

ONLINE — OFFLINE UND DAZWISCHEN

INTERVIEW MIT ARAM BARTHOLL VIA SKYPE, 13.11.2009 | ANDREA, CASPAR & ROMAS, TEAM VIER

Aram Bartholl arbeitet als Künstler im Bereich der Konzept- und Medienkunst. Als Wahlberliner untersucht er das Verhältnis von »Net-Daten-Welt« und »Alltag-Lebens-Raum«. Sein spielerischer Umgang mit Materialität und Virtualität erregt internationale Aufmerksamkeit. Dank guter Beziehungen konnte das *VIER*-Team den gebürtigen Bremer für ein Gespräch gewinnen.

VIER — Wie bist Du eigentlich dort hingekommen, wo Du gerade bist?

ARAM BARTHOLL — Ich habe an der Kunsthochschule Architektur studiert. Unsere Aufgaben haben wir erst einmal auf den Kopf gestellt und dabei habe ich konzeptionell viel gelernt.

Ich habe 1995 mit dem Aufkommen des Webs angefangen zu studieren und habe schon immer viel Zeit am Rechner verbracht. Im Hauptstudium habe ich mich kaum noch mit Gebäuden auseinandergesetzt. Wir haben Filme gemacht und ich habe mich vor allem mit 3-D und Computerspielen beschäftigt. Die Projekte gingen stark aus der Architektur heraus. In meiner Diplomarbeit *Daten am Ort* habe ich mich mit dieser Überschneidung beschäftigt: Was ist der digitale Raum und wie kann ich ihn räumlich binden, an den Ort bringen?

Ich habe aber auch alle möglichen Jobs in Berlin gemacht und die Kunstschiene war auch schon immer ein Thema. Irgendwann habe ich angefangen, kleine Projekte für mich zu machen und online zu stellen. Dann gab es noch einmal einen richtigen Entschluss, 2005 oder 2006. Meine Eltern mussten mich für ein halbes Jahr unterstützen, weil ich mich entschlossen hatte, diese ganzen blöden Jobs nicht mehr zu machen und mich auf die Kunstproduktion zu konzentrieren. In diesem Jahr habe ich dann auch auf der *Ars Electronica* ausgestellt und seitdem ist es irgendwie ins Rollen gekommen.

VIER — Worum geht es Dir in Deiner Kunstproduktion?

AB — Im Netz entwickelt sich alles extrem schnell und ich habe das Bedürfnis, etwas zu schaffen, was sich um dieses Thema dreht, aber trotzdem Bestand hat. Beziehungsweise einfach mal die Dinge in die alte, physische Welt, in der wir leben, also die körperliche herüberzubringen. Was passiert, wenn ich Objekte oder bestimmte Regeln aus 3-D-Welten, oder was auch immer, übertrage und wie stehen wir zwischen diesem »online-offline«, »virtuell«, »real«?

Bei den Begriffen ist es immer schwierig. Man kann das so hin und her drehen. Real ist sowieso alles, was ich mache. Selbst dieser Skype-Videochat ist real. Natürlich ist es ein Unterschied, ob wir zusammen am Tisch sitzen oder uns digital sehen.

Mir geht es vor allem darum, wie wir kommunizieren. Eben habe ich noch viele E-Mails geschrieben, jetzt reden wir über Skype, und gleich kommt ein guter Freund vorbei – wir wollen über irgendwelche Kooperationen rumspinnen. All dies tun wir heute mit einer völligen Selbstverständlichkeit. Man sollte diese verschiedensten Kommunikationskanäle, die einem da zur Verfügung stehen, betrachten und überlegen, was diese mit einem anstellen. Vielleicht habe ich ganz viele Freunde online, aber wenn ich abends ausgehen

will, dann weiß ich gar nicht, an wen ich mich wenden soll.

