

TIM UND JAN EDLER

PRAXIS REAKTORBAU: KUNST ALS STRATEGIE UND LABOR

Die Entwicklung »neuer Technologien« als gesellschaftliche Herausforderung

Die Informations- und Kommunikationstechnologien (ICT) bilden die Grundlage für die Entwicklung von neuen Räumen, Arbeits- und Austauschformen, von neuen Produkten, Symbolen und Wertmaßstäben. Es ist bemerkenswert, dass diese Entwicklungen keiner klaren Aufgabenstellung folgen. Forscher und Entwickler können hier nicht ohne weiteres an Zielen arbeiten, die ihnen die Gesellschaft von außen vorgibt. Die wesentlichen Potenziale dieser Technologien liegen jenseits dessen, was von der Gesellschaft ersehnt wurde und oft sogar jenseits dessen, was heute vorstellbar oder plausibel erscheint. Der Computer, das Fernsehen, das Internet sind Beispiele von schnellen und unaufhaltsamen Entwicklungen, die »kulturell« entweder komplett unerwartet waren oder deren Hauptwirkung an ganz anderer Stelle vermutet wurde. Interessant ist auch der Charakter der »Massentechnologie«, der die Mehrzahl der ICT Anwendungen prägt. Es liegt ein Grundproblem darin, dass zum Einführungsstermin in der Regel mangels Teilnehmern kaum ein realer Nutzen besteht.

Beide Aspekte hindern die Entwicklung. Wir müssen sowohl den Prozess der Technologieforschung als auch den Prozess der Verbreitung (Markteinführung) differenzierter betrachten. Für die Technologiegenese gilt, dass das erprobte hegemoniale Aufteilungsschema in Forschung und Entwicklung, wirtschaftliche Ausbeutung und – eventuell – Kunst, auch in dieser zeitlichen Abfolge, in eine Gleichzeitigkeit und gegenseitige Überlagerung dieser bisher trennbaren Bereiche kollabiert ist.

Kunst als Katalysator, Labor und Arbeitsmethode

Kunst wird zu einer wesentlichen Ressource der Entwicklung von Technologie beziehungsweise von Gegenwartskultur, indem sie das liefert, was jetzt am dringlichsten benötigt wird: Ideen und Anstöße, die aus einem erweiterten Verständnis von Technologie als integralem Bestandteil der Gegenwartskultur entstehen. Diese Lieferbeziehung ist aber keine Option, sondern, unabhängig von der künstlerischen Intention, beinahe eine zwangsläufige Begleiterscheinung jeder künstlerischen Auseinandersetzung mit diesen neuen Themen.

Und diese »Kooperation« könnte noch weiter führen: Letztendlich fehlt den klassischen Technologieentwicklern das Labor, in denen neue Technologien im Sinne ihrer erweiterten sozialen und gesellschaftlichen Funktion entwickelt und getestet werden und welches im gesellschaftlichen Ausnahmerraum der Kunstaussstellung seinen Standort suchen könnte. Forschung und Entwicklungsansätze, die zu spekulativ oder provokativ sind oder Technologien, die sich noch in einem zu unreifen Entwicklungsstadium befinden, können hier entwickelt und in der Öffentlichkeit in einem echten Abgleich mit der Gegenwartskultur auf ihre Relevanz geprüft werden.

Wir können gegenwärtig nicht klar erkennen, ob und wie der Kunstbetrieb ökonomisch und ideologisch diese neue Rolle tatsächlich ausfüllen kann oder ob dafür eine Derivatdisziplin, ähnlich wie das »Design«, gebildet werden muss. Auch die Qualität der Liaison zwischen Kunst und Technologieentwicklung bleibt spekulativ – letztendlich fehlen diesem Modell bisher klare Bewertungsmaßstäbe, Methoden und Institutionen. Andererseits kann man voraussetzen, dass in der Gesellschaft ein hohes, zumindest ökonomisches Interesse an Methoden einer schnelleren und sichereren Technologieentwicklung existiert. Und es gehört wenig Phantasie dazu, sich vorzustellen, dass der faktische Einfluss, den die Industrie über den Kunstbetrieb durch das System des Sponsorings entwickelt hat, auch programmatisch genutzt wird, sobald erkannt ist, wie man durch Kunst und Kultur nicht nur Prestige, sondern auch konkreten und essentiellen Erkenntnisgewinn erzielen kann.

Mit Blick auf diese Konstellation haben wir in verschiedenen Projekten die Beziehung zwischen der Formulierung von gesellschaftlichen Visionen und Zielen, der Forschung und Entwicklung von Technologien und der Rolle von Kunst als Arbeitsform, als Reaktor Umgebung oder als Labor thematisiert.

