

Minima Media. Medienbiennale Leipzig
Handbuch zur Medienbiennale Leipzig 94 /
documentation of the Medienbiennale Leipzig 94

Breda Beban/ Hrvoje Horvatic
Frank Berendt
Heiner Blum
Birgit Brenner
Klaus vom Bruch
Wojciech Bruszewski
BüroBert
Hank Bull
Dellbrügge/ de Moll
Peter Dittmer
Stand Douglas
Frank Fietzek
Nina Fischer/ Maoran el Sani
Benedikt Forster
Fred Fröhlich
e. (twin) Gabriel
Jochen Gerz
Ingo Günther
Douglas Gordon
Marina Grzanic/ Aina Smid
François Guiton
Handshake
Jörg Herold
Christine Hill
Jürgen Hille
Institut Egon March
Allan Kaprow
Dieter Kiessling
Werner Klotz
Mischa Kuball
Zbigniew Libera
Helmut Mark
Maix Mayer
Kevin McCoy
Gordon Monahan
Muntadas
Museum für Zukunft
Bruce Naumann
Olaf Nicolai
Marcel Odenbach
Tony Oursler
Nam June Paik
Alexandru Patatic
Daniela Plewe/ Horst Schulte
Sabine Prietzel/ Peter Schüler
Arne Reinhardt
Pipilotti Rist
Józef Robakowski
Tilo Schulz
Gebhard Sengmüller
Paul Sermon
Mieko Shiomi
Alexej Shulgin
Micha Touma/ Tjark Ihmels
Wastijn & Deschuymer
Anja Wiese

75 internationale Künstler /
75 international artists
Installationen / *installations*
Netzwerke / *telecommunications*
Performance / *performance*
Videos / *video*



Zum Konzept Minima Media

Die Medienbiennale 1994 zeigt Installationen, Performances, Videos, Telekommunikationsprojekte und Kunst im Stadtraum von 75 internationalen Künstlern. Als erstes umfassendes Medienkunst-Ereignis in den neuen Bundesländern geht sie neue Wege und greift die Gegensätze auf, die in einer Stadt wie Leipzig das Leben zwischen Ost und West, zwischen alten und neuen Werten, Technologien, Medien und Ideen kennzeichnen.

Stars & Nobodys

Die meist wohl gehütete Grenze zwischen Prominenz und völlig unbekanntem "Größen" wird versuchsweise in Frage gestellt. Die Spanne der beteiligten Künstler reicht von Weltstars wie Bruce Nauman oder Nam June Paik bis zu jungen, noch unbekanntem Künstlern, u.a. aus Osteuropa, wie z.B. Alexandru Pataticus aus Timisoara oder Alexej Shulgin aus Moskau, die erstmals ausserhalb ihrer Heimat ausstellen.

1960er & 1990er

Trotz ihrer Geschichte von drei Jahrzehnten wird Medienkunst oft einseitig unter dem Aspekt ständiger Innovation gesehen. Deshalb wird es Zeit, bewusst auf Ansätze der 1960er Jahre zurückzugreifen, die Leit motive für Modelle und Haltungen der 1990er liefern. Die historischen Ideen einer intermedialen Kunst, die sich den Vermittlungswegen von Kunstmarkt und Museen verweigert, bilden bis heute das Reservoir für die Visionen einer aus ihrem kulturellen Korsett befreiten Kunst. Die Bewegung des Mai 1968 hat ebenso ihre Spuren in unserer Gesellschaft hinterlassen, wie die Ereignisse des Herbst 1989 die 90er Jahre bestimmen. In beiden Fällen werden überkommene Schemata in Frage gestellt.

Lowtech & grosse Ideen

Werke mit den unterschiedlichsten Medien und Techniken treffen aufeinander: Installationen mit Video, Computer, Audio, Film und Diaprojektion – oder Konzepte, die ganz ohne Technik auskommen – ausserdem Performances, Aktionen und Events. Allen Beiträgen der Medienbiennale ist jedoch gemeinsam, dass sie Technik nicht als Selbstzweck betrachten, sondern sie einer intelligenten Analyse unterziehen.

Offene Werke & geschlossene Kreise

Der Betrachter findet sich in unterschiedlichen Rollen: interaktive Stücke fordern sein Eingreifen, narrative Werke lassen ihn einem linearem Ablauf von Anfang bis Ende folgen, close-circuit Installationen bringen den Betrachter selbst ins Bild oder erlauben ihm die Kontemplation vor einem statischen Bild.

Regionalismus & Internationalismus

Der skeptische Regionalismus der Leipziger Künstler, die mit Projekten im öffentlichen Raum ihre im Umbruch befindliche Stadt thematisieren, trifft auf den grenzenlosen Internationalismus von Kunst im weltumspannenden elektronischen Netzwerk des Internet.

Minima Media

Das Motto "Minima Media" liefert das verbindende Konzept dieser Gegensätze. Statt durch pure Masse und apparativen Aufwand zu beeindrucken, steht bei den Werken der Medienbiennale die Frage nach der Funktion und Wirkung von Medien im Vordergrund. Die elektronischen Medien werden immer kleiner und deshalb omnipräsent. Demgegenüber gibt es eine Tendenz der

Medienkunst, ihre Bedeutung durch Berge von Monitoren zu behaupten – so als wollten sie den Medien die Aura von Grösse und Einmaligkeit zurückgeben, von der wir doch wissen, dass sie in der Ära der digitalen Reproduktion auf immer verloren ist.

Die technologische Entwicklung unseres Medienzeitalters ist für den Einzelnen längst nicht mehr überschaubar. Die Kunst ist einer der wenigen Orte, wo ohne ökonomischen Druck neue Formen des Umgangs mit Medien erprobt werden können. Vielleicht ist es eine der stärksten Herausforderungen an die Künste im digitalen Zeitalter, die unüberschaubare Realität der technologischen Welt auf fassbare Symbole zu reduzieren.

Der umfassendste und bestimmendste Gegensatz der Medienbiennale 1994 ist derjenige zwischen dem alten, leerstehenden Industriegebäude und den neuen, elektronischen Kunstwerken. Das Ende des mechanischen Zeitalters in den “abgewickelten” Buntgarnwerken mit ihrer Industriearchitektur des 19. Jahrhunderts trifft mit fast pathetischer Härte auf die künstlerischen Anzeichen der beginnenden digitalen Revolution. Trotz dieses Kontrasts liefert das leerstehende Gebäude mit der immensen Geschossfläche von 100.000 qm die einzigartige Chance, jedem Kunstwerk seinen eigenen Raum und individuellen Kontext zukommen zu lassen. Der grosse Leerraum, den eine vergangenen Epoche zurückgelassen hat, schafft die Offenheit für die Erprobung neuer Modelle.

Leipzig, 18. September 1994

© Dieter Daniels 1995

veröffentlicht (deutsch & englisch) in: Minima Media. Medienbiennale Leipzig 1994, [Hg.] Dieter Daniels, Oberhausen 1995; S. 16–18

Vor & Nachwort zu Minima Media

Ein solch komplexes und situationsbezogenes Ereignis wie “Minima Media” in ein Buch zu fassen ist nicht leicht. Der vorliegende Dokumentations- und Textband kann kaum stundenlanges Wandern durch die leeren Werkshallen ersetzen, das man als Besucher auf sich nehmen musste, wenn man mit einem Lageplan ausgestattet alle Exponate auffinden wollte. Selten ergibt sich die Gelegenheit, auf dem immensen Areal von 100.000 qm Geschossfläche eine Ausstellung zu inszenieren. Die Versuchung war entsprechend, sich mehr vorzunehmen als möglich sein kann. Die 31 Installationen und 6 Telekommunikationsprojekte von “Minima Media” nutzten schliesslich circa ein Drittel des leeren Areals der ehemaligen Buntgarnwerke, hinzu kamen die 6 über das Stadtgebiet verteilten Arbeiten im öffentlichen Raum sowie Performances, Videoabende, Vorträge und schliesslich mehrere Begleitveranstaltungen in Leipziger Galerien und Kulturinstituten.

Man darf also behaupten, dass mit der Beteiligung von insgesamt circa 75 internationalen Künstlern “Minima Media” das erste umfassende Medienkustereignis in den “Neuen Ländern” war. Sollte man den Veranstaltern vorwerfen, dem programmatischen Aufruf zur Beschränkung auf das Wesentliche, wie er im Konzept von “Minima Media” formuliert ist, selbst nicht gefolgt zu sein? Aber: um der politischen, menschlichen und ästhetischen Umbruchssituation gerecht zu werden, und um das von diesem Umbruch leergefegte Gebäude zu einem Gesamterlebnis zusammenzufassen, und um die Verbindung von Ost- und Westeuropa zu schaffen, und schliesslich den Bogen zu schlagen von der in der DDR völlig unbekannt historischen Entwicklung der Medienkunst zu einem Blick auf die Tendenzen der Zukunft – was hätte man weglassen sollen? Der faszinierende Ort wurde von einigen Besuchern als bedrohlich empfunden. Auch für die Veranstalter und Künstler war er eine besondere Herausforderung und es gab Zeitpunkte, an denen die Realisierbarkeit des ganzen Projekts in Frage stand; so als sich drei Wochen vor der Eröffnung herausstellte, dass das gesamte alte Stromnetz des Gebäudes nicht mehr benutzbar ist oder als am Tag nach der Eröffnung ein Wasserrohrbruch alle Installationen im Keller des Gebäudes vorübergehend lahmlegte.

Bis hin zu den banalsten Problemen stand “Minima Media” somit ganz im Zeichen des derzeitigen Umbruchs. In einer Stadt wie Leipzig ist das Leben seit der Wende gekennzeichnet durch einen existentiellen Gegensatz: alles ist entweder “alt” oder “neu”. Dieser Gegensatz zieht sich durch alle Lebensbereiche und umfasst Wohnungen, Autos, Telefonleitungen ebenso wie Bücher, Kunstwerke und schliesslich politische und ideologische Positionen. Der von allen Beteiligten empfundene Zwiespalt wird leider meist allzu einfach auf Ost und West oder “gut” und “böse” verteilt. Nachdem in der westlichen Kultur die Frage der Innovation im Rahmen von Postmoderne usw. eher kritisch betrachtet wurde, hat das Aufeinandertreffen von zwei seit 40 Jahren getrennten deutschen Kulturen den Präzedenzfall für die Krise beider Wertsysteme geliefert, die im gesamteuropäischen Rahmen erst noch bevorsteht.

Wie soll man über ein solch esoterisches Gebilde wie Medienkunst sprechen, wenn die neuen Technologien in den neuen Ländern von vielen Menschen vor allem als Bedrohung des eigenen Arbeitsplatzes gesehen werden? Was bedeutet die Geschichte der künstlerischen Eroberung der Medien in der westlichen Avantgarde seit den 1960ern im Vergleich zu einem Land, in dem es bis 1989 keine privaten Computer, Videokameras oder auch nur Fotokopierer gab?

“Minima Media” war der Versuch, diese Situation mit den Mitteln der Kunst zum Thema zu machen. Der beschriebene Kontrast von “alt” und “neu” findet seine fast dramatische Zuspitzung, wenn in den Werkshallen der abgewickelten Buntgarnwerke, die bis zur Währungsunion einer der Vorzeigebetriebe der DDR waren, die Kunst mit neuen Technologien Einzug hält. Es waren eben jene neuen Technologien, die zur Unrentabilität des alten Industriebetriebs beigetragen haben,

dessen Leere nun wie eine grosse Frage nach der Zukunft dazustehen scheint. Die Kunst ist eine Zwischennutzung, in der einmalige Situation, an diesem sensiblen Punkt der Geschichte ein gesamtes Areal durch subtile Eingriffe zu transformieren.

