



Margret
Kampmeyer-Käding

7 Hügel – Spielerische Kontakte zwischen Kunst und Wissenschaft

Ein Werkstattbericht¹

Die Ausstellung war ein Experiment, das den Dialog von Kunst und Wissenschaft erproben wollte. Sie stellte sich als eine »Enzyklopädie des Wissens auf Zeit« vor: Um Kern-Themen im Lichthof (Zell-, Atom-, Hirn- und Erdkernforschung) gruppierten sich mit den Abteilungen *Weltraum*, *Zivilisation* und *Dschungel* (Natur) die äußeren Eroberungsräume des Menschen, während im darüber liegenden Stock die inneren mit *Glauben*, *Wissen* und *Träumen* folgten. Mit Kostbarkeiten der Vergangenheit, mit Kunstwerken und High-Tech-Installationen wurde eine Archäologie des Wissens mit einem Ausblick in die nähere Zukunft verbunden. Der Bogen spannte sich von der sumerischen Keilschrifttafel zum androiden Honda-Roboter P 3 und setzte auf die kombinatorische Gesamtschau der Exponate, und zwar in bewusster Anlehnung an die Kunst- und Wunderkammern barocker Fürsten- und Königshöfe. In ihnen hatten die adligen Sammler höchst disparate Objekte zum Zweck assoziierender Kontemplation über den Weltenlauf zusammengetragen – bizarr geformte Mineralien und Kuriosa aus aller Welt, Drechslerarbeiten in höchster Vollendung oder auch Kunstwerke und mechanische Apparate. Mit der beginnenden Spezialisierung der verschiedenen Sammlungsbereiche fand diese Erkenntnisweise im aufklärerischen Zeitalter ihr Ende. Diesen Faden nahmen die *7 Hügel* wieder auf.

Die Ausstellung gab der sinnlichen Erfahrung eine der Vernunft gleichwertige Stimme: Es ratterte, blinkte und tutete aus mechanischen Maschinen, Computeranimationen und Multimedia-Aufbauten, und dann und wann vibrierte der mächtige Klang des Orchestergongs aus der Abteilung *Träumen* durch Körper und Räume. Einem Jahrmarkt der Sensationen gleich lockte der permanente Wechsel der Perspektiven ungewohnte Facetten von Kunst und Wissenschaft hervor. Offensiv verfolgten die *7 Hügel* den gefühlsmäßigen Zugang zu ihren Themen über eine Inszenierung in emotionale Erlebnisräume: namhafte Gestalter, Bühnenbildner, Architekten, ein

Filmszenarist und ein Werbedesigner wurden engagiert.² Im Lichthof schwebte hoch oben in einer titanischen Ur-schmiede eine Riesen-Erdkugel mit glühendem Kern. Im *Dschungel* federte der Besucher über den moosgummiartigen Boden der höhlenartigen Räume, begleitet von Vogelrufen und Insektengesumm, während er in der Abteilung *Träumen* eine Raumfolge betrat, die von der Bühnenbildnerin Kazuko Watanabe mit farbigen knittrigen Papiermembranen eingehüllt und in ihrem Wechsel von intensiven Blau- über Rot- zu Grüntönen dem Betrachter einen inneren psychischen Raum öffnete.

Ging das Konzept auf? Ließen sich Kunst und Wissenschaft überzeugend zusammenführen? Schon einmal wurde diese Allianz erprobt, 1989 in Wien mit der Ausstellung *Wunderblock – Geschichte der modernen Seele* über die Revolutionierung des Wissens um die menschliche Psyche, die sich wenige Jahre später unter dem Titel *L'Âme au Corps. Arts et Sciences 1793 à 1993* in Paris in stark erweiterter Form präsentierte. Die Verschränkung hatte sich hier angeboten, gehörten doch Traum und Psyche, per se grenzüberschreitend, beiden Disziplinen an. Die *7 Hügel* holten noch weiter aus, preschten vor mit der provozierenden Behauptung, den Blick in die Zukunft zu wagen. Ursprünglich sollten in der Tat High-Tech-Zukunftsszenarien die Themen umreißen, in sieben futuristischen Pavillons auf dem Schlossplatz im Zentrum Berlins. Doch scheiterte die Idee am Geld. Das Verhältnis von erst noch zu schaffenden digitalisierten Welten zu analogen und historischen Objekten verschob sich zugunsten Letzterer. Der Gedanke der Wunderkammer – der das Konzept immer begleitete – gewann an Stärke, zumal er das Urbild assoziierenden Schauens darstellte, das uns interneterprobten und fernsehzappenden Medienkonsumenten vertraut ist.

