

Hans Ulrich Reck

Beginn: 31. 7. 2000

Buch für Cantz-Verlag

MYTHOS MEDIENKUNST. Erörterungen zu einer unmöglichen Kunst

Einleitung, Fragestellungen, Perspektiven und Vorbemerkungen zu den Medien der Kunst und Kunstgeschichte

Der Begriff 'Medienkunst' ist mittlerweile gut etabliert, verbreitet und, wohl der mit ihm verbundenen Bequemlichkeit halber, weitherum akzeptiert. Lanciert vor über gut zehn Jahren, um dem Gebiet der Kunst einen weiteren Spiel-Raum zu eröffnen, ist es an der Zeit, in diesem Feld eine Revision vorzunehmen. Zwar sind die Phänomene vielfältig und die vielen Gesichtspunkte sowie die für eine Analyse in Betracht zu ziehenden Traditionsbezüge überaus verschachtelt und kompliziert. Zwar liessen sich jederzeit einzelne Positionen und Pioniertaten benennen, die mit dem gebotenen, durchaus verehrungswürdigem Ernst tatsächlich an denjenigen Verbindungen zwischen Poesie und Apparaten, Imagination und Kalkül, Inspiration und Informatik, Kreativität und Bildtechnologien arbeiten, die üblicherweise nur verbal behauptet werden.

Aber trotz dieser Tatsachen und trotz der Beliebtheit des Begriffs 'Medienkunst' können zahlreiche Schwierigkeiten nicht überspielt werden. Zunächst sagt die Beliebtheit des Begriffs wenig über die Bedeutung oder Wertschätzung der Werke. Sodann würde nicht einmal eine subjektiv empfundene Ernsthaftigkeit darüber hinwegtäuschen, daß selbst die installativen Werke, denen man immerhin noch skulpturale Präsenz attestieren kann, mit der bisherigen Idee und Konzeption des Museums der bildenden Künste auf das heftigste

zusammenstossen. Dieser Zusammenstoss produziert Reibungsverluste. Er mag zwar als potentiell produktiv angesehen werden, aktuell spiegelt er noch in erster Linie Lähmung und Unsicherheit. Ganz zu schweigen von derjenigen Kunst, die sich vollkommen davon befreit hat, sich in einem Werk zu vergegenständlichen und die sich als rein praktische Operationen in den dynamischen, veränderungswilligen, globalen Kommunikationsnetzen vollziehen. Und damit die Geschichte medialer Interventionen von Seiten von Künstlern als eine verborgene, subvertierte Mediengeschichte fortschreibt, die sich quer zu der unter schwerer Kontrolle stehenden gesamtgesellschaftlichen Medienmaschine entwickelt hat.

Die entscheidenden Schwierigkeiten aber ergeben sich aus der Verwechslung von Avantgarde-Funktion und Produktionstechnologie. 'Medienkunst' verströmt genau diese Aura, progressiv und ernsthaft zugleich zu sein, experimentell und unverzichtbar, mutig und verpflichtend, neu und gut eingebunden in das Herkömmliche. Die Seite der Avantgarde wird natürlich im Versprechen einer Kunst angespielt, die sich neuester Technologien bedient, wohingegen sich die nüchterne Bestimmung des Medialen auch auf die Produktionstechnologien erstreckt. Also etwa so, als würde man nicht 'Landschaftsmalerei' oder 'Genre-Malerei' sagen, sondern 'Öl-Kunst'. Diese Verschiebung einer Aussagen-Typologie auf ein Material, einen Stoff oder ein Medium ist für den Begriff 'Medienkunst' kennzeichnend. Der Begriff 'Medienkunst' besteht eigentlich in nichts anderem als in diesem wechselseitigen Umtauschverhältnis oder einer, wie gesagt, Verwechslung von Avantgarde-Funktion und Produktionstechnologie. Und er rührt zugleich von nichts anderem her. Das scheint nur auf den ersten Blick schwer verständlich. Machen wir uns folgendes klar: Spätestens seit Mitte des 19. Jahrhunderts interpretiert sich die Kunst als 'Avantgarde'-Kunst. Das heißt wenig mehr, als daß die Kunst sich über ihre marginale Stellung keine Illusionen mehr macht. Sie ist gesellschaftlich nicht

wichtig, unterhält keine positiven Allianzen mit den etablierten Mächten, lehnt die Gesellschaft ab und wird im Gegenzug von dieser abgelehnt. Spätestens in der Generation von Munch und van Gogh ergibt sich die erhellende Konstellation, daß beide Seiten, die Künstler wie die Gesellschaft die nervöse Psychologie des modernen Künstlers als überspannt, krankhaft, dekadent, gefährdet und gefährlich kennzeichnen. Die introspektive Wahrnehmung der Künstler - nachzulesen in den wunderbaren Selbstzeugnissen etwa von Edward Munch, Vincent van Gogh, Odilon Redon, Victor Hugo und James Ensor - beschreibt eine angespannte, gefährdete Psyche. Wortwörtlich mit denselben pathogenen Metaphern kennzeichnet die zeitgenössische Kunstkritik die Lage. Damit wird deutlich: Die Kunst hat entschieden die zentrale Stelle einer Lenkung der visuellen Kultur verlassen. Sie hat keine Prägekraft mehr. Sie will auch gar nicht mehr die gesellschaftliche Imagination anleiten, wie das seit der Renaissance für einige Jahrhunderte der Fall gewesen ist. Kunst wird künftig etwas sein, das für Eliten gefertigt wird, sich an Spezialisten wendet, ein spezifisches Lebensgefühl erzeugt, das mit den Formationskräften der Gesellschaft, aber auch den Energieschüben oder Zwängen von Wissenschaft und Technologie nicht mehr kooperativ, sondern allenfalls in Gestalt von Konflikten verbunden ist. Das klingt, als ob die Kunst freiwillig die Position der Schwäche gesucht und sie auch gefunden hätte, die Erscheinung der Schwäche paradox mit dem stacheligen Erfolg solchen Unternehmens verbindend. Das trägt aber. In Wahrheit handelt es sich um einen äusserst komplexen Prozess, den man sich als unauflösbar vielschichtigen Funktionszusammenhang vorstellen muß. Die Auffassung, man könne einzelne Faktoren isolieren und als Ursachen von Wirkungen betrachten oder man könne bestimmte Ursachen anderen Faktoren vorziehen, die ebenfalls Ursachen sein könnten, diese Auffassung geht in die Irre.

Die Aspekte und Bedingungen dieser Entwicklung können hier nicht dargestellt werden, aber sie haben mit mindestens drei Motiven entscheidend zu tun: Der Bewußtseinskrise, die man als 'europäische Romantik' bezeichnet, der Kritik der Kunst durch eine Philosophie, die reine Reflexion, Gedanke sein und keine Vergegenständlichung des Bewußtseins auf der von ihr geadelten 'höchsten' Ebene mehr zulassen will. Und, zuletzt und wohl am wichtigsten, die bereits Mitte des 18. Jahrhunderts vollzogene Abspaltung der Kunst von Technologie, Maschine, Industrie und Gesellschaft. Die Kunst ist damals ultimativ einquartiert worden in das Reich des Schönen, das eine zeitliche und eine zeitenthobene Dimension zugleich hat. Die zeitliche Dimension ist markiert als Verkörperung der Stile, der Zeitgeister und Kulturen. Die zeitenthobene Dimension ist verzeichnet als absolute Schönheit, die keinerlei historischer Kritik und keinem Wandel unterliegen kann. Die Verkörperung dieser Norm hat man in der klassischen Kunst der Griechen, genauer: In der Kunst der griechischen Klassik, erblickt. Johann J. Winckelmann hat mit der Aufstellung der Skulpturen in der Villa Albani bei Rom 1755 den folgenreichen Trennungsprozeß der Kunst von der übrigen Gesellschaft eingeleitet, der mit der genialen Konzeption des ersten und, wie sich bis heute zeigen sollte, zugleich gattungstypisch verbindlichen Kunstmuseums - des alten Museums in Berlin von Friedrich Schinkel - seinen Abschluß und Durchbruch zugleich gefunden hat. Ein Bau, der eine Enfilade von Räumen, in denen die Abfolge der Zeitgeister studiert werden kann, um eine Rotunde herum führt, in welcher griechische Statuen die ästhetische Vollendung der Geschichte in der Kunst als Grenze aller ausser-ästhetischen Interessen und Begierden erfahren lassen. Laut Dekret von Aloys Hirt konnten diese Skulpturen durchaus nur als Gips-Abgüsse ausgeführt sein, da sich die ewige Schönheit als Form und nicht durch Reize einer Verstofflichung ausdrücke. Aloys Hirt war durch Hegels normative, zugleich der zeitgenössischen Kunst kundige Ästhetik inspiriert, ein weitgereister Autodidakt und geschickter Pragmatiker, der in Berlin zu den

informellen Würden eines eigentlichen Kultusministers gekommen war. Hirts durchaus eigenwillige Sicht auf die Ideale des antiken Schönen und dessen Verkörperung in der klassisch.griechischen Skulptur fand in ihm einen programmatischen Kulturpolitiker, welcher mit der humanistischen Begeisterung zugleich die Fähigkeit verband, die Dinge auf dem gebotenen populären Niveau zu verdeutlichen. Hirt war massgeblich für die Entwicklung der Schinckelschen Museumskonzeption verantwortlich und vor allem dafür zuständig, dass diese mit der übergeschichtlichen Dimension der Hegelschen Ästhetik verbunden werden konnte. Damit nahm Hirt einen ungeahnten, bis heute nicht angemessen gewürdigten Einfluß auf die Kunstgeschichte. Diese ist zwar akademisch erst einige Jahrzehnte später als universitäre Wissenschaft etabliert worden. Aber mit der Entwicklung von Winckelmann bis Hegel, Hirt und Schinkel reifte eine Typologie ästhetischer Philosophie, die sich in der Architektur und einem Diskurs über Kunst gleicherweise verkörperte, deren normative Grundlagen auf der philosophischen Überwindung des nur zeitbedingt Schönen beruhten. In diesem Modell war kein Platz für 'Avantgarde'. Denn die Kunst und das Schöne erfüllten ihre Aufgaben in harmonischer, mit der Stufenfolge des Geistes und seinem Reifeprozess übereinstimmender Weise. Es gab hier keinen Platz für Dezentrierung, Dissonanzen oder Disharmonien. Kunst verwirklichte sich als eine der höchsten Stufen des menschlichen Bewußtseins. Sie wurde geschätzt als Gestaltfindung des Symbolischen im Noch-Anschaulichen. Darüber hinaus hatte sie keine sinnvolle Aufgabe, kein Ziel, auch keine Daseins-Berechtigung. Die Behauptung, sie sei eine bestimmte Weise des Erkennens, gültig parallel zur Philosophie, würde damals als anmaßend zurückgewiesen worden sein. Das wäre als Lächerlichkeit ohne jeden Sinn betrachtet worden. Denn der Adel der Kunst besteht ausschließlich in der Veranschaulichung des Ideellen. In der Formulierung Hegels: Kunst ist sinnliches Erscheinen der Idee. Die Veranschaulichungsleistung der Kunst hing einzig von der Geschicklichkeit des

Künstlers, neutraler: des Ausführenden ab. Sie war keinen prinzipiellen, 'medialen' Schwierigkeiten konfrontiert. 'Avantgarde', Voraus- oder Ausser-Sich-Sein des Schönen wäre nichts Positives gewesen, sondern als ein Mangel angesehen worden. Dieser Mangel ist der Avantgarde von Anfang eingeschrieben. Und dies durchaus nicht in Hegelscher Sichtweise, sondern auch ganz anders bewertet: Als Chance einer Kunst, die sich vom Terror des organisch Ganzen und der Anschaulichkeit im schönen Schein radikal befreit hat und auf das Fragmentarische, das Indirekte, das Unfertige, 'conchetto' und die Spuren des Transitorischen setzt.

In genau dieser Weise erweist sich Avantgarde in der Moderne als Programm einer absichtsvollen Selbstverflüchtigung der Kunst, die sich im Übergang zu ihrer eigenen Abwesenheit verwirklicht und vollkommen wird im Medium ihrer Nicht-Präsenz, genauer: Ihres-nicht-.mehr-gegenwärtig-.sein-Müssens.

'Avantgarde' heißt in letzter Instanz nichts anderes als der mutwillige Ausbruch aus der suggestiven Funktion einer ästhetischen Vollendung und Transformation des Historischen, die nicht einlösbar sind. Mit der Überbietung der erfahrenen Ohnmacht und vehementen Leugnung der Randständigkeit artikuliert sich die entmachtete Kunst als 'Avantgarde'. Der militaristische Sprachgebrauch ist offenkundig und meint: Vorhut zu sein im unwegsamem Gelände, kundig schon dort, wo die breite Maße nicht zu sein wagt und erst dann auftaucht, wenn sie kundig durch die Kundigen geführt worden sein wird. Dieser Sprachgebrauch ist natürlich verräterisch, denn er riecht nach der unbedingten und lauten also unwahrhaften Selbstermutigung der Feigen und Geschwächten, die mit Trotz über ihre Lage hinwegsehen und Mut mit Tollkühnheit verwechseln, sich am Rande des Abgrunds und der Katasrophe bewegen, unvermeidlich auf diese zusteuern und diese final wahr machen. Das Avantgardistische erfüllt sich noch je und immer im Apokalyptischen, im 'jetzt' und 'jetzt endlich', in der Souveränität der Endlösungen und dem Charme der apodiktischen

Entscheidungen. So kompensiert die Kunst ihre eher desolate, jedenfalls marginale Lage und die Erfahrung der Entmachtung mit einer Selbstermächtigung über alle Maßen hinaus. Mit 'Avantgarde' meint sie schließlich auch unfreiwillig, daß sie sich an Orten aufhält, an denen ihr keiner mehr zu folgen vermag und daß diese Folgenlosigkeit selber folgenlos bleibt, ihr also nicht zum Vorwurf werden kann- eine systemtheoretisch ausbeutbare Kapriole lange vor der systemtheoretischen Feststellung, die Funktion der Kunst liege gerade in ihrer Funktionslosigkeit für die Gesellschaft.

Es ist also in Wahrheit nicht diese Rhetorik der Selbstermächtigung, sondern die solide Institution des Musealen, welches der Kunst ihre überlegenen Ewigkeitsansprüche garantiert. Das Kunstmuseum ist deshalb nicht nur ein Ort der Aufbewahrung und der Ausstellung, der Ort einer subtilen Abwägung des unsichtbaren Archivteils gegen ein inszeniertes Zeigen des Ausgestellten, sondern ein eigentliches, normsetzendes Medium. Und es ist gerade dieses Medium des Kunstmuseums, welches die Kunst überhaupt erst ermöglicht. Indem diese in ihrem avantgardistischen Anspruch, in Haß und Ekel gegen die 'bourgeoise' Institution des Musealen sich richtet, erkennt sie meistens nicht, daß es immer die Museumsstürmer und Bilderschänder sind, welche die nächste Generation des musealen Zeitgeistes für das Museum verkörpern werden und deshalb entscheidend zur Regenierung der musealen Institution als solcher beitragen. Das Kunstmuseum verkörpert den Diskurs der Kunstgeschichte, die Institution des Geschmacks, die Zuschreibung der Wertigkeiten des Schönen, die Kritik, Sichtung und Prämierung der Werke, die diesen Werten zu entsprechen vermögen. Das Kunstmuseum gibt den Diskurs der Kunstgeschichte und die Einstellungen des Kunstsystems, der Institution und der Diskurse wieder. Kunst ist nämlich ausschließlich, was innerhalb der zuständigen Organismen - heute würde man sagen: im Kunstsystem - für Kunst gehalten wird. Nur das ist eine anhaltend gültige Definition der Kunst und nicht,

wie gängigerweise immer noch angenommen wird, eine bestimmte ästhetische oder stoffliche Qualität, die in einzelnen Werken auftritt. Kunst erzeugt die Werke, deren Sachverhalt ihrerseits die Idee, den Wert, die sichtbare Wirklichkeit der Kunst bezeugen und diese zugleich verkörpern. Die Werke machen die Kunst als Kunst plausibel, die ihnen doch - logisch - vorausliegen muß, weil es sonst nicht die - empirischen - Werke sein könnten, welche die Kunst zu verkörpern imstande sind. Dieser Zirkel macht die Definitionsmacht des gesamten Systems deutlich.

Also liegt die Substanz der Kunst in der methodischen Erzeugung von Genealogien von Werken, von Serien, Gruppen, Abfolgen, Zusammenhängen. Es gibt nämlich kein einzelnes Meisterwerk, auch wenn viele davon träumen mögen, in abschließender und endgültiger Anschauung endlich die Merkmale der wahren Kunst zu erlernen und damit ihre Atmosphäre und Aura, den Zauber ihrer reinen Präsenz und ihre inneren Bauprinzipien jederzeit, ein für alle Mal wiedererkennen zu können. Meisterwerke treten aber nur im Plural und paradoxerweise gar vorzüglich in Serien auf. 'Meisterkünstler' müssen in jedem Fall und unbedingt ein überzeugendes Gesamtoeuvre vorzulegen imstande (gewesen) sind. Diese Formulierung, deren Zeit auf eine abgeschlossene Zukunft in der Vergangenheit verweist, ist entscheidend. Es geht nicht um die Zahl der geschaffenen Werke, wie der Verweis auf Giorgione, Masaccio oder Vermeer van Delft zeigt. Es geht um die Einzigartigkeit einer unerreichbaren Beispielgebung, um den vollkommenen Klassizismus, der durch keine andere 'maniera', keine andere Handschrift eines anderen Künstlers je erreicht werden kann. Die Komplexität der Ausführung oder das, was die moderne Ästhetik immer wieder die Faszination des 'hermetischen Kunstwerks' genannt hat - Theodor W. Adorno hat diese Denkfigur über alle Maßen strapaziert und wohl auch für den Diskurs der Moderne endgültig zugrunde gerichtet -, das spielt eine untergeordnete Rolle. Die Raffinesse des Meisterwerks verbindet sich ohne

weiteres bestimmten gar 'primitiv' zu nennenden Zügen. Meisterwerke sind nicht exemplarisch oder typenbildend. Ihre Ausführung oder 'Sprache' kann ganz verschieden sein. Wie die Anerkennung von Meisterwerken wirklich zustande kommt, ist vielfältig und folgt keinen einheitlichen Regeln. Ein Meisterwerk kann nicht absichtlich geschaffen oder strategisch 'gemacht' werden, auch wenn der Wille zum Meisterwerk eine entscheidende und kaum je wegzudenkende Antriebskraft darstellt. Die Meisterwerke können untereinander nicht direkt verglichen werden. Nur das gesamte Feld, in dem sie als diese herausragenden Einzigartigkeiten stehen, muß mindestens einige gleichbleibende Charakterzüge aufweisen.

Die Vorstellung eines Solitärs oder Unikats jedenfalls, die als monolithische Blöcke ausserhalb aller epochalen oder personalen Zuschreibungen, als erratische Größen oder Eremiten ausserhalb der Zeitfolgen, direkt im Hinblick auf die Ewigkeit, nämlich die Absolutheit des Schönen, die überirdische Würde des genuinen und ungetrübten Ästhetischen verkörpern könnten, diese Vorstellung ist ein romantischer Wunsch mit unübersehbar heilsgeschichtlichen Zügen, durchtränkt von Erlösungsenergien. Denn von ihnen erhofft man sich die Verkörperung eines Absoluten, das durch nichts getrübt wäre. Genau so hat man sich die Genialität eines Raphael vorgestellt als eine durch keine Materialität oder physikalische Banalität beeinflussbare Gnadengabe: Raphaels Werke sind Meisterwerke, die auch durch einen 'Raphael ohne Hände' zustande gekommen wären, kraft seiner Ideen und nur kraft dieser.

Wir werden auf einzelne dieser Probleme wiederholt zurückkommen, beispielsweise, wenn es um das Verhältnis von Kunst und Kreativität geht, das man mit einem nahezu religiös verzückten Blick auf die Kunst so zu bestimmen pflegt, daß Kunst als einzig absolute, gewiß aber höchste und einzig vollkommene Verkörperung des Kreativen gelten dürfe. Es gibt für Kunst, so

viel steht trotz allen Vagheiten fest, keine sinnlichen, physikalischen, stofflichen und medial-materiellen Kennzeichen, die nicht auf eine beliebige Zahl nicht-künstlerischer Objekte ebenfalls zutreffen. Die ontologische Vorstellung eines exklusiven Reichs oder Territoriums der Kunstwerke ist gerade keine Qualität der einzelnen Werke, sondern nur dem die Werke abschließend definierenden Medium zu eigen: Dem Kunstmuseum. Auf der physikalischen, biologischen oder jeder anderen existenziellen Ebene der Objekte gibt es für jeden Sachverhalt eines Kunstwerks in einer Parallelwelt, einer alltäglicher Ontologie oder Gegebenheit ein vergleichbares, von den Kunstwerken ununterscheidbares Ding. Die Dinglichkeit der Werke ist nicht, was sie zu Gegenständen der Kunst macht. Sie müssen entschieden auch Objekte eines Diskurses sein, Sachverhalte eines spezifischen Regelwerks, das Herstellung und Wahrnehmung gleichermaßen bestimmten Ansprüchen und Formen unterwirft. Mindestens präsentiert sich das vom Ende des 20. Jahrhunderts her in eindeutiger Weise. Wer das Gegenteil behauptet, kennt sich nicht aus oder will sich nicht auskennen, weil er einen anderen Begriff von Kunst hat, eine andere normative, und mittlerweile zutiefst und nachhaltig verletzte Erwartung nicht preisgeben möchte. Das kann man hinnehmen, solange nicht bornierte Behauptungen ein Wesentliches der Kunst, eine Ontologie des Künstlerischen - von welcher Seite her auch immer - festlegen möchten.

Es wäre also absurd, stoffliche Kennzeichen von Kunst für ein Definitionsmerkmal der Gegebenheit, erst recht der Geltung von 'Kunst' oder 'Kunstwerken' zu halten. Aber genau so wird es immer wieder behauptet. Was mich zur Formulierung zwingt: *Es ist* absurd, stoffliche Kennzeichnungen von Kunst für definitorisch verbindlich zu halten. Zeichnet sich Kunst durch das Material aus, in dem sie ausgedrückt wird oder erscheint? Ist sie nur die Idee, die als Wesen der Erscheinung zugrunde liegt? Beides ist jedenfalls idealistisch und unbefriedigend. Und beides hängt von der im übrigen nicht beweisbaren,

jedenfalls bis jetzt nicht eingelösten Behauptung ab, der Kunst sei wesentlich eigen eine singuläre, spezifische, jedenfalls andere Art des Erkennens. Aber: Genauso wie man von Pigment-Kunst nicht redet und von Fett-Kunst reden könnte, wenn das denn Aufschluß ergeben würde über die Arbeit von Joseph Beuys, was es nicht tut, genauso könnte man wieder auf die längst ausgestandenen fruchtlosen Debatten zurückgreifen vom Typ 'Foto-Kunst'. Ob Fotografie oder gar, wie in den 80er Jahren propagiert, Werbung Kunst sind, hängt nicht von ontologischen Kennzeichnungen ab, denn diese gibt es für die Kunst generell nicht. Alles kann Kunst sein, nichts muß Kunst sein, also hängt, was Kunst ist, ab von Aspekten, die plausibel machen, daß etwas als Kunst und nur als Kunst zu bewerten ist. Abgesehen davon dreht sich die Frage nicht darum, ob etwas Kunst oder nicht, sondern darum, ob etwas gute, wichtige, relevante, erhellende, erschütternde und so weiter Kunst ist oder eben nicht. Ausserdem ist das entscheidende Kriterium nicht, ob Netzkunst, Computerkunst, Videokunst, Fotokunst, Fettkunst, Pigmentkunst, Ölkunst, Malereikunst, Bildhauereikunst Kunst ist oder nicht, sondern wie die Herstellungstechnologien, die physikalisch-chemischen, bio-technologischen, medial-prozeduralen Erzeugungs- und Fertigungsweisen das ermöglichen, verhindern, modifizieren und prägen, was im Blick einer Gesellschaft auf bestimmte Weisen und Gegenstände des Erzeugens 'Kunst' genannt wird.

Aber das ist noch nicht alles, was im Hinblick auf 'Medienkunst' stört. Denn 'Medienkunst' meint eine abgrenzbare Fülle von Technologien: Elektronische Steuerung, digitale Codes, Computer, spezifische hard-ware-Architekturen, Video-Graphien, Television, wobei die inhaltlichen Erzeugnisse, die bewegten Bild-Ton-Sequenzen immer unter Einschluß sowohl der Programme wie der Geräte wahrgenommen werden müssen. Es stört vor allem, daß die Rede von der 'Medienkunst' unbemerkt und erst recht unbegründet unterstellt, daß sich, was Kunst ist, gegenüber Technologien durch diese sowohl als spezifisch

mediale wie prinzipiell als künstlerisch zeitgemässe motiviert sieht. 'Mediale Kunst', so scheint diesem Sprachgebrauch innezuwohnen, ist, was künstlerische Aussagen mittels Apparaten, technischen Geräten, Verwendung von spezifischen Kommunikationstechnologien, Neu-Verwertung massenmedial wirksamer und bereits durchgesetzter Errungenschaften wie Television und Computer realisiert. Medial ist also nur das, was die technische Seite des Medialen betrifft, nicht das, was die 'Kunst' als Kunst ausmacht oder was Kunst zur Kunst macht: Eben Darstellung, individuelle Artikulation, Experiment im Offenen, Aufbauen schwankender, auf anderer Wichtigkeit als derjenigen der Verwertung insistierender Schnittstellen zwischen Lebenswelt, Wissenschaft und Technologien. Anders gesagt verschiebt sich das Wesentliche exklusiv und borniert auf den technischen oder den Geräte-Aspekt und ignoriert die Bedingungen, die Kunst zu Kunst machen, nämlich eine spezifische Aussage zu sein oder zu versuchen.

Was das Problem ist, wird schlagend deutlich, wenn man sich vergegenwärtigt, daß in diesem Sinne und Begriffsgebrauch selbstverständlich jede Kunst, die als 'Kunst', nämlich konzeptuell und begrifflich gilt, immer Medienkunst gewesen ist, nämlich der Medien bedurft hat. Weil es eben Kunst ohne Mittel der Artikulation und Darstellung nicht gibt. Weil mithin jede Kunst medial ist und mithin die Tatsache, daß Kunst medial ist, nur bedeutet, den Aspekt auf die besonderen Bedingungen der Äusserung durch Materie, Stoff, Technik und Mittel, aber nicht auf den allgemeinen der Tatsächlichkeit der Kunst zu legen. Es wäre deshalb wesentlich angebrachter und produktiver, worauf weiter unten ausführlicher zurückzukommen sein wird, anstelle von 'Medienkunst' von 'Kunst durch oder für Medien' zu sprechen. 'Kunst durch Medien' ist ein dynamischer Ausdruck, der den Akzent auf die Bedingungen der Realisierung legt, auf die Besonderheiten eines, wie man früher wesentlich treffender gesagt hätte, spezifischen 'Kunstwollens'. Natürlich soll hier deutlich und ohne

Einschränkung, also prinzipiell und ohne zeitliche Befristung festgehalten werden, daß die Umkehrung dieses skeptischen Argumentes keineswegs gilt: Kunst hat nicht jenseits der medialen Bedingungen sich zu rechtfertigen oder zu äussern. Sie kann niemals ausserhalb der Medienbedingungen verstanden werden, in denen und mittels deren sie physikalische Wirklichkeit gewinnt. Gegenüber der Fülle der medialen Eigenheiten, die man definitorisch in Betracht ziehen könnte, ist mein Vorschlag, nicht die technischen, physikalischen oder chemischen Bedingtheiten der Werk-Inszenierung für das wesentliche zu halten, sondern die rhetorische Verknüpfung bildhafter Aussagen mit den immer wieder neu modifizierbaren Erwartungen von Betrachtern. Kunst durch Medien ist eine rhetorisch differenzierte Mediosphäre. In sie sind von archaischen bis futuristischen Technologien alle möglichen Materialitäten integriert. Das bedeutet: Die neuen medialen Bedingungen ermöglichen eine aufschlussreiche Einsicht in die existenziellen Bestimmungen von Kunst. Ja, noch weitergreifend: Nur die medialen Bestimmungen erlauben diese Einsicht. Aber die Innovationskraft oder historische Datierung, die vermeintliche Avanciertheit oder Neuheit eines Gerätes, Instrumentes, Werkzeugs oder Apparates zur Realisierung der medialen Konzeption und Beschreibung, wie ein Kunstwerk verfaßt ist, berühren nicht, *was* Kunst ist, sondern nur, *wie* sie jeweils realisiert und ins Werk gesetzt worden ist.

Es wird hier ganz allgemein weder geschichtlich sortiert oder typologisch geordnet, noch umfassend beschrieben und gewertet, noch kritisiert. Das sind zwar legitime Interessen und zuweilen wird der eine oder andere diesbezüglich exponierte Kommentar nicht zu vermeiden sein. Es handelt sich dann aber um Einzelbeispiele, die zwar in entschiedenem Ton vorgetragen werden, aber dennoch keinen übergreifenden Anspruch darauf haben können, was die methodische Ausdehnung der Argumente auf die gesamte Lage der Kunst und Kunstgeschichte bedeuten würde oder könnte, wenn man sie denn nur als

ausgedehnte unterstellen würde, ohne den Nachweis zu führen, wie das wirklich zu geschehen hätte. Auch soll der zuweilen polemische Ton nachgesehen und bloß als Hilfsmittel der Verdeutlichung, nicht der Absage, der Häme oder des Besserwissens verstanden werden. Es wäre schon viel erreicht, wenn die Lage der 'Medienkunst' als durch den Erfolg ihres Begriffs verdeckte erkannt werden könnte.

'Mythos Medienkunst' meint, daß eine kollektiv wirksame Verselbständigung des kritischen Differenzanspruchs der Kunst hinter die Offensichtlichkeit anwesender Werke zurückgetreten ist. Diese Werke stehen ein für die selbstverständliche Integration von Massenmedien und Kommunikationstechnologien eines heutigen Zuschnitts. Die Wirksamkeit des Eingebundenseins in die Kommunikationsnetze macht nicht einfach den ideologischen Kern dieser Kunst aus. Ihre mythische Kraft bezieht sie aus dem wohlgefällig akzeptierten Schein, sie vermöge uns die wissenschaftlich verstellten, der intelligenten Einsicht wie der politisch-sozialen Beeinflussung entzogenen Wunder der neuen Technologien auf zauberhaft einfache Weise zu erschließen. Kunst als ästhetisches Medium eines populistischen Missverständnisses im Hinblick auf die Versprechen, Bedingungen und Nutzen der entwickelten Medienapparate - das ist der Kern des mythischen Versprechens der Medienkunst und ihr Skandal zugleich. Skandal nämlich, weil dieser Schein von den Jahrhunderte lang von Aussenseitern - von Athanasius Kircher, G. della Porta bis zu Alfons Schilling und den Netzaktivisten der Gegenwart - entwickelten Anstrengungen lebt, die den Künstlern das Image beschert haben, daß sie als einzige die insistenden Fragen nach dem philosophisch gerechtfertigten Funktionieren des Technischen aufrechterhalten haben. Das Medium des Mediums ist ihnen nicht das Geld oder der Profit, nicht ein vorgeschobener Nutzen oder eine paradiesische Verbesserung der Welt im Zeichen eines machthungrigen oder sonst verheissungsvollen Kult des

Individuums, sondern die skeptische Frage nach dem Subjekt mittels experimenteller Einwirkung auf das Verhältnis von Körper und Gehirn. Diese experimentelle Einwirkung mag man sich als Matrix denken, auf die nahezu alle wesentlichen Innovationen der Kunst und ihrer Mediengeschichte abgezielt haben, von der Konstruktion der Zentralperspektive über die wahrnehmungsphysiologischen und neuronalen Experimente des 19. Jahrhunderts bis zu den Selbst-Trainings-Anordnungen der Körperkünste seit den 60er Jahren des 20. Jahrhunderts. Und eben der Verlängerung und Projektion all dieser Experimente auf die 'expanded' oder 'virtual reality' des kybernetischen Raums des Techno-Imaginären, des Simulationstheaters neuronal oder nur optisch stimulierter Imagination, der rauschhaft verselbständigten mentalen Erregung des Gehirns im Cyberspace (und seinen Vorspiegelungen von Welten in Gehirnen), den globalen Netzen des digitalisierten Daten-Transfers aller möglichen Computer-Architekturen zu allen möglichen und problematischen Zwecken.

Denn - so zeichnet das herkömmliche Bild nicht zu unrecht - die Künstler graben tiefer, verstehen weiter, sind unzufrieden und skeptisch. Nun droht diese Skepsis im Zeiochen von 'Medienkunst' zum Dekorationsstück einer Kunst zu verkommen, die nur, weil sie gattungsbezogen als 'Kunst' gilt, noch vom Kapital der Skepsis lebt, aber, insofern sie faktische Kunst als Kunstwerk ist, von vollkommenem Unverständnis geprägt ist und hemmungslos mit den Zinsen der Erlebnisgesellschaft wuchert. Ausserdem lebt sie von der Kompensation einer unverständlich gewordenen Naturwissenschaft und ihrer erschreckenden Bio-Technologie. Im Zeichen der von Günther Anders schon in den 50er Jahren analysierten Vermutung, die Menschen vermöchten sich nicht mehr vorzustellen, was herzustellen in der Lage sie seien, brilliert die 'Medienkunst' weniger als Simulation denn, recht eigentlich besehen, als Dissimulation: Sie entfaltet ihren Schein in der Leugnung der destruktiven Tendenzen und

präsentiert uns das Abenteuer von Technologie-und Wissensfortschritt auf einer heiteren, nichts selten deutlich infantil eingefärbten Bühne bunter Leichtgläubigkeit, für deren Wirksamkeit kein neuer Zeitgeist beschworen werden muß. Diese betuliche und beschwichtigende Beschwörung des Technischen durch eine dieses 'interessant' findende Kunst, die längst ausserstande ist, an irgend einer der wesentlichen, das Leben beeinflussenden Technologien - von der Telematik zur Bionik, von der Robotik zur Nanotechnologie - konstruktiv und kompetent mizuarbeiten, ist, was den Skandal des akzeptiert Mythischen in der Rede der 'Medienkunst' ausmacht. Auch wenn man dieses Mythische nicht akzeptiert: Es gelingt derzeit nicht so recht, sich dem Reiz des Unternehmens einer ideologischen Inszenierung der Wissenschaft als Technik-Theater zu entziehen. Weite Teile der aktuellen 'Medienkunst' allerdings stellen Bildchen schamlos her. Es werden Probleme dekoriert. An die Stelle des Konstruierens von nach anderen Kriterien funktionierenden Technologien tritt das Bespielen von Oberflächen, auf denen in neuen Formaten die alten Gefühle 'ausgedrückt' werden, als ob Kunst immer noch nichts anderes sein könnte als diese Gier nach dem Expressiven. Der Wille zur Kunst als Hang zur Expressivität in absoluter Weise - das ist die wirksamste Verwerfung und Verstellung der Künste in diesem Jahrhundert. Der Mythos der 'Medienkunst' ist also - und die Rede ist hier vom main stream, nicht von den singulären Positionen, die selbstverständlich Ausnahmen darstellen - genau dieses: Daß sie Nähe suggeriert, wo sie blindes Unverständnis praktiziert. Man hüte sich auf das wachste, wenn man von 'Interaktivität', aber auch, wenn man von 'Interface' hört, wenn dieses nur meint, an Installationsangeboten herumzuspielen, um am Wunder des Prozeduralen teilnehmen zu dürfen. Dann nämlich hat man es mit der Sorte von Medienkunst zu tun, die von beliebigen Banalitäten auf dem Rummelplatz ausser durch den Anspruch an höhere Exklusivität der Werte nicht zu unterscheiden ist. Natürlich möchte sie sich selbst auf einer höheren Ebene ansiedeln als das triviale Vergnügen. Kunst als

Verkunstung des Bestehenden - das markiert die kompensatorische Lüge einer nach wie vor bis in die letzte Faser' im Prinzip' bürgerlichen Kunst, die sich nach den Wonnen des Gewöhnlichen sehnt, die in den hochentwickelten Anstrengungen des Kunsthaften sie zu überwinden trachtet. Mit so vielen Anstrengungen und unter so vielen anhaltenden und unüberwindlichen Frustrationen, gebrochen und zu guter letzt vollkommen erfolglos. Kunst wird angesichts des Erfolgs ihrer selbst trotzig massenmedial und gleicht sich den TV-Programmen an. TV ist immer schon als Versuch zu bewerten gewesen, den künstlerisch unerträglichen Selbsthass des Primitiven in eine artifizielle plebejische Lach- und Spass-Nummer umzubiegen, die man, da man sie selber erzeugt, besser unter Kontrolle hat als die ausser Rand und Band geratenden Attitüden einer parallel zur bürgerlichen sich widerspenstig und teilweise autonom entwickelnden plebejischen Kultur.

