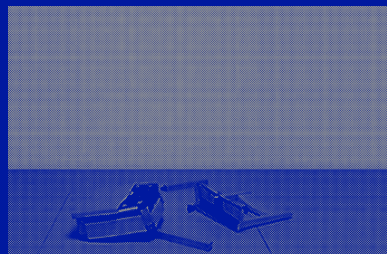
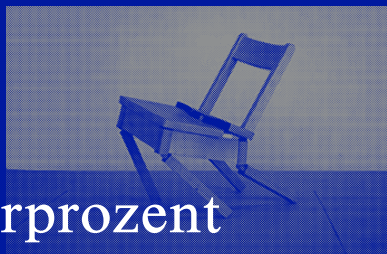
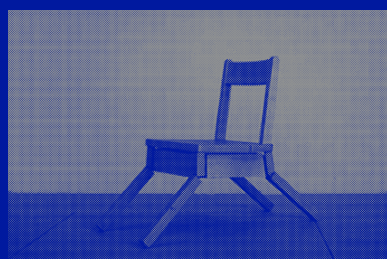
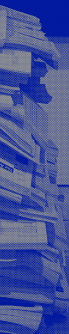
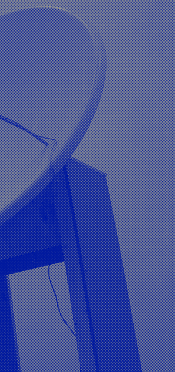


Medienkunst in der Schweiz Media Art in Switzerland



Migros-Kulturprozent
Christoph Merian Verlag

**Medienkunst in der Schweiz
Pioniere, Bastler, Provokateure**

**Media Art in Switzerland
Pioneers, Tinkerers, Provocateurs**

Dominik Landwehr
Migros Kulturprozent (Hg./ed.)
Christoph Merian Verlag

Kaum eine Entwicklung hat unsere Gesellschaft und Kultur so radikal verändert wie die Digitalisierung, vor allem durch das Internet. Mitte der Neunzigerjahre waren Computer noch das Privileg einer Minderheit, heute geht ohne Internet fast gar nichts mehr. Gesellschaft, Kultur, Wirtschaft und Politik: Sie alle werden von der Digitalisierung geprägt – mit teils ungewissen Folgen.

Kulturförderung muss offen sein für aktuelle Entwicklungen: Das Migros-Kulturprozent hat sich zu einem frühen Zeitpunkt engagiert und die Digitalisierung und das Internet seit 1998 mit eigenen Aktivitäten und einem kohärenten Förderprogramm begleitet.

In dieser Publikation zeigen wir die Entwicklung der Digitalisierung aus unserer Sicht. Manche Projekte, die wir unterstützt haben, waren Eintagsfliegen – aber vielleicht gerade in ihrer Kurzlebigkeit wichtige Meilensteine. Andere, und es sind nicht wenige, haben ein umfassendes künstlerisches Programm und Profil entwickeln können, was ihnen auch immer wieder internationale Auszeichnungen eingebracht hat. Dass wir als Förderinstitution daran mitbeteiligt waren, erfüllt uns mit Stolz.

Fördern heisst für uns weit mehr als nur finanzielle Unterstützung leisten. Mit der Plattform Digital Brainstorming haben wir bereits 1998 ein Instrument geschaffen, das unsere Förderung ergänzt, begleitet und kommentiert. Dasselbe gilt für unsere Publikationen: Die Reihe «Edition Digital Culture» ist heute national und international etabliert.

Die Digitalisierung beschleunigt sich nach zwanzig Jahren noch immer. Stichwörter dazu sind Robotik, Artificial Intelligence und Big Data. Wir bleiben am Puls der Zeit und setzen weiterhin klare, zukunftsorientierte Akzente.

Hedy Graber
Leiterin Direktion Kultur und Soziales
Migros-Genossenschafts-Bund

Die Zuschauer von «Benissimo», der Samstagabend-Quizshow des Schweizer Fernsehens, erlebten am 7. Dezember 1996 eine Vorführung der besonderen Art: Wie aus dem Nichts tauchte plötzlich ein glatzköpfiger junger Mann mit oranger Jacke auf, stürzte sich auf den Talkmaster Beni Thurnheer und erklärte in grosser Aufregung: «Bitte helfen Sie mir. Ich muss ins Internet. Ich bin hier falsch. Ich kann hier nicht existieren.» Der verduzte Moderator antwortete geistesgegenwärtig: «Hier geht's durch» – und vorbei war der Spuk.

