



Kunstwerke im Karlsruher „Zentrum für Kunst und Medientechnologie“*: „Diesmal will die Avantgarde nicht nur ins Museum hinein, sie will

MULTIMEDIA

Radlers Wunschkonzert

In Karlsruhe wird eine Fabrik aus der Gründerzeit zum größten Kunst- und Medientempel der Welt: Objekte und Installationen, über weite Hallen verteilt, locken die Besucher zu elektronischen Mitmach-Spielen. Doch meist trägt die neue Freiheit. *Von Jürgen Hohmeyer*

Die Begegnung der unheimlichsten Art, die sich erleben lässt, ist doch immer noch die mit dem eigenen Ebenbild.

Doppelgänger, du bleicher Geselle – da taucht er auf, ein fahles Bildschirmgespenst, ein Porträt wie fürs Verbrecheralbum, mit aufgedruckter Registriernummer. Und wenn es noch ärger kommt, dann sieht man, wiederum wie auf einem Monitor, ein Phantom mit ebendiesem Gesicht durch das Gebäude spazierengehen, in dem man sich tatsächlich gerade aufhält, aber auf Wegen, die man leibhaftig nie betreten hat.

Viel lustiger ist es natürlich, sein Double wie in einem Spiegel auf einer Art Varieté-Bühne agieren zu sehen, zusammen mit Artisten, deren possierliche Sprünge und Tanzschritte zur Nachahmung verlocken. Peinlich nur: Draußen, sobald man das Kabinett, in dem sich das Schauspiel bot, verlassen hat, erblickt man die drinnen zu-

rückgebliebenen Besucher samt ihren Faxen und Grimassen auf einem Bildschirm bloßgestellt.

So weit, so befremdlich. Versuchsanordnungen für Voyeure oder ein kafkaeskes Kontrollsystem, das den Überwachten bei Bedarf auch gar nicht begangene Handlungen nachweist? So etwas in der Art mag ruhig anklagen, aber ganz ernst ist es gottlob damit noch nicht.

Es handelt sich vielmehr um Darbietungen „interaktiver Kunst“, der ihre Verfechter nicht nur hoch anrechnen, sich den medialen und sozialen Umwälzungen des Computerzeitalters zu stellen, sondern der sie auch eine politisch hochkorrekte Demokratisierung der Bildermacherei zutrauen – ob nun die Amerikanerin Lynn Hershman

* In der Mitte: Mühlrad-Installation „Tempo Liquido“ von Fabrizio Plessi; rechts: Fotoserie „Im Wohnzimmer“ von Bernhard J. Blume.

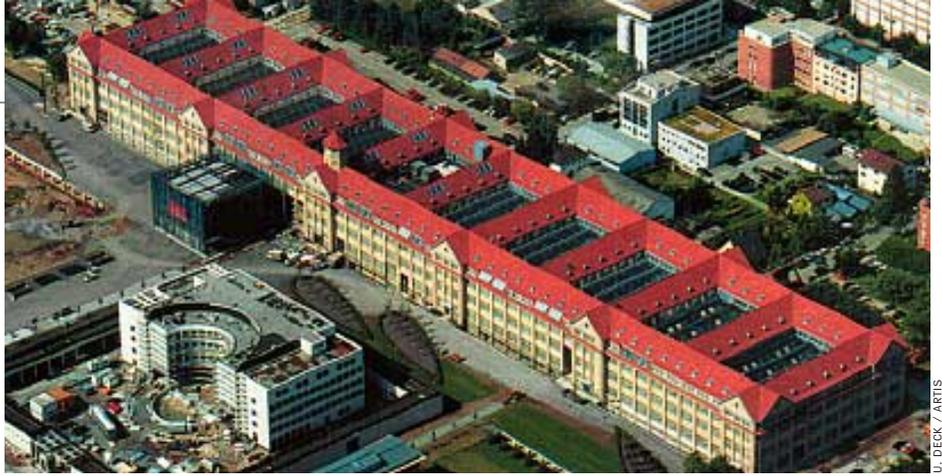
Besucher durch winzige Geheimkameras aufnimmt und die ins System eingespeisten Daten Internet-Benutzern zur Manipulation freigibt („Difference Engine“) oder ob der Franzose Bruno Cohen seine „Camera Virtuosa“ auf argloses Publikum richtet.

