

SABINE HIMMELSBACH

VOM »WHITE CUBE« ZUR »BLACK BOX« UND WEITER.

STRATEGIEN UND ENTWICKLUNGEN IN DER PRÄSENTATION VON MEDIENKUNST IM MUSEALEN RAHMEN

In seinem Weg weisenden Essay »Inside the White Cube«¹ führte Brian O’Doherty 1976 den Begriff des »weißen Würfels« ein, mit dem er den referenzlosen weißen Museumsraum bezeichnete. Dieser abgeschlossene, gleichsam hermetische Raum bietet die ideale Form für die Präsentation von Moderner Kunst, da er ermöglicht, dass alle Konzentration auf die Kunst selbst gelenkt wird. Solchermaßen von der Umwelt isoliert, wird das Werk in einen neuen Kontext überführt. Doch nur scheinbar ist der weiße Galerieraum ein neutraler Raum. In seiner Reinheit wird er zum Sakralraum, gewidmet der Betrachtung von Moderner Kunst: »Unshadowed, white, clean, artificial – the space is devoted to the technology of esthetics«.²

Mit Aufkommen der medial basierten Kunst hat sich in der Mitte der 90er Jahre eine Entwicklung vom »white cube« zur »black box« vollzogen, die den Bedürfnissen der Projektionsmedien nach verdunkelten, abgeschlossenen und akustisch abgeriegelten Räumen Rechnung trägt. Programmatisch nennt Chris Dercon seinen Aufsatz zur Situation der Museen 2001 noch »Sonnenflügel – Mondtrakt« und weist damit auf die veränderten Rezeptionsbedingungen für medial basierte Kunst hin: »Kaum ein Museum oder eine Ausstellung zeitgenössischer Kunst kam in letzter Zeit ohne abgedunkelte Räume aus«.³ Aktuelle Museumsneubauten für Mediensammlungen wie das geplante Privatmuseum der amerikanischen Sammler Pamela und Richard Kramlich außerhalb von San Francisco oder der gerade fertig gestellte Anbau »Base103« der Sammlung Goetz in München berücksichtigen diese Bedürfnisse. Beide sind gänzlich unterirdisch angelegt, wodurch optimale Bedingungen für die Präsentation medialer Kunst möglich werden. Der »Schwarzraum« ist wie der »weiße Raum« ein künstlich geschaffener Raum, der das Rezeptionsverhalten des Betrachters leitet und den Künstlern, wie Ralf Beil schreibt, »bei präziser Ausführung ein Maximum an Kontrolle über Kontext, Präsentationsbedingungen und damit auch Wahrnehmung des eigenen Werkes« liefert.⁴

Da viele Medienkunstwerke in der Wartung intensiv und kompliziert sind, konzentriert sich ihre Präsentation vor allem auf Institutionen, die sich auf die Kunst der Neuen Medien spezialisiert haben, Institutionen wie beispielsweise das Zentrum für Kunst und Medientechnologie in Karlsruhe, das Ars Electronica Center in Linz oder das Inter Communication Center in Tokio. Neben den Institutionen, Festivals und Zentren, die sich der Präsentation und Produktion von Medienkunst widmen – und deren Zahl ständig wächst – tragen zunehmend auch traditionelle Museen und Ausstellungshäuser der heute überragenden Bedeutung medial basierter Kunst Rechnung.

