



Künstlerischer Mehrwert oder ästhetischer Overkill?

Fragen an Eku Wand

Eku Wand – seit 2001 Professor für Mediendesign/Multimedia an der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig – gründete die Firma ›Eku interactive e.K.‹ und arbeitete an künstlerischen Projekten und Installationen, unter anderem an der Medieninstallation ›Geruch und Gedächtnis‹ für die Ausstellung ›7 Hügel‹. Vor kurzem erschien sein zweiter CD-ROM-Titel ›Berlin im Untergrund – eine interaktive Zeitreise unter den Potsdamer Platz‹.

Herr Wand, Sie bezeichnen sich als Multimedia-Designer und Medienkünstler. Was hat man sich darunter vorzustellen?

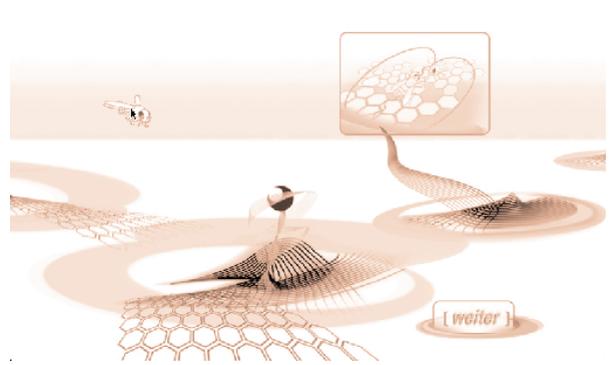
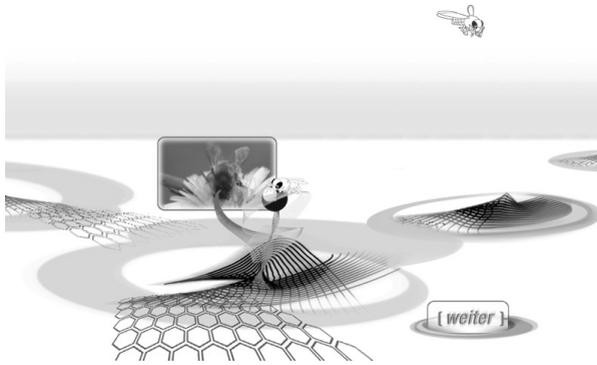
Als Mediendesigner arbeiten wir mit elektronisch bewegten Bildmedien, mit denen wir verschiedene, auch wissenschaftliche Inhalte verarbeiten. Anders als bei einem Buch oder einem Film weisen unsere Produkte eine interaktive Komponente auf. So können wir den Spielraum erweitern: Eine neue Art der Informationsaufnahme wird generiert, die den sonst einseitig gebundenen Kommunikationskanal zwischen Information und Rezipienten dialogisch aufbricht. Der Anwender soll stärker in das Metier eintauchen, indem er selber aktiv werden muss, um sich die einzelnen Informationen quasi spielerisch anzueignen. Meiner Ansicht nach steht in unserer Arbeit das gestalterische Element stark im Vordergrund. Aber letztlich ist der Übergang fließend von den designerschen Qualitäten, die stark handwerklich orientiert sind, zu den künstlerischen Aspekten hin. So können unsere Produkte – ob nun als CD-ROM, Internetanwendung oder Installation – auch künstlerische Formen annehmen.

Können Sie uns eines Ihrer Projekte näher beschreiben?