//HIER//

Motive und Interessen - Zu Bildverehrung und Selbstverständnis apparativ organisierter und 'digitaler Kunst'

Elektronische Medien sind immer Massenmedien gewesen. Das macht ihre Geschichte wie ihre Geltung aus, ermöglicht, ihre Entstehung zu begreifen, ihre Funktionsweise aus historischen Eigenheiten herzuleiten. Der Grund dafür liegt auf der Hand: Industrielle und industriell zu verwertende Maschinerien funktionieren nicht in individuellem oder privatem Maßstab. Sie können nur entwickelt, ja überhaupt nur erfunden werden, wenn an eine absehbare Verwertung in großem Stil zu denken ist. Seitdem die Kunst und die Künstler nicht mehr primäre Antriebskräfte der technischen Erfindung und in genieurhaften Konstruktion von Weltpraktiken sind wie noch in der Renaissance, seitdem die Kunst hier in ein zweites Glied hat zurücktreten

müssen, kann Kunst sich den Apparaten und Technologien auch erst dann bemächtigen, wenn diese für die Zwecke massenmedialer Ausübung und Verwertung hergestellt worden sind. Die Kunst arbeite hier also durchaus reaktiv und, zumindest in zeitlicher Hinsicht, sekundär. Die Gründe für dieses Zurücktreten müssen der Künste sind vielfältig. In letzter Instanz haben sie mit dem gesamten Prozeß der Zivilisierung und der Wissensentwicklung zu tun. Diese sind gekennzeichnet durch die Ausbildung von immer feiner verästelten oder, wie die Soziologen zu sagen beliebt, 'ausdifferenzierten' Unter- und Teilsystemen. Diese innere Bereicherung bedingt natürlich eine zunehmende Spezialisierung. Durch die interne Anhäufung von Wissen in den jeweiligen Teilbereichen ergibt sich unvermeidlicherweise eine Abschottung von den jeweils anderen, in diesem Falle also externen Bereichen. Umso geringer werden die Einflussmöglichkeiten und die Chancen, ein zeitgenössisches Wissen insgesamt zu überblicken. Man könnte sich das an einer Geschichte von Persönlichkeiten bis zum Endpunkt ihrer historischen Existenzmöglichkeiten verdeutlichen. Aristoteles war eine Gestalt, in der sich das Wissbare versammelte. Aristoteles schlug eine Neuordnung des gesamten damaligen Wissens vor. Später war das selbst literarischen Figuren noch möglich. c. Zumindest wird von Dante, Petrarca und Boccaccio behauptet, dass sie universale Geister mit entsprechenden Kenntnissen gewesen seien. Führt man sich die fast 2000 Jahre Entwicklung von der Grundlegung der abstrakten Philosophie seit Thales bis zur Scholastik, zu Bonaventura und Thomas von Aquin, Abelard und Albertus Magnus vor Augen, dann sieht man einen stetigen, aber in geringem Ausmaß sich vollziehenden Wissenszuwachs. Daß Thomas von Aquin als Universalgelehrter gelten darf, ist wenig erstaunlich, wenn man sich die unbedingt über den langwierigen empirischen Erkenntnisprozessen hinweg bestimmende normative Theologie ansieht, die ihre Einsichten auf dem Weg der Deduktion zu verrodnen püflegte. Die mit der Renaissance beginnenden

umfassend gelehrten Figuren wie Leone Battista Alberti weisen demgegenüber ortsanlich vielfältige, empirisch verzweigte, disperse Kenntnisse auf, deren Klammer man nurmehr in einer umfassenden Neugierde gegenüber dem Leben und seiner theoretischen Reflexion begreifen kann. Im 15. Jahrhundert setzt, zunächst verhalten, dann exponentiell, akkumulativ und in ungeheurer Beschleunigung ein Vervielfachungsvorgang des Wissens und Erkennens im Zeichen dieser unersättlichen theoretischen Neugierde ein, die wenig später es nicht mehr erlaubt, eindeutig positiv bewertete Figuren auszumachen. Selbst Kepler und Galilei, zu schweigen von Giordano Bruno, John Dee, Robert Fludd sind nicht mehr unumstritten. Man hat sich zwar angewöhnt, von Hermetik, Aetherwissenschaften, abergläubigen, in dunklen Praktiken, Magie und Verführung, Schalktanterie und unbeweisbarer Metaphysik zu reden, aber das Umstrittene an diesen Figuren kann auch einfacher benannt werden: Sie alle sind doppelt codiert. Sie sind Wissenschaft und poetische Philosophen, Mathematiker und Spekulierende im offenen Feld des Ungesicherten. Eine Figur wie der Polymath, Apparate-Erfindung und metaphysischer Kosmologe Athanasius Kircher belegt diese Doppelung auf das Beste, welche die konkrete Figur einmal im hellen Licht des suchenden Wissenschaftlers und zum anderen in dunklen Schatten des Geisterbeschwörers, Nekromanten und Magiers erscheinen lassen. Das hat aber nicht mit den Figuren zu tun, sondern mit dem Feld, in dem sie agieren. Es ist die Veränderung der Wissenslandschaft, die sich in dieser Heiligung ausdrückt. Die sich entsprechend wandelnden Figuren sind nur die anmgestrahlten Objekte, aber nicht die Akteure oder gar Urheber dieser Wandlung. Diese Doppelcodierung ist ein Reflex der Verwissenschaftlichung und Vervollkommnung der Teilbereiche. Zum Differenzierungsprozeß gehört natürlich, daß die vordem verbundenen Bereiche überschichtet werden. Vielleicht die letzte Einzelgestalt, die das wirkliche Wissen der Zeit bis in die letzten Verzweigungen verstanden, überschaut und initiativ weiterentwickelt

hat, war Leibniz. Danach war, wie die Enzyklopädie von d' Alambert und Diderot anzeigte, das Problem nicht mehr die Synthese des Wissbaren, sondern die Selektion des Wissenswerten, >Die berühmte <ERnzykklopädie verstand ihr Anliegen nämlich als Zusammenfassung dessen, was für eine progressive Orientierung in der Gesellschaft und eine stete Verbesserung der humanistischen Perspektiven auf Natur und Zivilisation am wertvollsten erschien. War es, wie gesagt, Leibniz noch möglich, das Wissen seiner Zeit zu überblicken, zusammenzufassen, neu zu verbinden, auszuwerten und zu interpretieren, so belegen die Erfolge der Enzyklopädien in der Verlagsgeschichte des 19. Jahrhunderts weniger den Zuwachs an Aufklärungsinteressen und Bildung als vielmehr die organisatorische Differenzierung der multiplizierten Wissens-Aufbereiter oder '-navigateuren', wie man heute sagen würde. Waren die ersten Enzyklopädien in der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts wie alle ihre Vorläuferinnen noch von ganz wenigen, zwei oder drei Gelehrten zusammengestellt worden, die, ohne über das Format Leibnizens zu verfügen, noch imstande waren, das gesamte oder mindestens das wesentliche Wissen zu überschauen, so wurde es aber der dritten Auflage solcher >Druckwerke unerlässlich, Spezialisten in wachsender Zahl beizuziehen. An der Ausgabe 1967 der 'Encyclopaedia Britannica' wirkten dann schon über 10' 000 Spezialisten als Zuträger besonderen Wissens mit. Die Enzyklopädien wurden also von synoptischen Leistungen singulärer Darstellungen zu kooperativen Synthesen partikularer Differenzen auf alle Seiten hin. Die eigentliche kooperative Organisation der Differenzierung ist dabei von der Steigerung der publizistisch-ökonomischen Verwertung der lexikalischen Wissensaufbereitung in Buchform nicht zu trennen. Dafür stehen die Namen Bartholomäus und Benjamin Herder, Friedrich Arnold Brockhaus und insbesondere Josef Meyer, der neben den großen Vorhaben, den 43 Bänden des 'Konversationslexikon für die gebildeten Stände' und den 46 Bänden 'Universum' eine ganze Reihe von Sonderdrucken, Derivaten und

Auszügen in einzelnen Fachlexika und Wörterbüchern drucken ließ. Interessant und bedeutsam, demnach nicht zufällig und assoziativ soll die zeitliche Nachbarschaft des HGöhepunktes und Zerfalöls der deutschen Systemphilosophie mit dem publizistischen Erfolg der enuyklopäodischen Druckwerke und deren Organisationsprinzip der arbeitsteiligen Wissens-Monmtage geölten dürfen. Hegels SUMme und System bildet zeitlich die letzte Sdchwelle vor der positivistischen Ordnung der Wissenssammlung, für die es nur noch ein viortuelles Subjekt als Träger gibnt, nämlich ein nicht-empriisches gesamtgesellschaftliches oder kollektives Subjekt, das natürlich eine reine Unterstellung ist. 1808 kauft Brockhaus ein bestehendes Lexikon und weitet es zum 'Briockhaus' aus. Josef Meyer gründet 1826 in Gotha das Bibliographische Institut. Aber bereits d'Alambert ahnte, was dem enzyklopädischen Unternehmen beschieden sei. d'Alambert anerkannte in seinen Betrachtungen des so erfolgreichen Unternehmens, daß Standpunkte verschieden und von unterschiedlichen Interessen gelkeitetet sind. Es gibt aus seiner Sicht keine mögliche Summe, kein organisch zergleiderbares und vernetztes Ganzes mehr, sondern die unumkehrbare und unveränderliche Einscith, daß auch Wissenschaft zu Weltkarten verschiedenen Blickwinkels geworden sind. ¹ Nicht mehr die Einheitlichkeit und das Gefpüge, sonndmern die Diversität dess unter verschiedenen Gesichtspunkten Wesentlichen, als des Je-Wesentlichen und der Je-Hinsichtigkeit macht nun die Relevanz der Wissenauswahl und ihrer Aufbnereitung - nach Themengruppierungen oder der konventionellen Willkür des Alphabets - aus. Derjenigen Enzyklopädie wäre., so d' Alambert ², der entschiedene Voirzuig zuzusprechen vor den anderen, welche in der Lage ist, die mannigfaltigsten Verbindungen uind BNeziehungen zwischen den einzelnen Wissensgebieten, Themenfeldern, Thesen und E>insichtien zu zieh und herzustellen. Damit ändert sich bereits das Dispositiv und es ist fraglicvh, ob die

¹ Vgl. Jean le Rond d'Alambert, Einleitung zur 'Enzyklopädie', Frankfurt a. M., 1989, S. 46.

geistige Ausdruckswelt der bürgerlichen Kultur diese radikale Implikation gesehen oder nicht vielmehr alles daran gesetzt hat, die Einsicht in diese zu verleugnen.

Mit dem Philosophen Hegel endet nicht nur, wie immer wieder gesagt wird, die Möglichkeit einer Systemphilosophie, sondern auch die Fundierung der Philosophie in den empirischen Einzelwissenschaften. Zwar war Hegel in erstaunlich vielen Einzeldisziplinen ziemlich gut beschlagen - wenn auch in keiner Weise so wie das Leibniz noch war -, aber die Fülle des Wissbaren ordnete er nicht nur einem philosophischen Raster unter, sondern er verwendete immer mehr Lebenszeit auf die Perfektionierung eines abstrakten Kalküls, aus dem er die Erkenntnisse in ähnlicher Weise deduzierte wie das Thomas von Aquin für die Kirche getan hat. Zur Bildung einer 'Summe' gehören, von Thomas von Aquin über Hegel bis zu Ernst Bloch auf der einen, Niklas Luhmann auf der anderen Seite, die immer gleichen, nahezu stereotypen Muster: Neologismen, d. h. eine neue, willkürlich erfundene Begrifflichkeit sowie vor allem die Notwendigkeit, diese zu etablieren. Das geschieht mittels Wiederholung und Kreisbildung. Bei Hegel wie bei Luhmann könnte jeder Satz Teil eines anderen Satzes, jedes Buch das Kapitel eines anderen Buches sein. Es zählt immer nur das Ganze. Und dieses Ganze bewegt sich in den Kreisen der Wiederholbarkeit. Der Gedanke in der Epoche seiner Repeititivität - das ist das Programm der Abstraktion. Das Ganze zählt unbedingt und verbindlich. Aber es ist einzig dem Abstrakten geschuldet. In diesen Segmentierungen und Fragmentierungen endet das polyhistorische und multi-perspektivische Wissen der Wissenschaften, die sich zu ihrer eigenen philosophischen Synthese ausformen. Die radikale Philosophie hat die Konsequenz freiwillig gezogen und mit Nietzsche einen brillanten Ausweg gefunden, sich nicht länger mit den

² ebda. S. 47.

deprimierenden Relikten einer unmöglichen Systemphilosophie und einem wissenschaftlichen Unegenügen herumschlagen zu müssen: Philosophie wird ästhetische Reflexion der Lebensintensität, sie wird zu einem Organon und Instrument der ästhetischen Intensivierung der Existenz. Sie realisiert das Ethos des Lebens, als ob es ein Kunstwerk sein könnte. Diese ästhetische Radikalität der Transformation des Rationalen in die Physiologie des Begehrens, die Erregung des >Wunsches, die Selbstfindung im Unbedingten, welche das jeweils Eigene in tiefsten Markierungen ineingezeichnet hat - das ergibt ein anderes Bild des philosophischen Prozesses, seiner Perspektiven und Aufgaben.

Dass die Kunst nicht mehr inmitten der Wissenschaften eine spezifische Artistik des Erfindens, Konstruierens und Entwickelns von Erkenntnissen darstellt, hat also viele Gründe. Zieht man den Aufwand an Technologie für bestimmte Bildproduktionsverfahren in Betracht, dann leuchtet ein, weshalb diese Apparatur nicht an eine Kunst gebunden sein kann, die versucht, sich als eine höherwertige Exklusivität gegen den Massengeschmack zu begründen. Gerade das kann sie ja nicht, denn der Aufbau der großen Zerstreuungsapparatur, der dramaturgischen Maschine der Spannungsökonomie und der energetischen Manipulation der kollektiven Einbildungskräfte setzt voraus oder wirkt hin auf die unkomplizierte Verfügbarkeit eines breiten, durchschnittlich ausbalancierten, standardisierten Geschmacks. Dieser Geschmack darf keine Aufmerksamkeit auf sich ziehen, kein Thema sein, weil die Aufmerksamkeitsenergien gänzlich auf die Wunderwerke der Medienmaschine, ihre Produkte ausgerichtet sein soll. Deshalb ist hier kein Platz für eine Auffassung von Kunst, welche die freie von der nützlichen Kunst trennt und Kunst als reflexive Verdeutlichung aussergewöhnlicher und komplexer Aussagen im Gegenzug zur zivilisatorischen Einfachheit der bindenden Geschmackseinstellungen verlangt. Diese Auseinandersetzung wird

nicht im Bereich der traditionellen Künste, sondern der siebten Kunst, von Film und Kinematographie, später von Television und Videographie geführt. Jean-Luc Godards 'Histoire(s) du Cinéma' bilden die ausführlichste Analyse und poetische Konstruktion in dieser Auseinandersetzung und verstehen die Medienmaschine als eine Konstruktion einer spezifischen Poesie, die weder im Lichte der Kunst sich marginalisiert noch im Zusammenhang mit der Vermassung die Ideologiekritik der denunzierten Banalitäten pflegt noch einer ebenso unerreichbaren wie naturwüchsigen Trivialität huldigt. Godard, es wird weiter unten noch davon die Rede sein, findet einen viel präziseren dritten Weg: Er zeigt, wie die Medienmaschine sich selber verstellt und was geschehen könnte, wenn ihre eigenen, innewohnenden poetischen Mechanismen besser herausgearbeitet würden als dies die ökonomische Auffassung einer vermarkteten Massenzeichensware nahelegt, aber eben ohne in irgendeiner Weise die Auffassung zu teilen, das Massenmedium müsse sich der Kunst öffnen, durch diese geadeckelt oder höher gebracht werden.

Diese sekundäre oder reaktiv verschobene Aneignung der Medienmaschine oder der Technologien durch die Kunst ist also unvermeidlich., Dies festzustellen, ist keine Beschreibung eines Vorwurfs. Man könnte hier eher geschichtlich wirksame Konstanten erblicken, die von den Reproduktionsmöglichkeiten der Gutenberg-Technik über die Lithografie und die Einführung von Rotationsdruckmaschinen in die allgemeine Bild- und Text-Publizistik bis zu Fotografie und Film beobachtet werden kann. Die sogenannte 'frühe Medienkunst' - und damit meint man Video-Arbeiten und -Installationen sowie Audio-Werke seit der Mitte der 60er Jahre von Nam June Paik, Valie Export, Vito Acconci, Richard Kriesche, Joan Jonas, Laurie Anderson, Peter Weibel, William Wegman, Gottfried Bechtold, Shigeo Kubota, Michael Snow, General Idea, Ian Murray, John Baldessari und anderen - folgt, beobachtet im

Abstanmd von dreissig Jahren, exakt diesem Muster (man vergleiche dazu, um ein kurrentes Beispiel zu erwähnen, Ausstellung und Katalog 'Re-Play, Anfänge internationaler Medienkunst in Österreich, Generali Foundation Wien Sommer 2000). Das ist weiter nicht verwunderlöich, wenn man die Produktionszusammenhänge kennt, über die allerdings weniger zu lesen ist als über die kunsthistorisch konventionell verzeichneten stilistischen Eingflüsse, die Primeurs und Umbruchwerke, Beispielgebungen und Elemente eines eigentouchnen Kanons. Es bleibt den künstlerischen Experimenten auch nichts anderes übrig als eine Bearbeitung desw Technik-Enthusiasmus. Je nach dem Grad der Kmpliziertheit entzieht sich die ANalyse der Apparatur ebenso den Möglichkeiten der Kunst wie eine innovative Verbesserung der Geräte. Am ehesten ist möglich, was Nam June Paik und auch Gary Hill praktizieren: Eine Bricolage, eine wilde Verbuindung heterogen empfundener Faktoren mithilfe von Werkzeugen, die gerade verfügbar sind. Dieser improvisatorische Zug eines Vorgehens im 'gerafe hier' und 'gerade jetzt' vermag zuweilen überraschende und bezoigen auf den Einzelfall der eigenen Kunstwerke nicht selten geradezu herausragende DFienste zu leisten - bezogen auf die gesamte Maschinerie sind das deviantre und marginale Aspekte. Zahlreiche Videobänder von US-amerikanischen Pionier-Künstlerinnen und KLünstler wie Darah Birnmbaum oder Brenda Miller wurden durch die organisatoprische Vermittlungshilfe von Richard Feist und dessen Prjekt 'stand by' überhaupt erst möglich, Das Projekt ear denkbar einfach, bedurfte zu seiner Realisierung aber Geduld, Umsicht und Überzeugungsvermögen. Feist konnte einige IBM-Abteilungen davon überzeugen, daß die großen Maschinen,m die damals über 24 Stunden nicht genutzt wurden und deren Stromversorgung zu unterbrechen unnütz erschien, nachts von den Künstlern genutzt werden konnten. Das kam den Maschinen zu gute und machte überhaupt erst Kunstwerke möglich - zum 'zero-budget'-Tarif, der so gänzlich den Gepflogenheiten der Videokunst zuwiderlaufen, die Bänder

nicht über geringe Leihgebühren unter die Leute zu bringen, sondern in dichtgedrängten, überladenen Abend_Programmen von Museen für zeitgenössische Kunst und dergleichen zur Aufführung zu bringen oder für erhebliche Beiträge als 'limitierte, nummeriert und signierte' Multiplwes zum Verkauf anzubieten. Die Suche nach Auftrittsorten und Vertriebsmöglichkeiten ist nicht nur für die frühe Phase dieser Videokunst typisch. Von heute aus muß man nüchtern feststellen, daß der Ort der Videograophie abwesend ist., Das gilt für die Gesellschaft ebenso wie für das Medium. Der eigene TV -Kanal blieb so lange ein Traum wie sich herausstellte, daß derartige Kanäle zwar realisierbar, aber solche ohne Zuschauer sind. Von bleibendem Wert zeigen sich dagegen bestimmte inhaltliche Aspekte, die man resümieren kann als Einsatz der Apparate für die Gesellschaftskritik, nicht selten mit der Zuspitzung auf diejenige mediale Situation, welche auch die Videokunst als Ort des jmediale abwesenden behandelt. Die mediale Lage wird deshalb, und so unterscheidet sich die künstlerische Videograophie vom filmischen Dokumentarismus, in Raum-Inszenierungen aufbereitet. Man bezieht die Geräte mit ein, die Sichtweisen, Blickrichtungen, zwingt zum Bild- und Blickwechsel,. Man vertraut nicht einfach auf ein anderes Bild, das auf dem Bildschirm erscheint. Man möchte etwas zeigen, was die Sprache des Gehöäuses, der Geräte, die >Einrichtung ebenso wie den Raumbezug dieser Technologie sichtbar macht. Insofern spielt der Rahmen zusammen mit dem übermittelten Inhalt eine besondere Rolle. Richard Kriesches Installation '14 Minuten im Leben von ...' aus dem Jahr 1977 ist ein prominentes Beispiel dafür. Hier wird auf fünf Monitoren der Alltag einer Arbeiterin im steirischen Puch-Werk vorgeführt. Fünf Tage mit den immer gleichen Bewegungen, Handgriffen, Aufgaben, Abläufen, Geräuschen, fünf Tage, die strukturiert sind entlang den Trainings->Einschnitten in einen optimal für Zwecke der Arbeit koordinierten, auf geringstmöglichen Energieaufwand eingeschwornen Körper. Die Analyse der Wirklichkeit war hier immer gebunden an die mediale Reflexion ihrer

Darstellung. Jede Darstellung ist eine Inszenierung. Jedes Zeigen einer Wirklichkeit war abhängig von der medial beschreibenden Vermitteltheit eines Realismuskonzeptes, das auf Apparate, Kamera und Schneide-Einrichtungen sich bezog. Und dies insbesondere in der elektronischen Technologie der Videographie, die ohnehin keine visuelle Referenzleistung wie der Film erbringt. Hier schreibt sich nichts ein, sondern wird elektrisch getaktet und in Impulse zerlegt. Videographie ist nicht mehr Licht-Schreiben wie der Film. Wie mittels Video Realität gezeigt wird, machte das differente Bewußtsein der damaligen Medienkunst aus. Der Apparate-Einsatz gelingt dann, wenn die Apparate selber als Instrument der Zerlegung des Wirklichen wahrgenommen werden können. Dies ganz im Einklang mit der alten medialen Utopie Walter Benjamins, nach der an die Stelle der Faszination des Wirklichen seine apparative Zerlegung mittels konstruktiver Anverwandlung der zeigenden Apparate tritt. Weiter waren typisch für diese frühe Video-Szene die Aktivierung des Publikums, die Intensivierung der Wahrnehmung und die Initiierung einer Gegenöffentlichkeit für gesellschaftskritische Entwürfe. Für die Videokunst gilt wie selten für ein solchermaßen 'neues' Medium, daß der mediale Aspekt nur im Verbund mit neuen Handlungsformen und Inszenierungsansprüchen überhaupt gültig ist. 'Medial' definiert waren die Apparate durch ihre Verbindung mit dem Bühnen-Gedanken. Peter Weibels frühe Installationen belegen diese Verbindung von Bühnen- und Selbstdarstellung mit Gesellschaftskritik über die Vermittlung der Wahrnehmungsaktivitäten, die politisch auf ihre Offenheit oder den Zwang zur Geschlossenheit untersucht wurden. Gesellschaftliche Wirklichkeit erschien medial vermittelt und in die Sprache der Apparate flossen politische, soziale, wahrnehmungs- und handlungstheoretische Bedingungen ein. Die Analyse der gesellschaftlichen Wirklichkeit förderte - bei Valie Export, Kriesche und Weibel - die Einsicht in die konstruktiven Bedingungen der medialen Apparate zutage, mit denen die Wirklichkeit überhaupt erst als eine

solche erschien, gefaßt in einen Rahmen, gestaltet in einem Gefüge, orientiert durch Abgrenzung und Abgeschlossenheit gegen andere Sektoren des Wirklichen. Zum Ausbau eines selbst organisierten und ausdrücklich kunstmarktfremden Herstellungs- und Vertriebsnetzes ist es aber nicht gekommen. Die Bewegung blieb marginal. Umgekehrt kann man aber auch argumentieren, daß die Handhabung des Mediums von Anfang an auf höchstem Niveau die apparativen Möglichkeiten zu realisieren vermochte - das machte die permanente Aufarbeitung der kinematographischen Experimente (in Sprache und Schnitt, Blickweise und Montage) möglich. So entwickelte sich als Fortsetzung avancierter Experimente die Videokunst als marginal komplex codierte Kunst parallel zur massenmedial gleichförmigen und sich in wenigen einfachen Grundmustern wiederholenden Fernsehkultur. Für eine so frühe Vollkommenheit der Handhabung der Apparate und Sprache eines Mediums ist der selbstreflexive Aspekt. Man findet ihn in der Tat früh perfektioniert - in den Performances ebenso wie in Kriesches Performance 'TV Tod III' (1974), der in der täuschenden Simulation zerstörter Monitore für das Auge jeden Betrachters gipfelte.

//HIER//

Ästhetische Topoi digitaler Bildautorschaft im Kontext Computeranimation, digitaler Film, Montagen von realen und künstlichen Körpern, Grafikartefakte, 'magic eye'-Anamorphosen, Verwirrbilder, 3-D-Simulationen, Cyberspace; diese (regressiven) Topoi zu beschreiben als 'Dogma/ Kanon des Digitalfetischismus' (jeweils zu beziehen auf das strukturelle wie historische Referenzsystem):

- Morphing/ Animismus, alles ist belebt (bildlich: Romantik, Surrealismus; strukturell und psychodynamisch: prädifferentieller Allmachtskosmos)

- das Verfliessen (Psychedelik, Pop Art)
- Phantasie als 'fantasy', fairy tale etc (Kommunikationsstruktur der Ritterromane als Kompensation der Gewaltüberschreibung auf den Staat)
- Die 'fliegende Seele' als körperloses, mono-okulares Einzelauge (Auge Gottes, Theologie der /Zentralperspektivität); Omnipotenz, Panorama
- Überwindung der Gravitation im orbitalen Raum (Konstruktivismus)
- Verlassen des Körpers, Überwindung des Leibes (Theorie der Engel, christliche Eschatologie; Hermes und Hermeneutik; 'digitale Heilslehre')
- Ikonizität; behaupteter 'Realismus', faktischer Hyper-Naturalismus (Paradigma der Kunstillusion als Naturkraft von Zeuxis bis zur Renaissance; cf. Kris/ Kurz: 'Die Legende vom Künstler')
- Ornamentalismus (Theorie des Ornaments, irische Buchmalerei, Blake, Spuretheorie, Buch der Natur; Ornament der Moderne, art nouveau, Hieroglyphik: Natur als Artefakt, Universalien der Kunst-Syntax)
- 'adventure' und 'event' (Horror vacui der romanischen Portalsplastik)
- Kunst als Gestaltung von fantasy-Bildern (schwarze Romantik, Nerval, Goya, Baudelaire; Korrespondenztheorie des Imaginären bei Poe. Lovecraft und Baudelaire)
- Vertreibung der Differenz aus dem Bild/ Unterhaltung (Barock, sacri monti, Theater des Heiligen; Umgestaltung Roms durch Bernini; Gegenreformation als Wiedereroberung Jerusalems)
- Bilderkalkül, Generierung, Zauber des Wunderbaren (mathesis universalis, Descartes, Newton und der absolute Raum)
- Kunst als 'very creative art' ist eine Behauptungsstrategie in der Massenkommunikation (Ästhetik als Theorie des Schönen und des interesselosen Wohlgefallen)
- Affekt-Kalkül, 'emotion' (empirische Werbepsychologie von den Nazis bis zu den Strategiepoteentialen der US-Nachkriegszeit).

Grundsätzliche Einwände: i. Kunst ist die Kunst der Abarbeitung am Unmöglichen; die Kunst des Möglichen ist aufgrund der historischen Verwerfungen des Menschen nicht mehr interessant; widerstandsloses Fließen: nie taucht der verletzte, verstörte Blick oder gar dessen leiblicher Nahsinn auf; ii. Ästhetikbegriff als Sensualismus einerseits, Exemplarik des 'Schönen' als interesseloser Gemein Sinn andererseits; Ästhetik als Differenz und mentale Konstruktion bleibt ausgeblendet; iii. Divergenz/ Dialektik von Erlebniszusammenhang/ Körper/ Wahrnehmung/ Apparate und Sinn/ Erfahrung/ Interpretation/ Kognition

Das Techno-Imaginäre ist aber auch ein Metaphernraum. Deshalb die **Definition des Techno-Imaginären nominell als** ein mentales Leitsystem für neu bestimmte Brennpunkte eines nicht verbindlichen, aber ebenso möglich wie interessant empfundenen Kulturwandels. Nicht der Apparateaspekt ist interessant, sondern die Kraft der metaphorischen Kontextualität für die Ausdrucksweisen des Ästhetischen. Auf dieser Linie findet deshalb typischerweise eine Instrumentalisierung des Denkens im Sinne einer Evidenzbehauptung des Abschieds von Kritik und Differenz statt. **Beispiele für einen illegitimitätssichernden Theoriediskurs.** Cyberspace sei ein Gesamtkunstwerk und bestätige die neurologische Erkenntnis, daß die Welt ein Gefängnis, das Gehirn selbstreferentiell seien (vgl. z.Bsp. Rötzer in 'Interventionen 2'). Der Organismus erzeuge seine Welt und ihre Simulation als Projektionsvorgabe von Wahrnehmung. Die symbolische wie technische Einheit von simulierter Welt, Schnittfläche des neurologischen Systems und technischen Environements sei durch den digitalen Code des Nervensystems, d.h. seine unspezifische, einzig nach Quantitäten gegliederte Decodierung, gewährleistet. Ich kann mich hier in der Kritik kurz fassen: solche Behauptungen geben nur prä-theoretisch fixierte Sichtweisen wieder; sie verbleiben gänzlich innerhalb

der Sprache, unterscheiden Sprache nicht von Denken, 'Welt' nicht von Welt, differenzieren Wirklichkeit nicht im Hinblick auf die erfahrungsorientierte Balance von Konstruktionen und die transpersonalen Bedingungen ihrer Artikulation (Kultursemantik, Tradition, Festgelegtheit der Wirklichkeitskonzepte als Verstehensvorgaben für Interpretation): jede individuelle Konstruktion setzt das Nichtkonstruierbare ihrer Verallgemeinerbarkeit voraus, sonst wäre sie eben nicht individuell. Analog zur Abschottung der Aussenbezüge im Cyberspace wird ein kruder Solipsismus behauptet, der, wie immer, auch hier nach dem Modell der idealistischen Entäusserungsontologie funktioniert. (nochmals:) **Metaphorik des Techno-Imaginären**. Gearbeitet wird hier mit der ganz simplen Technik der Metaphorisierung. Beispiel: Malewitschs Suprematismus sei eigentlich ein 'cyberspace', bloß 'avant la lettre', d.h. als ein nicht durch Militärtechnologie und Unterhaltungsindustrie gebrochener und intensivierter Vitalismus der vom Leiblichen abgelösten modernistischen Flug-Energien. Die Wahrnehmungswelt sei nur ein virtuelles Phänomen, im 'posthistoire' existierten massgeblich nicht Subjekt, sondern System, nicht Geist, sondern Programme, Umwelt sei bloß Multi-Media-Design, Kommunikation auf Information zu reduzieren, Poesie auf Befehl, Lektüre und Interpretation auf die Decodierung von Daten. Das Ereignis lebe rein im Bild, nicht mehr dahinter, ein 'Dahinter' sei ohnehin überflüssig geworden. Die Computergrafik sei das universale Bild als Totalität aller Bilder, genauso wie das totale Rauschen in Malewitschs Suprematismus die absolute technische Vernunft der bedeutungsindiffernten Datenflüsse vorwegnehme. Bilder werden so auf phatische Grössen reduziert; Kommunikaton generiere sich aus Kommunikation, nicht aus der Differenzierung zwischen Kommunikation und ihren Voraussetzungen, denen man 'Wirklichkeit' deshalb sagt, weil diese sich dem instrumentellen Zugriff genau in dem Ausmaß entzieht, wie sie bedeutungsvolle Aussagen, auf Zeit, ermöglicht. Kommunikation, so ist in medientheoretischen Gegenwartskontexten öfter zu

vernehmen, bediene sich nicht länger der Kanäle, sondern falle mit deren Schaltplan zusammen. Die Rede von einer "eigentümlich-kalte Schönheit der Fraktale" (Bolz) belegt aber umgehend, daß solche Theoriestrategie sich als Variante subjektiver Geschmackstheorie entpuppt. Sie ist nicht allein die Rache Platons an aktuellen Philosophieverabschiedungsphilosophen in Gestalt einer kontrafaktischen Bestimmung ihres Denkens durch Kitsch, sondern auch auto-suggestiv und kunstfeindlich. Denn: Kunst sei nur eine Reaktionsbildung auf die neuen technischen Medien. Das Schwanken zwischen Bildeuphorie und Bilderfeindlichkeit konstituiert deren Diskurs über weite Strecken. Leider bleibt dieses Schwanken sich selber undurchsichtig, vorbewußt und anti-konzeptuell. Digitale statt analoge Abbildung allerdings möchte dem Scanning den Triumph über 'veraltete' Mimesis endgültig sichern. 'Bild' wird entsprechend auf den Begriff des Abbildes oder der Repräsentation reduziert, worauf festgestellt werden müsse, daß die numerischen Bilder keine seien, da sie ja errechnet sind und in ontologischer Hinsicht nichts repräsentieren. Die digitale Bilderflut sei eigentlich eine neue Bilderlosigkeit. Insofern sich Ästhetik von Kunst abkopple, ist in solcher Medientheorie die Logistik des Binärcodes zu entziffern als Herrschaft über die wilde Anomalie des Visuellen, zu dessen Eigenheiten gehört, was durch die Computerisierung des ästhetischen Erlebens ausgeschlossen werden soll: grundlegende Differenz, Abweichung, Verschiebung, Irritation, Ungleichzeitigkeit, Undurchdringlichkeit, eben: Hermetik.

Das Techno-Imaginäre erweist seine wirkliche, rhetorisch bewegende, 'lebensweltliche' Tauglichkeit als rhetorische Figur; der Geräteaspekt betrifft nur die äussere Vermittlung. Deshalb die Doppelgesichtigkeit des Techno-Imaginären: vermutete Geistmetaphysik aus Kontingenzverdrängung und Leibfeindschaft versus Evidenz einer Rückgewinnung der durch Wirklichkeitsdeterminierungen eingeschnürten und erstickten Sinnlichkeit.

Die metaphorische Rhetorik von Cyberspace läßt sich vergleichen mit anderen naturwissenschaftlichen Rhetoriken. Was ist der Stil von Cyberspace, was der biologische Stil? Kann **cyberspace verstanden werden wie eine biologische Funktion**? Vgl. z. Bsp.: Wilhelm Messerer: Stil in der Biologie; in: ders.: Vom anschaulichen Ausgehen. Schriften zu Grundfragen der Kunstgeschichte; "Mit der Gestalthaftigkeit überhaupt sehen wir in der Natur, besonders in der belebten, Charaktere" (S. 223); "Hat man dichterisch Birken mit jungen Mädchen verglichen, so trifft das, gleichsam impressionistisch, den äusseren Aspekt und der ist noch nicht das Gesamtphänomen; aber es zeigt auch, daß es eine phänomenale Einheit von Daten gibt, die nicht einzeln im funktionalen Zusammenhang aufgehen. In ähnlicher Weise wirkt die Linde 'mütterlich': so viel und so wenig wie eine Metapher sagen kann" (225). Genau in dieser Weise ist der Cyberspace eine Transzendenzmaschine. Und gegen die "eigentümliche Schönheit der Fraktale" (Bolz) läßt sich Mandelbrot zitieren (2. Aufl. von 'Die fraktale Geometrie der Natur'): "Sehen heißt glauben". Dies meint: Rückkehr der Bilder gegen die Bildverächter, die Verbannung des Auges ist beendet. Dies ist der bildtheoretische Experimentaleffekt von 'Cyberspace': Überwindung der passiven Haltung des Betrachters, Durchbruch durch den immobilisierten und gelähmten Körper des televisuell gebannten Augentieres.

