



Interview von Michael Weisser mit
Prof. Monika Fleischmann & Prof. Wolfgang Strauss
Pioniere der Medienkunst

Seit 1987 arbeiten Monika Fleischmann (^{MF}) und Wolfgang Strauß (^{WS}) als Künstler- und Wissenschaftlerpaar, das sich auf »Mixed Reality« im Grenzbereich von analog und digital spezialisiert hat.

Monika Fleischmann ließ sich zur Modezeichnerin ausbilden und studierte anschließend Bildende Kunst, Theater und Spiel an der Universität der Künste Berlin, der FU und der PH. Wolfgang Strauss machte eine Lehre als Kunsttischler und studierte anschließend Architektur ebenfalls an der Universität der Künste Berlin. Als »Fleischmann & Strauss« entwickelten sie zusammen mit anderen Künstlern, Designern, Architekten und Wissenschaftlern im Jahr 1988 das »erste deutsche Forschungslabor für Kunst und Technologie ART+COM« in Berlin. Die Verbindung von Kunst und Kommunikation und die Entwicklung von neuen Interfaces als Schnittstelle zwischen der analogen und der digitalen Welt waren ihre Schwerpunkte. Themen wie »Berlin, Cyber City« (1989), »Home of the Brain« (1990), »Liquid Views« (1992), »Rigid Waves« (1993), »Energie-Passagen« (2004) wurden zu Titeln ihrer fortschreitenden Erforschung der Verbindung von Kunst und computerbasierter Kommunikation mit neuen Medien.

Im Jahr 2006 entstand ihre »Medienfluss«-Installation, die das Medienkunstarchiv von www.Netzspannung.org in Bild- und Textströmen von Schlagworten repräsentiert. In den Jahren 1992/93 waren Fleischmann & Strauss Fellows an der Kunsthochschule für Medien in Köln und Gastwissenschaftler am GMD-Forschungszentrum Informationstechnik im nahe gelegenen Sankt Augustin. Von 1997 bis 2014 leiteten sie die künstlerisch-wissenschaftliche Forschung der Mensch-Computer-Interaktion des MARS Exploratory Media Lab am ehemaligen GMD Institut für Medienkommunikation – später Fraunhofer Research.

Ihre Arbeit fand nationale und internationale Wertschätzung in Form von zahlreichen Gastprofessuren und Ehrungen wie die Goldene Nica des Prix Ars Electronica (1992), der International Media Award for Art & Science of SWR and ZKM (2005), der MEDIDA-PRIX, Deutschland, Österreich, Schweiz (2005), sowie die Auszeichnung Deutschland – Land der Ideen (2007 und 2010) und die Goldene Nica, Prix Ars Electronica, Österreich (2014).

Wie bezeichnen Sie bei aller Dynamik Ihres Lebens- und Arbeitsweges ihren aktuellen Berufsstatus?

Wir sind MFWS – Research Artists & Architects.

Und woran arbeiten Sie gerade? Arbeiten Sie zusammen oder jeder für sich an einem eigenen Thema? Lässt sich das in einer Form und mit Worten beschreiben, die auch ein Nicht-Fachmann verstehen kann?

MF: Wie verändert sich unsere Gesellschaft durch die Situation der Geflüchteten als neue Mitbewohner in ökonomischer, sozialer und politischer Hinsicht! Aktuelle Themen sind Migrationsfelder wie Stadt / Umland und Projekte mit Berlinern und Geflüchteten: Theatergruppen wie Refugee Repertoire, Al Ard – ein arabisch-deutsches Magazin, künstlerische Lehr-, Lernmethoden. Wolfgang und ich recherchieren gemeinsam an Raum- und Wohnkonzepten für verschiedene Lebensabschnitte. Das Projekt »Lebensarbeitszeit« soll während des kommenden Gastaufenthalts am ZKM umgesetzt werden. Dabei befassen wir uns u. a. auch mit der Frage der Kunst im Zeitalter der Technik nach Hans-Georg Gadamer.

WS: Zusammen oder jeder für sich? Zusammen, im Sinne von Arbeiten am gemeinsamen Thema von unterschiedlichen Standpunkten ausgehend, mit unterschiedlichen Vorgehensweisen vorgehend (Vilém Flusser). Wir umrunden ein Thema wie eine filmische Szene, um sie von allen Seiten zu sehen (Michael Ballhaus). Ich selbst arbeite an Situationsumwandlungen, an Raumtransformationen, Raumausweitungen, Rauminstallationen in 1:1. Inszenierung von Raum durch Entwürfe, die wir gemeinsam entwickeln, betrachten, begehen und besprechen. In unseren Sesseln vor der Studiowand entsteht das Ganze. Wenn es fertig zu sein scheint, dann heißt es: Und nun das Ganze mal spiegeln! Dann wieder stunden- und tagelang Einzelarbeiten oder nichts tun. Jeder in seinem Space im gemeinsamen Wohn-Arbeits-Loft am Berliner Savignyplatz. Gemeinsame Themen: Denken, Wohnen, Bauen. Der Sinn bzw. der Ursprung des Kunstwerkes. Die Frage nach der Technik. – In Anlehnung an Martin Heidegger und seinen Lehrer Edmund Husserl.

Wenn man Ihren Biografien folgt, liegt die Vermutung nahe, dass Sie sich im Verlauf Ihres Studiums an der Universität der Künste Berlin kennengelernt haben. Wo lagen (neben gegenseitiger Sympathie) die Schnittmengen Ihrer Interessen und Ihrer Visionen?

MF: Gemeinsame Freunde, gemeinsames Wohnen, Leben und Arbeiten in Wohngemeinschaften, gemeinsames Interesse an Performance, Theater, Musik, Raum und Architektur waren für mich wichtige Übereinstimmungen. Erste experimentelle Foto-, Video-, Sound-, Performance- und Raumprojekte entstanden wie die Umsetzung von Wolfgangs visionärer StadtRaumCollage zu »Berlin Berlin«, ausgestellt im Bahnhof Zoo (1985), und meine Vorstellungen zur Genderfrage, ausgestellt im Berliner Reichstag, »Stationen der Annäherung« (1988) im Kontext des Kongresses »Frauen und Wirtschaft«, für den wir die Räume inszenierten. In dem einer Tiefgarage nicht unähnlichen Souterrain des Reichstags entstand eine visuell »faszinierende und kommunikative Atmosphäre« mit besonderer Lichtsetzung und eigens entworfenem Mobiliar (die Wellenbar, Hocker, Stühle, Tische), in der die Teilnehmer – durch den nun magisch und erzählerisch wirkenden Ort – gern miteinander ins Gespräch kamen. Selbst den Plenarsaal, der Ort der Vorträge,

veränderten wir durch ein Podium, das in der künstlerischen Bemalung und halbreisförmigen Form das Publikum in einer demokratischen Geste einschloss. Beteiligt waren u. a. Rita Süssmuth, Cornelia Schmalz-Jacobsen, Carola von Braun, Renate Bookhagen ...

^{WS:} Gemeinsame Nachtreisen durch das West-Berlin der 70er bis 90er Jahre. Schnittmengen: Musik, Sound, Bild, Fotografie, Collage, Kassettenmixtape, 8mm-Film. Es war die Zeit der Genialen Dilettanten mit Blixa Bargeld und Malaria, Kippenbergers SO 36, Ingrid und Oswald Wieners Restaurant Exil, Michael Würthles Paris Bar und die Ära des Punk mit Anne Wilkes Shizzo und Berlin Bar und dem Kant-Kino von Conny Konzack etc. Erste Zusammenarbeit für die StadtRaumCollage und Installation »Berlin Berlin« 1985 im Berliner Bahnhof Zoo. Mein Entwurf einer zukünftigen Stadtlandschaft, die Ost- und Westberlin verband, wurde in einer der Bahnhofsvitrinen öffentlich ausgestellt, um die Diskussion über die Zukunft der Stadt anzuregen. Monika spielte den Soundtrack für einen tönenden Reisekoffer ein, mit ihrer Stimme und einem Klangkörper zum – uneingeschränkten – Reisen, als Opening und Soundtrack zur Berlin-Installation. Zur Eröffnung gab es Wein aus Schließfächern, der von befreundeten Nachtgestalten an Professoren, Studenten, Stricher und Obdachlose gleichermaßen freundlich und entgegenkommend ausgeschenkt wurde. Bis tief in die Nacht tauschte sich dieses sozial höchst divergente Publikum über die Stadt und ihre Bewohner aus – aufgrund eines gemeinschaftsstiftenden Ereignisses. Das hat uns beeindruckt.