Die technischen Bedingungen der Medialen Kunst stellten Herausforderungen dar, deren Annahme und Überwindung zur stärkeren Präsenz von Medienkunst im musealen Bereich geführt hat. In eigens für die Präsentation von Medienkunst errichteten Museen sind diese Bedürfnisse in der architektonischen Planung berücksichtigt worden. Fehlt eine adäquate elektronische Infrastruktur, muss diese über unschöne Kabelkanäle nachträglich hergestellt werden. »Wireless«-Technologien schaffen hier verbesserte Möglichkeiten. In einer gelungenen Präsentation bleibt die Technik »unsichtbar«, es sei denn, das künstlerische Konzept ist darauf angelegt, die Entstehungsbedingungen und technischen Elemente einer Installation einzubeziehen. In einer sachgemäß installierten Videoprojektion wird der Betrachter den Beamer nicht wahrnehmen, allein die Projektionsfläche zieht alle Aufmerksamkeit auf sich. Nicht immer können bestehende Räume für die Präsentation von Medienkunst genutzt werden, Größenverhältnisse und technische Anforderungen bedingen den Umbau der vorhandenen Strukturen. So umfasst eine Videoinstallation nicht nur einen Bildträger – heute ist es zunehmend eine DVD – sondern auch die Installationsanweisung zur Errichtung des sie bestimmenden und umgebenden Raumes. Eine flexible Raumstruktur ist oftmals notwendig, um eine Arbeit in optimaler Form zu präsentieren. Ungeachtet formaler Vorgaben benötigen interaktive Installationen oftmals einen eigenen, abgeschlossenen Raum, den der Betrachter über

eine Licht- und Akustikschleuse betritt, die externe Lichtquellen und beeinflussende Nebengeräusche abschirmt.

Die Verfügbarkeit von technischem Equipment stellt eine Hürde dar, Erhalt und Bewahrung einer digitalen Arbeit eine weitere. Mediale Arbeiten sind oft kostenintensiv in der Produktion – und kostenintensiv in der Wartung. Ohne konstante technische Betreuung während einer Ausstellung lassen sich diese Arbeiten nicht präsentieren. Sie erfordern ein komplexes Team an Mitarbeitern mit unterschiedlichen fachlichen Spezialisierungen. Medienkompetenz, wissenschaftliches und technisches Know-how ist gefragt und fordert vom Konservator beziehungsweise Kurator die Fähigkeit, ein Team von Mitarbeitern zu koordinieren und die Kommunikation zwischen Technikern und Künstlern sicherzustellen.

Mit den fortschreitenden technischen Entwicklungen wird die Aussicht zunehmend wahrscheinlicher, Medienkunst auch jenseits der Limitierungen der »black box« zu präsentieren – mit Projektionen, die bei Tageslichtbedingungen beste Bilder zeigen oder mit Lautsprechersystemen, die Klanginstallationen ohne akustische Barrieren nebeneinander ermöglichen. Entgegen den bisherigen Ansichten, dass Mediale Kunst ausschließlich in Schwarzzräumen zu präsentieren sei, zeichnen sich mit den neuen technischen Möglichkeiten auch neue Präsentationsformen im musealen Raum ab, die eine kuratorische Konzeption jenseits von »black« und »white cube« zulässt: Eine offenere Form der Präsentation und einen stärkeren Dialog zwischen den ausgestellten Arbeiten.

Anhand von ausgewählten Beispielen aus programmatischen Ausstellungen des Zentrums für Kunst und Medientechnologie sollen nachfolgend Problematiken, Möglichkeiten und unterschiedliche Praktiken medialer Inszenierung erörtert werden.