Der permanente Anschluß an die grossen Wunschmaschinen arbeitet mit dem Mechanismus der Sucherzeugung und -stabilisierung. Das setzt voraus, daß die Suchmaschinen im Internet/ www schneller Erfüllungen anbieten, als der dazugehörige Wunsch entstehen kann. Während die Bilder und Ereignisse bunter werden, lösen sich die Themen auf. Es entsteht ein dumpfer Eindruck von Überladung, Unlust, Unvollständigkeit, v.a. aber Ungenügen des Subjekts an sich selbst. Die weite Verbreitung eines solchen unerklärlichen Gefühls belegte eine Untersuchung/ Netz-Befragung vom Media Lab des MIT im Oktober 1995 über die Befindlichkeiten im web unter dem Titel "Ten Days in the Life of Cyberspace".

Suggestivität und Verführung, Dekomposition und Reiz der telematischen Netze heute: Man findet alles und nichts, jedenfalls zuviel, aber gewiß nie das Eigentliche, sodaß der eigene Denkapparat sich gierig noch ein weiteres, noch ein Mal an die Wunschmaschine anzukoppeln bereit ist (hier sinnvoll der Verweis auf '1000 Plateaux' von Deleuze/ Guattari; zahlreiche Sätze lesen sich darin wie eine Beschreibung der Funktionsweise der nichthierarchischen Netze unter Bedingungen einer stetigen Anreizung des Phantasmatischen innerhalb eines 'deterritorialiserten Subjektes')

Eine weitere solche Metapher ist 'Virtuelle Realität'. Was heißt das? Der Möglichkeit-nach-Existieren-können. Kritik an **Virtualität**: 'Virtuell' heißt: der Kraft, der Möglichkeit nach, scheinbar. Virtuelle Bilder sind scheinbare Bilder. Quantenmechanisch sind virtuelle Zustände solche, deren Existenz mit dem Energiesatz nicht verträglich ist. Sie können aufgrund der Unschärferelation für sehr kurze Zeit auftreten, sind aber selbstverständlich prinzipiell nicht beobachtbar.

Was bedeutet nun 'virtual reality'?

- philosophisch eine Banalität: ontologische Prädominanz des Möglichen über das Wirkliche,
- psychologisch eine Banalität: Denkprojektionen als Handlungsspielraum; in den Kopf zurückgenommenes Probehandeln; wirklich ist, was durch Differenz von Entwurf und Reaktion erfahrbar wird,
- anthropologisch eine Banalität: Nicht-Verfügbarkeiten zu konstruieren, heißt nichts anderes, als dem natürlichen Zwang zur Fiktion zu folgen.

Angewandt auf ästhetiktheoretische und medientheoretische Argumente verspricht 'virtual reality':

- Distanzlosigkeit zwischen Betrachter und simulierter künstlicher Umwelt

- Kommunikation zwischen Mensch und Maschine als nach situativen Grössen, primär: Gefühlen veränderliche Rück-Koppelung der Maschinenrechnungsfunktionen in das environment; technisch gesprochen: stetige Angleichung und parallel-rhythmische Phrasierung von Rechnerzeit und Eigenzeit in Echtzeit; Echtzeit ist ein Begriff, der die Kommunikation zwischen zwei Systemen an den Datenschnittstellen definiert; das ist nicht einfach die Benutzeroberfläche, sondern die Regulierung der Systembeziehungen
- Datenschnittstelle nicht als Benutzeroberfläche, sondern als intensive Stimulierung mentalen Eigenlebens, als Suggestion physikalischer Direktverstofflichung neuronaler Vorgänge
- Perfektionierung der Anschlüsse von Körper und Geist an Maschinen, d.h. Herausbildung von Prothesen in einem bisher ungekannten Ausmass
- Umkehrung der Subsidiaritätsfunktion: das Fiktionale wird das Wirkliche. Nicht die Prothesen verlängern/ ersetzen Körperorgane; es sind die Prothesen, welche neue Organe und damit Organsinne konstituieren.

Virtuelle Realitäten sind also jeglicher Realisierung vorausliegend; sie sichtbar zu machen, bedeutet, sie in den Status des Wirklichen zu überführen. Dessen Bildschein für das Reale des Virtuellen zu halten, ist ein erkenntnistheoretischer Fehler. Die regressive Dimension, daß nur allzu wirklich wird, was Subjekte für fiktional halten, liegt immer auf der Hand und bedarf keiner Überhöhung. Auch wenn der Kontext Mensch-Maschine im Cyberspace durch Veränderung der Distanz-Grössen und die Modellierung des Raumes etwas neues ist, so ist der gewandelte Status des Bildlichen noch nicht begründet. Nicht nur die Technologie, sondern mehr noch der Diskurs setzt immanent das 'Ästhetische' als Erlebnis, Dekor, Abbildungsstruktur von Daten.

Bsp. Cyberspace (Ausschnitt aus Video)/ bestimmende momente im cyberspace:

- gesuchte unmittelbarkeit, differenzlosigkeit zwischen der selbst-stimulierung und den environements, als ästhetisierung des datenraumes mittels ikonisch präzisierter referenzen für plastizität und bildhunger, d.h. perfektionierbare naturalistische täuschung; die sinnennähe setzt den philosophischen solipsismus fort; in diesem wird die technik versuchsweise selbstreflexiv und re-materialisiert sich im leiblichen;
- cyberspace ist ein wesentlicher bestandteil der us-amerikanischen kultur, diese kultur ist eine des fahrens, der ästhetisierung des fetischcharakters der dinge, der hieroglyphisierung kulturellen verhaltens (hieroglyphe=heilige eingrabung), gekennzeichnet durch die verwandlung des diskursiv-textlichen in zeichenhaft-visuelles, durch die eliminierung der distanz zwischen signifikant und signifikat, die suggestive suche nach der unmittelbaren einheit des zeichens mit dem, wofür es steht; das erklärt, weshalb diese kultur - bis hin zu jeff koons - immer eine vulgäre und massenmediale, keine nach alteuropäischen kriterien als hochkulturell zu bewertende gewesen ist; die missverständnisse um das vermutete kritische potential der pop-art belegen diesen cultural lag deutlich;
- erleben wird ritualisiert; technische errungenschaften werden angebetet wie magische ereignisse: einheit von religiöser, psychedelischer und hieroglyphischer struktur der kultur nordamerikas
- cyberspace ist auch deshalb usa-typisch, weil seine bildwelt als realität des imaginären, d.h. als wörtlichkeit erreichbaren versprechens, auf der problemlosigkeit undurchschaubar gemachter medien-mechanismen beruht; entscheidend ist die abstrakte wahlfreiheit, der dezisionismus des individuellen; die erweiterung der macht des individuums;
- es geht darum, das individuelle leben möglichst "powerful" zu gestalten; macht ist ausdehnung des individuellen, 'extension of man'; "powerful" meint: vervollkommnung kontrollierten erlebens, sensueller ereignisse; damit wird der

erfahrungsbegriff in dem ausmasse preisgegeben wie das erleben vom modernen einbruch des choks abgelöst und durch programmierung und kontrolle, d.h. distanz, abgelöst wird. erleben wird zur konfigurierten landschaft, zum integrierten schaltkreis von datenfluss, informatik-programmierung und regelkreis des daten-'processing'; diese erlebnisstruktur, welche die klassische moderne noch an ein übertrainiertes reizbewußtsein zur abwehr von choks und zur intensivierung des momentanisierten, plötzlichen erlebens band, wird hier zum distanzgewinn im erleben selber.

Bsp. Cyberspace/ Animationsprogramme;

Techno-Imaginäres als selbsterregte, sich selber erregende Metaphysik

Rek. Referenzsysteme als strukturelle Voraussetzungen : Mathematik Erleben, Enthüllung des Geheimnisses, Sensation, Steigerung des Eigenbezugs, Allegorisierung der Kunstfunktionen

Neu ist die 'neue Kunst' unter den Titel 'Medienkunst' ja nicht wirklich. Denn das gesamte 20. Jahrhun dert besteht in nichtgds anderem als einer Ausweitung der Materialien, Stoffe, insgesamt der künstlerischen Bedeutungsträge. Es wirkt also bemüht, die Figur des Nweuen von dieser bereits Tradition gewordenen Kette der Neuheiten abzulösen. Man fühlt sich vielmehr im Mechanismus und der Einsicht in diesen bestätigt. Unterhalb von 'Hype', in-trend und des Faktums der Innovation bleiben die klassischen Scharniere und Funktionsverläufe einer Neubestimmung von 'Kunstangemessenheit' bestehen. Die Bwertung der Kunstf#ähigkeit ändert sich dabei in keiner Weise seit der Mitte des 19. Jahrhunderts. Nur haben sich die SToffe verveilfacht, ist das Terrain ausgeweitet worden, haben die einzelnen Kpnste sich verfranst und ist die Grenze zwischen kunstf#higen und nichtkunstfähigen Materialien, Stoffen etc aufgehoben. Es gibt schlechterdings nichts, das nicht Träger der Kunstbehauptung sein kann. Es ist aber, gerade deshalb nach wie vor und erst

recht, diese Behauptung, deren Anerkennung und Validierung über die Tatsache der Kunst entscheidet. Alles andere ist nur eine Aufbereiung, bildet ein Medium für die Anerkennung und Durchsetzung des jeweils fortgeschrittensten Kunstanspruchs.

Und dieser ist zu Beginn der 80er Jahre dezidiert als 'Medienkunst' vorgetragen worden. Man meinte damit eine Kunst, deren Medien technologisch auf digitalen Steuerungen beruhen. Zunächst Videographie, dann digitalisierte Videographie, später Internet, Netzkunst etc: So beschrieb 'Medienkunst' nur die Bewegung eines Ausgriffs auf neue Technologien. Daran lassen sich schon wesentliche Kennzeichnungen dieser wie jeder Kunst der Moderne ablesen.

Man kann die Lage so kennzeichnen:

- Kunst versteht sich als Erörterung der 'Subroutinen' (Ehrenzweig), als fGrundlagenforschung der Kreativität;
- Kunst versteht sich als Medium der Entdeckung der primären Gestaltungsikräfte - individuell wie kollektiv;
- im Diskurs des Primitivismus schafft Kunst sich eine religiöse Bedeutung, die als letzte wahre, von Falschbildern egeinigte Religion an die Stelle des bisherigen Religiösen tritt. Allerdings werden keine feststehenden Erwartungen, Offenbarungen oder Geheimnisse behauptet, sondern eine prozessuale Spur, die Konstruktion des Sakralen als eine Herrschaft der Zeichen, die poetisch manipuliert werden können;
- Kunst versteht sich als plastisch-Werden der Philosophie, als Plastizität des absoluten Geistes;
- Kunst versteht sich als kritische Reflexion und dann praktische Transformation aller Einsichten in die Gestaltung von Lebenswelt;
- Kunst versteht sich als eine Synthese von Ingenieursgeist und ästhetischem Leben auf dem höchsten Niveau der positiven Wissensentwicklung;

- Kunst versteht sich als Erfüllung des positiven Forschens wie der metaphysischen Spekulation;
- Kunst erweist sich als ästhetische Illusion ohne Bereitschaft zur Verarbeitung der schmerzlichen Einsicht in die Fundierung aller Illusion im Größenwahn infantiler Machtträume;
- Kunst der Moderne ist der Traum der Macht, Design der Lebenswelt insgesamt zu sein.

Das spielt sich aber auf einem Hintergrund ab, der insgesamt die Kunst der Neuzeit als Kunst der Moderne sichtbar macht. Dazu muß man aber die einfache Voraussetzung akzeptieren, daß Kunst nicht mit Kreativität oder Poesie, dem schöpferischen Hervorkommen notwendig verbunden ist und daß es kein Werturteil beinhaltet, auf der Besonderheit der Kunst in einer kulturell genau datierbaren Periodisierung zu bestehen. Auf diesem Hintergrund kann begriffen werden:

- Kunst ist nur Kunst der europäischen Neuzeit seit der Renaissance;
- was heute Kunst heißt, war früher Handwerk
- was Kunst bedeutet, war vorher religiös, rituell orientiert. Im Ritual ging die Funktion einer 'Kunst' auf, deren faktuale Seite ganz auf die Leistungen des Machens, die Kunst als Kunstfertigkeit, die Kunst als Fertigungstechnik bezogen war;
- es gab keine selbstgenügsame Schönheit;
- die Herauslösung einer Autonomie des Ästhetischen hat sich erst im 18. Jahrhundert auch begrifflich und diskursiv festgesetzt. Die Geschichte des ästhetischen Eigensinns ist ein wesentlicher Motor der Autonomie-Bestrebungen der Kunst gewesen. Sie hat sich mit besonderer Vehemenz in den für die Darstellung einer symbolischen Bedeutung unnötigen oder gar

unnützen Details artikuliert;: das Malen von naturalistisch getreuen Details ist in sich der Bruch mit einer sakralen Auffassung der Kunst.

- die ästhetische Autonomie der Kunst ist wesentlich älter als ihre soziale. Sie beginnt spätestens mit Giotto. Daß die Geschichte der Kunst überhaupt mit der Entdeckung der ästhetischen Autonomie zusammenfällt, spricht Bände für ihre historische Gebundenheit, ihre kulturelle Partikularität, die, als durchgesetzte globale Sphäre 'Kunst' natürlich weltweit normierende Bedeutung erlangen kann - allerdings sollte man dabei nicht vergessen, daß Kunst nur einen kleinen Ausschnitt aus der Gesamtheit poetischer Vorgänge oder kreativer Schöpfungen beschreibt.

- die autonome Sphäre der Kunst greift auf jedes Material, das als Medium ihrer Artikulation ihr dienlich erscheint. Sie richtet ihr Interesse ebenfalls auf jeden beliebigen, willkürlich zukommenden Gegenstand einer Erkenntnis.

- die autonome Sphäre der Kunst äussert sich in einer stetig erneuerten Differenz zwischen dem Darstellbaren und dem Nicht-Darstellbaren. Kunst ist zu einer selbsternannten Metaphysik im Namen eines nur ästhetisch denkbaren, bildbaren Unbedingten und Undarstellbaren geworden. Meist wird das zurückhaltender ausgedrückt: Kunst sei an die Stelle der zerfallenden Metaphysik getreten. Deren durch die Moderner erwirkten Zerfall garantiert also der Kunst ihre Modernität im Sinne Baudelaires: Die Verbindung von im Moment festgehaltener Ewigkeit und der medialen Flüchtigkeit ihrer momentanen, immer überraschenden Erscheinung. erweist den Kunstcharakter der Kunst.

- dennoch ist die Behauptung eines unverwechsellbaren Erkenntnisinteresses und einer durch nichts sonst erreichbaren Erkenntnisqualität der Kunst eine zweifelhafte Behauptung. Sie unterstellt, Kunst sei ein hermetisches Denken, das von Natur aus dem Geheimnis der Dinge näher komme als alles andere. Es ist aber nicht einzusehen, weshalb Kunst - wenn sie denn, was erst noch bewiesen werden muß überhaupt durch die Herstellung von Erkenntnis (und

nicht beispielsweise von Wahrnehmungen) ausgezeichnet ist - eine andere Weise des Denkens ist als der Weg des Denkens überhaupt ausmacht, unabhängig davon, ob er sich wissenschaftlich erhärtet oder in poetischen Produkten darstellt.

- die Kunst behauptet in Permanenz, Wunden zu heilen, Distanzen zu verringern, die durch das Auseinanderklaffen von Gesellschaft und Technologie, Wissenschaft und Lebenswelt entstanden seien. Sie beansprucht, eine Sinnklammer zwischen auseinandergesprengten Momenten des Wissenschaftlichen, des Alltäglichen, des Technologischen, des Symbolischen sein zu können.

- Kunst besetzt den utopischen Ort der Synthese zwischen all dem, was auseinandergedriftet ist. Sie erhält dies als gegen die Tatsachen gerichtete Illusion aufrecht. Sie ist nicht bereit, die Kränkung dieser Illusion positiv zu wenden oder ihre Auswirkungen zu verarbeiten. Obwohl doch gerade die Tatsache der zunehmenden Ausdifferenzierung der verschiedenen Teilbereiche des mentalen und sozialen Lebens - Recht, Politik, Gerechtigkeit, Wissenschaft, Moral, Religion, Kunst etc - mit dem Effekt, daß die Fragen der Kunst nicht solche nach der bestmöglichen Funktion sind oder nach der Wahrhaftigkeit, dem Ethos des guten Lebens, der gerechten Verteilung der Güter und Schmerzen, auch nicht nach den metaphysischen Bedingungen einer gefügten Erfahrungswelt.

Wer mit Interesse und Wohlwollen, allerdings ohne verzückte Begeisterung - ob echt oder geheuchelt - oder vermeintlich berufsnotwendige, ebenfalls nur vorgeschobene Verdriesslichkeit - die Entwicklung der Künste in ihrem Bemühen um Zeitgemässheit beobachtet, der ist dennoch gerade in den letzten Jahren mit einer Reihe von Fragen konfrontiert, die offen zu stellen oder zu beantworten nicht zum guten Ton der Branche gehört. Solche Fragen sind in etwa:

Muß die Kunst sich gerieren wie auf dem Rummelplatz? Ist die Übernahme der Technologie das entscheidende Kriterium? Kann und soll Kunst den Traum einer poetischen Umwälzung der Gesellschaft weiterträumen? Ist es noch vermessen oder schon grösasenwahnsinnig, wenn ausgerechnet die auf subjektive Empfindung abstellende Kunst sich anheischig macht, die kompliziertesten Technologien - wie Rechner-Architekturen des Computers - nach neuen Gesichtspunkten zu verändern, sie also im Zuge des Verstehens radikal umzubauen und sämtliche Handlungsweisen ihrer Nutzung umzubilden, neu zu organisieren, neu zu zentrieren und zu fokussieren? Und, schliesslich, bewährt sich die künstlerische Radikalität nach wie vor darin, daß Kunst sich selber liquidiert? Ist die letzte radikale Transformation der Kunst die, daß sie jeden Anspruch auf Kunst und die besondere ästhetische Erscheinung der Künste und des Kunsthaften liquidiert und sich nur noch mit der Gewöhnlichkeit der sozialen Handlungen beschäftigt, wie Wibeil dies für die Biennale 1999 in Venedig unter dem Stichwort 'offene Handlungsfelder' propagiert hat? Und: Kann man sich Kunst der Maschinen vorstellen im klassischen Museum? Gewiß geht es nicht nur darum, sich das vorzustellen. Denn solches existiert. Allerdings muten die entsprechenden Versuche nicht selten hilflos und traurig an. Eine der Clown-Installationen von Bruce Nauman beispielsweise bedarf eines großen, abgesonderten, auch akustisch getrennten Raumes. Solche Werke bezeichnet man als Installationen - das sind Werke, die visuelle und skulpturale Elemente mit elektrischem Strom oder anderen technischen Prozeduren verbindet. Für Installationen sind die herkömmlichen Museen nicht geschaffen. Sie eignen sich nicht dafür. Ihre geschichtliche Begründung ist eine andere gewesen. Ihre Aufgabe zielt in eine andere Richtung, ihr Selbstverständnis tut sich zwangsläufig schwer mit diesen Neuerungen. Die Kunstmuseen - und ,mögen sie auch Museum der Gegenwart, Gegenwartskunst oder wie immer heißen - reagieren allergisch auf den Einzug eines Maschinenparks. Ganz abgesehen davon, daß, um die künstlerischen Inhalte zu sichern, der gesamte

ursprüngliche Gerätepark mitsamt Ersatzteilen gesammelt und auf Halde gelagert werden muss. Der Unterbau des Kunstmuseums verwandelt sich also in ein Technikmuseum. Seine unsichtbaren Speicherteile nehmen immer mehr Platz ein und müssen ihrerseits aufgerüstet werden, um für die Notlagen das Nottwendige bereitzuhalten. Aber das ist noch das geringste. Sämtliche mir bekannten museale Orte sind weder architektonisch noch konzeptuell für die Aufnahme von Video-Installationen, CD-Rom- und Netzkunst, audiovisuelle Installationen, intermediale und sogenannte 'interaktive' Kunstwerke geeignet. Dem Besucher wird meist zugemutet, in der Fortsetzung der stummen, stillen, großen Bilder der Kunst bis zur Pop Art, einige angehängte, dunkle Räume zu betreten. Oft ist, gerade wenn Werke von Bruce Nauman verfügbar sind, das gesamte Museum von einem mystrischen Raunen oder einem quälenden Schreien erfüllt. Es geht hier in keiner Weise um eine Kritik. Gerade die Werke von Nauman erfüllen alle Bedingungen wichtiger, realistischer Kunstwerke. Aber es ist ihnen anzumerken, daß ihre Materialität wie ihre Gestalt nicht zum bisherigen Bestand des Musealen paßt. Das hat etwas mit dem Ewigkeitsanspruch des Kunstmuseums in seiner Konzeption durch Winckelmann, Jacques-Louis David und Friedrich Schinkel zu tun. Naumans Werke gehören immer noch in den Zusammenhang der Kunsthalle, der experimentelle, transitorische, vielleicht gar ephemere Präsentation. Sind Naumans Werke ein Bestandteil der experimentierenden Formen, in denen Gegenwärtigkeit verstanden werden soll, dann gehört der Künstler Nauman ohne Zweifel in die verwegende Gestalt des Kunstmuseums. Wie aber ist das zu verstehen, daß die Werke des Künstlers sich dem Museum verweigern, der Künstler selbst aber im Museum präsent sein und als einer der wenigen den olympischen Höhen würdigen Künstler der Gegenwart die Verkörperung der Zeit-Geist-Abfolgen forzuschreiben hat, in diesem Falle des fin-de-siècle einer sich in den Maschinen selber verdinglichenden wie blamierenden Science-Fiction-Mentalität, von der alltäglich genau das übrig bleibt, was Bruce

Nauman untersucht. Gewalt, Unterdrückung, Folter, Sex und Lügen. Jede Menge Lügen.

Die Zeitgemässheit der Kunst ist ein schwieriges Thema geblieben. Seit die Kunst sich wieder auf den Geist der Renaissance besinnt und sich für alles zuständig hält - im Prinzip wenigstens -, ist die Situation komplexer geworden als in den 60er Jahren. Dort war Anti-Kunst die Parole, wurden Gestik und Körper traktiert, zeitliche Abläufe geübt, wurde die Kunst auf das Immaterielle verpflichtet, der Kult des Verschwindens ghepüriesen, die Kunst als reaktionäre diffamiert, ins Konzeptuelle verbannt oder als Medium der Politisierung der Gesellschaft verstanden - aber immer ging es um eine sich selber genügende Expressivität. Kunst war noch immer Medium oder Produkt des Ausdrucks von Subjekten, Spurensicherung ihrer Anstrengungen, aber auch Dokument der naiven Auffassung, daß der Wille zum Selbsta Ausdruck der künstlerischen Empfindung auch bereits das ist, was der Kunst ihren Ausdruck sichert. Der Anspruch der späten 80er Jahre dagegen zielt in eine ganz andere Richtung. Erst jetzt nämlich kamen die subkutan seit der Hippie-Bewegung und anderen subkulturellen Stilisierungen (cf. Cyberspace etc) angelegten Ansprüche auf eine artistische Einrichtung von Unterhaltungstechnologien und wissenschaftlichen Techniken (besonders solchen der neuronalen Stimulierung, später der Synästhesie, der Bionik, der Gengestaltung, der operativen Manipulation von Körper und Seele). Noch vehementer als in den 60er Jahren plädiert die Kunst für eine ästhetische Nutzung der avancierten wissenschaftlichen und technologischen Experimente. Es gibt keine Berührungängste mehr zur vormals so problematisch angesehenen medizinischen Technologie, noch weniger mit den ehemals verfehmten Tempeln der seichten Unterhaltung und der massenmedialen Trivialitäten. Mit der virtuellen Realität schreibt sich die bildende Kunst den Triumph des Sichtbarmachens so drastisch auf ihre Fahnen wie nie zuvor. Sie versteht sich - insbesondere in ihrer ohnehin an Differenzen

niemals interessiert gewesenen US-amerikanischen Ausprägung - als Akteur der Selbstbereicherung, der gestiergetn und unbeding6ten individuellen Sensationen, des ästhetischen Erlebniskitzels. Seitdem - bis zu Sommerer/ Mignonneau oder Jill Scott - ist der Medienkunst ein digitaler Darwinismus und ein digitaler Kitsch eingeschrieben, der nicht zu übersezhen ist. Die Neu-Konstruktion der Technologiue bleibt eine Minderheiten-Position. Mehrheitlich träumrt eine alt gewordene Avantgarde von nichtsd anderem als einer Selbst_entledigung oder Selbstüberwindung der früheren Trivialitätsphobien. Die Wertigkeiten haben sich geändert. Kunst gibt wieder vor, die Position von SPielberg, PÜlaystation 2 oder Disney einzunehmen, will vermeintlich wieder Prägekraft Nummer 1 im Feld der visuellen Kultur werden, die Kunst als marginal beiseite lassen.- Oft allerdings führt das nur zur Ununte5rscheidbarkeit mit truivialen, kommerziellen oder szientistsich naiven Experimenten. 'Medienkunst' ist leider ein Synonym geworden für die Tatsache, daß hier tiefgreifende und äusserst problematische - den Horizont des Vorstellens übersteigende - technologische Möglichkeiten ,mTechnmiken des Machens, Technologien der über alles gesteigerten Artifizuzialität nur verdeckt und ästhetisch umspielt, also auf einer naiven Ebene dekoriert und verharmlosend gerechtfertigt werden.

Eine andere Vision: Das Ausradieren der Künste durch diese selbst, Kunst als Verzeichnung der Spur ihres freiwilligen Verschwindens, heiteres Ende des Unabschliessbaren und Unerreichbaren. Deklarierung der Überflüssigkeit, Erledigung eines STörfalls, Eliminierung einer überalterten Täuschung ohne jegliche Funktion. Nam June Paik und die bewegliche Blumentapete. Die Veränderung der massenmedialen Apparate ist gescheitert. Nicht nur vbon Seiten der elitären Erziehung - wie Bauhaus etc.-, sondern auch von Seiten des Fluxus und der subversiven Medien-STrategien. Nam June Paik benutzt heute die TV-Geräte als skulpturale Materialien. Seine Kunst ist vollkommen

konventionell und hat ,mit den wirklich prägenden Inhalten nichts zu tun. Paik, der neben seinem Telefon auf die grossen Angebote wartet, ist in seiner Utopie einer Transformation des Massenmediums Fernsehen durch die Kunst vollkommen gescheitert. Das würde nichts machen, wenn er dieses Scheitern akzeptiert. Aber er akzeptiert es nicht, sondern zieht sich in den angestammten Bereich der Kunst zurück. An die Stelle neuer Inhalte tritt die endlose Variationen von Metaphern. Es ist bisher nicht eingetreten, daß die Menschen des Fernsehens überdrüssig wären und die Apparate als bewegliche visuelle Formmuster, als eine Art bedeutungsfreies Kaleidoskop, als eine Folge der Ornamentalen verstehen. So hat sich Paik das vorgestellt, dafür hat er plädiert. Seine Arbeit sollte helfen, die Idolatrie der inhaltlichen Referenzen zu überwinden, den Fetisch des Sichtbaren zu brechen, die Magie des Dokumentierten als Lüge zu entlarven. Nichts davon ist geschehen. Oder wenn, dann ein umgekehrtes: An der Unveränderlichkeit des Massenmediums TV hat sich der scheiternde massenmediale Strategie Paik als Künstler blamiert., Beleidigt zieht er sich seinerseits nun auf das 'pars pro toto' zurück und frabriziert die Ornamente, die das Massenmedium verweigert: Dekorative kinetische Möbel, die als Skulpturen die nötige Ambivalenz aufweisen und die Aussagen ermöglichen, welche zwischen Appellen an eine buddhistische Meditation und einer vermeintlichen Kritik an der gattungsspezifischen Selbstbezüglichkeit der endlos in sich kreisenden, sich wiederholenden Fernsehformate kreisen. Solches wiederholt dann Enzensberger, der ebenfalls nicht verstehen mag, daß die Indifferenz nichts dadaistisches ist, sondern unterschieden werden muß zwischen dem Gleichgültigen, das am Bildschirm erscheint und dem Indifferenten, das eine aktive Haltung hochselektiv er Aufmerksamkeit erzeugen würde, wenn diese Aufmerksamkeit den Apparat verwandelt., Nichts ändert aber an der Tatsache, daß der Apparat sich nicht in der von Paik gewünschten Weise, sondern überhaupt nicht transformiert, sondern allenfalls in der selben entsetzlichen Richtung des

unerträglich Trivialen radikalisiert hat. Nicht TV, sondern Paik fabriziert nun, mit mehr oder weniger ausgreifenden Formaten, seit einigen Jahren die ornamentalen Möbel, die der Utopie seiner flimmernden televisuellen Wandtapeten entsprechen. Keines seiner Werke, das in der spezifischen Gestalt nicht in der Werbung längst benutzt würde. Welche Differenz zum Witz der früheren Arbeiten. Welche ein Verlust von 'Kunst', wenn sie sich nur auf das Geltungsformat der gesamten Gesellschaft, aber nicht auf die Kriterien, die Insistenz, Sturheit, Vermessenheit, meinetwegen auch die Pathologie des Individuums abstützt, das keinen Beweis über die Geltung des Geschaffenen antreten muss.

Der Weg Paiks dokumentiert unausweichlich und unerbittlich, daß sein Anspruch nicht einzulösen war. Von 'Godot mordning Mister Orwell' an der Jahreswende von 1983 zu 1984 bis zur inspirativen Dekoration der Eröffnung der olympischen Sommerspiele in Seoul 1988 ist ein weiter Weg zurückgelegt worden. Dieser Weg beschreibt aber kein Zurücklegen von Etrappen, keine Notwendigkeit oder eine zielgerichtete Bewegung. Er beschreibt mehr ein Maß, ein Spannungsbogen, einen Horizont, eine Raum - eine Geopolitik des Zeichenverbrauchs unter Einbezug - uraltes Drama von E und U - der Avantgarde-Künste, die darin zu ihrer stillen Verwirklichung der Sache nach, wenn auch unter Eliminierung der Wahrnehmung ihres Namens und Anspruchs gelangen. Eben dies bewirkt die Verwandlung der Kunst in ihren eigenen Mythos. Nicht nur lebt sie von ihm - seit Balzacs Tagen (vgl. Belting) unsichtbaren, sondern unmöglichen und unwahrnehmbaren Meisterwerk, sondern auch davon, daß sie als Avantgarde-Funktion sich in ihrem Verschwinden realisiert. Der größte Erfolg der Avantgarde ist ihr Verschwinden im Unsichtbaren. Sie selber versucht sich zu marginalisieren.- Was für ihre Werke gilt, gilt natürlich nicht für das Anspruchsniveau ihrer Urheber. Je unsichtbarer und ephemrer die Werke, umso weiter wollen die Künstler im Gespräch bleiben. Die Kunst verschiebt

sich auf ihre Beschreibung, sie vollendet sich als Entwurf der Ideen im Diskurs, der die Namen und Ideen, festhält, die Werke nur als Anspielungen und exemplarisch, als Teil für ein Ganzes, provisorisch, eigentlich als Maquettes für das nicht mehr Auszuführende versteht. Aber so hat Paik das nicht gemeint. Dennoch: Seine Installationen und Skulpturen der letzten 15 Jahre haben in ihrer ganzen Virtuosität, Sensibilität und Intelligenz etwas unermesslich trauriges - man stelle sich nur in einer Möblierungsambiente öffentlicher Plätze vor oder in den endlosen Vorhallen von Beratungsbüros und Direktionszimmern. Am Bestand des Fernsehens haben sie nichts, aber auch gar nichts geändert. Und da es Paik nur darum ging, darf sein Anspruch als gescheitert bewertet werden. Es ist ihm nicht gelungen, in die Anstalten einzudringen, geschweige denn in die Köpfe der massenmedialen Konsumenten. Er hat einige Signale gesetzt und ansonsten dem Zirkus der Banalitäten nichts beifügen können.

Es geht hier nicht um Kritik, nicht um die Vielzahl der Werke. Eine Bewertung ist nicht angestrebt, eine typisierende Beschreibung vermessen, eine historisch bedeutsame Gliederung unmöglich, eine Historiographie in keiner Weise beabsichtigt, Worum also ist es zu tun? Um das Verstehen eines Mythos - was heißt das? Paradoxon eines festhaltenden Verschwindens in der These vom Mythos als Aufklärung. Das Maß der Wirkung seiner Thesen, also die Seite der Erfolgsgeschichte, ist unauflöslich dem Paradox eingeschrieben, daß die Geltung des Erkannten nur im Ausmaß des Verschwindens seines Autors, in dessen Übergehen in den Bann mythen-gleicher, also kollektiver, urheberloser Überzeugungen sich bestätigen kann.

Medienbegriffe, Konturen, Überlegungen, Festlegungen

Formal sind unter 'Medium' verschiedene Gradationen und Skalierungen, aber auch technische Funktionen und Angaben zur Trägersubstanz für physikalische Prozesse befaßt. Letztere artikulieren als Medium eine sinn- oder kanalspezifische Kontaktmaterie, die in ein Interface mündet. So ist Luft das Medium akustischer Schallwellen, die auf dem auditiven Kanal eine Schnittstelle zwischen produzierten Datenmengen und einem biologischen Organ, dem Gehör des Menschen, darstellen. Materialisierte Eigenheiten im Rahmen der allgemeinen Gesetze der Natur bilden von beiden Seiten her Bedingungen für die Materialisierung eines solchen Interface. Man bezeichnet als 'Medium' ohne weitere Einschränkung auch das technische Instrument zum Zwecke einer vorrangig, aber nicht ausschliesslich sozialen Kommunikation. Das äussert sich nicht nur in apparativ funktionierenden Gerätschaften wie Fernseh-Apparat, Telefon oder Buch, sondern auch als Generierung von Zeichenketten, die Symbole prozessieren. Die schon erwähnte volksethymologische Verwendung von 'Medium' bezeichnet magisch affizierbare Personen, die mit einem Jenseits Kontakt aufzunehmen vermögen. Die digitale Telepräsenz in der Weltsynchrongsellschaft stellt eine technologisch erweiterte und perfektionierte Fortsetzung des Geistersehens und der Telepathie dar, was im übrigen seit Bells und Edisons Zeiten nicht nur in Utopien der Verdrahtung, Verschaltung und Vernetzung, sondern auch damit korrelierenden und gleichartigen pathologischen Szenarien - Manipulation des Gehirns durch sich einschaltende fremde Mächte, Stimmenhören, elektrische Fremd-Programmierung etc - in dieser Weise geäussert worden ist. Abgesehen von den bemerkenswerten nachrichtenphilosophischen Implikationen, die eine ubiquitäre und gleichförmige Telepräsenz aller an allen möglichen Orten mit sich bringt. Weitere Nuancierungen betreffen die grammatikalische Lage von Verben zwischen Passivum und Aktivum ('sich läutern' beispielsweise) sowie

eine mittlere Stufe auf einer Skala, die in punktuellen Bezeichnungen bestimmte Zustände permanenter Übergänge benennen, die nicht eindeutig festgelegt werden können, z. B. eine mittlere Hemdgrösse, 'Medium', oder einen bestimmten Grad der Durchgebratenheit eines Fleisches.