Sie kommen beide aus der analogen Kunst, haben sich als Modezeichnerin mit Stoffen und als Kunsttischler mit Holz beschäftigt. Wie kam es zum mutigen Sprung aus der analogen Welt hinein in die digitale Welt der computergestützten Verarbeitung und Vernetzung von Daten?

^{MF:} Ich war an fremden Ländern, neuen Sprachen und zunächst an Mode interessiert. Aus Karlsruhe in den Schwarzwald kommend, erlebte ich im Alemannischen meinen ersten Kulturschock. Danach kam ich mit 16 Jahren in Zürich, mit 20 in Nizza und danach in Ligurien ziemlich gut mit neuen Umgebungen klar. Berlin war – nach dem offenen Italien – ziemlich hart. Die Mauerstadt machte mich depressiv und dagegen half mir die Arbeit mit Kindern und mit Kulturbeiträgen für den Rundfunk des Senders Freies Berlin. Nach einer aufregenden Referendariatszeit mit Reggiopädagogik und begeisterungsfähigen Jugendlichen – für Bildende Kunst, Theater-, Mode- und Ausstellungsprojekte (Müll-Couture, Die Nanas kommen ...) – lernte ich im Kontext einer Weiterbildung in Computergrafik den Stadtplaner Edouard Bannwart kennen. Der ehemalige Architekturprofessor der UdK wollte ein Forschungsinstitut für digitale Medien gründen. Zu diesem Zeitpunkt konnte er kaum einen Computer starten. Aus seiner Vorarbeit und unserer Zusammenarbeit mit weiteren Interessierten entstand der ART+COM e. V., das erste deutsche Forschungsinstitut für digitales Entwickeln und Gestalten. Parallel dazu eröffneten Wolfgang und ich in den Nachbarräumen unser Raumlabor ARTWORK (1987). Unser erster gemeinsamer Auftrag war der Ausbau und die Gestaltung des Headquarters von Hewlett Packard in Berlin. Gleichzeitig förderten der Berliner Wissenschaftssenat und die Forschungsabteilung der Deutschen Telekom BERKOM, ein erstes Forschungsprojekt unter dem Label ART+COM. Unser Forschungsgegenstand war die Architektur des Hewlett-Packard-Gebäudes. Auf Hewlett-Packard-Computern realisierten wir »Licht und Akustik im virtuellen Raum«. Es war das erste Virtual-Reality-Projekt unter Einsatz von Datenhandschuh und Datenbrille in Deutschland (1988–1990).

WS: Etwas (aus Holz) zu bauen bedeutet, einen Prozess zu programmieren und mit entsprechenden Tools zu realisieren. 1984 ist der Personal Computer, besonders der Mac von Apple, das neue Werkzeug. Ein neues Instrumentarium, das neue Form, Inhalt, Möglichkeiten bietet.

Eine Dekade früher, etwa 1966, gehörten bereits Instrumente mit Steckern, etwa der Vox-AC-30-Verstärker oder 1978 die Echolette und Synthesizer zum Testen des sound-producing Potenzials unseres Arbeitsequipments. Das elektrisch-elektronische Werkzeug und Instrumentarium war daher nicht neu für uns.

Zu Beginn der 1990er trafen wir auf der Ars Electronica, Siggraph, Imagina, Art Futura und ähnlichen Orten die Heroen der Künstlichen Intelligenz (AI) Marvin Minsky und Josef Weizenbaum. Wir lernten Vilém Flusser kennen, dem wir dabei zusahen, die Künste neu zu denken, angesichts der Tatsache, dass unser Leben technisch wurde. Besonders Flusser, aber auch Paul Virilio, Derrick de Kerckhove, Itsuo Sakane, Regina Cornwell, Sherry Turkle, Hiroshi Ishii, Joi Ito, Peter Weibel, Christina von Braun und viele andere, die wir kennenlernten, inspirierten unsere Arbeit und wurden Kollegen und Freunde.

Unser Sprung in die Technik führte uns direkt in das Wunderland von Lewis Carrolls »Alice«. Mit Datenhandschuh und Cyberbrillen beginnt der Einstieg in Virtualität und Vernetzung. Die 90er Jahre waren das Jahrzehnt der großen Medien-Kunst-Ausstellungen. Wir schufen uns Umgebungen und eigene Media-Labs unter dem Dach von ART+COM, dem GMD Forschungsinstitut Informatik und der Fraunhofer Gesellschaft. Nur so war es möglich, mithilfe eigens akquirierter Forschungsgelder, unsere Ideen und Konzepte umzusetzen und jede neue Arbeit auf der Siggraph, Ars Electronica, Imagina, Art Futura usw. international auszustellen. Das ist auch deshalb bemerkenswert, weil alle Software und Hardware, Tools, Interfaces, Devices – zur Realisierung des jeweiligen Werkes eigens konzipiert und entwickelt werden mussten. Heute gibt es unzählige Tools und Entwicklung bedeutet inzwischen nur noch die Anwendung von Frameworks und Entwickler-SDKs (Software Development Kit). Mit anderen Worten: Webdesigner, Mediengestalter oder auch Informatiker agieren wie Maurer, die fertige Module aneinandersetzen. Das ist der Unterschied zur Situation der 90er Jahre. Jedes Werkzeug musste damals erst eigens »gebaut« werden. Deshalb waren die Arbeiten auch individuell und richtungsweisend.

Sehen Sie die Wurzeln Ihres Drangs nach Innovation nachvollziehbar in Ihren Anlagen, in Ihrer Erziehung oder in Ihrem sozialen Umfeld? Gibt es Erlebnisse wie Lob und Tadel, Förderung und Sanktion, aus denen heraus sich Ihre speziellen Interessen jeweils erklären lassen?

MF: Mein Elternhaus war offen, interessiert und unternehmerisch handelnd. Mein Vater brachte 1960 die ersten »Tramper« mit nach Hause. Meine Eltern arbeiteten zusammen und das war für mich vorbildhaft. Beide waren großzügige Weltbürger – ohne studiert zu haben. Als mein Vater seine Frau 1980 gegen eine 20 Jahre Jüngere austauschte, war ich bereits 30 und schwankte in meinen durch Taxifahrten finanzierten Studienzielen zwischen Kunst und Psychiatrie.

In dieser familiären Krisenzeit entstanden Fotoserien vom nächtlichen Berlin, die voller Musik (-Titel), Psychosituationen und Zeitgeschichte waren. Im Kontext der vielen Wohngemeinschaften in Berlin, der politischen Basisgruppen, der Frauenbewegung, des Coming-out der Schwulen und Lesben entstanden damals auch Fotoserien zu neuen Wohn- und Lebensformen. Die nächtlichen Ausflüge führten zum stacheldrahtverbauten Berliner Reichstag, zum Wachturm an der Mauer oder ins Berliner Nachtleben – ins Slumberland, Dschungel, Shizzo, Berlin Bar,

Camarillo, SO 36, Kant-Kino, Metropol, Café Einstein, Matala, Exil, Ax Bax, Paris Bar oder Hexenküche – und waren wie ein Rundgang durch die Wohnzimmer von Freunden.

WS: Mein Drang nach Innovation resultiert aus 1.) Armut, dem Gefühl nichts zu haben bzw. kaufen zu können. Daher wurde schon immer improvisiert und ständig was erfunden, im Sinne von Geschichten erfinden, gebaut oder gemacht. 2.) Mein Drang nach Innovation wird beflügelt, wenn ich »blödes Zeug« sehe. Dann entwickle ich fast automatisch Gegenmodelle.

Mein und unser Glaube an Innovation wird vor allem durch Modelle wie der »Torre David« bekräftigt. Eine Hochhausbau ruine mitten in Caracas, die von 1300 Obdachlosen und Favelabewohnern in eigener Gemeinschaft organisiert und auf 28 Stockwerken über sieben Jahre besetzt und bewohnt wurde. Seit 2015 bemüht sich Venezuelas Regierung, den Menschen Wohnungen anzubieten, um so das Hochhaus – den Schandfleck im Zentrum der Stadt – räumen zu können. Es bleibt ein beispielhaftes Pilotprojekt für die Organisation informeller Siedlungen.

