalität‘ unterstreicht den längst existierenden Zustand einer analog-digital strukturierten Gesellschaft. Daher bedarf es einer analog-digitalen Transformation von Bildungsprozessen, die in diesem Sinne neben dem Digitalen immer auch das Analoge in den Blick nimmt. Digitalität ist somit kein *Add-on*, vielmehr bedarf es einer Reorganisation von Bildungsprozessen und -strukturen in ihrer Gesamtheit. Eine einfache Duplizierung analoger Bildungsprozesse ins Digitale kann sogar nachteilig sein. Stattdessen sollten sehr konkret Vorteile des Analogen und des Digitalen genutzt werden, beispielsweise die digitale Loslösung von Zeit und Raum sowie interaktive Prozesse zur Unterstützung individueller Lernprozesse. Entscheidend ist dabei, dass analog-digitale Schnittstellen geschaffen werden, die Synergieeffekte ermöglichen.

## **Kulturelle Dimensionen von Digitalität**

Die Schaffung von analog-digitalen Schnittstellen ist *per se* eine kulturelle gestalterische Aufgabe. Diese fehlende kulturelle Dimension war möglicherweise ein Grund für die Schwierigkeiten des *Digitalpakts Schule*: Ein Fehler lag in der Annahme, ein Medienkonzept für die (Aus-)Gestaltung von Bildungsprozessen sei *schnell* zu entwickeln, ein weiterer in der einseitigen isolierten Perspektive auf das

Digitale. Hier wäre es sinnvoller gewesen mit dem Konzept der ‚Digitalität‘, statt dem der ‚Digitalisierung‘ zu arbeiten. Der Begriff ‚Digitalisierung‘ vermittelt den Eindruck, es gehe um eine Technisierung von Schule. Es existiere eine Technik, die nur konsequent angewendet werden müsse, innerhalb des bestehenden Systems. Es ist jedoch nicht allein Technik, die eine analog-digitale Transformation gewährleistet. Es bedarf auch einer pädagogischen Anwendung von digitaler Technik, eine ‚Kultivierung‘, eine ‚Urbarmachung‘ von Technik, das Schaffen von technischen Bedingungen, die ‚pädagogisches‘ Wachstum gewährleisten. Dieser Prozess steht noch in den Anfängen.

Allgemein sollte künftig stärker auch die kulturelle Dimension digitaler Techniken in den Blick genommen werden: Welche humanen, kulturellen Techniken sollten Maschinen übertragen werden und welche nicht? Sollten Menschen beispielsweise künftig auf das Lernen von Fremdsprachen oder das Lesen verzichten? Auch stellen sich grundsätzliche, ethische Fragen, da eine Maschine im Vorfeld auf ihr Verhalten hin programmiert werden muss. Im bisherigen humanen Zusammenleben wurden zwar Gesetzesgrundlagen geschaffen, aber hier vielfach moralische Entscheidungen in speziellen Situationen offengelassen, zulasten der situativen Entscheidungen des Einzelnen, die dann im Nachgang juristisch bewertet werden. Wie kann hier künftig das Zusammenspiel von Mensch und Maschine gestaltet werden? Und wie können junge Menschen innerhalb dieser Zukunftsdiskurse gestärkt werden, sich aktiv gestalterisch einzubringen, denn es geht um ihre Zukunft?

### **Verantwortung für digitale kulturelle Teilhabe**

Auch wenn junge Menschen mit digitalen Techniken selbstverständlicher als viele Pädagog:innen umgehen, verdeutlicht Forschung, dass in der analogen wie der digitalen Teilhabe Chancenungleichheiten existieren. Eine fehlende künstlerisch-kreative Auseinandersetzung mit digitalen Techniken führt zugleich dazu, dass eigene Positionen im Digitalen nicht sichtbar werden.

Auch zeigen sich 14- bis 24-Jährige, laut einer bundesweiten Befragung 2018 zu postdigitalen kulturellen Jugendwelten, im Zuge eines emanzipierten Umgangs mit digitalen Techniken in Teilen sehr unzufrieden über Zustände in sozialen Netzwerken und digitalen Plattformen, beispielsweise bezogen auf *Mobbing*, *Hate Speech* und kommerziellen Praktiken. So wünschen sie sich beispielsweise mehr Schutz für ihre persönlichen Daten (81%) oder fordern, dass Vergehen online wie offline bestraft werden (80%). Auch werden konkret digitale kulturelle Bildungsangebote gewünscht (65%). Für junge Menschen sind die öffentlichen Räume des Digitalen ebenso bedeutsam wie die analogen.

### **Notwendige politische Unterstützung**

Es bedarf daher eines *Digitalpakts 2.0* für den außerschulischen Bereich in Analogie zum *Digitalpakt Schule*. Dieser sollte jedoch die Fehler des *Digitalpakts Schule* nicht wiederholen und die technische Ausstattung von der Existenz fertiger Medienkonzepte abhängig machen. Vielmehr sollte er längerfristige Experimentierräume für die Entwicklung von neuen analog-digitalen Bildungsansätzen für die Zukunft ermöglichen, in Kooperation mit weiteren Bildungspartnern, hier beispielsweise auch Schulen. Dies sollte konsequent flankiert werden mit Fortbildung und Forschung. Dabei sollten in Kooperation mit der nationalen Kreativwirtschaft auch neue technische Grundlagen für Bildung wie Software oder geeignete Plattformen geschaffen werden.

Darüber hinaus müssen jedoch einige grundsätzliche Voraussetzungen geschaffen werden. Neben einer strukturellen digitalen Grundversorgung gilt es vor allem, sichere öffentliche digitale Räume zu schaffen und hier das Feld nicht weitgehend kommerziellen Unternehmen zu überlassen, beispielsweise öffentliche Suchmaschinen zu etablieren, *Hate Speech* zu unterbinden, also letztlich die Rechtsicherheiten des Analogen auf das Digitale als öffentlichen Raum zu übertragen.

Auch müssen Ressorts, Strukturen und öffentliche Förderlogiken nach analog-

digitalen Logiken transformiert werden. So werden beispielsweise viele non-formale kulturelle Bildungsangebote über Drittmittel in Form von Teilnahmegebühren finanziert. Diese Logik ist für Kinder und Jugendliche im Digitalen so nicht einfach übertragbar. Daher wäre die postdigitale Transformation auch eine Chance, grundsätzliche Veränderungen vorzunehmen und diese auch mit anderen aktuellen Herausforderungen, wie den Rechtsanspruch auf Ganztagsbetreuung, zu koppeln.

### **Zukunftsvision: eine nachhaltige postdigitale Bildungslandschaft**

Warum also nicht im Zuge einer postdigitalen Trendwende auch einen Wechsel weg von der Ökonomisierung hin zur Nachhaltigkeit? Warum nicht den Mut haben, Kulturelle Bildung für Kinder und Jugendliche als gesamtgesellschaftliche und daher öffentlich geförderte Aufgabe zu verstehen und Kulturelle Bildung analog wie digital kostenfrei zugänglich zu machen, beispielsweise in Analogie zum ÖPNV? Hier gibt es auch zunehmend Länder und Städte, die ihren Bürgern den ÖPNV kostenfrei zur Verfügung stellen, da alle davon profitieren, wenn sich der Individualverkehr reduziert.

Digitalität eröffnet neue Chancen für die Entwicklung kultureller Bildungslandschaften: Denn Vernetzung ist ein Grundprinzip digitaler Techniken, von der ein neu gestalteter flächendeckender Ganztags profitieren könnte. So könnte in einer analog-digitalen Vernetzung die Musikschule den Schulchor betreuen, aber auch für interessierte Schüler im Ganztags einen analog-digitalen Musikinstrumentenunterricht bereitstellen und Bibliotheken oder Museen erweiterte Klassenräume darstellen, in denen Schüler über die digitale Vernetzung ein Deutsch- oder Geschichtsthema an verschiedenen Orten zeitgleich erschließen.

Auch Fragen der Diversität und Internationalität in der Bildung können im digitalen Raum, der zeitlich und räumlich entgrenzt ist, anders gestaltet werden. So könnte sich eine Jugendgruppe aus einem ländlichen Raum analog in ihrem Heimatmuseum treffen, um dort gemeinsam mit einer französischen Jugendgruppe digital den *Louvre* zu besuchen. Kulturelle Bildung kann mit Perspektivwechseln, die den Künsten zu eigen sind, als Experimentierraum solche Transformationsprozesse hervorragend begleiten.

Susanne Keuchel - Musik- und Kulturwissenschaftlerin, Direktorin der *Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW*. Herausgabe zahlreiche Publikationen zur Kulturforschung und kulturellen Bildung. Seit März 2019 Präsidentin des *Deutschen Kulturrates*.