Ein exemplarisches Projekt ist sicherlich die Medieninstallation *Geruch und Gedächtnis*, die wir für die Ausstellung *7 Hügel* entwickelt haben. Mithilfe eines interaktiven Spiels konnte der Zuschauer in die Rolle einer Biene schlüpfen und beim Flug über eine blühende Wiese den Zusammenklang von Düften und ihre Einprägung in das Gedächtnis erleben. Folgende Fragen bildeten den

Hintergrund der Installation: Wie werden Gerüche gespeichert, und wie werden sie wiedererkannt? Wie laufen die neuronalen Prozesse dabei ab? Die wissenschaftlichen Sachverhalte – die Geruchswahrnehmung bei Bienen und die Verarbeitung von Gerüchen im Gehirn einer Biene – wurden von Neurobiologen der FU erforscht. Unsere Aufgabe bestand darin, die Inhalte quasi populärwissenschaftlich umzusetzen, so dass auch der Laie einen Zugang zum Thema findet. Deshalb haben wir das Ganze spielerisch umgesetzt, um dem Besucher einen freien Zugang zu diesem schwierigen Thema zu ermöglichen. Den komplexen Inhalt haben wir in einzelne Module unterteilt, die für sich abrufbar waren, so dass jeder – je nach Interesse – imstande war, sich seinen eigenen Zugang zum Thema zu schaffen. Der Besucher konnte die Anwendung über einen Computer steuern und das Ergebnis auf einer Projektionswand betrachten. Durch die Gesamtrezeption der miteinander verknüpften Bereiche entstand dann wieder ein komplettes Bild.

Das hört sich an, als verstünden Sie sich hauptsächlich als Vermittler, der wissenschaftliche Ergebnisse oder Erkenntnisse nur in eine anschauliche Form umsetzt. Aber wenn wir auf die Anfangsfrage zurückkommen – Sie bezeichnen sich ja auch als Medienkünstler: Steckt hinter Ihrer Arbeit nicht doch mehr als bloße Vermittlung? Hat sie nicht eine eigene Qualität? Sie sprechen ja selber von »echten Mehrwerten«, die mit Multimedia generiert werden können.



Es gibt keine klare Grenze zwischen reiner Vermittlung und künstlerischem Mehrwert. Ich gehe meist sehr analytisch an ein neues Problem heran; das heißt, dass ich erst einmal das Problem betrachte und nach einer Lösung suche. Durch diese Auseinandersetzung können kleinere künstlerische Tentakel entstehen, die manchmal größer werden, so dass man sich von der ursprünglichen Ausgangssituation entfernt und ganz zur Medienkunst hinbewegt. Aber ich gehe nie mit dem Ziel an eine Problemstellung heran, ein Gesamtkunstwerk zu kreieren – nach dem Motto: Schauen wir mal, wie wir den Inhalt in eine ästhetische Form gießen können. Aus der Entwicklung einer Idee und durch die unterschiedlichen Materialien, die wir verwenden, entsteht immer ein eigenständiges Produkt. Für mich kommt der Mehrwert dann ins Spiel, wenn der User sich die Informationen auf einem explorativen Weg verschaffen kann. Er bekommt also keinen eingleisigen Informationskanal vorgesetzt, sondern kann eigene Weichen stellen, selbst entscheiden, was ihn interessiert und was nicht. Für mich bedeutet dieser Mehrwert die Verzahnung unterschiedlicher Informationsbereiche, die sich jeder nach seinem Gusto aneignen kann. Denn jeder stellt eigene Fragen – und in so einem System findet er dann, so hoffe ich zumindest, auch seine Antworten.

Es findet also nicht bloß eine Rezeption statt, sondern eine Interaktion mit dem Produkt ...

Ja, und die Interaktion führt zu einem differenzierteren Verständnis, weil den Akteuren eine Auseinandersetzung zugemutet wird, die tiefer geht als etwa Frontalunterricht.

Der Computer – ein technisches Medium – wird sowohl von Wissenschaftlern wie von Künstlern benutzt. Bedeutet das für die Gegenwart nicht eine enorme Angleichung von Wissenschaft und Kunst?