Es ist ein Leichtes zu verstehen, weshalb die Kunst - noch indexiert als 'mechanische Kunst', also Handwerk - im Christentum für Zwecke der Geist-Übertragung mediatisiert worden ist. Die intermittierende Vermittlung der Symbole ist, materialisiert als Kirchenportal, nichts anderes als Geistersprache. Diese Geist-Übertragung bildet eine metaphysische, auch durch die Bilderkriege und ihre Theorien nicht wirklich kontrollierte, Grundlage für die symbolpolitischen Unterweisungen, mit denen das Medium der Botschaften an ein konventionales Zeichen-Repertoire gebunden worden ist, das trotz aller subsidiären Inanspruchnahmen nie gänzlich ihre Fundierung in einer transzendenten Referenz auf das Absolute verleugnen konnte. Kunst war demnach immer eine riskante Sparte, weil die Darstellung dieser transzendenten Referenzen durch geringfügige Verschiebungen auch dazu verführen kann, sie dem internen Interesse vorbehaltlos unterzuordnen oder sie in dessen Dienst zu stellen. Nichts anderes ist denn auch im Übergang vom Mittelalter zur Neuzeit geschehen. Man kann die Emanzipation der Kunst von der Bevormundung durch die Religion nicht alleine als einen sozialen Konflikt oder eine Bewegung der Säkularisierung verstehen, sondern muß sie auch als eine Radikalisierung dieser notwendig die symbolisch-instrumentelle Vermittlung steuernden Grundierung in einem Medium des Absoluten betrachten. Die Emanzipation der Kunst zieht daraus nur eine bestimmte Konsequenz. Sie läuft darauf hinaus, die transzendenten Referenzen nuremehr für die eigenen Belange in Anspruch zu nehmen und von einem Erkenntnisobjekt eigener Art, dem ästhetisch Numinosen, dem kunstvoll Erhabenen, kurzum, einer epistemologisch (irrtümlichen und selbstverblendeten, jedenfalls:) verfestigten Binnen-Autonomie der Kunst auszugehen. Diese medientheoretische Betrachtungsweise

hat den Vorteil, den Konflikt als eine Realisierung interner Entwicklungslinien und nicht so sehr als durch äussere Konfliktpotentiale herbeigeführten Bruch zu verstehen. Natürlich trägt letzterem vor allem die begriffliche Regulierung der neuzeitlichen Kunst Rechnung, die ja erst da beginnt, wo die theologische Anleitung der Aussagen endet, die ja nichts anders als eine Reduktion des Ausdrucksrepertoires auf strikt überwachte, kanonisch abgezählte und abschliessend festgelegte Symbolvermittlung bedeutet hat. Trotz der notwendigen begrifflichen Differenzierung zwischen mechanischer und freier Kunst hat die hier vorgeschlagene Betrachtungsweise den Vorteil, die internen Kontinuitäten einer 'langen Dauer' unter übergeordneten Gesichtspunkten einer Modellierung von Imagination zu thematisieren, zu der die visuelle Erfindung von Symbolvermittlung ebenso gehört wie eine autonomisierte Einbildungskraft. Der Unterschied ist also ein funktionaler, kein territorialer. Spätestens auf der Ebene der Materialisierung der Medialitäten hätten sich mittelalterliche Handwerker und neuzeitliche Künstler kompetent und in einer Kommunikation von gleich zu gleich unterhalten können. Es scheint demnach gerade das mediale Bewußtsein ihrer selbst gewesen zu sein, was eine Kontinuität der Imagination von der Regulierung des Bildhandwerks bis zur Selbst-Missionierung der freien Kunst ermöglicht hat. Umgekehrt bedeutet das, daß auch eine vom referentiellen Symboldienst befreite Kunst nicht beliebig referenzlos wird, sondern in der Bezeichnung ihrer Mediatisierungsgeschichte deutlich benennbare Spuren eingezeichneter Referenzanstrengungen abarbeitet. Der Status einer theoretischen Erörterung der bildgewordenen Imagination kommt der mittelalterlichen Bilderproduktion ebenso zu wie der neuzeitlichen Kunst-Konzeption. Gerade im 19. Jahrhundert radikalisiert sich - allerdings vorwiegend individuell - eine Anstrengung quasi-neureligiöser Referenzbildung, die mit der Autonomie des künstlerischen Erkenntnisanspruchs eine transzendente Referenzialität beansprucht, die offenkundig keineswegs immer eine Fortsetzung oder Wiederaufnahme

religiöser Motive oder Bildformen bewirken soll. In der transzendenten Referenz der Bilder schreibt sie eine Möglichkeit der Mediatisierung fort, die gerade im Mittelalter, wenn auch in wesentlich kollektiverem Zuschnitt, gut etabliert gewesen ist. Das gilt ausdrücklich für alle eine neue geistige, jenseitige, substanziell erschlossene Welt in, als und durch Kunst suchenden 'Gründerväter der Moderne', für Cézanne, van Gogh, Gauguin ganz explizit und theoretisch durch sei selbst benannt. Auch die einen direkten Rückgriff auf vorneuzeitliche Bildfunktionen propagierenden Kunstströmungen von den Nazarenern über die Präraffeliten bis zu Redon, Rouault, Whistler und, allgemein, art nouveau und Symbolismus stehen nicht generell unter dem Verdacht, formal nicht auf der Höhe der avantgardistisch zugespitzten Zeitanforderungen zu stehen.³

Der 'Computerkünstler' und Preisträger der 'ars electronica' Linz des Jahres 1987, Brian Reffin Smith, sagt zur Lage der technisch basierten Künste folgendes: "Computerkunst ist im allgemeinen die konservativste, langweiligste und un-innovativste Kunstform der 80er Jahre."⁴ Das mag man als skurrile Provokation lesen oder als im Befund nüchterne, in der Formulierung polemisch zugespitzte Beschreibung. Allerdings verliert die Sentenz schnell an Reiz, wenn man sie nur als eine aktuelle Marke versteht, die ins Spiel der Eitelkeiten mit Neuwertsbehauptung geworfen wird, die so oft im symbolischen Verkehr den Kunstmarkt zu beleben hat. Wäre das nur ein weiterer Beitrag zur sattsam bekannten Neidkultur der Artisten und zur pathogenen Vergesellschaftung der Kunsttätigkeiten mittels Ausgrenzung und Häme, dann bedeutete die Aussage

³ Das sieht für populäre Frömmigkeit allerdings anders aus. Vgl. Katalaog 'Ich male für fromme Gemüter'. Eine andere Ausgrenzungsfigur des künstlerischen Denkens der Gegenwart war die Salonmalerei, gewiss ein weltliches Pendant zur religiösen Andachtsmalerei, beide unter dem Verdacht stehend, Kunst nicht als Anstrengung zum Verstehen des 'Jetzt' anerkennen zu wollen.

nicht viel und sicher keine Erkenntnis. Sie wäre vergänglich, vorübergehend, schnell vergessen. Anders steht es, wenn man die Aussage nicht auf die Kunst fixiert und auch nicht alleine dem ästhetischen Feld vorbehält. Bezieht man sie nämlich auf das Problem der medialen Vernetzung von Wissenschaft, Technologie und Lebenswelt - anders gesagt: von Algorithmen, Apparaten und Aktionen - durch die und seitens der Kunst, dann wird die Aussage brisant. Wären nur ästhetische Oberflächen, Ausdruck und Aussage gemeint, so wäre die Betrachtung arg kurz. In der Zuspitzung auf die Ausbildung von spezifisch künstlerischen Vernetzungskompetenzen aber artikuliert sich darin eine wesentliche zeitgemäße Herausforderung an die Künste. Denn die Kunst als symbolisches Vermögen divergiert von der Technologie als einer Logistik der Apparate. Kunst hat ihre konstruktive Kompetenz verloren, die sie über so lange Zeit behauptet hat und heute nurmehr rhetorisch auch für das Techno-Imaginäre und die digitalen Bilder beschwört. In Wahrheit aber kann sie überhaupt keine Darstellungsleistung als solche mehr behaupten. Denn ihr kann gar keine Ordnung von Elementen (analytischen oder synthetischen) gelingen, da sie ihre Sensibilisierung gänzlich auf der Seite der Chaoskompetenz und nicht mehr der - noch modernen - Ordnungsutopie hat. Gerade die Ausbildung von sogenannten Schnittstellen oder 'interfaces', die komplexe Ermöglichung von Handlungsweisen und Selbsterfahrungen, die Möglichkeiten und Grenzen einer Zusammenarbeit der Menschen und Apparate in einem Environment des 'Maschinischen' - dies ist die eigentliche, radikale Herausforderung. Wenn die Kunst in dieser Hinsicht nicht innovativ ist, dann trägt sie nichts zum Verständnis der Technologien durch entwickelte Handhabungen bei. Dann bleibt sie Oberfläche, Dekor, naive, sich selbst unbewußte Lüge. Sie bliebe nurmehr eine irrelevante Verschönerung des Fremden und nähme diesem seine Schärfe durch die illusioinäre Behauptung einer vorgeblichen Nähe. Die

⁴ zit. nach Jürgen Claus, Elektronisches Gestalten in Kunst und Design, Reinbek bei Hamburg 1991, S. 46.

eingeschliffene Rede vom 'digitalen Kitsch' oder vom 'Computerkitsch' bleibt jedoch selber eine sträfliche Verharmlosung, wenn sie die Kunst nicht dynamisch, als Handlung, Potential und Methode der Verbindungen (Konnektionen) versteht. Denn der Vorwurf von 'Kitsch' erschöpft sich genauso in der suggestiven Oberfläche, die dem Vorwurf einfach als in nicht richtiger Weise behandelte erscheint. Aber die Wahrheit ist vielmehr: Keine Oberfläche vermag mehr zu tragen oder gar auszudrücken, was Kunst zu leisten hat, die sich den wirklichen Problemen - der Erkenntnis, des Handelns, des Bezugs zur Gesellschaft und der sie prägenden Medien - widmet. Ihr kann es gar nicht mehr um Darstellung, Repräsentation, Ausdruck oder Gestaltung gehen. Insofern greift der Kitschverdacht nicht nur zu kurz, sondern er reproduziert indirekt - und deshalb besonders drastisch und ungebrochen - das Allmachtsphantasma einer wahren Gestaltung oder eines wahren Kunstausdrucks in einer Zeit, in der Kunst grundsätzlich nicht mehr in diesen Qualitäten sich erschöpft, wenn sie sich auf die prägenden Technologien richtet. Selbstverständlich bleiben künstlerische Konzepte als Kunst bestehen, die sich nicht an Apparate verschwenden. Aber gerade derjenige der Kunst innewohnende Anspruch auf konstruktive Einrichtung der Lebenswelt im Verbund mit umgewandelten, neu gesehenden und anverwandelten Technologien, der sich auf die ästhetische Grundierung der Technologien seit der Renaissance bezieht, käme über das Zugeständnis einer lähmenden, vielleicht gar tödlichen Krise ernsthaft auf diesem Wege nicht hinaus.

'Medienkunst' und 'Interaktivität' sind also Paradebeispiele eines ideologischen, gar propagandistischen Begriffsgebrauchs, Kampfpapieren einer Rhetorik der Überredung, durch Zeitgeist-Attitüden versuchte Nötigung. Es wird hier theoretisch ein Affekt verstärkt, den man als Anmutungsempfindung deshalb sucht, um Kunst als Werk greifbar und überschaubar zu halten: Kunst als Ausdruck des Triumphs der Zähmung ihrer vitalen Energien. Unübersehbar sind

natürlich ausserdem die Motiviertheit der gesteigerten Besuchererwartung durch die Erlebnisgesellschaft und die allgemeine, seit Jahren in den Massenmedien gepflegte Dauer-Infantilisierung der Menschen. Dass das gleichzeitig die schamlose Verwirklichung eines pädagogischen Vermittlungsideals der Kunsterziehung der 70er Jahre ist, macht die Sache nicht nicht besser. Wie dieser geht es jener um das erwartungsfrohe, rücksichtslose und sinnengierige Sich-Einverleiben der Kunstwerke durch taktile Nähe, am liebsten durch oralen Verzehr und unentwegtes Betatschen und Begrapschen, durch das man angeblich besser verstehen lernt, in Wahrheit aber natürlich vor allem sich das Recht einhandeln will, das Anstoßende an der Kunst abzuwehren und sich für die Mittelmäßigkeit der eigenen Sinne damit zu rächen, daß man seine leibliche Physiologie auf das Kunstwerk überträgt und damit mit diesem von gleich zu gleich verkehrt. Ein weiterer Gesichtspunkt kommt dazu. Im Zeichen der 'Interaktivität', so die Behauptung, komme endlich der Besucher zu seinem Recht. Damit wird natürlich nach rückwärts ein einseitiges Bild der modernen Kunst gezeichnet. Als ob es dieser nur um den rituellen Dienst am Werk gegangen wäre, der gänzlich im Ritus des Künstlers aufgehe, der als moderner Magier seine eigene Erfahrung ausdrücke. Aber bereits bei den Surrealisten gibt es eine Kunst jenseits der Kunstwerke, eine freigesetzte, fließende Obsession - philosophisch vehement einige Jahrzehnte später durch Foucault und Deleuze gefeiert. Anders gesagt: Bereits die Surrealisten sprengten das autonome Kunstwerk durch eine Kunst, die sich in einem Jenseits der Werke befand. Und was könnte das anderes sein als das Selbsterleben des Betrachters? Schon Carl Einstein feierte in seinem umfänglichen Buch über Georges Braque in diesem einen Künstler, der zu einer scharfen Kritik des Werkbegriffs auffordere, gar zwingt.⁵ Daß Einstein Braque hier in den Kreis des Surrealismus einreicht, mag man gewiß zu Recht eigentümlich finden. Aber darum geht es gar nicht. Es geht

⁵ Vgl. diesen Gedankengang bei: Hans Belting, Das unsichtbare Meisterwerk. Die modernen

vielmehr darum, daß eine genuin klassische Selbst-Beschreibung der modernen Kunst den Werkbegriff überschreitet. Einsteins Kritik nämlich mündet in den Vorwurf, das Kunstwerk werde vom Publikum nicht mehr dynamisch erfahren, sondern zwingt zum meditativen Nachvollzug, den man freundlich als mimetisch und unfreundlich als versklavend beschreiben kann. Einstein ging so weit zu behaupten, die viel gepriesene Einheit des klassischen Bildes sein damit erkaufte worden, daß man die elementaren seelischen Vorgänge, die eigentlich bewegenden Intensitäten aus dem Sehen ausgeschaltet habe. Einstein wettet also ebenso entschieden wie hartnäckig und anhaltend gegen die kontemplative Ästhetik. Aber diese Polemik oder Forderung kann man nicht umdrehen: Nicht jedes Plädoyer für die Selbstvergegenwärtigung der seelischen Intensitäten und die ästhetischen Handlungen an Stelle der Kontemplation von Werken ist schon über die Verdammung der bürgerlichen Ästhetik hinaus. Im Gegenteil: Man hat den Eindruck, das Plädoyer für 'Interaktivität' ergänze eine unberührte Kontemplation interesselloser Bewegtheit (auch im Zeichen des Erhabenen) durch kleine Einsprengungen plebejischer Belustigungs- und Erregungsästhetik, libidinöse Partikel der ansonsten viel geschmähten Ablenkungsenergien. Einsteins Verurteilung einer 'Idolatrie' (blinden Verehrung) des Kunstwerks im Verweis auf eine schäbige Verquickung von Ästhetik und Metaphysik versteht sich gerade nicht als Forderung nach einem Kunsterleben, das die schlechte Metaphysik als unbelehrbare Autonomie des Betrachters wieder auferstehen läßt und in dessen Unberührbarkeit die Unlösbarkeit der Kunst zugunsten eines ästhetischen Kitzels des reinen So-Seins, Präsenz der Bedürftigkeiten untergehen läßt, gegen die ohnehin kein philosophisches Kraut gewachsen ist. Diese Bedürftigkeit spielt sich hart an den Grenzen der Notdurft ab. Sie definiert sich bekanntlich durch ihre Regung und ist immer dann wahr, wenn sie existiert oder ihre Existenz durch Vollzugszwang einfordert. Ein höheres Argument für

sie gibt es nicht, allerdings auch kein rationales Urteil gegen sie. In der Tat ist nicht zu übersehen, daß die Pioniertaten der 'interaktiven Medienkunst' in einem seltsamen Nachhol-Gestus, einem retardierenden Zwang zu gewissen plebejischen Stilisierungen sich befindet, die man problemlos auf dem Rummelplatz seit langem vorfinden kann. Es ist also weder der Tatbestand des technisch Experimentellen noch des wagemutig Künstlerischen, das über den Neuigkeitswert entscheidet, sondern nur die Differenzierung der Sphären, die Abgrenzung von 'hohen' zu 'niedrigen' Codes und vor allem die Tatsache, daß der Umgang mit technischen Stimulantien im plebejischen Vergnügungssektor längst etabliert ist, bevor ihn eine der offenen kulturpolemischen Bewertung unkundige Kunstkennerchaft nur dadurch zu entdecken in der Lage sich wähnt, daß die plebejischen Elemente metaphysisch in ein aller-neuestes Kunsterleben umgeformt werden. Zwar meinte schon Carl Einstein, der Betrachter müsse Gelegenheit erhalten, seinen Umgang mit der Kunst zu verändern, zu erweitern, zu modifizieren. Das Kunstwerk solle dabei als Material für menschliche Handlungen benutzt werden und es könne sich auflösen, verfallen, in anderes übergehen. Aber Einstein dachte nicht, daß das Ende der Illusion der ästhetischen Vollkommenheit und unberührbaren Dauer darin gipfle oder dadurch gerechtfertigt sein könne, daß sich eine andere Mittelmäßigkeit oder Epigonalität festsetzt, indem die Betrachter in ihrem schieren Sich-Befinden über die Beschaffenheit der Werke nach Belieben verfügen. Wenn die Kunst leben will, dann kann sie nicht unbeweglich sein und sich im Anschein des Ewigen, Zeitenthobenem sonnen. Dann muß sie zu handeln beginnen. Und das hat sie denn auch im 20. Jahrhundert in einer Weise schon früh getan, welche die jüngste Schwärmerei von 'Interaktivität' als reichlich unbelehrt durch zahlreiche Experimente dieses Jahrhunderts erscheinen läßt. Wer würde denn die synästhetischen Experimente im Umkreis von Kandinsky, Skrjabin, Schönberg vergessen wollen, die doch nichts anderes gewesen sind als intermediale Texturen zwischen Bild, Tanz, Bühne, Klang? Zu den

Experimenten gehören selbstverständlich auch Kinematographie und Film in einer Weise, die sich noch nicht in der späteren Divergenz von Avantgarde versus Massengeschmack erschöpft. Auch Robert Rauschenbergs Ausradieren einer Zeichnung von de Kooning (1953) gehört in die Sphäre einer Kunst als Handlung, zu schweigen von den späteren Leistungen von Fluxus und Performance. Und selbstverständlich sind die Künste des 20. Jahrhunderts ohne stetige Klärung der Fragen nach dem Ursprung der Kreativität, der Kritik der Zivilisation, der Funktionalität der Lebensgestaltung, der Utopie der Gesellschaftsveränderung und damit nach Verbindung der bildenden Künste mit der Architektur und der Aufhebung der Trennung von hoher und niedriger, freier und angewandter Kunst nicht denkbar. Hier geht es um Pragmatik, also Handlung und Vollzug, Einrichtung und verzeitlichende Verwirklichung, aber nicht um Ausdruck und Geltung, um Ins-Bild-Setzen und Betrachtung. Weitere wesentliche Beispiele auf dem Weg zu einer Methodik des Handeln als des Paradigmas von Intermedialität ist die Kooperation von Merce Cunningham und John Cage mit ihrem entscheidenden Einfluß auf Fluxus, aber auch auf den französischen 'Videotanz' der 80er Jahre. Dabei ist weder die technologische Stofflichkeit dieser Intermedialität noch das ausdrücklich Beispielhafte einer 'neuen Dimension' ein explizites Thema und liegt nicht als zu bewältigende Aufgabe im Bereich des Beweisbaren. Das ergibt sich nämlich von alleine, weshalb Hinweise auf Interaktivität und neue Technologien am Status, der Aufgabe und der Perspektive von Kunst überhaupt nichts ändern, ihr weder etwas hinzufügen noch wegnehmen, sie weder einschränken noch definieren, weder ausfüllen noch verdeutlichen. Die 'White Paintings' von Robert Rauschenberg laden ähnlich wie die Musik von John Cage, auf den sich Rauschenberg im Umkreis des Black Mountain College of the Arts stützt, ein zur Selbstwahrnehmung der Wahrnehmungsvorgänge. Die Werke sind Partner und Widerpart dieses Innewerdens, der inneren Reflexion wie der Formulierung des Ablaufs, der bildhaften Vorstellung des Verlaufs zugleich. Sie sind aber

nicht Vergegenständlichung dieses Inneren, sondern machen dessen Komplexität im Verlauf und damit die Gebundenheit der Vorstellung an Zweit deutlich., Das ist besonders wichtig, weil die kunstgeschichtliche Stilisierung der Imaginaiton immer topograophisch angelegt war und, begründet oder verdeckt, dem Primat des Räumlichen das Wort geredet hat, denn im Topüograühischen ist die Statik des unverrückbaren Bildes begründbar, wohioongegen das Transirtorische und Ephemere deer Theorie der bildenden Künmste immer eine Schreckensvorstellung, Greuel und Skandal gewesen ist. Liefernm doch die Zeitmedien keinerlei Objektgivierungen eines Beweis, sondernm siond in ihnen auch die Inbdizien vergänglich und ephemre - kaum da, cshon verschwunden und niht s ist überrpüfbar, sondern lebt in der Vorstellung, der man aber misstraut, weil sie, wenn man nicht aufpasst (und nachts kann man nicht aufpassen) allerlei Gespenster und Monstren verehrt, die nicht durc h die äussere Verköroerung einer Kotrllästhetik, einer Vorstellung der gefügten, haltbaren dauerhaften Ordnung gebändigt werden können. Wenn also Rauschenberg ausgereichnet eine Zeichnung ausradiert, wobei das Ausradiieren länger dauert als das Herstellen der Zeichnung de Kooning an Zweitz gekostet hat, wenn also dieses Zeichnung sich auf den Vorstellungszusammenhang der nature morte richtet, dann besteht das Werk dieser Nicht-mehr-Zeichnung Rauschenbergs in der >Erinnerbarkeit seiner Handlung. Das Werk stellt, wenn man es denn weiss, weil es das nicht mehr als solches zeugt, einen Vollzug des Lebendigen aus. Es gibt dem Vollzugn einen Ort der Erinnerung, der gleichzeitig abwesend ist. Das setzt er dann, in ganz anderer Erscheionugnsqualität und Gestaltung, in seinen 'combine paintings' fort. Der Einbezug des ALltäglichen zeigt dabei nuicht nur einen graduellen Wandel der 'natur morte'-Kategorie an. SDenn die Vergänglichkeit der Dinge, die in der assemblage zum Zeichen werden und somit aufhören., im Leben zu altern, erscheinen dennoch als verzeitlichte Dinge, die, herrührend ais der technischen Umwelt, Industrie und KJonsumwelt, das eigentliche Stilleben, die

Unbeweglichkeit der 'nature morte' überformen und die Dinge selber dem Blick des Betrachters darbieten. Diese Dinge erscheinen als Zeichen, die aus dem Leben sich weentferne, um doch einzig dem Lebend es Betrachters wieder zu Dingen zu werden. Stünden die Zeichen nur für Bedeutungen, die reichlich unfassbar sind und beliebig manipulierbar durch situative Gestimmtheiten und ästhetische Atmosphären, so verbliebe der angezeigte Prozess der Kunst innerhalb der verdinglichenden Momente eines Kunstwerkes. Sie wären eben Zeichen, abstrahiert von Stofflichkeit und in dieser Abstraktion zu betrachten. In den 'combine paintings' von Rauschenberg aber wird der Betrachter zum eigentlichen Akteur, zunächst heimlich, dann immer deutlicher - ein Werk wie die 'Odaliske', markiert den Übergang vom heimlichen Voyeurismus zur offenen Tat und damit den Übergang vom Raum in die Zeit. Bei Rauschenberg tritt ein, daß der Betrachter nicht mehr dem Künstler im Werk nachspürt, sondern die Dinge und Abbildungen vorfindet, die er selbst aus eigenen alltäglichen Handlungszusammenhängen kennt. Man kann, wie Susan Sonntag das in 'Kunst und Anti-Kunst' eindrücklich und eindringlich getan hat⁶, gerade diese Lebendigkeit des Alltagslochen für eine mediale Differenzierung und die stärkste Motivation einer Erweiterung der Kunstsphäre halten. Entscheidend sind dabei nicht die Produktionsmittel der Kunst, sondern der Prozess des Künstlerischen, d. h. die Hinwirkungen auf erweiterte und verschobene Medialisierungen. Sie aber hängen gänzlich ab von der Modellierung der Betrachter-Position., Ganz ähnlich wie bei Rauschenberg wurde diese schon im surrealistischen Zusammenhang maßgebliche Motivierung neuer Erlebnisweisen und einer erweiterten, mfiibrigen, angespannten und erlebnishungrigen Sensibilität in Happenings und Aktionen der 60er Jahre. Das Happening als solches darf als Angriff auf das statische Werk, damit Subversion einer bisherigen medialen Formatierung interpretiert werden.

⁶ Susan Sonntag, Die neue Sensibilität, in: dies.: Kunst und Antikunst. 24 Analysen

Das Werk war nicht mehr Allegorie und Objektivierung einer stillgelegten Zeit (als welche die Allegorie, die Entstehung des Allegorischen generell immer erscheint) - und zwar weder auf der Bühne noch im Bild -, sondern gerade intensives Erben der Zeit. Damit endet zunächst der Prozess der allegorischen Bedeutungs-gewinnung oder -suche in der Zustimmung zum Vergänglichen. Denn Zeit ist immer dieses Transitorische oder Ephemere, das in kleinsten, unmerklichen Verschiebungen sich stetig abspielende Vergangenheit-Werden einer Zukunft, die eben gerade noch Gegenwart ist, genauer: dies eben gerade wieder gewesen sein wird. Im Juni 1961 realisierte Rauschenberg sein 'First Time Painting', ein Gemälde, das nach der Uhrzeit gemalt wurde. Rauschenberg brach den Malprozess ab, als der vorab so absichtsvoll eingestellte Wecker zu läuten begann. Als Performance realisiert, entzog Rauschenberg das so entstandene Bild den Blicken des Publikums und verbarg es. Es war zum Requisite eines lebendig-Erlebens geworden. Volendet im Transitorischen darf man dieses Werk als etwas betrachten, das für die Residualität und Doppelung der Zeit steht (aufgelöst in die gedoppelte Reihe der Zeit 'vorher-jetzt-nachher', 'Vergangenheit-Gegenwart-Zukunft'⁷). Diese verwirklicht sich auf der Seite des Betrachters als Differenz zwischen der vorgestellten und betrachteten Zeit des Werks von der Erlebniszeit des Betrachters. Dasselbe Anliegen - eine Verstofflichung der neuen Erlebnis-Sensibilität im Medium des intensivierten Flüchtigen und damit eine Erweiterung der Medialisierung in der Sphäre der Zeit - verfolgte Allan Kaprow seit dem Ende der 50er Jahre. Für verschiedene Ausstellungen 1958 und 1959 konzipierte Kaprow Environments, die erst durch die Besucher zum Leben erweckt wurden. Die frontale Begegnung mit einer besucherunabhängigen Kunst wurde darin bereits entschieden überwunden. Kaprows Absicht war,

⁷ Vgl. zur Erörterung dieser A- und B-Reihe der Zeit Peter Bieri; zur Erörterung der Zeit im Hinblick auf die Kunst vgl. den Katalog 'Zeit - die Vierte Dimension der Kunst', darin v. a. die Beiträge von Umberto Eco und Jean Starobinski.

Ausstellungen zu schaffen, die es dem Besucher ermöglichen, in freien und fließenden Bewegungsformen sich zu den Werken zu verhalten und damit den normativ fixierten Blick auf Dinge durch die taktilen Gewohnheiten der Alltagserfahrungen zu ergänzen. Kaprows Rede von der 'Alchemie der 60er Jahre' wurde für diese Ansprüche überlegendär, die durch Robert Morris, Bruce Nauman und andere weiterentwickelt wurden. Die vermeintliche - oder auch, wie im Falle des sein Vernissagen-Publikum verprügelnden Ben Vautier: reale - Provokation des Publikums ist aus heutiger Sicht dennoch nur als Nebenschauplatz zu bewerten, der im Grunde gerade nicht an der Spitze des neuen Mediatisierungsprozesses sich befand, sondern eine letzte Verwerfung, ein spöthistorisches Zucken der Ästhetik der Empfindungen verkörpert, die noch von einem Werk ausgehen. Dagegen markiert Fluxus - gerade in den videographischen Experimenten von Nam June Paik - den Übergang der Dualität von Werk und Betrachter in ein Intermedium des Fließens. Nunmehr ist nicht nur noch von der Relation zu reden, dem Dazwischen, der Verbindung, einer ethischen Position des Transsubjektiven, das keine feste Position mehr hat, sondern in Bewegungen vielschichtiger Durchdringung sich befindet. Diese Errungenschaften sind bestimmend auch für die mit Myron Krueger einsetzende Revolutionierung der frühen computerbasierten Kunst, die man sich als animierte Grafiken vorstellen mag und deren Pointe in technologischen Innovationen bestanden, mit denen ein sensitiviertes maschinelles Environment, eine abtastende Programmierung und Apparatur auf menschliche Bewegungen reagiert. Hier gründet die Rede von Interface.⁸ Man versteht aber diesen Diskurs nicht, wenn man nur seine offenkundige ästhetische Emphase betrachtet, die sich gerade in den Naturwissenschaften auch als eine Begeisterung der Oberfläche versteht. Vielmehr geht es

⁸ Vgl. am ausgehendsten in Richtung der durch die Konstruktion paralleler Welten motivierten Sensibilität und damit als problematische Instrumente einer eigentlichen Weltmanipulation: Otto Rössler, Das Flammenschwert, Bern 1998.

darum, daß diese 'interaktiven Pioniertaten' der im Feld der Kunst experimentierten Computertechnologie ohne diese vielfältige Ausweitung der Sensibilitäten und dem Hunger nach erweiternden, neuen, abweichenden, vielfältigen Erlebnisweisen nicht zustande gekommen wäre. Das bildet sich in der Sphäre des Zeitgeistes und darf auf benennbare direkte Einflüsse im Sinne der Vorbilder, Nachahmungen und Übernahmen überhaupt nicht bezogen werden. Am Werk interessiert immer mehr die zeitliche Schichtung der Erfahrungen, die am Leib des Betrachters, also durch ihn selbst, wenn auch auf Grund eines Werkarrangements vollzogen werden. Die von Lucy Lippard analysierte 'Dematerialization of Art' ist keineswegs als Folge neuer Technologien zu bewerten. Es handelt sich um parallele, deshalb aufschlußreiche Bewegungen. Denn viele Experimente der 60er Jahre vollzogen diese Verschiebung des Werkstoffs auf Erlebnisenergie, Imagination und Zeit-Rhythmen ohne Verwendung elektronischer Geräte. Es ist die vorgängige Entgrenzung des Kunstbegriffs, der die 'Medienkunst' möglich gemacht hat, als deren Verdinglichungsleistung man die technologischen Experimente in der Regel betrachtet. Es mag in der 'digitalen Interaktion' der Einbezug des Betrachters zwar wesentlich stärker und perfekter gehandhabt sein, aber seine Beteiligung stand schon wesentlich früher auf der Tagesordnung der artistischen Experimente. Auf zahlreichen Bühnen gab es keine Betrachter mehr, sondern nur noch Mitspieler. Was heute als 'Gesamtdatenwerk' oder 'immersives Environment' gefeiert wird, hat seine Wurzeln in einer konzeptuellen Selbstkritik der Kunst und einer Umformung des Kunstwerks in neue Erlebnisweisen. Elektronisches Equipment hat viele Apparate und Geräte dafür entwickelt und angeboten. John Cage und zahlreiche Vertreter der 'musique concrète' führen die Apparate als eigenständige Spieler vor. Für den Besucher ist nicht mehr nachzuvollziehen, ob er durch seine Bewegungen ein Klangwerk verändert und nicht längst schon Teil der Partitur, der Geräusche und Geräte-Interaktionen ist. Dieses Prinzip ist 1984 durch Jean-

François Lyotard in der Ausstellung 'Les Immatériaux' (Centre Pompidou Paris 1984) auch auf die radiophonme Durchdringung der Objektwelt und Umwelt ausgedehnt worden. Die Bewegungen der Betrachter sind tatsächlich Aktionsmomente, m Bedingungen dessen, was als Vergegenständlichung entgegentritt. Der Betrachter markiert demnach nichtz die autorisierende Position dessen, der über das Werk entscheidet, sondern die Position der Wahrnehmung dieser konstruktiven Erlebnis-Steigerung im Medium der Zeit, damit aber eben der Vergänglichkeit, Zeit als Medium ist subversiv. Es kann nicht stillgestellt und auf statische, definitive Zwecke eingefroren werden. Es sichert Übergänge automatisch und aus sich heraus. Nichts vermag die Vergänglichkeit der Zeit aufzuhalten. Nichts vermag gegen die Zeit etwas auszurichten. Paradoxiertweise nicht einmal die Zeit selbst, die sich nicht mehr als Augenblick definiert, sondern nurmehr als Übergang zwischen OPunkten, die abstrakt und fiktiv gebildet, nominell benannt werden, aber nicht wirklich und in Wirklichkeit existieren. Von hier aus ließen sich zahlreiche weitere Linien in die Geschichte der Kunst hinein ziehen, wobei die Rückwendung auf die Geschichte zugleich eine Vergewisserung noch nicht beachtet, also innovativer medialer Leistungen, also Perspektiven einer bereicherten Gegenwart darstellt. In gewisser Weise ist hochentwickelte, sich selber wahrnehmende Betrachtung nie etwas anderes gewesen als solcherart angesprochene Interaktivität, wenn auch bezogen auf die Selbstwahrnehmung des Sehens, die Differenz von Blick und Sehen, Bild und Vorstellung, Bildform und Wahrnehmungsvollzug.

Auf diesem Hintergrund bieten sich begriffliche Orientierungen an, die in einem merkwürdigen Kontrast stehen zu einem zeitgenössischen Gebrauch von Worten wie 'Medienkunst', 'Meisterwerke medialer Kunst' und dergleichen mehr. Auch wenn man den publizistischen Zweck vieler dieser Benennungen und auch die Tatsache in Rechnung stellt, daß die Bezeichnungen nicht in einem

wissenschaftlichen Zusammenhang, sondern in Ausstellungsankündigungen, also im Register der Werbung oder Produkteanpreisung sich profiliert und durchgesetzt haben, so ist das kategoriale Profil doch fatal geprägt von einer Verkennung der medialen und medienteoretischen Leistungen der Kunst. Es ist eine Bezeichnung, die sich nicht andere versteht als 'Portrait', 'arte informale', 'pop art', 'Expressionismus', 'Videokunst' oder irgendetwas in dieser Art. Es geht hier nicht um Polemik. Die läge allerdings eher auf der Seite derer, die die Mediosphäre der Kunst derart verkennen, daß sie vom Überdauern des Kunstwerks unspezifisch ausgehen, um einige technische Eigenheiten einer rezenten Gattung von Werken mit dem Epitheton oder Privileg der 'Medienkunst' auszustatten und damit auf Untergruppen von Klassifikationen zu verschieben, was eine strukturelle Leistung des gesamten Feldes ist. Es handelt sich hierbei um eine attributive Erschleichung einer Substanzvermutung, die in sich keinerlei Begründung hat. Ich benutze hier dennoch nicht die Gelegenheit zu einer Gegenpolemik, wenn auch die adressierten Hinweise einer gewissen Schärfe nicht entbehren können.

Ein gutes Beispiel für einen fatalen Begriffsgebrauch liefern die für das 'Zentrum für Kunst- und Medientechnologie' (ZKM) sowie das 'Medienmuseum' in Karlsruhe Verantwortlichen. Die seit einigen Jahren mit erheblichem Aufwand aufgebauten Institutionen sind, neben anderen beigegliederten Bereichen, im Herbst 1997 in den teuer hergerichteten Hallen der alten Munitionsfabrik, aber auch in televisueller Echtzeit, eröffnet worden. Der publizistische Wirbel war gewaltig und hielt über Wochen an. An Pomp und Repräsentationsaufwand wurde nicht gespart. Da es sich bei der zu gründenden Institution von anfang um die Einrichtung eines 'elektronischen Bauhauses' handelte und um nichts weniger, wie der Gründungsdirektor, Heinrich Klotz, zu wiederholen nicht müde wurde, und über die Jahre das Unternehmen - bis hinein in die auf vielfältige Weise liierte ortsansässige Hochschule für Gestaltung - zunehmend auf eine direktorial verordnete Kulturtheorie, jene der 'zweiten

Moderne', verpflichtet werden sollte, konnte man mit Fug und Recht eine orientierende Definition der medialen Bedingungen der Gegenwartskunst, aber möglicherweise auch ein Anspruchsprofil der Kunstperspektiven avancierter aktueller Kommunikationstechnologien und ein strategisches Profil von Kulturökonomie und Informationsgesellschaft erwarten. Dies besonders deshalb, weil parallel zur Eröffnung die schon bewährte 'Multi-Mediale' Bestandsaufnahme und Diskussion der einschlägigen Probleme über Wochen in Aussicht stellte, wozu auch verschiedene Broschüren vorgelegt wurden. Wo, wenn nicht dort, so äußert sich die berechtigte Erwartung, können das breite Publikum und die Fachwelt zugleich sich mit den notwendigen Informationen versorgen lassen? Nun ist klar, daß Neologismen schwierig sind und trotz angestrengtesten Nachdenkens der besten Köpfe über längere Zeit meist doch nichts anderes zustande kommt als eine Modifikation des bestehenden Gebrauchs im dynamischen Feld des bisher Geltenden, der mit anderen, zusätzlichen Komponenten zu einem Hybrid zusammengebaut wird. Das eben bewirkt die schon genannte attributive Erschleichung einer Substanzvermutung. Persuasiv wird suggeriert statt begrifflich analysiert. Nicht zuletzt ist das ein Faktor der Verbindung der theoretischen Apparate des Kunstbetriebs mit den künstlerischen Praktiken, in denen Begriffe heuristisch, situativ, nach plakativem Innovationswert und deshalb nicht selten auch bewußt dissimulierend eingesetzt werden.