Und von welcher »Nahrung« ernährt sich Ihre Motivation, Ihr Antrieb zu handeln?

MF: Die Digitalisierung wie jede neue Technologie verändert die Gesellschaft und verändert auch die Kunst und das Design. Mir geht es nicht um das Neue oder Innovative an sich, sondern darum, was durch dieses Neue mit unserer Gesellschaft passiert. Wohin entwickeln wir uns damit und wer bestimmt diese Entwicklung? Meine Vorstellung war immer, dass Technologie nicht nur von Informatikern, sondern auch von Künstlern und Gestaltern entwickelt und beeinflusst werden sollte. Ich möchte unsere Gesellschaft mitgestalten. Poetisch und subtil auf aktuelle Entwicklungen aufmerksam machen.

WS: Nahrung und Motivation für Handeln: ästhetische Unzufriedenheit mit Bestehendem und Vorgefundenem. Der drängende Wunsch, etwas zu verbessern oder zu fragen: Wie würde ich das machen? Wie müsste das beschaffen sein? Diese ästhetische Unzufriedenheit regt zum Nachdenken an.

Wirkt sich Ihr »Zusammensein« in besonderer Weise auf die Stimulation der Kreativität aus? Sind Sie eher gleicher oder eher unterschiedlicher Meinung? Verstärken sich Ihre Ideen wirkungsvoller durch Zustimmung oder durch Kritik?

MF: Für mich ist die Zustimmung meines Partners wichtig, aber bei einer gemeinsamen Arbeit dauert es lange, bis Wolfgang und ich uns gegenseitig zustimmen. Ich möchte Ideen schneller diskutieren. Wolfgang handelt schneller. Wolfgang ist eher kritisch, ich eher begeisterungsfähig. Beide sind wir ästhetisch sehr anspruchsvoll. Wolfgang entwirft und baut ständig neue Modelle und Varianten einer Situation, die immer sehr poetisch sind. Ich denke darüber länger nach, skizziere Gedanken und bestehe auf Änderungen und weiterer Erörterung.

WS: Wir sind oft völlig unterschiedlicher Meinung bei der Entwicklung von Ideen und Konzepten, was wiederum viele Richtungen und Denkbewegungen – Leerstellen – eröffnet, die wiederum Ausgangspunkt für gemeinsame Erörterung werden. Wir lieben den experimentellen Arbeitsprozess. Im Flow entstehen unerwartete Dinge. Wir arbeiten am liebsten nachts, schlafen gern länger. Monika erledigt manche Arbeiten gern vom Bett aus oder auf der Terrasse mit Blick auf den Ruppiner See. Wir gehen am liebsten nur raus, wenn die Sonne scheint. Das können wir uns jetzt

leisten, nachdem wir nicht mehr in ein Media-Lab mit bis zu vierzig Mitarbeitern eingebunden sind. Monika unternimmt jetzt mehr mit Freunden, die wir in Berlin wiedergefunden haben. Sie singt im Chor im Salon einer Freundin oder sie geht im Seehof-Hotel am Lietzensee mit einer Freundin zur Wassergymnastik oder sie erfindet Rituale, um sich mit Freunden zu besonderen Anlässen zu treffen. Aktivitäten müssen möglichst in einer schönen Umgebung stattfinden oder die Umgebung wird umgestaltet. Gemeinsam gehen wir manchmal zu Vorträgen, in Ausstellungen, in Konzerte und ins Theater oder wir veranstalten bei uns kleine Essen und Gespräche mit Freunden und Kollegen. Das alles beeinflusst unser Leben und unsere gemeinsame Arbeit.

Ist es nicht eher »schwierig«, als Lebenspartner und zugleich auch als Arbeitspartner ständig zusammen zu sein? Oder hat sich eine produktive Symbiose ergeben, in der man Gemeinsames, aber auch Eigenes macht?

MF: Ich fände es schwierig, wenn mein Partner etwas ganz anderes arbeiten würde. Wir verstehen sofort unsere Argumente und auf welchen Erfahrungen unsere Kritik aufbaut. Wir können uns nicht nur produktiv austauschen. Wir ergänzen uns und fordern uns heraus – durch jeweils individuelle Arbeiten oder Handlungen. Ich habe viel mehr mit Menschen zu tun und Wolfgang viel mehr mit Materialien. Manchmal habe ich den Eindruck, dass nur einer von uns eine Erfahrung machen muss und der andere Erkenntnisse daraus zieht. Es ist fast wie Gedankenlesen. Deshalb sind wir immer ziemlich schnell wieder auf einem ähnlichen Stand, wenn wir uns nach Alleingängen wiedertreffen.

WS: Wir haben immer gemeinsame Projekte, an denen wir uns abarbeiten. Knapp drei Jahrzehnte hatten wir getrennte Wohn- und Arbeitsorte. Heute ist unsere kleine Charlottenburger Wohnung unser bewohnbares Werk und Labor. Wenn es mir zu viel wird, geh ich auf einen Café ins Einstein am Savignyplatz. Der Ort ist für uns wichtig. Jeder braucht auch seine Geheimprojekte. Die sind dann am Ende meistens sehr ähnlich, weil wir ja Gedankenlesen

Die Vielfalt und Intensität Ihres forschenden Arbeitens signalisiert, dass sie Arbeit nicht strikt von Freizeit trennen. Begriffe, Themen und Titel wie: interaktive Medien, Virtual Striptease, eLearning und eTeaching, Medienkunst, Home of the Brain, digitale Transformationen, Liquid Views, interaktive Räume und intelligente Objekte, elektronische Kultur, Netzspannung, Impuls- und Transferprojekt, PointScreen, Semantic Map, Virtual Book, Exploratory Media Lab, eCulture Factory stehen für eine ganz eigene, ganz spezielle Welt, in der Sie leben und arbeiten. In dieser Welt werden keine Objekte für den Alltag produziert, sondern in dieser Welt reflektieren und experimentieren Sie die Wirkung und Zukunft neuer Medien.

Kann der »normale« Alltag Sie überhaupt noch verstehen? Haben Sie noch etwas mit dem allgemeinen Leben zu tun? Können Sie sich in dem, was Sie tun, überhaupt über Ihre Fachwelt hinaus verständlich machen? Oder sehen Sie sich in der Wechsellspannung von Kunst und Wissenschaft als Mitglied der kleinen, exklusiven Gemeinde von Grundlagenforschern?

MF: Seit 2014 sind wir zurück in Berlin und seither wird unsere Wahrnehmung wieder weiter und geht über die eigene Arbeit im Kontext anderer Kunst, Architektur und Design hinaus.

Auch unser ehemaliger Berliner Freundeskreis verändert sich und geht über den Kreis von Fachleuten wie Künstler, Architekten, Gestalter, Informatiker, Kultur- und

Geisteswissenschaftler hinaus. In unseren Familien haben wir immer versucht, uns verständlich auszudrücken. Manche Menschen wollen aber auch nicht verstehen. Vielleicht möchten sie nicht als »dumm« dastehen, wenn sie sagen, dass sie mit Computern nichts anfangen können. Es gibt wenig ernsthafte öffentliche Auseinandersetzung, obwohl die Digitalisierung den allgemeinen Lebensalltag betrifft. Wir selbst haben früh verstanden, dass wir tatsächlich in eine Welt der Grundlagenforschung eingetaucht sind, die nicht vielen zugänglich ist. Auch unser wissenschaftliches Spezialgebiet – Kunst und Technik – wird in der Kunst und in der Informatik nur von wenigen verstanden. Umso mehr war die Publikation von über 100 wissenschaftlichen und künstlerischen Papers und Essays wichtiger Teil der Arbeit bzw. des Werkes und seiner Reflexion.

