

Kunst am Bau - der reale Weg zur virtuellen Kunst

Klaus Franken

Wenn der Staat baut, so sieht er neben den reinen Bau- sowie den Einrichtungskosten auch Mittel für die "Kunst am Bau" vor. Wer durch unsere Universität geht, wer die Bibliothek benutzt, stößt an vielen Orten auf Kunstwerke, in der Regel sofort als solche zu erkennen, mitunter aber auch nicht. Manche Kunstwerke werden uneingeschränkt akzeptiert, andere erregen Anstoß. Werden bei manchen Kunstwerken die Preise genannt, so führt das zu weiterer Irritation oder - mitunter - auch nicht.

Für unsere Bibliothek wird derzeit der Erweiterungsbau fertig gestellt. Nach dem Richtfest Ende September 2001 soll nun bis September 2002 der Innenausbau folgen. In diesen Zusammenhang gehört auch die Kunst am Bau, für die immerhin einige zehntausend DM bzw. Euro vorgesehen sind.

Das Land Baden-Württemberg hat ein Verfahren etabliert, wie ein öffentliches Gebäude zu Kunst am Bau kommt. Dafür gibt es eine Kommission, die sich aus Angehörigen der Oberfinanzdirektionen sowie Künstlern, in der Regel wohl aus dem eigenen Bundesland, zusammensetzt. Hinzu kommen von Fall zu Fall Vertreter derjenigen Einrichtungen, für die gebaut wird, das sind im Falle unserer Bibliothek der Kunstbeauftragte der Universität, derzeit Herr Prof. Thürlemann, sowie ich (vielleicht weil ich gesagt habe, dass ich da mitmachen will) sowie Vertreter des Vermögens- und Hochbauamtes Konstanz, das auch die Universität betreut.

Im Jahre 2000 trafen sich die Beteiligten ein erstes Mal zu einem Meinungsaustausch. Es wurde ein erster Konsens folgender Art für das weitere

Vorgehen erzielt: da es in der Universität genügend "hängende", "stehende" und "liegende" Kunstwerke gibt, zwangsläufig solche aus den vergangenen 30 Jahren, wäre eine Fortsetzung mit dieser Art von Kunstwerken - trotz inzwischen eingetretener Richtungsänderungen - nicht zweckmäßig. Da des weiteren sowohl die Universität Konstanz als auch ihre Bibliothek mit Attributen wie "jung", "aufgeschlossen", "zukunftsorientiert", "experimentierfreudig" versehen werden können, sollte sich dies auch in der Kunst am Bau niederschlagen. Kurzum: es sollten keine Bilder und keine Plastiken angeschafft werden, sondern "etwas Virtuelles", "etwas Elektronisches". Aber was?

Ein Kunstwerk für die Bibliothek, so weitere Überlegungen, sollte doch möglichst einen Bezug zu dem haben, womit sich Bibliotheken und Bibliothekare beschäftigen. Und das lässt sich sicherlich mit Begriffen wie "Sammeln" und "Ordnen" beschreiben. Wenn es also um solche Themen geht, dann sammeln wir weltweit Literatur und Informationen und ordnen sie. Seit es das Internet gibt, hat sich zwar viel verändert, aber die Probleme und die Aufgaben sind unverändert: wir sammeln und ordnen. Dies könnte, so die Diskussion in der Kunstkommission, ein Thema sein, mit dem sich Künstler auseinandersetzen könnten.

Dann tauchte jedoch die Frage auf "was ist eigentlich das Merkmal elektronischer bzw. virtueller Kunst". Da war nun guter Rat erst einmal teuer und wir begaben uns auf die Suche nach einer Antwort. Herr Prof. Thürlemann, der an diesem Thema Interesse zeigt, gab der Kunstkommission Hinweise, wo im Internet man "Virtuelle Kunst" bzw. "Internetkunst" finden könnte. Außerdem wollte er

einige Beispiele vorführen. Da diese Demonstration nun unglücklicherweise außerhalb der Universität stattfinden musste, mit einer unzureichenden EDV-Ausstattung, ging der größere und wichtigere Teil der Demo daneben. Immerhin war nun eines klar: der technische Aufwand bei "Netzkunst" geht über den Nagel zum Aufhängen des Bildes und den Sockel der Skulptur weit hinaus und zwar nicht nur einmalig, sondern auf Dauer.

