

KUNST DER WOCHE

Wie Gaming die Kunst verändert

Von Niklas Maak 02.08.2024, 18:49 Lesezeit: 7 Min.



Millarden Menschen spielen täglich Videospiele. Wie das Massenphänomen die Kunst beeinflusst, zeigt eine Ausstellung in Berlin, ein Buch feiert den Videokunstpionier Michael Bielicky.

🔗 Teilen 📌 Merken 🖨️ Drucken

Gerade ist im Berliner Club Berghain eine Kunstaussstellung zu sehen – oder besser gesagt, ein interaktives Multiplayer-Game-Spektakel: über Contoller kann man sich in Danielle Brathwaite-Shirleys „Soul Station“ wie an einer Playstation durch eine auf einer Großleinwand erscheinende, phantastische, retro-neonfarbene, beeindruckend intensiv flackernde Phantasiewelt manövrieren und gemeinsam Figuren retten oder sterben lassen. Am Beginn dieses interaktiven Parcours

muss man seine Daten eingeben. „Deine Seele braucht eine gründliche Reinigung“ heißt es dann an einem ersten von vielen Screens in der riesigen Berghain-Halle.

Wie in einem Computerspiel kann man Felder anklicken, in denen Kategorien wie „Öffnung Seele“ und „Zugeständnis Schuld“, zu lesen sind, und man weiß nicht genau, ob diese Mischung aus Datenabschöpfung und esoterischer Selbstversenkung eine beißende Kritik an der aktuell so beliebten, total entpolitisierten Heilungs- und Immersionskunst ist oder doch nur eine weitere Spielart von ihr.



Ist das Kritik an der neuen Esoterik in der Kunst- oder nur ein weiteres Beispiel für sie? Danielle Brathwaite-Shirley will im Berghain „Seelen reinigen“ *Niklas Maak*

Vor kurzem erst hat Hans Ulrich Obrist in der beeindruckenden Ausstellung „World Building“ in Metz gezeigt, wie die Massenkultur des Gamings – ein Drittel der Weltbevölkerung, nämlich über drei Milliarden Menschen spielt Videospiele und verschwindet täglich in Parallelwelten – die Gegenwartskunst prägt und von ihr reflektiert und weitergespielt wird. Nun ist auch ein großer Band zum Werk eines der wichtigsten Pioniere dieser interaktiven Game-Kunst erschienen.

Wie reagiert die Kunst auf 3 Milliarden Gamer?

In dem Buch „Perpetuum Mobile“, erschienen bei DCV Books, kann man das erstaunlich

hellsichtige Werk des Künstler Michael Bielicky neu entdecken, der Anfang der achtziger Jahre von New York aus die deutsche Kunst revolutionierte. Im Deutschen Pavillon auf der Kunstbiennale in Venedig 1980 gibt es vor allem traditionelle Kunstformen zu sehen, es werden Georg Baselitz und Anselm Kiefer gezeigt.

Baselitz präsentiert seine erste Skulptur – eine Figur, die sich mühsam zu erheben scheint, obwohl sie lieber liegenbleiben würde, sie reckt den rechten Arm in die Luft, worin die Kritiker eine Koketterie mit dem Hitlergruß sahen, wobei man sagen muss, dass das ein sehr müder Nazi

gewesen wäre, wenn es den einen sein sollte und auf jeden Fall eine Figur, die sichtbar nichts mit der Etikette „Neue Wilde“ zu tun haben woll. Kiefer zeigte ein Bild, das „Deutschlands Geisteshelden“ hieß, man sah dort eine hölzerne Halle, in der an den Seiten Flammen züngelten und in Schreiftchrift der Titel des Werks ins Bild geschrieben war. So also sah die offizielle deutsche Kunst damals aus: Malerei und Skulptur, schrundige, dunkle Farben, Flammen, Vergangenheit, ein künstlich angemodertes, durchlöchertes Pathos, halbappetitlich und gut konsumierbar dargeboten.



Danielle Brathwaite-Shirley zeigt im Berliner Berghain ihre interaktive Kunstinstallation „Soul Station“ *Niklas Maak*

Nichts wusste diese Kunst vom Beginn der Digitalisierung, vom Internet, das in diesen Jahren begann, die Welt zu verändern und deren Folgen eher auf der damals gerade gegründeten Ars Electronica verhandelt wurden als in den Kunsttempeln von Venedig. In der

gleichen Zeit passierte mit der deutschen Kunst etwas ganz anderes, nämlich in der 13. Straße des New Yorker East Village zwischen der 2. und der 3. Avenue, was damals eine wirklich wilde Gegend war. Dort wohnte 1980 ein Mann mit dunklen, turbulenten Locken, den die New Yorker vor allem als Kutscher einer der Pferdefuhrwerke im Central Park kannten – denn damit verdiente der damals gerade 26-jähriger Michael Bielicky sein Geld.