^{WS:} Unsere Arbeiten sind in einer wissenschaftlichen Umgebung im Kontext von Forschung und Entwicklung entstanden – da liegt es in der Natur der Sache, dass so manches zunächst nur für Fachleute verständlich ist. Kann die Welt uns verstehen? Einerseits vielleicht schon ... nach Edward Snowden. Jetzt wird manchem Betrachter evident, wovon unsere Arbeiten mehrere Dekaden vor Snowden seit 1988 immer wieder handeln: von Spuren im Netz, vom virtuellen Sein, von Telesinnen, Vernetzung, Beteiligung, Austausch, verteilter Arbeit und Archivierung. Hier sind beispielsweise die »Semantic Map« (1999–2001) zu nennen, eine semantische Such- und Findemaschine, oder »PointScreen« (2005), eine berührungslos steuerbare Bildschirmoberfläche oder »Virtual Balance« (1994), eine Art fliegender Teppich zur Navigation im Datenraum. Dieses Konzept findet sich Jahre später in der Bewegungsplattform Wii Balance Board von Nintendo (2007). Es gibt noch mehr Beispiele, die den Weg in die Industrie – ganz ohne uns – gefunden haben. Es zeigt sich, dass die Medienkunst Pionierleistungen für die medienindustrielle Entwicklung erbracht hat. Die Welt hat uns also sehr wohl verstanden. Meine Fragen heute: Wie kann ich die Welt verstehen? Wie kann ich handeln?

Liegt der Akt des Kreativen bei Ihrer Arbeit eher im Prozess des Denkens oder in der Sinnlichkeit des Handelns? Wo und wie entwickeln sich bei Ihnen die Ideen für Neuheiten? Und wie stimulieren Sie Ihre Ideen am wirkungsvollsten?

^{MF:} Aktives Denken ohne Geländer (Hannah Arendt) ist für mich Voraussetzung, um ein Konzept oder eine Idee zu entwickeln. Das geschieht in Wechselbeziehungen von Wahrnehmen, Denken und Handeln. Die Ideen entwickeln sich aus vergangenen Arbeiten, aus Fundstücken unserer Skizzen und Collagen oder anlässlich aktueller Ereignisse oder während spannender Vorträge oder in Gesprächen mit anderen. Aktives und assoziatives Denken, intuitives und praktisches Handeln sind Elemente täglicher Entscheidungsprozesse. Die Sinnlichkeit des Handelns – das Skizzieren, Aufschreiben, der Modellbau – führt zu einem Fluss von neuen Gedanken und zum Überdenken. Die Wirkung des Handelns wird in der partizipativen Medienkunst vor allem auch in der Wahrnehmung des Gesamtergebnisses und in der Beobachtung der teilnehmenden Besucher sichtbar.

^{WS:} Der Akt des Kreativen findet erst einmal im Denken statt ... mit anschließendem »Modellbau«. Wo und wie? Im Gehen, im Studio, vor der Besprechungswand. Stimulation? Kaffee und Zigaretten sind für mich notwendig. Gerne auch ein Glas Wein. Gemütlich muss es auch irgendwie sein. Dann kann es losgehen. Gute Musik ist wichtig oder Ruhe.

Haben Sie schon einmal innegehalten und zurückgeblickt auf Ihre Entwicklung, auf Ihre Leistungen, auf Ihre Erfolge und auf Ihre Frustrationen? Sehen Sie ein »erfülltes

Leben«? Gibt es noch große Träume von visionären Projekten? Wie sähen diese aus?

MF: Vergangenes scheint nie so wichtig wie Bevorstehendes, obwohl die Vergangenheit viele schöne Momente hatte, aber auch heftige Tiefschläge – vor allem immer wieder in institutionellen Arbeitszusammenhängen. Vor zwei Jahren waren wir gezwungen innezuhalten, nachdem wir von Fraunhofer weggegangen sind und unsere Arbeiten an das ZKM gegeben haben. Das waren u. a. die eLearning-Medienkunst-Plattform netzspannung.org, unsere Interface-Installationen zur Wissenserkundung und einige unserer Kunstinstallationen. Obwohl unsere Arbeit einer großen Öffentlichkeit in Deutschland wahrscheinlich unbekannt ist, haben wir sicherlich einiges angestoßen und entwickelt, das die Digitalisierung an sich und die gesamte Medienkunst national und international beeinflusst hat. Solange in Deutschland – im Gegensatz zu den USA – Erfolge eher geneidet als motivierend unterstützt werden und solange es kaum Interesse für interaktive Medienkunst gibt, wird sich die Situation der Medienkunst nicht ändern, zumindest solange sie sich nicht den Bedingungen des Kunstmarkts anpasst. Es gibt auch international in Museen, Galerien und Festivals kaum Kuratoren oder Kritiker für die Themen unserer gesellschaftskritisch verstandenen Kunst, obwohl sie so eng mit der Digitalisierung verbunden ist – also immer noch höchst aktuell. Ein »erfülltes Leben« ... so ein Empfinden habe ich nicht. Ich freue mich auf das, was ist und bin neugierig auf das, was kommt!

WS: Dem kann ich hinzufügen, dass gerade in der Entdeckung von scheinbar Vergessenem starke Impulse liegen. Ausnahmsweise mal nichts Neues überlegen, sondern Zeitkapseln – des eigenen Seins – auspacken und auch staunen ... das ist gut. Da werden wunderbare Gedichte, Bilder, Collagen und Fotografien von uns beiden in 20 Jahre lang verschlossenen Kisten und Kästen wiederentdeckt, die heute wie Schlüssel zu unserer späteren Arbeit zu lesen sind.

Ihre Website in englischer Sprache steht unter dem Motto »Without mirroring no memory, without memory no flow of ideas, without flow of ideas no imagination.« Welches Bild steht hinter diesen Worten?

MF: Ohne Reflexion entwickeln wir kein Gedächtnis, ohne Gedächtnis keinen Gedankenfluss, ohne Ideen oder eigene Gedanken keine Vorstellungskraft. Dahinter steht das Bild vom Leben als Vorstellungskraft. Wir können es täglich neu denken. Manchmal stehen wir morgens begeistert und voller Ideen auf, manchmal scheitern wir völlig verzweifelt schon am Morgen. In den »Selbstbetrachtungen« oder »Das zu sich selbst Gesagte« schreibt der Stoiker Marc Aurel: »Das Leben eines Menschen ist das, was seine Gedanken daraus machen.« Es »ist gefärbt von der Farbe seiner Vorstellungskraft.« [Für unsere Arbeit »Home of the Brain« (1989–1992) habe ich mich mit den Rededuellen der Stoa befasst – einer philosophischen Lehre und Lebensform der Leichtigkeit, der Menschlichkeit und Gerechtigkeit.] Im Film »Der dritte Mann« gibt es ein Treffen im Café Marc Aurel, das diese Werte verkörpert. Als Gegensatz dazu gibt es im Film ein Treffen im Club Casanova, der als Ort der Verführung, der Unordnung und des Lasters auf die dunkle Seite des Lebens hinweist.

WS: Stimmt. Ich könnte es nicht besser ausdrücken. Da ist alles drin: Gedächtnis, Erinnerung, Flow, Konstitution, Scheitern, Weitermachen.

Literatur & Quellen

Fleischmann & Strauss, »Digitale Kultur Bd. 1«, Machbarkeitsstudie für ein Kompetenzzentrum Kunst, Kultur und Neue Medien. GMD, Sankt Augustin 1998
Fleischmann & Strauss, »Digitale Kultur Bd. 2«, Befragung und Stellungnahmen. GMD, Sankt Augustin 1999
Fleischmann & Strauss, »Aktuelle Themen der Medienkunst«, netzspannung.org Print/Online
Fleischmann & Strauss, »Digitale Transformationen«, Online Publikation mit 54 Beiträgen deutschsprachiger Autoren zur Medienkunst. Fraunhofer IMK, Sankt Augustin 2004
Website Fleischmann & Strauss (engl.), fleischmann-strauss.de
Monika Fleischmann + Wolfgang Strauss, www.youtube.com/user/eCultureFactory YOU_ser. The Century of the Consumer / ZKM | Media Museum.
www.youtube.com/watch?v=Kmf3j_6-iww
ZKM Karlsruhe / Netzspannung.org – Medienfluss (2007). vimeo.com/3689533
PointScreen – Minority Report Style Interface (2003). www.youtube.com/watch?v=B-gqcGLh4I0
Netzspannung.org – Medienkunstplattform + Archiv (2001).
www.youtube.com/watch?v=IQ7xTAXYIWE
Prix Ars Electronica 1992 – »Home of the Brain«. vimeo.com/7560336
Berlin Cyber City (1989-90). www.youtube.com/watch?v=BYmnVTvGssg
Interview FLUX Magazin 2015. fleischmann-strauss.de/resources/FLUX-Interview-with-Monika-Fleischmann-Wolfgang-Strauss-2015-by-Alessandro-Violante.pdf
Migrationsprojekt: Al Ard (die Welt). Help building a bridge between the two cultures and support the German-Arabic cultural Al Ard (the world) magazine on Startnext!
www.startnext.com/alard-magazin
mit
Prof. Monika Fleischmann
& Prof. Wolfgang Strauss
Pioniere der Medienkunst

Seit 1987 arbeiten Monika Fleischmann ^(MF) und Wolfgang Strauß ^(WS) als Künstler- und Wissenschaftlerpaar, das sich auf »Mixed Reality« im Grenzbereich von analog und digital spezialisiert hat.

