

Michael Schwarz

INNOVATION_PARTIZIPATION_LICHT SEHEN

Lichtkunst im 21. Jahrhundert

In der Wahrnehmungslehre vergleicht die *Schweinwerfermetapher* die Selektionsfunktion unserer räumlich-visuellen Aufmerksamkeit mit einem Scheinwerfer, der willkürlich auf eine Landkarte gerichtet werden kann.¹ Sie beschreibt weder Größe noch Qualität der beleuchteten Orte und nennt den Suchvorgang zudem auch noch willkürlich. Zwar steht der Scheinwerfer, der die Orte der Lichtkunst anstrahlt, für uns derzeit in Celle, aber willkürlich wird man die Auswahl der Positionen für die Ausstellung »Scheinwerfer. Lichtkunst in Deutschland im 21. Jahrhundert« nicht nennen können – wenngleich die Beschränkung auf Deutschland nur mit Blick auf eine fortzusetzende Beschäftigung, dann auch mit internationaler Beteiligung sinnvoll ist. Im Gegenteil: Acht Jahre nach der enzyklopädisch angelegten Ausstellung »Lichtkunst aus Kunstlicht«² in Karlsruhe eine nationale Bestandsaufnahme in einer Zeit anhaltender Innovation auf dem Feld der Leuchtkörper und einer intensiven Diskussion über das Verhältnis von Kunst und Design/Event, über die zunehmende Lichtverschmutzung unserer Städte bis hin zu ökologischen Fragen im Zusammenhang der Energiewende zu versuchen, scheint gerechtfertigt – wenngleich auch diese Auswahl nur eine Momentaufnahme sein kann. Der Scheinwerfer wird weiter wandern und in Ausstellungen und Publikationen immer genauer die tragfähigen und wegweisenden Positionen anstrahlen, die für die internationale Lichtkunst des 21. Jahrhunderts von Bedeutung sind. Bei dieser Bewegung des

¹ Cf. auch: Jens R. Helmert: Der Zusammenhang von objektivem und subjektivem Blickort als Indikator für die visuelle Aufmerksamkeitsausrichtung, rer. nat. Diss. Technischen Universität Dresden 2009. <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:bsz:14-qucosa-24074>

² Peter Weibel, Gregor Jansen (Hg.): *Lichtkunst aus Kunstlicht. Licht als Medium der Kunst im 20. Jahrhundert*, ZKM | Museum für Neue Kunst Karlsruhe, Hatje Cantz, Ostfildern-Ruit 2006.

Spotlights sollten die Leistungen der Pioniere des 20. Jahrhunderts nicht in den Schatten geraten, denn ohne das Werk von François Morellet, Otto Piene, Heinz Mack, Dan Flavin, Keith Sonnier, James Turrell und anderer Künstler hätte sich die Lichtkunst in den letzten 40 Jahren nicht derart rasant und ausdifferenziert entwickeln können. Gestützt wurde diese Dynamik nicht zuletzt durch eine Weiterentwicklung der Werkstoffe, Leuchtmittel und der Steuerungstechnik. Mit dem »Lichtraum« aus dem Jahre 2001 besitzt das *Kunstmuseum Celle mit Sammlung Robert Simon* selbst ein hervorragendes Beispiel dieser technischen Entwicklung, denn der inzwischen mit modernster Technik ausgestattete lichtkinetische Projektionsraum geht zurück auf das zunächst handbetriebene, später »automatische Lichtballett«, das Otto Piene 1960 in der legendären Galerie Schmela und in seinem eigenen Atelier in Düsseldorf aufgeführt hat.³ Otto Piene ging es in diesem bahnbrechenden Werk um die Zusammenführung von Objektraum, den das Werk als mechanisches Objekt für sich beansprucht und Erfahrungsraum. Mit solchen technischen Neuerungen und künstlerischen Setzungen konnten sich Künstler wie Hans Kotter, Mischa Kuball, Jim Campbell oder Hartung & Trenz auseinandersetzen, um mit ihren Mitteln und einem erweiterten Fundus an lichttechnischem Material im 21. Jahrhundert neue Erfahrungen in diesem dunklen, von bewegtem Licht durchkreuzten Raum zu ermöglichen. Von Anfang an, seit dem »Licht-Raum-Modulator« von László Moholy-Nagy von 1930, ging es den Lichtkünstlern immer auch um eine Neubestimmung und Dynamisierung des Raumes. Und weil in den *Black Boxes* der Museen und Ausstellungshäuser die

³ Chris Gerbing: Mit 12 x 12 Scheinwerfer zum Mond. Die Universalität des Raumes in den Lichtballetten und Sky Events von Otto Piene, in: *Zero-Studien. Aufsätze zur Düsseldorfer Gruppe Zero und ihrem Umfeld*, hrsg. von Klaus G. Beuckers, Münster (Lit-Verlag) 1997, S. 83 – 111 [Karlsruher Studien zur Kunstgeschichte, Bd. 2].