Bisher mußte solche Kunst zumeist heimlos von Festival zu Festival floaten oder bei Ausstellungen ein Nischendasein fristen. Von nun an hat sie einen festen Schauplatz: Innerhalb des „Zentrums für Kunst und Medientechnologie“ (ZKM), das am Samstag dieser Woche in Karlsruhe eröffnet wird, ist ihr ein spezielles „Medienmuseum“ gewidmet. ZKM-Chef Heinrich Klotz, 62, nennt es „in allen seinen Teilen neuartig“, und Hans-Peter Schwarz, 51, Direktor dieses Museums, sieht sich mitten in einem „weltweit wohl einmaligen Begegnungsraum“ für Künstler und Publikum.

Auf rund 4000 Quadratmetern werden sich, wenn alle Mucken der anfälligen Ap-



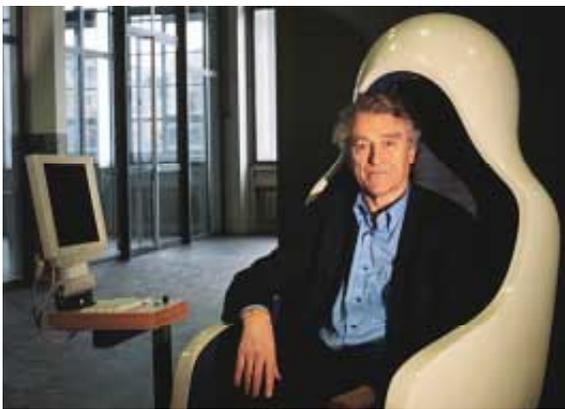
dort eine Sprengladung deponieren“



„ZKM“-Gebäudekomplex: 82 000 Quadratmeter Ausstellung auf vier Ebenen



Pflanzenwuchs-Installation: Ist der Betrachter Mitschöpfer oder Marionette?



Museumschef Klotz: „Auratische Strahlkraft“

parate rechtzeitig zu beheben sind, Kunst und Didaktik erhellend verbinden. Besucher sollen mittels einfacher Computereperimente Verständnis für die komplizierten Installationen entwickeln, sie sollen in einem „Salon Digital“ ins Internet hinausurfen und auch direkte Künstler-Lehren vom Monitor herab empfangen.

An Ort und Stelle (oder aber vom heimischen Netz-Anschluß aus) können die Leute die „Morphogenesis“ des Künstler-Technikers Bernd Lintermann, ein organisch anmutendes „Tamagotchi“-Phänomen „zwischen Krake und Orchidee“ (Schwarz), aufpäppeln. Sie können im Raum des österreichisch-französischen Künstlerduos Christa Sommerer und Laurent Mignonneau reale Topfpflanzen berühren, woraufhin eine Computervegeta-

tion an der Wand zu ungeahnter Formenbizarrerie und Farbenpracht erblüht. Und sie können das Fahrrad des aus Australien stammenden Karlsruher Hochschullehrers Jeffrey Shaw besteigen, um durch dessen virtuelle Stadtkulissen aus riesigen Buchstaben („Legible City“) zu strampeln, die je nach Programmwahl New York, Amsterdam oder Karlsruhe bezeichnen; wer gegen eine Wand aus Kunst-Lettern rauscht, trägt jedenfalls keine Verletzungen davon.

Der Japaner Toshio Iwai ermächtigt das Publikum seines „Piano – as Image Media“, Lichtpunkte auf ein virtuelles Notenblatt zu markieren. Die werden dann von einem Konzertflügel in Tonfolgen umgesetzt, die ihrerseits abstrakte Bildmuster erzeugen – laut Schwarz „eine wunderschöne Bildsinfonie, die selbst ungeübten Interpreten gelingt“*.

