Peter Weibels virtuelle Welten
(Galerie Tanja Grunert)

Um zum Ort des Geschehens zu gelangen, muss der Besucher über eine von drei farbigen Gummimatten (rot, grün oder blau) schreiten, die sich am Eingang eines vollkommen finsteren Gangs befinden. Noch weiß er nicht, was ihn erwartet, denn wer kann sich schon etwas unter einer interaktiven Computerinstallation vorstellen? Der Gang scheint sehr lang zu sein, bedächtig tastet sich der Besucher der Galerie Tanja Grunert voran in die Finsternis; die fast andächtige Stille, die nur durch den gedämpften Schritt untermalt wird, steigert die gespannte Erwartung. Nach einigen vorsichtig zurückgelegten Metern nimmt der Besucher endlich einen Lichtschein wahr, neugierig schaut er nun in einen etwa 30 qm großen Raum, der in ein sanftes bläuliches Zwielicht getaucht ist. Drei der vier Wände sind schwarz, die vierte jedoch strahlt jenes ungewöhnliche Licht aus: eine riesige Videoprojektionswand, auf der von hinten mit Hilfe eines Videobeam Geräts computergenerierte Bilder wiedergeben werden, die das ganze Gesichtsfeld des Besuchers in Anspruch nehmen. Noch geschieht nichts auf der Leinwand, betritt der Neugierige jedoch erst einmal den Raum, beginnt sogleich das verwirrende Spiel der Bilder. Die zu sehenden dreidimensional dargestellten Objekte, Räume oder auch Buchstaben bewegen sich, schweben davon, Verschränken sich ineinander und vollführen so manches ungewöhnliche Manöver.

Allein das ist noch nicht alles, und darüber wird sich der Besucher ziemlich schnell klar, bewegen sich doch die Dinge auf der Leinwand nicht willkürlich, d. h. es läuft nicht einfach ein Film vor einem Zuschauer ab, sondern sie verändern sich, sobald der Besucher seine Position im Raum verändert. Es wird ihm plötzlich klar, dass er mittels der einfachen Bewegung des Umhergehens mit dem Computer, der diese Bilder errechnet, kommunizieren kann. Die Bewegung wird hierbei zur Sprache, die auf der Bildebene eine eigene Realität gewinnt, da durch sie Computer und Mensch in eine kommunikative Verbindung treten. Dabei hat der Besucher die Auswahl zwischen drei verschiedenen Bildwelten bzw. virtuellen Realitäten, die er eingangs der Installation durch das Betreten der farbigen Matten festlegt. Diesen ist jeweils ein bestimmter vorprogrammierter „Welt-Modus“ zugeordnet, der das entsprechende Erscheinungsbild der virtuellen Welt determiniert. Es handelt sich um die mentale Welt der Sprache und Logik, der geschaffenen Welt des Raumes und der Architektur und der materialen Welt der Objekte und Gegenstände. Der bedächtigen Bewegung durch den unbeleuchteten Gang kommt also die Bedeutung einer Initiation zu; sensibilisiert durch die Finsternis und die angespannte Konzentration, nirgendwo anzustoßen, betritt man eine unbekannte virtuelle Welt, deren eigene Regeln erst erlernt werden müssen, da die Naturgesetze unserer realen Welt in ihr außer Kraft gesetzt sind.

An diesem Punkt trifft man auf das zentrale Thema der Arbeit Peter Weibels, der seit 1981 Professor für Gestaltungslehre an der Wiener Hochschule für angewandte Kunst und seit 1989 Gründungsdirektor des Instituts für Neue Medien an der Städel-Schule in Frankfurt ist, und der nun die jüngste Richtung der Computerforschung, „Cyberspace“ nutzt, um seine Installation mit dem Namen „Zur Rechtfertigung der hypothetischen Natur der Kunst und der Nicht-Identität in der Objektwelt“ zu präsentieren. Sicherlich macht es Spaß·, die faszinierenden Möglichkeiten des Cyberspace selbst einmal auszuprobieren und damit zu spielen. Doch kommt es Peter Weibel nicht auf die bloße Zurschaustellung eines originellen Computerprogramms an. Vielmehr verwendet er die virtuelle Realität als Medium für die Thematisierung eines Problems, das der Besucher am eigenen Leib erfahren soll. Betrachtet

man nämlich die Bewegung im Raum als Kommunikationsmittel oder Sprache, stößt man unweigerlich auf das Problem der Widersprüchlichkeit eines als objektiv vorausgesetzten Systems, so wie es die Sprache für sich beansprucht. Zeigt es sich doch, dass in diesem Fall drei objektiv gleiche Mitteilungen (Bewegungen im Raum) drei völlig unterschiedliche Reaktionen hervorrufen, also vom jeweiligen Interpretations-Modus abhängig sind. Auf diese Weise wird nicht nur die Endgültigkeit der menschlichen Wahrnehmung in Frage gestellt, sondern letztendlich der Objektivitätsanspruch technologischer Systeme, wie der Kommunikation, dekonstruiert.

Peter Weibel beschäftigt sich seit der Zeit des Wiener Aktionismus in den 60-er Jahren konsequent mit Wahrnehmungstheorie und Sprachkritik. Bei einer der ersten kollektiven Happenings dieser Gruppe schrieb er mit verbundenen Augen einen Vortrag über das Verhältnis von Kunst und Denken auf einer Schreibmaschine, ohne jedoch blind schreiben zu können. Der daraus resultierende Text wurde anschließend von ihm wortgetreu vorgetragen. Die Diskrepanz zwischen dem von ihm intendierten Text und dem tatsächlichen Ergebnis, das von der Schreibmaschine in ein anderes, unverständliches Zeichensystem uminterpretiert wurde, verdeutlichte das Problem der Informationsübermittlung durch ein Medium, deren Wahrnehmung und Interpretation. Dies auf kongeniale Weise weitergeführt und auf das Medium des Cyberspace übertragen zu haben, somit den Betrachter in das Kunstwerk zu integrieren und es unmittelbar erfahrbar zu machen, ist eine Leistung, die nur noch selten gelingt.