All dies wird jedoch vielleicht im Rückblick deutlicher als bei der Arbeit am Projekt selbst. Hier standen oft ganz pragmatische Fragen im Vordergrund. So bestand die seltene Chance, zu jeder Installation eine ganz eignes Umfeld zu suchen, teils in Zusammenarbeit mit den Künstlern, teils durch die Organisatoren. Kein Museum kann einfach 100 Meter Platz bis zum nächsten Exponat lassen, damit die Arbeiten sich nicht gegenseitig stören. Gerade das war hier möglich und liess einen offenen Parcours entstehen, in dem sich manchmal enge Verbindungen der vorgefundenen Räume mit den Werken ergaben. Bis auf wenige Ausnahmen wurden alle Arbeiten vor Ort realisiert, bzw. im Fall historischer Stücke rekonstruiert, ohne dabei auf fertige Exponate und Leihgaben zurückzugreifen. Der Bezug auf den Ort war also ebenso gewollt wie unvermeidbar. Die 1974 für einen ganz anderen Ort entstandene Installation "Der Gedenktag des ..." von Jochen Gerz geht eine Verbindung mit dem erinnerungsschweren Gebäude ein, das stellenweise noch Relikte des sozialistischen Jubiläums- und Gedenkkultes enthält, um so zu neuen Bedeutungsschichten zu führen. Auch hier kommt ein pragmatischer Aspekt hinzu: nur durch die mit der Realisation vor Ort verbundene Einsparung an Transporten und Versicherungen war es überhaupt möglich, eine solch umfangreiche Ausstellung mit dem knappen vorgegeben Budget zu realisieren.

In der Abfolge der Räume und Werke trafen starke Kontraste aufeinander. Der beheizte Eingangsbereich mit den Netzwerkprojekten und dem Café strahlte kommunikative Werkstatt-Atmosphäre aus. In den entlegeneren Teilen des Areals bis jenseits des Elsterkanals hingegen fand sich der Besucher meist in kühler Einsamkeit mit den Werken. Wer die Ausstellung im Dunkeln besuchte sah etwas ganz anderes als bei Tageslicht. Aufsteigend von den interaktiven Terminals der Netzwerkprojekte bis zum ganz verdunkelten obersten Geschoss mit den grossen Film- und Videoprojektionen von Stan Douglas und Beban/Horvatic erwarteten den Besucher immer grössere Bildformate. Trotz der weiten Distanzen entfaltete sich auch zwischen den Werken Spannung. Im Keller des Gebäudes rief die kleine Puppe von Tony Oursler ihren anzüglichen Monolog ins Dunkel, als sollte er die schweigende Leidenschaft der "Star Trek" Paare von Douglas Gordon kommentieren, während aus den dahinterliegenden Kellergängen das unheimliche Dröhnen der Installation von Alexandru Patatic herüberschallte. Die historischen Videotapes in den beiden Treppenhäusern umfassten die gesamte Ausstellung mit einer Klammer und liessen den ständigen Vergleich von heutigem Stand der Arbeit mit der Geschichte der letzten 30 Jahre zu. Das Gebäude und die Kunstwerke traten so in einen engen Dialog, der tiefgreifender als bei jeder Museumsausstellung Teil des Gesamterlebnisses wurde.

Die Buntgarnwerke, das grösste Industriedenkmal Deutschlands, warten derzeit noch auf ihre Umnutzung: ein Hotel, Geschäftspassagen und Büroetagen sind geplant. Die erste Leipziger Medienbiennale fand 1992 im ehemaligen Reichsgericht statt, das seit 40 Jahren als Museum der Bildenden Künste dient und nun wieder ein Gericht beherbergen soll. Die nächste Medienbiennale wird sich in Leipzig also wieder einen neuen Ort suchen und ein anderes Thema finden, und hat so die Chance einer veränderten Situation in einer Zeit raschen Wandels gerecht zu werden.

18. April 1995

© Dieter Daniels 1995

veröffentlicht (deutsch & englisch) in: Minima Media. Medienbiennale Leipzig 1994, [Hg.] Dieter Daniels, Oberhausen 1995; S. 7–10

Die Grenze der Kunst

Gespräch

Tokyo, 8 März 1995

Volker Grassmuck: Seit 2 Jahren arbeitest Du nun nicht mehr im bisherigen Westdeutschland sondern im bisherigen Ostdeutschland. Wie Du sagst, haben die Menschen dort eine sehr unterschiedliche Haltung gegenüber den Medien. Welche Ausdrucksformen finden Deine Studenten in Leipzig bei ihrer Suche nach Identität? Wie gehen sie mit den Mitteln um, die für sie zuvor nicht erreichbar waren, wie Video und Computertechnologie?

Dieter Daniels: Nun, ich sehe einige Strategien, die interessante Elemente einer ostdeutschen Haltung gegenüber den Medien formen. Im Kontext der westlichen Avantgarde liegt die Stärke vieler Medienarbeiten nicht so sehr in ihrem Inhalt, sondern oftmals mehr in ihrer formalen Seite, in dem Aspekt "wie funktioniert das". Besonders interessant fand ich bei der Entwicklung in Leipzig, dass um 1991/92, direkt nachdem an der Hochschule elektronische Geräte angeschafft worden waren, einige der älteren Studenten, die schon ihr Studium in Malerei oder Fotografie beendet hatten, begannen, mit diesen neuen Medien zu arbeiten. Entgegen der westlichen, stark formalen Haltung waren sie von Anfang an sehr inhaltsorientiert – was eine gute Basis ist, aber auch dazu führen kann, dass die formalen Qualitäten der Medien vernachlässigt werden. Z.B. sind die Studenten auf der Suche nach ganz bestimmten Bildern oder haben eine ganz persönliche Botschaft. Sie denken gar nicht so sehr über den Rahmen nach, über das, was sie anschliessend mit dem Resultat machen wollen. Interessanterweise gilt das für Malerei und Fotografie ebenso wie für Medienarbeiten. Auf eine gewisse Weise ist dies noch eine "prä-McLuhan-Haltung", während im Westen "the medium is the message" (das Medium ist die Botschaft) bereits Teil unseres täglichen Lebens geworden ist. In der westlichen Kunst ist die Frage des Kontexts von zentraler Bedeutung – in Abwandlung von McLuhan könnte man sagen, "the context is the content" (der Kontext ist der Inhalt). Das hat etwas mit der allgemeinen Entwicklung der Medienkunst zu tun: Elektronische Medien verändern oder zerstören sogar kulturelle Kontexte – und Künstler wollten den begrenzten Kontext der bildenden Kunst durch diese Kraft verändern, als sie vor 30 Jahren begannen, mit Medien zu arbeiten. Nun, diese gesamte Diskussion hat seit 40 Jahren in Ostdeutschland nicht stattgefunden, denn der Kontext von Kunst war mehr oder weniger vorausbestimmt durch das, was offiziell möglich war. Nicht, dass es nichts Anderes gegeben hätte, es gab gewiss auch alternative Formen von Kunst, aber diese waren ausser Sicht, fast nicht auffindbar.

VG: Diese Erfahrungen in Leipzig sind nicht nur von regionaler Bedeutung, denke ich. Siehst Du in Osteuropa alternative Wege des Gebrauchs der neuen Medien?

Z. B. gab es letztes Jahr bei der ISEA (International Symposium on Electronic Arts, Helsinki) eine Bootsfahrt nach St. Petersburg, bei der uns dort Werke von russischen Computergrafik-Künstlern vorgestellt wurden. Die westlichen Künstler hatten bei diesen Arbeiten alle das Gefühl eines Dejavu. Die Sachen, die die Russen machen, während sie das neue Medium entdecken, sind dem ähnlich, was im Westen vor 10 Jahren gemacht wurde. Als Erklärung dazu wurde vorgebracht, dass eine bestimmte Form des Ausdrucks sozusagen in die Technologie eingebaut ist. Deine Phantasie wird davon geleitet, was für pull-down Menüs eine bestimmte Software Dir liefert, und deshalb sehen die Arbeiten, die mit dieser Software gemacht wurden, alle so ähnlich aus. Auf was ich hinaus möchte, ist die Frage nach der Möglichkeit einer anderen Haltung gegenüber Medien, die nicht von der Kindheit bis zur Kunstschule geleitet ist durch eine bestimmte Art und Weise, Medien wahrzunehmen, sondern die bei dem anfängt, was Du eine "prä-McLuhan-Haltung" genannt hast.

Technologieangst und Geschichte versus Neuheit – Minima Media

DD: Ich versuchte dies bei der Medienbiennale in Leipzig zum Thema zu machen, indem ich das Motto “Minima Media” wählte. Beim Konzept der ersten Überblicksausstellung von Medienkunst in Ostdeutschland sah ich mich mit zwei Problemen konfrontiert: zum einen, dass bei vielen Menschen in Ostdeutschland die neuen Technologien ein sehr negatives Image haben, weil sie denken, dass diese ihnen nur die Arbeit wegnehmen und ihre existierende Kultur zerstören. Vor allem im Medienbereich haben die Westfirmen fast alles aufgekauft und es gibt keine wirkliche ostdeutsche Identität in der Presse oder im Fernsehen.

Ein weiteres Problem lag darin, dass eine Kenntnis der Entwicklung der Medienkunst hier nicht vorausgesetzt werden kann, weil es fast keine Informationen darüber gab. Letzteres versuchte ich zu lösen, indem ich historische Positionen in der Ausstellung gezeigt habe: die Besucher konnten anhand von frühen Videobändern sehen, dass es künstlerische Arbeit in diesem Bereich schon seit 1965, d.h. seit 30 Jahren, gibt. Ich denke aber auch, dass die übertriebene Betonung des Neuen ein allgemeines Problem in der Medienkunst ist. Dies wird im westlichen Kontext noch viel deutlicher. Diese Hysterie der Neuheit hängt völlig von der technologischen Entwicklung ab und zerstört die Möglichkeit einer eigenen ästhetischen Geschichte im Bereich der Medienkunst. Die meisten jungen Medienkünstler oder Studenten wissen nichts über die Pionierarbeiten. Sie fahren jedes Jahr zur Ars Electronica und sehen sich die neuesten Sachen an, aber sie wissen nicht, von welchen Vorbildern diese Dinge möglicherweise Kopien sind, denn sie kennen nicht die Originale, weil auch im Westen noch ein grosser Mangel an Quelleninformationen herrscht.

Der zweite zentrale Punkt des Konzepts von “Minima Media” war, nur Arbeiten zu zeigen, die mit einfachster Technologie auskommen, meistens auf dem Niveau von Heimelektronik. Dadurch konnte deutlich werden, dass Medienkunst nicht nur eine Frage des grossen Geldes ist. Viele Medienkunst-Ausstellungen hängen zu stark von dem High-Tech-Niveau der Geräte ab. Ich denke, es ist nicht mehr nötig, die Bedeutung von Medienkunst durch die Neuheit der benutzten Geräte zu beweisen. Die Entwicklung geht so schnell, dass alles Gefahr läuft, sehr bald veraltet auszusehen. Wenn Du also etwas machen willst, das in 5 Jahren noch interessant ist, nimmst Du am besten nicht die neueste Technologie.