Projekt »BIX«

Die Medienfassade »BIX«, wurde 2003 als integriertes Element des ebenfalls in Graz neu errichteten Kunsthouses des Architekturbüros »spacelab«¹ fertig gestellt. Das Motiv für die Entwicklung der Installation, die das – ansonsten blickdicht mit Kunststoff ummantelte – Gebäude in einen großen Bildschirm verwandelt, entstand aus einer Reflektion der architektonischen Absicht, die mit dem Gebäude verfolgt wurde. Genauer gesagt, geht es um den hohen kommunikativen Anspruch, den der Entwurf des als »friendly alien« bezeichneten Gebäudes beinhaltet.

Die Leistung von »BIX« liegt darin, die wesentliche programmatische Vorgabe für die Außenhaut des Gebäudes, die Skin, einzulösen. »BIX« konvertiert die Skin zu der Membran, die eine Kommunikation zwischen dem Gebäude und der Umgebung, zwischen Kunst und Alltagswelt herstellen kann und »BIX« verstärkt die Signalfunktion des Bauwerks, welches beauftragt wurde, die bisher fehlende städtebauliche Verbindung des Stadtviertels zur Grazer Altstadt auf der gegenüberliegenden Flussseite herzustellen: »BIX« wirkt als ein architektonischer »enabler«.

Das Projekt ist ein Beispiel für eine mehrfache Wechselbeziehung zwischen Technologieentwicklung und Kunst: Die Installation, die als Medienfassade technologisches und architektonisches Neuland markiert, benutzt eine »künstlerische« Argumentation und Ästhetik. Das bekannte Prinzip von Abstraktion und Reduktion und der bewusste Einsatz von zweckentfremdeter, eigentlich veralteter Technik ist gleichzeitig eine vorsätzliche Missachtung der wichtigsten geltenden Leistungsprinzipien für industrielle – das heißt hoch auflösende und farbige – Fassadenbildschirme. Diese Argumentation liegt nahe, da es sich bei dem Gebäude um einen Ausstellungsort für zeitgenössische Kunst handelt.

Aber »BIX« ist nicht Kunst im klassischen Sinne, sondern ein Architekturexperiment, welches in den Kunstraum ausgelagert wurde. Architektur, die sich als künstlerische Installation tarnt, um außerhalb der sonst üblichen Beurteilungsnormen arbeiten zu können. Hinter der primären Bedeutung der Installation als notwendige Ergänzung einer Gebäudearchitektur, die im Begriff war, im Realisierungsprozess ihr Hauptmotiv zu verfehlen, ist das Thema die Entwicklung eines allgemeinen alternativen Gestaltungsentwurfs für Medienfassaden in der Architektur – im Endeffekt also die klassische Suche nach einem leistungsfähigeren System.

Der Ansatz tauscht Bildauflösung und Farbigekeit gegen maximale architektonische Integrierbarkeit und Maßstäblichkeit, Größe und ökonomische Plausibilität. Hinter dem »Deal« steht ein asymmetrischer Gestaltungsansatz, der Antworten hinsichtlich allgemeiner, bisher ungelöster Fragen der architektonischen Rolle und Vereinbarkeit von Medienoberflächen in Bauwerken anbietet.

Die Verbindung zwischen Kunst und einem externen Forschungsanliegen existiert noch auf einer zweiten Ebene. Der »künstlerische« Charakter der Fassade, die prominente städtebauliche Situation und die Tatsache, dass ein Ausstellungshaus für Moderne Kunst der verantwortliche Sender ist, macht es für den speziellen Betreiber letztlich unausweichlich, auch eine adäquate Kommunikationsform für diese Oberfläche zu entwickeln. Adäquat, das ist zum Beispiel eine Mitteilungssprache, die das Kunsthause als Institution und als Arbeitsansatz oder die ausgestellte Kunst selbst in den städtischen öffentlichen Raum transportiert.

Die spezifische Kombination von Installation, Architektur und Funktion des Gebäudes ist der Versuch, eine Auseinandersetzung um das (alte) Thema der Kommunikation zwischen Bauwerk und Umwelt in einer Art öffentlichem Labor zu institutionalisieren. Jede relevante künstlerische Auseinandersetzung mit dieser Kommunikationsfläche – so das Kalkül – wird auch die stadträumliche Wirkung berücksichtigen und leistet damit unweigerlich Pionierarbeit für die Entwicklung einer zukünftigen Mitteilungssprache medial veränderlicher Gebäude. Das

Unweigerliche stammt daher, dass es bisher – mangels geeigneter Experimentierfelder – praktisch keine entwickelten und getesteten Ansätze für eine architektonisch relevante Gestaltung solcher Strukturen beziehungsweise Oberflächen gibt.

