



"Natürlich kann man Geld als Medium begreifen..."

Interview mit Axel Stockburger von Ruth

Sonderegger

Axel Stockburger

Ruth Sonderegger

**RS:** Du hast in einem Gespräch einmal (eher nebenher) gesagt, dass Du den Begriff "Medienkunst" problematisch findest. Da Du an der Wiener Akademie der bildenden Künste im Bereich "Kunst und digitale Medien" arbeitest, könnte man über diese Einschätzung erstaunt sein. Oder ist es gerade Deine Auseinandersetzung mit dem Feld von Kunst und digitalen Medien, die zur erwähnten Problematisierung geführt hat?

**AS:** Als ich 1992 begann, in der Klasse von Peter Weibel an der Angewandten zu studieren, hatte der Begriff "Medienkunst" noch eine andere Bedeutung für mich. Damals waren beispielsweise Computer in der künstlerischen Produktion in äußerst begrenztem Umfang in Verwendung. Um Zugriff auf Computer zu erhalten, die leistungsstark genug waren, um Bilder oder Videos zu verarbeiten, musste man Institutionen wie etwa die Hochschule für Angewandte Kunst aufsuchen,

denn sie waren zu dieser Zeit für Privatpersonen einfach unerschwinglich. Damals wurden jene künstlerischen Arbeitsweisen, die Computer als wesentliches Medium in Anspruch nahmen, als Medienkunst bezeichnet. Möglicherweise auch aus ökonomisch-pragmatischen Gründen, um gebündelte Aufmerksamkeit für die notwendigen öffentlichen und privaten Mittel zu erlangen, die einen institutionellen Rahmen für die praktische wie theoretische Auseinandersetzung mit diesen Geräten erst ermöglichte. Gegenwärtig lassen sich viele dieser Aufgaben schon mit etwas besseren Mobiltelefonen meistern. Gleichzeitig haben digitale Prozesse potenziell Einzug in beinahe alle Formen der künstlerischen Arbeit gefunden, von diversen Drucktechniken über skulpturale Methoden bis hin zu Recherche und Kommunikation. Viele der Bildvorlagen gegenwärtiger Maler stammen aus dem Internet, selbst wenn sie dieses "Medium" nicht explizit thematisieren.

Zudem ist die Geschichte der modernen Kunst von Subgenres durchzogen, die von diversen Präfixen markiert werden, wie beispielsweise Video-kunst, Post-kunst (Mail Art) oder etwa auch Performance-kunst. Gerade im Hinblick darauf, dass gegenwärtige künstlerische Praxen sich einer unendlich reichen und heterogenen Kombination verschiedenster medialer Formen bedienen, scheint mir also der Begriff der Medienkunst gegenwärtig nicht mehr das zu erfüllen, was er möglicherweise im Sinne eines Distinktionsgewinnes gegenüber als traditioneller empfundenen Praxen in den 90er-Jahren des vergangenen Jahrhunderts noch geleistet haben mag. In Rosalind Krauss' einflussreichem Buch "A Voyage on the North Sea" (1999) über die Arbeit von Künstlern wie etwa Marcel Broodthaers, prägt sie den Begriff der post-medialen Kondition, anhand von Werken, die gerade die Grenzen und Übergängen zwischen medialen Dispositiven in den Vordergrund stellen. Ihr ging es darum, der Vorstellung einer positivistischen "media specificity", wie sie etwa von Kunsttheoretikern wie Clement Greenberg mobilisiert wurde, einen anderen Zugang entgegenzusetzen.