Aus Prag geflohen, revolutioniert er die Kunst

Der 1954 in Prag als Kind von Holocaust-Überlebenden geborene Künstler war nach der Niederschlagung des Prager Frühlings mit seinen Eltern nach Deutschland gekommen und hatte erst Medizin in Düsseldorf studiert, wo er im Club „Creamcheese“ mit der Kunstszene der Stadt in Kontakt kam. 1980 brach er das Studium ab und ging nach New York und begann ein Leben als Fotograf, arbeitete für den Modefotografen Dieter Eikelpoth und machte Bilder für das Magazin Monochrom und dokumentarische Aufnahmen, mit denen er schließlich in die Fotografieklasse von Bernd Becher in Düsseldorf aufgenommen wurde.

Dort blieb er allerdings auch nicht lange: Bielicky wechselte in die Klasse des Medien- und Videokunst-Avantgardisten Nam June Paik. Hier wurde Bielicky selbst wenig später, als er die ersten digitalen Videobearbeitungsmaschinen entdeckte, zu einem der wichtigsten Vorreiter einer datengetriebenen Kunst – und wagte es im Geist des echten Fluxus gleich einmal, den Personenkult um den obersten Düsseldorfer Kunstgott Joseph Beuys auseinanderzunehmen: In der Arbeit „Fat Corner“ sieht man auf einem Videobildschirm, der um 90 Grad gedreht wurde, Beuys' Hut wie eine alberne fliegende Untertasse über den Screen zittern.



Die Installation „Garden of Error and Decay“ hat Michael Bielicky gemeinsam mit seiner Frau Kamila B. Richter geschaffen. *Bielicky*

Man kann diese Videoarbeit als einen Befreiungsschlag sehen, in dessen Folge alles in die deutsche Kunst zurückkommen durfte, was ihr auf dem Filz- und Fett-Weg vom „Schamanen“ Beuys mit seinen archaischen Materialien zu den gemalten Tannen-, Vergangenheits- und Adlerwelten von Baselitz und Kiefer verlorengegangen war: Humor, Schärfe, Anarchismus, ein Blick für das, was Gegenwart ausmacht. Wobei man Bielickys Werk nicht gerecht würde, wenn man ihn auf die Nutzung der Ökosysteme der neuen Medien reduzierte.

Von Anfang an lebten Bielickys Werke von der Verbindung von Technologie und Mystik, High Tech und jüdischer Kultur. Wie Bettina Korinthenberg in einem klugen Essay zu Bielickys Kunst in dessen gerade erschienenem Buch „Perpetuum Mobile“ schreibt, muss man seine Kunst auch in der Tradition der großen jüdischen Erzählungen über künstliche Menschen sehen. Bielickys Arbeit „Golem is alive“, in der auf einem verschneiten Prager Friedhof eine Inschrift beginnt ein Eigenleben zu entwickeln, bezieht sich – wie auch seine „Hommage to

Rabbi Loew“ – auf die Legende vom Prager Golem, nach der sich der Rabbi Löw im Jahr 1580 mit Getreuen aus Lehm eine menschenähnliche Figur geformt habe, die durch kabbalistische Rituale und durch einen Zettel, der ihm unter die Zunge gelegt wurde, zum Leben erweckt werden und zum Schutz der Prager Juden tätig werden konnte.

Wie Korinthenberg schreibt, wird der Golem immer wieder, unter anderem von Gershom Sholem, als mythischer Vorläufer des modernen programmierbaren Roboters gelesen. In den folgenden Jahren erforschte Bielicky in seinen Werken wie „Sefiroth Tree“ oder „The Name“, dessen Spiralform auf die erbgutspeichernden DNS-Spiralen anspielt, die Geschichte der Wissensentstehung und menschlichem wie biologischen Informationsübertragung selbst. So gesehen war das, was Bielicky da erfand, nicht nur „Videokunst“, die sich wie sein Lehrer Paik mit Fragen von Zeit und den Bedingungen des Sehens im virtuellem wie realem Raum befasste, sondern auch eine neue Form von poetisch-epistemischen Maschinen.



Sieben Fernseher, in denen elektronisches Licht brennt: die Menora von Michael Bielicky, sie findet sich in der

Sammlung des Zentrums für Kunst und Medien (ZKM) in Karlsruhe. *Michael Bielický*

Tatsächlich verbindet den Mythos und die technologische Sphäre die Frage der Speicherbarkeit und Übertragung von Informationen und Wissen: Bielickys Arbeit „Menorah/Inventory“ zeigt eine Menora, deren Lichter kleine, um 45 Grad gekippte Bildschirme sind, die über Antennen das verrauschte Bild einer Flamme empfangen. Die Arbeit war die erste, die der Leiter des Karlsruher Zentrums für Kunst und Medien, Heinrich Klotz, für seine Sammlung kaufte.

