

Kat. G. Bielz, R. Schnell, Aprto 90, Venedig

GU DRUN BIELZ / RUTH SCHNELL

KUNST AUS DER WELT DES INTERNEN BEOBACHTERS

(1990)

O.J.

Die elektronische Medienkunst kennt zwei fundamentale Charakteristika, nämlich Interaktivität und Virtualität. Diese beiden Eigenschaften der elektronischen Kunst unterscheiden sie von den historischen zwei- oder dreidimensionalen Erlebnisformen der Kunst wie dem Tafelbild oder der Skulptur, da diesen Raum bzw. Zeit als formale Parameter fehlen. Interaktivität und Virtualität als fundamentale Erlebnisformen der elektronischen Kunst kommen daher im elektronischen Bild und im digitalen Environment am besten zum Ausdruck. Nach den Musikern, Malern, Plastikern, Elektronikern ist eine neue Künstlergattung aufgetaucht: die Szeniker. Die aktuelle Generation der Medienkünstler, zu denen Gudrun Bielz und Ruth Schnell gehören, ist die Generation der digitalen Szeniker.

Die digitale Szenik differenziert zum einen die avanciertesten Ergebnisse der Geschichte der Bilder und der Plastik, d.h. der künstlerischen Artikulation des Raumes, weiter aus, verbindet sie aber zum anderen mit den Ergebnissen der Zeitkünste wie der Musik und der Kinetik. Aus dieser Synchronisation verschiedener Kunstformen in einer Inszenation im realen Raum und in der Echtzeit entsteht allerdings eine neue Qualität. Es wird nämlich möglich, die Echtzeit der normalen sinnlichen Wahrnehmung, die Eigenzeit des Betrachters mit der Simul-Zeit des elektronischen Bildes bzw. des Computers und mit der Fremdzeit der Objekte zu konfrontieren oder diachronisieren. In dieser Versetzung oder Vernetzung besteht gerade die Kunst der Inszenation, die logischerweise auch auf die modalen Grade der Existenz, nicht nur des Raumes, sondern auch des Betrachters angewendet werden kann. So steht einerseits der Betrachter real im Umraum des Kunstwerkes, andererseits kann er sich in einer Closed Circuit Installation auch im virtuellen Raum des Bildes befinden, wenn die Kamera sein Bild in den Monitor schickt. Der Beobachter als Teil des Beobachteten, als Teil der Welt der Beobachtung, der inneren Welt. Der Realraum selbst kann natürlich ebenfalls zum imaginären Raum des Bildes werden. Diese komplexe Orchestrierung von Realraum der sinnlichen Wahrnehmungswelt und Imaginärraum des Bildes, von Echtzeit und Simul-Zeit, von Beobachter außerhalb und innerhalb des Bildes bildet die Basis der digitalen Szenik. Diese Medienarbeiten entfalten und gestalten nicht nur die Syntax und Semantik von Raum und Zeit, sondern auch deren Pragmatik, indem sie das Verhalten des Beobachters in Raum und Zeit zum Teil des Werkes werden lassen. Insofern entsteht eine Kunst aus der inneren Welt (z.B. der elektronischen Komponenten) bzw. aus der Welt des inneren Beobachters. Die neuen Raum- und Zeitmodelle, welche solcherart generiert werden, sind eben durch Interaktivität und Virtualität gekennzeichnet: der Betrachter kann real in den Raum und die Zeit der Bilder eintreten. Der Betrachter ist in der aktuellen Medienkunst nicht

länger nur ein externer Beobachter (z.B. eines Ölgemäldes oder Fotos), sondern erst die Beobachtung, erst der Blick, erst die Bewegung des Beobachters erzeugen das Werk. Beobachtung ist somit Teil der Konstitution des Werkes. Erst die aktive Partizipation des Betrachters setzt das Kunstwerk ins Werk, d.h. in Operation und in Existenz. Interaktivität und Virtualität bedingen also einander.

Die Videoskulpturen und interaktiven Computerinstallationen von Ruth Schnell und Gudrun Bielz, oft als Coproduktion der beiden Medienkünstlerinnen entstanden, sind Erscheinungen dieser elektronischen virtuellen Welt. „Tür“ , „Liege“, „Schwelle“, „Ball“ gehören deswegen zum Vokabular einiger bezeichnender Titel ihrer Arbeiten („Tür für Huxley“, „Traumliege“, „Videoschwelle“, „Punching Ball“), weil sie sich auf konventionelle Knotenpunkte des Raumes beziehen, aber eines Raumes, dessen Geometrie dynamisch verzerrt ist und dessen Beobachterstandpunkt mobil ist. In vielen Fällen ist der Beobachter drinnen wie draußen. Türen führen zu Fenstern und anderen Türen, wie in einer manieristischen Scheinarchitektur. Der Raum hüpfert gleichsam selbst wie ein Ball und wird nur von simulierten Spiegeln (Großbildprojektionen) gehemmt, gestoppt (die „Schwelle“). Real-Räume und Schein-Räume fallen ineinander wie die dekonstruktivistischen Würfel in der Architektur eines Frank Gehry. Real-Zeit und Falsch-Zeit überblenden einander wie in surrealistischen Filmen oder in der postmodernen Literatur. Echte Bewegung und simulierte Bewegung folgen einander, verändern einander und täuschen uns. Durch diese dreifache Intervention in Raum, Zeit und Bewegung zeigen uns Ruth Schnell und Gudrun Bielz wie die Medien unsere Wirklichkeit verändern und verwandeln, wie die Medien und auch die Wirklichkeit uns täuschen, wie der Mensch in seiner neuen elektronischen Umwelt selbst zum Phantom wird, präsent, aber nur telepräsent, beobachtend, aber nur intern, die Welt transformierend, aber nur ihre Schnittfläche. Schein und Sein, Wirklichkeit und Wahrheit werden selbst zu „Punching Balls“.

Bielz und Schnell entwickeln aber nicht nur künstlerische Strategien des Scheins, sondern befragen sie auch. Sie klären auf, aber auch: Sie konstruieren Realität. Strategien des Scheins als radikaler Konstruktivismus der Welt. Konstruierte Bilder, konstruierte Wirklichkeiten, künstliche Welten. Dieses neue Verhältnis der Menschen zur Welt und zur Wirklichkeit (qua Technologie und qua Medien) überwindet die klassischen Konzepte von Kunst und Kreation. Veränderbare, dynamische Formen des Werdens und der Konstruktion lösen Produkte des geschlossenen stabilen Seins ab. Die Partizipation des Menschen wird universal. Eine globale Perspektive wird im orbitalen Zeitalter notwendig. Die Erde wird zum Haus, Oikos. Die Inseparabilität von Mensch und Natur wird zu einem Axiom der universalen Ökologie. Der Globus als Punching Ball, als Satellit unseres Willens, zeigt die Bedrohung und Verletzung an, welche der Welt droht, wenn die universale Partizipation des Menschen, seine Co-Konstruktion der Welt, gezeugnet wird. Der computersimulierte Globus im Monitor (als Box, als Fenster) verweist auf eine konstruktive Strategie des Scheins, auf eine Ästhetik des Virtuellen. Die orbitale Ästhetik von heute spiegelt eine globale Verantwortung. Diese wiederum verbindet sich mit dem Betrachter, der den Punching Ball in Bewegung versetzt, zu einem interaktiven, dynamischen System. Dadurch entsteht eine Praktik der Partizipation, welche eine Utopie eröffnet: der Mensch als „Hirte des Seins“ statt als „Herrscher des Seins“ (M. Heidegger).

Peter Weibel