Das umfangreiche akustische Material, das von dem Musikwissenschaftler Denis Laborde für die Ausstellung »Iconoclash. Jenseits der Bilderkriege in Wissenschaft, Religion und Kunst«⁵ kuratiert wurde, sollte ohne Kopfhörer präsentiert und neben anderen akustischen Installationen positioniert werden. Sogenannte fokussierte Lautsprechersysteme ermöglichen Klanginstallationen im offenen Raum, ohne dass sich eine Überlagerung der Tonquellen ergab. Der Ton wurde punktgenau abgestrahlt, war also nur an einer bestimmten Stelle im Raum hörbar. In der Ausstellung »Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film«⁶ wurde als Grundlegende Komponente der filmischen Projektion Licht als thematischer Leitfaden auch für die Ausstellungsbauweise gewählt. Da zusätzliche Lichtquellen für Projektionsmedien problematisch sind, weil sie den Kontrast und die Intensität der Projektion beeinträchtigen, wurde beispielsweise für die Arbeit »Instant Places«, 2002, von Maciej Wisniewski eine jüngst entwickelte holografische Projektionstechnologie eingesetzt. Zwei Screens sind über das Internet miteinander verknüpft. »Distribuierte« Software-Agenten bestimmen über »real-time messaging« die auf den Screens visualisierten Ereignisse und Aktionen der beiden »Welten«, die aufeinander reagieren und miteinander agieren. Die verwendeten »Holo Screens« – holografische optische Projektionsscheiben – erzeugen auch bei starkem Lichteinfall ein kontrastreiches Bild und waren damit ideal, um den störenden Einfluss zusätzlicher Lichtquellen auszublenden. Die Variabilität in der Präsentation von »Instant Places« – die Arbeit kann auf einem Bildschirm gezeigt werden ebenso wie als Projektion – ermöglichte den Einsatz dieser neuen Technologie. Weil sie räumlich sehr flexibel ist, konnte die holografische Projektion die Screens in ein enges Beziehungsverhältnis setzen und die Eigendynamik der Software, ihr »Verlassen« der engen Grenzen und Limitierungen eines einzelnen Bildschirms umso deutlicher veranschaulichen.

Das Format der holografischen Projektionstechnik war am Zentrum für Kunst und Medientechnologie schon zuvor in den mobilen Installationen der interaktiven Netzarbeit »Web of Life«, 2002, von Jeffrey Shaw und Michael Gleich angewendet.⁷ Die mobilen Stationen dieser Arbeit sind weltweit an wechselnden Institutionen installiert und per Datenleitung mit der Installation im Zentrum für Kunst und Medientechnologie vernetzt. Die holografische Projektionstechnologie unterstützt die inhaltliche Konzeption der Arbeit, da sie in ihrer Immaterialität das alles umgebende Netzwerkprinzip nicht nur thematisiert, sondern auch verkörpert. Zugleich schafft die technologische Konzeption eine Flexibilität, da sie sich den räumlichen Einschränkungen der unterschiedlichen Gastgeber-Stationen mühelos einfügt. Eine andere Möglichkeit zur Projektion bei hellstem Tageslicht ist die LED-Technologie. Sie gewährleistet eine Brillanz von digitalen Bildern auch in Licht durchfluteten Räumen. Aus Kostengründen wird sie bisher überwiegend für kommerzielle Zwecke genutzt, zuweilen aber

auch für Kunstprojekte eingesetzt, wie die Arbeit »Surveillance of Assaultants«, 2000-2001, von Peter Cornwell eindrucksvoll zeigt, die in der Ausstellung »CTRL[Space]. Rhetorik der Überwachung von Bentham bis Big Brother« zu sehen war.⁸

Die Versuchsanordnung »Laserfilm«, 2000, einer interaktiven Installation von Michael Schmid, Jörn Müller-Quade und Thomas Beth zeigt einen weiteren Ansatz, die üblichen Projektionstechniken zu verlassen und neue Möglichkeiten in der Darstellung filmischen Materials zu entwickeln. Hier sind die einzelnen Bilder in einer Glasplatte gespeichert und werden in diffraktiver Optik mittels Laserstrahl ablesbar. Bewegt man die Glasplatte im Laserstrahl, wird das inhärente Bildmaterial sichtbar, wobei die Information nicht aus Einzelbildern besteht, sondern übergangslos in jeder beliebigen Richtung betrachtet werden kann, womit also die lineare Bewegungsrichtung des traditionellen Films aufgelöst ist.