Mit interaktiver Kunst, die Besucher zu „Komplizen“ des Künstlers macht, sieht Schwarz den „demiurgischen (Alp-)Traum“ der klassisch-modernen Avantgarde „eingeholt und übertroffen“. Andere Experten

* Hans-Peter Schwarz: „Medien – Kunst – Geschichte. Medienmuseum ZKM“. 300 Seiten und eine CD-Rom. Parallel dazu Heinrich Klotz: „Kunst der Gegenwart. Sammlung des ZKM, Museum für Neue Kunst“. 300 Seiten. Beide Kataloge im Prestel-Verlag; je 39 (im Buchhandel 98) Mark.

streiten noch, ob der Betrachter dabei eher zum „Mitschöpfer“ oder zur „Marionette“ werde.

Kunstwerke vollenden sich erst durch die Rezeption – das haben die Deuter längst gesagt. Ein Bild ohne Betrachter bleibt wie ein Fußballmatch ohne Publikum; nur sollten die Fans bitte keine Bierdosen auf den Platz werfen. Letztere Maxime galt sinngemäß abgewandelt auch im ästhetischen Spielbetrieb und ist, scherzweise oder ernsthaft, erst allmählich abgemildert worden.

Max Ernst beispielsweise stellte 1920 in einer Kölner Dada-Ausstellung eine Axt bereit, damit ungehaltene Besucher gegebenenfalls zuschlagen könnten. Robert Rauschenberg ermunterte die Betrachter, vor seiner 1968 erschaffenen Bildwand „Soundings“ gehörig Radau zu schlagen; nur dadurch wurde das „reaktive Environment“ (so die Spezialistin Söke Dinkla) überhaupt sichtbar. Andere Künstler luden ihre Kundschaft ein, bei Happenings mitzuspielen oder das Räderwerk kinetischer Skulpturen anzuwerfen.

Ein Stück weiter geht die Interaktivität der neuen Medienkünstler allemal – aber wohin Jeffrey Shaws Sportsfreund auch raddelt, das Straßennetz ist doch (und warum eigentlich nicht?) vom Künstler kartographiert. Dem Betrachter oder User bleibt dabei ungefähr soviel Freiheit wie dem Radiohörer beim Wunschkonzert.

Den Kids des digitalen Zeitalters dürfte mancherlei im Karlsruher Medienmuseum

geradezu vertraut erscheinen, denn unverkennbar grenzt das Reich künstlerischer Interaktivitäten auch an das weite Feld der banalen bis raffinierten Computerspiele.

Erprobte Kunstfreunde hingegen werden schon dadurch irritiert, daß sich da dauernd irgendwas bewegt, während das Museum doch schwerlich ein Theater oder ein Kinosaal werden kann, sondern im Grunde auf die konzentrierte Betrachtung statischer Werke zugeschnitten ist. Den Karlsruher Machern bereitet es auch Kopfzerbrechen, daß – beispielsweise – jeweils nur *ein* Besucher auf Shaws Fahrrad steigen kann.

„Wieder einmal“, so formuliert es Hausherr Schwarz leicht nervös, rüttele eine neue Kunst an den Toren des Museums, „doch diesmal nicht, um hineinzugelangen wie die anderen Avantgarden des 20. Jahrhunderts, sondern um eine Sprengladung zu deponieren“.

Da ist sie in Karlsruhe schon deswegen genau am richtigen Platz, weil das ZKM samt Medienmuseum sein Quartier in einer ehemaligen Munitionsfabrik bezogen hat.

Der riesige, 312 Meter lange Hallenbau vom Anfang des Jahrhunderts birgt hinter

Der Museumsbau würde selbst echten Sprengladungen standhalten

ziemlich öden Fassaden eine klare Innenstruktur im Rastersystem, die zehn – nun gläsern überdachte – Lichthöfe umschließt. Die mitgezählt, kommen rund 82 000 Quadratmeter Nutzfläche auf vier Ebenen zusammen.

Als dieser Industriekomplex 1990 unter Denkmalschutz gestellt und dann von der Stadt Karlsruhe übernommen wurde, war er als Domizil für das ZKM prädestiniert. Ein schon weitgediehenes Neubauprojekt des niederländischen Architekten Rem Koolhaas ließ sich nicht zusätzlich finanzieren; nur das Modell ist jetzt in der Munitionsfabrik noch zu bestaunen.

