



Goethe-Institut

**GI > Kultur und Gesellschaft > Künste > Malerei, Skulptur und Grafik
> Themen**

<http://www.goethe.de/kug/kue/msg/thm/de74889.htm>

Dossier

Kunst jenseits des "White Cube"

Die Kunst ist in Bewegung und dringt in Bereiche ein, die jenseits des gewohnten Netzwerkes von Galerien, Museen und Sammlern liegen. Es ist nicht nur eine Kunst jenseits des "White Cube", sondern auch eine Kunst jenseits ihrer klassischen Grundlagen der Farben und Formen. Im Rahmen einer kleinen, unregelmäßigen Reihe „Kunst jenseits des White Cube“ porträtieren wir ihre Macher. Folge 1 der kleinen Serie erläutert die neuen Strukturen sozialer Interaktionen anhand der Arbeit von Iris Hoppe. Folge 2 stellt Pia Lanzinger vor, die sich auf Menschen und ihre Räume konzentriert. Die Folgen 3 und 4 schauen rüber zum Theater und beobachten mit Angie Hiesl und Stefan Kaegi zwei Regisseure, deren Bühne die Stadt ist.

[Die Interventionen der Iris Hoppe](#)

Menschen werden beim Passieren einer Staatsgrenze gebeten, ihre eigenen Grenzen zu markieren. Neue Schikane der Grenzbeamten? Leute, die sich auf offener Straße herzlich begrüßen – eine Familienzusammenführung? Nein, Interaktionen der Solingerin Iris Hoppe. →

[Weiter...](#)

[Von Menschen und Räumen](#)

[Netzwerk der Pia Lanzinger](#)

Mit angelaufenem Fernglas beobachtet sie Passanten, die kommunikationslos aneinander vorbei hasten. Sie fährt in öffentlichen Verkehrsmitteln und registriert die Formen der Anonymität der Passagiere. Ihre Feldforschung fließt in Kunstprojekte im soziokulturellen Kontext ein. Das hört sich knochentrocken an, aber unter der Regie von Pia Lanzinger entwickeln die Bezüge unauffällig anarchistischen Charme. → [Weiter...](#)

["Es gibt Leute, die setzen sich einfach über alles hinweg"](#)

[Verrückung der Normalität in Angie Hiesls Life-Installationen](#)

Alte Menschen sitzen in neun Metern Höhe auf Stühlen an Häuserwänden und schälen Kartoffeln, lesen Zeitung oder stricken. Verrückte? Nein – Mitspieler in der Performance von Angie Hiesl. → [Weiter...](#)

[Auf dieser Bühne gelten die Straßenverkehrsregeln](#)

[Eine Schnitzeljagd für nomadisierende Theaterliebhaber: Stefan Kaegis Krakauer Stadt-Theater](#)

Der Traum des Fremdlings: einmal in der unbekanntenen Stadt, durch die er seit Stunden, Tagen oder Wochen flaniert, vor einer Haustür stehenbleiben, klingeln und hineingehen. Wie mag es drinnen aussehen? - Stefan Kaegis Projekt „Skrot oder Krakau Files“ nutzt die Stadt als Bühne. → [Weiter...](#)

Die Interventionen der Iris Hoppe



Es ist Mai 2002, ein Hauptbahnhof in Berlin, Bochum, Schwerin oder in 23 anderen deutschen Städten: auf dem Bildschirm der „Bahninform“ der Deutschen Bahn AG werden zwischen dem Informations- und Unterhaltungsprogramm kurze Videosequenzen eingeblendet, in denen sich Menschen begrüßen. Insgesamt 60 Szenen, die Menschen verschiedener Kulturen und Generationen, ihre Gesten und Gesichtsausdrücke festhalten.

Die unauffällige Unterbrechung und Veränderung des Programms führte bei den zufälligen Passanten vielleicht zu einer kleinen Irritation, zu einem kurzen Innehalten und der Frage, worum es hier geht. Nun, hier geht es um interaktive Kunst. Genauer formuliert um das Projekt „Meeting Point“ von Iris Hoppe, einer Künstlerin der Generation der 70er Jahre (geb. 1970 in Solingen).

Interaktive Kunst, die aus den Happenings und den Aktionen der 60er Jahre mit den neuen Medien entstand, lernt man noch nicht selbstverständlich an jeder Akademie. Inspiriert wurde Iris Hoppe von dem niederländischen Künstler Roy Villevoeye an der Gerrit Rietveld Akademie in Amsterdam. Ihre Vorbilder fand sie in Vito Acconci's Performances, den theoretischen Schriften von Guy Debord und vor allem in dem deutschen Künstler Jochen Gerz, der in Paris lebt und sich selbst als bildenden Künstler definiert, „der alles macht, außer Malen, Skulptur und Zeichnung“.

Die Basis der Interaktionskunst

Für das Interagieren braucht es immer zwei Seiten, den Künstler und sein Publikum, die Rezipienten. Das ist nicht neu. Auch die Betrachtung eines Bildes erfordert das. Wenn ein Betrachter das traditionell gemalte Bild eines Künstlers wahrnimmt, sich von ihm beeindruckt, schockieren oder amüsieren lässt, dann findet eine Interaktion zwischen dem Kunstwerk und seinem Betrachter statt. In der Interaktionskunst ist der Rezipient durch Handlungen in das Kunstwerk selbst eingebunden. Er gestaltet es mit, ist Teil davon.

