Legende

Schrumpfende Welt

Kunstwerke machen fassbar, wie die Neuen Medien unsere Auffassung von Raum und Zeit irritiert haben

Mit dem Ausbau der elektronischen Kommunikationsmittel schrumpft die Welt von Tag zu Tag. Was dies für unser Bild der Realität und unsere Auffassung von Raum bedeutet, reflektiert auch die Kunst.

Reinhard Storz

Die Erfahrung, nach zehn Reisestunden an einem anderen Ende der Welt aus dem Flugzeug zu steigen, ist heute für viele von uns nichts Ungewöhnliches mehr. Wir leben in der geschrumpften Welt des interkontinentalen Massentourismus. Bereits Mitte des 19. Jahrhunderts schrieb ein englischer Journalist über die «allmähliche Vernichtung des Raumes und der Entfernung, von denen man bis jetzt annahm, dass sie die verschiedenen Nationen der Welt auf ewig von einander trennten». Die Rede war von der Eisenbahn, deren Geschwindigkeit damals etwa der eines frisierten Mofas entsprach. Auch Heinrich Heine stellte fest, dass durch die Eisenbahn Raum getötet werde und nur noch die Zeit übrig. bleibe. «Welche Veränderungen müssen jetzt eintreten in unserer Anschauungsweise und in unseren Vorstellungen! Sogar die Elementarbegriffe von Zeit und Raum sind schwankend geworden.»

Verformungen

In der heutigen Wissensgesellschaft gehören Dienstleistungen und Informationen zu den wichtigsten und am besten bezahlten Gütern. Für diese ist das Internet zum zentralen Mittel des Warenverkehrs geworden, genauso wie es die Eisenbahn für die frühe Industriegesellschaft war. Weil man in der Verkehrsökonomie die beschleunigte Überwindung von Distanzen als eine Verkleinerung des Raumes versteht, ist die Welt seit dem Ausbau der Eisenbahn und der elektronischen Kommunikationsmittel in einem steten Schrumpfungsprozess begriffen. Das reflektiert auch die Kunst. In seiner Online-Arbeit «Internetmetrik» veranschaulicht der Wiener Thomas Feuerstein die Verformung der Weltkarte durch die Verknüpfung unterschiedlicher Geschwindigkeiten, indem er ein Signal zwischen fünf Internetservern in den USA, Afrika, Europa und Asien hin und hergeschickt. Eine Software bildet die proportionalen Verzerrungen, die sich aufgrund unterschiedlicher technischer Standards und Serverstrukturen ergeben, als allmähliche Verformung der Weltkarte ab. In der unterschiedlichen Qualität der Kommunikationsnetze werden die politischen, technischen und ökonomischen Bedingungen der verschiedenen Länder ablesbar. Die West-Ost-Strecken zwischen Europa und den USA verkürzen sich zunehmend, während die Messstellen in Afrika weiter wegrücken.

Wie der Philosoph der Geschwindigkeit, Paul Virilio, in seinem «Rasenden Stillstand» schon vor 20 Jahren ausführte, lässt sich der virtuelle Raum des Internets im Grund ebenso bereisen, durchqueren und erobern, wie der alte Raum der ersten Realität. Virilio spricht von einem audiovisuellen Vehikel, das man für diese Reisen benützt, «so als ob sich die Eroberung des Raumes endlich als die Eroberung allein der Bilder des Raums erwiese.»

Beim Eindruck, dass die Welt immer mehr von ihren Bildern überlagert wird, mag man an die Programme wie «Google Earth» oder «Street View» der Firma Google denken. Und an Jorge Luis Borges' Erzählung «Von der Strenge der Wissenschaft», in der eine neu gezeichnete Landkarte genau die Grösse des abgebildeten Reiches hat und sich mit ihm in jedem Punkt deckt. Mit Fragen des Raumes und der Raumbilder im digitalen Zeitalter setzt sich auch das holländische Künstlerpaar Jodi auseinander. Unter dem Titel «Geogoo» animieren sie Karten der Erde und der Mondoberfläche und überblenden sie mit Zeichen der Informationsgrafik. In diesen Karten repräsentiert sich die Welt als kommerzielle Multi-User-Oberfläche. Und der Zürcher Künstler Marc Lee führt in seiner Internet-Arbeit «TvBot» die weltumspannende Allgegenwärtigkeit von Webcam-Bildern, Twittermeldungen, Radio- und Fernseh-News vor. Der «TvBot» scannt die digitalen Informationsströme des Internets ab und zeigt die Welt als eine sich permanent wandelnde Nachrichtenmontage.