Die Allianz von Kunst und Wissenschaft erscheint heute neu und diskussionswürdig, war aber in vergangenen Jahrhunderten gebräuchlich. Die frühen Naturstu-



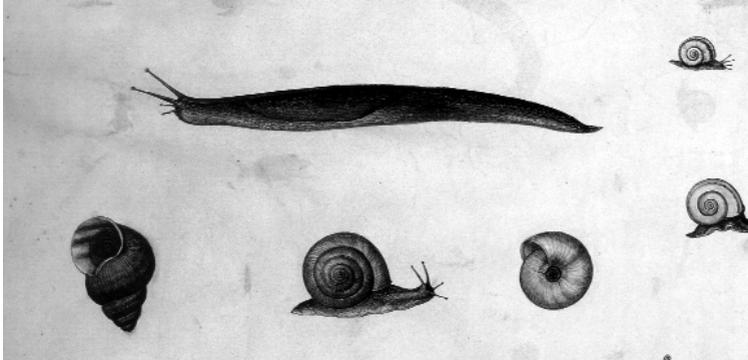
dien von Künstlern zählen zum unentbehrlichen Bildreservoir systematischer Beschreibung und Abbildung. Erst die analytischen Fragestellungen der nachfolgenden Zeit bedienten sich anderer Mittel. Heute liefern elektronische bildgebende Verfahren nicht nur Bilder aus der Mikrowelt, sondern auch von der Dynamik der Lebensabläufe.

Für die Darstellung komplexer wissenschaftlicher Zusammenhänge erschien es sinnvoll, sie in direkter Kooperation mit den entsprechenden Institutionen zu entwickeln. Und viele der 150 Auftragsarbeiten der Ausstellung entstanden in enger Zusammenarbeit von Künstlern und Naturwissenschaftlern oder als künstlerische Arbeiten mit wissenschaftlicher Grundierung. Drei der Installationen möchte ich im Folgenden vorstellen. Diese Beispiele sollen erläutern, wie eine solche Zusammenarbeit aussehen kann.

✦ Im Ausstellungsteil *Träumen*, der sich dem menschlichen Vermögen der Fantasie und Imagination widmete, wollten wir die in den letzten Jahren wissenschaftlich untermauerte Kenntnis über die enge Verbindung von Geruchssinn und emotionalem Gedächtnis darstellen. Die Veranschaulichung schien nicht einfach – bis wir auf Randolph Menzel und seinen Mitarbeiter Giovanni Galizia vom Neurobiologischen Institut der Freien Universität stießen, die mit Bienen experimentierten und dabei visuelle und musikalisch-akustische Notationen für ihre Arbeit nutzten. Sie sagten zu, machten aber deutlich, dass ihre Forschungsarbeiten für eine populäre Präsentation erst aufwändig aufzubereiten wären. Eine künstlerische Gestaltung erschien unabdingbar, weil wir überzeugt waren, dass komplexe Zusammenhänge über einen ästhetisch-emotionalen Zugang leichter zu vermitteln seien. Was die Form anging, entschieden wir uns für ein computergestütztes interaktives Informationsspiel. Zum Team stießen der Medienkünstler Eku Wand und wenig später auch der Tier- und Trickfilmer Heinz Busert. Nach vielen Diskussionen entstand ein Konzept. Es bestand aus einem Filmdrehbuch für Bilder ausschwärmender Bienen zu einzelnen Blüten; Abbildern der Repräsentationen im Bienenhirn bei der Erkennung von Düften und ihrer Verankerung im Gedächtnis; einem Informationspool über den Aufbau von Hirn und Riechorgan der Biene und deren Funktionen, über den Vorgang der Gedächtnisbildung sowie die Bedeutung des Bienenanzuges; einem Lexikon der Fachausdrücke; schließlich der

Verknüpfung aller Teile miteinander. Während im Institut mit der langwierigen Aufarbeitung der wissenschaftlichen Daten begonnen wurde, mussten die Filmaufnahmen zunächst noch auf die ersten Blütenstände warten. Danach haben Eku Wand und seine Mitarbeiter Filmmaterial und wissenschaftliche Daten und Bilder in aufwändiger Programmierarbeit vernetzt, das Interface-Design entwickelt und schließlich die äußere Form der Installation im Raum.³ In dem Spiel konnten Besucher in die Rolle einer Biene schlüpfen und beim Flug über eine blühende Wiese den Zusammenklang von Düften und ihre Einprägung in das Gedächtnis erleben sowie die einem bestimmten Duft zugehörigen Abbilder im Hirn der Biene bestimmen. Das Ganze war schnell erlernbar dank einer leicht lesbaren grafischen Oberfläche aus bewegten Bildern, Piktogrammen und Texten, auf der die Spieler mühelos zwischen den verschiedenen Ebenen hin- und herwechseln konnten. Die Multimedia-Installation, die – in einem interdisziplinären Team geboren – nach Maßgabe der Wissenschaftler erarbeitet und von ihnen in allen späteren Phasen begleitet wurde, wird seit der Ausstellung in einer weiterentwickelten Form zur Präsentation der Forschungen Menzels und Galizias auf Kongressen und Konferenzen verwendet.