Die genannten Beispiele zeigen Wegweisende Ansätze neuer Möglichkeiten medialer Inszenierung. Das streng abgegrenzte, »autistische« Nebeneinander von multimedialen Installationen in verdunkelten Räumen, wie es für die Präsentation Digitaler Kunst lange Zeit maßgeblich war, kann aufgebrochen werden. Klangbasierte Werke können im offenen Raum nebeneinander installiert, projektionsgebundene Arbeiten auch unter Tageslichtbedingungen gezeigt werden. Diese viel versprechende Entwicklung steht erst am Anfang. Erschwerend tritt hinzu, dass die neuen Technologien für viele Museen und Künstler noch unerschwinglich sind. Sie wird aber dazu beitragen, dass die Integration von Medienkunst auch in klassische Museen weiter vorangetrieben, dass ein Nebeneinander von unterschiedlichen Medien vereinfacht wird. Damit wird die Möglichkeit geschaffen, Medienkunst im Dialog mit traditionellen Werken der Bildenden Kunst in Räumen zu zeigen, ohne zwischen »white« und »black cube« zu unterscheiden. In den letzten Jahrzehnten, einhergehend mit der immer stärker das Leben prägenden Verwendung technischer Medien, hat sich unsere Gesellschaft rasant in eine »Netzwerkgesellschaft«⁹ verwandelt. Diese Entwicklung geht einher mit einer immer dominanteren Präsenz von Medienkunst, die die gesellschaftlichen Veränderungen in den diese prägenden Medien selbst reflektiert. Der Medienkünstler und künstlerischer Leiter des Ars Electronic Festivals Gerfried Stocker prognostiziert, »dass die künstlerische Arbeit mit Medien zu einem dominierenden Phänomen in der Kunst werden wird«.¹⁰ Die neuen Präsentationstechnologien werden dazu beitragen, den Dialog der Künste zu intensivieren. Mit neuesten technologischen Entwicklungen und neuen kuratorischen Konzepten können räumlich transparente Verbindungen geschaffen werden, die die Medienkunst in eine Tradition und in ein Spannungsverhältnis zu den klassischen Bildtraditionen und Werkkategorien setzen wird.

ABBILDUNGEN



ABBILDUNG 1:

»Mucicoclash«, Musikprogramm kuratiert von Denis Laborde für die Ausstellung »Iconoclash. Jenseits der Bilderkrige von Wissenschaft, Religion und Kunst«, Installationsansicht ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe 2002, Foto: ONUK © ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie



ABBILDUNG 2:

Michael Schmid, Jörn Müller-Quade, Thomas Beth, »Laserfilm«, 2000, Interaktive Skulptur, Dimensionen variabel, Installationsansicht ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe 2002, Foto: Franz Wamhof © Die Künstler, ZKM | Medienmuseum, Karlsruhe



ABBILDUNG 3:

Maciej Wisniewski, »Instant Places«, 2002, netzbasierte Installation, Dimensionen variabel, Courtesy Wisniewski und Postmasters Gallery, New York, Installationsansicht ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe 2002, Foto: Franz Wamhof © ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie



ABBILDUNG 4:

Michael Schmid, Jörn Müller-Quade, Thomas Beth, »Laserfilm«, 2000, Interaktive Skulptur, Dimensionen variabel, Detail, Foto: Franz Wamhof © Die Künstler, ZKM | Medienmuseum, Karlsruhe