Raumgrenzen aufgehoben scheinen, erzwingen das Licht und die durch Licht erzeugten Formen eine unmittelbare Auseinandersetzung des Betrachters mit dem Werk. »Das Wichtigste ist die umfassende Raumerfüllung [...]. Dadurch gewinnt der Erlebende den Eindruck, der Mittelpunkt des Geschehens zu sein.«⁴

Exkurs: Lichtkunst im öffentlichen Raum

Der öffentliche Lichtraum ist durch Architektur, Straßen, Plätze oder Grünanlagen immer ein schon definierter Raum. Jede künstlerische Arbeit mit Licht muss dort auf die spezifischen Bedingungen des gewählten Ortes abgestimmt sein, sie muss die Architektur, die Blickachsen, Verkehrsströme und vor allem das vorhandene Licht berücksichtigen, d.h. verändern oder einbeziehen. Im öffentlichen Raum ist »ein Betrachter nie im Mittelpunkt des Geschehens«, sondern immer nur Passant oder Teilnehmer an sich ständig verändernden Ereignissen und urbanen Situationen. In diesen hat die Lichtkunst, hat das einzelne Werk meist nur noch als Event eine Chance, als solches muss es größer sein als die Leuchtreklame, heller als die Platz- und Fassadenbeleuchtung und bewegter als das LED-Videodisplay in der Nachbarschaft. Laserlicht und Videomapping sind deshalb derzeit die Lichtformen, die in unseren nach wie vor durch ein enormes Beleuchtungsverlangen geprägten Städten gute Chance haben, überhaupt wahrgenommen zu werden. Dies wird sich erst dann ändern können, wenn durch geduldiges Verhandeln und auf der Grundlage von Lichtmasterplänen Kompromisse für einen Weniger an Licht und ein verträgliches Nebeneinander von Funktionslicht, Werbelicht, Bedeutungslicht und dem freien Licht künstlerischer Arbeiten gefunden worden sind.⁵

⁴ Otto Piene (1960), zit. nach Chris Gerbing (Anm. 3), S. 87.

⁵ *Urban Interventions* nennt man seit einigen Jahren die Weiterentwicklung künstlerischer Interventionen im urbanen Raum. Die Arbeiten entstehen in einem Wechselspiel von Kunst, Architektur, Performance, Installation und Aktionen beiläufig und meist

Versucht man, die Felder zu benennen, auf denen sich die Lichtkunst in den nächsten Jahrzehnten verändern und weiterentwickeln wird, so würde ich drei Bereiche identifizieren: die künstlerisch-technische Innovation, Interaktion und Partizipation, Lichtkunst als Schule des Sehens.

Künstlerisch-technische Innovation. Wir befinden uns aktuell in einer Phase zahlreicher Neuentwicklungen auf dem Gebiet der Leuchtmittel und Beleuchtungstechniken. LED's (*light emitting diode*), OLED's (*organic light emitting diode*), Digitalsteuerung und eine Software, die für jeweilige Lichtsituationen entwickelt werden kann, haben die Gestaltungs- und Einsatzmöglichkeiten des Lichts enorm erweitert – aber gleichzeitig die Definitionshoheit darüber, was künstlerisch-gestalterisch geboten ist, stärker auf die Seite der Hersteller verschoben. Bei ihnen ist das Innovationsniveau hoch und die Forschungsleistung oft enorm. Doch klar ist auch: Beides führt noch zu keinem Werk, für die Gestaltung brauchen die Lichtplaner und Ingenieure den Designer, Künstler oder Architekten. Zusammenarbeit also ist geboten, wenn sie auch gelegentlich dazu führt, dass technische Neuerungen deutlich unterhalb ihrer Möglichkeiten genutzt werden. James Turrell hatte 2009 bei dem raumfüllenden Ganzfeld »Briget's Bardo« im Kunstmuseum Wolfsburg mit Zumtobel, dem »international führenden Anbieter ganzheitlicher Lichtlösungen«, kooperiert. Das Unternehmen hatte eine Lichanlage bestehend aus 24 LED-Strahlern für den Erfahrungsraum und 250 LED-Linien für den Betrachtterraum mit