Die neuste Handy-Generation bietet die Funktion, unser Gesicht beim Telefonieren mit Hilfe der eingebauten Videokamera aufzunehmen und das Bild simultan auf dem Handy-Display des Gesprächspartners anzuzeigen. Was die Kader internationaler Firmen dank Video-Conferencing schon länger kennen, wird uns bald alle als eine Selbstverständlichkeit erreicht haben: Die Ergänzung des Fernsprechens am Telefon durch die private Television. Am Telefon haben unsere Vorfahren schon vor über hundert Jahren ihre Stimmen erstmals auf die Reise geschickt und die Anwesenheit einer Person an zwei Orten zugleich erlebt. Und heute erleben schon Kleinkinder die Kulturtechnik der telefonischen Telepräsenz. Bei diesem Erlebnis reichen, wie Florian Rötzer es formuliert, Stimme und Ohr in einen weit entfernten Ort hinein, überbrücken den dazwischenliegenden Raum und schaffen für das Erleben den ersten virtuellen Raum, der sich weder hier noch dort, sondern irgendwo dazwischen oder nirgendwo befindet.

Zwischenbereiche

Für dieses Dazwischen interessiert sich auch der junge holländischen Künstler Harm van der Dorpel: Er verführt den Besucher in seiner Internet-Arbeit «Ethereal self» dazu, der Laptop-Kamera die Erlaubnis zur Aufnahme zu geben. Wenn wir es tun, dann sehen wir unser Gesicht kurze Zeit später kaleidoskopisch fragmentiert auf unserem eigenen Bildschirm – bekommen aber keinen Hinweis darauf, dass unser Kopf auch auf einer Besucher-Sammelwebseite namens «Ethereal others» auftauchen wird.

Philosophen stellen immer wieder mal die Frage, wie sich der Unterschied zwischen Mensch und Tier schlüssig definieren lasse. Für Aristoteles war der Mensch «ein vernünftig sprechendes Tier», für den Philosophen Giorgio Agamben ist er «das ins Kino gehende Tier». Denn Tiere interessieren sich nur so lange für Bilder, als sie sich von ihnen als Wirklichkeitsausschnitte täuschen lassen. Der Mensch dagegen interessiert sich für Bilder als solche, also auch dann noch, wenn er sie als blosse Bilder erkannt hat. Denn Bilder erlauben es ihm, andere Wirklichkeitsräume zu betreten. Wie Michel Foucault in seinem Essay «Von anderen Räumen» aus dem Jahr 1967 schreibt, bietet das Kino dem Besucher die Möglichkeit, sich an zwei Orten zugleich aufzuhalten. Er ist nicht nur im Kino, sondern auch im Film. Wie das Kino versucht, die Überschreitung der raum-zeitlichen Ordnung in Bildern fassbar zu machen, illustriert eine Sammlung von Ausschnitten auf www.beam-me.net.

Reinhard Storz lehrt Mediengeschichte an der Hochschule für Kunst und Design in Basel. Er kuratiert die Internet-Plattform Xcult und das Projekt «beam me up», in dem es um Raum und neue Medien geht.

Mikro-Mäzenatentum

Die amerikanische Website «Kickstarter»

Angela Schader · Nicht jeder aufstrebende Künstler vermag sich die Gunst eines Mäzens mit tiefen Taschen zu sichern. Und nicht jeder Kulturinteressierte glaubt, für aktive Förderung die nötigen Mittel zu haben. Mit «Kickstarter» sollen nun Kunstschaffende und -liebhaber zusammenfinden, die den Aufstieg zum Parnass ein Stück weit gemeinsam bewältigen wollen: Mit zehn, zwanzig, fünfzig Dollar kann man als Förderer schon dabei sein – und auch mit einer Gegenleistung für seinen finanziellen Einsatz rechnen.