Monika Fleischmann ließ sich zur Modezeichnerin ausbilden und studierte anschließend Bildende Kunst, Theater und Spiel an der Universität der Künste Berlin, der FU und der PH. Wolfgang Strauss machte eine Lehre als Kunsttischler und studierte anschließend Architektur ebenfalls an der Universität der Künste Berlin. Als »Fleischmann & Strauss« entwickelten sie zusammen mit anderen Künstlern, Designern, Architekten und Wissenschaftlern im Jahr 1988 das »erste deutsche Forschungslabor für Kunst und Technologie ART+COM« in Berlin. Die Verbindung von Kunst und Kommunikation und die Entwicklung von neuen Interfaces als Schnittstelle zwischen der analogen und der digitalen Welt waren ihre Schwerpunkte. Themen wie »Berlin, Cyber City« (1989), »Home of the Brain« (1990), »Liquid Views« (1992), »Rigid Waves« (1993), »Energie-Passagen« (2004) wurden zu Titeln ihrer fortschreitenden Erforschung der Verbindung von Kunst und computerbasierter Kommunikation mit neuen Medien.

Im Jahr 2006 entstand ihre »Medienfluss«-Installation, die das Medienkunstarchiv von www.Netzspannung.org in Bild- und Textströmen von Schlagworten repräsentiert.

In den Jahren 1992/93 waren Fleischmann & Strauss Fellows an der Kunsthochschule für Medien in Köln und Gastwissenschaftler am GMD-Forschungszentrum Informationstechnik im nahe gelegenen Sankt Augustin. Von 1997 bis 2014 leiteten sie die künstlerisch-wissenschaftliche Forschung der Mensch-Computer-Interaktion des MARS Exploratory Media Lab am ehemaligen GMD Institut für Medienkommunikation – später Fraunhofer Research.

Ihre Arbeit fand nationale und internationale Wertschätzung in Form von zahlreichen Gastprofessuren und Ehrungen wie die Goldene Nica des Prix Ars Electronica (1992), der International Media Award for Art & Science of SWR and ZKM (2005), der MEDIDA-PRIX, Deutschland, Österreich, Schweiz (2005), sowie die Auszeichnung Deutschland – Land der Ideen (2007 und 2010) und die Goldene Nica, Prix Ars Electronica, Österreich (2014).

Wie bezeichnen Sie bei aller Dynamik Ihres Lebens- und Arbeitsweges ihren aktuellen Berufsstatus?

Wir sind MFWS – Research Artists & Architects.

Und woran arbeiten Sie gerade? Arbeiten Sie zusammen oder jeder für sich an einem eigenen Thema? Lässt sich das in einer Form und mit Worten beschreiben, die auch ein Nicht-Fachmann verstehen kann?

MF: Wie verändert sich unsere Gesellschaft durch die Situation der Geflüchteten als neue Mitbewohner in ökonomischer, sozialer und politischer Hinsicht! Aktuelle Themen sind Migrationsfelder wie Stadt / Umland und Projekte mit Berlinern und Geflüchteten: Theatergruppen wie Refugee Repertoire, Al Ard – ein arabisch-deutsches Magazin, künstlerische Lehr-, Lernmethoden. Wolfgang und ich recherchieren gemeinsam an Raum- und Wohnkonzepten für verschiedene Lebensabschnitte. Das Projekt »Lebensarbeitszeit« soll während des kommenden Gastaufenthalts am ZKM umgesetzt werden. Dabei befassen wir uns u. a. auch mit der Frage der Kunst im Zeitalter der Technik nach Hans-Georg Gadamer.

WS: Zusammen oder jeder für sich? Zusammen, im Sinne von Arbeiten am gemeinsamen Thema von unterschiedlichen Standpunkten ausgehend, mit unterschiedlichen Vorgehensweisen vorgehend (Vilém Flusser). Wir umrunden ein Thema wie eine filmische Szene, um sie von allen Seiten zu sehen (Michael Ballhaus). Ich selbst arbeite an Situationsumwandlungen, an Raumtransformationen, Raumausweitungen, Rauminstallationen in 1:1. Inszenierung von Raum durch Entwürfe, die wir gemeinsam entwickeln, betrachten, begehen und besprechen. In unseren Sesseln vor der Studiowand entsteht das Ganze. Wenn es fertig zu sein scheint, dann heißt es: Und nun das Ganze mal spiegeln!

Dann wieder stunden- und tagelang Einzelarbeiten oder nichts tun. Jeder in seinem Space im gemeinsamen Wohn-Arbeits-Loft am Berliner Savignyplatz. Gemeinsame Themen: Denken, Wohnen, Bauen. Der Sinn bzw. der Ursprung des Kunstwerkes. Die Frage nach der Technik. – In Anlehnung an Martin Heidegger und seinen Lehrer Edmund Husserl.

Wenn man Ihren Biografien folgt, liegt die Vermutung nahe, dass Sie sich im Verlauf Ihres Studiums an der Universität der Künste Berlin kennengelernt haben. Wo lagen (neben gegenseitiger Sympathie) die Schnittmengen Ihrer Interessen und Ihrer Visionen?

MF: Gemeinsame Freunde, gemeinsames Wohnen, Leben und Arbeiten in Wohngemeinschaften, gemeinsames Interesse an Performance, Theater, Musik, Raum und Architektur waren für mich wichtige Übereinstimmungen. Erste experimentelle Foto-, Video-, Sound-, Performance- und Raumprojekte entstanden wie die Umsetzung von Wolfgangs visionärer StadtRaumCollage zu »Berlin Berlin«,

ausgestellt im Bahnhof Zoo (1985), und meine Vorstellungen zur Genderfrage, ausgestellt im Berliner Reichstag, »Stationen der Annäherung« (1988) im Kontext des Kongresses »Frauen und Wirtschaft«, für den wir die Räume inszenierten. In dem einer Tiefgarage nicht unähnlichen Souterrain des Reichstags entstand eine visuell »faszinierende und kommunikative Atmosphäre« mit besonderer Lichtsetzung und eigens entworfenem Mobiliar (die Wellenbar, Hocker, Stühle, Tische), in der die Teilnehmer – durch den nun magisch und erzählerisch wirkenden Ort – gern miteinander ins Gespräch kamen. Selbst den Plenarsaal, der Ort der Vorträge, veränderten wir durch ein Podium, das in der künstlerischen Bemalung und halbreisförmigen Form das Publikum in einer demokratischen Geste einschloss. Beteiligt waren u. a. Rita Süssmuth, Cornelia Schmalz-Jacobsen, Carola von Braun, Renate Bookhagen ...

^{WS:} Gemeinsame Nachtreisen durch das West-Berlin der 70er bis 90er Jahre.