# Das Archiv der Avantgarden in Dresden: Transmission von Avantgarde. Vom Sammeln, Forschen und Erzählen.

Rudolf Fischer

Spricht man über Avantgarde, so fällt früher oder später der Name Peter Bürger. Der Literaturwissenschaftler fordert in seinen beiden Texten „Theorie der Avantgarde“ von 1974 und „Das zwiespältige Erbe der Avantgarde“<sup>1</sup> einen reflektierten Umgang mit dem scheinbar schwierigen Begriff der ‚Avantgarde‘. Was ihm viel Zuspruch, aber auch harsche Kritik einbrachte, war seine Unterscheidung (2014) zwischen den künstlerischen Bewegungen einer „historischen Avantgarde“, wie Futurismus, Dada, Surrealismus und Konstruktivismus, die das „Projekt der Aufhebung der Kunst in die Lebenspraxis“ verfolgen würden und späteren Strömungen, die zwar oft willentlich auf die „historische Avantgarde“ zu rekurrieren versuchten, aber ihr Ziel nicht erreichten. Seiner Meinung nach vermag der gegenwärtige Kunstbetrieb mit der Avantgarde keine sichtbare Beziehung mehr herzustellen.<sup>2</sup> Zur Verdeutlichung seiner Thesen – und auch zum Verständnis des von ihm geforderten nicht-positivistischen Umgangs mit der Vergangenheit – greift Bürger auf den von Walter Benjamin eingeführten Begriff des „Augenblicks der Erkennbarkeit“ zurück.<sup>3</sup> Für Bürger sind die historischen Avantgarde-Bewegungen nicht zu allen Zeiten sichtbar oder „in ihrer Bedeutung erkennbar“. Hier stelle sich die Frage: Was ist nun Avantgarde? Neben dem Wirken von Künstlern

---

1 Beide in Peter Bürger: *Theorie der Avantgarde*, Göttingen 2017 abgedruckt (von „Das zwiespältige Erbe der Avantgarde“ aus dem Jahr 2014 jedoch nur das Vorwort).

2 Ebd., S. 130–131 („Wenn nun alle Bewegungen der künstlerischen Moderne aus der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts unterschiedslos als historische Avantgarden bezeichnet werden, verliert der Begriff seinen Erkenntniswert“).

3 Benjamin, zitiert nach ebd., S. 131: „Das wahre Bild der Vergangenheit huscht vorbei. Nur als Bild, das auf Nimmerwiedersehen im Augenblick seiner Erkennbarkeit eben aufblitzt, ist die Vergangenheit festzuhalten. [...] Denn es ist ein unwiederbringliches Bild der Vergangenheit, das mit jeder Gegenwart zu verschwinden droht, die sich nicht als in ihm gemeint erkannte.“

wie Joseph Beuys, der ein „Avantgardist nach dem Ende der Avantgarden“ war, ist für Bürger ein „Augenblick der Erkennbarkeit“ von Avantgarde der Mai 1968.<sup>4</sup> Während der Straßenproteste wirkte Avantgarde nicht mehr als eine uninspirierte „Repetition“ von Inhalten der historischen Bewegung, sondern beispielsweise mit dem Aufgreifen surrealistischer Ideen während der Pariser Studentenunruhen vielmehr als ein konstruktives Wiederaufnehmen im Sinne einer „Reprise“.<sup>5</sup> Karl Heinz Bohrer sah die Verbindung mit dem Surrealismus weniger in den vermittelten „Gehalten“, sondern in der Stimmung, die der während der Unruhen plakativ benutzte Graffito „L’imagination au pouvoir!“ bestens beschrieb.<sup>6</sup> Die auf Pariser Hauswänden geforderte „Fantasie an die Macht!“ sei aber weniger als eine romantisierende Geste im Sinne von Novalis zu verstehen, als vielmehr grundlegender Impuls, den „Alltag aufheben“ zu wollen.<sup>7</sup>

Genau in diese Phase der Wiederaufnahme des ‚utopischen Projekts der Avantgarden‘ reicht die Vorgeschichte des Ende 2016 gegründeten *Archivs der Avantgarden* in Dresden zurück. In den späten 1960er Jahren, im turbulenten Umfeld von Konzeptkunst und Studentenrevolution, hatte der Deutsch-Italiener Egidio Marzona zu sammeln begonnen, was bis dahin nur wenige Kunstsammler interessierte: neben Kunstwerken aller Gattungen, Gemälden, Zeichnungen, Grafiken, Möbeln und Designobjekten, auch Dokumente und Materialien zu den künstlerischen Prozessen wie Briefwechsel, Manuskripte und Manifeste, Fotografien, Einladungskarten und Kataloge sowie Künstlerschallplatten, Tonbänder und Filme. Nach über 40 Jahren Sammlungstätigkeit schenkte Egidio Marzona am 6. Dezember 2016 seine inzwischen auf rund 1,5 Millionen Objekte angewachsene Sammlung von künstlerischen

<sup>4</sup> Ebd., S. 132 f.

<sup>5</sup> Darauf beruft sich auch das erste öffentliche Programm des *Archivs der Avantgarden* zwischen Oktober 2017 und April 2018 mit dem Titel „Reprise und Repetition“.

<sup>6</sup> Karl Heinz Bohrer: 1968. Die Phantasie an die Macht? Studentenbewegung – Walter Benjamin – Surrealismus, in: *Merkur. Deutsche Zeitschrift für Europäisches Denken*, 1996, H. 585, S. 1069-1080, hier S. 1076.

<sup>7</sup> Ebd.

Avantgarde-Materialien des 20. Jahrhunderts den *Staatlichen Kunstsammlungen Dresden*. Diese Sammlung ist das Fundament für das unmittelbar nach der Schenkung gegründete *Archiv der Avantgarden*, kurz genannt: *AdA*. In den Anfängen seiner Sammeltätigkeit spielte für Marzona die zeitgenössische Kunst mit *Minimal Art* und Konzeptkunst die größte Rolle. In dieser frühen Phase stand ihm der in der zeitgenössischen Kunstszene bestens vernetzte Düsseldorfer Galerist Konrad Fischer beratend zur Seite. Später widmete sich Marzona auch den 1920er und 1930er Jahren und fand hierzu in dem Wuppertaler Architekten und Kunstsammler Heinz Rasch einen Mentor. Mitte der 1970er Jahre gründete er die „Edition Marzona“, mit der er verlegerische Pionierarbeit leistete. Statt Mainstream zu produzieren, kontierte er mit progressiven Themen, beispielsweise zur Fotografie im Umfeld des *Bauhauses*, und entdeckte vergessene Künstler der Weimarer Zeit neu.<sup>8</sup> Die Kunst- und Designhistoriker verblüffte er mit dem kleinen Buch von Hans Eckstein, in dem 1985, noch während des postmodernen Dornröschenschlafs des *Bauhauses*, ein neues Narrativ der Avantgarde-Bewegung vermittelt wurde, das an Nikolaus Pevsners „Pioneers of modern movement“ von 1936 anknüpfen konnte.<sup>9</sup> Im Rahmen seiner Verlagsarbeit begann Marzona seine überaus heterogene Sammlung zu ordnen, durch weitere Recherchen und gezielte Ankäufe zu ergänzen und systematisch zu dokumentieren. Dabei konnte er neben Künstlernachlässen auch komplette Archive von Kunstkritikern erwerben. Im Bereich der *Klassischen Moderne* bedeutet dies beispielsweise, dass weite Teile des Diskurses der Vorkriegsavantgarde abgebildet werden können: Herta Wescher (Kunsthistorikerin und -kritikerin), Hans Eckstein (Designtheoretiker), Diethart Kerbs (Kunstpädagoge und Fotohistoriker) oder Franz Roh (Kunstkritiker), um nur wenige zu

<sup>8</sup> Publikationen in der „Edition Marzona“ z. B. zum Maler und Fotografen Paul Citroen (1978), zu den Fotografinnen Marianne Breslauer (1979) und Lucia Moholy (1985) oder allgemein zur Bauhaus-Fotografie (1982); aber auch zu den Architekten und Möbeldesignern Heinz und Bodo Rasch (1981) oder zum Maler und Grafikdesigner Joost Schmidt (1984).

<sup>9</sup> Nikolaus Pevsner: *Pioneers of modern movement from William Morris to Walter Gropius*, London 1936.

nennen, sind in großen Konvoluten vertreten. Weiterhin kaufte Marzona Archive von Galerien und Institutionen an. In diesem Bereich befinden sich zum Beispiel mit dem Nachlass des Züricher Sammlers und Bibliothekars Hans Bolliger oder des New Yorker Galeristen John Weber markante Sammlungen, die es ermöglichen, spezifische Avantgarden-Netzwerke zu kartografieren.