Ost und West auf dem Weg zueinander

DD: Ein anderer Aspekt, der mir wichtig ist – und nun komme ich zurück auf das Jahr 1989 – liegt darin, dass wir in den nächsten 10 Jahren herausfinden werden, dass wir ein neues Wertungssystem für die Laufbahn von Künstlern brauchen. Die Wiedervereinigung von Ost- und Westdeutschland ist nur der Beginn des Zusammenwachsens von Ost- und Westeuropa. Selbst wenn es mehr ein Witz ist, aber frag Dich selbst: Was wäre, wenn Bruce Nauman in Timisoara (Rumänien) geboren worden wäre, wer würde ihn kennen und was würde er heute tun?

In der “Minima Media”-Schau stammte eine der spannendsten Installationen von Alexandru Patatics aus Timisoara. Aber frag mich nicht, wie schwierig es war, für ihn ein Visum zu bekommen, damit er überhaupt an der Ausstellung teilnehmen konnte! All das müssen wir stets im Auge haben, wenn wir über die Veränderung der Kunstwelt durch die Wandlung der politischen Landschaft sprechen. In mancher Hinsicht kann die Veränderung des Bewusstseins, die 1989 begonnen hat, verglichen werden mit den gesellschaftlichen Veränderungen, die der Studentenbewegung vom Mai 1968 folgten. Beide haben etwas zu tun mit politischer Verantwortung in der Kunst und beide behandeln das Problem von Kunst als Teil des Establishments. In Ostdeutschland spürt man sofort, dass die Ereignisse von 1968 jenseits des eisernen Vorhangs nicht stattgefunden haben. Z. B. habe ich die Erfahrung gemacht, dass die Rolle eines Professors hier noch sehr anders ist, viel traditioneller verglichen mit dem Westen. Ich denke, wir haben schon heute einen anderen Bewertungshintergrund. Es macht mehr und mehr Mühe, an der alten einäugigen, rein westlichen Blickweise festzuhalten. Vor allem in der Medienkunstszene gibt es eine grosse Offenheit für Entwicklungen aus Osteuropa, weil Medien

immer vom Wechsel und von der Kommunikation leben. Vielleicht ist manchmal das Interesse sogar stärker als die Resultate, die man schliesslich findet. Deshalb sollten die ersten Schritte im Bereich Computergrafik in Russland, von denen Du erzählt hast, kein Grund dafür sein, nicht weiter nach spannenden Resultaten von russischen Medienkünstlern Ausschau zu halten. Die Entwicklung kann gar nicht so schnell verlaufen, solange das ökonomische Problem noch im Vordergrund steht. Wie kann man als Künstler überhaupt leben, wann findet man Zeit zu arbeiten? Oftmals sind das die Probleme, die als erstes gelöst werden müssen.

Nur eine Chance – erste rumänische Videowoche in Bukarest

VG: Weil ich seit mehr als 5 Jahren hier in Tokyo lebe, ist mir die Situation in Europa nicht mehr so vertraut. Ich höre immer nur, dass viele Menschen sehr an den Ereignissen in Osteuropa interessiert sind, z.B. in Ungarn oder Rumänien. Von Japan aus gesehen scheint das alles sehr weit weg zu sein. Es ist schwer, diese Anziehungskraft nachzuvollziehen, wenn sie jenseits eines etwas oberflächlichen Exotismus sein soll. Welche Richtungen der Entwicklung lassen sich erkennen? Welche Impulse kommen aus Osteuropa?

DD: Vielleicht kann ich dies am Beispiel der ersten rumänischen Videowoche darstellen, die 1993 in Bukarest stattgefunden hat und von der Soros Foundation mit Unterstützung von Geert Lovink (Schriftsteller, Vortragender, Herausgeber und Networker aus Amsterdam) und Keiko Sei (japanische Kuratorin und Organisatorin, die hauptsächlich in Prag lebt) organisiert wurde. Es war eine sehr extreme Situation, weil in Rumänien keinerlei Technologie verfügbar gewesen war. Zusammen mit der DDR war Rumänien eines der restriktivsten sozialistischen Länder. Trotzdem gab es eine stärkere Kontinuität von Ideen der Avantgarde in Rumänien im Vergleich zur DDR. Eigentlich habe ich in allen osteuropäischen Ländern ein ungebrocheneres Verhältnis von der Vorkriegsavantgarde zur heutigen Zeit gefunden als in der DDR. Z. B. gibt es in Polen Experimentalfilm von den 1960ern bis heute. Eine solche Tradition besteht in Ostdeutschland nicht. Die Kultur im östlichen Teil Deutschlands hatte zwei Schocks, erst Hitler, dann der Kommunismus. Vielleicht waren es diese zwei Schläge, die schliesslich die Wurzeln der Avantgarde aus den 20er Jahren ausgelöscht haben. Ein anderer wichtiger Grund liegt darin, dass viele oppositionelle Künstler nach Westdeutschland gegangen sind oder gehen mussten – also drei Gründe für die fast völlige Unterbrechung von dem, was man die Tradition der Avantgarde nennen könnte. Aber um zurückzukommen auf Bukarest: obwohl Ceausescus Politik tiefe Spuren hinterlassen hat, wussten die Leute, wer Tristan Tzara war, und in dem Theater direkt neben dem Ausstellungsraum gab es Aufführungen von Stücken Eugene Ionescos. Es besteht eine grosse Offenheit für experimentelle Arbeiten. In dieser Situation, wo viele Ideen in der Luft liegen, aber es wenig Möglichkeiten gibt, um zu arbeiten, war die erste rumänische Videowoche ein bedeutender Schritt. Es war das erste Mal, dass elektronische Hardware aus dem Westen ins Land gebracht wurde, um Künstlern die Möglichkeit zu geben, damit zu arbeiten. Dazu kamen ein paar Gastlehrer, die eine Grundausbildung über die Möglichkeiten von Videoinstallationen vermittelten. Ich fand die acht Installationen, die schliesslich realisiert wurden, sehr überzeugend. Wie gesagt, haben wir einen der Künstler, Alexandru Patatic, zu der "Minima Media"-Ausstellung nach Leipzig eingeladen. Ich war erstaunt über die Fähigkeit dieser Leute, sofort gute Arbeiten zu schaffen, die auf jedem europäischen Festival überzeugen würden, ohne vorher irgendwelche Erfahrungen zu haben. Natürlich standen die Künstler unter grossem Druck, denn es war von Anfang an klar, dass sie nur diese eine Chance haben. Nach Ende der Ausstellung können sie nicht weiter mit den Geräten arbeiten. Natürlich war das ganze Ereignis nur möglich durch die starke Unterstützungen mit US-Dollars durch die Soros Foundation. Insofern musste fast alles aus dem Westen kommen: das Geld, die Ausrüstung, die Gastlehrer. Diese Dominanz der westlichen Ökonomie und Technologie ist so stark, dass sie auch die Ästhetik der Werke beeinflusst – aber dennoch war der Erfolg der ganzen Veranstaltung nur möglich durch die Kreativität und Offenheit der rumänischen Künstler.

Die Überwindung des westlichen Erbes – neue Medien, neue Sichtweisen?

VG: Ich lese gerade allerhand über japanische Mediengeschichte; natürlich gab es in Japan eine Zeit lang eine ähnliche Dominanz des Westens. Aber manche Schriftsteller, die von russischen und amerikanischen Autoren fasziniert waren, sind gegen Ende ihres Lebens zu sehr traditionellen japanischen Ausdrucksformen zurückgekehrt. Also vielleicht folgt nach einer Phase des Experimentierens ein Zurück zu den Wurzeln.

DD: Ja, ich habe dieses Thema gerade vor zwei Wochen mit einigen Kunstkritikern in Hongkong diskutiert. Ich war dort anlässlich einer Medienkunstausstellung, die das Goetheinstitut organisierte. Das grosse Interesse der Presseleute an diesem Thema überraschte mich. Für mich war es eigentlich nur eine Ausstellung wie viele andere. Erst nach zwei Tagen wurde mir klar, dass dies die erste Ausstellung dieser Art in Hongkong, der Weltstadt der Elektronik war. Deshalb will nun auch die grösste Zeitung von Hongkong einen zweiseitigen Artikel über Medienkunst bringen. Ich habe mir auch das Hongkong Modern Art Museum angesehen und fand es sehr enttäuschend. Sie hatten fünf Räume: 1940er bis 1950er, 1960er, 70er, 80er und 90er, alles nur Repliken von Gemälden im westlichen Stil von Künstlern aus Hongkong und die meisten auf sehr schlechtem Qualitätsniveau. Es fing an mit Post-Impressionismus und ging dann über zu einer Art falschem Matisse oder Picasso und endete bei falsch verstandener Abstraktion. Vielleicht war die Situation in der japanischen Avantgarde westlichen Stils ähnlich in den 1950ern, 60ern, als sie nur in einer Adaption des Westens bestand. Aber schliesslich gibt es auch die japanische Gutai-Gruppe, die sich von traditionellen Medien befreit hat und in den 1950ern experimentelle Kunstformen entwickelte, ebenso radikal wie Fluxus und Happening im Westen, aber mit einer sehr stark japanischen Identität. Den Journalisten in Hongkong habe ich gesagt, dass meiner Meinung nach in der Medienkunst die Chance grösser ist, sich vom westlichen Einfluss zu befreien. Ihnen war völlig klar, dass die Kunstentwicklung so in Hongkong nicht weitergehen könne. Sie waren selbst sehr kritisch gegenüber dem, was in der Abteilung für westliche Kunst des Museums für zeitgenössische Kunst von Hongkong zu sehen ist. Auch durch den begrenzten Einblick von meinen drei Reisen nach Japan bin ich zu der Meinung gekommen, dass es für die Künstler einfacher ist, auf dem Umweg über die neuen Medien ihren eigenen ästhetischen Weg zu finden und sich von den starken Einflüssen der westlichen Kunstgeschichte zu befreien.

Sobald Du einen Pinsel mit Ölfarbe und Leinwand nimmst, hast Du es mit der ganzen Kunstgeschichte von Rembrandt bis Pollock zu tun. Aber wenn Du am Computer oder mit Video arbeitest, hast Du keine solch schwerwiegende Geschichte. Du musst nur Paik, Bill Viola und Gary Hill loswerden. Das ist schon alles. In japanischen Medienarbeiten sehe ich oft mehr authentische japanische Qualitäten als in vielen anderen Arbeiten aus dem Bereich der bildenden Kunst. Vielleicht geben diese unverbrauchteren Medien eine bessere Möglichkeit, zu sich selbst zurückzukommen und sich von dem vorherrschenden Einfluss der westlichen Avantgarde zu befreien.

Aber zunächst müssen wir natürlich klarstellen, dass das gesamte Konzept der Avantgarde westlicher Import ist. Es gab keine Idee von Avantgarde in der chinesischen oder irgendeiner anderen asiatischen Kultur, nirgendwo. Sobald wir von Avantgarde sprechen, ist es westlicher Import.

Aber wenn das Konzept der Avantgarde einmal importiert worden ist, kann es sehr eigenständige Formen annehmen. Vielleicht kann man dies mit den Veränderungen im Bereich der Technologie vergleichen: Alle wichtigen japanischen Exportartikel der Medienindustrie, wie Fotoapparate, Fernseher oder Videorekorder, wurden im Westen erfunden – aber heute scheinen sie für uns Westler typisch japanische Produkte zu sein....

VG: Ich verstehe, dass eine geringere Last der Kunstgeschichte zu tragen ist, wenn man beginnt, mit technischen Medien zu arbeiten. Jedoch bleibt immer noch die Vorstellung, dass bestimmte

Formen des Ausdrucks in der Technologie selbst enthalten sind. Am deutlichsten wird dieses Problem vielleicht in der Computerkunst.