Schnittmengen: Musik, Sound, Bild, Fotografie, Collage, Kassettenmixtape, 8mm-Film. Es war die Zeit der Genialen Dilettanten mit Blixa Bargeld und Malaria, Kippenbergers SO 36, Ingrid und Oswald Wieners Restaurant Exil, Michael Würthles Paris Bar und die Ära des Punk mit Anne Wilkes Shizzo und Berlin Bar und dem Kant-Kino von Conny Konzack etc. Erste Zusammenarbeit für die StadtRaumCollage und Installation »Berlin Berlin« 1985 im Berliner Bahnhof Zoo. Mein Entwurf einer zukünftigen Stadtlandschaft, die Ost- und Westberlin verband, wurde in einer der Bahnhofsvitrinen öffentlich ausgestellt, um die Diskussion über die Zukunft der Stadt anzuregen. Monika spielte den Soundtrack für einen tönenden Reisekoffer ein, mit ihrer Stimme und einem Klangkörper zum – uneingeschränkten – Reisen, als Opening und Soundtrack zur Berlin-Installation. Zur Eröffnung gab es Wein aus Schließfächern, der von befreundeten Nachtgestalten an Professoren, Studenten, Stricher und Obdachlose gleichermaßen freundlich und entgegenkommend ausgeschenkt wurde. Bis tief in die Nacht tauschte sich dieses sozial höchst divergente Publikum über die Stadt und ihre Bewohner aus – aufgrund eines gemeinschaftsstiftenden Ereignisses. Das hat uns beeindruckt.

Sie kommen beide aus der analogen Kunst, haben sich als Modezeichnerin mit Stoffen und als Kunsttischler mit Holz beschäftigt. Wie kam es zum mutigen Sprung aus der analogen Welt hinein in die digitale Welt der computergestützten Verarbeitung und Vernetzung von Daten?

^{MF:} Ich war an fremden Ländern, neuen Sprachen und zunächst an Mode interessiert. Aus Karlsruhe in den Schwarzwald kommend, erlebte ich im Alemannischen meinen ersten Kulturschock. Danach kam ich mit 16 Jahren in Zürich, mit 20 in Nizza und danach in Ligurien ziemlich gut mit neuen Umgebungen klar.

Berlin war – nach dem offenen Italien – ziemlich hart. Die Mauerstadt machte mich depressiv und dagegen half mir die Arbeit mit Kindern und mit Kulturbeiträgen für den Rundfunk des Senders Freies Berlin. Nach einer aufregenden Referendariatszeit mit Reggiopädagogik und begeisterungsfähigen Jugendlichen – für Bildende Kunst, Theater-, Mode- und Ausstellungsprojekte (Müll-Couture, Die Nanas kommen ...) – lernte ich im Kontext einer Weiterbildung in Computergrafik den Stadtplaner Edouard Bannwart kennen. Der ehemalige Architekturprofessor der UdK wollte ein Forschungsinstitut für digitale Medien gründen. Zu diesem Zeitpunkt konnte er kaum einen Computer starten. Aus seiner Vorarbeit und unserer Zusammenarbeit mit weiteren Interessierten entstand der ART+COM e. V., das erste deutsche Forschungsinstitut für digitales Entwickeln und Gestalten.

Parallel dazu eröffneten Wolfgang und ich in den Nachbarräumen unser Raumlabor ARTWORK (1987). Unser erster gemeinsamer Auftrag war der Ausbau und die Gestaltung des Headquarters von Hewlett Packard in Berlin. Gleichzeitig förderten der Berliner Wissenschaftssenat und die Forschungsabteilung der Deutschen

Telekom BERKOM, ein erstes Forschungsprojekt unter dem Label ART+COM. Unser Forschungsgegenstand war die Architektur des Hewlett-Packard-Gebäudes. Auf Hewlett-Packard-Computern realisierten wir »Licht und Akustik im virtuellen Raum«. Es war das erste Virtual-Reality-Projekt unter Einsatz von Datenhandschuh und Datenbrille in Deutschland (1988–1990).

^{WS:} Etwas (aus Holz) zu bauen bedeutet, einen Prozess zu programmieren und mit entsprechenden Tools zu realisieren. 1984 ist der Personal Computer, besonders der Mac von Apple, das neue Werkzeug. Ein neues Instrumentarium, das neue Form, Inhalt, Möglichkeiten bietet.

Eine Dekade früher, etwa 1966, gehörten bereits Instrumente mit Steckern, etwa der Vox-AC-30-Verstärker oder 1978 die Echolette und Synthesizer zum Testen des sound-producing Potenzials unseres Arbeitsequipments. Das elektrisch-elektronische Werkzeug und Instrumentarium war daher nicht neu für uns.

Zu Beginn der 1990er trafen wir auf der Ars Electronica, Siggraph, Imagina, Art Futura und ähnlichen Orten die Heroen der Künstlichen Intelligenz (AI) Marvin Minsky und Josef Weizenbaum. Wir lernten Vilém Flusser kennen, dem wir dabei zusahen, die Künste neu zu denken, angesichts der Tatsache, dass unser Leben technisch wurde. Besonders Flusser, aber auch Paul Virilio, Derrick de Kerckhove, Itsuo Sakane, Regina Cornwell, Sherry Turkle, Hiroshi Ishii, Joi Ito, Peter Weibel, Christina von Braun und viele andere, die wir kennenlernten, inspirierten unsere Arbeit und wurden Kollegen und Freunde.

Unser Sprung in die Technik führte uns direkt in das Wunderland von Lewis Carrolls »Alice«. Mit Datenhandschuh und Cyberbrillen beginnt der Einstieg in Virtualität und Vernetzung. Die 90er Jahre waren das Jahrzehnt der großen Medien-Kunst-Ausstellungen. Wir schufen uns Umgebungen und eigene Media-Labs unter dem Dach von ART+COM, dem GMD Forschungsinstitut Informatik und der Fraunhofer Gesellschaft. Nur so war es möglich, mithilfe eigens akquirierter Forschungsgelder, unsere Ideen und Konzepte umzusetzen und jede neue Arbeit auf der Siggraph, Ars Electronica, Imagina, Art Futura usw. international auszustellen. Das ist auch deshalb bemerkenswert, weil alle Software und Hardware, Tools, Interfaces, Devices – zur Realisierung des jeweiligen Werkes eigens konzipiert und entwickelt werden mussten. Heute gibt es unzählige Tools und Entwicklung bedeutet inzwischen nur noch die Anwendung von Frameworks und Entwickler-SDKs (Software Development Kit). Mit anderen Worten: Webdesigner, Mediengestalter oder auch Informatiker agieren wie Maurer, die fertige Module aneinandersetzen. Das ist der Unterschied zur Situation der 90er Jahre. Jedes Werkzeug musste damals erst eigens »gebaut« werden. Deshalb waren die Arbeiten auch individuell und richtungsweisend.

Sehen Sie die Wurzeln Ihres Drangs nach Innovation nachvollziehbar in Ihren Anlagen, in Ihrer Erziehung oder in Ihrem sozialen Umfeld? Gibt es Erlebnisse wie Lob und Tadel, Förderung und Sanktion, aus denen heraus sich Ihre speziellen Interessen jeweils erklären lassen?

^{MF:} Mein Elternhaus war offen, interessiert und unternehmerisch handelnd. Mein Vater brachte 1960 die ersten »Tramper« mit nach Hause. Meine Eltern arbeiteten zusammen und das war für mich vorbildhaft. Beide waren großzügige Weltbürger – ohne studiert zu haben. Als mein Vater seine Frau 1980 gegen eine 20 Jahre Jüngere austauschte, war ich bereits 30 und schwankte in meinen durch Taxifahrten finanzierten Studienzielen zwischen Kunst und Psychiatrie.

In dieser familiären Krisenzeit entstanden Fotoserien vom nächtlichen Berlin, die voller Musik (-Titel), Psychosituationen und Zeitgeschichte waren. Im Kontext der vielen Wohngemeinschaften in Berlin, der politischen Basisgruppen, der Frauenbewegung, des Coming-out der Schwulen und Lesben entstanden damals auch Fotoserien zu neuen Wohn- und Lebensformen. Die nächtlichen Ausflüge

fürten zum stacheldrahtverbauten Berliner Reichstag, zum Wachturm an der Mauer oder ins Berliner Nachtleben – ins Slumberland, Dschungel, Shizzo, Berlin Bar, Camarillo, SO 36, Kant-Kino, Metropol, Café Einstein, Matala, Exil, Ax Bax, Paris Bar oder Hexenküche – und waren wie ein Rundgang durch die Wohnzimmer von Freunden.

^{WS:} Mein Drang nach Innovation resultiert aus 1.) Armut, dem Gefühl nichts zu haben bzw. kaufen zu können. Daher wurde schon immer improvisiert und ständig was erfunden, im Sinne von Geschichten erfinden, gebaut oder gemacht. 2.) Mein Drang nach Innovation wird beflügelt, wenn ich »blödes Zeug« sehe. Dann entwickle ich fast automatisch Gegenmodelle.