Ich denke, wir sind noch sehr weit davon entfernt, dass ein Wissenschaftler zum Künstler wird oder ein Künstler zum Wissenschaftler, nur weil beide mit dem Computer arbeiten. Es kommt vor allem darauf an, welchen Zweck man mit einem Medium verfolgt, wie man sich mit ihm auseinandersetzt. Für den Wissenschaftler ist der Computer schlicht eine Erleichterung, ein praktisches Werkzeug, das ihm die Daten bearbeitet, analysiert und ausspuckt – der Künstler dagegen interessiert sich für die Möglichkeiten der Bilderzeugung und der Bildmanipula-

tion; er generiert mithilfe der Maschine einen Kontext, der ganz anderen Interessen dient als wissenschaftlichen. Dies zeigt sich unter anderem darin, dass er über ein viel größeres Repertoire verfügt, aus dem er schöpfen kann. Er räumt vielleicht der Willkür mehr Platz ein, lässt den Zufällen freieren Lauf als der Wissenschaftler, der sehr analytisch vorgehen muss und seine These bestätigt sehen will. Die Fantasie – das wichtigste ›Instrument‹ des Künstlers – lässt sich nicht mathematisch oder wissenschaftlich definieren, sie kennt nicht jene Hürden, die eine wissenschaftliche Vorgehensweise sofort wieder auf den Boden der Realität zurückholen. Deswegen, so glaube ich, wird es so schnell nicht zu einer Angleichung kommen.

Aber es stimmt, dass die Zusammenarbeit leichter wird, wenn man sich im selben Medium trifft. Und nicht selten entstehen durch die Arbeit mit dem gleichen Werkzeug Synergieeffekte. Ein gutes Beispiel hierfür ist unsere Installation für *7 Hügel*. Es war ein Neurobiologe der FU, der die künstlerische Idee hatte, die bei der Geruchswahrnehmung im Hirn entstehenden Muster mit Tonakkorden zu kombinieren. Beim Versuch, dieses Konzept so umzusetzen, mussten wir bald feststellen, dass das Ganze in einer Kakophonie enden würde. Also haben wir die Bremse gezogen und neue Parameter eingeführt, weil sonst nichts für den ›Mehrwert‹ gewonnen gewesen wäre. Das nur als Beispiel dafür, wie sich beide Seiten fruchtbar ergänzt haben. Wenn es Wissenschaftlern und Künstlern gelingt, ihre Arbeiten über das Medium zu verbinden, können Produkte entstehen, deren wissenschaftliche und künstlerische Aspekte sich optimal ergänzen.

Sehen Sie einschneidende oder gar dramatische Veränderungen unserer Wahrnehmung durch das Eindringen der neuen Medien in viele Lebensbereiche und die damit fortschreitende Ästhetisierung? Diese Entwicklung findet ja nicht nur in der Werbung statt, sondern auch in der Politik, im Alltag überhaupt.

Ja, diese Entwicklung hat längst begonnen. Es ist in der Tat so, dass wir von Alltagskunst – wenn man es denn so bezeichnen will – überschwemmt werden. Heutzutage ist alles Design, vom Eierbecher bis zur Zigarettenschachtel, überall auf meinem Tisch liegen Einladungen zu Ausstellungen. Im Netz werden Tag für Tag massenweise Bilder veröffentlicht, und das meiste ist dann auch nach zwei Monaten wieder vergessen – oder wird erst gar nicht wahrgenommen. Zum einen bringt dies positive Aspekte



mit sich: Die Gesellschaft entwickelt ein feineres Bewusstsein für künstlerische, visuelle oder designerische Qualitäten, was zu einer bewussteren Auseinandersetzung mit Kunst führt. Auf der anderen Seite steht dem natürlich der ästhetische Overkill entgegen; wir werden seit vielen Jahren sukzessive auf höhere Bildraten konditioniert, Bilderfluten empfinden wir inzwischen als normal. Auch an der Hochschule für Bildende Künste in Braunschweig, wo ich unterrichte, wendet man sich vermehrt der Frage zu, inwieweit die stärkere Bildsprachlichkeit auch zu einer veränderten Rezeption führt. Dieses Phänomen ist überall zu beobachten, nicht nur in den neuen Medien. Ich entsinne mich einer russischen Trickfilmzeichnerin, mit der ich vor zehn oder zwölf Jahren zusammenarbeitete. In unserem Studio lief im Hintergrund MTV – die Russin, die mit handgezeichneten Figuren und Püppchen arbeitete, war von der rasanten Bildersprache des Senders völlig überfordert.