Was war das nun: Klamauk, Performance, Theater, ein Media-Hack oder gar Kunst? Für die Akteure war es eine Medienkunst-Performance – auch wenn die Aktion einem reinen Zufall zu verdanken war: Die Künstlergruppe etoy war an diesem Samstagabend im Fernsehstudio nebenan mit der Aufzeichnung einer Sendung beschäftigt und nutzte die Chance zu einem unverhofften Auftritt vor einem Millionenpublikum. Die Gruppe hatte sich wenige Jahre zuvor gefunden. Ihre Mitglieder waren entschlossen, mit dem neuen Medium Internet Kunst zu machen. Entführungen virtueller Art waren bald ihr Spezialgebiet.¹

Der Begriff der Medienkunst ist seit den Achtzigerjahren gebräuchlich und kontrovers. Denn Medien gehören ja immer zur Kunst: egal ob in Malerei, Fotografie oder Film. Der Kunsthistoriker Dieter Daniels bringt die Debatte auf den Punkt: «Die aktuelle Kritik an Medienkunst und Medientheorie ist vor allem darin begründet, dass diese in den 1980ern und 1990ern Teil der Medieneuphorie und der Zukunftsversprechungen waren, die sich aus der Digitaltechnik ergaben.»²

Medienkunst verstand sich vor allem in den Achtziger- und Neunzigerjahren als ein abgetrennter Bereich des Kulturschaffens – wenn auch mit Minderwertigkeitskomplex,³ wie Andreas Broeckmann nicht ohne Ironie anmerkt. Die Diskussionen und Polemiken haben sich mittlerweile gelegt. Heute treten die Medien selber in den Hintergrund. Sie sind alltäglich geworden, und wie etwa Inke Arns festhält, geht es nicht mehr primär darum, ihre technischen und ästhetischen Potenziale auszuloten: Im Zentrum stehen stattdessen die gesellschaftlichen Transformationen, welche sie heute auslösen.⁴

«Die Medienkunst reflektiert diese veränderte Rolle, die Medien und Technologien für unser Verhalten in dieser Umwelt spielen. Neue Technologien sind zunehmend in alle Lebensbereiche eingedrungen und sitzen heute selbst an den unscheinbarsten Stellen. Analog zu dieser ubiquitären Ausbreitung und Präsenz hat sich auch die Medienkunst erweitert. Sie schaut an alle diese alltäglichen, oft übersehenen und doch so wichtigen – weil medial und technologisch erweiterten – Stellen und

fokussiert unsere Aufmerksamkeit darauf. Sie tut dies nicht auf spektakuläre Weise und ist selbst oft auch gar nicht zwingend digital, denn es sind nicht die (Medien-) Technologien, die im Vordergrund stehen, sondern ihre Wirkungsweisen auf unseren Alltag und unser Verhalten.»⁵

Medienkunst ist in der Schweiz spätestens ab Mitte der Neunzigerjahre zu einem Thema geworden. Künstlerinnen und Künstler haben zunächst die ästhetischen Möglichkeiten der neuen Medien ausgelotet und sich dann mehr und mehr den gesellschaftlichen Potenzialen gewidmet. Dabei kamen immer wieder verschiedene Strategien und Methoden zum Einsatz.⁶ Die nun folgende Darstellung stellt diese Methoden und Praktiken in den Vordergrund und folgt dabei keiner chronologischen Auflistung. Nur die Geschichte der involvierten Institutionen, Festivals und Fördergefässe im zweiten Teil lässt sich chronologisch abbilden.

Der Aufstieg des Internets

Die hier dargestellte Periode von 1998 bis 2018 fällt zusammen mit der fast explosionsartigen Entwicklung des Internets. Das zeigen diese Zahlen: Zu Beginn von 1995 waren in der Schweiz 450 Internetadressen mit der Endung .ch registriert; Ende 1998 waren es bereits über 82 000; zehn Jahre später 1,25 Millionen und Ende 2017 über 2,1 Millionen.⁷ Medien und Politik verfolgten diese Entwicklung von Anfang an mit einer gewissen Skepsis – was allerdings die Entwicklung kaum beeinträchtigt hat. Die Entwicklung der Internetadressen darf als Indikator für den ganzen Komplex der Digitalisierung gelten: Computer, Laptops, Smartphones waren innert weniger Jahre zum unverzichtbaren Teil des Alltags geworden, und mit ihnen die damit verbundenen Dienstleistungen. Kaum ein Bereich des Alltags blieb davon unberührt, das Suffix <E-> hielt Einzug: E-Commerce, E-Banking, E-Books, E-Government, E-Medicine. Noch rasanter war die Entwicklung bei den Social Media, allen voran Facebook. Die Plattform existiert erst seit 2008 und zählt in der Schweiz heute 3,7 Millionen Benutzer.⁸ «Die Kultur der Digitalität ist die Form unseres Lebens», hält etwa der Soziologe Felix Stalder fest.⁹