Eine der Zentren des *AdA* ist die Designsammlung. Sie besteht aus drei großen Sammelbereichen: Den mit dem *Deutschen Werkbund* stark verbunden Entwürfen von Peter Behrens für die Berliner *AEG* ab 1907, dem *Industrial Design* von Dieter Rams und Hans Gugelot für die Firma *Braun* ab den 1950er Jahren und der Sammlung von *Radical Design* italienischer Künstlergruppen der späten 1960er Jahre wie *Superstudio*, *Archizoom*, *Studio Alchimia* bis hin zur *Memphis Gruppe* der 1980er Jahre. All diese großen Teilbereiche verweisen und rekurrieren auf das im *AdA* vorhandene Archivmaterial von Akteuren aus ganz unterschiedlichen Epochen des 20. Jahrhunderts und legen so neue Positionen frei, erlauben einen Blick auf bisher nie gekannte Netzwerke oder zeigen neue Rezeptionsstränge auf.

Diese nun in Dresden im *AdA* befindliche ungewöhnliche Sammlung bietet in ihrer einzigartigen Dichte die ideale Grundlage zur Erforschung und Neubewertung der künstlerischen Avantgarden in ihren gesellschaftlichen Verflechtungen im 20. Jahrhundert. Im *AdA* werden die Spuren der künstlerischen Ideen, der zahlreichen radikalen Utopien und die erstaunliche Vernetzung der Künstler untereinander sichtbar.

Das *AdA* - gemeint ist hier ausdrücklich die gesamte Institution bestehend aus den Einheiten Sammlung, Forschung, Ausstellung und Vermittlung, agierend als ein ‚Living Archive‘ - soll zu einem Ort werden, an dem der ‚Augenblick der Erkennbarkeit‘ der Avantgarde erlebbar ist. Schwerpunkt hierbei ist die Verknüpfung gesellschaftlicher und künstlerischer Aspekte, wie sie zum Beispiel auch schon Anfang des 20. Jahrhunderts von den Reformern in Hellaerau oder

vom *Deutschen Werkbund* gefordert wurden und wie sie Peter Bürger im „Projekt der Aufhebung der Kunst in die Lebenspraxis“ unmittelbar mit den Avantgarden in Zusammenhang bringt. Ein weiteres Anliegen des *AdA* ist die Fortführung der von Marzona generierten Ordnungsprinzipien, die die von der Avantgarde im frühen 20. Jahrhundert angestrebte Einheit von angewandter und bildender Kunst, die Korrelierung von ‚high‘ und ‚low‘ berücksichtigt. Ebenfalls eng mit dem Stifter verbunden ist die politische Dimension der *AdA*-Sammlung. Diese Herkunft aus einer durch die 1968er Bewegung motivierten Privatsammlung unterscheidet sich signifikant von institutionellen Kunstsammlungen in West und Ost. Das *AdA* hat bereits 2017 ein vierteiliges öffentliches Programm mit dem Titel „System *AdA*: Reprise und Repetition“ gestartet, um in Dresden für einen neuen Blick auf Avantgarden zu werben und die ‚verborgen‘ gehaltenen Beziehungen zu historischen Avantgarde-Bewegungen wieder sichtbar zu machen. Durch diskursive Formationen sollen historische Fixierungen gelöst und ein fantasievollerer Zukunftsdrang implementiert werden. Dabei ist die Avantgarde in Dresden ungeahnt präsent: im öffentlichen Stadtraum, beispielweise in der Architektur zwischen Reformzeit und Ostmoderne, aber auch im Räumen an der Schnittstelle zwischen ‚Privat‘ und ‚Un-Privat‘, etwa in Archiven, die sich im weiten Spektrum von Fotosammlungen bis zur *Oral History* bewegen können. Mit öffentlichen Programmen wie „*AdA Mobile*“ versucht das *AdA*, diese Orte sichtbar zu machen, sie wieder als Orte der Avantgarde im Stadtraum zu verankern, ohne deren Mythen zu zerstören oder Zeitschichten gewaltsam abzutragen. Ebenso möchte das *AdA* den internationalen und interdisziplinären Impuls der Sammlung aufgreifen und als Ort der ‚permanenten‘ Forschung stehen, sowohl wissenschaftlich wie auch künstlerisch. Gemeinsam mit *Fellows* und Gastwissenschaftler:innen sollen kontinuierlich neue interdisziplinäre und transkulturelle Fragestellungen evoziert werden. Insbesondere junge Forscher:innen aus dem In- und Ausland werden das Archiv zu einem lebendigen Ort des wissen-

schaftlichen Austausches machen, in dem verschiedene Denkmodelle aktiviert und mittels Ausstellungen, *Object Talks*, Vorträgen und Workshops einem breiten Publikum vermittelt werden. Dies gilt besonders für Ausstellungen: Archive und Depots rücken vermehrt in den Fokus von Ausstellungsmachern, denn Archivmaterialien vermögen es, Kunstwerke neu zu kontextualisieren, Narrationen aufzuzeigen, aber sich auch poetisch mit Objekten und Erinnerungen zu beschäftigen. Auf diese Weise lassen sich auch bisher nur schwer vermittelbare Themenbereiche wie die Darstellung von künstlerischen Prozessen schildern.

Dass Avantgarde kein abgeschlossenes Projekt ist, freilich gar nicht sein kann, wurde bereits 1902 von Hermann Muthesius konstatiert: „Alle Formen sind noch in einer heftigen Umbildung begriffen, ein allgemeines Gären und Brodeln macht sich geltend.“<sup>10</sup> Eine Aufbruchsstimmung beschreibend, können die Zeilen auch als eine sehr avantgardistische Interpretation künstlerischer Transformationsprozesse gelesen werden – und können so auch für das *AdA* der Zukunft in Dresden gelten.

Dr. Rudolf Fischer – Kunsthistoriker,  
Leiter *Archiv der Avantgarden (AdA)*  
*Staatliche Kunstsammlungen Dresden*

---

<sup>10</sup> Hermann Muthesius 1902, S. 109.



Wie findet für dich künstlerischer Dialog statt?  
Was heißt Sichtbarkeit für dich als Arbeitsthema, Dialogform und künstlerische Präsenz?

**Künstlerischer Dialog findet für mich immer mit einem Betrachter bzw. Empfänger statt. Meiner Erfahrung nach funktioniert digitale Kommunikation – zumindest meiner malerischen Arbeit – auf Webseiten, Social Media u.ä. daher eher wie ein ‚Appetit-anreger‘, der neugierig auf das physische Kunstwerk macht. Der Wunsch nach ‚tatsächlichem‘ Raum, dem analogen Erfahren und dem körperlichen Erlebnis, spielt dabei eine immense Rolle und ist dem Kunstwerk meines Erachtens nach immanent.**

Falk Töpfer – bildender Künstler und Entertainer



# Kunst als Teilsystem der gesellschaftlichen und sozialen Wirklichkeit

## esc medien kunst labor Graz

Reni Hofmüller

Die zentrale Aufgabe des *esc medien kunst labor* ist die Produktion von Kunst. Dabei ist das *esc medien kunst labor* nicht nur ein Ort der kohärenten Produktion, sondern ermöglicht Kunstproduktion auch auf eine besondere Weise. Das *esclab* entstand aus dem Zusammentreffen von Künstler:innen, Wissenschaftler:innen und Theoretiker:innen verschiedenster Disziplinen, woraus sich eine spezielle Form der Zusammenarbeit entwickelt hat, deren Ziel es ist, in dynamischen Austausch- und Schaffensprozessen direkten Einfluss auf die dabei entstehenden Arbeiten zu nehmen. Das *esc medien kunst labor* bietet österreichischen Künstler:innen nicht nur die Möglichkeit, die Arbeiten internationaler Kolleg:innen in einer Ausstellung kennenzulernen, sondern fördert ganz gezielt die Zusammenarbeit österreichischer Künstler:innen mit Künstler:innen aus anderen Nationen. In seinen Produktionen und Entwicklungen präferiert das *esc medien kunst labor* das Neue, Unerprobte und Ungesicherte und trägt das Risiko mit.

*“The relationship between artist, tool, content and audience has never been of greater importance than in digital culture. Data has become both instrument, material and medium, all of which are reproducible without cost and distributable instantaneously. The software industry is well aware of this, and consequently has adopted the model of selling licences instead of software. Similarly, the entertainment industry does not release movies and music to an audience, but instead sells end user licence agreements that provide a limited right to the playback of digital content. In both cases the study, modification and redistribution of this digital information is forbidden. At the same time, content creators are inclined to use software specifically tuned and developed for such a distribution system. As a consequence creativity becomes a passive input for a content distribution machine the output of which feeds a passive audience. The lack of freedom and the absence of connection between the two opposed components of this production chain give the system all rights to control both culture and its usage. But is there an alternative?”*

esc medien kunst labor  
<https://esc.mur.at/>

*Actually, yes. What about a model, in which artists and*

*their audience simply refuse the passive role of user and instead persevere as creators and collectors of great ideas?"*

So beginnt das Buch „FLOSS+Art“, im Vorwort von Aymeric Mansoux und Marloes de Valk, publiziert in einer freien Lizenz von *GoTo10* in Zusammenarbeit mit *OpenMute* im Jahr 2008.