Das abstrakte Ziel von »BIX« besteht also darin, eine Schlüsselfrage zukünftiger Architektur – die Frage nach der Rolle medial veränderlicher Gebäudeoberflächen und Strukturen – im Kunstraum stellvertretend zu verhandeln. Genutzt wird der hier existierende erweiterte Spielraum, der es erlaubt, radikale Architekturansätze unverdünnt bis zur Realisierung zu bringen. Außerdem wird versucht, für den weiteren Betrieb der Installation und der Entwicklung der dafür erforderlichen »Inhalte«, einen anhaltenden Austauschprozess zum Thema zu »programmieren«.

Projekt »multimind«

Der Versuch, eine Methodik für die Nutzung von Kunst als Katalysator oder Reaktor für »externe« Fragestellungen zu entwickeln, taucht in anderen Projekten ebenfalls auf. Exemplarischer wurde ein Ansatz 1999 mit der Installation »multimind« in den Hamburger Deichtorhallen formuliert². Der Unterschied zu »BIX« ist, dass nicht versucht wurde, fremde Forschungsanliegen versteckt in den Kunstraum zu transportieren, sondern, dass im Gegenteil ein prototypisches Labor inszeniert wurde, in dem Interessen aus den Bereichen Technologieforschung, Technikproduktion und Kunst koordiniert werden sollten. Das eigentliche Thema des Aufbaus, die Nutzung von Video in der interpersonellen Kommunikation, wurde mehrschichtig mit Bezug auf die einzelnen Auftraggeber verhandelt.

Projekt »AMICO«

Ein jüngeres Beispiel ist »AMICO«³. Das Forschungsprojekt, das im Auftrag der Stiftung Bauhaus Dessau durchgeführt wurde, versucht, einen Ansatz für die Gestaltung von Video basierter Kommunikation als ein Mittel zur Konstruktion und Erhaltung sozialer Beziehungen zwischen räumlich voneinander getrennten Menschen zu entwickeln. Letztendlich handelt die Bearbeitung von einem potentiellen neuen Kommunikationssystem mit entfernten Parallelen zum Projekt des mehrfach gescheiterten Videotelefons aus dem Jahre 1956⁴. Im Vordergrund steht die Konfrontation zwischen dem räumlich extensiven und daueraktiven technologischen Implantat und der privaten Wohnsphäre, die dieses aufnimmt.

Deutlicher als in anderen Projekten wird hierbei unser Ansatz erkennbar, Technologie generell zunächst als Gestaltungs- und Ausdrucksmittel und erst in zweiter Linie als Funktionsträger zu betrachten. Das Projekt stellt die Ästhetik der Maschine beziehungsweise das Interface klar vor die tatsächliche kommunikative Funktion, die sich auch erst mit einer großen Teilnehmerzahl entwickeln kann. So entsteht eine »Vorabtechnologie«, eine Pionieranwendung, die im wesentlichen Kameraüberwachung, Luxus Unterhaltungselektronik und MTV in Verbindung setzt. Diese Strategie zielt auf das Phänomen der »early adopters«, die als Nerds, Spinner, Technologiefetischisten maßgeblich die schwierige Startphase der gegenwärtigen neuen Massentechnologien ermöglichen und inhaltlich prägen.

Es ist ein Versuch, den tatsächlichen Beweggründen für die Faszination und die darauf basierende Entwicklung neuer Technologien näher zu kommen und das Phantom des angeblichen Funktionalismus durch eine plausiblere und zielgerichtetere Argumentation zu ersetzen.

ABBILDUNGEN



ABBILDUNG 1:
Prototyp des Amico Interfaces
© realities:united / abcarius burns architekten, 2003