temporär. Die oft anonymen Arbeiten beschäftigen sich mit allen Aspekten und Bestandteilen der Stadt. Da die Lichtkunst ein Minimum an Logistik und technischer Ausstattung braucht, waren hier interventionistische Beispiele eher selten, kommen inzwischen aber immer häufiger vor. So in den Arbeiten von *Luzinterruptus*, die in »One sees the sea between the cars« nachts auf drei, in einem Luxusviertel in Madrid zum Abtransport bereitgestellten Schuttcontainern gefaltete, illuminierte Papierschiffchen verteilt hatten. C.f. Robert Klanten und Matthias Huebner (Hrsg.): *Urban Interventions. Personal Projects in Public Spaces*, Verlag Gestalten, Berlin 2010. <http://rebelart.net/tag/luzinterruptus/>

insgesamt 30.000 einzeln ansteuerbaren Dioden entwickelt und zur Festlegung der Choreografie vor Ort einige raffiniert changierende Sets programmiert. »Turrell entschied sich für einen vergleichsweise simplen, aber effektiven Ablauf: Ein blauer Raum wird innerhalb von acht Minuten zu einem roten Raum und retour.«⁶ Der Künstler nutzte das für Ganzfeld-Wirkungen entwickelte Programm aus der Forschungsabteilung des Herstellers nur soweit, wie es ihm innerhalb der eigenen künstlerischen Forschung über die Wirkung eines gleichförmigen Lichts im Betrachtterraum geboten erschien. Im Verhältnis von Lichtplaner, Architekt und Lichtkünstler sollte dies eine stabile Maxime werden. Das eigene und einzelne künstlerische Werk muss Anspruch und Maßstab für den Einsatz der technischen Neuerungen bleiben, die uns auf dem Feld der Lichtkunst in den kommenden Jahren angeboten werden.

Angeboten werden sie ohnehin nur jenen, die den forschenden Unternehmen ein international anerkanntes Werk an die Seite stellen können, alle anderen werden solange warten müssen, bis die technischen Neuerungen auf dem Markt und dort bezahlbar geworden sind. Oder sie verlassen sich auf eigene Innovationen und verfolgen mit ihnen künstlerische Strategien, die ohne ein Übermaß an Technik auskommen. Boris Petrovsky verbindet in seiner Celler Arbeit »Der Sublimierungswolf« von 2013 Neonröhren, LED's, Laufschriften, Vorschaltgeräte, Transformatoren und vieles mehr – alles vor langer Zeit entwickelt aber noch funktionstüchtig – zu einem Sinnbild unserer vernetzten, codierten, durch Zeichen verrätselten Welt. Auch die *RaumZeitPiraten* entwerfen »ephemere

⁶ Heiko Haberle: Farbiges Rauschen, in: Bauwelt Bd. 26, H. 14, April 2010, S. 1 – 2. James Turrell hat die Entwicklung der *Ganzfeld Pieces* seit 1968 beschrieben in: James Turrell: *The other horizon*. Ausst. Kat. MAK – Österreichisches Museum für angewandte Kunst, hrsg. von Peter Noever, Wien 1998, S. 122.

Modelle von unperfekten Mensch-Maschine-Gegenwelten«, indem sie alte wie hochmoderne Technologien innovativ zusammenführen und damit »berechnete Realitäten oder wissenschaftliche Genauigkeit in Frage stellen.«⁷

Partizipation/Interaktion. Eine einfache, wenn auch einseitige Beteiligung des Betrachters an einem Lichtobjekt besteht darin, es einzuschalten. Wenn es dann leuchtet, können sich allein aus der Bewegung des Betrachters weitere Veränderungen des Werkes ergeben: Brechung der Lichtkegel bei Anthony McCall, Farbverschiebungen bei Helga Griffiths, Aufleuchten verschatteter Zonen bei Sebastian Hempel – weitere Beispiele ließen sich nennen. Die zu erreichenden Effekte sind in der Regel begrenzt, zwar partizipatorisch aber nicht interaktiv. Hier kommt es aber derzeit in der Lichtkunst zu einer ähnlichen Entwicklung wie beim interaktiven Fernsehen, bei dem der Zuschauer mit eigenen Beiträgen in das gezeigte Format eingreifen kann, z.B. über einen integrierten Rückkanal. Interaktionen mit Werken der Lichtkunst werden unmittelbar vor der Arbeit oder über unsere Smartphone möglich sein. Eine der ersten, über Mobilphone steuerbaren, interaktiven Lichtinstallationen war »Blinkenlight« der gleichnamigen Künstlergruppe 2001 am *Haus des Lehrers* in Berlin.⁸ 144 hinter den Fenstern des Hochhauses installierte Baustrahler bildeten ein Display, auf dem man alleine oder zu zweit das Computerspiel »Pong« spielen oder Liebesbotschaften, die so