Alles oder nichts

Das Konzept für die im April 2009 von Perry Chen, Yancey Strickler und Charles Adler initiierte amerikanische Website ist so einfach wie bestechend. Das mittlerweile auf 14 Mitarbeiter erweiterte Team nimmt Projektvorschläge für – sehr grosszügig definierte – kreative Vorhaben entgegen und unterzieht sie einer ersten Prüfung. Das Spektrum der vorgelegten Ideen reicht von der vergleichsweise kostspieligen Einrichtung eines Arbeitszentrums für Kulturschaffende in New York über individuelle Buch-, Film- oder Ausstellungsprojekte bis zur «Cooking Class in a Box»: einem Kleinunternehmen, das Rezepte und schwer erhältliche Ingredienzen für exotische Gerichte appetitlich verpackt nach Hause liefert. Um Unterstützung bei der Entwicklung eines Lehrmittels oder eines sozialen Programms wird ebenso geworben wie um die Finanzierung von Design-Objekten und technologischen Innovationen. Aber nicht nur Newcomer und Freischaffende nehmen die Website in Anspruch; auch kleinere Museen haben schon auf diesem Weg die Mittel für ein Ausstellungsprojekt gesammelt.

Wer angenommen wird, darf sein Projekt auf der professionell gestalteten Kickstarter-Website (www.kickstarter.com) vorstellen; dazu gehört nebst der meist durch ein Video ergänzten Projektbeschreibung die Angabe des für die Realisierung benötigten Geldbetrags sowie – dies ist der besondere Reiz des Projekts – der je nach Grösse des Spendenbetrags offerierten Gegenleistungen, welche die Donatoren erwarten dürfen. Das kann ein Konzertticket, ein signiertes Exemplar des gesponserten Buches oder eine CD sein, eine Begegnung mit dem Künstler, ein Accessoire oder Kleidungsstück einer jungen Designerin. Daneben gibt es auch ausgefallene Prämien: Wer etwa Wert auf einen persönlichen Brief von seinem Lieblingskäse (sic!) legte, der konnte sich das Vergnügen mit einer 15-Dollar-Spende an ein Dokumentarfilm-Projekt verschaffen.

Überraschend am Konzept des Kickstarter ist das «Alles-oder-Nichts»-Prinzip. Maximal 90 Tage läuft die Sammelfrist; wird die erforderliche Summe erreicht oder überschritten, dann werden die versprochenen Beiträge tatsächlich von den Konten der Spender abgebucht und an den Initiator des Projekts überwiesen. Versiegen die Spendenzusagen, bevor der angepeilte Betrag beisammen ist, fällt das Vorhaben durch. Es sei für alle Seiten unbefriedigend, wenn man ein auf 5000 Dollar veranschlagtes (und mit entsprechenden Angeboten für die Donatoren präsentiertes) Vorhaben mit nur 2000 Dollar durchzuziehen versuche, rechtfertigt das Kickstarter-Team diese scheinbar harsche Politik; und auch ein negativer Respons auf eine vorgestellte Idee könne zumindest als Orientierungshilfe dienen. Zudem komme es kaum vor, dass ein Projekt wegen einiger hundert Dollar durchfalle: Wenn einmal die Fünfzig-Prozent-Marke überschritten sei, habe man guten Grund zur Hoffnung, dass die Finanzierung gesichert werden könne.

Erfolgsgeschichte

Dass Kickstarter nicht zuletzt auch die Möglichkeit einer direkten Kontaktnahme zwischen Künstler und Publikum bietet – jede Projektpräsentation ist mit Links und e-Mail-Adresse ergänzt – mag den Werkstattcharakter der Website noch betonen. Mit anerkannten Grössen des Kulturbetriebs kommt man hier zwar nicht ins Gespräch, und die bunte Auslegeordnung von Projekten, deren Sinn und Zweck auch nicht in jedem Fall einleuchtet, mag ein wenig nach *hoi polloi* riechen; für Entdeckungsfreudige und Inspirationshungrige aber lohnt sich ein Augenschein allemal. Und dass das Konzept mit zeitgemässen Mitteln realen Bedürfnissen entgegenkommt, beweisen die Zahlen. Binnen anderthalb Jahren konnten rund 2400 Projekte erfolgreich finanziert werden, dabei kamen teilweise respektable Summen – Spitzenreiter sind die gut 200 000 Dollar für den Webserver «Diaspora» – zusammen; in manchen Fällen ging der zugesicherte Betrag um ein Vielfaches über das angestrebte Ziel hinaus. Hiesige Kulturschaffende werden allerdings zuwarten oder selbst eine Initiative lancieren müssen, um in den Genuss ähnlicher Segnungen zu kommen; einstweilen können nur in den USA wohnhafte Künstler und Initiatoren Projekte einreichen. Dem Goodwill der Mäzene dagegen sind keine territorialen Grenzen gesetzt.