Es geht also um lehrreiche Ungenauigkeiten, die immerhin so präzise sind, daß sie den Punkt der Absenz eines angemessenen medientheoretischen Verständnisses der bildenden Künste bezeichnen - wenn auch *contre coeur*. Weder die Medienleistungen noch die damit verbundenen Probleme werden mit dem ihnen zustehenden Ernst behandelt, wenn man in der Broschüre zur Präsentation der 'Multimediale' statt einer subtilen Erörterung die nur durch das Attribut 'Medien' ergänzte, ansonsten aber gut eingeschliffene Selbstdarstellungsrhetorik der Speerspitzen des Kampfes um die wahre Kunst

antrifft. So ist beispielsweise die Rede von 'Medienkunst-Avantgarde'- ein verräterischer Ausdruck, wenn doch für die Arbeit an einer Kunst durch Medien sowohl der Kunstanpruch ins Fliessen geraten, wie überhaupt das Hinzielen auf eine Verdinglichung im Werk äusserst problematisch geworden ist. Avantgarde-Kunst steht begrifflich in Opposition zu einer Mediatisierung, in der es um gesamtgesellschaftliche Dimensionen geht und damit um eine Suche der Kunst nach ihrem zeitgemässen Ort, der, zumindest aus der Sicht derjenigen, die als Künstler an der Kunst festhalten - und sei es auch nur tentativ -, keine feste Kontur mehr hat. Hier wird sym-pathetisch ein Interesse unterstellt, das immer noch von der Semantik der geschärften Zumutungen lebt, die das Publikum seit langem als Bewährung der Avantgarde an ihren berechtigten, versprochenen und damit alles andere als überraschenden Erwartungen zu identifizieren über die letzten Jahrzehnte reichlich Gelegenheit hatte. Ein weiterer Vorschlag zur Bewältigung der neuen Herausforderungen lautet 'interaktive Medienkunstwerke'. Damit ist zunächst technisch gemeint, daß die Handlungsformen und Verhaltensweisen der Betrachter das Werk - in Echtzeit oder über bewußt einkalkulierte Verzögerungen - beeinflussen. Und zwar - was die Seite des Werks anbetrifft und ausschließlich diese - entschieden über das 'offene Kunstwerk' der 50er und 60er Jahre hinaus, in dem zwar die Signifikanten nicht determiniert waren und auch der Künstler nicht abschliessend wissen konnte, wie das Werk im Blick eines Betrachters repräsentiert oder, genauer: In welcher Weise es dort konstruiert werden würde. Nun aber geht es um eine faktuale, faktische und materielle Veränderung des Werks, wobei diese Veränderungen keineswegs mehr nur im Blick des Betrachters stattfinden, sondern jederzeit durch einen weiteren externen Betrachter, am Werk selbst objektiviert, beobachtet werden können. Das Werk materialisiert sich erst durch die Handlungen des Betrachters. Er wird mitbestimmender Teil des Werkes. Er läuft also gewissermaßen auf der Seite des Künstlers und nicht mehr nur auf derjenigen des Adressaten. Man hat das in

verschiedene Richtungen mit einiger Emphase ausgedeutet. Kunst transformiere sich in ein Spiel mit den Technologien. Nicht mehr die Bedeutung, sondern das Aleatorisch und Ludische seien die wesentlichen Dimensionen der Generierung und Zirkulation des Kunstwerks und das habe es in dieser Weise vorher nicht gegeben.⁹ Und vor allem seien damit endlich die entwürdigenden Hierarchisierungen abgeschafft, mit denen das Kunstwerk als übermächtige und starre, unberührbare und unbeeinflussbare Autorität dem Betrachter gegenüber tritt. Nun seien der Betrachter emanzipiert, die alte Hierarchie durchbrochen, Autoritäten überwunden und der ins passive Dasein verbannte Rezipient könne sich seiner kreativen Rolle innewerden und zum Mitschöpfer des Kunstwerks sich aufschwingen, was, stellvertretend auf die Sachverhalte der Welt ausgedehnt, eine Rückgewinnung des bürokratisch geknechteten Subjekts und damit eine politische Revolution darstelle. In dergleichen Betrachtungen sieht man natürlich, mitgerissen durch die eigene Theorie-Rhetorik, wirksam werden nur Spiele an der Oberfläche. Es kann ja keine Rede davon sein, daß die Kluft zwischen Systemarchitektur und Betrachter- oder Aktivistenverständnis kleiner geworden sei und die Menschen die überaus komplexe Basis der Ingenieur-Konstruktionen und logistischen Programmierungen besser verstünden.¹⁰ Selbst wenn Interaktivität wirklich in einem umfassenden Sinne realisiert wäre, würde das wenig an der Tatsache ändern, daß auch diese Werke von künstlerischen

⁹ Man ergänze, damit das auch stimmt: In der Kunst. In jeder beliebigen, einigermaßen avanciert ausgerichteten Wissenschaftsausstellung ist solches seit je gang und gäbe - von den einschlägigen Attraktionen des Rummelplatzes ganz zu schweigen. Das Publikum verhält sich dort seit je her wesentlich unverkrampft. Nun soll also die Mitspielerwartung und die sich selbst fördernde Hemmungslosigkeit einer schier nicht mehr stillbaren Subjektivität und Rezipienten-Egozentrik auch zur Norm der Kunstaneignung werden.

¹⁰ Oswald Wiener identifiziert als zivilisatorisches Minimum für solche Problemlagen ein aktiv erarbeitetes Verständnis der Turing-Maschinen, das im Durchgang durch je selber entwickelte und korrigierte Grundoperationen ein exemplarisches Verständnis auch höherer Programmiersprachen ermögliche. Das ist ein Anspruch, den alle am Verstehen der Zivilisation Interessierten haben sollten. Er gehöre zum Grundsätzlichen und damit zu einem minimalen Kanon. Vgl. Oswald Wiener u. a., Eine elementare Einführung in die Turing-Maschine, Wien/ New York, 1998.

Vorgaben leben, die gerade nicht, und schon gar nicht initial, zur Disposition des Betrachters stehen. Das übersieht die neuere Literatur zum Thema

'Interaktivität' und 'intertaktive Kunst' völlig.¹¹ Es wird so getan, als ob die

¹¹ Besonders insistent an der Oberfläche verbleiben: Hans Peter Schwarz/ Jeffrey Shaw (Hrsg.), Perspektiven der Medienkunst. Ostfildern 1996; Annette Hünnekens, Der bewegte Betrachter. Theorien der interaktiven Medienkunst, Köln, 1997; Söke Dinkla, Pioniere Interaktiver Kunst, Ostfildern 1997. 'An der Oberfläche' meint in meinem Argument keine unbedingte oder suggerierte Herabsetzung. Die erwähnten Arbeiten weisen sich durch ein hohes Niveau kunstgeschichtlicher Thematisierung auf. Sie versuchen redlich, Phänomene auf empirischer Basis auch zu einer theoretischen Konfiguration zusammenzufügen. Ausserdem erweisen sie sich als vital interessiert an dem, was das historistische Argument die Teilhabe an Zeitgeist und Gegenwart nennt: positive Neugierde zeichnet dieses Interesse aus. Aber genau diese, verläntert zur kunstgeschichtlichen Attitüde einer inventiven oder innovativen Theoriebildung erweist sich hier als vollkommen verfehlt, da diese doch nur auf Hermeneutik, Werktreue, Stil und Ausdruck orientiert bleibt. 'Interaktivität' ist nämlich kein Stil und kann nicht zu einem Stil-Konzept zusammengefügt werden. Besonders schmerzlich wird hier deutlich die Unterentwickeltheit des kunstgeschichtlichen Begriffsapparates und Sprachgebrauchs. Einige überkommene Fixierungen - auf Aussage, Inhalt etc - reichen den Autorinnen und Autoren für die aktuelle Neu-Einkleidung ihres tradierten Geschäftes aus. Aber der Ausgriff der Künste auf die gewaltigen Ensembles und gewalttätigen Medien-Verbund-Systeme der Techno-Maschinen und logistischen Apparate kann auf diesem Weg nicht gelinge, erweist sich als Ausdruck des Wunsches nach Einbeheimatung und Verharmlosung. Die entscheidenden Fragen, welche den Antrieb der Kunst ausmachen geraten so gar nicht in den Blick, ob ansichtlich oder nicht. Diese Fragen haben mit Methoden der künstlerischen Prozesse zu tun, Handlungen in umgebauten Maschinerien so zu ermöglichen, dass Kunst zu einem Operationsfeld zwischen Wissenschaft, Technologie und Lebenswelt wird. Also ist nicht 'Interaktivität' von Bedeutung oder ein Ziel, sondern, mit Hans Joas und anderen, Kreativität und, vor allen, Aktivität, praktische Experimente mit diversen Handlungsmustern. Es gibt gute, weit über die geläufigen kommunikationsidyllischen Verkürzungen sozialdemokratischer Soziologiepropaganda hinausreichende Gründe, die Kategorie der Interaktivität an die kritische Revidierbarkeit, Rückkoppelung und Reflexionsleistung von Wahrnehmung und Sprache, also auf die Sphäre menschlicher Existenzen und Austauschverhältnisse einzuschränken. Unterhalb dieser Herausforderung von Kunst als einem Ausdruck von Oberflächen, Ordnungs-Mustern in Werken etc zu reden, ist verkürzt und erweist den Stilbegriff insgesamt als obsolet. Man lernt aus diesen Büchern viel über einzelne Werke und Datierungen, vage vermutete oder recherchiert fundierte Absichten, über hermeneutische Faszination und kategoriale Fixierungen. Man nimmt teil an der Anstrengung, alte Begriffe neuen Technologien zu überstülpen. Aber man lernt nichts über die entscheidende Frage, wie im Innenblick der künstlerischen Methoden sich die Künste in der medialen Landschaft des Techno-Imaginären wirklich situieren. Der Ausgriff auf den Betrachter ist hierbei nämlich der Trick einer leidenden und hilflosen, sich über ihre Gebrechlichkeit hochmütig und tollkühn hinwegsetzenden Kunstgeschichte, die der Kunst unterschiebt, was sie selber als Rettungsanker braucht: Die Autorität der Betrachter-Inszenierung als Kompensation des Verlustes der Werke. Die sind offenkundig deshalb zu vernachlässigen, weil, mit ihnen sich zu beschäftigen, das erneute Eindringen in die verfehnten hermetischen Zonen erforderte, das unabweigerlich auch zur Konfrontation mit

Autonomie des Betrachters unbegrenzt sei. Ganz nach dem Motto: Der Kunde ist König und Kunde ist nun in absoluter, sakrosankter Weise der Betrachter. Das Kunstwerk darf gar keine autoritativ geschlossene Form mehr haben, sonst wird es der Konservativität bezichtigt. Der quantitative Zuwachs an Einfluss von seiten der Betrachter wird zu einem Selbstzweck und erscheint auch normativ als Gebot einer unbedingten 'aesthetical correctness'. Was der Zuwachs an technischen Mitspielmöglichkeiten verspricht, ist nichts anderes als eine Deckfigur dieses unbedingten ästhetischen Imperativs, der in letzter Instanz auf dem Misstrauen gegen Kunst beruht, nämlich den Problemen ihrer Undurchdringlichkeit, Vieldeutigkeit und dem niemals in Eineindeutigkeit auflösbaren Schillern der Aussagemöglichkeiten entgegen will. Gerade das erklärt die zeitgenössisch angepasste Beliebtheit: Über Interaktivität gerechtfertigte 'Medienkunst' gleicht nichts anderem so sehr wie der hartnäckige Figur der Reduktion von Sinn in denjenigen medialen Zusammenhängen, die rhetorisch auf Lebensstilisierungen der Rave- und Life-Style-Generation eines neuen (post-reflexiven) Konsumentenglücks projiziert wird von Trendforschern und Kulturphilosophen, die ihrerseits Komplexität, Chaos und Unüberschaubarkeit nicht mehr aushalten wollen. Nur wer Slogans produziert,

den tieferen Problemen der neuen, die Lebenswelt so überaus drastisch, deutlich und rückhaltlos umformenden Technologien nötig. Diese Nötigung zu dissimulieren, erscheint mir - unbesehen der deskriptiven Verdienste und des Interesses an der Beschreibung der Dynamik sogenannter aktueller Künste - als wesentlicher Kern des kunstgeschichtlich im Sinne 'weicher Theorien' intensivierten Kultes um die angeblich so entscheidende, angeblich so lange vehement gesuchte, nunmehr endlich, nämlich technisch gelungene Emanzipation des Betrachters im Zeitalter der 'Interaktiven Kunst'. Die Bedeutung der erwähnten Titel, die auch für eine ganze Reihe weiterer Anstrengungen, allerdings in populistisch hemmungsloser ausgreifenden Zusammenhängen, stehen - wie beispielsweise der Linzer 'ars electronica', mindestens in der Phase nach der Direktion Peter Weibels -, wird wohl - so könnte sich in einigen Jahrzehnten deutlichen zeigen - nicht in ihrer analytischen Qualität, sondern darin liegen, dass sie ikonologisch für ein zeitspezifisches Syndrom stehen, das sich gar nicht auf Kunst, sondern auf eine spezifische Intensivierung eines viel allgemeineren und vageren ästhetischen Gefühls bezieht, das nicht in Kategorien der Kunst, sondern der Empfindung beschrieben werden muß.

mit denen Komplexität reduziert wird, erscheint als 'hype', 'trendy', zeitgemäß. Ein solcher Slogan ist offenkundig 'Interaktivität'.

'Interaktivität': Ein organisierter Betrug, ein subtil aufgebautes ästhetisches Erlebnissyndrom, das der Fiktion von Glückseligkeit um jeden Preis huldigt und sich dafür verbissen einen geschlossenen Anschein zimmert? Ganz ist solches nicht von der Hand zu weisen. Auch wenn der Betrachter dem Schein nach im Cyberspace nämlich handelnder Auslöser und Manipulator des Bildgeschehens ist, so läuft das doch auf einer Matrix, die der Wahrnehmungen entzogen bleibt, was ganz in der Absicht der wirklich Kompetenten liegt. Die Autorität hat sich nur, immer subtiler sich dissimulierend, auf eine tiefer liegende Schicht verschoben. Zu 'Interaktivität' wäre vieles anzumerken. Es reicht aber vorerst die Überlegung, daß Interaktivität im Umgang mit Technologien in genau der hier angesprochenen kunstpropagandistisch aufgeheizten Weise, wenn auch ohne die höheren Weihen einer durch Kunst intensivierten oder provozierten Selbstwahrnehmung, schon seit geraumer Zeit den modernen Umgang des Subjektes mit seinen apparativen Umgebungen bestimmt. Gibt es, ausser der Uhr als Zeitmessgerät, irgendeine Maschine, die nicht auf Interaktivität in, mehr oder weniger, Echzeit-Dimensionen beruht? Automobil und elektrische Aufzüge sind ebenso Belege dafür wie Fernsehapparat, Telefonapparat und Plattenspieler. Entsprechend didaktisch kann Interaktivität dann auch beansprucht werden. So heißt es in der einschlägigen Broschüre: "Interaktivität hat sich als besonders nützliche Methodik erwiesen, da sie vielfältige Möglichkeiten bietet, mit deren Hilfe die Betrachter in einen intensiven Dialog mit dem Kunstwerk eintreten können." ¹² Das ist nun wahrlich nichts Neues und schon gar nichts, was der technischen Implementierung der Sinne des Betrachters als Steuerungsgröße für die faktuale Einrichtung des Kunstwerks

¹² Broschüre zur Eröffnung des ZKM, S.

bedürfte. Zwar hat die Teilhabe in der 'Netzkunst' oder 'Medienkunst' eine besondere Ausprägung. Aber die Rede von einer besonderen 'Medienkunst' unterstellt, "daß es jenseits oder diesseits von Medien eine Kunst gebe".¹³ Die Tendenz, statische Zuschreibungen vorzunehmen, täuscht über so Manches hinweg. Gerade die Instanz des Betrachters macht deutlich, daß es zahlreiche dispositionale Überlagerungen, Durchdringungen und Verschiebungen und keineswegs Abfolgen und Überwindungen zu vermerken gibt. Bemerkenswert ist, wenn, ausgerechnet, Peter Weibel feststellt: "Die ästhetischen Kunstformen, die unter dem Druck der Medien entstanden sind, sind von den historischen besser eingelöst worden als von der Medienkunst selbst."¹⁴ Die einzige radikale Konsequenz aus dieser Beobachtung bestünde darin, für diese neuen medialen Aktivitäten grundsätzlich den Status 'Kunst' nicht mehr zu beanspruchen, da dieser nur an einer Selbstdarstellung der Medien, der Perspektivierung der Künste als Derivate der Medienwirklichkeiten hindern. Damit gingen allerdings diese Aktivitäten auch der geschichtlichen Würde verlustig, mit welcher künstlerische Handlungen ausgestattet und den

¹³ Georg Stanitzek, Im Medium der Medientheorie: Figuren der Eigentlichkeit, Kulturkritik, in: Texte zur Kunst, Heft 32, Köln, Dezember 1998, S. 33. Das Heft 1/93 der mittlerweile nicht mehr existierenden (im Passagen Verlag Wien erschienenen) Zeitschrift 'Medien.Kunst.Passagen', das dem Thema 'Medienkunst' in Form von Gesprächen, Interviews und Kommentaren gewidmet ist, belegt, daß auch profilierte Künstler, die mit neuen Bild- und Kommunikationstechnologien arbeiten, zu einer angemessenen Begriffsbildung erstaunlich wenig beizutragen haben. Es geht hier nicht darum, über die Mühen der Selbstorganisation nicht nur der Kunst, sondern auch der Subsistenz als Künstler hinwegzusehen oder sich bei der offenkundigen Erbärmlichkeit der Defizite aufzuhalten. Im einzelnen ist von unterschiedlichem, zuweilen aber großem Interesse, was die Künstler zur Lage der Kunst durch Medien im einzelnen, d. h. im Rahmen ihrer Projekte zu sagen habe. Aber es handelt sich dann um jeweils individuelle Gesichtspunkte und Erkenntnisse. Auch wenn es zum eingespielten Gestus der Kunst gehören mag, sich um analytische Erkenntnisse nicht zu bemühen, ist doch fatal, daß in vollkommen konventioneller Weise das Neue als 'Medienkunst' bezeichnet wird und offenkundig niemand eine angemessene Einsicht in das Spezifische einer heutigen Kunst durch Medien im Unterschied zur bisherigen Erfahrung der Künste zu gewinnen beabsichtigt, die natürlich immer Medienkünste gewesen sind, insofern jede Kunst der Medien bedarf, damit sie überhaupt in Erscheinung treten kann.

¹⁴ Peter Weibel, Faster, Medienkunst! Skill! Skill!, Ein Interview mit Peter Weibel von Aram Lintzel, in: ebda., S.69.

Bedingungen der ökonomischen Sphäre mindestens partiell - und ideell nahezu ganz - entzogen worden sind.¹⁵ Im übrigen sollte man der Behauptung, Kunst wolle die Chance eröffnen eines Dialogs mit ihr selbst, gebührend mißtrauen. Kunst ist ein System ausdifferenzierter und 'heisser' Eitelkeiten und Konkurrenzen und die Teilhabe eines 'allgemeinen Betrachters' oder eine sozialtherapeutisch akzentuierte Kommunikation zwischen Verstehens-Partnern ist doch eine reichlich abgeschmackte Idylle, faßt man die egozentrischen Profilierungsdynamiken ins Auge, ohne die das Kunstsystem weder erklärbar noch funktionsfähig erscheint. Die ganze hier mobilisierte Emphase schafft Sinn-Versprechen, wo Sinn partout von alleine sich nicht einstellen will. Denn ob ein Kunstwerk 'interaktiv' funktioniert oder nicht, hat weder mit der prinzipiellen Frage zu tun, ob dieses denn Kunst sei, das solches erwirkt, noch gar mit der nach 'den Medien'. Die Medienfrage ist davon überhaupt nicht berührt. Aber das ist einer sich mit einfachen Kennzeichen zufrieden gebenden aktuellen Strategie gleichgültig, die gebannt auf Technologie, verpackte Gerätschaften, Schaltungen, dreidimensionale Arrangements, kurzum: Das Design von Apparaten blickt, in denen sie sogleich 'Medien' entziffern zu können glaubt, weil das phänomenal Identifizierte nicht mehr in die zuletzt veranschlagten Raster - z. Bsp. 'Installation' - passen will, für die man glücklicherweise den Medienbegriff noch nicht ausreichend strapaziert hat. In der Abteilung 'Medienkünste' und 'Medienmuseum' der Broschüre, mit der das ZKM sich vorstellt, steht folgendes: "Das Medienmuseum präsentiert erstmals eine Anzahl historisch bedeutsamer Arbeiten interaktiver Medienkunst, die

¹⁵ Wie Peter Weibel als Direktor des Zentrums für Kunst und Medientechnologie (ZKM) in Karlsruhe ohne die Nischenfunktion der Kunst auskommen will, vermag ich nicht einmal im Ansatz zu sehen, nehme aber an, daß Weibel das auch nicht anders einschätzt, sondern ein weiteres Mal seine listig und mittlerweile gut erprobte Routine ausspielen wird, Kunst als Verwerfung von Kunst im stetigen wechselseitigen Hinübergleiten oder Übergreifen von Kunst in Technologie und Nicht-Kunst in Kunst-Kontexte zu praktizieren.

zeigen, welche Bandbreite diese Kunstgattung inzwischen entwickelt hat." ¹⁶ Das heißt doch zunächst nichts anderes, als daß der Kunstcharakter gerade nicht aus einem bestimmten, vielleicht gar aus überhaupt keinem Mediengebrauch herrührt. Daß ein Museum 'historisch bedeutsame Arbeiten' zeigt, ist tautologischer Sprachgebrauch, täuscht hier aber darüber hinweg, daß das Museum natürlich die Werte, Kategorien, Werke und Felder selbst erschafft, die sie als beobachtet bedeutsame erst in sich aufzunehmen vorgibt, nachdem sie sich in der Welt - 'draussen'? - zur Reife entwickelt haben. Wenn etwas schon Kunst sein muß, bevor es als Kunst rezipiert werden kann, dann ist der mediale Aspekt natürlich einer, der aus dem Tatbestand der Kunst, aus ihrer internen Valorisierung und Mechanik also, stammt und nicht umgekehrt. Im Grunde steht in diesem Satz gar nichts über Medien, sondern nur, daß das Museum festlegt, was museumswürdig ist und daß das Museum nun eine Klassifikation zu eröffnen gedenkt, die den Bestand der Kunstwerke durch so problematische Attribute wie 'interaktiv' 'medial' , 'medienkünstlerisch' erweitert. Alles austauschbare Vokabeln, die über die Klassifikation des Museums hinaus keinerlei Bedeutung haben. Immerhin ist bemerkenswert, daß das 'Medienmuseum' eine Chance nicht sieht, die den 'Museen für Gegenwartkunst', denen natürlich die Gegenwart auch immer schneller Vergangenheit zu werden droht, was zuweilen zum Umräumen der Bestände in das 'normale' oder 'alte' Kunstmuseum zwingt, per se verwehrt ist: Daß ein Medienmuseum nicht automatisch ein Museum der Aktualität in dem Sinne sein muß, daß es sich epochal auf Gegenwartskunst festlegt. Aber dies setzte eben voraus, 'Medium' nicht technologisch oder in der Vorstellung der Geräte und Apparate, sondern als eine bestimmte rhetorische Herausbildung von spezifischen Funktionen zu denken.

¹⁶ Broschüre zur Eröffnung des ZKM, a. a. O., S.

In einem anderen Text derselben Broschüre heißt es: "einige unserer Werke der Medienkunst". Abgesehen von der grammatisch reichlich dubiosen Konstruktion, fällt ins Auge, daß hier eine ontologische Zweiteilung vorgenommen wird zwischen dem 'uns', der Besitzanzeige also, wenn auch nicht differenziert wird, ob die Eigentümer der Werke, das Museum als Ort, seine Macher oder gar alle zusammen, vereint mit dem allgemeinen Publikum, gemeint sind, und einer Medienkunst, die offenkundig über 'unsere Werke' hinausgeht, also unabhängig von unseren Perspektiven Bestand hat und einen erarbeiteten, bereits unter Beweis gestellten Überschuß über unsere Teilhabe daran beinhaltet. Dieses Residuum kann als historische Errungenschaft und evidente Vorleistung betrachtet werden. Damit hat man das Definitionsproblem erfolgreich delegiert, weil der Besitz von Etwas dieses Etwas als Existierendes und Bezeichnetes, unstrittig, voraussetzt. 'Die Medienkunst' differenziert sich von 'ihren' oder 'unseren' Werken, bildet ein Feld oder Dispositiv, das in den Werken sich äussert, in ihnen sich aber nicht erschöpft. Sie beinhaltet eine substantielle Definiertheit, die ihr eine ontologisch genügsame Kontur vor der Verzweigung in Werke sichert. Medienkunst generiert Werke, die Kunstwerke sind in erster Linie und sich dadurch auszeichnen, daß sie mit Medien arbeiten. Welche Medien gemeint sind, wird nicht weiter dargelegt. Kunst generiert aber immer nur durch Medien Werke - das ist immer so gewesen und auch gar nicht anders denkbar. Damit hat 'Medienkunst' an etwas teil, was im Prozeß der Moderne sich eingestellt hat: Daß die Werke auf Kunst orientiert sind, die sie mitbezeichnen, wenn auch nicht erschöpfend, sodaß 'Kunst' über die Werke hinaus rätselhaft und geheimnisvoll, eben ein Wesen eigener Dignität bleibt. Die Werke inkorporieren über ihre konkrete Erscheinung hinaus konzeptuell also immer ein Doppeltes: Ihren Bezug auf Kunst und 'Kunst' selbst. Eine weitere Angabe bleibt ohne historische Situierung ebenfalls richtungslos: Die Behauptung, daß die 'medialen' Kunstwerke die Bilder auf neue Weise in Bewegung gebracht hätten. Ein Gegensatz wird aufgebaut, den die

Kinematographie durch eigene Dramaturgien und Montagen entwickelt, aber auch schon überwunden hat: Der Gegensatz zwischen den stillen, kontemplativen und ruhenden Bildern auf der einen Seite, den bewegten Bildern der Monitore und Projektionen auf der anderen Seite. "Ein neuer Bildbegriff in den Künsten, eine neue Form der Bildrezeption sind zur Geltung gelangt" - dies aber nur, weil spezifische Produktionsweisen von Bildern, die genau dieses ermöglicht haben - Kino und Film - aus der Kunst ausgegliedert worden sind über die Weigerung der Kunstgeschichte, sich mit plebejischen Dramaturgien und der immer schon existierenden Parallelität von 'hoher Kultur' und 'Subkultur' zu beschäftigen. Unübersehbar ist, daß in den Werken von Kunst durch Medien bisher externe Kontexte für multi-mediale und hybride Verschränkungen reaktualisiert und damit auch rehabilitiert werden. Das reicht vom technologischen Experiment aus den Naturwissenschaften über die Bewegtbild-Massenmedien bis zur Re-Integration der Television. Diese Hybridbildung und Multi-Medialität ist in der Tat einer der herausragenden und interessantesten Züge einer gegenwärtigen Kunst durch Medien. Diese von historischen Vorprägungen zu reinigen, macht nicht nur begrifflich keinen Sinn. Denn die Kunst durch Medien könnte gerade auf einer neuen Stufe die historisch entwickelten, sich stetig neuen Schnittstellen entlang verschiebenden Bewegtbild-Dispositive integrieren und damit zu neuen Formen und zugleich zu einer Vertiefung der geschichtlichen Bezüge, zu einer eigentlichen Inter-Medialität der Bilderzeugung und- rezeption gelangen, die dann auch vom exklusiven Anspruch einer ontologisch veredelten Kunst mit guten Gründen und Gewinn entlastet werden könnte. Vom obsoleten, aber dennoch weiter akut virulenten Konflikt zwischen 'E'- und 'U'-Kulturen profitieren ja nicht nur Kommerz und Werbung, sondern auch eine Kunst, die mit der Behauptung des Unerschöpflichen persistent und reichlich trotzig im Feld des Gewöhnlichen und Banalen herumspielt. Ohne Zweifel ändern sich die Rezeptionsformen der Kunstwerke ebenso wie ihre Präsentationsformen. Weshalb das aber auch eine

generelle Veränderung des Bildbegriffs beinhalten soll, ist ebenso uneinsichtig wie die Behauptung, daß sich die Wahrnehmung als solche ändern würde, deren physiologische und neuronale Schematismen doch als konstant über lange Zeiträume vorausgesetzt werden dürfen.

Das durch die neuen bewegten Bilder im Gegenzug auf meditatives Verharren festgelegten bisherigen oder 'alten' Bilder erlangen natürlich durch diese Entgegensetzung eine neue Würde, von der wiederum die sich vermeintlich drastisch und mit wildem Bewegungs-Gestus davon absetzenden Innovationen profitieren, die nämlich alleine über die Artikulation ihrer Unterschiedenheit zu einem Anderen und Alten nicht nur ihre Neuheit beglaubigt erhalten, sondern ihre wie selbstverständliche Zugehörigkeit zur 'Kunst'. Dann wiederum ist aber nicht einsichtig, weshalb doch mit einigem Aufwand 'Medienkunst' als etwas ganz Anderes - vielleicht gar jenseits der Kunst Liegendes - beschrieben werden soll, wenn doch der Mechanismus der Zugehörigkeitssicherung in der Kontinuität der bisherigen Kunstfunktionen besteht, der nun, als Variante oder Derivat, ein in technischen Geräten materialisierter neuer Teil hinzugefügt wird. Es handelt sich hier um eine meisterlich verdeckende Logik, deren Dynamik brisant, die aber nicht ganz einfach zu verstehen ist. Vordergründig geriert sich 'Medienkunst' nämlich nicht selten ikonoklastisch, destruktiv, versteht sich als endgültig aus der bisherigen Kunst ausbrechend, damit alle utopischen Anstrengungen beerbend und nobilitierend. Hintergründig wundert - auch wieder, solange man nur diese Seite in Betracht zieht - die groß dimensionierte Auratisierung der alten Kunst, der ihr Funktionsfeld in keiner Weise mehr bestritten wird. Über diese Auratisierung - und man versteht, worum es geht, wenn man beide Seiten in ihrer Verschränktheit in Augenschein nimmt - wird die Aufwertung des Kunstcharakters des Neuen vollzogen - also nicht mehr über einen Kampf gegen ein Bisheriges im Namen des Fortschritts oder Eigentlichen, sondern durch eine Sektorisierung oder Einzonung der überlieferten Kunstwerke, die auf ihre kürzlich noch heftig umstrittene Funktion des

Originären., Überdauernden, Auratischen eingeschworen werden.¹⁷ Die Begründung geschieht indirekt und drapiert sich in Toleranz: "Die stillen Bilder der traditionellen Künste - eine stärkere Wirkung der Ruhe. Ihre auratische Strahlkraft verliert nichts angesichts der Vehemenz elektronischer Bilderfülle.¹⁸ Im weiteren wird von 'Medientechnologien' geredet, ohne daß ausgeführt würde, worin denn die Differenz zwischen einer Kunst durch Medien und den gesamtgesellschaftlich prägenden Kommunikationsprozessen besteht. Ein generalisierter Medienbegriff, die schiere Tatsache einer Intermittenz, eines 'Dazwischen'¹⁹ fortschreibend, das auf alle Seiten hin in unabzählbar vielfältigen Bezugnahmen einen unbegrenzten Regreß auf beliebige Relationen verspricht, formuliert kaum mehr denn eine Naturtatsache, die weniger eine anthropologische Eigentlichkeit als vielmehr die konstruktive Eigenheit einer zum Künstlichen gezwungenen Natur des Menschen, seine Verwiesenheit auf Artefakte und Artifizialität umschreibt. Nun sind grundsätzlich und grundlegend alle Zugänge zu 'Welt' medial vermittelt - durch Sinnesorgane, Sprache, Zeichen aller Art, Technologien und schließlich das, was im eigentlichen Sinne heute 'Medium' genannt wird, nämlich eine apparativ organisierte Logistik zur Gewinnung, Speicherung und Übertragung von Informationen, abzählbaren Signalzuständen. Bekanntlich haben in den letzten Jahren radikaler Konstruktivismus und Systemtheorie diesen Medienbegriff ebenso grosszügig

¹⁷ Ganz ähnlich wie Hugo Boss die Guggenheim-Museen aufgekauft hat, nicht aus ökonomischen oder werbestrategischen Gründen, sondern schlicht, um 'Aura' und 'Authentizität' einzukaufen, die in der Folge natürlich innerbetrieblich operationalisiert worden sind - durch artifizuell hergestellte Kooperationsfelder und einen Austausch zwischen den Kuratoren, Museumsdirektoren und dem höheren Management der Firma. Das ist, in der Mitte der 90er Jahre, eine raffinierte Strategie geworden, die sich von der unter dem Deckmantel des 'Sponsoring' in den 80er Jahren grassierenden simplen Verrechnung der Wertehierarchien zwischen 'E'- und 'U'-Kultur doch markant unterscheidet.