In einer nächsten Runde in unserer Universität klappte die Demo, hinterließ aber - so scheint es mir - fast mehr Fragen als Antworten. Führt die Behandlung eines Themas, das man auch malen könnte, mit hohem EDV-Einsatz und Präsentation im Internet schon zu Netzkunst? Muss Netzkunst immer mit Bewegung, Ton und Aktionen verbunden sein? Ist das Abfließen von Texten, was man auch per Video erreichen könnte, Netzkunst? Ist Netzkunst interaktiv, das heißt, muss der Betrachter eingreifen können? Oder funktioniert die Kunst nur, wenn er eingreift - ansonsten aber nicht?

Für Interessenten habe ich einige URLs aufgeführt, hinter denen sich Netzkunst verbirgt; Herr Thürlemann hat sie in die Diskussion eingebracht. Als Instanzen zur Qualitätssicherung firmiert u.a. die Tate-Gallery.

<http://www.tate.org.uk/webart/mongrel/home/default.htm>

Die Arbeit "Uncomfortable Proximity" (Unbequeme Nachbarschaft) von Graham Harwood initiiert und verforendet die Website der Tate-Gallery, in die sie eingefügt ist.

<http://www.tate.org.uk/webart/pre-match.htm>

"Le Match des couleurs", von Simon Patterson. Eine abstrakte, intermediale Arbeit, für die Ihr Computer mit einer Soundcard ausgestattet sein sollte.

<http://www.diacenter.org/aly/index.html>

Eine Textarbeit, die die "Windows"-Metapher kritisch befragt. Mit Bildschirmschoner zum herunterladen.

<http://www.diacenter.org/km/index.html>

Humorvolle konzeptuelle Arbeit: Rekonstruktion der beliebtesten und am meisten gehassten Gemälde für über eine Dutzend Nationen durch zwei ehemalige russische Dissidenten, Vitaly Komar und Alex Melamid.

<http://rhizome.org/EI/>

Wenn Sie die Rubrik "Preview Every Image in your browser" anklicken, bekommen sie einen Einblick in die Ästhetik der von Rhizome aufgelisteten annähernd 300 Netzkunstarbeiten.

<http://rhizome.org/spiral/>

"Spiral" von Martin Wallenberg ist gleichzeitig Netzkunstwerk und ein geniales interaktives Diagramm, das in der Verbindung von Raum und Zeit die Quasi-Unendlichkeit des im Internet gespeicherten Datenuniversums suggeriert.

Als Bibliothekar muss ich die Netzkunst noch unter dem Aspekt ihrer möglichen Kollisionen mit der Funktionalität der Bibliothek betrachten. Darf in Lesebereichen Kunst installiert werden, die Geräusche von sich gibt (und geben muss), die vielleicht unvermittelt in wilde Farbspiele ausbricht, nachdem sie zuvor ganz still und ruhig war? Dürfen wir in unserer Bibliothek Benutzer durch Kunst "stören"?

Noch ein paar Fragen: ein Netzkunstwerk basiert auf Hard- und Software. Was passiert mit einem Netzkunstwerk, wenn das Betriebssystem, auf dem die Programme aufbauen, nicht mehr existiert? Was passiert, wenn das Kunstwerk aufgrund von Programmfehlern abstürzt? Haftet der Künstler und wie? Wenn er zwar haftet, aber nicht nachbessern kann (er hat vergessen, wie er es gemacht hat - fehlende Dokumentation)? Was passiert bei

Ausfall der Hardware, wenn niemand weiß, wie die Hardware und das Werk zusammenhängen?

Mehr Fragen momentan als Antworten - aber: das macht nichts. Noch stehen die Beteiligten zu der Idee, dass in unsere Bibliothek Netzkunst gehört, wie immer diese im Detail aussehen wird. Es wird keinen "röhrenden Hirsch" geben und keine virtuelle Mona Lisa - oder vielleicht doch? Wir sind guter Dinge und werden das Problem lösen und lassen uns von uns selbst überraschen.

Noch ein Tipp zur Einstimmung: wer sich im Gruppenmedienraum per Beamer mal in Ruhe den Bildschirmschoner "Aquarium im Lichtwechsel" anschaut, wird feststellen, dass die Virtualität die Realität bereits überholt hat - so kann man die Fische in tropischen Gewässern vermutlich (ich war dort noch nicht) nicht sehen. Und was sagt uns das? Ist das Kunst oder ist es nur deshalb keine Kunst, weil wir wissen, dass es ein Standardbildschirmschoner ist?

Die Kunstkommission wird von sich hören lassen!

Da dieses Heft mehr oder weniger durch die Bären Diskussion geprägt ist, möchten wir hier statt "Kunst am Bau" einmal "Kunst am Bär" präsentieren.



Bheronardo da Plyci (1452-1519)
La Ursula, auch genannt Lina Moosbeer
Um 1503



Tedvard Brumch (1863-1944)
Der Schrei, auch genannt: der schreiende Teddy, 1893