Mein und unser Glaube an Innovation wird vor allem durch Modelle wie der »Torre David« bekräftigt. Eine Hochhausbau ruine mitten in Caracas, die von 1300 Obdachlosen und Favelabewohnern in eigener Gemeinschaft organisiert und auf 28 Stockwerken über sieben Jahre besetzt und bewohnt wurde. Seit 2015 bemüht sich Venezuelas Regierung, den Menschen Wohnungen anzubieten, um so das Hochhaus – den Schandfleck im Zentrum der Stadt – räumen zu können. Es bleibt ein beispielhaftes Pilotprojekt für die Organisation informeller Siedlungen.

Und von welcher »Nahrung« ernährt sich Ihre Motivation, Ihr Antrieb zu handeln?

^{MF:} Die Digitalisierung wie jede neue Technologie verändert die Gesellschaft und verändert auch die Kunst und das Design. Mir geht es nicht um das Neue oder Innovative an sich, sondern darum, was durch dieses Neue mit unserer Gesellschaft passiert. Wohin entwickeln wir uns damit und wer bestimmt diese Entwicklung? Meine Vorstellung war immer, dass Technologie nicht nur von Informatikern, sondern auch von Künstlern und Gestaltern entwickelt und beeinflusst werden sollte. Ich möchte unsere Gesellschaft mitgestalten. Poetisch und subtil auf aktuelle Entwicklungen aufmerksam machen.

^{WS:} Nahrung und Motivation für Handeln: ästhetische Unzufriedenheit mit Bestehendem und Vorgefundenem. Der drängende Wunsch, etwas zu verbessern oder zu fragen: Wie würde ich das machen? Wie müsste das beschaffen sein? Diese ästhetische Unzufriedenheit regt zum Nachdenken an.

Wirkt sich Ihr »Zusammensein« in besonderer Weise auf die Stimulation der Kreativität aus? Sind Sie eher gleicher oder eher unterschiedlicher Meinung? Verstärken sich Ihre Ideen wirkungsvoller durch Zustimmung oder durch Kritik?

^{MF:} Für mich ist die Zustimmung meines Partners wichtig, aber bei einer gemeinsamen Arbeit dauert es lange, bis Wolfgang und ich uns gegenseitig zustimmen. Ich möchte Ideen schneller diskutieren. Wolfgang handelt schneller. Wolfgang ist eher kritisch, ich eher begeisterungsfähig. Beide sind wir ästhetisch sehr anspruchsvoll. Wolfgang entwirft und baut ständig neue Modelle und Varianten einer Situation, die immer sehr poetisch sind. Ich denke darüber länger nach, skizziere Gedanken und bestehe auf Änderungen und weiterer Erörterung.

^{WS:} Wir sind oft völlig unterschiedlicher Meinung bei der Entwicklung von Ideen und Konzepten, was wiederum viele Richtungen und Denkbewegungen – Leerstellen – eröffnet, die wiederum Ausgangspunkt für gemeinsame Erörterung werden. Wir lieben den experimentellen Arbeitsprozess. Im Flow entstehen unerwartete Dinge. Wir arbeiten am liebsten nachts, schlafen gern länger. Monika erledigt manche Arbeiten gern vom Bett aus oder auf der Terrasse mit Blick auf den Ruppiner See. Wir gehen am liebsten nur raus, wenn die Sonne scheint. Das können wir uns jetzt leisten, nachdem wir nicht mehr in ein Media-Lab mit bis zu vierzig Mitarbeitern eingebunden sind. Monika unternimmt jetzt mehr mit Freunden, die wir in Berlin wiedergefunden haben. Sie singt im Chor im Salon einer Freundin oder sie geht im Seehof-Hotel am Lietzensee mit einer Freundin zur Wassergymnastik oder sie erfindet Rituale, um sich mit Freunden zu besonderen Anlässen zu treffen.

Aktivitäten müssen möglichst in einer schönen Umgebung stattfinden oder die Umgebung wird umgestaltet. Gemeinsam gehen wir manchmal zu Vorträgen, in Ausstellungen, in Konzerte und ins Theater oder wir veranstalten bei uns kleine Essen und Gespräche mit Freunden und Kollegen. Das alles beeinflusst unser Leben und unsere gemeinsame Arbeit.

Ist es nicht eher »schwierig«, als Lebenspartner und zugleich auch als Arbeitspartner ständig zusammen zu sein? Oder hat sich eine produktive Symbiose ergeben, in der man Gemeinsames, aber auch Eigenes macht?

^{MF:} Ich fände es schwierig, wenn mein Partner etwas ganz anderes arbeiten würde. Wir verstehen sofort unsere Argumente und auf welchen Erfahrungen unsere Kritik aufbaut. Wir können uns nicht nur produktiv austauschen. Wir ergänzen uns und fordern uns heraus – durch jeweils individuelle Arbeiten oder Handlungen. Ich habe viel mehr mit Menschen zu tun und Wolfgang viel mehr mit Materialien. Manchmal habe ich den Eindruck, dass nur einer von uns eine Erfahrung machen muss und der andere Erkenntnisse daraus zieht. Es ist fast wie Gedankenlesen. Deshalb sind wir immer ziemlich schnell wieder auf einem ähnlichen Stand, wenn wir uns nach Alleingängen wiedertreffen.

^{WS:} Wir haben immer gemeinsame Projekte, an denen wir uns abarbeiten. Knapp drei Jahrzehnte hatten wir getrennte Wohn- und Arbeitsorte. Heute ist unsere kleine Charlottenburger Wohnung unser bewohnbares Werk und Labor. Wenn es mir zu viel wird, geh ich auf einen Café ins Einstein am Savignyplatz. Der Ort ist für uns wichtig. Jeder braucht auch seine Geheimprojekte. Die sind dann am Ende meistens sehr ähnlich, weil wir ja Gedankenlesen

Die Vielfalt und Intensität Ihres forschenden Arbeitens signalisiert, dass sie Arbeit nicht strikt von Freizeit trennen. Begriffe, Themen und Titel wie: interaktive Medien, Virtual Striptease, eLearning und eTeaching, Medienkunst, Home of the Brain, digitale Transformationen, Liquid Views, interaktive Räume und intelligente Objekte, elektronische Kultur, Netzspannung, Impuls- und Transferprojekt, PointScreen, Semantic Map, Virtual Book, Exploratory Media Lab, eCulture Factory stehen für eine ganz eigene, ganz spezielle Welt, in der Sie leben und arbeiten. In dieser Welt werden keine Objekte für den Alltag produziert, sondern in dieser Welt reflektieren und experimentieren Sie die Wirkung und Zukunft neuer Medien.

Kann der »normale« Alltag Sie überhaupt noch verstehen? Haben Sie noch etwas mit dem allgemeinen Leben zu tun? Können Sie sich in dem, was Sie tun, überhaupt über Ihre Fachwelt hinaus verständlich machen? Oder sehen Sie sich in der Wechselspannung von Kunst und Wissenschaft als Mitglied der kleinen, exklusiven Gemeinde von Grundlagenforschern?

^{MF:} Seit 2014 sind wir zurück in Berlin und seither wird unsere Wahrnehmung wieder weiter und geht über die eigene Arbeit im Kontext anderer Kunst, Architektur und Design hinaus.

Auch unser ehemaliger Berliner Freundeskreis verändert sich und geht über den Kreis von Fachleuten wie Künstler, Architekten, Gestalter, Informatiker, Kultur- und Geisteswissenschaftler hinaus. In unseren Familien haben wir immer versucht, uns verständlich auszudrücken. Manche Menschen wollen aber auch nicht verstehen. Vielleicht möchten sie nicht als »dumm« dastehen, wenn sie sagen, dass sie mit Computern nichts anfangen können. Es gibt wenig ernsthafte öffentliche Auseinandersetzung, obwohl die Digitalisierung den allgemeinen Lebensalltag betrifft. Wir selbst haben früh verstanden, dass wir tatsächlich in eine Welt der Grundlagenforschung eingetaucht sind, die nicht vielen zugänglich ist. Auch unser wissenschaftliches Spezialgebiet – Kunst und Technik – wird in der Kunst und in der Informatik nur von wenigen verstanden. Umso mehr war die

Publikation von über 100 wissenschaftlichen und künstlerischen Papers und Essays wichtiger Teil der Arbeit bzw. des Werkes und seiner Reflexion.