¹⁸ Broschüre ZKM, a. a. O., S. Offen kompensatorisch argumentiert auch Norbert Bolz (Hrsg.), Das große stille Bild, München 1996. Daß ausgerechnet Bolz diese Qualitäten neu entdeckt und wie gewohnt elegant feiert, wundert nach dem bisher Erörterten nicht. Im Gegenteil: Es wäre irritierend, würde er das nicht tun.

wie unspezifisch ausgedehnt. Medium erscheint darin, unabhängig davon, in welchem Gebiet der Begriff zur Anwendung kommt, als Bedingung der Möglichkeit der formalen Organisation von Handlungen - dafür mag auch 'Erkenntnisse' oder 'Beobachtungen' stehen. Formen werden aus der Koppelung der Elemente gebildet, deren Summe in lose verbundener Weise das Medium ausmachen. Insistent wird darauf verwiesen, daß für solche Konkretisierung des Mediums zu Formen keinerlei Bezug auf eine 'eigentliche' Welt notwendig, ja, daß jede Bezugnahme auf eine eigentliche Realität selbstmissverständlich und überflüssig sei. Damit wiederholen radikaler Konstruktivismus und Systemtheorie eine Einsicht, die seit langem immer wieder gegen die epistemologische Auffassung von einer ontologischen Dignität des 'Realen' im Sinne eines existenziell vorliegenden 'Aussen' ins Spiel gebracht worden ist.²⁰ Die erfahrene Wirklichkeit, die ontologische Geltung eines Ausserhalb ist gerade das, was die Bezugnahme der medialen Vermittlung auf den Gegenstand ihrer - grammatikalischen - Subjektstelle feststellt. Umgekehrt: Die Subjektstelle als Gegenstand der Prädikation (genauer: Ort ihrer Einschreibung) oder als Objekt von Erfahrungen ermöglicht erst die mediale Bezugnahme von Zeichenketten auf einen Gegenstand, den sie bezeichnen, ermöglicht also die Differenz zwischen dem Zeichen und dem Bezeichneten. Es scheint sich um eine nur je subjektiv motivierte oder einfache nominalistische Neigung zu handeln, ob man diese Differenz im Hinblick auf ein totalisiertes 'Dazwischen', ein 'Medium' oder die Differenz von 'langue' und 'parole', von Struktur und Performanz artikuliert. Die extreme Fluchtlinie des radikalen Konstruktivismus mündet in eine Reformulierung aller menschlichen Erfahrungen als konstruierte. Er verläßt also niemals die Medio-Sphäre. Sein Motiv und seine provokative Größe bestehen weniger in einer epistemologischen Überlegenheit, als vielmehr

¹⁹ Vgl. André V. Heiz/ Michael Pfister (Hrsg.), *Dazwischen. Beobachten und Unterscheiden*, Zürich 1998

in der Auszeichnung einer prinzipiell nicht relativierbaren individuellen Verantwortung für das jeweils als 'Wirklichkeit' und 'Welt' Geltende, durch die individuelle Sicht Konstruierte. Diesem Ethos wird Epistemologie untergeordnet.²¹ Dabei ist es gerade nicht die Epistemologie, die über den Wandel der Medien etwas aussagen könnte. Deren Dynamik liegt weder auf der Ebene der Bedeutungen noch der Erkenntnisse, sondern einzig auf derjenigen der Handlung, der Pragmatik des Gebrauchs also.²² Das Argument der ontologischen Korrespondenz der Erfahrungen mit dem Realen, konstruktivistisch meist formuliert als 'Viabilität', d. h. Gangbarkeit der Deutung von Erfahrungen, pragmatische Machbarkeit der Erfahrungen, verallgemeinerbar in praktikabler Assimilation, beruht darauf, daß innerhalb der Medialisierungsprozesse der Gegenstand des Wirklichen als ein Objekt der Erfahrungen erscheint, das in nicht-willkürlicher Weise als 'wirklich' bezeichnet wird. Dieses Objekt ist aber von den Bedingungen der Möglichkeiten seines Existierens nicht zu trennen. Und diese sind, es ist evident, in keiner Weise nur

²⁰ Zu Genealogie und Geltung des Motivs vgl. Richard Rorty, *Der Spiegel der Natur - Eine Kritik der Philosophie*, Frankfurt 1981

²¹ Die Allianz zwischen einem übersteigerten Individualismus und einer epistemischen Verselbständigung des Medialisierten mündet natürlich in eine egozentrische Ethik, die von Dezisionismen nicht frei ist. Das bleibt eine paradoxe Figur des Konstruktivismus: Die Abweisung des 'eigentlich Realen' im Namen der Konstruktion des Individuellen verwirft zwar jede Spiegelfunktion und läßt traditionell nur die 'doxa' eines lebensweltlichen Sophismus gelten, also die situative Übereinkunft. Es führt aber offensichtlich dann kein Weg aus dem Kosmos der individuellen Viabilität, wenn die Verwerfung des Realen nicht kontrafaktisch möglich ist. Und genau das vermag der radikale Konstruktivismus nicht zu denken, weil seine Ethik das axiomatisch ausschließt. Einer der wesentlichen Agenten des Kontrafaktischen und historisch schwer belasteter Teilhaber an den Problemen der dezisionistischen Setzungen sind die Künste. In ihnen artikuliert sich das konstruktive Prinzip gewiß am offensichtlichsten. Ebenso offensichtlich ist allerdings, daß die Künste zur Anwaltschaft des Ethischen aus guten Gründen nicht taugen. Das poetische Prinzip der Konstruktion arbeitet meistens nicht mit Viabilität, sondern Deregulierung. Der radikale Konstruktivismus scheitert letztlich daran, ununterbrochen poetische Konstruktionen zu fordern, selber aber keine Poesie bewerkstelligen zu können - denn dann würde er Kunst und wäre nicht mehr Philosophie, was er offenkundig sein will. Er bleibt auf die Ontologie der Erfahrungen fixiert und verkennt die Poesie der Verwerfungen, die in der Falllinie des Konstruktiven unvermeidlich, aber auch Zeugen des Kontrafaktischen wären.

diejenigen, die mein Vorstellungsvermögen eines 'Etwas' bestimmen. Davon abzusehen und einen direkten Zugriff auf ein nicht medial Vermitteltes, mit den rhetorischen Attributen des 'Eigentlichen' Ausgestattetes anzustreben oder zu behaupten, ist ein schlichtes mediales Selbstmissverständnis. Denn die Bezeichnung eines 'Etwas' und das, was darüber ausgesagt wird, sind nicht identisch. Es bleibt innerhalb der Medialisierung eine Differenz bestehen. Diese Differenz ist das, was, obzwar epistemisch formuliert, dennoch immer auch eine ontische Differenz ausmacht: Die beiden Bereiche, Ebenen und Bezüge der Existenzaussagen sind weder qualitativ noch quantitativ identisch. Entscheidend ist aber, daß die Einsicht in die Funktionsweise des Medialen, seine operationale Logik, seine prozessualen Verknüpfungsleistungen, nurmehr als Handlungen und nicht als epistemologische oder bedeutungstheoretische Argumente beschrieben werden können. Epistemologisch wird nämlich die Medialität aller Formen unseres Verstehens von 'Welt' nur dann zum Problem der Unzugänglichkeit des Wirklichen und, parallel dazu, der Irrealisierung seiner Bezeichnungen durch uns, wenn 'Realität' als ein externes 'Ausserhalb' verstanden wird. Dann wiederholen sich die im Zeichen des Nominalismus seit 2000 Jahren vorgebrachten Argumente der Eigentlichkeitskritik. Das anthropologische, utopische und differenzielle Gezwungensein in die Fiktionalisierungen bedeutet nicht, daß der Unterschied des Fiktiven zum Realen nur zwischen der Welt der Artefakte und einer 'eigentlichen Welt' des Wirklichen getroffen wäre. Er bleibt vielmehr den medialen Bewegungen und Bezeichnungen selbst eingeschrieben. Und das gilt, ob man diese Intermittenz mit den Ausdrücken 'begrifflicher Rahmen', 'Dämon' oder 'Medium' bezeichnet, und zwar unverändert im Hinblick auf die spezifische Autonomie des Medialen. Dessen Ausdrücke, um dies nochmals zu verdeutlichen, sind nicht einfach Fiktionen oder bloß nominalistische Willkürlichkeiten, sondern Formulierungen

²² Vgl. Sybille Krämer (Hrsg.), *Medien, Computer, Realität*, Frankfurt 1998; insbesondere die Beiträge von Welsch, S. 169 ff, Waldenfels, S. 213 ff, Seel, S. 244 ff.

der Differenz zwischen dem Ausdruck und dem durch ihn bezeichneten Inhalt. Da der Begriff der 'Realität' nur innerhalb der Praktiken der Bezeichnung und im Rahmen unserer sozialen Handlungswelt eine Bedeutung hat, kann man alle derartigen Bezeichnungen als mediale Praktiken beschreiben und an der Unterscheidung von medialisiertem Objekt und existenziellen Bedingungen der Möglichkeiten seines Gegebenseins nochmals im Hinblick auf ihre meta-theoretische Reflektion unterscheiden. Es ist diesbezüglich kein Zufall, daß gerade die philosophische Phänomenologie von Edmund Husserl bis Gaston Bachelard und Maurice Merleau-Ponty, die sich doch der Einklammerung der Supplemente zwecks eidetischer Reduktion auf ein je 'unverstelltes Eigentliches' verschrieben hat, parallel zum Fortschreiten der Reduktionen immer mehr Metaphorisierungen am Objekt selbst vorgenommen, seine Valenz also von diesem entfernt und auf die sprachliche Bezeichnungen übertragen hat. Die Ontologie verschwindet dabei immer im Vollzug der Metaphorisierungen. Mediale Vermitteltheit ist ein Grundtatbestand aller Bezugnahmen auf 'Welt'. Gerade durch die Vermitteltheit der Zugangsweisen aber ist - im Gegensatz zu vielen anderslautenden Schlußfolgerungen - sichergestellt, daß auf eine von diesen unterschiedene und unabhängige Welt Bezug genommen wird. Daß Medien Welt zugänglich machen und konstruieren, gelingt nur, indem und so weit in ihrem Vorgehen das Reale der Welt zu einem 'Widerpart' wird, zum Gegenstück und Gegenspieler. Die unbezweifelbaren Revolutionierungen, die durch Medien an der Lebenswelt vorgenommen werden, sind in erster Linie nicht erkenntnistheoretisch folgenreiche Umwälzungen. Die Materialität der Zeichen und die Dynamik der Medien entziehen sich, trotz anderslautenden Hypothesen²³, nicht den Festschreibungen von Intentionen und gesellschaftlichen Konventionen. Indem durch Medialisierungen auf 'Welt' Bezug genommen und diese von den Bezeichnungen unterschieden wird, spielt

²³ Vgl. als Übersicht und Argumentation bei Sybille Krämer, ebda., S. 20 f, 89 ff.

die Materialität und Rhetorik der jeweiligen Medio-Sphäre eine entscheidende Rolle bezüglich Realisierung und Konstruktion des Wirklichkeitsbegriffs. Für die Kunst gelten andere Intentionen, Medialisierungen und Aussagen als für andere Medien. Die Konstruktion von Geltungsbereichen ist immer auch die Spurensicherung der wesentlichen im Unterschied zu unwesentlichen Bezugnahmen auf diese. Insofern Kunst als eine Sphäre von Aussagen verstanden wird, spielt die Medialität zwar eine Rolle für die Einrichtung von Zeichenketten, aber nicht für die Bildung von Aussagen. Es wundert deshalb nicht, daß die Neuheit von Medien zum "Gestus der anmaßenden Behauptung"²⁴ verführt. Das gilt für Theorie-Design und Kunst in besonderem Maße, weil sie wechselweise nutzbare Substitutionsfiguren für vermeintlich neue 'Ästhetiken' abgeben. Wenn anhand der 'Netzkunst' - ein Hilfsbegriff, der keinerlei phänomenale Eigenheiten mehr hat, sondern nur das bezeichnet, was Künstler kraft ihres Selbstentwurfs als Künstler im Netz tun²⁵, also sich in der Adressierung einer Partikularität erschöpft - in einem starken Maß auf Medialität abgehoben wird, so kann das auch als ein Reflex auf systembedingte Zwänge gewertet werden, die viel zu wenig Beachtung finden. Die Suche nach dem Medium der Kunst im Medium des Netzes verdeckt die Tatsache, daß die Fixierung auf das Medium weniger den Chancen der Weltsynchrongesellschaft und ihrer Erwartung einer ästhetischen Befreiung der Kommunikation durch Kunst als der meist vehement dissimulierten Tatsache geschuldet ist, daß 'Netzkunst' nicht nur Teil des Netzes, sondern vollständig von diesem determiniert ist. Daß bei 'Medienkunst' - 'Netzkunst' ist ein Derivat davon, das auf bestimmte Apparate verweist - Kunst nicht über Kunst, sondern über

²⁴ Isabelle Graw, Man sieht, was man sieht. Anmerkungen zur Netzkunst, in: Texte zur Kunst, Heft 32, Köln, Dezember 1998, S. 23.

²⁵ Kunst kann hier strikte definiert werden als eine partikulare Nutzergruppe oder ein Verbundsystem von Berufsgruppen im Netz. *Im* Netz herrscht Allgemeingültigkeit und Einförmigkeit. Nur *für* diese Gruppe und *aus* ihrer Sicht stellen sich bestimmte Probleme, weshalb diese Einförmigkeit nicht genügt.

Medialität bestimmt wird, ist ein Reflex auf die vermutete Ortlosigkeit der Kunst, über die eben Technologie anstelle fehlender Argumente hinweghelfen soll. Man kann das, gutwillig, auch positiver formulieren, sofern man Kunst als einen Agenten der Umwandlung des Lebens oder Platzhalter von sonst nicht artikulierten Subtexten anerkennt. Dann nämlich artikuliert sich eine Intention, die ursprünglich nicht technologie- oder medienspezifisch ist, in einer Weise, die das jeweils intendierte Medium tatsächlich unter wechselnden Gesichtspunkten zu sehen vermag. Dazu bedarf es aber der Aneignung spezifischer Kompetenz, die die gesetzten informatischen und technischen Abhängigkeiten zu durchbrechen oder zu verschieben in der Lage ist. Man hat das im Vergleich der alten mit neuen Instrumenten auf folgenden Punkt gebracht: "Zwar müssen Künstler eigentlich immer mit Vorgaben umgehen, seien es nun materielle (Farbangebot der Hersteller, Fotolabor) oder institutionelle (Galerist/ Kurator), aber könnte es nicht sein, daß die Arbeit mit Software den Handlungsspielraum des Künstlers stärker einschränkt als beispielsweise die lieferbaren Farben oder die standardisierten Größen der Pinsel?"²⁶ Diese Überlegung ist leicht nachvollziehbar, dennoch am entscheidenden Punkt nicht genau oder radikal genug, unterstellt sie doch jeweils ausschließlich abgeleitete Abhängigkeiten, wo doch nur die alten Gerätschaften nicht alle Praktiken von Kunst determinieren, die durch sie beispielhaft geformt werden. Man kann ohne weiteres und jederzeit beliebig viele Alternativen erfinden, was beim Computer in einer ad-hoc-Weise nicht mehr gilt.²⁷ Der Computer indiziert nicht beispielhaft ein Feld, in dem er oder für das er eine Variante darstellt, sondern er erschöpft das Feld, das er durch

²⁶ Isabelle Graw, Man sieht, was man sieht. Anmerkungen zur Netzkunst, a. a. O. S. 23

²⁷ Es braucht natürlich eine gleichermassen hochentwickelte Kompetenz, Farbpigmente, Kalkgründe für Fresken oder Programme, also Hard- und Software, für Computer selber herzustellen. Ein nicht technisch versierter Künstler kann aber in der alten Mediosphäre jederzeit irgendeine Art Bild herstellen. Gegenüber dem Computer kann er schlicht gar nichts

sich, und zwar ausschließlich durch sich, möglich macht. Das betrifft natürlich nicht die Möglichkeit, überhaupt, in irgendeiner Weise, Kunst zu fabrizieren. Aber dieses Argument soll ja für 'Medienkunst' oder 'Netzkunst' gerade nicht gelten, da das, was Kunst daran, dabei oder dafür ist, sich nicht aus einem medienübergreifenden Modell von Kunst, sondern aus den Eigenheiten medialer Technologien, Apparate oder Gerätschaften ableitet, gewissermaßen als output der im Geiste der Kunst genutzten Technologien. Digitale Technologien sind aber teuer, hierarchisch organisiert und inkorporieren äusserst selektiv zugängliche Systemarchitekturen. Ihr Nutzen für alle ist gewiß - vorläufig noch - der Möglichkeit vergleichbar, daß jeder alle erdenklichen Materialien für das alte, 'analoge' Herstellen von Bildern kaufen kann, ohne sich in den Geheimnissen ihrer Fabrikation auskennen zu müssen.²⁸ Gerade diese Abhängigkeit wird heute kaschiert durch eine die Euphorie des Technischen anheizende Unterstellung, die virtuellen Realitäten der digitalen Kommunikationsinstrumente als Halbfabrikate oder, noch besser, Rohstoffe für eine sie formende ästhetische oder künstlerische Intervention behandeln zu können. Dabei übersieht die Kunst grosszügig, daß es ihrer dazu gar nicht bedarf. Auch das hat mit den Eigenheiten der Technologie zu tun: Indem 'Netzkunst' - und dies viel stärker als eine noch auf traditionelle museale Orte bedachte 'Medienkunst' - mittels deregulierender und aktionistischer Rhetorik aus dem schönen Gärtchen der wirkungslos isolierten Kunst ausbrechen und jede Autonomie der Künste zugunsten gesellschaftlicher Geltung zurückweisen

mehr bewerkstelligen. Er kommt nicht in die Technologie 'hinein'. Das ist keine graduelle Frage, sondern ein 'Überhaupt'.

²⁸ Das gilt auch für ganze Generationen hochgerühmter Künstler, deren Kenntnissen sich offenbar die kurzlebigen Eigenheiten von Dispersions- oder Acrylfarbe restlos entzogen haben. Mindestens kommt man auf diese nicht so leicht auf Anderes hin konzeptualisierbare Vermutung, wenn man mit entsprechenden, überaus schnell alternden Bildruinen konfrontiert ist, deren Ästhetik nun wahrlich nicht vermuten läßt, daß sie auf solche Halbwertszeiten hin angelegt worden sind. Der dem Ephemeren zugewandte Geist der Moderne kapriziert sich doch meist auf die ideelle Ebene und wohnt nicht gleicherweise der Materialität des Bildes inne.

will, zieht sie den sie erst als Kunst ermöglichenden Unterschied generell ein. Denn Netzkunst operiert mit einem Medium, das die verbindlichen Kontexte nicht ihrer Disposition überläßt, sondern stetig und bestimmend mitliefert.

Damit "wird eine entscheidende Leistung von Kunst aufgegeben: ihre doppelte Markierung durch künstlerische Autonomie und gesellschaftliche Verfaßtheit."

²⁹ Gerade die neueste, die 'Netzkunst' erweist sich als eine weitere Figur in der altvertrauten Kette der Avantgarde-Rhetorik, die mittels Überbietungen ihren Erfolg als Selbstaufhebung durchspielt. ³⁰ Indem sie freiwillig darauf verzichtet zu anerkennen, was sie als Kunst möglich macht, folgt sie den alten Geboten und Verlockungen der Avantgarde: Kunst als Entfremdung und Beschränkung zu setzen, um gegen die Besonderungen des Ästhetischen die Aufhebung des Gegensatzes von Kunst und Lebenspraxis umso heftiger propagieren zu können. ³¹

In einem Interview äusserte sich Heinrich Klotz vor der Eröffnung des ZKM ³² zum 'Medienmuseum', das unterschieden ist vom 'Museum für neue Kunst':

"Das läuft vor allem über den Bereich der interaktiven Kunst und Medien. Wir glauben, daß der Charakter der Kunst sich fundamental ändert, weil wir es nicht mehr allein mit stillen Bildern zu tun haben, sondern mit bewegten Bildern. Und innerhalb dieses Bereiches der bewegten Bilder gibt es Eingriffsmöglichkeiten des Publikums, sprich des Betrachters. Der wird aus seiner Passivrolle herausgenommen und gestaltet das Kunstwerk mit. Er macht es." Die Vorstellung, daß der Betrachter das Kunstwerk macht, erscheint nicht nur als groteskes Plädoyer für beliebigen Dilettantismus, sondern propagiert jene Instanz von Kunstfeindlichkeit, die zementiert ist in der selbstverordneten Einsamkeit der Avantgardekunst. Gerade die abgewertete Idee des Werks und

²⁹ Isabelle Graw, Man sieht, was man sieht. Anmerkungen zur Netzkunst, a. a. O. S. 29.

³⁰ Vgl. dazu Hans Ulrich Reck, Dialektik der Provokation und Antiquiertheit der Avantgarde, in: Karin Wilhelm (Hrsg.), Kunst als Revolte

³¹ Vgl. Peter Bürger, Theorie der Avantgarde

die Aufwertung der ephemeren Anverwandlungen, die sich egalitär in die Signatur von 'Werk' einschreiben, um dessen Anspruch mit dem Verweis auf dessen prinzipiellen Autoritarismus auszulöschen, lebt von den Selbstüberschreitungen der Kunst in die Kontexte von 'Leben', die man einer einseitigen Idee der Moderne nachträglich unterschiebt. Als ob die Moderne nur an den transgressiven Utopismen und nicht an der formalen Strenge des reinen Werks interessiert gewesen wäre. Zu schweigen von den ornamentalen Implikationen eines freigesetzten, im Schwung der klingenden Linien sich verwirklichenden Systems hieroglyphischer Werte, die man, obzwar individuell, aber dennoch immer als Entbergung des Weltgeheimnisses, als Artikulation der Chiffren der Daseinsdeutung empfunden hat, mithin als Referenzen auf ein Dargestelltes, das nur durch das Werk und nicht den Gestus der Empfindungen auf Seiten der Betrachtung sich formt.³³ Daß die Hermetik des Werks, die eine unverbrüchliche Konstante zwischen frühneuzeitlicher und klassisch moderner Kunst, später auch der 'Avantgarden' darstellt, verlassen wird zugunsten einer Transformation von Kunst in Ästhetik, in sensualistische Wahrnehmung und momentane Praktik des freien Spiels von Rezipienten-Phantasien schlechthin, ist schon bemerkenswert, wenn diese Transformation auf eine Kritik des Kunstwerks bezogen wird. Erst recht aber, wenn mit Verweis auf 'neue Medien' so getan wird, als ob ein selbstverständliches, evidentes, unbestrittenes, lange verfolgtes Anliegen nun technisch realisierbar geworden wäre, das direkt dem Kraftzentrum des radikalen Kunstwerks entspränge, weshalb erst und ausgezeichnet 'Medienkunst' die Realisierung dieser lange gesuchten, dem 'Älteren aber nicht zugänglichen Versprechen oder Erwartungen ermöglicht. Diese Argumentation rechtfertigt den Kunstanspruch der 'Medienkunst' gerade in der Negation der Kunst durch eine allgemeine 'Aisthesis' und das unzensierte

³² Kölner Stadtanzeiger, Oktober 1998

³³ Vgl. Kat. L'envers du Décor', Villeneuve-d'Ascq, 1998; Markus Brüderlin, in: Kunstforum International; Kat. Magie und Moderne

beliebige Spiel der Betrachter an Werkarrangements, die vermeintlich auf keinerlei Vorgaben von Seiten der Künstler, sondern nur auf den logistisch inkorporierten medialen Bedingungen der Apparate beruhe. Das sind Romantizismen, die sich bruchlos in eine lange und ausgesprochen medienunspezifische Ideengeschichte der Kunstwerkfeindlichkeit und des Verdachts einschreiben, die Wertung der Kunst negiere das Lebendige, das deshalb im Namen gerade von entfesselter Vitalität den toten Allegoresen, den Fetischismen und Verdinglichungen der Kunst zu entreissen sei. Die Abspaltung der Kunst von ihren Werken ist zwar unbestreitbar ein Resultat der radikalen Moderne.³⁴ Diese ist aber nie so weit gegangen zu behaupten, daß, was noch Werk sein kann, einzig von der singulären Willkür oder der schieren Idiosynkrasie der Rezipienten abhängt. Ihr Interesse an der Abspaltung bezog sich auf eine konzeptuelle Modellierung der Institutionen, Diskurse und des Systems von Kunst, das nicht mit dem Kunstwerk zusammenfällt. Sie hat aber nicht das Kunstsystem per se und unbedingt gegen die Kunstwerke ausgespielt oder deren historisch erfahrene Unmöglichkeit zur uneingeschränkten Berechtigung überhöht, die Sphäre der Werke als obsolet zu denunzieren. Vielmehr mußte aus ihrer Sicht die Unmöglichkeit des Werks als Idee der Kunst in dieser selbst ausgehalten werden, bedurfte also immer der Vergegenständlichung, die zu neuen Ausdrucksformen, Montagen und Fragmentierungen führte.³⁵ Ihre Idee war demnach zwar durchaus, daß sich der Prozeß der Kunst jenseits der Werke bearbeiten lasse, daß aber seine Regulierung weiter von den Vorgaben der Künstler abhängt und diese nicht immateriell existierten, sondern der Ins-Werk-Setzung bedürften, ohne daß die

³⁴ Vgl. Hans Ulrich Reck, Die Kunst und die Werke. Eine nominalistische Theorieskizze, in: Eleonora Louis/ Toni Stooss (Hrsg): Die Sprache der Kunst. Die Beziehung von Bild und Text in der Kunst des 20. Jahrhunderts, Kunsthalle Wien/ Frankfurter Kunstverein, Stuttgart, 1993

³⁵ Vgl. Hans Ulrich Reck, System und Fragment; ders. Zugeschriebene Wirklichkeit, Kap.; ders. Vom Recht auf Gemeinheit

Konzeption des Werks abgeschlossen und festgelegt, seine Variabilität abschließend abgezählt und durchgespielt wäre. Die Revokation der modernen Anti-Kunst im Argument von Klotz funktioniert aber ganz anders als diese komplexe Überlegung. In seiner Behauptung verwandelt - mehr oder weniger deutlich ausgesprochen - dieser Rückgriff auf die Moderne durch neue Medien die soziale Funktionalität des Kunsterlebens in einen output der Apparate und rechtfertigt Kunst nurmehr als ästhetisches Spiel, das sich sektoriell nicht mehr begrenzen lasse. Damit verliert Kunst ihre Rechtfertigung und wird zu einer Praktik neben anderen. Man kann diese Position selbstverständlich vertreten und auch einigen Gewinn davon erwarten, wenn man die Nivellierung der Code-Hierarchien durchhält und die Vertikalität umwertet in eine horizontale Struktur der Verfransung und Verkoppelung heterogener Elemente. Bemerkenswert bleibt aber, daß in Argumentationen wie diesen von Heinrich Klotz ja nicht das Plädoyer vorherrscht, Kunst im Mitspieltheater einer allgemeinen kreativen Volkshochschule ³⁶ aufgehen oder als vom Rummelplatz-Vergnügen ununterscheidbare Verlustierung erscheinen zu lassen, sondern, umgekehrt, ihren Charakter als experimentelle Utopie des Imaginationsspiels der, wie Schiller früher sagte, 'schönen Seele' überhaupt erst in Gang gebracht zu sehen. Das aber unterschätzt und überfordert, verachtet und sakralisiert Kunst gleicherweise. Man wird also die Idee eines solchen Museums, in welchem der

³⁶ Das klingt abschätziger, als es gemeint ist. Man kann die zu Beginn der 70er Jahre kulminierende Öffnung diverser Kunsthallen natürlich auch als Experiment zur Selbstbeobachtung von Wahrnehmungskonfigurationen und als Explikation ästhetischer Wertigkeiten im Umgang mit Kunst, als eine Selbst-Theatralisierung der Rezipientenrolle verstehen. Die populistische Oberfläche hat den Ernst dieser Bemühungen aber doch ziemlich fahrlässig verdeckt und sich nachhaltig nur in die Geschichte der Kunstwerksfeindlichkeit und eine vitalistische Transformation der Unterscheidung von Kunst und Anti-Kunst in das Plädoyer der Sinne eingeschrieben, die von heute aus wenig mehr darstellen als eine Begleitmusik zur Gesellschaft des Spektakels und einen narzisstischen Hedonismus, der an vielerlei Fronten seine Berechtigung aus einer formalen Egalität als Empfindung eines individuell privilegierten Zugangs zu 'Welt' bezieht und natürlich in der Sphäre von Werbung und Life-Styling-Konsum besser bedient wird als auf der Müllhalde der Kunst. Vgl. zur Theoriebildung im Spiegel der damaligen Zeit: Peter F. Althaus, Das Museum - die offene Stadt; Handbuch ästhetische Erziehung u. a.

Betrachter die Kunst 'macht', als eine Residualverwertung der gescheiterten Kunst-Utopien des 20. Jahrhunderts betrachten müssen, die ihre durch eine rasante gesellschaftliche Entwicklung bedingte Unfähigkeit, mit der Entwicklung Schritt zu halten, durch Selbstüberschreitungen kaschiert. Sachlich bleibt unabweisbar, daß solche sich von sich selber dispensierende Kunst nichts anderes zu Tage fördert als die Regularien und Mechaniken der von ihr verwendeten technischen Apparate. Was immer das zu bewirken vermag, es sichert in keiner Weise eine Einsicht, weshalb Kunst sich so verhält und was sie dazu berechtigen könnte, diese Mechaniken zur Darstellung zu bringen - es sei denn, sie würde ganz andere, viel weitergehende Kompetenzen im Umgang mit der Technik-Maschine entwickeln. Aber dazu dürfte sie nicht allein auf der gesellschaftlichen Funktionalität bestehen, sondern müßte sich wieder eine Autonomie erschließen, die auf dem Stand der Dinge sich bewegt und gleichwertige Allianzen zu den Apparaten in ihrem Namen, eben als 'Kunst', herstellbar macht. Das 'Tun des Betrachters als Künstler' verwandelt Kunst in einen Event. Damit wechselt aber das Bezugssystem in eine Richtung, die der Kunst mit guten Gründen im Rahmen der Gesellschaft des Spektakels keinen autonomen Raum mehr läßt. Es sieht nämlich nur auf den ersten Blick so aus, als ob die Aufwertung des Betrachters sich durch die Liquidierung der Autorschaft des Künstlers begründen liesse. In Tat und Wahrheit handelt es sich um verschiedene Dimensionen und selbstverständlich bleibt, solange wir überhaupt noch in einem ernsthaften Sinne von Kunst reden, die Autorschaft des Künstlers eine Bedingung für jede Emanzipation des Betrachters von der Passivität einer hermeneutischen Interpretation, die unter Ausschluß körperlicher Erfahrungen auf den Primat kognitiver Schematisierungen drängt. Von einem solchen Diskurs kann der Betrachter sich nur durch künstlerische Vorgaben befreien.³⁷ Das befreit ihn aber offenkundig gerade nicht von allen

³⁷ Es sei denn, das hier Verhandelte bliebe ihm gleichgültig oder sei ihm ohnehin fremd.

oder beliebigen, sondern nur bestimmten Vorgaben der Künstler, welche Befreiung ihrerseits auf künstlerischen Vorhaben beruht. Damit verschiebt sich die Autorität nur auf eine nächsthöhere und deshalb auf der tieferen Stufe unsichtbar bleibende Ebene. Ich mag mich so lange an der Unsichtbarkeit dieser Autorität begeistern: Wirklich verschwunden ist sie nur aus meinem Wahrnehmungshorizont. Es ist also sinnvoll, die Autorität der Künstler grundsätzlich von den Dynamiken der Autorschaft her zu denken. Als Betrachter bin ich ja nicht nur Werken konfrontiert, die mich inszenieren oder zu deren Inszenierung gehört, daß ich meine, sie beliebig in Szene setzen zu können. Ich bleibe weiterhin angewiesen auf die Autorschaft, die Figur des Anderen, die Inkorporation all dessen, was gerade ich derzeit nicht in Szene zu setzen vermag. Exakt das ist, was mich interessiert, weil es meinen Horizont überschreitet. Die Figur des Anderen in dieser Überschreitung als Medium für poetische Innovation zu setzen, heißt nichts anderes, als Autorschaft als bedingende Vorgabe von Kunst überhaupt anzuerkennen. Das ist eine strukturelle Bedingung, die durch keine Situation zur Disposition gestellt werden kann - es sei denn, mein Plädoyer für den Betrachter als Künstler rechtfertige über einen begründbaren Haß auf Kunst deren Zurückweisung insgesamt. Dann bliebe allerdings die Bemühung um eine Kunst paradox, die doch nur Vorgabe für ihre Erledigung ist. Ich könnte dann diese Sphäre gleich verlassen und müßte mich gar nicht mehr mit meinen Ressentiments oder der Unterscheidung zwischen diesen und den hermetischen Verstiegenheiten von

Dann erübrigte sich allerdings auch jede Argumentation. Es ginge dann um eben etwas Anderes. Kunstferne ist gewiß eine Lebensform unter anderen und nicht durch externe Perspektiven zu bewerten. Das gilt allerdings auch in umgekehrter Richtung. Weshalb also derzeit emphatisch bis delirierend jeder halbwegs motivierte Betrachter vom Furor einer von Autorschaft befreiten Kunst bewegt werden soll, bleibt mir auf einer sachlichen Ebene vollkommen unverständlich. Ökonomisch und sozial, bezüglich des Nachschubs an Geld und der Kanalisierung von Prestige und Aufmerksamkeit mag die Sache wieder anders aussehen. Man muß aber irgendwann sich der ohnehin naheliegenden Überlegung stellen, was es denn bedeutet, daß sich um das Gravitationszentrum 'Kunst' so viele - und ich rede hier nicht vom

Kunstwerken beschäftigen. Die Verwirklichung des Werks auf der Seite des Betrachters kann ja nichts anders sein als die Entfernung von der Kunst und ihre Dekretierung als indifferent und vergessenswert.

Die einzige fortgeschrittene Haltung des Rezipienten ist eine durch zahlreiche Trainingsetappen der Avantgarden hindurch entwickelte Bereitschaft, sich zum projektiven Medium des Kunstwerks und der Vorhaben des Künstlers machen zu lassen, wozu natürlich auch entwickeltere Formen der Beteiligung an der Komposition von Werkteilen gehören können. Wenn auf mich als Betrachter Dinge projiziert werden dergestalt, daß ich durch ein Handeln in eine Choreographie eingebunden bin, dann handle ich aktiv kraft der Tatsache, daß ich meinerseits mediatisiert werde. In der Auffassung von Heinrich Klotz³⁸ scheint es mir aber so zu sein, daß unterstellt wird, daß nur ich als Betrachter das Kunstwerk mediatisiere, nämlich von seinen abstrakten Dispositionen ablöse und im Konkreten realisiere. Der 'passive Betrachter' wird so stark überzeichnet, daß die Dynamik der Kunstentwicklung gar nicht mehr auf der Seite der Künstler gedacht werden kann. Und zugleich erscheint der 'passive Betrachter' als eine historisch gesicherte Grösse - als ob ausgerechnet die Entwicklung der Kunstkonzepte seit der Romantik entlang einer solchen Figur

ZKM, allenfalls bestimmter auch seiner Adressatenkreise - Interessen gruppieren, die damit nicht wirklich etwas am Hut haben können.

³⁸ Ich betreibe hier keinen rhetorischen Mißbrauch, indem ich Interview-Äusserungen so ernst nehme wie wissenschaftliche Äusserungen. Gerade das scheint mir ja ein Kennzeichen bedeutender Unternehmungen, daß die Schnittstellen zur Öffentlichkeit und die entsprechende Rhetorik der Übertreibung nicht ein Dekor oder blosse Accessoires entstehen lassen, sondern die Kernideen radikalieren, die ich nun in umgekehrter Richtung, in den tatsächlich vorgelegten Formulierungen, als Anzeichen für eine auch theoretisch konsistente Haltung ansehe. Würde Klotz, auch wenn an anderer Stelle und in einem systematischeren Zusammenhang andere Aspekte auftauchen, Relativierungen und Ergänzungen vorgenommen würden und dergleichen mehr, nicht im Kern so emphatisch denken, wie er sich hier äussert, dann würde das ganze Unternehmen des ZKM mit den beigegliederten Museen nicht diesen, sondern allenfalls einen anderen Sinn machen. Es ist aber mit und seit der Eröffnung unübersehbar, daß das ZKM - und damit nicht nur Heinrich Klotz, sondern natürlich unter anderen auch Hans-Peter Schwarz und Jeffrey Shaw - genau so zu funktionieren begonnen hat, wie es sich in den radikalsten und reduktivsten Thesen und Absichtsäusserungen des hier kommentierten Statements ausdrückt.

der Passivierung geschrieben werden könnte, die man sich linear und in stetiger Selbst-Vervollkommnung denken soll. Was Joseph Beuys noch appellativ und tentativ meinte - 'jeder Mensch ist ein Künstler' bedeutete gerade nicht, daß jeder Kunstwerke herstellen sollte, sondern daß jeder das, was er tut, in seinem Beruf und ausserhalb, so zu betrachten beginnt, daß es mit der Idee der Kunst, die natürlich die der 'Sozialplastik' von Beuys ist, als vereinbar gedacht werden kann ³⁹ -, das wird nun normativ zur Garantie einer Schwellenbeschreibung erhoben, die sich in den technischen Medien inkorporiere. Die regulative Wendung wird eingezogen und der Appell konstitutiv und apodiktisch, bedingend und unbedingt zugleich. Das vollzieht wiederum die schon skizzierte Wendung zur paradoxen Verachtung der Kunst unter dem Deckmantel ihrer Verehrung. Es gibt keinen grösseren Haß auf die Kunst als durch eine Aussage wie 'jeder ist ein Künstler' oder 'alles ist Kunst' ausgedrückt wird. Kunst arbeitet sich an der Differenz ab, als die sie sich auch artikuliert: An der Differenz zwischen dem Herausgebildeten und dem, was nicht erwirkt oder hergestellt werden kann. Das ist der innerhalb der Kunst vorliegende Gegensatz, der sich als Bedingung der Kunst nach aussen in der Unterscheidung von Kunst und Kontext so äussert, daß das Widerstandspotential der Realität Bedingung der Möglichkeit bleibt, durch Unterschiedenheit etwas über 'Wirklichkeit' Hinausweisendes zu formulieren. Kunst muß sich nicht dem Realen oder dem Phantasma verschreiben, aber die Erfahrung, nicht über etwas verfügen zu

³⁹ Es gibt natürlich auch stärkere Lesarten, die sich graduell bis qualitativ von dieser Deutung unterscheiden. Ich denke, daß, selbst unter Anerkennung des Beuysschen Absehens von den traditionell vorgestellten Kunstwerken, folgende, ebenfalls begründbare Auslegung bereits den kritischen Punkt einer affirmativen und vehementen Entwertung der Kunst grundsätzlich überschreitet: "Jeder soll seine Tätigkeit so konzipieren, daß sie als Kunst verstanden werden kann." Die oben vorgeschlagene Maxime würde sich mit kunstanalogen qualitativen Wirkungen begnügen, für die Kunst gerade nicht mehr explizit in Betracht gezogen oder als Referenzsystem artikuliert werden muß. Die zweite Maxime besteht auf der explikativen Wahrnehmung von 'Kunst' als des Kategoriensystems zur Validierung der unter ihr hergestellten oder betrachteten Phänomene. Von da bis zur Vergegenständlichung der Handlungen in Werken ist zwar noch ein grosser Schritt zu tun, aber die Richtung daraufhin ist schon entschieden eingeschlagen.

können, was ja auch eine Umschreibung des Schimärischen ist, bleibt eine ihrer wesentlichsten Existenzbedingungen. Schließlich wird ja vor allem - mittels konzeptueller Vorgaben - auf die Meinung der Betrachter eingewirkt, daß sie diejenigen seien, welche die Kunst machen würden, was entweder die Position einer ästhetischen Erziehung und Didaktik der 70er Jahre wiedergibt oder eben die noch nicht sichtbar gewordenen Vorgaben einer Experimentmodellierung durch eine aktuelle Kunst, die mit Technologien arbeitet, welche die Umwälzung der Kunst zu schmerzhaften Eingeständnissen ihrer Inkompetenz zwingen, wenn man dies nicht auf die Kunst als solche, negativ, abwälzen oder, positiv, der Befreiung des Betrachters aufbürden könnte. Die Transformation der Kunst durch Medien im Hinblick auf eine Problematisierung der bisherigen Begrifflichkeit hat demnach innerhalb der Kunst, also aus der Optik der Produzenten, vor allem einen plausiblen Grund: Daß nämlich die Arbeit an einer Kunst durch Medien zu komplex geworden und durch keinen Einzelnen mehr zu beherrschen ist. Die neue Sachlage wird nicht wirklich durch eine andere Wirkung auf Kunstbetrachtung erreicht und auch nicht dadurch, daß neue Technologien das Medium der 'Kunst' bestimmen. Es wäre irreführend, mindestens mißverständlich, den medialen Charakter der bildenden Künste an diesen Aspekten festzumachen. Solange wir beanspruchen, daß 'etwas' 'Kunst' ist, solange dekretieren wir Qualitäten, die nicht davon abhängen, ob etwas mit dem Bleistift oder dem Computer produziert worden ist. Allerdings ist die umgekehrte Frage eine wesentliche, die mit den notwendigen Differenzierungsansprüchen abzuwägen ist, welche Dimensionierungen und strategischen Modelle vom Einsatz welcher Technologien abhängen, sodaß Kunst von einem Repräsentationszusammenhang zu einem Handlungsmodell wird, sich Denotate und Referenzen zu Figuren und Praktiken wandeln. Das WIE ist natürlich ganz entscheidend von der Materialität des Medialen und den damit verbundenen Differenzbedingungen bestimmt. Das OB allerdings und erst recht ein DAß sind davon gänzlich unberührt. Man kann also nicht die Medien

selber sprechen lassen, um herauszufinden, ob sie Kunst produzieren, sondern ist nach wie vor gehalten, sich der Mühe zu unterziehen, ein Spektrum, eine Matrix oder eine Semantik von 'Kunst' zu erarbeiten, die sich durch den Gebrauch der Medien differenzieren, ihren Anspruch, Kunst zu sein aber nicht deren Variabilität überlassen, sondern umgekehrt, im Licht einer sich entwerfenden Handlungsweise den Gebrauch der Medien auf künstlerische Absichten beziehen. Das kann im Grenzfall auch heissen, daß Kunst gar keinen Anspruch auf eine autonome oder spezifische Handhabung von Medien mehr erhebt, dies weder leisten kann noch tun will, weil sie weiß, daß der mediale Gebrauch sich sinnvollerweise von ihren Intentionen abkoppelt und in einem Jenseits ihrer Eingriffsmöglichkeiten oder -wünsche abspielt. Ein solches Jenseits könnte nicht nur das Internet sein, sondern auch jede Massenkommunikationstechnologie, die unter Information Signalübertragung, unter Freiheit angestrengte Selbstbeschäftigung, in das Mediensystem eingebundene Zeit-Ökonomie, erzwungene Selbstinszenierung als 'Subjekt' und Aleatorik der privaten, jedoch öffentlich als kulturfähig zu demonstrierenden Neigungen versteht. Der Medienbegriff der Kunst ist ein anderer als die Unterscheidung von Produktionstechnologien, auch wenn das, was Kunst im einzelnen leisten kann, davon genau so spezifisch abhängt, wie die Tatsache, wie sie gefertigt ist, in welchen Praktiken sie sich ergeht und zu welchen Zwecken sie dies tut. Der grundsätzliche Tatbestand von Kunsthaftigkeit oder Medialität liegt aber den Phänomenen prinzipiell zugrunde. Sie werden erst aus diesem Fokus heraus sichtbar, wohingegen keine Kategorisierung der Phänomenalität eines Phänomens im Hinblick auf seine theoretische Valenz entspringt, im Unterschied zu seiner Bedeutung als Gestalt und damit Zeichenkette von Symptombildungen - hier folgen wir der bisher nicht

widerlegten Theorie Karl R. Poppers von der Scheinwerferfunktion des theoretischen Bewußtseins ⁴⁰.