DD: Ja, in jeder Studentengruppe finde ich einige Prototypen, die immer aufs neue wiederholt werden. Nun ja, jeder beginnt beim Zeichnen mit einem Akt oder Stilleben. Wir müssen dies als natürliche Schritte sehen, die dazu dienen, ein Bewusstsein zu entwickeln, welche Möglichkeiten das Medium anbietet, und sie dann zu überwinden. Vielleicht könnte man das durch eine Art Ausbildungsplan in den Griff bekommen, um schneller hindurchzukommen. Vielleicht müssen wir auf das Bauhaus zurückgreifen. Der grösste Einfluss des Bauhauses war die Entwicklung eines Ausbildungskonzepts, wie man verschiedene Materialien entsprechend ihrer immanenten Qualität benutzt. Vielleicht könnte man das auf die Ausbildung im Feld der elektronischen Medien übertragen?

Das universelle Medium

VG: Ich bin da sehr skeptisch. Denn wenn Du vorausbestimmst, was ein Medium ist, welche immanenten Regeln es enthält, und Menschen, die erstmals mit diesen Medien arbeiten, entsprechend dieser Regeln ausbilst, dann lenkst Du auch ihre Aufmerksamkeit, ihre Phantasie in der vorgeschriebenen Richtung. Speziell wenn man mit dem Computer arbeitet, welcher die immanente Qualität eines universellen Mediums hat. Das heisst, er kann alles sein, je nachdem, zu was Du ihn machst. Wenn Du also von vornherein sagst, der Computer ist da, um mit einigen bestimmten mathematischen Algorithmen grafische Strukturen zu schaffen, dann beschneidest Du zugleich die frische, naive und unstrukturierte Phantasie, die vielleicht in ganz anderer Weise genährt werden könnte, ohne schon zu definieren, was das Medium ist.

DD: Ich denke, Du hast Recht. Denn man kann nicht die Dinge, die in der realen Welt passieren, einfach auf den digitalen Bereich übertragen, denn dort gibt es keine vorstrukturierten Medienqualitäten, sondern einfach nur diese Art universeller Möglichkeit. Wenn Du es mit Papier, Metall und Holz zu tun hast, dann haben diese Materialien klar bestimmte Qualitäten, und Du solltest sie entsprechend verwenden, aber Du hast nichts Vergleichbares in der digitalen Welt, ausser bestimmten Software-Paketen, die nächstes Jahr schon aktualisiert werden und ihre Qualität mit jeder neuen Version verändern und bei denen es keinerlei ewige Gesetze mehr gibt. Diese völlig strukturlose Breite der Möglichkeiten ist sogar das am schwierigsten zu lösende Problem. Manche Leute sprechen von einer Art "horror vacui". Du weisst nicht, wo Du bist – alles ist möglich, wo soll ich also anfangen? Du hast nichts, an das Du Dich halten kannst.

VG: Um nun vor diesem Hintergrund auf die ostdeutschen Studenten zurückzukommen, die vom Inhalt ausgehen und dann nach einem Weg suchen, um sich auszudrücken: wäre das nicht genau die Strategie, die ein Künstler wählen sollte angesichts des universellen Mediums?

DD: Der Unterschied ist, dass diese Leute schon eine Ausdrucksform gefunden haben, bevor sie beginnen, mit den Medien zu arbeiten. Sie haben Malerei oder Fotografie studiert und versuchen nun diese Erfahrungen in das neue Medium zu übersetzen. Aber das passiert nicht nur im Osten. Medienkunst ist längst nicht mehr eine Domäne der jungen Generation. Es gibt mehr und mehr Künstler, die schon eine lange Karriere hinter sich haben und sich dann entscheiden, neue Technologien auszuprobieren. Oft sind die Resultate dabei sehr interessant, je nachdem, inwieweit sie in der Lage sind, ihre eigene Strategie an diese neuen technischen Möglichkeiten anzupassen. Wenn ein Maler schlicht und einfach versucht, auf der grafischen Palette das zu malen, was er vorher besser in Öl gemacht hat, ist das nicht so umwerfend. Merce Cunningham benutzt mit über 70 Jahren digitale Software für seine Choreographie. Sein künstlerischer Ansatz ist so offen für neue Konzepte, das er ohne Problem mit einem neuen Medium umgehen kann. Auch John Cage hat eine spezielle Software benutzt, um seine Gedichte (Mesostics) zu schreiben. Er benutzte immer

schon Zufallsoperationen, so dass seine Arbeitsweise für die digitale Technologie völlig adäquat war.

Zufallsgeneratoren, Interaktivität und künstliches Leben

VG: In der Theorie zur Computerkunst gibt es schon seit den früher 1950ern eine lange Tradition, den Computer nicht als Werkzeug zu sehen, sondern als Partner bei der Schaffung von Kunstwerken. Dies führte bis zu dem Punkt, dass die intuitive, kreative Qualität dem Computer übertragen wurde. Die technische Implementation dieser Qualität war meistens ein Zufallsgenerator.

DD: Du meinst, der Computer ist nur eine Art Zufallsgenerator, um schon vorher bestimmte Muster von der Maschine neu mischen und ordnen zu lassen?

VG: Zum Beispiel.

DD: Nun, das gehört aber wirklich in die frühen 1960er, denke ich. Heute haben wir doch viel komplexere Strukturen der Interaktion und weiter entwickelte Möglichkeiten für einen Dialog mit der Maschine. Es fängt an mit einem guten Interface – und davon gibt es nicht so viele jenseits von Tastatur und Maus. Und die andere Frage ist, wie tief die Interaktion mit der Maschine wirklich ist. Die meisten interaktiven Kunstwerke, die wir heute kennen, wie z. B. diejenigen, die kürzlich in Tokyo gezeigt wurden von Jean-Louis Boissier oder Bill Seaman oder Jeffrey Shaw, haben nur eine Database, die im Prinzip bereits komplett vorstrukturiert ist. Es liegt nur in meiner Hand, einen Weg auszuwählen, den ich in das Werk hineinverfolge. Es gibt in diesem Fall also keinen Zufallsaspekt von der Seite des Computers. Wenn ich es negativ ausdrücke, ist das Ganze eigentlich nur ein komplizierter Weg, um mir eine bestimmte Botschaft mitzuteilen. Wenn ich die gesamte Datenstruktur überblicken könnte, dann würde ich sagen: “O.k., das ist also alles, nun brauche ich keine weitere Interaktion mehrer.”. Ich denke der nächste Schritt, der z. Z. schon in einigen Werken vorbereitet wird, ist eine Interaktivität, die es dem Betrachter erlaubt, die gesamte Datenstruktur zu verändern. Du bewegst Dich also nicht mehr in einer schon im voraus definierten Database, sondern es hängt von Deiner eigenen Reaktion ab, wie sich die Struktur verändert, in die Du Dich hineinbewegst.

Wenn wir über Interaktivität sprechen, hat das etwas zu tun mit Umberto Eco's Konzept des “Offenen Kunstwerkes”. Ein offenes Kunstwerk heisst, dass der Betrachter nicht nur im voraus definierte Resultate erfahren kann, sondern dass in Verbindung mit dem Mensch-Maschine-Dialog neue Resultate geschaffen werden. Ich glaube, dies ist die Richtung von Interaktivität, an der Künstler wie Ulrike Gabriel, Christa Sommerer und Laurent Mignonneau, Knowbotic Research oder Ponton Media Art Lab mit High Tech Einsatz arbeiten. In Leipzig haben wir Installationen von Daniela Plewe und Peter Dittmer gezeigt, die Ähnliches auf der Sprachebene mit einem simplen PC machen. Es ist interessant, dass gerade in diesem Feld viele Künstlergruppen arbeiten. Denn es gibt im Prinzip zwei Wege, um diese Art offener Interaktivität zu erreichen: der eine ist, verschiedene Betrachter miteinander zu verbinden und sie aufeinander reagieren zu lassen, der andere Weg ist, der Datenstruktur selbst die Möglichkeit zu geben, verschiedene Reaktionen im Laufe der Interaktion zu lernen. Aber im Vergleich zu irgendeiner Installation im Rahmen der bildenden Kunst sind diese Dinge viel einfacher im elektronischen Netz zu realisieren, denn hier können die Leute jederzeit zu einem Thema zurückkehren und eine Art Gruppenstruktur entwickeln. Was z. Z. mit geschriebener Sprache in den Bulletin Boards passiert, wäre auch für andere ästhetische Strukturen möglich. Ich kenne bisher kaum wirkliche Beispiele dafür, aber stell Dir vor, du hast irgendeine Art Cyber Sculpture, an der 5 Leute zusammenarbeiten, aber nicht so, dass jeder nur an seiner Ecke herumhackt. Bei Computerspielen sind diese Gruppenstrukturen schon sehr populär. Aber kollektive Kreativität ist immer noch schwierig.

Zurück zu den 60ern – digitales Fluxus

DD: Gruppenaktivität ist vor allem bei Künstlerprojekten im Internet ein ganz wichtiges Thema. In den meisten klassischen Medien funktioniert die typische ein-Künstler-ein-Stück Beziehung noch. Jedoch bei der Netzwerkkommunikation kommt eine neue Qualität hinzu. Gruppenprojekte waren in der Kunstszene für fast 20 Jahre, seit den 60ern und 70ern nicht wichtig.

Für Fluxus hatte George Maciunas die Idee, dass anonyme Kunstobjekte per Post bestellt werden können unter dem Markennamen Fluxus, ohne dass sie irgendeinen Künstlernamen tragen. Dies kam aus seinem sozialistischen Avantgarde-Denken, der Idee, dass das Kollektiv wichtiger ist als das Individuum. Aber natürlich wollten die Fluxusmitglieder sagen "Ich bins!" und wollten ihr Namensschild an ihrem Multiple haben. Also funktionierte es nicht, und nur der Fluxuspapst Maciunas hat diese Idee propagiert. Nun war Fluxus als "Marke" viel erfolgreicher als manche einzelnen Künstler, die längst vergessen wären, wenn sie nicht Teil der Bewegung gewesen wären. Fluxus war eines der ersten wirklich internationalen Künstlernetzwerke, das als Gruppe 30 Jahre lang funktioniert hat. Die Leute kennen sich heute immer noch, und es gibt einen Rest von Gruppenspirit mit einer weltweiten Kommunikationsstruktur. Ich glaube, deshalb gibt es z. Z. ein neues Interesse an Fluxus, denn wir finden hier eine Struktur, die sehr relevant ist für die Kommunikationsära von heute.

Ich sehe überhaupt eine sehr starke Verbindung zwischen den 60ern und den 90ern, nicht nur bei Fluxus. Als in den 1960ern Paik und andere Künstler begannen, mit Medien zu arbeiten, wollten sie nicht eine neue Kunstform, wie Medienkunst, Videokunst oder Computergrafik schaffen, als Ergänzung zu z.B. Holzschnitt und Radierung. Sie wollten nicht nur eine neue kleine Nussschale ins Meer der Kunst schicken, sondern in den 60ern war das Ziel eine Veränderung der gesamten Struktur der Kunst, ihres Zugangs und ihrer Distribution, durch diese neuen Technologien zu erreichen. Die Hauptabsicht bestand in einer Intermedia-Kunst, die zwischen den etablierten Genres steht.