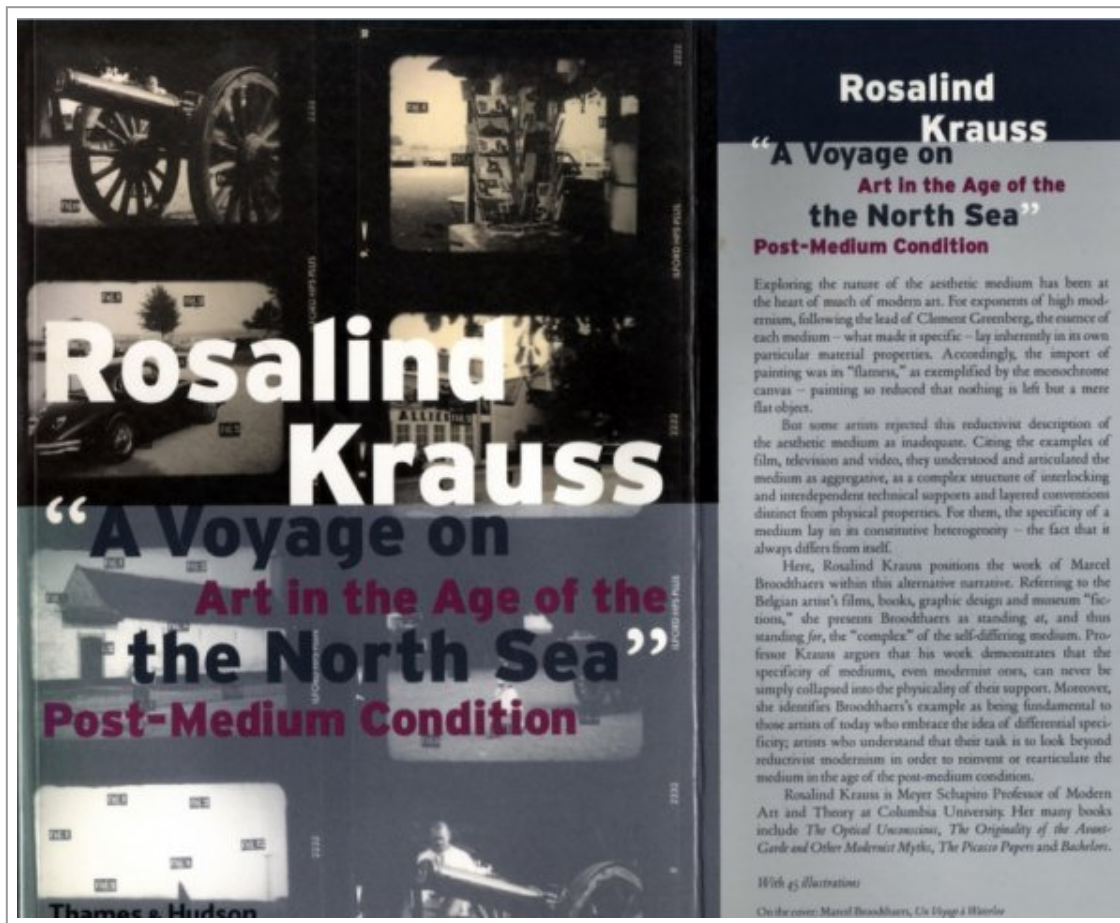


Abb. 1: Cover von Rosalind Krauss, A Voyage on the North Sea,  
Foto: <http://halishka.ning.com>

Dieser andere Zugang orientiert sich an künstlerischen Positionen, die die komplexen Verhältnisse medialer Konventionen – auch und gerade verschiedener Medien – in einer Arbeit thematisieren und damit die medialen Bedingtheiten künstlerischer Produktion im Sinne eines Aufeinandertreffens verschiedener Systeme sichtbar machen. Dies funktioniert aber nur, wenn man verschiedenen Medien miteinander konfrontiert, was in der Welt des Digitalen in dem Sinne zum Normalzustand geworden ist, dass hier Charakteristika verschiedenster Medien parallel zueinander simuliert und eingesetzt werden. Man denke nur an die beliebten Instagram Filter, die die ästhetischen Qualitäten von Polaroid simulieren, oder auch die unzähligen simulierten

Analogsynthesizer im Feld der Musik. Mit anderen Worten, in einem gegenwärtigen Computerspiel können Medien von der Schwarzweissfotografie des 19. Jahrhunderts, über die Handkamera des Hollywoodfilms der 70er-Jahre bis zur Ästhetik von Google Earth parallel zueinander eingesetzt und als Teil eines schlüssigen Ganzen begriffen werden. Damit scheint mir aber auch die Bezeichnung Medienkunst obsolet geworden zu sein.

**RS:** Mir leuchtet Deine Rekonstruktion der Entwicklung, wie die Konfrontation unterschiedlicher Medien (in ein und derselben Arbeit) allgegenwärtig geworden ist, vollkommen ein. Ich frage mich allerdings, inwiefern damit nicht nur der Begriff "Medienkunst" obsolet geworden ist, sondern auch der Kunstbegriff ganz generell herausgefordert wird. Ist der Unterschied zwischen den Medienkonfrontationen in einem Computerspiel einerseits und künstlerischen Arbeiten auf der anderen Seite für Dich wichtig? Wenn ja, geht es bei dieser Differenz um eine besondere Reflexion des jeweiligen Mediengebrauchs bzw. auch der Institutionen und Industrien, die mit diesen Medien verbunden sind?