Das Wechselspiel zwischen dem Künstler und seinem Rezipienten wird damit zu einem wesentlichen Element seiner Kunst. Ein komplexes Wechselspiel, das ein unglaublich weites Terrain an neuen künstlerischen Möglichkeiten eröffnet. Nicht nur für die technik-gebundene Video- und Webkunst, sondern auch für soziale Interaktionen, die in öffentlichen Räumen mit Menschen stattfinden. Voraussetzung für alle Bereiche ist eine gemeinsame Situation, gemeinsame Zeichenvorräte und Kommunikationsregeln, um einander zu verstehen und Handlungsmöglichkeiten auszuwählen. Das Projekt „Meeting Point“, für das die Künstlerin spontan ausgewählte Personen auf Strassen und Plätzen bat, sich vor laufender Kamera zu begrüßen, war präzise auf diese Basisstrukturen der Interaktion ausgerichtet und in seinem reduzierten Handlungsrahmen (Umarmung, Lächeln, Händeschütteln etc.) auf ein leicht zugängliches, internationales Verständnis.

Eine überzeugend einfache Semantik liegt auch dem Projekt „Individual Borders“ zugrunde, das 2003 auf der Biennale in Venedig im Rahmen der Ausstellung „Utopia Station“ von der italienischen Künstlergruppe Multiplicity vorgestellt wurde. Auf der Fahrt von Berlin nach Venedig überquerte die Künstlerin verschiedene Staatsgrenzen, von Deutschland, der Tschechischen Republik, Österreich, Slowenien und Italien. An den Grenzübergängen bat sie Fußgänger, ihre eigenen persönlichen Grenzen auf das Straßenpflaster zu zeichnen und bot ihnen dafür bunte Kreidestücke in einer Schachtel an. Die meisten der 40 Teilnehmer grenzten ihr eigenes Ich von der Außenwelt mit einem Kreis ab, den sie um sich herum zogen. Inmitten politisch-territorialer Trennungen ein Minuten langer Prozess humanistischer Selbstdefinition.

An diesem Ziel vieler Interaktionen, einen Bewusstseins-Prozess in Gang zu bringen, setzt auch die Kritik an. Eine prozesshafte Entwicklung von Erkenntnis hat kaum mit den traditionellen Grundlagen der Kunst, mit visuell und haptisch erfahrbaren Farben und Formen zu tun, sondern sehr viel mehr mit unserem Geist und unserem Wissen. Das erfordert einen wesentlich höheren Erklärungsbedarf, was sich an der ausschließlich intellektuellen, wissenschaftlichen Literatur zu dem Thema Interaktionskunst ermessen lässt. Es ist deshalb gar nicht so einfach, sie zu beurteilen. Soll sich das nach dem Erklärungsbedarf eines Projektes richten? Ist demzufolge ein kompliziertes Projekt schlechte Kunst? Ist die Überzeugungskraft einer Idee ausschlaggebend oder die Aufnahme durch die Rezipienten?

Veränderte Positionen

Es gibt Seiten, die an der neuen Kunstform sowieso keinen Gefallen finden, weil sich damit keine Geschäfte machen lassen. Ihre immaterielle Form kann man weder besitzen noch verkaufen, sie entzieht sich den Regeln der Vermarktung. Das hat nicht nur Folgen für den Galeristen und den Sammler, sondern auch für den Künstler selbst. Eine Machtposition wie sie Picasso in den 50er Jahren in Paris einnehmen konnte, als ihm Publikum, Kritiker und Galeristen zu Füßen lagen, wurde installiert durch märchenhaften Preise, die extrem reiche Sammler für seine Werke zahlten. Ein Interaktionskünstler wird das nicht erreichen, zumindest nicht in unserer Gesellschaft.

Auch die Zeiten von Francis Bacon sind mit der Interaktionskunst vorbei. Der höchst bezahlte englische Nachkriegsmaler konnte es sich leisten, vollkommen abgeschlossen in seiner Welt des Künstlerateliers zu arbeiten. Er unterhielt noch nicht einmal ein Bankkonto, sondern ging, wenn er Geld brauchte, zu seiner Galerie und ließ sich ein Bündel Geldscheine geben, das er in die Hosentasche stopfte. Iris Hoppe hat sich bewusst dafür entschieden, ihre Arbeiten ohne den Rückhalt von Galerien und Sammlern zu realisieren, das ist Teil ihrer künstlerischen Strategie. Sie finanziert ihre Projekte durch Stipendien, um die sie sich selbst kümmert, führt die Verhandlungen mit Kooperationspartnern wie der Deutschen Bahn selbst und ist ihre eigene Presseagentur.

Susanne Nusser

ist Kunstjournalistin und Editorin des Internet-Magazins [nachrichtenkunst](#)

Copyright: Goethe-Institut, Online-Redaktion

✉ online-redaktion@inter-nationes.de

Januar 2004

Links zum Thema

☞ [Iris Hoppes Homepage mit Biografie, Videos und Fotos](#) ☞