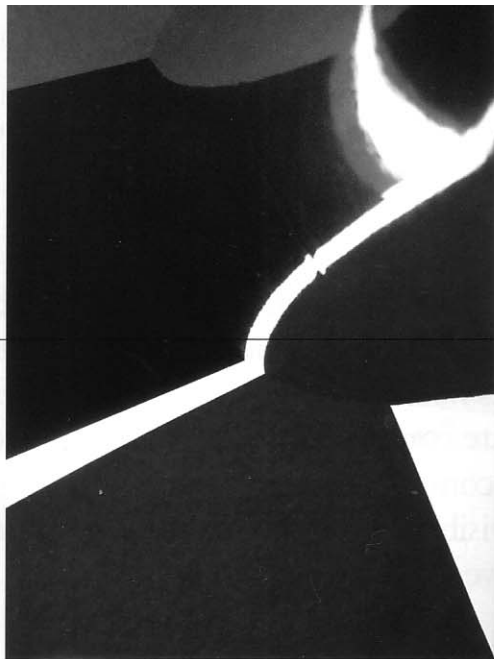
Es gibt Leute, die bei Social Networks ganz hoch gerankt sind und 10000 Facebook Friends haben, aber was heißt das eigentlich? Ich möchte nicht den Zeigefinger erheben, meine Sachen sind vielfach auch ironisch, haben sozusagen auch eine Joke-Komponente, aber darum geht es mir eigentlich nicht in erster Linie. Man muss das da reinlesen. Es kommt ja immer darauf an, wo die Leute sind, also wie weit sie schon eingetaucht sind in den digitalen Raum, um dann die Dinge wiederzuerkennen, die ich mache, oder eben nicht.

Es geht um die technologisch getriebene Gesellschaft, zu der ich mich selbst zähle. Gleichzeitig stelle ich mir die Frage: »Brauche ich all dies überhaupt?« Ich habe eine Familie und das sind ganz andere Basics. Da kann man sich irgendeine tolle Web-2.0-Applikation ausdenken, die die Welt rettet. Die Web-2.0-Leute denken ja, sie machen alles viel toller. Wenn dein Kind mit vierzig Grad Fieber im Bett liegt, hast du ganz andere Sorgen. Das ist das Spannungsfeld, in dem ich mich selbst befinde. Das spiegelt im Grunde auch meinen inneren Zwiespalt wider: Einmal die Technologieverliebtheit und dann ganz grundlegende Dinge im Leben, wo das, was online passiert, absolut irrelevant ist.

Es gibt eine ganze Welle von Projekten und Arbeiten, die sich genau mit diesem Schritt beschäftigen, mit der Frage, wie kommt das zurück. Zum Beispiel einfach Dinge aus dem Netz wieder nachbauen. Sachen, die in einer ähnlichen Art und Weise funktionieren, obwohl das oftmals im ursprünglichen Sinne gar keine Kunstprojekte sind, sondern Leute einfach »fun« dabei haben. Kids, die ihre Levels von Counter-Strike im Sand nachbauen oder aufeinander rumhüpfen, weil sie es im Spiel auch tun. Das ist kein »Rollback«, sondern insgesamt kommt der Einfluss aus dem Digitalen wieder zurück ... Das ist es, was insgesamt gerade passiert, glaube ich.

Das kommt als »digital fabrication« auch langsam an die Hochschulen. Zum Beispiel 3-D-Printer und so was zu haben. Digital entworfene Objekte bekommen dadurch eine Form, die wieder haptisch ist. Dafür gibt es inzwischen die Tools. Da passieren Dinge, die irgendwie die Welten anders miteinander verbinden oder verschmelzen.

VIER — Für manche wirken Deine Arbeiten ja durchaus auch sensibilisierend. Wenn sie einen Counter-Strike-Block in Wirklichkeit sehen, irritiert sie das und es wird ihnen bewusst, was sie da eigentlich den ganzen Tag machen.



AB — Die Gamer sind natürlich die, die sich gerade bei diesen Gameprojekten am meisten darüber freuen. Aber das ist immer jedem selbst überlassen. Ist das eine Kritik oder Antigewaltdiskussion, ist das eine Kritik an den Gamern oder ist es die Bloßstellung der Kritiker? Das kann man so und so lesen. Ich versuche, nicht plakativ etwas darzustellen, sondern eher zu irritieren. Es gibt immer wieder Menschen, die die Anspielungen sofort erkennen – das sind aber immer nur jene, welche online unterwegs sind – und dann gibt es den Großteil, mit denen man darüber reden muss. Und es ist spannender auf der Straße zu stehen und darüber zu reden, als das im Netz zu tun.

VIER — Du spielst Szenarien durch, was könnte kommen – oder in welche Richtung kann es gehen?

AB — Vom Prinzip her könnte man aus den Games natürlich immer noch mal ein neues Objekt rüberzaubern, aber da ist dann auch die Frage: Prinzip verstanden – wo macht das noch Sinn? Es muss irgendwie auch inhaltlich noch Spaß machen, eine Entwicklung geben. Damit experimentiere ich.