Schon eine Weile her und immer noch sehr treffend. Dabei geht es bei der Nutzung freier Software weniger um die Frage, ob die Software selbst besser ist als eine etwaig vorhandene proprietäre, sondern um eine viel grundsätzlichere Herangehensweise: auch wenn in diesem Fall klar ist, dass sowohl Kreativität als auch Denkkapazität ins *Coden* fließen, und das oft selbst schon das Werk, das Kunstwerk ist, wird die gleichermaßen sofort auch wieder als Material, als Werkzeug für wieder etwas anderes zur Verfügung gestellt. Nicht mit einer Marketingidee im Hinterkopf und auch meist nicht mit einer entsprechenden Maschinerie im Hintergrund, die z.B. zur Informationsverbreitung der Möglichkeiten der Software beiträgt. Sie trägt also in sich nicht die Kommodifizierung, also die Nutzbarkeitslogik anderer von vornherein als Produkt gedachter Projekte.

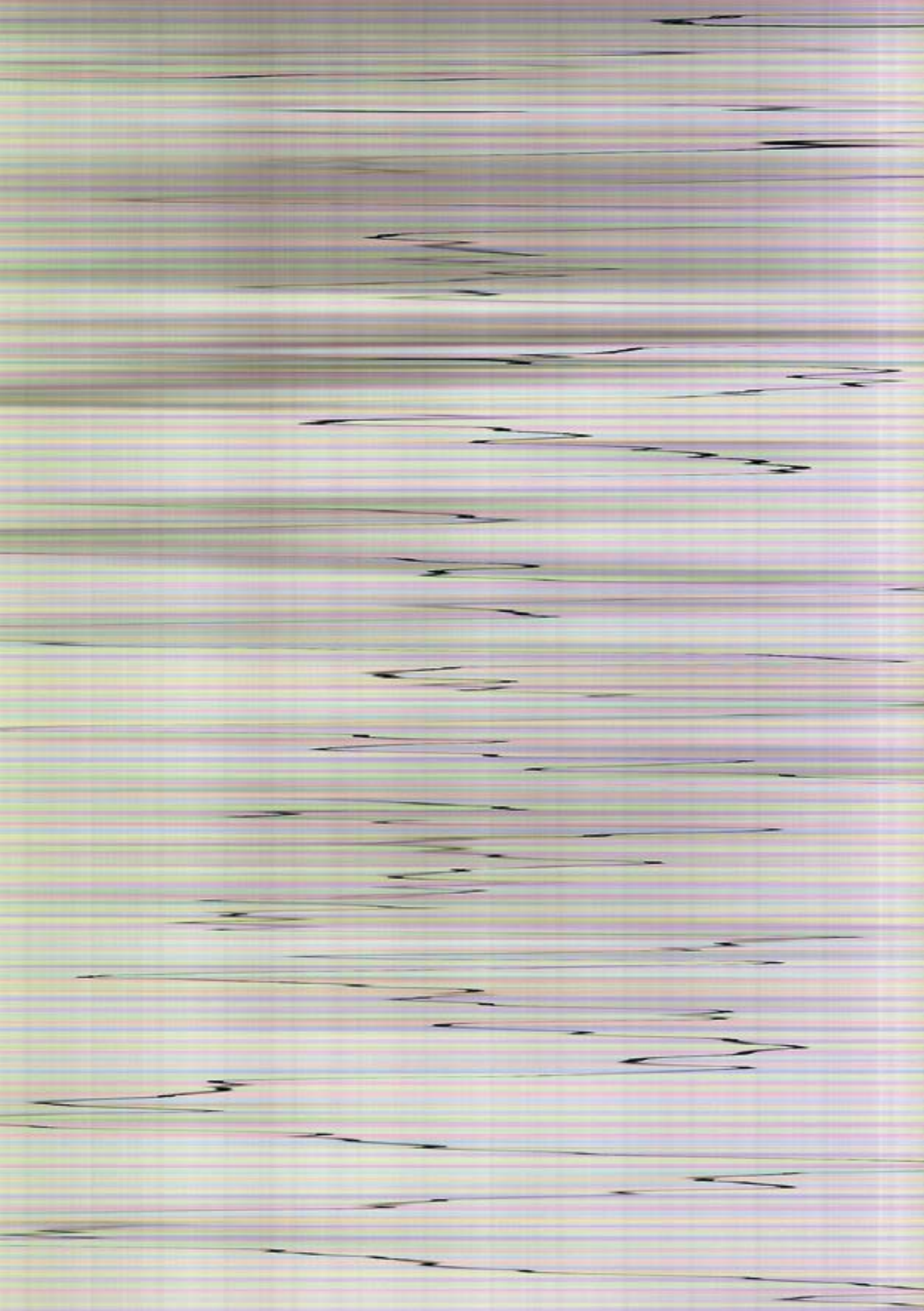
Was bedeutet das aber nun, wenn dann ein Softwarepaket in dieser Weise entwickelt wird und andere es verwenden, verändern, modifizieren dürfen? Im besten Fall kann es bedeuten, dass verschiedene Menschen an unterschiedlichen Orten und asynchron, also zu verschiedenen Zeiten, gemeinsam an einer Idee zusammenarbeiten, also etwas gemeinschaftlich denken und entwickeln. Das ist zugegebenermaßen eine Art Idealbild, (fast) zu schön um wahr zu sein. Was nämlich auch mit dazu gehört, sind die Fragen nach den Rahmenmöglichkeiten, die es braucht, damit Menschen überhaupt in dieser Weise arbeiten können. Freie Software ist meist kostenlos erhältlich und unter einer Lizenz veröffentlicht, die die Veränderung zulässt und erlaubt unter der Bedingung, die gleiche Lizenz weiterzuverwenden (das nennt sich vererben), was bedeutet, dass auch Folgeprojekte z.B. nicht verkauft werden dürfen. Woher kommt

also die Arbeitsleistung, und wer bezahlt sie? Wer hat die entsprechenden Geräte und sonstige Infrastruktur wie Netzanbindung, wer hat eine Lebenssituation freigespielt von *Care-Arbeit*?

Und auch im Bereich der freien Software-Entwicklung gibt es Gockel, denen Selbstdarstellung, Schneller-Sein oder einfach Angeben wichtig(er) sind.

Das ändert aber nichts daran, dass Software etwas sein sollte, das als zentrales Werkzeug unserer Zeit begriffen wird, das uns prägt darin, wie wir denken, wie wir handeln, und das also allen gleichermaßen zur Verfügung sein sollte, um eine emanzipatorische, gleichberechtigte und vielfältige Gesellschaft zu schaffen. Der Traum ist nach wie vor, die Abhängigkeit von *GMAFIA* umzuwandeln in eine Interdependenz unter/zwischen Menschen/Gruppen/Kollektiven. Weil, warum nicht?

Reni Hofmüller - Medienkünstlerin, Mitgründerin und -leiterin des *esc medien kunst labor* Graz, Künstlerin, Musikerin, Performerin, Organisatorin und Aktivistin im Bereich (neue) Medien, Technologie und Politik, Mitglied im *Institut für Medienarchäologie*, Österreich.



Wie findet für dich künstlerischer Dialog statt?  
Was heißt Sichtbarkeit für dich als Arbeitsthema,  
Dialogform und künstlerische Präsenz?

**Für die Sichtbarkeit der eigenen Arbeit zu sorgen ist vermutlich ein unabdingbarer Bestandteil künstlerischer Praxis. Oft spielen bei der Erzeugung von Sichtbarkeit aber auch Zufälle eine entscheidende Rolle. In diesem Spannungsfeld zu agieren ist eine tägliche Herausforderung.**

Jonas Lewek – Medien- und Konzeptkünstler

Wie findet für dich künstlerischer Dialog statt?

Was heißt Sichtbarkeit für dich als Arbeitsthema, Dialogform und künstlerische Präsenz?