Inwieweit können wir heute noch künstlerische Kriterien, einen intersubjektiven Maßstab gewinnen, wenn doch offenbar Kunst ›inflationär‹ in den Alltag eingedrungen ist? Gibt es Ihrer Meinung nach noch allgemein gültige Qualitätsstandards, oder sollte man besser nicht mehr versuchen, normative Ansprüche zu formulieren?

Obwohl wir eigentlich mehr denn je auf Kenner angewiesen sind, die uns Wertmaßstäbe an die Hand geben, existieren kaum noch einheitliche Kriterien. Es wird einfach zu viel unter dem Etikett ›Kunst‹ produziert, gerade die Ausbreitung der digitalen Technik hat diese Inflation der Alltagskunst ja erst ermöglicht. Heute fühlt sich jeder als Künstler, sobald er sich nur an den Computer setzt; außerdem ist es schwierig geworden, einzelne Kunstdisziplinen voneinander abzugrenzen. Dies beeinflusst natürlich auch das Kunstverständnis des Einzelnen. Viele entdecken gerade den Rechner und sind von den neuen Möglichkeiten der Bildbearbeitung begeistert. Solchen ›Künstlern‹ muss ich leider entgegnen, dass wir schon vor 15 Jahren auf einem Amiga mit farbigen Bildern herumgespielt haben. Nun, wenn jeder, der mit seinem Computer ein paar schöne Bilder ausdruckt, sich als Künstler bezeichnet, stellt sich natürlich die Frage: Was ist heute noch Kunst? Die Frage lässt sich meiner Meinung nach nicht abschließend beantworten. Persönlich finde ich die Bemühung müßig, Kunst neu definieren zu wollen, genauso wie die Frage, ob objektive Qualitätskriterien existieren – ich orientiere mich an meinem persönlichen

Wertmaßstab. Das heißt, ich versuche für mich zu entscheiden, was einen eigenständigen künstlerischen Wert besitzt und was als ästhetisierende Bearbeitung alter Objekte und Themen daherkommt. Wer Kunst verstehen, beurteilen und schaffen will, meine ich, sollte die historischen Bezüge und Entwicklungen überblicken. Dies gilt vor allem für den Künstler selber – damit er nicht à la Jackson Pollock die Farbe an die Wand klatscht, im Glauben, dies sei im 21. Jahrhundert etwas Avantgardistisches.

Und nach welchen Maßstäben beurteilen Sie Kunst?

Ich will spüren, dass sich der Künstler intensiv mit einem Thema beschäftigt hat. Kunstwerke haben für mich eine gewisse Autonomie, ich will sie aus sich heraus verstehen, ohne dass mir der Autor seine Lebensgeschichte erzählen muss. Ein Kunstwerk muss in mir etwas auslösen – ein Gefühl oder eine intellektuelle Fragestellung. Wenn es mich stimmungsmäßig entführt, beispielsweise durch einen interessanten Standpunkt oder eine spannende Herangehensweise, dann will ich mich eingehender mit dem Werk auseinander setzen.

Ein Kunstwerk berührt mich, wenn ich spüre, dass sich der Künstler intensiv mit seinem Medium auseinander gesetzt hat. Dazu gehört auch, dass er sein Handwerk versteht, mit Pinsel oder Photoshop umgehen lernt – nur so entwickelt er seine eigene Bildsprache. All das erfordert Aufwand und dauert Jahre. Viele erliegen heute dem Trugschluss, dieser langwierige Lernprozess sei mit der digitalen Technik überflüssig geworden, wo man doch mit der Maschine ohne große Mühe brauchbare visuelle Ergebnisse erzeugen kann. Aber die intellektuelle Auseinandersetzung, die intensive Beschäftigung mit einem Themenkomplex findet nicht in der Maschine statt.

Das Gespräch führten Wolfert von Rahden und Christoph Kehl