Fazit: Kunst ist zugleich in allen konkreten Einzelheiten durch den Einsatz von Medialität und Technologien bestimmt wie von diesen, als 'Kunst', restlos und durchgehend unabhängig.

E und U und die Abwehr des Gewöhnlichen - der Kunstkonflikt des Musealen und des Medialen

Die Veränderung des Wissens, Metamorphose der Archive

Analoge Medien sollen derzeit umfassend und systematisch digitalisiert werden - und dies nota bene vor jeder wirklich validen Erfahrung im Umgang mit der Haltbarkeit und Lebensdauer von Speichermedien wie CD-ROM. Damit jedenfalls werden Formate in Hard- und Software irreversibel festgesetzt. Um der drohenden Zunahme an Divergenzen zu entgehen, läßt man von Zeit zu Zeit die Archive sich selber auf den neuesten Stand kopieren. Dennoch ist man gezwungen, zu jedem Datenträger den gesamten Maschinenpark, die Hardware und Programmarchitektur, ausserdem Ersatzteile und Restaurierungs-Logistiken zu sammeln und zu archivieren (gute Belege dazu gibt es in der Video- und Installationskunst). Das erzwingt eine Archivierung zweiter Ordnung. Beispiel dafür: die NASA kann heute die Daten ihrer alten Satelliten nicht mehr lesen.

Dem Musealisierungszwang der Geräte und Maschinen als Komplementen der Programme und Logistiken entspricht angesichts der erdrückenden und

⁴⁰ Vgl. Karl R. Popper, Conjectures and Refutations, sowie Aufsatz in Sukale.

erschlagenden, ja schier unbewältigbaren Archivalienfülle die Installierung automatischer Löschmechanismen.

Im Bereich der Filmarchivierung ersetzen zunehmend non-lineare Schnittsysteme die Arbeit der Kopierwerke. Künftig werden die Bestände über digital-Beta an den digitalen Massenspeicher angeschlossen. Damit aber entsteht das Problem der Sicherung der Spur des Originalen. Es würde notwendig, die Verwendung von Archivmaterial selbst zu dokumentieren: Nutzungsnachweise, Schnittlisten etc sind nicht nur im Interesse der Urhebergarantie und Nutzungskontrolle, sondern auch der Beschreibung des originalen Bestands, der vielleicht nur noch als Initialfundus für unzählbar viele mögliche Recodierungen und Recyclagen im Durchgang durch den Fundus dient. Dafür aber fehlen die Kapazitäten: für eine Stunde Sendung müssen 2,5 Stunden archivalische Bearbeitungszeit eingesetzt werden. Medienarchivare aber sind nicht primär zuständig für die Authentizität der Archivalien. Man begnügt sich also mit einer Querschnittdokumentation, die im übrigen ausschließlich über Wortsprache (Texte) als Beschreibungsmedium läuft. Stereotypen im Umgang mit Bildern werden offenbar immer noch am besten über Worte, Begriffe, Klassifikationen ermöglicht. Der digitale Massenspeicher erlaubt zwar ein Kopieren ohne Datenverlust. Dennoch gibt es ein gravierendes Problem der Datenkomprimierung. AVID-geschnittenes Material kann nur analog ausgespielt und nicht ein weiteres Mal digital eingespeichert werden. Denn die Stauchung von bereits komprimiertem Material ist ohne qualitative Ausfälle nicht möglich.

Vereinfacht gesagt: jede Speicherung, auch die digitale, ist formatabhängig. Ausserdem versteht sich der WDR im Archiv-Bereich als Recycling-Anstalt. Da Archivmaterial ein Ersatz ist für kostenintensive Neu-Aufnahmen, ist ins Anforderungsprofil an die neuen Medienarchivare eingeschrieben, daß sie dem Wunsch, aus dem Archiv selbst gestaltungsgerechtes Schnittmaterial zu

liefern, genügen können müssen. Die Umstellung der Produktion von Film auf Video hat beim WDR die schnellere und kostengünstigere Nutz- und Kopiermöglichkeit des Archivs gesichert. Motivation der umgestellten Medienarchive: schnelle Wiederverwertbarkeit des Materials, instantane Verfügbarkeit, größere Nähe zu vorab angestrebten (zeitgeist-bestimmten) produktionsästhetischen Effekten. Der Zugriff auf das Archiv wird also modular (verläßt die Linearität der Verzweigungen und des Suchens): Kompilation tritt an die Stelle der historischen Recherche. Was das auf der Ebene der Wirkungen auf die historische Bildung des Betrachters oder die ausweisbare Lexikalik der in Zitaten etc verwendeten historischen Indikationen bedeutet, ist ebenso drastisch wie banal zu verstehen: Sie verschwinden über kurz oder lang unvermeidlicherweise in der Schlaufe der Recyclierungen. Deshalb werden kompensatorisch, wenn auch wohl unbewußt, die vermeintlichen oder vermuteten Restbestände des Archivs fetischisiert (was man an Material aus der NS-Zeit seit geraumer Zeit beobachten kann): Jedoch: 'Reserven des Archivs' sind meist nicht Residualitäten, sondern Optionen eines Enthüllungsdiskurses, der die Wiederverwertung des Bekannten ankurbelt und gar nicht neue Entdeckungen intendiert, sich also mit den produktionsästhetisch angebotenen und vorab sortierten Effekten begnügt. Dieser erste Schritt auf ein bildformales avanciertes Sampling-Verfahren hin ist zwar interessant, wenn auch gerade nicht hinter den Masken und Tarnungen eines historisch-kritischen Diskurses. Im Gegenteil: Es müßte aus dieser Begrenzung befreit und radikal subjektiv genutzt werden - als Prinzip nicht der Hermeneutik, sondern der 'Euretik' (Ulmer), der subjektiven Narration, die in der Diversität der Standpunkte unterm Verlust objektiverbarer Synthesen eine fundamentale, durch anderes nicht auflösbare Größe darstellt. Aber wie mit fragmentierender, subjektivistischer Euretik den Pflichten des hermeneutischen Kollektivs, der pädagogisch legitimierten Modellierung des Leibs der informationell idealisierten, mit Wahrheits(aufnahme)fähigkeiten supponierten TV-Bildungsbürger-

Konsumenten nachgekommen werden kann, ist in der Tat nicht zu begründen. Also wird das avancierte Sampling-Modell mit allen Mitteln dissimuliert und an seine Stelle Life-Styling eingesetzt (die Magazine von Küppersbusch, v.a. 'ZAK', sind die rezenten Kronzeugen für diesen Substitutionsprozeß).

Materialästhetisch sind bei analogen elektronischen Medien (Bsp. Video) Beschleunigung und Unsteuerbarkeit im Zerfall der Materialien ⁴¹ festzustellen. Im Archiv leben die Werke weiter, dies aber - verglichen mit den gemalten Bildern - unterm spürbaren Zeichen einer enorm beschleunigten Halbwertszeit. Von daher sollte jede Restaurierung des Materials die Schäden bei Videoarbeiten nicht restlos beseitigen (falls das überhaupt möglich wäre). Bei Videokunst bedeutet im Grunde die Archivierung der Arbeit ihre Einfrierung als räumliche Installation, die mitarchiviert werden müßte. Sollten Geräte derselben Generation - so die Empfehlung der Fachleute - noch erhältlich sein, müßten nur die unauswechselbaren Teil archiviert werden. Sobald die Geräte verschwinden, müssen letzte integrale Exemplare gesichert werden: Das Museum als archivalisches Outsourcing der Kunstwerke. Die Künstler scheren sich meist einen Deut um Fragen der Haltbarkeit, weil sie wissen, daß die Treuhandanstalt Museum hier perfekt funktioniert. Die Herstellergarantie bei Videobändern läuft bezeichnenderweise nur über 10 Jahre. ⁴² Um bei der Kunst zu bleiben: Für prozeßuale künstlerische Interventionen im Internet gibt es - ausser den Beschreibungen, die conceptual art und land art ebenfalls benutzt haben - keine Archivierungsform mehr. Das Kunstmuseum im Internet ist weder ein Museum noch ein Archiv, sondern Ausdruck eines

⁴¹ Farbmutation, Ablösung der Magnetisierungsschicht; bei Filmen: Winograd-Effekt - Selbstzersetzungserscheinungen, die nur durch Kühllager abgedämpft werden können etc.

⁴² Allerdings widerspricht dem, was hier katastrophisch suggeriert wird, eine praktische Erfahrung: nicht nur die Fachleute wundern sich, daß unabhängig vom Medium und dessen qua Neuheit beschworener Unbrauchbarkeit für Aufbewahrung sich das meiste doch besser

informationellen, meist auch persuasiven Signal(übertragungs)reizes. Für im Internet präsentierte Kunstwerke müßte sowohl eine Kunst- als auch eine Archivsprache erst noch entwickelt werden. Als virtueller Annex zum physikalisch bestehenden Museum macht so etwas jedenfalls keinen Sinn ⁴³. Technisch verfestigte Ästhetik und umgekehrt: Die Wertigkeit der elektronischen (Lauf-) Bilder wird ohnehin zunehmend über Vermittleragenturen und nicht mehr immanent definiert, weil die Distributionsstruktur und der gesamte technologische Apparat der Erzeugung mit den Produktionsmitteln des Künstlers apriori eine untrennbare Symbiose eingehen. Aber sicher ist - entgegen allen derzeit grassierenden Mißverständnissen - das Internet kein Speicher-, sondern ein Kommunikationsmedium. Im übrigen ist ohne die produktionsästhetische Intentionalität des Schaffens von Werken im Hinblick auf und für die Struktur 'Museum' (die historisch wandelbar sein kann, aber nicht sein muß) Kunst schlicht nicht mehr definierbar.

Weitere mehr oder minder exotische Beispiele für die Problematik der Archive liefert die Musik. Eine hier nicht weiter verfolgbare philosophische Frage betreffe den widerständigen Rest der körperlich-geistigen Substanz, welche in mechanischer Archivierbarkeit nicht aufginge, eine semiotische Frage die genuin musikalischen Kriterien der Archivierung von Musik. Sie wären - in der Terminologie Goodmans - im Unterschied zur allographischen Partitur autographisch wie z. B. die Malerei. Schall- im Unterschied zu Schriftarchiven glauben nicht Zeichen für Dinge, sondern die Sachen selbst zu archivieren, ohne

und länger hält als dekretierterweise eigentlich möglich, selbst unter sträflichen Lagerungsbedingungen.

⁴³ Das reduzierte die Werke vielmehr auf das, was im Diskurs ohnehin vorherrscht: Ikonographie und Semantik; so schreibt ein vermeintlich neues technisches Medium auf verblüffend präzise und eindimensionale Weise den uralten Diskurs fort, der sich in ihm ideal eingeschrieben hat als Konvention, wie Bilder zu nutzen seien; die bisherige graphische Aufbereitung der web-Seiten im Internet bestätigt das auch für populärere Bildregister.

Um-Schrift und Verzerrung. Dennoch spricht die Edison-Company bereits ab 1913 nicht mehr von Reproduktion, sondern von Re-Creation. Übrigens wurde der bereits 1878 von Edison erfundene Phonograph lange überhaupt nicht und dann vorerst nur als Diktiermaschine genutzt und war keineswegs schon früh für den Fetisch der unsterblichen Geisterstimmen im Gesang als brauchbar entdeckt. Die Archivierung von Musik war lange Instituten für Psychologie und Völkerpsychologie angegliedert. So reiste E.M. von Hornbostel um die Welt mit dem Ziel, die Stimmen der Völker zu registrieren und dauerhaft fixiert aufzubewahren⁴⁴. Dazu benutzte Hornbostel Wachswalzen. Die aber sind in Dauer und Frequenz extrem beschränkt. Man kann sie nur einige Male abspielen, dann ist die In-Schrift gelöscht. Aporie der Reproduktion, Paradox einer Logik der Sicherungen: Eine Kopie herzustellen bedeutete, das Original zu zerstören. Gerade wegen des Standards der Erfassung und der Beschriftung, die Hornbostel im interkulturellen Vergleich ganz eindeutig nach Standards der Schrift und Bibliothek einrichtete, wären diese Inschriften heute leicht in den Computer - per DAT - kopierbar.

Aus der Geschichte der Bibliothek wissen wir, daß Arsenale und Archive des Wissens auf die Latenzzeit lokalisierbarer Räume angewiesen sind - dies im Unterschied zur Netz-Metaphorik und zur Schaltbarkeit, die, paradox formuliert, den klassischen Ort der Nicht-Lokalität ermöglicht. Es könnte aber durchaus sein, daß die Katastrophe, als Grenze zwischen dem Aussen und dem Innen, d.h. als extrinsisch erzeugte Gefährdung, den telematischen Netzen logisch eingebaut ist. Ein Indiz dafür ist, daß Bibliotheken nach wie vor elektronische Dokumente (mindestens in Auszügen und einer wie immer rationalisierbaren Auswahl) ausdrucken und binden lassen. Die diskrete Segmentierung

⁴⁴ Daraus entstand die spätere kommerzielle Anwendung in Reihen wie 'harmonia mundi'; eine solche Edition afrikanischer Musik aus der Sammlung Hornbostel verführte, vor allem

elektronischen Wissens hat mit solcher Addition und Sukzession der zu Folianten gebundenen Ausdrücke nurmehr die indexikalische Adressierbarkeit der Fundorte gemeinsam. Digitale Speicher versprechen eine perfekte Herrschaft über die Zeit. Sie nähren die Suggestion von Zeitherrschaft durch eine Programmatik beliebiger Setzungen und Verknüpfungen, die ins Unendliche verzweigbar und fortsetzbar zu sein scheinen. Sie gehören also zum Wunschtopos umfassender, jederzeitiger Reversibilität. Ein interessanter - hier nicht weiter zu verfolgender - Nebenaspekt bezöge sich auf die Beobachtung der unterschiedlichen Geschwindigkeiten des Wissensstransfers in Geistes- und Naturwissenschaften. Die Überlegenheit der letzteren in dieser Hinsicht wird vielleicht durch die Tatsache aufgewogen, daß gerade wegen der Geschwindigkeit ein prüfender Einblick in die Seriosität des formulierten Wissensstands und die mediale Scheidung zwischen Projektion, Suggestion, Vorhaben und Bericht innerhalb der Forschungs-Rhetorik nicht mehr sicher gewährleistet werden kann.

Ein weiterer und wesentlicher Bereich sind staatliche und politische Archive. Politische Archive in totalitären Regimes ⁴⁵ produzieren regelmäßig eine doppelte Paradoxie: Sie sammeln auf der Basis der Geheimhaltung, machen also mindestens strukturell, materiell und langfristig veröffentlicher, was doch der Öffentlichkeit entzogen werden muß. Und sie notieren mit neurotischer Strenge selbst und gerade die allfällige, angeordnete Vernichtung von Dokumenten. Gibt es also Leerstellen durch Vernichtung von Archiven, so gibt es gewiß an deren Stelle und auf deren Stelle verweisend archivalisch objektivierte Dokumente, in denen mindestens global der Bestand des Gelöschten, nicht selten auch einige der Begleitumstände festgehalten werden, die zur Vernichtung geführt haben.

wegen der Magie der Trommeln, wie er mir im Juni 1996 erzählte, Oswald Wiener Anfang der 50er Jahre zum Studium afrikanischer Sprachen und Musik.

Diese Paradoxie könnte man als die Ästhetik des politischen Archivs bezeichnen. Und selbst für die Fälschungen im Hinblick auf bestimmte Daten, die beispielsweise unter Stalin zu einer perfiden Kunst der diplomatischen Irreführung und des Terrors fortentwickelt wurden, gibt es Vermerke, die mindestens auf einer Meta-Ebene und rekonstruktiv den Unterschied zwischen realem Dokument und irrealer Referenz wieder herstellen. Diese Archive leben vom Schatten des Staates, die eigentlichen Geschehnisse tauchen in den Archiven nur im Modus ihrer Abwesenheit auf. Was das Archiv verschweigt, markiert die Grenze der geschichtliche Narrativität. An die Stelle des historischen Erzählens und der historischen Morphologie tritt die Archäologie (des Schweigens) der Archive.

Zu guter Letzt in dieser Reihe ein Beispiel aus der Photogrammetrie. Ihr Erfinder/ Entdecker, Albrecht Meydenbauer, der auf Grund eines Beinahe-Unfalls mit potentiell tödlichen Folgen bei der manuellen Bauaufnahme des Wetzlaers Doms 1858 auf den Gedanken kam, das Messen von Hand durch die Umkehrung des perspektivischen Sehens zu ersetzen, das durch das photographische Bild festgehalten wird, lernte den Unterschied zwischen der toleranteren Stilgeschichte der Kunstgeschichte und dem technischen Kalkül des Militärs schmerzlich kennen. Als Meydenbauer zur angestrebten Durchsetzung der Photogrammetrie als offiziell geförderter staatlicher Technologie an das Militär mit Verweis auf dessen Rekognoszierungsbedarf sich wandte und an der Festung Saarlouis 1868 seine Vermessungstechnik zum Einsatz bringen konnte, wird ihm eine Reihe von Meßungenauigkeiten zum Verhängnis und die Photogrammetrie für dergleichen Zwecke, wohl auf immer, diskreditiert. Dafür wird sie - den Nach-Krieg perspektivisch auf der Basis der Zerstörungsdrohungen und ihrer Permanenz humanisierend - zur maßgeblichen

⁴⁵ Wobei auch umgekehrt gilt: die hierarchische Perfektionierung der Archive befördert eine totalitäre Struktur.

Technik der Denkmalssicherung, der Parallelarchivierung der gebauten Kultursubstanz in einer die Vermaßung genau festhaltenden, ikonisch äusserst präzisen und ebenso plastisch anschaulichen wie planerisch diagrammatisch begreifbaren Foto-Plan-Bildgestalt. So setzen neue Technologien neue Standards der Genauigkeit. Sie erzeugen durch ihr Versprechen, was sie als Versprechen dann doch nicht so genau einhalten können. Die Differenz zur handverarbeitenden Zeichnung wurde bei Meydenbauer von Meßfehlern bestimmt, die im mathematischen Kalkül fatalere Folgen haben als die Ungenauigkeiten in einer hermeneutischen Beschreibung. Zwar waren die Differenzen minim, aber für das anti-hermeneutische Militär in seinem Bestehen auf möglichst totaler Genauigkeit offenbar unannehmbar.

Eben finde ich in der Zeitschrift 'form' (Nr. 158, 2/ 1997) eine Notiz unter dem Titel 'Forschung erstickt im Internet'. Es wird von einer Studie der MIT-Forscher Marshall Van Alstyne und Erik Brynolfsson berichtet, die belegt, daß die weltweite Vernetzung in der 'scientific community' nicht zu einer Verbesserung der Einsichten oder der Koordination unter Forschern führt, sondern ganz im Gegenteil zu einer fatalen Zerstückelung der wissenschaftlichen Gemeinschaft. Da täglich über 200'000 neue Seiten im Internet publiziert werden, reduzieren die Forscher das Problem der Datenflut durch immer enger definierte Suchprogramme. Die vorgegebenen Stichworte schränken die Forschungen rigide auf den jeweils ganz eng gefaßten eigenen Bereich in einem Ausmaß ein, das vordem unbekannt war. Wichtige Entdeckungen entstehen nicht mehr in Zusammenarbeit verschiedener Fachrichtungen. Zwar funktioniert die weltweite Kommunikation gut und natürlich unvergleichlich schneller als je - aber eben ausschließlich unter den Angehörigen engst definierter gemeinsamer Themen und Interessen. Das Überangebot wird wegselektioniert durch Konzentration aufs Singuläre, eine die Disziplinen übergreifende Synthese immer unfaßbarer. Die Vision der weltweit

unmittelbaren, ohne Zeitaufschub möglichen und grenzüberschreitenden Rezeption und Diskussion aller Ressourcen hat sich bereits heute in eine instrumentelle Begrenzung verwandelt, von der kein noch so bornierter Wissenschafts-Positivismus bisher auch nur zu träumen wagte. Dabei hat das Internet derzeit immer noch den Vorteil, eine von dergleichen niedrigen Fakten abgekoppelte, irreführende und phantastische Rhetorik anzubieten.

Erinnern und Museum

Warum nur ist es so seltsam, von 'Medienkunst' zu reden?

VON DER BEOBACHTUNG ZU EINEM MEDIALEN MANIERISMUS.

Betrachtungen zu Markus Huemers 'Polke's Pasadena Stones'

Die Arbeit 'Polke's Pasadena Stones' von Markus Huemer erscheint mir in Hinblick auf eine Reflexion künstlerischer Praktiken als ein exemplarisch bedeutsames Werk. Markus Huemer ist einer derjenigen seltenen Künstler, die ausgedehnte kunsthistorische Studien betreiben, also künstlerische Praktiken und kunsthistorische Studien reflexiv miteinander verbinden. Insofern liegt es nahe, diese Arbeit als eine für ihn ganz typische zu betrachten: Sein Werk ist eine durch Praktiken selber vorgetragene künstlerische Reflexion von Praktiken. Es handelt

sich nicht um eine externe wissenschaftliche Reflexion, sondern eine Auseinandersetzung mit den wichtigen kunsttheoretischen Implikationen der Kunst als Kunst selbst.

Zum Werk

Zunächst und ganz banal: Die Arbeit ist eine Rauminstallation. Der Künstler spricht in seinen eigenen Publikationen von Netzwerkinstallation, von Net-Installationen. Vielleicht ist das ein ganz guter und auch schon etablierter Begriff eines aktuellen installativen/ raumskulpturalen Arbeitens. Allerdings muss man ergänzen, dass es selbstverständlich nicht nur um Raum geht, sondern um Raum-Zeit, dass heisst um eine vierdimensionale Auseinandersetzung. Insofern lässt sich bereits jetzt auf eines der Kernprobleme hinweisen, das diese Arbeit thematisiert, nämlich die konkrete Lokalisierbarkeit von Handlungen in Raum und Zeit.

Was sich zunächst durch das reine Betrachten erschliesst, ist vor allem die Bewegung im projizierten Bild, die Matrix dieses Werkes, und die ist in zweierlei Räumen anzusiedeln: im Raum der Netzwerke und im konkreten Raum. Man kann geradezu spielerisch im konkreten Raum herausfinden, wie die Produktion dieser Bewegungen, also dieser Musterungen in der Projektion, dieser Auszeichnungen von

wandernden Flecken, funktioniert. Das Bild der Projektion ist ein 'bewegtes Bild', ein Raum-Zeitbild, wenn man denn bei Raum-Zeit-Bildern noch von 'Bild' sprechen will. Wahrscheinlich wäre es besser, von Bildsequenzen zu sprechen.

Es gibt für diese Art von Kunst heute nur missverständliche Kennzeichnungen, die leicht den Blick auf einen ganz anderen Zusammenhang trüben könnten, der für die Analyse der Formen besonders wichtig ist. Gemeint ist das komplexe Verhältnis zwischen der Aktualität des künstlerischen Ortes, in dem eine Arbeit stattfindet, und dem, was durch diese aktuelle Arbeit an Verstehen früherer künstlerischer Bemühungen möglich ist. Eine nur didaktische Vermittlung dieser Einsicht liegt selbstverständlich nicht in der Absicht des Künstlers. Jedoch durch die Radikalität einer aktuellen Inszenierung bestimmter historischer Konzepte und Bezüge geht einem schlagartig auf, dass in historischen Zusammenhängen bestimmte Positionierungen noch etwas ganz anderes gemeint haben als das, was naheliegenderweise festgestellt zu werden pflegt. Es sind in ganz anderen Technologien und Medien ähnliche Fragestellungen bereits früher bearbeitet worden, und zwar im Rahmen der jeweils bestehenden Möglichkeiten. Und in diesem Zusammenhang ist dieses Werk von Markus Huemer besonders anspielungsreiches und auch bewusst als besonders anspielungsreich inszeniert. Das geht

ja auch schon aus dem Titel hervor: 'Polke's Pasadena Stones'. Das Gemälde 'Pasadena' von Sigmar Polke aus dem Jahre 1968 ist der Ausgangspunkt für den Titel und die Installierung dieses auf Raum und Zeit beziehungsweise auf diesen und einen äusseren Raum bezogenen Inszenierung gewesen. Dieses Pasadena-Bild ist von Markus Huemer auch theoretisch untersucht und beschrieben worden, und zwar mit einer besonderen Interpretation der Position von Polke in der damaligen Pop-Art.

Wenige Analogien

Es bieten sich, wenn man zwischen der an der gegenüber liegenden Wand angebrachten Abbildung des Werkes von Polke und Huemers projizierten Bewegungen hin- und herschaut, sofort Analogien an: Beide Arbeiten basieren zunächst auf einem schon bestehenden Bild. Obwohl es dort statisch, hier bewegt ist, gibt es doch Formanalogien und Ähnlichkeiten beispielsweise in der Musterung, also in der visuellen Grundtypologie. Des weiteren gehört zum Bild Polkes eine Schrift, die nicht nur Bildlegende ist. Auch im Bild der Projektion tauchen Legenden, in einer bestimmten textuellen Dimensionen, auf. Ich sage textuell, obwohl es sich um Ziffern handelt. Es gibt offensichtliche formale Analogien zwischen den Bildern und man kommt daher auch irgendwann, spätestens wenn man den Satz im Bild von

Polke aufmerksam gelesen hat, auf die Vermutung dass auch der reale Stein im Raum Huemers – der in der Inszenierung der eigentliche Stein des Anstosses ist – in einer präzisen Beziehung steht zu dem, was auf dem Bild Polkes geschrieben ist.

Fragen wie die, was es bedeutet, diese Matrix zu programmieren, wie diese wirklich technisch gefertigt ist und so weiter, führen zu spezialisierten Diskussionen. Markus Huemer hat sich jedenfalls ein tiefes Verständnis für die technischen Bedingungen erarbeitet. Auch das ist von grosser Bedeutung. Man könnte die Auseinandersetzung mit technologischen Apparaten, Programmen und Medien vergleichen mit einer Diskussion, die man mit Malern des ausgehenden Mittelalters über die Subtilitäten der Gewinnung von Farbpigmenten führen würde. Diese Diskussionen tauchen in der Kunstgeschichte oft nur am Rande auf, weil man mehr an der Bedeutung, an Ausdruck und am Sinn interessiert ist, als an der faktischen handwerklichen Manufaktur der Dinge und Bedingungen, Medien und Apparate.

Doch zurück zu den Analogien. Um den besagten Stein herum dreht sich vieles. Die Bewegungen in der Projektion – das kann man verfolgen – haben mit den Bewegungen der Besucherinnen und Besucher um diesen Stein herum zu tun. Nun aber sind Besonderheiten dieser Installation zu erwähnen: Es verhält sich

nämlich so, dass die Positionierungen im physischen Raum nicht ihre direkte Abbildungen in den Projektionen erfahren, also nicht einfach von einer Kamera auf eine Leinwand projiziert werden, sondern dass diese Bewegungen Signale sind, die aus dem Netz kommen. Man möchte dabei meinen, die Positionen der Besucher im physischen Raum werden zunächst nach 'ausen', d. h. in das elektronische Netz aktueller digitalisierter und globalisierter Kommunikation eingespeist. Huemer täuscht visualisierte Netzaktivitäten in Form sich ändernder Musterungen vor, die ihrerseits durch die Positionen und Bewegungen der Ausstellungbesucher produziert werden. Die Internetprotokolle verifizieren zudem diese scheinbaren Netzaktivitäten, sind aber ebenfalls nur Produkte der Bewegungen im physischen Raum und vor allem lediglich Teil eines Bildes. Nicht das Netz produziert ein Bild für den physischen Raum, sondern im physischen Raum wird ein Bild für das Netz produziert, da die Projektion ein abrufbares Bild auf einem Server ist.

Vor diesem Hintergrund muss erneut auf den Vergleich der Textdimensionen in den beiden Bildern eingegangen werden. Wenn man das Bild von Polke betrachtet, dann fällt auf, dass Bild und Beschriftungsteil, also Bildteil und Textteil des Bildes, in einem konfliktreichen Verhältnis stehen. Es stellt sich die Frage, wofür die Bilder stehen und wofür der Text

steht, der ja beglaubigt, was auf dem Bild zu sehen ist. Schon damals, anlässlich der Mondlandung, wurde diese Diskussion geführt. Heute würde aber wahrscheinlich ein viel schärferer Bilddiskurs über diese Art von Bildern geführt werden, die das Ereignis 'Mondlandung' beglaubigt haben. Das damals bereits auffällige und merkwürdige Sich-Bewegen der Besucher auf dem Mond und in den Bildern vom Mond sind den dazu ähnlichen ruckartigen Bewegungen vergleichbar, welche die Verzeichnungen der Besucherbewegungen in Huemers Bewegtbild der Projektionen heute liefern. Aber das entscheidende für diesen Sachverhalt ist der Titel, die Legende. Wenn man diese genauer analysiert – hier folge ich den theoretischen Ausführungen von Markus Huemer – dann stellt man fest, dass nichts von dem, was im Text behauptet wird, wirklich im Bild zu sehen ist – und zwar in beiden Arbeiten. Damit wird auch ein bildtheoretischer Kernkonflikt thematisiert.

Protokolle und Protokollsätze

Liest man den Text in Polkes Bild – wobei dieser Text ja zum Bild geworden ist –, dann stellt man fest: es sind ganz einfache Protokollsätze. Es sind genau solche Sätze, die in der für die Wissenschaftstheorie so massgebenden Weise die elementare, protokollierte Beschreibung der Realität behaupten: Dieses ist, es ist so, das hat dort stattgefunden, es verhält sich

in jener Art und Weise. Solche Protokollsätze bilden den positivistischen Kern einer durch Protokolle beschreibbaren Welt von Sachverhalten. Genau diese Leistung hat man immer schon den Bildern zugeschrieben. Polke im Besonderen und die Pop-Art im Allgemeinen haben in bezug auf protokollierende Bilder einige Fragezeichen aufgestellt: Nämlich, wofür stehen Bilder? Diese sind nicht Protokolle für die Beschreibung der Welt, sondern sie stehen für ein ganz spezifisches Problem des Bildlichen. Man kann das entlang eines Hinweises von Hans Belting, vorgetragen im Katalog der grossen Polke-Ausstellung in Bonn (1998), formulieren. Beltings Gedanke besagt: Wenn die Malerei für die Kunst, für das Projekt Kunst als Ganzes steht, dann geraten die Bilder in einen unvermeidlichen Konflikt. So wie die Malerei für die Kunst steht und sie okkupiert, so werden die Bilder zu Protokollen/ Bezeugungen der Wirklichkeit. Also geht die Kunst nicht mehr im Bild der Welt auf, genauer: Sie repräsentiert nicht die Welt, ist als Bild kein Bild der Welt oder für die Welt mehr. Das Verhältnis der Kriege zu den Bildern, die die Welt protokollieren, wird zur Falle der Kunst: Entweder Malerei als Verkörperung der Kunst oder Bilder als Beschreibungen der Welt. Die Behauptung einer bildlichen Beschreibung der Welt ist eine reflexive Aufgabe, kein poetisches Thema der Malerei. Die damit verbundenen Fallen, die Täuschungen, Lügen und Meta-Lügen, das Vorspiegeln von Lügen von Lügen usw sind

natürlich schon gebunden an dieses Problem. Relevant ist die Einsicht in die Täuschung, die Einsicht in das, was man als Wahrheit der Lüge erkennen kann und was eben nicht die Lüge im Sinne der Irreführung meint.