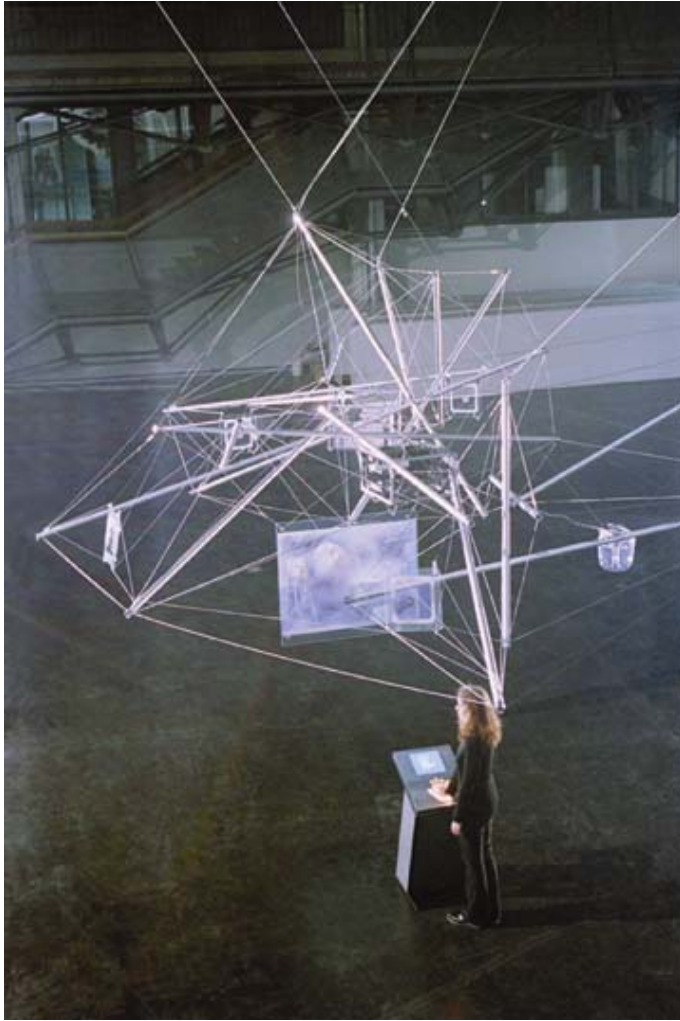


ABBILDUNG 5:

Jeffrey Shaw und Michael Gleich, »Web of Life«, 2002, mit Lawrence Wallen, Bernd Lintermann und Torsten Belschner. Architektur: Manfred Wolff-Plottegg, Interaktive Netzwerk-Installation. Mobile Station 1 mit Hologramm »Tensegrity«, HfG Karlsruhe, 2002 © Foto: Frieder Blickle/Bilderberg © ZKM | Institut für Bildmedien

1 Brian O'Doherty: »Inside the White Cube. The Ideology of the Gallery Space«, University of California Press, Berkeley / Los Angeles / London 1999 (1976)

2 ebd., S. 15

3 Chris Dercon: »Sonnenflügel – Mondtrakt«, in: Uwe M. Schneede (Hg.), Museum 2000 – Erlebnispark oder Bildungsstätte?, DuMont Buchverlag, Köln 2000, S. 76

4 Ralf Beil: »Der Schwarzraum – Phänomen, Geschichte, Gegenwart«, in: Ralf Beil (Hrsg.), Black Box. Der Schwarzraum in der Kunst, Hatje Cantz Verlag, Ostfildern 2001, S. 9

5 Die Ausstellung fand vom 4. Mai bis 4. August am ZKM|Zentrum für Kunst und Medientechnologie in Karlsruhe statt.

6 Die Ausstellung widmete sich den Bedingungen der kinematographischen Kunst, die sich in den letzten Jahren radikal verändert haben und wurde vom 16. November 2002 bis zum 30. März 2003 am ZKM|Zentrum für Kunst und Medientechnologie in Karlsruhe gezeigt, bevor sie anschließend in leicht reduzierter Form auch im Museum of Contemporary Art KIASMA in Helsinki und im NTT InterCommunication Center [ICC] in Tokyo präsentiert wurde.

7 Das umfangreiche Projekt »Web of Life«, dem neben einer dauerhaften Installation im ZKM und vier Satelliten-Stationen noch eine Website und ein Buch angehören, wurde von dem Wissenschaftspublizisten Michael Gleich und dem Medienkünstler Jeffrey Shaw zusammen mit einem Team von Künstlern, Designern, Architekten, Wissenschaftlern und Technikern realisiert.

8 Die Ausstellung fand vom 12. Oktober 2001 bis zum 24. Februar 2002 am ZKM|Zentrum für Kunst und Medientechnologie in Karlsruhe statt.

9 Manuel Castells: Das Informationszeitalter. Der Aufstieg der Netzwerkgesellschaft, Leske + Budrich, Opladen 2003

10 Gerfried Stocker: »Cultural Impact«, in: Manfred Faßler, Ursula Hentschläger, Zelko Wiener (Hrsg.): Webfictions. Zerstreute Anwesenheiten in elektronischen Netzen, Springer, Wien 2003, S. 227