Nach der Überwindung der anfänglichen Skepsis hat sich mittlerweile in den letzten Jahren wieder ein gewisses Unbehagen eingestellt, getrieben von verschiedenen Faktoren. Auch in der kleinen Schweiz ist klargeworden, dass die Digitalisierung von fünf grossen amerikanischen Firmen getrieben wird: Apple, Amazon, Facebook, Google, Microsoft. Dank Big Data

und komplexen Algorithmen kennen sie das Leben Einzelner wie keine andere Firma oder Institution. Ein Ende dieser Entwicklung ist nicht abzusehen, im Gegenteil: Artificial Intelligence und Robotics werden in Zukunft wichtiger werden und unseren Alltag zunehmend prägen. Auf der positiven Seite steht der vereinfachte Zugang zu kulturellen Gütern und zum kulturellen Erbe, auch ist die Verfügbarkeit von kreativen Instrumenten zu nennen. Das Internet hat es politischen Gruppen einfacher gemacht, sich zu artikulieren und zu mobilisieren – das hat auf der anderen Seite aber auch dazu geführt, dass sich Anhänger von Verschwörungstheorien komplett von der übrigen Welt abgekapselt haben. Der von Eli Pariser geprägte Begriff der <Filterblase> ist in kurzer Zeit Allgemeingut geworden.¹⁰

Die Digitalisierung hat unsere Wahrnehmung verändert – und das Unbehagen, das heute spürbar wird, wurde in der Medienkunst immer wieder thematisiert, Ausstellungen und Festivals haben dem Unbehagen nachgespürt.¹¹

Sound Art und Videokunst

Sound und Video gehören zu den Basistechnologien der elektronischen Kunst. Eine Vielzahl von Akteuren benutzt sie heute als Teil ihrer Arbeit – in vielen Fällen, ohne sich dabei ausschliesslich auf diese Medien zu beschränken.

Die Sound Art, deutsch Klangkunst, stammt aus der zeitgenössischen Musik, und ihre Wurzeln gehen auf den Beginn des 20. Jahrhunderts zurück: Erst die Computertechnik hat die Klangvisionen der Moderne realisiert. Eine der zentralen Technologien ist dabei das Sampling von Klängen, wie es bereits vom französischen Komponisten Pierre Schaeffer praktiziert wurde. Die Klangkunst bringt die Töne vom Konzertsaal in eine dreidimensionale Umgebung.

72 Zu den Schweizer Pionieren der elektronischen Musik zählt der 1935 geborene Bruno Spoerri. Seit den Sechzigerjahren ist er auf diesem Gebiet aktiv: Spoerri war der erste Musiker in der Schweiz, der einen Synthesizer benutzte. Schon 1979 wurde er mit einem Preis der Ars Electronica in Linz ausgezeichnet: für eine Demonstration des Lyricons, einer modifizierten Klarinette. 2010 legte er eine umfangreiche Darstellung der Geschichte der elektronischen Musik in der Schweiz vor.¹² Spoerris Interesse an neuen Formen hat sein Leben bestimmt, und er verdient deshalb eine Erwähnung in einer Geschichte der Schweizer Medienkunst.

Seine Aufnahmen werden heute neu veröffentlicht und werden gerade von experimentell arbeitenden DJs und Künstlern sehr geschätzt.

Bruno Spoerri

Andres Bosshard

Dabei steht die Sound Art etwas im Schatten der visuellen Künste. Einer der bekanntesten Vertreter der Klangkunst in der Schweiz ist der Musiker Andres Bosshard, der zunächst in den Achtziger- und Neunzigerjahren grosse Installationen gestaltete. Heute forscht Bosshard den Klängen der Stadt nach und hat dafür den Begriff des «Klanggärtners» geprägt.¹³

37

Bekannt sind auch Marcus Maeder mit seiner Plattform domizil¹⁴ und Gilles Aubry, der ein facettenreiches Werk geschaffen hat, das weit über Musik im engeren Sinn hinausgeht und starke politische Bezüge herstellt.¹⁵

Norbert Möslang

Der Ostschweizer Norbert Möslang – von Beruf übrigens Geigenbauer – hat sich einen ganz eigenen Zugang zur Welt der Klänge geschaffen: Er experimentiert mit Alltagselektronik. Zunächst tat er dies im Duo mit dem Musiker Andy Guhl, später unter eigenem Namen. Für seine Musik, die wohl der Noise Art zugerechnet werden muss, hat er verschiedene Preise erhalten.¹⁶