**Wenn Plinius d.Ä. in seiner Naturgeschichte festhält, dass die Malerei begann, als jemand „die Konturen des Schattens eines Menschen“ nachzog, dann malen wir sie immer noch, diese Schatten, können sie aber mehrdimensional erweitern und in uns spiegeln. Interaktive Umgebungen und Kamera-Tracking-Systeme ermöglichen sensitive Räume, in denen Performer, Musiker und das Publikum Töne, Musik und Projektionsbilder steuern und somit einen Kunstraum erweitern können. Dialogräume entstehen, die eine neue Teilhabe des Publikums in diesen multidimensionalen Environments arrangieren. Die unmittelbare körperliche Anwesenheit wird Grundlage für eine eigenkreative Erlebniserfahrung, die Schatten werden lebendig und Avatare zu Selbstspiegelungen.**

Jörg Sonntag c/o Jo Siamon Salich – hybrider Künstler – interaktive Visualisierungen mit Zeichnung, Malerei, Medienkunst







# Ausgewählte Initiativen in Sachsen





Abbildungen

- 1 — ZIMMT, Raum, Soundsystem
- 2 — ZIMMT, If we Vanish Performance
- 3 — ZIMMT, Raum, Stühle
- 4 — ZIMMT, Raum, Atmo-Soundsystem

© Nina Buttendorf



ZIMMT e.V.  
Torgauer Str. 80  
04318 Leipzig  
info@zimmt.net

Projekt Anfragen  
projects@zimmt.net



# ZiMMT (Zentrum für immersive Medienkunst, Musik & Technologie)

Das ZiMMT (Zentrum für immersive Medienkunst, Musik & Technologie) befindet sich in einer ehemaligen industriellen Kranhalle im Leipziger Osten. Immersion meint das Eintauchen und Vertiefen in ein Kunstwerk, was im ZiMMT u.a. durch die großformatige Anwendung von *3D Audio*, einer raumgreifenden Klangtechnologie ermöglicht wird. Mit 31 fest installierten Lautsprechern auf ca. 160m<sup>2</sup> sind die Produktions-, Ausstellungs- und Aufführungsbedingungen in der Halle ein Novum für die Stadt Leipzig sowie das Land Sachsen und ergänzen damit die Kreativlandschaft. Interdisziplinäre künstlerische Praxis trifft hier auf innovative Hard- und Software, Wissenschaft und Netzwerke aus Kultur- und Kreativwirtschaft. Neue Kunst- und Musik-Formate werden erprobt und manifestiert, ausgestellt, aufgeführt, virtualisiert und rezipiert.

Das ZiMMT richtet sich nicht nur an ein Fachpublikum und Liebhaber:innen experimenteller Werke. Es ist ein Forum, das über die Region hinaus einerseits eine intensive Vernetzung ermöglicht und andererseits auch unerfahrenes Publikum einlädt. Durch Streams und virtuelle Ausstellungen auf der Website wird das ZiMMT außerdem auch einem internationalen Online-Publikum zugänglich gemacht. Ermöglicht wird dies durch das selbst entwickelte innovative Streaming- und Dokumentationskonzept, welches trotz der komplizierten Situation der Corona-Pandemie dafür sorgte, viele interessierte Menschen zu erreichen. Die sonst ortsgebundene *3D Audio* Erfahrung kann dadurch *binaural* abgemischt und mit mehreren Kameras gefilmt angemessen online präsentiert werden. Durch die immersive Wirkung der hier gezeigten Werke und die Vermittlungsansätze bietet das ZiMMT neue Erfahrungen für ein breiteres, ‚eventorientiertes‘ Publikum und soll

perspektivisch auch ein Raum der Vermittlung für Kinder und Jugendliche werden, ähnlich dem Vorbild der *GfZK Leipzig*.

Immersive Mediensysteme finden weltweit immer größere Bedeutung: In Konzertsälen, Theatern, Kinos, aber auch in Planetarien oder Museen werden immer häufiger aufwändige *3D Audio* Systeme installiert. Jedoch wird oft festgestellt, dass diese vielversprechenden Möglichkeiten im Alltag der Veranstaltungsorte zu wenig genutzt werden. Künstler:innen und Musiker:innen haben selten die Chance genügend Erfahrungen mit den komplexen technischen Systemen zu sammeln. Hier setzt das ZiMMT an: Es bietet niedrigschwelligen Zugang und eröffnet damit die Chance, betreut von einem erfahrenen, interdisziplinären und fachkundigen Team und im Kontext eines professionell ausgestatteten Standortes, Erfahrungen mit *3D Audio* Systemen zu erlangen.

Der gemeinnützige Verein ZiMMT e.V. fungiert dabei als Schnittstelle und Katalysator. Durch die langjährigen Erfahrungen der Mitglieder mit kulturellen Produktionen, interdisziplinären Laboratories, internationalen Residencies, Software- und App-Entwicklung, universitärer Forschung, der Vermittlung von Kunst und Musik, der Organisation von Veranstaltungen, Ausstellungen und Konzerten sowie durch die eigenen künstlerischen Arbeiten von elektroakustischer und elektronischer Komposition, über Klangkunst, Sounddesign, audiovisueller Performance und *Digital and New Media Art* weist der Verein eine breite Expertise im Feld auf, die er teilen will.



# Fabmobil



## Inhaltlicher Ansatz:

Das *Fabmobil* ist eine fahrende Kunst- und Digitalwerkstatt für Sachsen und darüber hinaus. Der umfunktionierte Doppeldeckerbus bietet eine mobile Technologiewerkstatt und ein fahrendes Kunst-, Kultur- und Zukunftslabor zugleich. Ausgestattet mit Digitaltechnik und Werkzeugmaschinen ermöglicht es Workshops und Kurse für Kids, Jugendliche und darüber hinaus. Ziel des *Fabmobils* ist es, *Creative Technologies* wie 3D-Druck, *Virtual Reality*, *Robotik* und Programmierung in die ländlichen Räume zu bringen, zur Vitalisierung und Aktivierung bestehender Angebote und zum Aufbau neuer, digital und zeitgenössischer Kultur- und Erlebnisformate. Das *Fabmobil* vermittelt das Grundverständnis für digitale Technologien, man kann Synthesizer programmieren, mit VR-Brillen spielen – kann sich an computergesteuerten *Hightech*-Geräten ausprobieren und bekommt dabei Unterstützung. Das *Fabmobil*, zu dessen Ausstattung 3D-Drucker, Lasercutter, *Robotik*-Bausätze, Mikroelektronik, 360°-Kameras und *Virtual Reality Headsets* gehören, möchte jungen Menschen in dezentralen strukturschwachen Regionen ein tieferes Verständnis für Digitalität vermitteln. Erklärtes Ziel des Vereins ist es, diese Technologien auch in der Peripherie für Kinder und Jugendliche verfü- und erfahrbar zu machen und den Umgang mit Kreativtechnologien zu zeigen. Ein Team aus Betreuer:innen steuert das *Fabmobil* kreuz und quer durch Sachsen.

## Wirkungsfelder/ Zielgruppen:

Die rollende Designwerkstatt will Technologie jedem zugänglich machen und die Perspektivlosigkeit der Jugend in der sächsischen Provinz bekämpfen. Das *Fabmobil* ist seit 2017 regelmäßig in Sachsen unterwegs und fährt in Zusammenarbeit mit Schulen, aber auch mit anderen Bildungsträgern wie Kulturzentren und Begegnungsstätten Schulen, Jugendzentren und Begegnungsorte an. Sehr viele, v.a. junge Menschen können hier als selbständige Produzenten und nicht als Konsumenten mit Digitaltechnik in Berührung kommen.

## Träger

Das „Fabmobil“ ist eine Erfindung der beiden aus der Oberlausitz stammenden Designer Sebastian Piatza und Christian Zöllner zur Förderung kreativ-technologischer Praxis. Aus dem eigenen Designstudio ist ein fahrendes Weiterbildungslabor für alle auf Vereinsbasis geworden. Finanziert wird das Projekt des dazu gegründeten *Constitute e.V.* über Stiftungen, aber auch durch den Freistaat Sachsen.

## Kontakt Daten

Constitute e.V.  
Jordanstrasse 16  
01099 Dresden  
mail@fabmobil.org  
0151 592 15 114

Abbildungen

vorangehende Seite © Constitute e.V.

Bild oben © Jakub Rurej

# Netzwerk Medien Kunst – eine Initiative für digitale Künste in Dresden

Das *Netzwerk Medien Kunst* ist Teil des Vereins *Friends of Dresden Contemporary Art e.V.*, der nun seit fast 10 Jahren das gleichnamige Quartalsheft herausgibt. Der Verein wurde 2013 gegründet und versteht sich u.a. als Interessenvertretung in Hinblick auf die Ankündigung verschiedenster Veranstaltungsformate aller Dresdener Kunsträume mit Konzentration auf zeitgenössische Kunst. Derzeit sind über 50 Kunsträume im Verein vertreten, von der *Altana Galerie* bis zum *Theater der jungen Generation*. Der Verein veröffentlicht regelmäßig den *Kunstraum-Guide Dresden Contemporary Art* in einer Auflage von ca. 10.000 Exemplaren und betreibt die Webseite <http://dresdencontemporaryart.com/>, auf der jederzeit das aktuelle Programm der Kunsträume zu sehen ist. Des Weiteren werden regelmäßig Texte zur zeitgenössischen Kunst in Dresden *Verstärker* durch freie Autor:innen und Künstler:innen wie z.B. Susanne Altmann, Konstanze Schütze, Lucie Freynhagen, Elly Brose-Eiermann u.v.m. online und in der Printausgabe veröffentlicht.