ZKM-Chef Klotz trauert dem kühnen Entwurf zwar nach, freut sich aber zugleich, „für dasselbe Geld dreimal soviel Fläche“ bekommen zu haben. Nach fast einem Jahrzehnt der Planung genießt er die bevorstehende Eröffnung als ein „Erlösungsmoment“. Sie soll von einer „Multimediale“ mit einer Sonderausstellung des hausinternen Instituts für Bildmedien, mit Konzerten, Filmaufführungen und Symposien begleitet werden.

1988 nach Karlsruhe verpflichtet, hat Klotz, Professor für Kunstgeschichte und Gründungsdirektor des Frankfurter Architektur-Museums, am Ort nicht nur das durch eine Stiftung von Stadt und Land getragene ZKM, sondern auch eine staatliche „Hochschule für Gestaltung“ in Gang gebracht.

Beide Einrichtungen finden nun leicht im Hallenbau Platz. Eine bescheidene Enklave wird von der Städtischen Galerie besetzt, und kürzlich hat der gewiefte Stratege Klotz für zwei noch freie Lichthöfe ein „Sammlermuseum“ requiriert, das einerseits bedeutende Privatkollektionen von Gegenwartskunst im Lande hält, obwohl ein dafür einst geplanter Stuttgarter Museumsbau nicht zustande kommt, und das andererseits unliebsame Mitbewohner wie einen Großhandels-Supermarkt aus dem Gebäudekomplex heraushält.

In rund zwei Jahren soll dieser letzte Ausbau-Abschnitt fertig sein. Nur ein schalldichtes und erschütterungsfreies Musikstudio hat das mit dem Umbau betraute Hamburger Architekturbüro Schweger + Partner noch als zusätzlichen Kubus vor die Fabrik gesetzt.

Lebhafte Interaktion zwischen den diversen Nutzern des alt-neuen Hauses ist längst im Schwange. Die Hochschule, an der neben Kunsthistorikern auch Medienkünstler und -wissenschaftler lehren, hat mit ihren Dozenten und Stipendiaten das Medienmuseum sehr bereichert. Viele von dessen Schaustücken sind am Ort für den Ort entstanden.

Eine Mediathek mit Büchern, Tonbändern, Filmen und Videos steht Fachleuten wie Museumsbesuchern offen. Und nicht mehr ganz so neue Medienkunst nimmt im Museum für Neue Kunst, das Klotz persönlich dirigiert, viel Raum ein – Vorspann zu den jüngeren Aktualitäten des Medienmuseums.

Da stehen schon klassisch gewordene „Video-Skulpturen“ von Nam June Paik und Wolf Vostell, da flimmern Installationen von Bill Viola und Gary Hill, und in arg pompöser Inszenierung dreht sich unter Tonband-Rauschen ein veritables Mühlrad vom Italiener Fabrizio Plessi, mit Monitoren bestückt, aus denen unaufhörlich Wasser fließt. Doch Gemälde und Großfotos an den Wänden in ihrer unvermindert „auratischen Strahlkraft“ (Klotz) sollen „Reibflächen“ und „Vergleichbarkeiten“ zwischen den Ausdrucksmitteln deutlich machen.

Früher hatte sich Klotz für die Postmoderne und für die Malerei der Neuen Wilden begeistert, dann wurde er zum Herold einer „Zweiten Moderne“ aus dem Geist der digitalen Medien. Aber ganz ins Körperlos-Interaktive will er sich nun doch nicht mehr verlieren – „vielleicht tut das die nächste Generation“.

Sollte eines Tages tatsächlich die Sprengladung der ungeduldigen Nachrücker detonieren, dann hätte die Karlsruher Munitionsfabrik nicht unbedingt das Schlimmste zu befürchten. Sie ist, sagen Kenner, deshalb als eine Art Skelettbau aufgeführt, damit im Falle eines Falles nur die Fensterscheiben und ein paar Wandelemente rausfliegen, die Struktur aber stehenbleibt. ◆