Zunächst einmal bin ich tatsächlich davon überzeugt, dass wir derzeit zu ZeugInnen einer sehr wesentlichen Transformation dessen werden, was wir als Kunst verstehen. Das Aufkommen digitaler medialer Technologien hat eine sehr tiefgreifende und weitreichende Veränderung dessen angestoßen, was wir im weiteren Sinn als kulturelle Produktion und im engeren als (Bildende) Kunst produzieren und rezipieren. Viele dieser Veränderungen lassen sich erst in Ansätzen beobachten und es gibt diverse Ansätze, diese Prozesse theoretisch zu erfassen und zu begleiten. Aus meiner Sicht kann man auf jeden Fall Multiplikationen auf allen Ebenen feststellen: Das betrifft die ProduzentInnen, RezipientInnen, ExpertInnen, Kanäle, Institutionen und Werke. David Joselit beispielsweise greift diese Multiplikation in der Sphäre des Visuellen als "Image Explosion" auf und konstatiert anhand dessen eine Veränderung der Wirkungsmacht der Bilder selbst, hin zu einer globalen Währung. Gleichzeitig wächst auch ganz einfach die Anzahl der ExpertInnen, der Kunsträume und Biennalen, der Blogs und Magazine. Also ganz einfach:

mehr Kultur von mehr Menschen für mehr Menschen, in mehr medialen Formationen. Ich denke das hat viele verschiedene Effekte, die ich auch noch nicht alle begreifen kann, aber es nagt sehr deutlich an den traditionellen Alleinstellungsmerkmalen der Kunst.

In Bezug auf die Bedeutung medialer Bezugssysteme für die Kunst der Gegenwart, scheint mir Peter Osbornes Ansatz sehr viele der Veränderungen präzise zu beschreiben, wenn er von "post-conceptual art" als einer kulturellen Form spricht, die sich eben gerade dadurch auszeichnet, dass Kunstwerke gemeinhin als konzeptuell gerahmte Netzwerke akzeptiert werden, die aus spatio-temporalen Konstellation heterogener medialer und materieller Formen bestehen. Hier taucht auch der Begriff des "Transkategorialen" auf, der mir große Ähnlichkeit zu der Beobachtung von Rosalind Krauss aufzuweisen scheint, die ja genau diese oft auch lose Verbindung verschiedenster materieller und medialer Elemente in einer Struktur als wesentliches Moment der post-medialen Kondition beschrieben hat.

Um genauer auf deine Frage einzugehen: Kunstwerke sind, denke ich, per Definition nicht mehr aufgrund bestimmter medialer Aspekte von anderen kulturellen Äußerungen unterscheidbar. Das heißt: Nein, ich denke nicht, dass es auf dieser Ebene einen Unterschied zwischen medialen Konfrontationen in Computerspielen und jenen in Kunstwerken gibt. Die Differenzierung zwischen einem kulturellen Artefakt, das wir als Kunstwerk wahrnehmen und einem solchen, das klar als Teil der Unterhaltungsindustrie identifiziert werden kann, muss also auf einer anderen Ebene stattfinden. Dabei geht es, denke ich, darum, welcher Anspruch von den ProduzentInnen mit ihrer Äußerung verbunden wird, welche Rezeptionsplattformen zur Verfügung stehen, ob und wie eine Interaktion mit dem immer komplexer werdenden Kanon stattfindet, und letztendlich ganz generell, ob sich ein (temporäres) Publikum erzeugen lässt, das bereit ist, dieser Äußerung eine graduell erhöhte Aufmerksamkeit zu gewähren und ihr (Kunst-)Wert zuzusprechen. Zudem sind diese Zuschreibungen selbst natürlich auch historisch kontingent.