Aber diese Versprechen gingen nicht in Erfüllung. Zum Teil, weil in den 60ern noch nicht die richtige Technologie zur Verfügung stand, um die Sache ans Laufen zu bringen und zum Teil, weil es keine wirkliche Resonanz in der offiziellen Kunst gab, die noch zu verschlossen war für solche Experimente. Es scheint, dass wir gerade heute die Visionen der 60er wieder aufnehmen, die damals nicht in Erfüllung gegangen sind. Plötzlich befinden wir uns in einer Multimediagesellschaft, und blicken nun zurück auf diese Intermedia-Visionen aus den 60ern. Viele dieser Künstlervisionen sind heutzutage Teil der Alltagskultur geworden, allerdings nicht durch Künstler, sondern einfach durch die Wandlung unserer Gesellschaft und ihrer Kommunikationsstrukturen. In der "Minima Media" Schau in Leipzig habe ich versucht, diese Verbindung zwischen den 60ern und den 90ern aufzuzeigen.

Ich wollte auf die ursprüngliche Idee einer Intermedia-Kunst zurückzukommen, die es wagt, radikale Fragen mit einem Minimum an Technologie zu stellen.

Demokratie und Geschmack

VG: Ein Problem, das wir immer noch mit uns herumtragen, ist die Legitimationsfunktion des Kunstestablishments: eine Kunstschule durchlaufen, mit Galerien und Museen arbeiten. Aber mit der Distribution durch Netzwerke, welche die Verbindung vom Einzelnen zu Vielen ebenso wie vom Einzelnen zum Einzelnen schaffen, wird die Idee der Fluxusmitglieder wahr, diesen Bereich des Establishments zu umgehen, weil nun die Künstler ihr Publikum direkt erreichen können.

DD: Ja, nur haben wir dasselbe Problem, das schon die 1960er nicht lösen konnten. Ich sehe keinen wirklichen Weg, um das zu umgehen, was Du die Legitimationsstruktur der Kunstwelt nennst. Versucht man, jede Art von kontextschaffenden Strukturen zu umgehen – wie Galerien, Museen, Kuratoren, Kunstmagazine, Ausbildung und all das – dann wird es schwierig, dass einer überhaupt noch den anderen finden kann. Natürlich ist die Idee gut, dass Künstler direkt ihr Publikum erreichen sollen. Aber wir haben sowieso das Problem des Informationsüberflusses und wenn es

keinen Qualitätsfilter gibt, dann verlieren wir einfach den Überblick. Wenn alles gleichzeitig erreichbar ist, wie findet man noch das, was man sucht? Die Frage ist: Für wen soll ich mich interessieren, für den Künstler nebenan oder für den von einem anderen Kontinent?

Das Internet ist ein schönes Medium und im Prinzip öffnet es die technische Möglichkeit, die in den 60er Jahren gesucht wurde. Jeder, der am Netz hängt, kann meine Sachen bekommen, ich habe potentiell so viele Millionen Betrachter wie Internet-User – also bin ich nun ein grosser Künstler. Aber solange sich in der Netzwerkstruktur keine Art von Kunstkontext bildet, d. h. von Kunstestablishment, wird es dort keine erfolgreichen Künstler geben, denn Erfolg wird nur durch dieses Bewertungssystem geschaffen. Also muss dieses Bewertungssystem in die digitale Welt übertragen werden, wenn es irgendeine Art von Diskurs geben soll. Pionierprojekte, wie das Kunst-BBS-System “The Thing” versuchen daran zu arbeiten. Ansonsten ist jemand, der seine Kunst von seinem Home Terminal aus ins Internet anbietet, in ähnlicher Lage, wie ein Dichter, der Gedichte schreibt, davon Fotokopien macht und sie dann an der Shibuya U-Bahn-Station während der Rush Hour verteilt. So erreichst Du niemals das Publikum, das Du willst.

VG: Oh, da gibt es einen grossen Unterschied: Auf der Strasse erreichst Du eine zufällige Auswahl von Leuten, von denen vielleicht nur ein oder zwei unter Tausend sich für genau das interessieren, was Du machst. Aber im Netz kommen Leute zu Dir und suchen sich das aus, was sie wollen. Im Netz werden die Kriterien für das, was wichtig ist, was schön ist, was uns ästhetisch gefällt, verschoben von all den verschiedenen institutionalisierten Filterfunktionen zum Endnutzer, dem Individuum.

Das Problem des Informationsüberflusses gibt es natürlich nicht nur in der Kunstwelt, aber ich denke, dass Kunst im Netz sich darum zu kümmern hat. Es ist ein Lernprozess. Natürlich gibt es auch technische Lösungsmöglichkeiten. Wenn Du Deine eigenen Kriterien benennen kannst für das, was wichtig, was schön ist, für das, was Du suchst, dann kannst Du sie in einen Suchagenten implementieren und kannst diesen Suchagenten hinaus ins Netz schicken. Der psychologisch und politisch relevante Punkt ist dabei, dass Du derjenige bist, der über die Kriterien entscheidet, nicht der Herausgeber einer Kunstzeitschrift oder ein Galerist oder eine Schallplattenfirma.

DD: Ich denke, das ist möglich für die Recherche von echten Informationen, so lange klar ist, dass es um ein bestimmtes Thema geht, für das ein bestimmter Name oder ein anderweitig klar definiertes Kriterium vorliegt. Aber ich glaube noch nicht an einen ästhetischen Agenten, der meinen Geschmack hat und den ich ins Internet schicke, um Kunstwerke zu suchen, oder um Gedichte zu lesen und um mir diejenigen mitzubringen, die mir gefallen. Ich glaube, bis dahin wird es noch lange dauern. Um es einmal ganz direkt auszudrücken: Ich glaube nicht an die Demokratie bei Fragen des Geschmacks, auch nicht im Internet.

VG: Das ist ein starkes Statement. An was glaubst Du denn sonst?

DD: Ich glaube an einen sehr komplexen sozialen Prozess, den die Evaluation von Kunst schon immer durchlaufen hat, den langen Weg der Dinge, die sehr bekannt werden, wieder völlig in Vergessenheit geraten und dann wieder entdeckt werden. All diese Prozesse verlaufen in den letzten Jahrzehnten sehr viel komprimierter. Was zu Anfang des 20sten Jahrhunderts noch 30 Jahre dauerte, ist nun auf eine Zeitspanne von 5 Jahren verkürzt. Trotzdem müssen die Dinge, die bleiben, immer noch diesen sehr diffizilen Filtrationsprozess durchlaufen.

Man kann versuchen, etwas mit Gewalt durchzusetzen, aber sogar, wenn die stärkste Galerie und das beste Museum Dich pusht, wenn die Dinge selbst nicht die Kraft haben zu überleben, ist es möglich, dass nach 20 Jahren alles vorbei ist. Es gibt keine patentierte Methode, einen Künstler zum Teil der Kunstgeschichte zu machen. Das einzige, an das wir uns halten können, ist dieses sich ständig fortsetzende Diskussionssystem über Kunst. Ich denke, das kann sehr gut auf Netzwerkstrukturen übertragen werden, aber es muss von Personen geleistet werden und durch ein System von Experten, den Dialog von Experten.

Ich glaube nicht an die Demokratie – damit will ich sagen: Du wirst niemals Erfolg haben mit irgendeiner Art von Quotensystem. Die Dinge, die in dem Moment, wo sie produziert werden, auf das grösste Interesse stossen, sind höchstwahrscheinlich diejenigen, die im Rückblick nicht die stärksten sind. Jedes Quotensystem – wir sehen das beim Fernsehen – drückt das Niveau nach unten. Sogar ein Quotensystem, das sich nur auf die Kunstwelt beschränkt, hat die Tendenz....

VG: ... zum kleinsten gemeinsamen Nenner.

DD: Ja, genau, und das ist immer das Schlimmste.

Evaluation oder Antizipation?

VG: Ich glaube nicht, dass das so in den Netzwerkstrukturen funktioniert. Du sprichst nur von der statistischen Methode, die misst nur, wieviele Leute das Fernsehen zu einer bestimmten Zeit auf einen bestimmten Kanal schalten. Es gibt dazu keine qualitative Interpretation, keine Interaktion zwischen den zwei Seiten. Es ist einfach nur die Erfassung eines Auswahlprozesses. Im Internet hingegen, das grundsätzlich ein Zweiwegmedium ist, gibt es ein qualitativ unterschiedliches Element.

Zum Beispiel hat die Gruppe "Handshake" in Berlin ein Projekt gemacht, bei dem sie Bilder ähnlich wie die Tintenkleckse des Rorschach-Tests in das Netz eingespeist hat und dann die Leute dazu aufgefordert hat, etwas damit zu machen. Sie haben sehr unterschiedliche Reaktionen erhalten. Es gab Leute, die sich das Bild in ihren PC geladen haben, es in ihrem Grafikprogramm verändert und zurückgeschickt haben. Dann gab es Leute, die einen ausführlichen Dialog mit den Künstlern über das ganze Projekt angefangen haben, bis hin zu individuellen Interpretationen. Es handelt sich also nicht nur um eine rein quantitative Erfassung. Ich bin natürlich auch der Meinung, dass der Kunstevaluationsprozess genauso wie der Informationsevaluationsprozess nicht nach dem simplen Modell funktioniert, Kreuze auf einem Blatt Papier für diese oder jene Partei zu machen. Ich kann aber trotzdem das Statement nicht akzeptieren, dass die Kunstevaluation kein demokratischer Prozess ist, sondern dass wir Experten brauchen, die der Masse sagen, was gut ist.

DD: Nun, das ist auch etwas anderes. Vielleicht haben wir uns in diesem Punkt missverstanden. Ich glaube auch nicht, dass es irgendwelche einzelnen Experten gibt, die die Wahrheit für sich selbst gepachtet haben. Ganz im Gegenteil, die meisten Experten irren sich den grössten Teil der Zeit. Trotzdem gelingt es diesem System der Kunstgeschichtsdiskussion, aus einer Vielzahl von Irrtümern schliesslich zu dem Resultat zu kommen, dass in den 1920er Jahren fünf bestimmte Künstler absolut herausragend sind, und irgendwie neigen wir nach 50 Jahren alle dazu zuzustimmen. Nur haben wir grosse Schwierigkeiten, dasselbe für unsere eigene zeitgenössische Situation zu sagen.

Ich denke, der Begriff der Antizipation ist ein Schlüsselwort in dieser Struktur der Geschichte. Zum Beispiel, warum interessieren wir uns heute wieder für Fluxus, während in den 80er Jahren Fluxus völlig uninteressant war? Dies ist ein Beispiel für die Wellenbewegungen des Evaluationsprozesses. Denn die Art und Weise, wie Fluxuskünstler zu ihrer Zeit die Welt gesehen haben, ist wegweisend für unser Verständnis von dem, was heute um uns herum passiert.

André Breton sagte einmal: "Das Kunstwerk ist nur insofern wertvoll, als es von Reflexen der Zukunft durchzittert wird." Auf dieses Zitat von Breton bezieht sich Walter Benjamin in seinem Essay über das Kunstwerk im Zeitalter der Reproduzierbarkeit.

Benjamin dachte an eine technische Entwicklung in einzelnen Schritten, zuerst die Fotografie, dann der Film – ein klarer Schritt vom stehenden Bild zum bewegten Bild. Er sagte z. B., dass die Dadaisten mit ihren Simultanlesungen die ästhetischen Möglichkeiten des Films vorweggenommen haben, weil sie auf der Bühne etwas spielten, was später im Film durch die Montagetechnik, bei der simultan Bilder von verschiedenen Orten zusammenkommen, möglich wird. Diese Art der Bewusstseinsmontage wurde von den Dadaisten also vorweggenommen.