Innerhalb der zeitgenössischen Kunst ist besonders die Medienkunst ins Blickfeld des Vereins gerückt, da diese besonderer Förderung bedarf, aber auch am ehesten aktuelle künstlerische Entwicklungen in Gesellschaft, Technik, Wahrnehmung usw. abbilden und reflektieren kann. Um diesem besonderen Schwerpunkt mehr Aufmerksamkeit zu widmen und den künstlerischen Positionen zu mehr Sichtbarkeit zu verhelfen, wurde innerhalb des Vereins im Jahr 2016 das *Netzwerk Medien Kunst, NMK* gegründet. Das *NMK* hat sich zur Aufgabe gestellt, die Medienkunst in Dresden in besonderer Weise zu fördern, insbesondere durch die Organisation von Ausstellungen, Vorträgen, Kongressen, Workshops, Gesprächsrunden, die ggf. kostenfreie Zurverfügungstellung von Medientechnik an Kunsträume und bildende Künstler:innen, durch die Verleihung von

Förderpreisen und durch die Vergabe von Aufträgen zur Erarbeitung neuer Werke an zeitgenössische Künstler:innen. Ebenso besteht ein Residenzprogramm, welches mit dem *C.Rockefeller Center Dresden*, der *Meet Factory Prag*, dem *Goethe Institut* und dem Kulturamt der Landeshauptstadt Dresden in einer ständigen Erweiterung begriffen ist.

Ausgangssituation für die Initiative war die Feststellung, dass:

- Medienkunst als eigenständige Sparte einer besonderen Förderung bedarf
- Medienkunst aus unserer Sicht jene Sparte ist, die am ehesten aktuelle künstlerische Entwicklungen in Gesellschaft, Technik, Wahrnehmung usw. abbilden und reflektieren kann.

Um diesem besonderen Schwerpunkt insbesondere auf lokaler und regionaler Ebene mehr Aufmerksamkeit zu widmen und den künstlerischen Positionen zu mehr Sichtbarkeit zu verhelfen, hat auf Initiative von Thomas Dumke 2016 eine erste Zusammenkunft unter dem Titel „Netzwerk Medien Kunst“ stattgefunden, unter Beteiligung von

- Lydia Hempel (*Landesverband Bildende Kunst Sachsen e.V.*)
- Andreas Ullrich (Vorstandsvorsitzender *Friends of Dresden Contemporary Art e.V.*)
- Thomas Dumke (*DS-X.org | depart UG* (haftungsbeschränkt) / *SHAPE Plattform*)
- Konstanze Schütze (*STORE contemporary*)
- Lucie Freynhagen (Vorstand *C.Rockefeller Center*)
- Stephan Franck (*Galerie Stephanie Kelly*) und
- Ulla Heinrich (*DGTL FMNSM Kollektiv / HELLERAU – Europäisches Zentrum der Künste*).

Resultat dieser ersten Zusammenkünfte in verschiedenen partnerschaftlichen Konstellationen waren seit 2016 vielfältige Veranstaltungen und Kooperationen, die primär

ermöglicht wurden durch ehrenamtliche Leistungen und partielle Anschubfinanzierungen in Form von Einzelprojektförderungen durch die Landeshauptstadt Dresden, *Amt für Denkmalschutz und Kultur*, sowie mit Unterstützung des *Deutsch-Tschechischen Zukunftsfonds*, der *Ostsächsischen Sparkasse Dresden*, der *TU Dresden* sowie der Projektinitiative *Kultura.Digital* der *TU Dresden & Staatlichen Kunstsammlungen Dresden*.

Seit 2020 erhält der Verein *Friends of DCA* für den Ausbau und Umsetzung der Aktivitäten des *Netzwerk Medien Kunst* seitens der Stadt Dresden eine Institutionelle Förderung. Derzeit entwickelt das *NMK* ein internationales Ausstellungsformat, welches im Februar 2022 in den *Technischen Sammlungen Dresden* eröffnet werden soll, dieses trägt den Titel „MAGIC MACHINES“.

#### Kontakt

friends of dresdencontemporaryart e.V.

<http://dresdencontemporaryart.com/freunde/?lang=en>



1 — Verleihung Sonderpreis für junge Medienkunst mit Fokus auf den afrikanischen Kulturkreis 2018, im Rahmen des *CYNETART Festivals* an Stacy Gillian, Uganda



2 — Verleihung Sonderpreis für junge Medienkunst mit Fokus auf den afrikanischen Kulturkreis 2018, im Rahmen des *CYNETART Festivals* an Stacy Gillian, Uganda

3 — Videoscreening und multimediale Installationen beim *Chaos Communication Congress* 2019 des *CCC e.V.* in Leipzig

4 — Ausstellungsansicht „Mind over Matter“, *Technische Sammlungen* 2020, Roboter-Erkundungsfahrzeuge zur online steuerbaren Entdeckung der Ausstellung während des Lockdowns.

Abbildungen  
© Netzwerk Medien Kunst





Das Projekt „Dig it? – Prototypen fürs Museum“ der *Galerie für Zeitgenössische Kunst Leipzig* wird entwickelt im Rahmen von „dive in. Programm für digitale Interaktionen“ der *Kulturstiftung des Bundes*, gefördert durch die *Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM)* im Programm NEUSTART KULTUR.

[www.digit.gfzk.de](http://www.digit.gfzk.de)

Abbildungen

- 1 — digitaler Selbstversuch: Index unserer elektronischen Geräte
- 2 — Dot Boss
- 3 — Face Filter Maker e:robotics
- 4 — Training im e:dojo

© Galerie für Zeitgenössische Kunst Leipzig



# GfZK, Dig it? – Prototypen fürs Museum

Digitale Technologien und Medien suggerieren oftmals eine Unkompliziertheit im Umgang mit ihnen, die uns Zugang zu Wissen oder Kommunikation erleichtern soll. Zur gleichen Zeit wächst die Komplexität des Systems Internet, der *Sozialen Medien* und der Anwendungen, die unsichtbar im Hintergrund auf unser Handeln reagieren und es beeinflussen. Gemeinsam mit Künstler:innen, Designer:innen und Expert:innen des Alltags erforschen wir die Wechselwirkungen zwischen analogen und digitalen Erfahrungen. Wir entwickeln Workshops, Anwendungen und Veranstaltungen. Dabei ist das Museum ein Raum, in dem experimentiert und ausprobiert wird. Das Projekt vereint künstlerische Ideen mit einem umfangreichen Nachhaltigkeitsprojekt. Es beinhaltet zudem das Ausstellungsprojekt „The Value of Care“ von Yin Aiwen und ein Programm zur internen institutionellen Selbstbefragung. Wie werden Inhalte kommuniziert? Wer wird angesprochen und wer spricht? Der Prozess und seine Erkenntnisse begleiten uns über das Projektjahr hinaus. Sie reichen in die Methoden der Vermittlung hinein, beeinflussen die Haltung der Institution im ökologisch bewussten Verbrauch von Ressourcen im Allgemeinen bis hin zum Nachdenken über personelle Ressourcen. Die Prozesse sowie unsere Erkenntnisse versuchen wir Stück für Stück öffentlich nachvollziehbar zu machen.

Hervorzuheben sind folgende Prototypen, die im Rahmen des Projektes entwickelt werden:

- Die **Audiotouren** entstehen während des Projektjahres unter Mitwirkung verschiedener Akteur:innen in den Ausstellungen. Sie funktionieren weniger als informativer Rundgang mit Wissensvermittlung, sondern vielmehr als eine Art Gespräch, dem Hörer:innen als Zeug:innen folgen können.
  - Durch unsere **Energy-Harvesting-Orthese** an einem Knie befestigt, erzeugen Ausstellungsgäste bei Bewegung ihres Beines selbst Strom. Wir denken dabei konkret an die Nutzung von Audio-Guides und andere elektronische Medien.
  - Die **Online-Führungen** vermitteln Hintergründe und Schwerpunkte der Ausstellungen. Durch das Videoformat erhalten Zuschauer:innen einen konkreten Einblick in die Räumlichkeiten und zu einzelnen Werken.
  - **Ask-the-Artist** beschäftigt sich mit Arbeiten aus unserer Sammlung. Interessierte können über *Social Media* Fragen stellen, die an die Künstler:innen weitergeleitet werden. Auf dem *YouTube*-Kanal „GfZK – Dig it?“ sind die Antworten als Video abrufbar.
  - **Meditative Soundwalks** sind eine digitale Erweiterung unserer analogen *Offenen Meditationsgruppe* im Museum. Der:die Hörer:in begibt sich auf einen achtsamen Spaziergang durch das Areal der GfZK, begleitet von kleinen meditativen Übungen.
- **e:robics** ist ein Fitnessprogramm für Körper und Geist – zur Sensibilisierung, Vermittlung und Ermächtigung im Umgang mit digitalen Werkzeugen für Kinder, Jugendliche und Erwachsene.
  - In der Spielewelt **Dot Boss** für Kinder ab 7 Jahren, bestehend aus digitalen und analogen Modulen, kann eine Spielfigur, ein *QR-Code*, ein Raum, eine Tapete u.v.m. entwickelt werden.