Zum zweiten Teil Deiner Frage würde ich sagen, dass genau die spezifische Konzentration auf die Produktionsbedingungen und die mediale Praxis ein ganz zentrales Agens der sogenannten Medienkunst war. In dem Maße, in dem spezifische Medien als neu empfunden wurden, war es von vorrangiger Bedeutung zu versuchen, sie experimentell abzutasten und herauszufinden, was sie denn eigentlich leisten können. Ich denke, dass die zunehmende Gewöhnung an und Praxis mit verschiedensten Formen digitaler Medien dazu führt, dass diese starke Form der (medialen) Selbstreflexion nicht mehr in der gleichen Weise im Vordergrund steht. Mit anderen Worten, ein Kunstwerk wie das von Wolfgang Staehle 1991 ins Leben gerufene "The Thing", das in erster Linie eine experimentelle Kommunikationsplattform war, wird man heute wahrscheinlich nicht aus einer künstlerischen Perspektive heraus produzieren.

In den letzten Jahren hat sich auch eine gewisse mediale Kompetenz im Umgang mit digitalen Medien entwickelt. Das heißt aber nicht, dass die kritische Reflexion medialer Bedingungen und Möglichkeiten keine Rolle mehr in der Kunst spielen würde, im Gegenteil ist es vermutlich heute einfacher möglich, sich stärker den sozioökonomischen und politischen Kontexten zu widmen, weil die scheinbare "Neuheit" des Mediums nicht mehr so viel Raum beansprucht. Mit anderen Worten, heute geht es vielleicht mehr um Fragen, die beispielsweise Urheberrechte oder Privatsphäre betreffen, als um die Erfahrung gesteigerter Reichweite oder Kommunikationsgeschwindigkeit. Obwohl Medien natürlich im McLuhanschen Sinn die Art der Kommunikation formatieren, dürfen wir uns vielleicht wieder etwas mehr mit dem beschäftigen, was kommuniziert wird. Außerdem würde ich es als sehr positiv bewerten, dass eine gewisse Naivität in der Einschätzung der emanzipatorischen Potenziale digitaler Medien einer klareren Analyse der konkreten Machtverhältnisse, speziell im Bezug auf die Informationsmonopolisten, gewichen ist.

Viel mehr Menschen haben mittlerweile Erfahrungen mit digitaler Produktion gemacht und sind daher auch eher bereit und befähigt,

beispielsweise an einem komplexeren partizipativen Projekt mitzuwirken. Für mich ist die Beobachtung von Fankultur im Internet eine gute Möglichkeit, um langsam besser zu verstehen, wie sich die Teilhabe an kulturellen Produktionsprozessen entwickelt. Dies hat aus meiner Sicht auch eine enorme Bedeutung für das, was wir in Zukunft als Kunst wahrnehmen werden.

**RS:** In Deiner aktuellen Arbeit *Quantitative Easing (for the street)*, die man derzeit am Graben im 1. Wiener Bezirk sehen kann (vgl. auch: <http://www.koer.or.at/cgi-bin/page.pl?id=470;lang=de>), setzt Du Dich mit dem Medium Geld und seinen (Ungleich-)Verteilungsmechanismen auseinander. Der goldene Zylinder, der dort nach dem Zufallsprinzip Euromünzen verteilt, hat schon bei der Eröffnung der temporären Installation am 27. Mai 2014 deutlich gemacht, dass es in dieser Arbeit – vermittelt über das Geldmedium – um die Tauschverhältnisse auf der Straße und ganz generell im Stadtraum geht bzw. auch um die Frage, wer was wo tauschen darf. Macht es in Deinen Augen Sinn, über diese Intervention in bestehende (Tausch-)Verhältnisse in Begriffen der Medialität nachzudenken?

**AS:** Natürlich kann man Geld als Medium begreifen, weil es eine Mittlerfunktion einnimmt, ein Dazwischen markiert und Übersetzungen zwischen heute und morgen, Ware und Dienstleistung, Arbeitskraft und Reproduktion ermöglicht. Vermutlich ist es sogar das gegenwärtig dominanteste Medium, weil eines der zentralen Dogmen kapitalistischer Ideologie ja genau die Praxis darstellt, alles Existierende potenziell in Geld zu übersetzen. In diesem Sinne ist es wahrscheinlich sehr einfach zu verstehen, wenn jemand, der aus dem Feld der Medienkunst kommt, sich für Geld interessiert.