✦ Anders funktionierte die Arbeit, die das Prinzip evolutionärer Prozesse in der Abteilung *Dschungel* veranschaulichte: Die Multimedia-Arbeit *Pico_Scan* stellte eine reine Künstlerarbeit dar. Die Grundthese des *Dschungel* lautete, die Natur sei längst vom Menschen kontrolliert und das Leben künstlich programmierbar. Deshalb lag es nahe, die Zusammenarbeit mit Vertretern jener Medienkunst zu suchen, die sich seit den neunziger Jahren mit biologischen Prozessen beschäftigten. Auf dem Gebiet der Evolution arbeiteten Christa Sommerer und Laurent Mignonneau mit experimentellen Installationen, zu dieser Zeit am renommierten Medien-Forschungslaboratorium in Kyoto. *Pico_Scan* präsentierte ein System mit simulierter Evolution von künstlichem Leben, in dem digitale Organismen ums Überleben kämpften.⁴ Fünf Besucher konnten gleichzeitig mittels eines kleinen sensorischen Geräts, das an der Kleidung gerieben wurde, künstliche Lebewesen auf Plasmabildschirmen erschaffen. Darüber hinaus sollten bei Körperkontakt der Benutzer untereinander auch deren künstliche Wesen miteinander kommunizieren, sich fortpflanzen oder – bei Antipathie – einander bekämpfen, wobei der Benutzer jeweils zuguns-



ten seiner Kreaturen eingreifen konnte. Doch dieser wichtige letzte Teil der Interaktion funktionierte in der Ausführung nicht. Die dafür notwendigen Algorithmen waren nur rechnerisch vorhanden. Aus der Sicht des Biologen und Kuratoren befriedigte die Installation nicht gänzlich, da sie die Komplexität vermissen ließ, die es an dieser Stelle zu veranschaulichen galt. Wir hatten heftige Diskussionen darüber, ob sich Kunst, die sich im Schnittpunkt von *Art @ Science* (dies der programmatische Titel einer Publikation von Sommerer und Mignonneau) verortet, auch an einem wissenschaftlichen Anspruch messen lassen muss. In der Ausstellung drängten sich die Besucher um die wirkungsvoll inszenierte Arbeit mit farbig leuchtenden Bildschirmen in dunklem Raum, neugierig mit der Generierung immer neuer Formgebilde beschäftigt. *Pico_Scan* behauptete sich als Publikumserfolg. Das eigentlich Neue, dass hier evolutionäre Strukturen per Algorithmen berechnet und künstlerisch repräsentiert wurden, blieb dem Besucher verborgen. Das Beispiel *Pico_Scan* verdeutlicht nicht nur die Abhängigkeit der Medienkunst von empfindlicher Computertechnik, sondern lässt auch erahnen, dass sie erst am Beginn ihrer Entwicklungsmöglichkeiten steht. An ihrem Horizont aber scheinen Werke auf, in denen Künstler mit den kreativen Potenzen des Mediums naturwissenschaftliche Strukturen ästhetisch durchdringen und Werke schaffen, in denen die Prinzipien der realen Welt als künstlerische Parallelwelt wiedererstehen und Erstere verstehen helfen.

✘ Gegen die medialen Arbeiten mutet die Installation *Khuza-Kultur* des Künstlers Klaus Heid geradezu traditionell an. Sie fügte sich in der Abteilung *Glauben* neben die Vitrinen mit religiösen Objekten. Heid arrangierte Steine, Ringe, Fischköpfe und andere Dinge in der Art seltener Überreste einer versunkenen Kultur und kommentierte sie im Stil ethnologischer Texte. *Khuza* war rein fiktiv und stand in der Ausstellung für den oftmals erfundenen Ursprung und Mythos synthetischer Religionen.⁵ Vordergründig auf dem künstlerischen Pfad der Spurensicherung betrat Heid das weite Feld literarischer Imagination. Seinen Ausgangspunkt bildeten Fundstücke von einer Reise nach Olkhon im Baikalsee. Er konstruiert in der von ihm so genannten suggestofiktiven Methode eine Kultur, in der Heutiges rückgespiegelt erscheint. So beschrieb er die ringförmige Gestalt der Insel der *Khuza* und machte in der fehlenden geografischen Mitte das Zentralmotiv ihrer Religion aus. Heid spielt hier mit dem