Nach einer Zeit als Gründer der Abteilung für Neue Medien an der Prager Kunsthochschule und als Mitbegründer des „Institute of Unstable Thoughts“ in Kiew unterrichtete Bielicky dort von 2006 bis zu seiner Pensionierung als Professor für Neue Medien an der Hochschule für Gestaltung. Man kann nur staunen, wie hellichtig Bielickys Kunst kommende Entwicklungen vorwegahnte: in seiner 1994 in Linz auf der Ars Electronica gezeigten Arbeit „Intelligent Mailman“ läuft ein Postbote mit einem damals vor allem im Militärkontext gebräuchlichen GPS-Gerät durch die Stadt: die archetypische Figur des Überbringers von Informationen, der Briefträger, wird selbst Sender seiner eigenen Position und tritt so, wie es Bielicky damals in einem Interview formulierte, in ein „absolutes Informationszeitalter“ ein.

Kunst in Echtzeit

Zusammen mit seiner Partnerin Kamila B. Richter entwickelt er ab 2004 immer mehr Werke, die Echtzeitinformationen aus dem Internet integrieren. Einmal fuhr Bielicky mit einem mit GPS-Technologie vollgepacktem Jeep auf der Route des Auszugs des Volkes Israel durch die Wüste Negev, Satelliten konnten im Doppelsinne seine Position bestimmen und aufzeichnen, das neue allwissende, alles sehende Auge des Digitalzeitalters wachte über ihm.

Eine seiner schönsten Arbeiten ist der „Garden of Error and Decay“, der erstmals 2010 präsentiert wurde: Eine Filmprojektion, in der man gezeichnete, piktogrammhafte Figuren sieht, die wie in einem langsamen Fluss langsam über die Wand treiben. In dem Raum, in dem

die Arbeit präsentiert wurde, nahm manchmal jemand eine Art Joystick in die Hand, wie bei Videospielen, und zielte auf die vorbeiziehenden Figuren, und dann gab es einen unterhaltsamen Knall; die Spieler schauten erfreut, dass ihre Befehle solche Effekte hatten, und die Figuren an der Wand schwellen auf das Doppelte ihrer Größe an.

In der virtuellen Landschaft waren aber nicht nur Figuren, sondern auch allerlei Gebäude zu sehen, und wie in einem der großen Murales, mit denen die mexikanischen Revolutionäre die illiterate Bevölkerung aufklären wollte, was unsere Zeit bestimmt. Mit ihren Farben und dem stilisierten hellblauen Berg Fuji im Hintergrund könnte der „Garten“ auch ein idyllisches Kinderbuch sein. Doch wie bei den scheinbaren Idyllen von Henry Darger ist das Grauen nur notdürftig durch das Pastell verdeckt: da treiben Autos mit rauchenden Auspuffrohren und Terroristen und Ölkäner, Brände und Atomexplosionen, pulsierende, mutierende Symbole für alle Probleme der Welt, die sich ständig verändern.

MEHR ZUM THEMA

ZUM TOD VON BILL VIOLA

Videokunst vom Rang der Renaissance-Meister

 ART BASEL

Wohin will die Gegenwartskunst?

KUNST DER WOCHE

Was will uns der Präsident damit sagen?

Formal sieht das alles sehr schön aus und so, als hätte ein begabter japanischer Grafiker Paul Chans „Happiness one after 35.000 Years of Civilization“ mit Boschs „Garden der Lüste“ und ein paar Ballerspielen gemischt – aber inhaltlich erfand das Projekt etwas Neues: eine datengesteuerte Erzählung, die vor allem dadurch verwirrte, dass nicht klar war, wer eigentlich die Bilder und das Aussehen dieser Welt bestimmt. Denn auch wenn die Besucher dachten, dass sie es sind, die mit ihren Joystick-Befehlen die Bilder vor ihnen verändern, waren es vor allem Twitter-Feeds und Daten der New Yorker Börse, die in Echtzeit in das Werk eingespeist werden und mithilfe ausgeklügelter

Algorithmen das vorbeiziehende Weltpanorama der animierten Piktogramme veränderten.

So wurde im Spiel offensichtlich, was sonst unsichtbar bleibt: die globalen, übers Internet gesteuerten Bewegungen der Märkte und ihre politischen und ökologischen Folgen. Bielickys Bildmaschine zeigt anders als viele aktuelle Gamerkunst, wer die Macht über die Realität hinter den Bilder hat und wer sich überhaupt ein Bild machen kann und darf.

Quelle: F.A.S. [Artikelrechte erwerben](#)



Niklas Maak

Redakteur im Feuilleton.

 Folgen



 [Zur Startseite](#)

Frankfurter Allgemeine

© Frankfurter Allgemeine Zeitung GmbH 2001 - 2024
Alle Rechte vorbehalten.