Heute stehen wir vor dem Problem, dass wir in der Entwicklung von Medien und Technologie keine klar voneinander trennbaren Schritte mehr haben. Die Entwicklung ist so schnell und so komplex geworden, dass wir vielmehr einen konstanten Fluss der Innovation in allen Bereichen zur gleichen Zeit haben. Wir können also nicht mehr über einzelne Schritte sprechen und diese in ihrer Bedeutung diskutieren.

Bald werden wir sogar keine klaren Trennungen mehr zwischen einzelnen Medien haben. Ich denke, Friederich Kittler hat Recht, wenn er feststellt, dass in der digitalen Welt alle Medien zu einem einzigen Supermedium zusammenschmelzen – und das ist der Moment, wenn niemand mehr über Medien sprechen wird.

(Dieses Gespräch wurde in englisch für das InterCommunication Magazine geführt. [veröffentlicht in japanisch, Heft Mai 1995]. Bei der Suche nach einem geeigneten Abschluss der Minima Media Dokumentation fiel mir auf, das hier manches gesagt ist, was sich sonst nicht leicht schreiben liess. Der Blick aus der Ferne erlaubt es, die sonst zu nahen Fragen besser zu benennen. Dieter Daniels)

Übersetzung: Tom Morrison, Inke Arns

© Dieter Daniels 1995

veröffentlicht in: Minima Media. Medienbiennale Leipzig 1994, [Hg.] Dieter Daniels, Oberhausen 1995; S. 167–175

Englische Übersetzung ebenfalls in: Minima Media. Medienbiennale Leipzig 1994, [Hg.] Dieter Daniels, Oberhausen 1995; S. 176–182

Japanische Erstveröffentlichung unter dem Titel A Genealogy of Media Art in: InterCommunication Magazine, No 13, Tokyo 1995, S. 159–169

The Concept of Minima Media

The Medienbiennale 1994 presents installations, performances, videos, telecommunication projects and art in an urban setting by 75 international artists'. The first comprehensive media art event in the "new" German Länder breaks new ground and plays on the contrasts between East and West, between old and new values, technologies, media and ideas which in a city such as Leipzig characterize life in general.

Stars and Nobodies

Experimentally the usually quite carefully cultivated border line between prominent figures of the art world and totally unknown "greats" will be questioned here. The artists involved range from internationally recognised stars such as Bruce Nauman and Nam June Paik to young and unknown talents from Eastern Europe and elsewhere, such as Alexandru Patatic from Timisoara and Alexej Shulgin from Moscow, both of whom are exhibiting their work for the first time ever outside their home countries.

The 1960s and the 1990s

Despite a history spanning three decades, media art is often seen through a biased eye as being in a state of constant innovation. It is therefore time to return quite consciously to its beginnings in the 1960s where we find the generating ideas for the models and attitudes of the 1990s. The historical ideas of an inter-media art which shuns the mediating path of the art market and museums today still form the reservoir for visions of an art which has been freed of its cultural bonds. The movement of May 1968 left its mark on our society; similarly, the events of autumn 1989 are determining the course of the 1990s. In both cases, traditional schemata are being questioned.

Low Tech and Big Ideas

Exhibits using the most diverse form of media and technique can be found here: installations using video, computers, sound, film and slide projections; concepts requiring no technology at all; as well as performances, actions and events. All the artists contributing to "Minima Media" have one thing in common: they do not see technology as an end in itself but subject it to intelligent analysis.

Open Works and Closed Circles

The observer finds himself in different roles: interactive pieces require his intervention, narrative works allow him to follow a linear series of events from beginning to end, and closed-circuit installations take the viewer right into the picture or allow him to contemplate in front of a static image.

Regionalism and Internationalism

A sceptical view of the region by Leipzig artists, whose projects in the public realm take the radically changing city as their theme, meets up with the immense internationalism of art in the worldwide electronic Internet network.

Minima Media

The motto "Minima Media" expresses the concept which links these contrasts. It focuses on a paradox in the current development: everything in electronic media is getting smaller all the time and is therefore omnipresent in all areas of everyday life, whilst the artworks using media seem to get bigger and more representative. It is as if they are supposed to fill up the empty space left

behind by the minimization of electronics. The mass of hardware piled up in many media art manifestations seem to be the last effort to give back the grandeur and uniqueness to the media world, although we know that it is lost forever in the realm of digital reproduction. It has long since become impossible for the individual to comprehend the technological development of our media age. Art is one of the few places where we can try out new ways of dealing with media without economic pressure. Perhaps one of the greatest challenges to the arts in the digital age is to reduce the incomprehensible reality of the technological world to understandable symbols.

The most sweeping and most characteristic contrast of the Medienbiennale 1994 is that between the old empty factory and the new electronic art works. The end of the mechanical age in the closed down textile mill with its nineteenth century industrial architecture collides with almost spectacular force with the artistic symbols of the emerging digital revolution. Despite this contrast, the empty building with its enormous floor space of 100.000 sqm offers a unique opportunity to give each work of art its own space and individual setting. The large empty space, left behind by a past epoch, creates the openness to test new concepts.

Leipzig, September 18, 1994

Translation: Tom Morrison, Inke Arns

© Dieter Daniels 1995

published (german & english) in: Minima Media. Medienbiennale Leipzig 1994, [Hg.] Dieter Daniels, Oberhausen 1995; S. 16–18

Fore & After Word to Minima Media

It is not easy to pack into a book a complex and situation-related event like "Minima Media". Photos and texts can hardly be a substitute for the hours spent wandering through the empty factory workshops by visitors armed with a floor plan and the resolve to see all the exhibits. The opportunity we had of staging an exhibition in a building offering 100,000 qm floor space was a rare one, and inevitably we were tempted to overreach ourselves. In the end, the 31 installations and 6 telecommunications projects making up "Minima Media" took up roughly one third of the empty textile mill. 6 more works were presented in the public realm in Leipzig, while performances, video screenings, lectures and a number of related events were staged in the city's art galleries and cultural institutes.

Therefore, one can safely claim that "Minima Media" – with contributions from some 75 artists internationally – was the first comprehensive media-art event in former East Germany. But would it be true to say the organizers ignored their own call for a reduction to essentials as formulated in the "Minima Media" concept?

The question needs to be put differently: could anything have been left out? Without blurring the impression of a situation of political, human and aesthetical upheaval? Without softening the impact of a post-planned-economy factory experienced in all its emptiness? Without giving a less complete picture of links between Eastern and Western Europe and of media art's historical development – an unknown chapter in the GDR – and future directions?

Some visitors found the location more threatening than fascinating. The space was certainly a special challenge for the artists and organizers. There were moments when it was unclear if the event would happen at all; for instance, when the electrical system of the building proved obsolete three weeks before the opening date, or when a burst pipe temporarily paralyzed all installations in the basement on the second day of the exhibition.

Down to the most trivial problems, therefore, "Minima Media" was not isolated from the general pitfalls and surprises of life in a city going through the process of change and redevelopment. Since the demise of the GDR, life in cities like Leipzig has been characterized by an existential contrast: everything is either "old" or "new". This contrast pervades all areas of life and applies as much to accommodation, cars, telephone lines as to books, artworks and, ultimately, political and ideological positions. Unfortunately, the ambivalence sensed by all concerned tends to be channelled into the (over)simple categories of East and West or "good" and "bad". Now that Western civilization has advanced through postmodernism etc. to a tentatively critical view of innovation, the collision of two German cultures after 40 years of separation anticipates the crisis of either system of values lying before Europe as a whole.

How is it possible to speak about an esoteric creation like media art in the new German states where people often see the new technologies primarily as a threat to their jobs? How significant is the artistic conquest of the media by the Western avant-garde in a country where privately-owned computers, video cameras or photocopiers were unheard of before 1989?

"Minima Media" was an attempt to thematize this situation with artistic means. In an almost dramatic overstatement of the aforementioned contrast between "old" and "new", art based on the new technologies took possession of the closed-down textile mill (one of the GDR's showcase state combines until monetary union between GDR and FRG). These very technologies were instrumental in rendering the old industrial operations obsolete, unprofitable, and now emptiness hangs over the factory like a question mark about an uncertain future. Art is an interim occupant

only, but one in the unique position of being able to transform an entire space by subtle interventions at a critical moment in history.

These issues are perhaps clearer in retrospective than they were at the time of setting up the exhibition and grappling with the practical questions. We had the rare chance of seeking out a separate environment for every installation, sometimes together with the artists. No museum can afford to leave a space of 100 metres between exhibits in order to keep one from intruding on the other. The distance possible here resulted in an open circuit in which close links could develop between the old premises and the new artworks. With a few exceptions, all the works were completed (or, in the case of historical items, reconstructed) on-site without recourse being made to existing artworks or works on loan. References to the location were therefore as welcome as they were inevitable. Although conceived for a wholly different location in 1974, Jochen Gerz's installation "Der Gedenktag des ..." (The Commemoration Day of ...) established an immediate rapport with the relics of the Communist anniversary and memorial cult still strewn about the factory, opening up new layers of meaning. There was also a pragmatic side to this in-house construction policy: the saved transportation and insurance costs made an exhibition on this scale feasible despite a very tight budget.

Visitors moving between different parts of the buildings and site were exposed to sharp contrasts. The atmosphere in the heated entrance foyer that housed the network projects and café was communicative and workshop-like. In the more remote parts of the grounds – which extend as far as the other side of the Elster canal – visitors were plunged into stark isolation, left alone with the exhibits. Viewers returning to see the exhibition by night found it wholly transformed. Picture formats – starting with the interactive terminals of the network projects and ending with the huge film and video projections by Stan Douglas and Beban/Horvatic on the pitch black top floor – progressively grew in size. Despite the physical distance between different objects, tensions still arose. Down in the basement, Tony Oursler's little puppet called its risqué monologue into the dark, as if commenting on the silent passion of Douglas Gordon's "Star Trek" couples, accompanied by the eery droaning sound of Alexandru Patatic's installation in adjacent basement corridors. The historic video tapes in the two stairwells formed a clasp round the entire exhibition, inviting comparison between contemporary work and products of the last 30 years. The dialogue between the building and the artworks was intense, more integral to the overall experience than would have been possible in a museum.

The Buntgarnwerke, Germany's largest industrial monument, now awaits conversion: plans foresee a hotel, shopping centres, office floors. The former Reichsgericht courthouse, which for 40 years was a museum of art and housed the first Leipzig Medienbiennale in 1992, is now due to become a courthouse once more. The next Medienbiennale will need to look for a new site in Leipzig, for a different theme. This will be another chance to reflect the altered situation in a time of fast change.

April 18th, 1995

Translation: Tom Morrison, Inke Arns

© Dieter Daniels 1995

published (german & english) in: Minima Media. Medienbiennale Leipzig 1994, [Hg.] Dieter Daniels, Oberhausen 1995; S. 7–10

The Borders of Art

Conversation

Tokyo 8 March 1995

Volker Grassmuck: Since two years you changed from former west to former East Germany - and you said you see great differences in the attitude of people towards media. What kind of expressions do your students in Leipzig create in this strive for identity? How do they deal with means that were not accessible to them before, things like video and computer technology?