von ihm auch so genannten ›Verlust der Mitte‹ – ein Begriff, der von Hans Sedlmayr 1947 in einer polemisch-pessimistischen Publikation geprägt wurde. Sedlmayr hatte den Bruch des überlieferten Welt- und Menschenbildes nach dem Zweiten Weltkrieg aus einer konservativen Grundhaltung heraus als Verlust humanistischer Werte gedeutet. Dieser Verlust der Mitte kehrt bei Heid als reales Loch wieder, das die »melancholische Grundbeschaffenheit des Khuza-Menschen« prägte. In Galerien, Kunstvereinen und Museen boten die hinreichend versteckten geistigen Anleihen reichlich intellektuelles Vergnügen. Anders im wissenschaftlichen Umfeld der *7 Hügel*, das die Arbeit mühelos in ihren ethnologischen Zusammenhang einschloss und die sonst leicht erkennbaren Irritationen der Heid'schen Texte übertönte: Ein Wissenschaftsjournalist ging diesem subtilen Spiel auf den Leim und meinte die *Khuza-Kultur* als Lüge und Fälschung entlarven zu müssen – und löste damit eine heftige Diskussion über die Grenzen von Kunst und Wissenschaft aus. Die ›Fälschung‹ belegte die verstörende Erfahrung, dass die Gegenstände selbst beliebig und stumm erscheinen wie viele der authentischen Fundstücke realer Kulturen auch und Sinn ihnen erst durch die Wissenschaftlichkeit zugesprochen wird. Die fiktive *Khuza-Kultur* könnte ins Bewusstsein rufen, dass auch wissenschaftliche Gewissheit nur vorläufigen und spekulativen Charakter besitzt – bis zum nächsten Fund und der nächsten Erkenntnis, welche die vorherige verwirft – und dass Wissen über die Welt letztlich ein Deutungsakt sei.

Diese Beispiele, in denen die so verschiedenen Sinnssysteme Kunst und Wissenschaft zu gemeinsamer neuer Darstellungsweise fanden, lassen erahnen: Die Möglichkeiten der subjektiven und kreativen Seite der Kunst ebenso wie die nach Objektivität strebende Systematik der Wissenschaft bergen ein großes Potenzial gegenseitiger Anverwandlung. Wie der Medienkunst insgesamt eignet dem bisher erprobten Umgang miteinander ein auffallend spielerischer Grundzug. Er wäre freilich ohne die heutigen technischen Möglichkeiten nicht denkbar und wird befördert durch die wissenschaftliche Spieltheorie, die ebenso wie die Chaostheorie dem Zufall in der Analyse vielfältiger Systeme breiten Raum gibt und damit die lineare Fortschrittsvorstellung infrage stellt. Man könnte die Eigendynamik des Spiels, das beständige Ausräumen des Spielraums innerhalb eines gegebenen Regelwerks auf das Verhältnis von Kunst und Wissenschaft in



den genannten Medieninstallationen übertragen. Kunst könnte die Rolle des Stachels im Fleische des wissenschaftlichen Gewissheitsanspruches übernehmen und durch Irritationen zu neuen Perspektiven und Denkanstößen anregen.

- 1 7 Hügel – Bilder und Zeichen des 21. Jahrhunderts. Millenniumsausstellung, veranstaltet von den Berliner Festspielen unter der Leitung von B.-M. Baumunk und G. Sievernich. Martin-Gropius-Bau 14. Mai – 29. Oktober 2000. Katalog in 7 Bänden. Berlin 2000.
- 2 Ken Adam, London; Tina Kitzing, Augsburg; Charles Wilp, Düsseldorf; Lebbeus Woods, New York; Gerrit Grigoleit und Lars Gräbner, Berlin; Kazuko Watanabe, Berlin.
- 3 B.-M. Baumunk und M. Kampmeyer-Käding (Hrsg.): Band VII: Träumen. Sinne, Spiele, Leidenschaften: Über die subjektive Seite der Vernunft. Berlin 2000, S. 90.
- 4 B.-M. Baumunk und J. Joerges (Hrsg.): Band II: Dschungel. Sammeln, Ordnen, Bewahren: Von der Vielfalt des Lebens zur Kultur der Natur. Berlin 2000, S. 53.
- 5 B.-M. Baumunk und E. Thimme (Hrsg.): Band V: Glauben. Weltreligionen zwischen Trend und Tradition. Berlin 2000, S. 40.

Abbildungen

Giorgio Liberale da Udine (um 1527-1579/80): Schnecken und Heuschrecken. Tierstudien aus der Ambraser Sammlung des Erzherzogs Ferdinand von Tirol, Zeichnung auf Pergament. Österreichische Nationalbibliothek Wien (Cod. Ser. no. 2669, 93r). Klaus Heid: Khuza. 1995.
Christa Sommerer und Laurent Mignonneau: Pico_Scan. 2000.