# ⊕ A SCHWETZERHAUS ◇ .. PüCHAU e.V.



# Schweizerhaus Püchau e.V./ Der LADEN Wurzen

Seit 2010 ist der *Schweizerhaus Püchau e.V.* als Kunst- und Kulturverein im Landkreis Leipzig und in Nordsachsen aktiv, um künstlerische und kulturelle Beteiligung im ländlichen Raum zu ermöglichen.

Unsere Arbeit basiert auf der Vermittlung künstlerischer Methoden und Techniken, um Menschen in ihrem individuellen Ausdruck zu stärken. Mit Ausstellungen im öffentlichen Raum, Räumen für kulturelle Beteiligung und künstlerischer Selbstorganisation sowie unserer Netzwerkarbeit in der Region, werden Angebote, die Kunst an Gesellschaft macht, in der Region sichtbar.

Während unserer langjährigen Arbeit haben wir ein breites Spektrum von Angeboten entwickelt und erprobt. Zusätzlich zu stationären Angeboten in Wurzen bieten wir mobile Projekte an Schulen und Einrichtungen an und erreichen damit Kinder und Jugendliche, denen die Entfernung nach Wurzen zu groß ist. In Projekttagen und Workshops vermitteln wir Techniken und Methoden aus bildender Kunst, Theater, Film, Literatur, Musik und Handwerk und begleiten die Teilnehmenden bei der Erarbeitung von Inhalten und künstlerischen Positionen.

Unsere Schaufensterausstellungen, das „Mobile Kino“ oder die Kultur-Litffasssäulen erreichen Menschen jeden Alters und bespielen gleichzeitig den öffentlichen Raum mit Arbeiten und Ideen unserer Teilnehmer:innen.

Im ländlichen Raum müssen wir seit jeher größere räumliche Distanzen überwinden. Dennoch bevorzugen wir analoge Angebote, nicht nur wegen des zum Teil schlechten Internetempfangs, sondern weil Video-Konferenzen nicht das richtige Medium für unsere kulturellen Bildungsangebote sind. Auch während der Corona-Pandemie, in der die Kinder und Jugendlichen mit digitalem Schulunterricht schon sehr viel Zeit vor dem Bildschirm verbringen mussten, haben wir auf analoge Angebote gesetzt. Seit April 2020 verschicken wir sogenannte Kulturpakete per Post mit Materialien und Ideen zum Basteln und Gestalten. Außerdem haben wir den „DIY Together Blog“ mit wöchentlichen Anleitungen für kreative Projekte zuhause ins Leben gerufen, der auch von Grundschulen genutzt wurde. Fotos von den Ergebnissen haben wir nicht nur über Social Media, sondern auch in unseren Schaufenstern und auf den Kultursäulen in Wurzen präsentiert. Allerdings hat die Erfahrung gezeigt, dass sich im privaten Bereich die Motivation, etwas Kreatives zu tun, viel eher verliert als an einem Ort, zu dem man hinget, um dort gemeinsam mit anderen Menschen etwas zu machen.

## Trägerform

gemeinnütziger Verein

## Postanschrift

Schweizerhaus Püchau e.V.  
DER LADEN - Raum für Kunst & Kultur  
Wenceslaigasse 22  
04808 Wurzen

## Kontakt

info@schweizerhaus-puechau.de  
mail@xxkulturnetzwerk.org

## Information & Angebote

www.schweizerhaus-puechau.de  
www.xxkulturnetzwerk.org  
<https://schweizerhauspuechau.tumblr.com>  
[facebook.com/schweizerhauspuechau](https://facebook.com/schweizerhauspuechau)  
[instagram.com/schweizerhaus\\_puechau](https://instagram.com/schweizerhaus_puechau)  
[vimeo.com/schweizerhauspuechau](https://vimeo.com/schweizerhauspuechau)  
[soundcloud.com/alles\\_nur\\_bluff](https://soundcloud.com/alles_nur_bluff)

## Abbildungen

- 1 — Schweizerhaus Püchau Mobile kulturelle Bildung - Projekt TRANSFORMER in Torgau, Fotografie Insa Langhorst
  - 2 — Schweizerhaus Püchau DER LADEN - Raum für Kunst und Kultur Wurzen, Fotografie Martina Jacobi
  - 3 — Schweizerhaus Püchau Kultursäule - Ausstellung öffentlicher Raum, Fotografie Schweizerhaus Püchau
- © Schweizerhaus Püchau

# Das POCHEN Symposium 2021 & die POCHEN Biennale 2022 – die (neue) Vermessung der Welt

Wir leben in einer Welt, die aus Daten entwickelt, durch sie gestaltet und von ihnen beeinflusst wird. Daten machen aus Menschen zunehmend hybride Identitäten und erfassen in Form algorithmischer Prozesse nahezu alle Lebensbereiche. Doch was bedeutet diese omnipräsente Datafizierung für Individuum und Gesellschaft? Wie kann der Unwissenheit und den Ängsten begegnet werden, die das Thema Daten hervorruft? Und welche Mittel und Wege findet die Kunst, Daten zu gestalten oder gar auf bestehende Machtverhältnisse einzuwirken?

Als multimediale Kunstbiennale nimmt sich *POCHEN* zeitgenössischer, gesellschaftlich relevanter Themen an und liefert sie der Kunst aus. Die aktuelle, dritte Auflage, trägt den Titel „Die (neue) Vermessung der Welt“ und steht damit ganz im Zeichen von Daten und *Data Literacy*, der Kompetenz souverän mit Daten umzugehen. Ziel ist es neue Wege zu finden und Zugänge zu schaffen, um sich dem komplexen und zugleich essenziellen Themenfeld zu nähern.

2022 werden neue wie auch etablierte Positionen von 20 Künstler:innen und zudem eine partizipative Bürger:innenausstellung in Zusammenarbeit mit dem *Museum für Werte* Berlin zu sehen sein. Die Ausstellungen der Biennale bilden den Kern von *POCHEN* und finden in einem Ausstellungsraum in Chemnitz, in den Räumen des *Staatlichen Museums für Archäologie smac* und im öffentlichen Raum statt. Weitere Formate wie Diskussionen, Lesungen, Filmvorführungen, Workshops und Konzerte für eine breite Öffentlichkeit ergänzen das Festivalprogramm. Ausgewählte Formate werden live in den digitalen Raum übertragen.

In der Auseinandersetzung mit dem aktuellen Thema nimmt die Sichtbarkeit und Sichtbarmachung von Kunst eine besondere Rolle ein: Daten sind etwas Flüchtiges, sind häufig invisibel, komplex, angsteinflößend und schwer greifbar. *POCHEN* will das ändern und setzt hier auf aktive Beteiligung. Dies geschieht zum einen durch ein partizipatives Ausstel-

lungskonzept, das Bürger:innen zuerst direkt in den Entstehungsprozess einbindet, um Besucher:innen dann durch interaktive Elemente zum Mitmachen zu bewegen. Zum anderen entsteht ein vielfältiges Begleitprogramm, das simple Zugänge zu einem sperrigen Thema ermöglichen soll. Mit verschiedenen Formaten wurde das Thema bereits zum *POCHEN Symposium* im Oktober 2021 mit allen Sinnen erfahrbar gemacht. Durch direkte Ansprache und Einbeziehen der Stadtgesellschaft in den Ausstellungsprozess und durch niedrigschwellige Vermittlung kann so eine Vielzahl an Zielgruppen erschlossen und involviert werden. In Führungen mit den *Kunstsammlungen Chemnitz*, Gesprächsreihen mit der *TU Chemnitz* oder Präsentationen von lokalen Künstler:innen entstehen wertvolle Synergien vor Ort. Projektpartner:innen wie die *Sächsische Landeszentrale für politische Bildung* und das *ZKM Karlsruhe* stärken die überregionale Dimension. Während schließlich in Form von Bildungs- und Netzwerkreisen 2021 nach Wrocław (Polen) oder Brno (Tschechien) der grenzübergreifende Austausch und die internationale Zusammenarbeit lebendig werden.