^{WS:} Unsere Arbeiten sind in einer wissenschaftlichen Umgebung im Kontext von Forschung und Entwicklung entstanden – da liegt es in der Natur der Sache, dass so manches zunächst nur für Fachleute verständlich ist. Kann die Welt uns verstehen? Einerseits vielleicht schon ... nach Edward Snowden. Jetzt wird manchem Betrachter evident, wovon unsere Arbeiten mehrere Dekaden vor Snowden seit 1988 immer wieder handeln: von Spuren im Netz, vom virtuellen Sein, von Telesinnen, Vernetzung, Beteiligung, Austausch, verteilter Arbeit und Archivierung. Hier sind beispielsweise die »Semantic Map« (1999–2001) zu nennen, eine semantische Such- und Findemaschine, oder »PointScreen« (2005), eine berührungslos steuerbare Bildschirmoberfläche oder »Virtual Balance« (1994), eine Art fliegender Teppich zur Navigation im Datenraum. Dieses Konzept findet sich Jahre später in der Bewegungsplattform Wii Balance Board von Nintendo (2007). Es gibt noch mehr Beispiele, die den Weg in die Industrie – ganz ohne uns – gefunden haben. Es zeigt sich, dass die Medienkunst Pionierleistungen für die medienindustrielle Entwicklung erbracht hat. Die Welt hat uns also sehr wohl verstanden. Meine Fragen heute: Wie kann ich die Welt verstehen? Wie kann ich handeln?

Liegt der Akt des Kreativen bei Ihrer Arbeit eher im Prozess des Denkens oder in der Sinnlichkeit des Handelns? Wo und wie entwickeln sich bei Ihnen die Ideen für Neuheiten? Und wie stimulieren Sie Ihre Ideen am wirkungsvollsten?

^{MF:} Aktives Denken ohne Geländer (Hannah Arendt) ist für mich Voraussetzung, um ein Konzept oder eine Idee zu entwickeln. Das geschieht in Wechselbeziehungen von Wahrnehmen, Denken und Handeln. Die Ideen entwickeln sich aus vergangenen Arbeiten, aus Fundstücken unserer Skizzen und Collagen oder anlässlich aktueller Ereignisse oder während spannender Vorträge oder in Gesprächen mit anderen. Aktives und assoziatives Denken, intuitives und praktisches Handeln sind Elemente täglicher Entscheidungsprozesse. Die Sinnlichkeit des Handelns – das Skizzieren, Aufschreiben, der Modellbau – führt zu einem Fluss von neuen Gedanken und zum Überdenken. Die Wirkung des Handelns wird in der partizipativen Medienkunst vor allem auch in der Wahrnehmung des Gesamtergebnisses und in der Beobachtung der teilnehmenden Besucher sichtbar.

^{WS:} Der Akt des Kreativen findet erst einmal im Denken statt ... mit anschließendem »Modellbau«. Wo und wie? Im Gehen, im Studio, vor der Besprechungswand. Stimulation? Kaffee und Zigaretten sind für mich notwendig. Gerne auch ein Glas Wein. Gemütlich muss es auch irgendwie sein. Dann kann es losgehen. Gute Musik ist wichtig oder Ruhe.

Haben Sie schon einmal innegehalten und zurückgeblickt auf Ihre Entwicklung, auf Ihre Leistungen, auf Ihre Erfolge und auf Ihre Frustrationen? Sehen Sie ein »erfülltes Leben«? Gibt es noch große Träume von visionären Projekten? Wie sähen diese aus?

^{MF:} Vergangenes scheint nie so wichtig wie Bevorstehendes, obwohl die Vergangenheit viele schöne Momente hatte, aber auch heftige Tiefschläge – vor allem immer wieder in institutionellen Arbeitszusammenhängen. Vor zwei Jahren waren wir gezwungen innezuhalten, nachdem wir von Fraunhofer weggegangen sind und unsere Arbeiten an das ZKM gegeben haben. Das waren u. a. die eLearning-Medienkunst-Plattform netzspannung.org, unsere Interface-Installationen zur Wissenserkundung und einige unserer Kunstinstallationen. Obwohl unsere Arbeit einer großen Öffentlichkeit in Deutschland wahrscheinlich unbekannt ist, haben wir sicherlich einiges angestoßen und entwickelt, das die Digitalisierung an sich und die gesamte Medienkunst national und international beeinflusst hat. Solange in Deutschland – im Gegensatz zu den USA – Erfolge eher geneidet als motivierend

unterstützt werden und solange es kaum Interesse für interaktive Medienkunst gibt, wird sich die Situation der Medienkunst nicht ändern, zumindest solange sie sich nicht den Bedingungen des Kunstmarkts anpasst. Es gibt auch international in Museen, Galerien und Festivals kaum Kuratoren oder Kritiker für die Themen unserer gesellschaftskritisch verstandenen Kunst, obwohl sie so eng mit der Digitalisierung verbunden ist – also immer noch höchst aktuell.

Ein »erfülltes Leben« ... so ein Empfinden habe ich nicht. Ich freue mich auf das, was ist und bin neugierig auf das, was kommt!

^{WS:} Dem kann ich hinzufügen, dass gerade in der Entdeckung von scheinbar Vergessenem starke Impulse liegen. Ausnahmsweise mal nichts Neues überlegen, sondern Zeitkapseln – des eigenen Seins – auspacken und auch staunen ... das ist gut. Da werden wunderbare Gedichte, Bilder, Collagen und Fotografien von uns beiden in 20 Jahre lang verschlossenen Kisten und Kästen wiederentdeckt, die heute wie Schlüssel zu unserer späteren Arbeit zu lesen sind.

MW: Ihre Website in englischer Sprache steht unter dem Motto »Without mirroring no memory, without memory no flow of ideas, without flow of ideas no imagination.« Welches Bild steht hinter diesen Worten?

^{MF:} Ohne Reflexion entwickeln wir kein Gedächtnis, ohne Gedächtnis keinen Gedankenfluss, ohne Ideen oder eigene Gedanken keine Vorstellungskraft. Dahinter steht das Bild vom Leben als Vorstellungskraft. Wir können es täglich neu denken. Manchmal stehen wir morgens begeistert und voller Ideen auf, manchmal scheitern wir völlig verzweifelt schon am Morgen.

In den »Selbstbetrachtungen« oder »Das zu sich selbst Gesagte« schreibt der Stoiker Marc Aurel: »Das Leben eines Menschen ist das, was seine Gedanken daraus machen.« Es »ist gefärbt von der Farbe seiner Vorstellungskraft.« [Für unsere Arbeit »Home of the Brain« (1989–1992) habe ich mich mit den Rededuellen der Stoa befasst – einer philosophischen Lehre und Lebensform der Leichtigkeit, der Menschlichkeit und Gerechtigkeit.]

Im Film »Der dritte Mann« gibt es ein Treffen im Café Marc Aurel, das diese Werte verkörpert. Als Gegensatz dazu gibt es im Film ein Treffen im Club Casanova, der als Ort der Verführung, der Unordnung und des Lasters auf die dunkle Seite des Lebens hinweist.

^{WS:} Stimmt. Ich könnte es nicht besser ausdrücken. Da ist alles drin: Gedächtnis, Erinnerung, Flow, Konstitution, Scheitern, Weitermachen.

Dieser Beitrag ist erschienen in:

Michael Weisser (Hrsg), „neugierig:denken! Interviews und Dialoge zum künstlerisch-kreativen und non-linearen Denken mit 44 Persönlichkeiten aus Kultur, Wissenschaft, Wirtschaft und Politik.“

Erschienen als QR-HybridBuch bei Die|QR|Edition, Murnau am Staffelsee, 8/2016.

210 × 210 mm, 65 Abbildungen, 384 Seiten, Direktbezug: michael@haitel.de

Softcover: ISBN 978 3 95765 070 2 - EUR 27,90 (DE)

Hardcover (limitierte Auflage): ISBN 978 3 95765 071 9 - EUR 39,90 (DE)