⁷ In ihrem *Manifesto* von 2014 schreiben sie: »Aufgewachsen mit digitalen Technologien und Prozessen zeigt sich uns das Digitale immer mehr als ein von Hard- und Software losgelöster, erweiterter Bewusstseinszustand. Das Verhältnis zur Wirklichkeit ist ein anderes geworden. Aus einer statischeren Position des Rezipierenden fallen wir in einen spielerisch zu entdeckenden, immer wieder neu zu vermessenden Möglichkeitsraum. Sinn scheint nicht mehr ein zu Suchendes oder zu Findendes als vielmehr ein Beziehungsgeflecht aus Mensch/Welt/Interaktion, das es selbstbestimmt zu entfalten und zu gestalten gilt.«
<http://raumzeitpiraten.com/text/>

⁸ Cf. für diesen Kontext auch Udo Rimmelspacher: *Interaktives Fernsehen*, Aachen 2007. Friedrich von Borries, Steffen P. Walz, Matthias Böttger: *Space Time Play Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*, Basel 2007.

genannten »Blinkenlights Loveletters«, absetzen konnte.⁹ Wenn derartige Animationen nicht auf das Niveau einer beliebigen Spielkonsole im Kunstkontext absinken sollen, brauchen wir intelligente, offene, weiterentwickelbare Werke, mit denen oder über die wir uns austauschen können. Eine solche Arbeit hat Boris Petrovsky kürzlich im ZKM | Zentrum für Kunst- und Medientechnologie Karlsruhe realisiert. In die »Wünschelmatrix – You&Me-isms/Part 2« können die Besucher/Nutzer vor Ort oder über einen Remoteterminal auch von entfernteren Standpunkten Textbotschaften eingeben, mit dem Zeichenvorrat interagieren oder mit anderen kommunizieren. Es ist ein Lernspiel mit Zielsetzungen, das über das zweckfreie Spiel des *homo ludens* hinausgeht, es ist ein Spiel, das eindringt in den Zusammenhang von Sprache und Wirklichkeit und Hinweise gibt auf die Konstitution von Wirklichkeit durch Sprache.

Licht sehen. Zeitparallel mit den lichtkinetischen Positionen und solchen partizipatorischen Ansätzen hat sich die Lichtkunst immer auch mit ihrem eigenen Material, dem Licht, beschäftigt. Während ZERO mit Otto Piene und Heinz Mack in ihren Lichtwerken Metaphern einer lichtdurchfluteten, besseren Welt sahen und an eine Überwindung der gesellschaftlichen Widersprüche durch Kunst glaubten, näherten sich die amerikanischen Künstler dem Licht als Forscher. Die Arbeiten von James Turrell, Robert Irwin, Dan Flavin und Douglas Wheeler aus der Zeit um 1970 sind selbstreferentiell und untersuchen das Licht als Material, dessen physikalisch-optische Eigenschaften, die Relation von Licht und Raum sowie dessen Präsenz im Leuchtkörper. Turrell wird später ebenso lapidar wie

⁹ »Pong« wurde 1972 von Atari veröffentlicht und in kurzer Zeit zu einem verbreiteten Videospiele. Das Spielprinzip von »Pong« ist simpel und ähnelt dem Tischtennispiel: Ein Punkt bewegt sich auf dem Bildschirm hin und her. Jeder der beiden Spieler steuert einen senkrechten Strich (Schläger), den er nach oben und unten verschieben kann. Lässt man den Ball am Schläger vorbeigehen, erhält der Gegner einen Punkt.

programmatisch formulieren: »My works are about light in the sense that light is present and there; the work is made of light. It's not about light or a record of it, but it is light.«¹⁰