Sowohl Kunst als auch Begleitprogramm rund um *POCHEN* sind nicht auf die Fläche eines *White Cubes* begrenzt, sondern bahnen sich ihren Weg in den öffentlichen Raum, in die Ausstellungsflächen von etablierten Projektpartner:innen wie dem *smac* und münden durch ihre digitale Adaption im Virtuellen. So entstehen überraschende (Kunst-)Begegnungen im Alltag. Interaktive Elemente im Stadtraum, die niedrigschwellig erläutern, wie Daten erfasst und gesammelt werden, sollen Hürden abbauen und gezielt auf die weiterführende Beschäftigung in der Ausstellung hinleiten. Gesprächsformate, Konzerte und Workshops finden zudem im digitalen Raum statt und sollen auch denjenigen zur Verfügung stehen, die selbst nicht vor Ort sein können.



POCHEN  
MULTIMEDIALE BIENNALE  
[www.pochen.eu](http://www.pochen.eu)



Abbildungen

- 1 — POCHEN Biennale 2018, Fotografie Mark Frost
  - 2 — POCHEN Biennale 2020, Fotografie Udo Siegriedt
  - 3 — POCHEN Biennale 2020, Fotografie Bela Bender
  - 4 — POCHEN Symposium 2021, Fotografie Natalie Bleyl
- © POCHEN Biennale





# 180 Ideen für Sachsen

Den *Staatlichen Kunstsammlungen Dresden (SKD)* ist eine tiefe historische Verbundenheit mit der Region Sachsen inhärent. In den letzten Jahren hat der Museumsverbund seine Verbundenheit und Aktivitäten im gesamten Freistaat intensiviert, u.a. über das sammlungsübergreifende Projekt „180 Ideen für Sachsen“, welches sich dem Thema der erfinderischen Vergangenheit Sachsens und den Auswirkungen in die Gegenwart und Zukunft widmete. Das Programm operierte mit der Kraft der Kunst, Menschen zu neuen und innovativen Gedanken anzuregen. In Workshops, Vorträgen, Diskussionen, künstlerischen Interventionen und Kursen wurden gesellschaftlich relevante Themen aus dem Blickwinkel der Kunst und Kultur mit den Bürger:innen vor Ort in der ländlichen Region verhandelt. Gemeinsam mit den Bürgerinnen und Bürgern des Freistaates wurden auf diese Weise neue positiv geladene Visionen der Gesellschaft erarbeitet.

Ein wichtiger Baustein im dezentralen Programm war das *Mobile Museum*, ein von dem Künstlerkollektiv *ConstructLab* umgebauter Stadtbus, der mit zeitgenössischen partizipativen Kunstwerken an Grundschulen in ganz Sachsen fährt und seine Türen öffnet. Teil der „180 Ideen für Sachen“ waren zudem Kurse und Formate für Oberschulen und mehrere Workshops für Jugendliche zu Themen wie Empathie, Stadtplanung, Mobilität, Mensch und Umwelt, Beruf, Mensch und Technik, Handwerk und digitale Welt. Ein weiteres Teilprojekt war ein offener Wettbewerb für sächsische Künstler:innen, über den folgende Projekte realisiert werden konnten: „MIT.NACHBARN“ von Helge-Björn Meyer und Isolde Matkey „tristan.agency“ in Kooperation mit Oderwitz, „Die Glocken von Mutzschen. Zukunft braucht Herkunft“ von Anna Schimkat, Ute Hartwig-Schulz und dem *Künstlertgut Prösitz e.V.* sowie „Drive by“ von der Künstlerin Lisa Wölfel in Glauchau.

Ausgehend aus den Sammlungen fanden mit „Christian Borchert in Wuischke/we Wuježku“ eine Ausstellung des *Kupferstich-Kabinetts* am Haus am Czorneboh und die Ausstellung „Rudolf Horn. Wohnen als offenes System“ im *Stuhlbaumuseum Rabenau* in Kooperation mit dem *Kunstgewerbemuseum* statt. In Kooperation mit dem *Museum für Sächsische Volkskunst* wurden die „Wandertheatertage in Sachsen“ mit der Puppentheater-Spielerfamilie Dombrowsky realisiert, die Station u.a. in Mühlau, Langenreinsdorf, Rathendorf sowie in Thiendorf und Tauscha machten.



Staatliche Kunstsammlungen Dresden

<https://www.skd.museum/vermittlung/programmreihen/180-ideen-fuer-sachsen/>

Abbildungen

© Staatliche Kunstsammlungen Dresden,  
Fotografie Oliver Killig



Landesverband Bildende Kunst Sachsen e.V.  
Riesaer Str. 32, Zentralwerk  
01127 Dresden  
Tel.: 0351-5635742  
kontakt@lbk-sachsen.de  
www.lbk-sachsen.de

LANDVERBAND  
BILDENDE KUNST  
SACHSEN E.V.

## Impressum

Jahresmagazin No. 10  
Sichtbarkeit. Die Präsenz der Kunst  
Dresden 2022

**Herausgeber** Landesverband Bildende Kunst Sachsen e.V.  
**Redaktion/ Lektorat** AG Kommunikation des Landesverbandes  
Bildende Kunst Sachsen e.V. (LBK); Lydia Hempel, Kathleen Rosenthal  
**Interviews** Lydia Hempel, Geschäftsführerin LBK  
**Bildstrecke** Juliane Schmidt, Dresden  
© VG-Bild-Kunst, Bonn 2022: Juliane Schmidt  
**Gestaltung** Ulrike Ettinger, Berlin  
**Bildbearbeitung** Carsten Humme, Leipzig  
**Druck** Elbe Druckerei Wittenberg GmbH  
**Auflage** 2.000 Exemplare

SACHSEN



Diese Maßnahme wird mitfinanziert durch Steuermittel  
auf der Grundlage des von den Abgeordneten des  
Sächsischen Landtags beschlossenen Haushaltes.

Alle Rechte an Bild- und Textquellen bleiben bei den Autoren.  
Veröffentlichungen, auch auszugsweise, nur mit Genehmigung der  
Autoren. Der Abdruck der Bildstrecke erfolgt mit Genehmigung  
der Künstlerin, unter Abtretung der Vervielfältigungsrechte für den  
Zweck des Jahresmagazins.

ISBN 978-3-9819363-4-6

## Bereits erschienene Hefte

No. 1 – Künstlerische Leistungen, Dresden 2012  
No. 2 – Künstlerische Bildung, Dresden 2014  
No. 3 – Gestaltung von Lebensräumen, Dresden 2015  
No. 4 – Künstlerische Nachlässe, Dresden 2016  
No. 5 – Kunst und Öffentlichkeit, Dresden 2017  
No. 6 – Kopie und Original, Dresden 2018  
No. 7 – Zwischen Autonomie und Konsens, Dresden 2019  
No. 8 – Künstlerhäuser, Dresden 2020  
No. 9 – Künstlerische Forschung, Dresden 2021



## Bildindex

### Bildstrecke Juliane Schmidt

1982 geboren in Görlitz

2004-2013 Studium und Meisterschülerin  
an der Hochschule für Bildende Künste  
Dresden

[www.julianeschmidt.com](http://www.julianeschmidt.com)

Die Bildstrecke für das 10. Jahresmagazin handelt vom Sichtbarwerden und es entstehen durch den Einsatz der digitalen Fotografie oder des Scanners grafische Arbeiten. Sie zeigen meine Faszination für profane und auch scheinbar wertlose Materialien, die ihr Potenzial durch nicht zweckgemäße Nutzung entfalten.



Für die fotografische Serie **all different nothing** habe ich Kolleg:innen gefragt, mir per Post weißes Papier zu senden. Durch verschiedene Weißnuancen des Papiers entstehen an der Schwelle der Wahrnehmbarkeit Collagen des Nichts aus „buntem“ Weiß. (Umschlag Vorder- und Rückseite)

In den Scan-Arbeiten **Abfrage** scanne ich nichts. Die Klappe des Scan-Geräts ist geöffnet und der Scanner fragt in den Raum. Während des Abtastvorgangs interagiere ich spielerisch mit dem Gerät, verfolge das Licht, klappe die Abdeckung auf und zu oder schalte das Licht aus und an. (S. 6, 12, 17, 30, 39, 40, 52, 66, 69, 72)



Auch die Serie **Grat** basiert auf weißem Papier. Dieses ist in der Mitte gefalzt und je nach Ausrichtung zur Lichtquelle erfasst die Kamera helle und verschattete Partien. (S. 18, 23, 34, 56)

In der fotografischen Serie **Relux** nutze ich durchsichtiges Klebeband als künstlerisches Material. Ich fotografiere die Spiegelung in den auf weißes Papier geklebten Klebestreifen mit entsprechendem Betrachtungswinkel. (S. 4, 24, 29, 48, 51, 60)

ISBN 978-3-9819363-4-6