Abb 2: Quantitative Easing (for the street)

Foto: <http://www.stockburger.at/qe/>

Bei dieser Arbeit ging es mir aber auch darum, Ähnlichkeiten zwischen Kunst und Geld im Auge zu behalten. Beide Formen entstehen und erhalten sich nur aufgrund sozialer Projektionen. Geld, wie auch Kunst, existieren nur, solange wir bereit sind, gemeinsam Werte zu imaginieren. Joseph Beuys hat, denke ich, mit seiner Gleichung Kunst=Kapital diesen Moment der Imagination auf eine besondere Weise berührt. Für mich ist in Analogie zur Kunst überhaupt nicht klar, was denn Geld eigentlich ist. Aus diesem Grund schien es mir sinnvoll, ein Kunstwerk zu installieren, das auf der zufälligen Verteilung von Geld beruht, auch und gerade, um mit anderen über diese Frage sprechen zu können. Geld ist zwar ein völlig anderes Medium als Sprache, aber in beiden drücken sich soziale Beziehungen und damit auch Ungleichgewichte sehr deutlich aus.

Wer sich gegenwärtig mit finanzpolitischen Themen auseinandersetzt, stößt zum Beispiel sehr schnell auf eine Art der Sprache, die



Zusammenhänge tendenziell verschleiert oder zumindest an ExpertInnen verweist – beispielsweise ein Begriff wie "Quantitative Easing", den ich als Titel für meine Arbeit adaptiert habe. Mich erinnert diese Sprache der Finanzeliten ein wenig an die Macht der katholischen Priester vor der Reformation; das war ja auch eine Macht, die sich in der Verwendung von und Deutungshoheit über die lateinische Sprache gezeigt hat, die nur von wenigen verstanden wurde. Wenn man nicht gerade von der Revolution träumt, dann könnte man sich ja vielleicht eine Reformation dessen, was Lafargue oder auch Benjamin als Religion des Kapitals bezeichnet haben, wünschen. Dies kann aber nur gelingen wenn man versucht, diese Spezialsprachen zu übersetzen und ein Verständnis darüber zu entwickeln, was denn da eigentlich vor sich geht.

Für mich war die Entschlüsselung eines Begriffes wie CDO (Collateralized Debt Obligation) im Anschluss an die Finanzkrise von 2008 äußerst faszinierend, weil dadurch eine Praxis erst sichtbar gemacht wurde, die ich vorher nicht gekannt hatte: die gezielte Verteilung (und damit auch Verschleierung) der Beziehung zwischen Schulden und Schuldner als wichtigste Eigenschaft eines damals sehr begehrten "Finanzproduktes". Das ist doch wirklich unglaublich spannend: ein Netz aus verdeckten Beziehungen als global höchst begehrte Ware. Und schon wieder muss man an den Wert einer solchen Sache einfach glauben, weil sich gar nicht mehr wirklich nachvollziehen lässt, ob die Sicherheiten, die hinter solchen Schuldenverteilungsnetzen stehen, überhaupt existieren oder nicht. Dazu gibt es dann Institutionen, die diesen Glauben erzeugen und erhalten, die Rating Agenturen. Auch hier zeigen sich aus meiner Sicht wieder faszinierende Ähnlichkeiten zwischen manchem, was in der Kunst geschieht, und diesen Vorgängen auf den Finanzmärkten: eine CDO ist eine Art paradoxes Konzeptkunstwerk der Finanzindustrie mit unglaublich weitreichenden negativen Folgen für Menschen auf der ganzen Welt.

Die Verwendung des Begriffes "Quantitative Easing" als Titel für meine Installation ermöglicht mir einen polemischen Kommentar zu finanzpolitischen Maßnahmen, die das Ziel verfolgen, den Markt mit Kapital zu versorgen. Das Problem gegenwärtiger Wirtschaftssysteme

scheint mir aber generell kein Mangel an Kapital, sondern dessen unvorteilhafte Verteilung zu sein. Dann stellt sich natürlich die Frage, was es bedeutete, wenn man an Menschen auf der Straße in großem Umfang Kleingeld verteilen würde. Man könnte behaupten, das wäre ein Versuch, den gegenwärtigen Kapitalismus am Leben zu erhalten, weil dadurch der Konsum wieder stärker in Gang käme. Die Realität meiner Installation auf der Straße ist dann aber auch wieder ganz einfach jene, dass sich manche Menschen wirklich sehr darüber freuen, wenn sie eine Münze geschenkt bekommen und dass aufgrund des Zufallsmechanismus eine Art Spiel entsteht, das offenbar Freude bereitet.