Dieter Daniels: Well, I see some strategies that are interesting elements of an East German attitude toward the new media. In the western avantgarde context, many media works are not so strong in their content, but rather tend to have a strong formal side of "how it works". In Leipzig I found interesting that around 1991/92, right after the equipment was accessible in the school, some of the older student generation who had already finished their studies in painting or photography started to work with the new media. Contrary to the western formal aspect, they are very contentoriented, which is a good basis for the work, but on the other hand they might neglect the formal qualities of the media they are using. For example they just want to go for specific images, or have a very personal message. They don't think so much about the frame, about what they want to do with the result afterwards. Interestingly enough this is true for painting as well as photography or for media works. In a certain way, this is still a pre-McLuhan attitude, while in the west "the medium is the message" has become a part of daily life. And in western art the question of the context is a central issue - in modifying Mc Luhan you could say "the context is the content". And this has something to do with the emergence of media art: electronic media modify or even destroy cultural contexts - and artists wanted to change the limited fine art context through this capacity 30 years ago when they started to use these media. So this whole discussion did not take place in East Germany since 40 years, as the context of art was more or less predefined by what was officialy possible. Not that other things did not happen, there were certainly alternative forms of art, but they were out of sight, almost not visible.

VG: These experiences in Leipzig are not an issue of only regional significance, I think. Do you see in eastern Europe alternative ways of dealing with these new media?

For example, last year, at ISEA [International Symposion on Electronic Arts, Helsinki] there was a boat tour to St. Petersburg, and we were presented with works from Russian computer graphics artists. There was the general feeling of the Western artists who were invited there of a Deja-vu. The stuff the Russians are doing who are discovering this new medium now, is what had been done in the West ten years before. The general explanation was, there is a certain form of expression built into the technology. Your fantasy is guided by what the pull-down menus of a certain software provide you with, and therefore, you get a strong likeness of the works that are created. What I am trying to point at, is the possibility of a resource of alternative angles, of not being guided from childhood and through art school into a certain way of perceiving media, but of starting from what you called a "pre-McLuhan" kind of attitude.

Techno-Fear and History vs. Newness - Minima Media

DD: I also tried to make this an issue in the exhibition of the Medien Biennale that I staged in Leipzig under the motto of "Minima Media". In designing the first overview exhibition of media art in East Germany, I found myself confronted with two problems: first, that many people in East Germany have a very negative image of new technologies in general, because they think they are just taking away their jobs and destroying their existing culture. Especialy in media the western

companies overtake everything, and there is no real East German identity in the press or on TV, for example.

The problem was that the whole history of media art is unknown in East Germany, because there was almost no information about these developments. I tried to solve this problem by taking historical positions into the show with very early video tapes so that the people see that there has been work in this field since 1965.

I think this emphasis on the "new" is a general problem in all media art issues, also in the western context. This hype about newness mostly depends completely on the technological development and destroys the possibility of a own aesthetic history in the field of media art. Most of the young media artists or students don't know anything about the pioneer works. They go to Ars Electronica each year and see the newest things, but they don't know what these things are copies of, they don't know the originals, because there is a big lack of source information.

The other important point about the idea of "Minima Media" was to show only pieces with simple technology, mostly on the level of consumer electronics. This was a way to show that media art is not only a question of big money. Many media art shows focus strongly on the high-tech level of the equipment. I think it's no longer necessary to prove the importance of media art by the newness of its material. The development is so quick that things risk looking outdated so soon. So if you want to do something that is still interesting in five years, you better not take the latest technology.

East and West Coming Together

DD: And the other aspect that I find important - and this is coming back to 1989 - is that we will find in the next decade a new evaluation system of artist's careers. The reunification of East and West Germany is only the start of East and West Europe coming together. Even if it is a kind of joke, but ask yourself: What if Bruce Nauman would have been born in Timisoara (Rumania) - who would know him and where would he be today? In the "Minima Media" show one of the freshest installations was by Alexandru Patatic from Timisoara - but don't ask me how difficult it was to get a visa for him so that he could take part in the show! These are questions we have always to consider if we look at the new art world of today which is part of a changing political landscape. In some aspects the cut of consciousness started in 1989 can be compared to the changes that followed the students' movement of May 1968. Both have something to do with the whole issue of political responsibility in the arts and both deal with questions of art as part of the establishment. And in the east you feel immediately that these 1968 events did not take place on the other side of the iron curtain. For example I experience that the role of a professor is still very different, much more traditional compared to the West.

We have a different evaluation background already now, I think. It takes more and more effort to stick to the old one-eyed look at a purely western avantgarde. Especially in the media art scene, there is an openness for developments from the east, because media are about change and communication. Maybe sometimes the interest is even bigger than the results which can be found - so these first steps of computer graphics in Russia which you mentioned should not be a reason to forget about media art from Russia. Things don't develop so quickly, and the economy problem is the biggest one to solve. How can artists survive, how can they find time to do work? Often those are the problems to solve now.

One Shot only - First Rumanian Video Week in Bucharest

VG: Having been in Tokyo for the last five and a half years, I am not very familiar with the situation in Europe. I keep hearing that a lot of people are very much interested in what is happening in East Europe, say, Hungary or Rumania.

From Japan all this seems rather far away, and it's difficult to appreciate the attraction beyond some very superficial kind of exoticism. What kinds of directions can be seen? What impulses are coming out of Eastern Europe?

DD: Maybe I can talk about the first Rumanian Video Week in Bucharest that was organized by the Soros foundation with the help of Geert Lovink [writer, lecturer, editor, and networker from Amsterdam] and Keiko Sei, [Japanese art organizer living mainly in Prague]. This was a very extreme situation because in Rumania there was no access to technology. It was, together with East Germany, one of the most restricted socialist countries. But still there was a stronger continuation of avant-garde ideas in Rumania than in East Germany. In all other Eastern European countries I found a stronger continuation of the pre-war avantgarde than in East Germany. For example in Poland you have experimental film from the 1960s until today. This tradition does not exist in East Germany. Culture in the eastern part of Germany had two shocks, first Hitler and then Communism. Maybe that was the double gun that finally killed the roots of the avantgarde from the 1920s. And another important reason is that many oppositional artists left or had to leave for West Germany - so three reasons for the almost complete interruption of what you could call the tradition of the avantgarde. But to come back to Bucharest, I found that, although Ceausescu's policy left deep marks, the people knew who Tristan Tzara is and there were Eugene Ionesco plays in the theater next door to the space where the exhibition took place. There was a big openness for experimental work. In this situation, with many ideas in the air but few possibilities to work, the First Rumanian Video Week was an important step. It was the first occasion that electronic hardware was brought in from the west to give artists the chance to work with. Also some guest lecturers came to give basic instructions on the possibilities of video installations. I found the eight installations which were realized quite convincing. As I said already, we invited one of the artists, Alexandru Patatic, to the Minima Media show in Leipzig. I was astonished about the immediate possibility of these people to create good works, which are on normal European festival level, with no previous experience. Actually, they were under big pressure because it was clear for them that they had only this one chance. After this exhibition is over they will not get hold of the equipment any longer. Naturally the whole event was only possible through strong support with US dollars through the Soros Foundation. So almost everything had to come from the west: the money, the equipment, the guest lecturers. This dominance of the western economy and technology is very strong and also influences the aesthetics of the works - but still the success of the event was based on the creativity and openness of the Rumanian artists.

Getting Over the Western Heritage - Fresh Media, Fresh Views

VG: I'm just now reading around in Japanese media history, and of course, there was a period in Japan with a similar dominance of the West. But there was also a return of writers, for example, who had been fascinated by Russian or American authors, and would create works under their influence, but then, towards the end of their life, they would come back to very traditional Japanese forms of expression. So maybe after a period of experimentation there is this coming back to roots.

DD: Yes, I discussed this issue just two weeks ago with some art critics in Hong Kong. I was there for a media art exhibition organized by the Goethe Institute. I was astonished by the great interest of press people on this issue. For me it was just another show to visit. Only after two days it became clear to me that this was the very first experience for Hong Kong, this electronic city, with any kind of art work in this sense. So even the major newspaper of Hong Kong wants to bring a two pages issue about media art now.

I also went to the Hong Kong Modern Art Museum and this was very disappointing. They had five rooms: 1940s-50s, 1960s, '70s, '80s, and '90s, only replicas of Western style paintings by Hong Kong artists and most of them on a very bad quality level. It started with post-impressionism and went to some Picasso style, to Matisse-fake, and abstract fake was the end. Maybe part of the Japanese western style avantgarde situation was similar in the 1950s, '60s, when it was only Western adaptation. But then you have the Japanese Gutai group, which freed itself from traditional media and developed in the 1950s experimental art forms as radical as Fluxus and happening in the

west, but with a very strong Japanese identity. So I told the journalists in Hong Kong that I see in media art a certain chance to get rid of Western influences more quickly. They were quite conscious that this was not the way they could follow in Hong Kong ad development, and they were quite critical themselves about what is officially shown in the Western ad section of Hong Kong Contemporary Art Museum. From my limited experience of what I have seen here in Japan throughout my three trips, I think that in new media it is easier for people here to get back to their own aesthetic road and to free themselves from strong influences of Western art history.

As soon as you take a brush and oil on canvas, you have everything from Rembrandt until Pollock there that you cannot ignore. But when you work on the computer or with video, you don't have so much history. You have to get rid of Paik, Bill Viola and Gary Hill, and that's it, already. I see in Japanese media works sometimes more unique Japanese qualities than in many other kinds of fine art production. So maybe through this kind of fresher media there is a stronger possibility to get back to what people are themselves and to free themselves from this prevailing avant-garde Western influence. But first of all, we have naturally to make clear that the whole concept of the avant-garde is Western import. There was no idea of avant-garde in Chinese or any Asian culture, nowhere. As soon as we're talking about avant-garde art, it's Western import.

But once the concept of avantgarde is imported, it can take on very independent forms. Maybe this can be compared with changements in the field of technology: all the major export articles of japanese media industry like photcameras, TVs or videorecorders where invented in the west - but today for us westerns they seem to be genuine Japanese products

VG: I understand that there is less of a load of art history that is pressing on you when you start working with technical media. But still there is this idea that certain forms of expression are implied in the technology itself, and the strongest way in which this problem poses itself is maybe in computer art.

DD: Yes, in every students' group I find some kind of prototypes which are always repeated. But I mean, everybody in drawing starts with a nude or with a still life. So we must see this as natural steps that have to be taken to get an awareness of what a medium's possibilities are about, and then to get rid of them. Maybe this could be formalized by some kind of educational steps to get through it easier.

Maybe we need to come back to Bauhaus. Bauhaus' biggest influence was to have a formal education of how to use different materials according to their inherent qualities. Could this be adapted to education in the field of electronic media?

The Universal Medium

VG: I'm rather skeptical about this point because if you pre-defined what a medium is, what inherent rules it contains, and you train people who are new to the usage of this medium according to these lines, then you also focus their attention, their fantasy on a prescribed way. Specifically, working with the computer which has the inherent quality of being a universal medium. So it can be anything according to what you make it be. If you tell them, the computer is there to use certain mathematical algorithms that can create graphic structures you restrict fresh, naive, unstructured fantasy that might be nurtured in different ways without defining already what the medium is.

DD: I think you are right. Also you cannot just adapt so easily the things that happen in the real world to the digital domain because there you don't have prestructured media qualities, just this kind of universal possibility. If you talk about paper, metal and wood, these have clearly defined qualities and you should make use of them appropriately, but you don't have this in the digital world, unless you're talking about certain software packages that are updated next year and change quality with each update, and which are no eternal laws any more. So this completely structureless range of possibilities is even the most difficult to solve problem. Many people talk about a kind of

"horror vacui". You don't know where you are. What shall I do? Everything is possible, so where shall I start? You don't have anything to hold on to.

VG: In that kind of situation, coming back to the East German students who start from content and then look for a way to express themselves, would that not be exactly the strategy that an artist should take towards this universal medium?