67

Mit seinen klingenden Installationen hat Zimoun ein beeindruckendes Werk aufgebaut. Er arbeitet mit kleinen alltäglichen Gegenständen, die mithilfe von Elektromotoren ein kinetisches, aber auch ein klangliches Leben entfalten. Bewegung und Klang ermöglichen dem Publikum einen unmittelbaren und einfachen Zugang. Seine Projekte werden international gezeigt und wurden bereits verschiedentlich ausgezeichnet.¹⁷

Im wilden Zürich der späten Neunzigerjahre hat Philipp Meier, der später als Direktor des Cabaret Voltaire bekannt wurde, unter dem Titel «Substrat» im Musikclub Rohstofflager ein Musikprogramm betreut, das weit über die Region hinaus Aufmerksamkeit und Anerkennung fand – selten waren die Grenzen zwischen bildender Kunst und zeitgenössischem Elektrosound so fließend wie damals.¹⁸

Die zunächst ebenfalls marginalisierte Videokunst ist zu einem wichtigen Medium in der bildenden Kunst aufgestiegen, hat sich «erfolgreich in den Kunstbetrieb und ins Fördersystem integriert und keinen Bedarf nach einem Oberbegriff «Medienkunst». Sie blieb jedoch noch lange Referenzpunkt der digitalen Medienkunst ...», schreibt Sybille Omlin.¹⁹ Zu den bekanntesten Vertretern zählen Pipilotti Rist und Hervé Graumann.

Netzkunst

Die Netzkunst nimmt in der Schweizer Medienkunst eine zentrale Rolle ein.²⁰

Einige ihrer Exponenten wie etwa Michel Zai hatten bereits Anfang der Neunzigerjahre mit elektronischen Medien experimentiert, so etwa mit taxpflichti-

10

gen Telefonnummern. In seinem Studium beim Künstler Peter Weibel in Wien kam Zai Mitte der Neunzigerjahre mit dem Internet in Kontakt und entwickelte in der Folge eine äusserst konsequente und radikale Vision, die einen eigentlichen Lebensentwurf beinhaltete. Zai und seine Gruppe nutzten die Bühne des Alltags für ihre performativen Auftritte, zu denen auch die eingangs erwähnte TV-Show gehörte.

Nicht ohne Nebengeräusche hat das eingangs vorgestellte Künstlerkollektiv etoy in diesem Feld gewirkt. Eine seiner ersten Arbeiten, die 1996 auch durch das Ars Electronica-Festival in Linz ausgezeichnet wurde, war der Digital Hijack: Die Künstler programmierten eine Website und ordneten ihr populäre Attribute und Suchbegriffe zu. Weil die Suchmaschinen jener Zeit aus heutiger Sicht verhältnismässig einfach waren, landeten Millionen von Internetnutzern dann auf den Seiten von etoy und ihrem Tanksystem, das nichts anderes als eine verschachtelte Internetseite war.²¹ Mit der Aktion gelang es etoy, die Funktionsweise eines Systems zu dekonstruieren, das dannzumal kaum jemandem verständlich war.

Die Gruppe präsentierte sich bereits damals als Kunstprodukt im umfassenden Sinn, indem sie die Sprache und Metaphern der Popkultur zusammen mit jenen einer globalisierten Firma benutzte. Alle ihre Auftritte ordneten sie dem Brand «etoy Corporation» unter, ihre Mitglieder waren etoy-Agenten, die sich visuell in Nichts voneinander unterschieden: kahlrasierter Schädel mit Sonnenbrille, orange Bomberjacken und schwarze Hosen. Sie wollten keine Sympathie, sondern Provokation. Die Künstler verkauften dem Publikum Aktien, sogenannte etoy Shares. Eines der Ziele dieser Aktion war das Fundraising – eine der Haupt Sorgen der Künstler. Kultur- und Kunstförderer wussten in den Neunzigerjahren noch kaum, wie sie mit Netzkunst umgehen sollten. Die Aktien boten da eine goldene Brücke, denn mit solchen Objekten konnten Sammler und Museen etwas anfangen.

Der etoy-Slogan war «Leaving Reality Behind». Das war konsequent gedacht, denn ihre Vision war die endgültige Emigration ins Internet. Ende der Neunzigerjahre benutzten sie als zentrale Metapher den Tank. Dieser Tank existierte zunächst virtuell in Form einer Internetseite und später als Installation, die aus einem Industriecontainer bestand. Er wurde in der Folge mehrfach umgebaut und bot mobile Arbeitsräume für die global agierenden etoy-Agenten.²²

Die Zusammensetzung der Gruppe änderte sich im Laufe der Zeit, und einige der Mitglieder der ersten Stunde wählten ihren eigenen Weg in der Kunst. So

11