Weitere Grundlagen für die Gestaltung, Perzeption und Wirkung des Lichts durch die Arbeiten selbst werden in Europa gelegt. Jakob Mattner hat in seinen Werken der 80er Jahre des vorigen Jahrhunderts das Zusammenspiel von Licht und Schatten im Raum behandelt. Seine Werkgruppe »Zwielicht« und die Percussion-Serie entstanden im Wissen um die optischen Gesetze von Lichtbrechung, Lichtbeugung, Lichtspiegelung, blieben aber immer spielerisch-experimentell und sind – sieht man sie heute erneut aufgebaut und in einen Vergleich mit anderen, hochtechnischen Lichtkunstwerken gesetzt – von einer unvergleichlichen Poesie des Ephemeren, Vieldeutigen, Fragilen. Es ist nicht auszuschließen, dass diese Qualität als Antwort auf Perfektion und Hightech im fortschreitenden 21. Jahrhundert an Bedeutung gewinnen wird (gewiss in anderer Form und mit anderen Implikationen). Neben Jakob Mattner war es in der Zeit dann vor allem Michel Verjux, dessen puristische Projektionen in Kreis- oder Rechteckform für die Lichtkunst die Kontextfragen thematisierten: »Mit seinen eigenen Mitteln kann das Kunstwerk die existentielle Situation, in der wir uns befinden, veranschaulichen, [... wenn] die Erweiterung des Werkes auf ein Umfeld [... erreicht ist].«¹¹ Ein solches Werk, das nur aus Licht besteht, lässt uns dieses

¹⁰ Interview with James Turrell by Julia Brown, In: Julia Brown (Hg.): *James Turrell: Occluded Front*, The Museum of Contemporary Art, Los Angeles 1985, S. 39.

¹¹ Michel Verjux: Anmerkungen zu zehn Jahren des Beleuchtens (1993), in: Ausst. Kat. Michel Verjux, Westfälischer Kunstverein Münster und Edition Cantz 1993, S. 21: »Mit seinen eigenen Mitteln kann das Kunstwerk die existentielle Situation, in der wir uns befinden, veranschaulichen (symbolisieren oder gestalten) und - so hoffen wir - unserem primären Gefühl physischer, psychologischer und geistiger Verbundenheit mit der Umwelt Ausdruck verleihen.

Diese Situation und dieses Gefühl werden direkter aus- und vorgestellt, wenn drei Faktoren zusammentreffen:

- die Erweiterung des Werkes auf ein Umfeld, seinen Rahmen oder seinen Aufbau;
- die Reduktion dieses selbst Werk gewordenen Umfeldes des Werkes (Rahmen oder Aufbau) auf seine kleinsten Existenzbedingungen: vorgegebener Raum, vorgegebene Zeit, Beleuchtung und Blick des Betrachters (ein System verschiedenartiger Elemente in wechselseitigen Beziehungen, mit Rückwirkungen, überraschend auftauchenden Phänomenen usw.);

Licht in einem Raum sehen, der sich mit dem Werk verändert, wenn wir uns in ihm bewegen. 20 Jahre später und auf der Höhe unserer Zeit ist dies die entscheidende Qualität in der spektakulären Arbeit »Your Rainbow Panorama« des Studio Ólafur Elíasson auf dem Dach des ARoS Aarhus Kunstmuseum.¹² Der Besucher sieht unter sich eine Stadt in immer anderen Farben leuchten, dunkler werden oder ganz verschwinden. Sein Standort und die Blickrichtung auf einer Sekante bestimmen Helligkeit, Farblicht und Reflexionsgrad auf und hinter den sich überlagernden, farbigen Gläsern des Regenbogens. In diesem Rundgang wird der Besucher zum Akteur, zu einem Betrachter, der sich sehen, sich bewegen, anderen begegnen sieht und dabei eine Umgebung erlebt, die er so noch nie gesehen hat. Zwischen diesen beiden Erfahrungswelten, einer Schule des Sehens und dem Jahrmarkt, wird sich die Lichtkunst des 21. Jahrhunderts vermutlich entwickeln.

-
- der Abschluss des Prozesses desselben Werkes während der Zeit, die der Betrachter zum Umhergehen und Schauen braucht.

¹² »It is a vehicle for looking anew, which frames views and frames you as you proceed through the seamless walkway of subtly transforming colour atmospheres. What you experience may be of both panoramic scope and introspective quality – you may see yourself seeing. Sometimes alone, mostly with others.« Studio Ólafur Elíasson: *Your Rainbow Panorama*, in: ArchDaily vom 27. Januar 2014, zitiert nach: <http://www.archdaily.com/?p=469611>