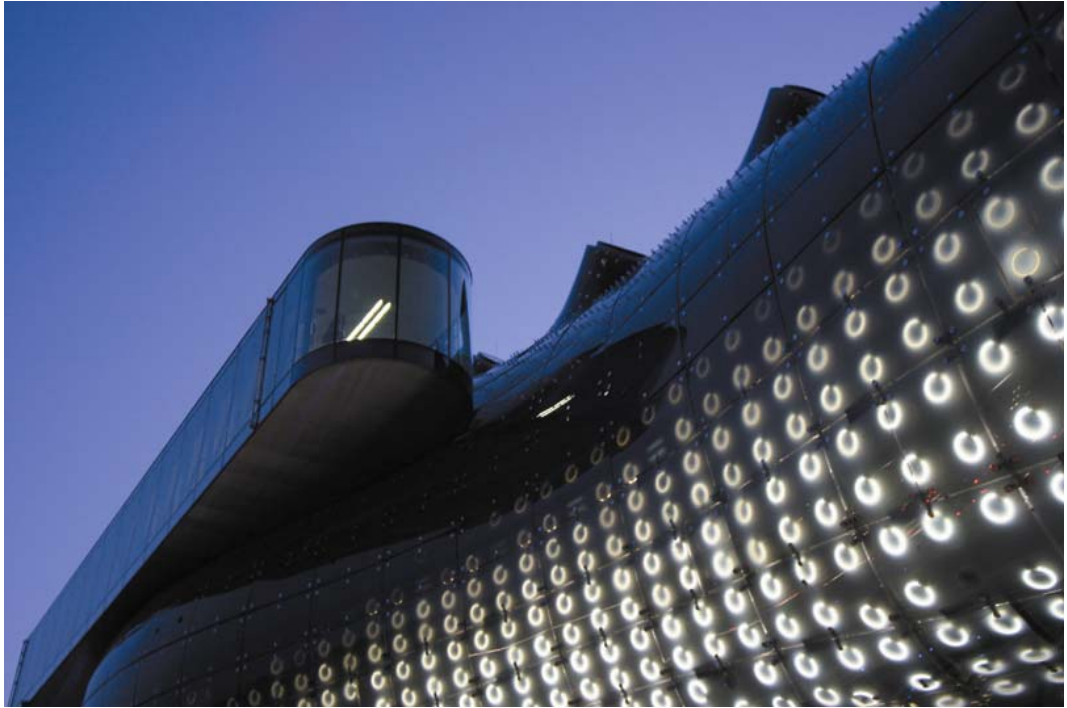


ABBILDUNG 2:
Detailfoto der »BIX« Fassade
© Eva Klamlinger, Graz, 2003



ABBILDUNG 3:
Blick auf das Kunsthaus mit der »BIX« Fassade vom Grazer Schloßberg
© Harry Schiffer, Graz, 2003

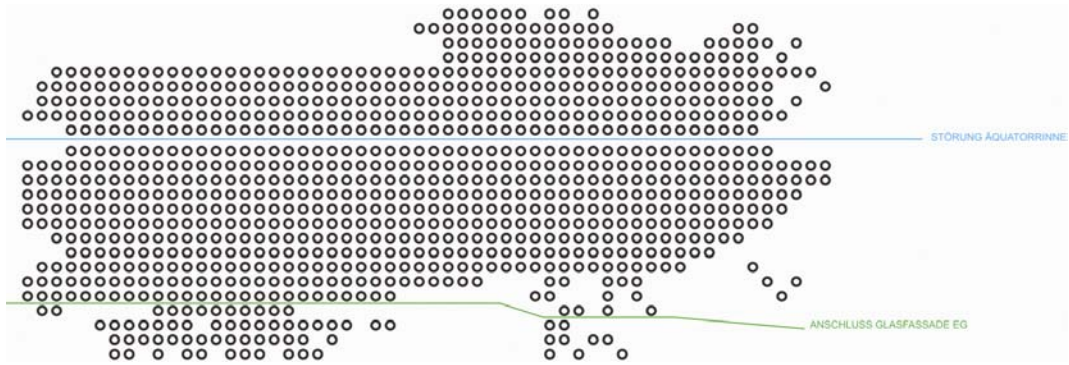


ABBILDUNG 4:
 Schematische Darstellung der »BIX« Matrix mit 930 Pixeln/Leuchten
 © realities:united, Berlin, 2003



ABBILDUNG 5:
 multi mind Kommunikationslabor in den Deichtorhallen Hamburg, 1999
 © Peter Maas, Berlin, 1999



ABBILDUNG 6:
Straßenansicht des Kunsthauses mit der »BIX« Fassade © Harry Schiffer, Graz, 2003



ABBILDUNG 7:
Die zentrale Monitorinstallation des multi mind Labors (Foyer der Deichtorhallen Hamburg 1999)
© Peter Maas, Berlin, 1999

-
- 1 spacelab uk architekten: Peter Cook, Colin Fournier, Niels Jonkhans u.a
 - 2 Projekt multimind, 1999; www.multi.mind.de
 - 3 Projekt AMICO 2003; www.bauhaus-dessau.de/amico
 - 4 Das »picturephone«, 1956 bell systems; www.bellsystemmemorial.com/telephones-picturephone.html