Es gab eine Zeit, da hat es mich genervt, relativ viel und schnell zu produzieren. Du machst was Neues und stellst es ins Netz – ja, cool ... hmhmhm ... Du kriegst vielleicht soundso viele Views – nach drei Monaten heißt es aber: *»Vor drei Monaten gesehen, ist doch total alt.«* Die Sachen verbrennen ziemlich schnell. Dann gibt es Kuratoren, die meinen: *»Ja, dieses Projekt, das können wir noch zeigen, aber das hast Du ja schon so oft gezeigt – beziehungsweise das ist ja auch nicht mehr so neu ...«* Das ist in der Kunst auch typisch: Wenn das Projekt ein Jahr alt ist, ist es plötzlich schon alt. Dabei ist es überhaupt nicht alt, das sind Arbeiten, die teilweise sehr aufwendig herzustellen sind. Da investiert man viel Zeit und Energie, aber dann sieht es schon alt aus. Das hat auch damit zu tun, wie das Medium verbreitet wird. Dann habe ich mir gesagt: *»Jetzt produzierst du nicht mehr so viel, nicht mehr so schnell hintereinander, lässt es mal liegen, denkst noch mal drüber nach.«*

Ich habe mich ziemlich viel mit dieser Frage beschäftigt, der Vergänglichkeit im Netz. Auch der eigenen Arbeiten. Teilweise kann das anstrengend sein, andererseits macht es auch keinen Sinn, alles in der Schublade zu lassen.

Im Grunde stehe ich zur Open-Source- und Anticopyright-Bewegung, oder wie auch immer man das nennen will. Natürlich gibt es Probleme, aber wir stecken in einem Umbruch, der einfach wichtig ist. Das rührt ja sehr stark an den gesellschaftlichen Fundamenten, dieses Denken in den Kategorien von Eigentum und geistigem

Eigentum. Wovon soll ich denn leben, wenn ich meine Bücher nicht mehr verkaufen kann, aber da muss es einen grundsätzlichen Strukturwandel geben.

VIER — Du meinst also, die strukturelle Veränderung hat schon begonnen. Oder kommt die erst noch?

AB — Ja, die hat schon begonnen. Die Frage ist natürlich, in welche Richtung es geht. Ich würde eher sagen, es muss in eine Richtung gehen, die irgendwie offener ist. Wenn wir auf diesem Planeten noch was wollen, müssen bestimmte Beschränkungen fallen. Natürlich stellt sich dann die Frage, wovon man lebt und was man macht. Aber dann lasst uns darüber nachdenken, anstatt an irgendwelchen blöden Autofabriken festzuhalten, die sowieso nur schwachsinnige Autos produzieren. Das ist natürlich nicht einfach und geht nicht schnell, aber grundsätzlich, prinzipiell ...

VIER — Du zeigst Deine Arbeiten eher in Galerien, das ist ja nicht nur online. Und Du stellst auch aus.

AB — Es geht eigentlich immer um das gebaute Objekt, wie es dasteht im Raum, oder um die Performance selbst. Dinge tatsächlich vor Ort zu zeigen, ist das Wichtigste. Dafür sind meine Sachen insofern dankbar, weil sie oft Objekte und visuell sind und sich gut zeigen lassen. Netzbasierte arbeiten hingegen lassen sich im klassischen white cube Gallerien dagegen eher schwer ausstellen. Wer setzt sich schon an einen Computer in einer Galerie oder Museum um eine komplexe 3-D-Flashwelt zu erfahren. Vielleicht hat aber auch diese Form der Ausstellung irgendwann ausgedient. (Bartholl unterbricht, justiert seine Webcam, um direkt hinein-zuschauen) — Ich bin nicht so ein super Videochat-Fan, man guckt immer auf den Bildschirm, es guckt ja niemand in die Kamera und man sieht irgendwie aneinander vorbei. Man redet miteinander, aber eigentlich so, als wenn du am Tresen stehst und etwas bestellst und die Person hinter dem Tresen einen Sehfehler hat: Ich jetzt, oder was? Oder guckst du noch jemand an?

VIER — Das ist oft auf eine Art und Weise absurd, absolut ...

AB — Eigentlich müssten die Screenhersteller es irgendwie mal auf die Reihe kriegen, dass die Kamera hinter dem TFT ist, am besten in der Mitte und durch den TFT noch durchguckt, oder? Es kann mir keiner erzählen, dass das nicht geht. Dann hätte man vielleicht einen toten Pixel irgendwo, beziehungsweise die Kamera könnte auch durch die Pixelfläche durchfilmen. Wäre mal eine Aufforderung. Kann auch sein, dass sie schon daran arbeiten, aber Apple sollte das mal, dann wäre ein ganz großes Problem gelöst. | FOTO ANDREA DILZER