DD: The difference that these people have a formation already before they start to work with media. They have studied painting or photography, and then just take what they have and bring it over to the new medium. But this is something that does not only happen in the East. Media art is no longer the young people's domain, there are more and more people who have a long established career and decided that they want to try out now these new technologies. Often it is very interesting to see the results, in how far they are able to adopt their own strategy to this different technological possibilities. If mere painters try to paint on the graphic palette what they better did in oil before that's not so interesting.

But for example Merce Cunningham is now in his 70s using digital software for dance choreography. His artistic approach is so open towards new concepts, that it is easy for him to shift to a new medium. Also John Cage worked with software in composing his poems (mesosticks). He used random procedures anyhow, so his way of working was very adequate to digital technology.

Random Generators, Interactivity, and Artificial Life

VG: In computer art theory there is a long tradition from the early '50s to see the computer not as a tool but as a partner in creating art works. That went as far as stepping back completely and projecting the intuitive, creative quality into the computer. And the technical implementation of this quality was usually a random generator.

DD: You mean that the computer is only used as a random generator for a kind of pre-arranged patterns that then are mixed by the machine and presented in a new order?

VG: For example.

DD: Well, this was really early 1960s, I think. Today we have a more complex structure of interaction, a stronger possibility for dialogue. It starts with good interfaces of which there are not so many that go beyond keyboard and mouse. And the other question is, how deep the interaction with the machine really is. Most interactive works that we know today, like the ones that were shown in Tokyo at ICC Gallery recently, by Jean-Louis Boissier, or Bill Seaman, or Jeffrey Shaw, have only a database that is in principal completely pre-structured. It's only up to me which paths I find for going into it. So there is no random aspect in this case from the side of the computer, but, if I put it nastily, it's only a more complicated way for me to get the message. If I could see the overall data structure, then I could say: "Okay, that's it, so I don't need any interaction any more.". I think the next step that is being prepared already in some works is to create an interactivity that allows the viewer to change the whole datastructure. So you don't travel in a pre-defined database but it depends on your own reaction of what you go into looks like.

When we talk about interactivity this has something to do with Umberto Eco's concept of the "open art work". The open art work means really that the viewer is not only an experiencer of pre-defined results but that in combination with the man-machine dialogue new results are created, and I think, this is the direction of interactivity on which artists like Ulrike Gabriel, Christa Sommerer and Laurent Mignonneau, Knowbotic Research or Ponton Media Art Lab are working, mostly with high-tech. Peter Dittmer and Daniela Plewo do the same on the level of language with a simple PC. It is interesting that especially in this field many artist groups are active. There are in principle two ways to achieve this kind of open interaction: one is to link several viewers and to let them react

with each other; the second way is that the data structure itself has a capability to learn different reactions during the interaction.

But compared to any installation in the fine art frame, these are things are much easier on the Net because people here can come back whenever they want and develop a kind of group structure. What is happening in written language on the bulletin boards now could be possible for some other aesthetic structures, too. I don't know any real example of this now, but let's say, you have some kind of cyber sculpture on which five people collaborate, but not like each one chiseling away on his corner. With computer games these group structures are already very popular. But collaborative creativity is still difficult.

Back to the Sixties - Digital Fluxus

DD: Group activity in artistic projects on the Internet is again a strong issue. In most classic media art pieces the typical one-artist-one-piece relation is still working, but with network communication a new quality has come in. Collaborative art projects were not really important on the scene for more almost twenty years, since the '60s and '70s.

For Fluxus George Maciunas had the idea, that anonymous art objects can be ordered by mail under the label Fluxus, without any artists name attached to it. This came from his socialist avantgarde background, the idea that the collective is more important than the individual. But naturally, Fluxus members wanted to say: "It's me!" and wanted to have their name tag on their multiple. So this did not work, it was only the Fluxus Pope Maciunas who promoted this idea. But the Fluxus label was much more successful than many single artists, who would have been forgotten, had they not been part of the movement. Fluxus was one of the first really international artist's network groups that continued for almost 30 years. Still today people know each other and there is a rest of group spirit with a worldwide communication structure. This is why I think there is a new interest in Fluxus now because there is some kind of structure in it that is interesting for the communications era of today.

I see a strong relation in general, not only with Fluxus, between the '60s and the '90s. In the '60s, the visions by Paik and others who started artists work with media, didn't mean to create media art or video art or computer graphics as some kind of new small nut shell in the sea of art - like wood cut art or engraving art, so now we also have computer art. This was not the idea, but the aim was to change the overall structure of distribution and of access to art through these new technologies in the '60s. The main idea was an intermedia art, that stands between the established genres.

But these promises were not fulfilled, partly because the '60s did not have the right technology to make it work, and partly because there was no real feedback in the official art world, which was still too closed for these experiments. It seems that today we are somehow retaking the visions of the '60s that were not fulfilled at that time. Suddenly, we have the multimedia society, and we go back to these intermedia visions of the 60s. Many of the artists visions formed in the 60s have become part of everyday culture today, but not through artists, but just through the changes of the society and the communication structures. In the "Minima Media" show in Leipzig, I tried to show this link between the 60s and the 90s, and wanted to come back to the idea of intermedia art, which dares to ask radical questions with a minimum of technology.

Democracy and Taste

VG: One problem that's still with us is the legitimizing function of the art establishment: going through schools, having galleries and museums. But with the distribution network linking one-to-many - and also one-to-one, of course - the idea of Fluxus members that you talked about, to circumvent this whole realm and have the artists address the audience directly, becomes possible.

DD: Yes, but then again, we have the problem that the 1960s could not solve. I don't see yet the real way to bypass what you call the legitimation structure of the art world. Because bypassing any kind of contextcreating structure - which is galleries, museums, curators, magazines, education and all this - makes it so difficult for who should find whom. It's a very good idea that artists might directly address the public, but we have the problem of information overflow in general. If there is no quality filter within, we just get lost and we don't know how to choose and find what we want if everything is accessible. The question is: What should I be interested in, the artist living next door or one from another continent? The Internet is a nice medium, and in principle it has this capacity that was researched in the 1960s. Everybody who is on the Net can get my stuff, so I am a great artist now, and I have potentially so many million viewers. But then, as long as you don't have in network communication a kind of art context, of art establishment, you will have no successful artists, because success is only created through this evaluation system. So this evaluation system has to be duplicated in the digital world if there should be any kind of discourse. This is what pioneer projects like the art-BBS "The Thing" try to do. Otherwise somebody distributing personally his art from his home terminal on the Internet is like a poet writing poems, making photo copies, and then distributing them at Shibuya station in rush hours. So you don't get the public that you want.

VG: Oh, there is a big difference. In the street you get a random selection of people among whom there might be one or two among thousands who is interested in what you are doing. On the Net, people come to your site and pick up what they like. On the Net the criteria for what is relevant, what is beautiful, what is aesthetically appealing, are moved from all the different institutionalized filter functions to the end user, the individual. The problem of information overload is, of course, not only one of the art world but still, I think, one that art on the Net has to address. It's a learning process. Of course, there are also technical solutions. If you can name your own criteria for what is relevant, what is beautiful, what you're looking for, you can implement them in a search engine, and send it out on the Net. The psychologically and politically relevant point is, you are the one who decides on the criteria, not the editor of an art magazine, a gallerist, or a record label.

DD: I think this is possible for any kind of real information research, as long as it's clear that it's a certain topic or certain name or some other defined criteria, but I don't believe yet in any aesthetic agent which has my taste and which I send on the Internet to check art works, to read poems and bring back the ones I like. This will take a long development. Even with the Internet I don't believe in democracy in taste, to put it bluntly.

VG: That's a strong statement. What do you believe in?

DD: I believe in a very complex social process that has always been evaluating art through long procedures of making something very prominent, letting it fall into oblivion afterwards and rediscovering it again. All these things are even much more compressed in recent years. What took thirty years in the early 20th century is now compressed to a five year rhythm. But still the things which remain have to go through this very difficult filtration process. You can try to push something through with all violence, and even if it's the strongest gallery and the best museum that pushes you, if it's not the stuff that survives, it is possible that after twenty years it's over. So there is no approved method to install an artist in art history. It is only this ongoing discussion system that we have. I think that this can be adapted to network structures, but it has to be done by persons and through an expert system, an expert dialogue.

I don't believe in democracy in a sense that you will not succeed with any kind of rating system. The things that find the most interest at the moment they are produced, are very probable to be the ones that are not the strongest in retrospect. Because rating systems - we see this in TV - always lower the level. Any kind of rating system, even if you have a rating system limited to the art world only, has the tendency to reach the....

VG: ... lowest common denominator.

DD: Yes, exactly. And this is always the worst.

Evaluation or Anticipation

VG: I don't think it works that way in these kind of network structures. What you mentioned is the statistical approach. What is measured is how many people tune into one TV program at a time. There is no qualitative interpretation, no interaction between the two sides. It's a simple measurement of a selection process. Whereas on the Internet, it being basically a two-way medium, there is a qualitatively different element here.

For example, the group "Handshake" in Berlin did a project posting Rorschach-Test-like ink blot pictures on the Net and asking people to do something with it. The reactions they got were manifold. There were people who would download an image, edit it in their graphics program, and post it back. But there were also people who started an extensive dialogue with the artists about the whole project, about individual interpretations that came out. So it's not purely a quantitative measure. Of course, I agree with you that the art evaluation process just like the information evaluation process, is not this simplistic model of making crosses on the sheet of paper for this party or that party. I can not let the statement stand that art evaluation is not a democratic process, but we have to have experts telling the masses what is good.

DD: Yes, that is something else. Maybe you misunderstood then. No, I don't think there are any single experts who have the truth for themselves. Absolutely the opposite, most experts are wrong most of the time. But somehow this whole art history discussion system manages to make out of a majority of errors finally the result that in the 1920s there are really five outstanding artists, and that somehow we tend to agree after fifty years. But we have big difficulties to determine this if we are in the contemporary situation. I think the concept of anticipation is the keyword in this structure of history. Because, why are we interested now in Fluxus, why is this so popular, suddenly? It was not really popular during the 1980s. This is an example for the wave movements of the evaluation process. Because of the way Fluxus artists saw the world at their time, it's influential for our way of understanding what is happening around us today.

André Breton once said "The work of art is valuable only in so far as it is vibrated by the reflexes of the future". And to this quote of Breton Walter Benjamin refers in his essay on the artwork in the age of reproduction.

Benjamin was thinking about technological development in steps. So first photography, afterwards comes film - a very clear step from still image to motion image. He was saying that the dadaists' simultaneous performance was anticipating aesthetic possibilities of film because they played on stage what later on was happening in cinema with the simultaneous images of different places by the montage technique. So this kind of consciousness montage was pre-performed by them.

Today I think the problem is that we do not have any clear steps in the development of media and of technology any more. The development has become so quick and so complex, that we rather have a constant flow of innovation in all areas at the same time. So we can no longer speak about separate steps which could be discussed in their relevance.

And soon we won't have any clear separation between different media anymore. I think Kittler is right if he states that in the digital world all media will melt into one single supermedium - and that is the moment nobody will talk about media anymore.

(This interview was held in english for InterCommunication Magazine. [published in japanese, may 1995] In search of an appropriate conclusion to this documentation of Minima Media, I found that here things had been said, that could not have been so easily written. The view from the distance enables us to see the obvious questions close-by. DD)

© Dieter Daniels 1995

published (german & english) in: Minima Media. Medienbiennale Leipzig 1994, [Hg.] Dieter Daniels, Oberhausen 1995; S. 167-182

published in japanese as A Genealogy of Media Art in: InterCommunication Magazine, No 13, Tokyo 1995, S. 159-169