Ähnlich wie die Protokollsätze in Polkes Bild behaupten die Zahlenreihen in der Projektion Huemers eine wichtige Aussage über die Funktionsfähigkeit des immateriellen Netzes, der virtuellen Realität des Internet. Es gibt einen emphatischen Diskurs über das Netz, der unterstellt, jeder könne jederzeit überall sein, die Grenzen von Raum und Zeit, die bisher als unüberwindbar galten, könnten überwunden werden, es gäbe die freie Wahl des Ortes und ein Verschwinden daraus, es existierten Unsichtbarkeit und Anonymität im Net. Markus Huemer weist zurecht darauf hin, dass selbstverständlich jeder Ort im Netz, zumindest jeden Server durch sogenannte Internetprotokolle lokalisierbar ist. Mehr noch: Internetprotokolle erfüllen im Netz die gleiche Funktion wie die Protokollsätze im Bild Polkes. Protokolladressen alleine verifizieren und protokollieren die Kommunikation von Rechnern. Diese Protokolladressen am unteren Bildrand der Projektion suggerieren den Wahrheitsgehalt einer stattgefundenen Kommunikation im Netz, die in den Musterungen ihren visuellen Niederschlag scheinhaft gefunden hat. Diese Zahlenreihe aber markiert in Wirklichkeit die

konkrete Bewegung der Besucherinnen und Besucher vor Ort. Sie markiert genau gesagt immer eine Bewegung nach der anderen, beziehungsweise eine Besucherin oder Besucher nach dem anderen. Eine Bewegung majorisiert die andere nach der Regel der Sukzession. Folgende Parameter liegen jenen Rechenalgorithmen, die solche Bewegungen steuern können, zu Grunde: Die vier Ziffern einer IP-Adresse geben die drei Vektoren des Raumes und den Vektor der Zeit wieder. Diese vier Vektoren erlauben eine ein-eindeutige Lokalisierung in unserem bekannten Newtonschen Universum. Vielleicht verhält sich das im subatomaren Bereich anders, aber der ist uns ja nicht zugänglich. Im Netz ist eine eindeutige Lokalisierung gegeben durch die Adressen der Internetprotokolle, die zwingend identifizierbar sind. Das registrierte, wenn auch *scheinbare* Nachaussengehen der Bewegungen der Besucher des physischen Raumes wird gespiegelt in der Identifizierbarkeit der Internetadressen.

Medialer Manierismus

Ein kritischer Hinweis: Vielleicht gelten neue Technologien nur solange als neu, wie man ihre Faszinationskraft noch nicht wirklich analysiert hat. Dieses neue Versprechen zeitungebundener, raumungebundener globaler Netzkommunikation, ist in Wahrheit eine metaphysische Fiktion. Dieser kritische Hinweis enthält, einmal mehr, eine Referenz an Sigmar

Polke. So wie Polke mit der unbekanntem Mondwelt, mit der ursprünglichen Faszination der technischen Möglichkeit eines Bildertransfers vom Mond operierte, so nützt Markus Huemer die noch immer weitgehend unbekanntem Netzwelt. Wobei die Referenz nicht in einer Weiterführung des Werkes von Polke besteht, auch wenn Bestandteile daraus zitiert werden wie der Stein, die Rasterung, die Frage, was sich überhaupt auf dem Bild bewegt, die Frage, wie sich der Bildteil als Bild zum Text als Text und Bildteil verhält, als Spiegelung usw. Sondern sie besteht in einer Problematisierung und Schärfung dieser angeführten Fragestellungen, was man eine aktuelle Ausprägung auf der Grundlage der Tradition des Manierismus nennen kann. Damit ist nicht so sehr die kunstgeschichtliche Epochenbezeichnung als solche gemeint, sondern das, was - allerdings wesentlich später, nämlich im 20. Jahrhundert - an diesen Jahrzehnten des 16. Jahrhunderts zum ersten Mal als Genuines aufgefallen ist: Künstler haben eine Handschrift - 'una maniera' - entwickelt, mit der neben der Virtuosität in der Art der nachgeahmten Gross-Meister zugleich eine das Eigene begründende, prägende und äussernde individuelle Abweichung öffentlich merkfähig und durchsetzbar werden konnte. Diese Handschriften wurden als Matrix entwickelt, um damit über die auffallende Abweichung die eigene Originalität, die Aussergewöhnlichkeit des eigenen Tuns möglichst avanciert zu artikulieren. Auch bei Sigmar Polke gibt

es beispielsweise in mehreren Bildern Dürer-Paraphrasen. Dürer hatte seine Virtuosität damals in Form von Schleifen von seinen Zeichnungen als Beiwerk auf Druckstöcke gebracht. Polke hat diese, in seinerseits paraphrasierender Manier, als eine Matrix nachgebildet, als bestimmte bildformatierende Möglichkeit identifiziert und damit neu zugänglich gemacht. Damit ermöglicht er uns, die früheren Modelle als wesentliche, zugleich als naive Modelle kennenzulernen und entsprechend einzuschätzen. In Huemers medialem Manierismus - gemeint im besten Sinne - entwickelt sich eine genauso entschiedene Steigerung des Artifizialen, des Künstlichen wie im Manierismus eines Polkes. Auf diesem Hintergrund lassen sich einige weiterführende Überlegungen zum Manierismus und zum Begriff 'medialer' oder 'Medienmanierismus' anfügen. Manierismus lässt sich definieren durch die Abgrenzung von blosser Selbstbezüglichkeit im Zeichengebrauch. Die Zeichen des Manierismus zielen auf Deformation und Dekonstruktion gefügter Ordnungen, die sich durch ein Übermass an harmonikalen Kategorien (klassizistische Symmetrie etc) auszeichnen. Es gibt keine einheitliche manieristische Doktrin, gehört doch zur Begriffsbestimmung des Manierismus die individuelle Ausprägung. Formal fallen Verdrehungen und Überdrehtheiten, Radikalisierungen und Eigenwilligkeiten auf. Weiter gehören wesentlich zu den manieristischen Repertoires Wiederholungen und

Zitationen, Steigerungen und Zerstörungen bereits entwickelter Form-Konzepte. Die Kunst der Moderne ist, kraft Individualisierung, wohl insgesamt als manieristisch zu kennzeichnen. Das gilt noch für die utopischen Verwerfungen des Subjektivismus. Manierismus ist weniger ein Stil, als vielmehr eine Reflexionsfigur, zugleich Appropriation von Traditionen wie antizipierende Konstruktion. Manierismus ist das geschärfte Bewusstsein einer Krise und erzwingt epochale Selbstrelativierungen. Seine mediale Ausprägung entspricht der Mediatisierung der bisherigen Lebenswelt. Die historisch bekannten Manierismen belegen deren Widerstandsfähigkeit gegen geschlossene Doktrinen. Wie sieht deren Produktivität der im Feld eines medialen 'Manierismus' aus? Zu überlegen ist, wie das aktivierende Verunsicherungspotential der Manierismen für eine Neubewertung der Künste genutzt, wie die aktuelle elektronische Medienproduktion im Spannungsfeld zwischen wachsenden Ordnungs-Ansprüchen und den Praktiken einer radikalierenden Dekonstruktion/ Deformation/ Transformation vorgebracht werden können. Die künstlerischen Konzeptionen des Manierismus könnten anti-fundamentalistische Energien entfalten. Damit gewänne Kunst eine kommunikative Funktion, die sie - mehr oder minder fahrlässig, mehr oder minder freiwillig - an die mediatisierte Massenkommunikation abgetreten hat.

Beobachtung von Beobachtungen

Kehren wir in den inneren Kreis von Markus Huemers Kunstwerk zurück. Eine weitere Thematik von ausserordentlicher Bedeutsamkeit in ihm ist, dass augenfällig die Betrachterin und der Betrachter auf bestimmte Weise ins Bild gesetzt werden: Gemeint ist das Verhältnis zwischen der Betrachtung, der Beobachtung, und dem Handeln der Betrachter vor dem Bild. Man hat es sich in den letzten Jahrzehnten – in einer eher saloppen Sichtweise – angewöhnt zu sagen, die alte Kunst sei unbeweglich, statisch und autoritär, die Betrachter hätten gar keine Möglichkeit, an dem Potential des Entstehungsprozesses mitzuwirken. Interessant ist, dass genau dies bei Huemer explizit thematisiert wird. Eigentlich geht es in seiner Installation gar nicht um die Muster in der Projektion, die wir auf einer Tafelbildleinwand auch malen könnten. Man kann die scheinbare Aufmerksamkeit des Netzes und die mit der Kamera scheinbar nach Aussen verlagerten Aktivitäten jederzeit beobachten. Man kann das feststellen, wenn auf der Projektionswand die rote Form springt, wenn die Besucher in Konkurrenz treten zu diesen Bewegungen. Aber darum geht es nicht. Es geht vielmehr um eine Umkehrung des Verhältnisses. In gewisser Weise werden diese Bewegungen nämlich 'beobachtet' durch Positionen im virtuellen Raum des

Netzes. Eigentlich ist es nicht so, dass die Betrachter das Kunstwerk betrachten, sondern das Netz, repräsentiert als Bild – ich rede immer noch von 'Bild' – betrachtet die Rezipienten. Diese Umkehrung weist auf viele Anschlussmöglichkeiten hin. Es hat nämlich früher, in den statischen Bildern, zahlreiche Möglichkeiten gegeben, den Betrachter ins Bild zu setzen. Natürlich haben Leonardo da Vinci, Hans Holbein d. J. und andere nicht über heutige Techniken, über kinematographische Simulations- und Projektionstechniken, verfügen können. Hätte es damals schon diese Möglichkeit gegeben, genau dieses analog zu heutigen Beispielen zu einem kritischen Thema zu machen: Sie hätten diese Möglichkeiten gewiss genutzt. Von epochenübergreifender Bedeutung ist jedenfalls dieses grundsätzliche Interesse, den Betrachter in selbstverständlicher Weise an einen bestimmten Ort im Bild zu bringen, unabhängig von den vielerlei verschiedenen Techniken, mit denen man eine solche Aktivierung des Betrachters erreichen kann.

In unserer heutigen Situation, die eine eminent politische ist, erscheint unsere Position dadurch bestimmt, dass wir permanent Objekte ubiquitärer Beobachtung sind. Das zeigt sich im Witz der Zifferzeilen heute deutlicher als in Polkes konzeptuellen Irreführungen von 1968. Ob diese IP-Adressen nicht doch Irreführungen sind, darüber haben wir bisher noch gar nicht geredet. Unabhängig davon

kann gelten: George Orwells Vorstellung einer Bedrohung durch ein übermächtiges politisches Überwachungs-Subjekt ist heute alltägliche Realität. Er hat die Bedrohung durch eine diesem potenten Subjekt entsprechende Technologie modelliert in seinem Roman '1984', in dem er die seelische Tiefen-Endoskopie als Horrorvision beschrieben hat. Die erschreckende Tatsache, dass wir im Netz durch die Koordinaten der Internetprotokolle eindeutig identifiziert sind, ist die Ebene, auf der die strukturelle Auseinandersetzung zwischen dem Bild, dem Künstler und der Betrachtungsposition neu artikuliert wird, und zwar so, dass man 'in der Geschichte lernen kann'. Ich sage bewusst, dass man nicht 'aus' der Geschichte, sondern 'in' der Geschichte lernen kann. Werke wie das von Markus Huemer sind notwendig, damit wir einen Fokus für Beobachtungsfragen jederzeit neu bilden können, weil im Lichte einer vierhundertjährigen Beschäftigung mit der Inszenierung des Betrachters die Möglichkeiten der Inszenierung stetig und in vielen Richtungen radikalisiert worden sind. Dafür kann mindestens ein Element benannt werden: Man wird immer wieder als Rücken-Ansicht auf die Wand projiziert. Jeder Betrachter wird in dieser Weise ins Bild gesetzt, jedes Muster ist die Stellvertretung einer Beobachtungsposition. Zur Vertiefung dieser formalen Anordnung bietet das barocke 'Repoussoir' an. Es fallen einem dazu weiter die Bilder von Jan Vermeer

van Delft ein und, vor allem, die von Caspar David Friedrich mit seinen Figuren, die stellvertretend im Bild dasjenige Reale betrachten, das wir ausserhalb der Sphäre des Bildes als Repräsentation des Bildes, als Darstellung eines Dargestellten, betrachten können. Das sind legitime Beziehungen, nicht im Sinne einfacher Assoziationen, sondern als Thematisierungen vieler bisheriger Auseinandersetzungen zwischen Werk und Betrachter, also im Hinblick auf eine historische Differenzierung der Bild-Form.

Schlussbetrachtung

Wenn es denn etwas gäbe, was ich für eine begriffliche Auszeichnung dieser Kunst vorschlagen würde, dann gewiss nicht 'Medienkunst' oder dergleichen, sondern 'medialer Manierismus'. Ich würde von einem medialen Manierismus dann sprechen wollen, wenn Modelle entwickelt werden, die sich auf solcher Art gewandelte Raum-Zeit-Koordinaten beziehen. Es werden neue Möglichkeiten geschaffen, die nicht im Sinne von bloss 'spielerischen' Effekten eingesetzt sind, sondern die sich mit den wichtigen Inhaltlichkeiten in einer aktual motivierten Tradierbarkeit auf insistente und neue Weise verbinden. Mit diesem medialen Manierismus werden zentrale Fragen aktualisiert und - verschoben - neu zugespitzt, wie die folgende: Wofür steht die Kunst als Kunst und wofür stehen die Bilder, die

Protokolle der Welt sind? Damit könnte endlich wieder eine substanzielle Realismuskussion jenseits formaler Spielereien ansetzen.

Maschine und Poetik

Der Betrachter wird anamorphotisch: Andreas Kaufmanns 'Die grosse Kunstgeschichtsmaschinerie' (1992/ 3)

Sieben Kodak-Carousel-Projektoren, fünf davon rotierend, projizieren in unterschiedlicher Geschwindigkeit eine identische Abfolge von 40 chronologisch geordneten Werken von Giotto bis Anselm Kiefer auf Raumwände. Nach dem gleichzeitigen Start der Projektoren mit demselben Bild stellt sich also eine zunehmende Asynchronität ein. Die mit regelmässiger Geschwindigkeit sich drehenden Projektoren sind so im Raum verteilt, daß sie eine Vielzahl von visuellen Effekten, besonders anamorphotischen, erzeugen. An den Wänden werden kurzzeitig verzerrte und entzerrende Projektionsbilder im Durchlauf, 'auf Wanderung', sichtbar. Die bekannten Motive - 'Evergreens' einer hochkulturell codierten E-Kunst - verbinden sich in gegenüber dem Original willkürlicher Verfremdung zu stets wechselnden, immer neu wirkenden Lichtcollagen. Der Betrachter hat sich seinen Ort in diesem

Geschehen ebenfalls immer aufs Neue zu suchen. Niemals ist das ganze Geschehen mit einem Blick zu erfassen. Es gibt kein abschliessendes, eigentliches Bild, sondern eine Vielzahl gleichzeitiger Bewegungen. Die statischen Raum-Bilder werden - auch in anderen Arbeiten ist diese Umwandlung eine Qualität Kaufmanns - zu Bewegtbildern in der Zeit, Sequenzen, welche eine zeitbezogene Aktivität auch auf der Seite des Betrachters herausfordern. Die Wiedererkennbarkeit der Motive - längst Kunstwerke im 'musée imaginaire' - ist eine Bedingung für die Wahrnehmung der durch den Einsatz der Apparate veränderten Bildbeschaffenheit. Es geht nämlich in erster Linie nicht um ein Recycling oder Re-Make kunstgeschichtlicher Rubrizierungen, sondern um eine Wahrnehmungssituation, die durch die radikale Verwandlung der ursprünglichen Bildbeschaffenheit, die Transformation eines Mediums in andere Medien, einen Wechsel der Apparate und Werkzeuge zustandekommt.

Die Werkzeuge schreiben, wie Friedrich Nietzsche lapidar bemerkte, immer an den Gedanken mit. Adaptiert: Medien malen an den Bildern mit. Aber sie sind nicht die Bilder. Mediale Grundierung hat dennoch mehr als nur periphere Auswirkungen auf das Abgebildete. Die Benutzung von Reproduktionen durch Andreas Kaufmann und ihre Fixierung auf Dias erlaubt mittels der Diaprojektion und der diversen Optiken des Projektionsapparates sowie der regelmässigen oder

unregelmässigen, variabel gesteuerten, zuweilen auch nur in Kauf genommenen Bewegungen der Diaprojektoren eine Dezentrierung wie eine Inszenierung des Betrachters. Nicht aus der triumphalistischen Bestätigung seines Voyeuriums und der Erfüllung der Perspektive als einer generativen Notationsmatrix heraus, die nahezu automatisch Bilder zu produzieren vermag, sondern weil der Betrachter, um es ganz einfach auszudrücken, zwischen 'guten' und 'schlechten' Orten wechselt. Er ist inszeniert und zugleich im Abseits, 'off-scene'. Immer wieder wechseln nicht nur die Orte, sondern selbst der Wechsel wechselt. Die Erfahrung der Inszenierung ist demnach immer ihr Übergang ins Nebenbei des 'Obszönen'. Das kann definiert werden als nicht reflektierte oder mitgeteilte Erfahrung des Mangels an Inszenierung. Als ein Verbleiben im Vakuum, in einem Noch-Nicht oder Irgendwo, einem eigentlichen Nicht-Ort. Solches 'Obszöne' ist, wie schon erwähnt, das, was an eigentlichen Nicht-Orten spielt, als Übergang, Dunkel, Vermutung, jedenfalls im Zwielficht sich bewegt. Was die Inszenierung aufheben, auflösen und neu orientieren wird, das muß der Betrachter nun selber tun. Er ist im Abseits der Bilder. Unterstützt wird das durch Reproduktionen, die mit den alten Bildern - mit ihnen, an Stelle von ihnen, durch sie hindurch, aber auch als sie selbst - permanent neue erzeugen und sich wechselseitig überlagern lassen. Die fotografische Reproduktion eines Ölgemäldes

verwandelt Öl auf Leinwand in Silber-Halogenid auf Zelluloid. Das Farbspektrum, die Helligkeit, Körnigkeit, Gradation und Textur des Materials verändert sich. Das Filmkorn verändert die molekulare Dispersivität der Pigmente. Aus Textur wird Oberfläche. Das Bild wird erzeugt als neues Bild im Durchgang durch Licht, von Licht und als Licht. Wird solches wieder gedruckt, gibt es weitere Änderungen zu notieren: Druckraster und vor allem eine Farbpalette, die im digitalen Zeitalter, durch Verzicht auf die Herstellung und Verwendung von Klischees, nur von einem ausgewählten singulären Farbwert her verändert werden kann. Nicht nur die Materialität des Bildes ändert in diesen Transformationsprozessen, sondern auch das Bild selbst. Das Bild wird, fraktalisierend oder holographisierend, zu Bildern. Der Gegensatz von Einzahl und Mehrzahl ist aufgehoben. Was bleibt, ist eine neue Qualität.

Herrschaft der Mechanisierung und technische Kommunikation

Aktivität der Apparate am Beispiel Jean-Luc Godards

Viele Kunstkonzepte der Moderne belegen eine vehemente Krise des Sichtbaren und der Beobachtung, wobei diese Krise als Ausgangspunkt erneuerter

künstlerischer Produktivität und weiterführender Fragestellungen verstanden wird. Ja, noch mehr: Die Kunst will gerade nicht sichtbar machen, wie noch Paul Klee, der unbelehrbare positive Metaphysiker, es versprochen hat. Die moderne Kunst will sichtbar machen nur in dem Maße, wie das Gezeigte unsichtbar bleibt. Es ist die stetige Bewegung des Entzugs, die interessiert. Kunst will auf das Undarstellbare verpflichten, das doch als solches nur durch die Darstellungsbemühungen hindurch erscheinbar kann. Das Gelingen des Sichtbarmachens ist also nichts anderes als die Vollendung eines vorzeigbaren Scheiterns des Sichtbarmachens. Das immerhin muß so beschaffen sein, daß es das Unsichtbare im Verschwinden zeigt, gewissermaßen den Schatten eines Wesens, das eben an der nächsten Ecke verschwunden, an uns vorbeigehuscht ist.

Anzeichen für diese produktive Krise der Selbstbeobachtung der Kunst sind Ausgriffe auf den Betrachter - 'Interaktivität' - und die Aufladung der digitalen Technologien mit kosmologischen und angelologischen Rhetoriken, Versprechungen einer Überwindung des Körperlichen. Gerade die globale Durchsetzung komplexer Medien-Environments (Medienverbund, integrierte Systeme, programmierte elektronische Landschaften vom Tourismus bis zur Architektur) vollzieht sich unter einem verschärften Diktat des Sichtbarmachens und damit unter der

Herrschaft der Regeln einer formalen, formalisierenden wie formatierenden Sichtbarkeit. Der Betrachterstandpunkt wird deshalb im virtuellen Raum selber anwesend gemacht, womit sich die Beobachtung auf eine höhere Ordnungsstufe verschiebt. In dem Maße, wie eine Schärfung der Beobachterpositionen realisiert wird, werden die Bilder aktiv, machtvoll, 'intelligent'. Aus dieser Selbstermächtigung der Bilder entsteht eine neue Krise der Wirklichkeit, keineswegs nur ihrer Repräsentation. "Die Bilder, so scheint es, werden 'intelligent'. Gestern haben wir sie noch betrachtet, heute betrachten sie uns bereits. In einer interaktiven Relation, in der keineswegs klar ist, ob wir noch das Privileg der Initiative und der Kreativität besitzen, testen sie unsere Fähigkeiten, Antworten zu geben. Die Bilder fordern ihre eigene Identität und kämpfen um ihre Autonomie." ⁴⁶

Aber nicht nur Bilder, die dann wohl auch als Apparate anzusehen sind, sehen - so wie Spiegel als Apparate des Sehens und nicht nur als Retrojektionsmedien gelten können, sondern erst recht die Apparate selbst. Am Beginn der zweiten Hälfte des ersten Teils von 'Histoire(s) du Cinéma' von Jean-Luc Godard ⁴⁷ ist auf einem der unzähligen aufscheinenden, durchlaufenden, zwischengeschalteten Schriftbilder zu

⁴⁶ Fred Forest, Die Ästhetik der Kommunikation. Thematisierung der Raum-Zeit oder der Kommunikation als einer schönen Kunst, in: Florian Rötzer (Hrsg.) Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien, Frankfurt: Suhrkamp 1991, S. 326

⁴⁷ Mittlerweile ist die ganze Serie in acht Teilen realisiert und auch in Buchform aufbereitet: Jean-Luc Godard, Histoire(s) du Cinéma, Paris 1998, 4 Bde.

lesen: 'Cogito ergo video'. Diese Aussage markiert die stärkste Kritik am Sichtbaren, das der konzeptuell falschen, analytisch unzutreffenden Euphorie eines 'video ergo sum' zugrunde liegt. Es gibt nämlich keine Denksysteme, die nicht eine mediale Koppelung zwischen der Repräsentation von Wahrheit und der Visualität, d. h. einer sichtbaren Lenkung der Vorstellungen im Hinblick auf ein mögliches Schauen der Wahrheit vornehmen⁴⁸. Diese mediale Koppelung erweist aber gerade die Apparate als aktive. Es sind bei Godard auch die Apparate, die - 'cogito ergo video' - 'ich' sagen.⁴⁹ Die Apparate sind mit den Körpern verbunden. Das personale Ich ist keine Kontrollinstanz mehr, sondern eingewoben in den Prozeß des apparativen Sehens. Sehen als Apparat muß das Sehen-Können der Apparate zugestehen - das ist die wesentliche Demonstration, die Godards 'Histoire(s) du Cinéma' als Koppelung der apparativ vermittelten Kommunikation, unter Einsatz audiovideographischer Technologie, mit den kollektiven kinematografischen Gedächtnissen und den individuellen Erinnerungen leisten⁵⁰. Jedes Bild kann demnach unter dem Aspekt der sehenden Apparate betrachtet, d.h. als betrachtendes gewürdigt werden.

⁴⁸ vgl. zentral dazu: Helmut Pape, Die Unsichtbarkeit der Welt. Eine visuelle Kritik neuzeitlicher Ontologie, Frankfurt: Suhrkamp 1997

⁴⁹ Vgl. Jean Luc Godard, Le cinéma est fait pour penser l'impensable, in: Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard, tome 2. 1984-1998, Paris, 1998, S. 294 ff; ders., J'ai toujours pensé que le cinéma était un instrument de pensée, in: Ebda. S. 300 ff

⁵⁰ vgl. dazu Siegfried Zielinski, "Zu viele Bilder - Wir müssen reagieren!". Thesen zu einer apparativen Sehprothese im Kontext von Godards "Histoire(s) du Cinéma", in: Florian Rötzer/ Peter Weibel (Hrsg.), Strategien des Scheins. Kunst - Computer - Medien, München: Boer, 1991, S. 55 - 82

Das sollte genügen, um die Autonomie der Künstler grundlegend zu problematisieren. Entweder Autonomie der Künstler oder Autonomie der Kunst. Beides zusammen kann man nicht haben. Autonomie der Kunst ist eine Umschreibung der Subversion des Mediums, der Kraft des Obsessiven, wohingegen die Autonomie der Künstler nur individualitätsbehauptend, damit stellvertretend und legitimatorisch ist, geschichtlich nach rückwärts gerichtet und in jedem Fall subsidiär, selbstwidersprüchlich und in Auflösung begriffen gerade durch ihre Behauptung. Die Systeme der Sichtbarkeit verstärken sich in einer medialen Welt, die neue Beobachtungsfähigkeiten erzwingt und ermöglicht.

Kunst und Maschine: Von der Darstellung zur Handlung, von der Repräsentation zur Inkorporation

Um es an wohlbekannten, jedoch immer wieder überraschungsreichen Beispielen zu verdeutlichen: Ein traditionelles, *geschlossenes* Kunstwerk ist zweifellos Sandro Botticellis *Im Reich der Liebe* von 1485 und man kann es mit typologischem Recht einem *offenen* Kunstwerk wie Dürers *Melencolia I*-Stich von 1514 entgegensetzen, das als offene Reflexionsfigur angelegt ist. Im Unterschied zu diesem Bild sind in Botticellis Werk alle Details präzise festgelegt. Die Aussage ist eindeutig und auch ihr Adressat ist bekannt: Es handelt sich um ein Erziehungsgemälde für eine bestimmte Person, für Lorenzo di Pierfrancesco. Für die Erziehung dieses hoffnungsvollen Sprößlings einer Medici-Neben-Linie wurde das Bild zusammen mit einem gesamten Zyklus,

dessen einer Teil es ist, in Auftrag gegeben. Die Botschaft des Bildes ist bis in die Einzelheiten auf diese Adressierung hin angelegt. Es geht mittels eines politischen Erziehungsprogramms um den selbstbewußten Anspruch dieser Medici-Nebenlinie, den Garten Florenz in ein blühendes Paradies zu verwandeln. Die Aussage wird dahingehend zugespitzt, daß durch eine weise Regentschaft unter Anführung der 'wahren Medici' das politische Gemeinwesen in eine Kultur der Liebe verwandelt werden könne im Zeichen weiser Regentschaft. Dürers *Melencolia I* dagegen ist ein Werk, das den Betrachter erst wahrhaftig *ins Bild setzt*. Er vollzieht in Anbetracht des Bildes dieselbe Gedankenbewegung, erlebt dieselben Irritationen und Erschütterungen gegenüber dem Bild wie die dargestellte Hauptperson, der Engel als Verkörperung der *inspirierten Melancholie* im Bild.

Einen wesentlichen Unterstrom struktureller, also nicht zeitgebundener Themen als künstlerische Visionen glaube ich bis in Figuren und Tropen einer Rhetorik wiederzuerkennen, die aktuell zum Techno-Imaginären gehört. Mit der ganz alten teilt die ganz neue Kunst, was nicht weiter überrascht, genau das, was die Kunst insgesamt trägt und deshalb nicht in der Verfügung oder Erscheinungsmacht eines einzelnen Kunstwerks liegen kann: Die Sehnsucht nach dem Unausprechlichen, nach der Gegenwärtigkeit des Unfasslichen, der Präsenz des Abwesenden. Es handelt sich in diesem Verweis nicht um eine Assoziation, sondern um einen identischen Sachverhalt: Die Bereitschaft, über die Tiefen- oder Krypto-Grammatik verschlüsselter Bilder einen Zugang zur Befreiung vom physikalischen Universum, also einen metaphysischen Paß zum Jenseits zu gewinnen, das durch die Implementierung und Befreiung der Sinne heute technisch erreichbar zu sein scheint. Wenn man einschlägige Medienspekulationen zu Rate zieht - z. Bsp. die von Peter Weibel, die in der

insistenten und bewußt maßlosen Ausreizung faszinieren -, stößt man immer wieder auf ein zentrales, singuläres und unvergleichliches Versprechen. Dieses zentrale Versprechen ist, daß die virtuellen Realitäten - Cyberspace, Netz, Virtual Reality (VR) etc - es ermöglichen, das bisherige cartesianisch-galileisch-newtonsche Universum der Physik des Sichtbaren, also die Grenzen von Raum und Zeit, zu sprengen. Oft wird das explizit beschrieben als Versuch, einen Vorhang zur Seite zu ziehen, hinter den Vorhang zu schauen, nicht mehr an diese Welt gefesselt, den physikalischen Gesetzen nicht mehr unterworfen zu sein. Man meint eine freigesetzte Imagination, die im Grunde keinen Widerstand mehr in einem Gegenüber festgelegter Bilder hat. Es ist in solchen Zusammenhängen oft von der Knechtung des Betrachters zu hören oder zu lesen, von seiner Unterworfenheit unter das, was das Kunstwerk will und fordert und festlegt. In dieser Hinsicht kann das offene Kunstwerk als ein Vorgriff auf eine medien-spekulativ späteren Digitaltechnologien vorbehaltene Öffnung angesehen werden, obwohl das Bild physikalisch noch nicht verändert wird, sondern nur Vorstellungsbild und Erscheinungsform der Wahrnehmungs-Schematisierungen sich ändern. Das Vorstellungsbild hat die Kraft, das Bild zu verändern, nur *imaginär* - diesen Effekt will man nun auch *technisch* in Szene setzen. Aber wie gesagt: Die Idee der Öffnung des Kunstwerks entspringt nicht den 'avancierten Technologien', sondern geht ihnen voraus, bildet zeitlich und sachlich eine unerlässliche mentale Grundlage, bestimmte Experimente zu versuchen. Nicht die Idee selbst, nur ihre Machbarkeit ist eine Frage technologischer Zeitgeschichtlichkeit und damit chronologisch wirksamen Zäsuren unterworfen.

In diesem Sinne sei an ein älteres Werk erinnert, in welchem der Betrachter auf ganz andere und dennoch auch wortwörtliche Weise ins Bild gesetzt worden ist, nämlich Hans Holbeins Bild *Die Gesandten* von 1533.

Rhetorikmotive Cyberspace: (cf. Peter Weibel in 'Der entfesselte Blick')

- hinter den Spiegel schauen
- den Vorhang wegziehen
- den Tod überwinden
- Grenzen von Raum und Zeit sprengen
- technisch befähigt nun wirklich die Türen zum Nicht-Relativen, zum Jenseitigen und Unbedingten durchschreiten zu können

Hans Holbein: Die Gesandten, 1533, fast quadratisch, Masse: 206 x 209 cm

ursprünglicher Standort: Schloß des Jean de Dinteville in Polisy, heute: National Gallery in London

Bildelemente:

links: Jean de Dinteville (Botschafter Franz I, Febr. bis Nov. 1533 in London);
rechts sein Freund Bischof Georges de Selve (der ihn April/ Mai desselben Jahres dort besuchte)

Signatur im Schattenbereich linke untere Hälfte: IOANNES HOLBEIN/
PIGEBAT/ 1533

Dinteville ist geschmückt mit dem Michaelsorden, dessen Degenscheide die Inschrift trägt AET SVAE / 29; Hutagraffe zeigt einen Totenschädel (nicht der einzige auf dem Bild ...)

rechter Arm von de Selve ruht auf einem beschrifteten Buch: AETAT/ IS
SVAE. 25

Mosaikfussboden: Kopie des Bodens des Sanktuariums von Westminster Abbey (gelegt durch römische Handwerker, sog, Cosmaten im 13. Jh.)

Handglobus auf der unteren Tschplatte ist die Wiedergabe eines Erdglobus von 1523 des Nürnbergers Johann Schöner (der mit Kopernikus in Verbindung stand)

Halbaufgeschlagenes Buch links: 'Kaufmanns-Rechnung' des Mathematikers Peter Apian (Petrus Apianus) (Ingoldstadt 1527) mit aufgeschlagenen Beispielen aus dem Kapitel des Dividierens

aufgeschlagenes Buch rechts: lutheranisches Kirchengesangsbuch 'Geystliches Gesangbüchlein' des Johan Walthers (Wittenberg 1524); aufgeschlagen sind zwei Luther-Lieder (obwohl die Dargestellten und Holbein selber Katholiken waren), die aber zum entscheidenden Traditionsbesitz der katholischen Kirche rechnen: 'Veni creator Spiritus' und 'Mensch willt leben seliglich'

Gesprungene Saite der Laute (schon in den 'Emblemata' des Alciati, Erstausgabe 1531 in Holbeins Vaterstadt Augsburg): Gefährdung oder Störung des harmonischen Klangs, d.h. Störung der Diplomatie und Verständigung (auch dies zu lesen im Kontext der belegten 'ökumenischen' Bemühungen des Bischofs de Selve): Plädoyer für die Vereinigung der Konfessionen

Auf dem Tisch mit einem 'Holbein-Teppich' stehen: ein Himmelsglobus, vereint mit mathematisch-physikalischem Werkzeug - Kompass, Sonnenuhr auf vier Seiten eines Polyeders, ein Kalender in Zylinderform, Richtscheit, Zirkel und Quadrant

anamorphotischer Totenkopf; Konrad Hoffmann behauptet, man sehe den Totenkopf entzerrt von rechts unten, Werner Nekes, von links unten (beide Male in einem extrem spitzen Winkel, etwa 5°) (Nekes in der Ausstellungsbroschüre zur Mülheimer Dauerinstallation der 'Camera Obscura' in einem Wasserturm, S. 14). Beide beziehen sich auf die Anamorphose-Forschungen des Kunsthistorikers Baltrusaitis (der in der ersten Auflage von 'Anamorphoses ou perspectives curieuses, 1955 noch die Variante von links behauptet, 1969 in der revidierten und erweiterten Auflage erst die rechte Variante für letztgültig eriesen hält, auch in Rekurs auf Beschreibungen, nach denen man im Schloß des

Dinteville frontal zum Bild und dann an der Stirnwand rechts zum Raum hinausschritt, wo man, zurückblickend, die Umkehrung der beiden Bildebenen sah;

Wie immer: Entscheidend ist die Zeitstruktur des Gesamtbildes und die Inszenierung des Betrachters, der ins Bild gesetzt wird.

Allegorie der Vergänglichkeit der Künste und Wissenschaften hinsichtlich der Transzendenz (mit religiösen Konnotationen)

Memento Mori

Zeitstruktur als Handlung des ins Bild gesetzten Betrachters: Leben und Tod nicht zugleich erkennbar (unterschiedliche Realitätsgrade von Bildraumillusion und Anamorphose; Fenster Albertis versus verspiegelte zusätzliche Bildebene): das sukzessive Erfassen des gesamten Gemäldes - von vorne, dann von der Seite - ermöglicht dem Betrachter, den bevorstehenden Schritt vom Leben zum Tod mitzuvollziehen (nicht: nachzuvollziehen)

verborgenes Kruzifix: verweist auf den unsichtbaren Raum hinter dem Vorhang das Kruzifix liegt nicht auf derselben Ebene wie die Wissenschaftsgeräte; nochmals eine zusätzliche Ebene;

Konrad Hoffmann: "gerade die von wissenschaftlichen Instrumenten demonstrierte empirische Erfassbarkeit der Welt steigert im Zusammenhang des Bildes die Entrücktheit Gottes und des die Gottesanschauung vermittelnden Todes" (S. 140)

erst in diesem transzendenten Raum ergibt sich die wahre Synthese von Leben und Tod im Zeichen einer versöhnenden Heilsgeschichte;

in diesem Raum auch ist die erst visuell-illusionierende Dualität von Leben und Tod - als symmetrische Entsprechung zweier Illusionen des Konkreten - aufgehoben

Es handelt sich bei *Die Gesandten* um ein Freundschaftsbild mit vielerlei Verzweigungen, Nuancierungen, Erzählsträngen, das von zwei Männern in

Auftrag gegeben worden ist, die sich damals in London am Hofe bewegt haben und in der Diplomatie tätig gewesen sind. Eine ökumenische Vorstellung von Kirche spielt darin eine gewichtige Rolle. Die Ikonographie der Diplomatie artikuliert sich in Gestalt der gerissenen Saite der Laute - eine für das Bild Holbeins wichtige Anspielung, die in damaligen Emblemen immer wieder als Dissonanz, Sinnbild gestörter Diplomatie, herausgestellt worden ist. Man kennt den ursprünglichen Aufstellungsort des Bildes. Man weiß präzise, für welchen Ort und welche Sichtweisen es gemalt worden ist. Es ist an der Stirnseite eines langen Raumes platziert worden. Nachdem man in den Raum getreten war, erschien das Bild als Gegenüber. Rechts vorne führte eine Treppe aus dem Raum hinaus nach unten. Wenn man sich auf dem Absatz der Treppe umdrehte und zurückblickte, sah man die beiden Bildebenen invers, d. h. man sah vorne die Anamorphose als entzerrtes Bild und das bisher gesehene Bild als Zerrbild. Erst da wurde klar, daß die Anamorphose einen Totenkopf darstellt. Man kann das heute im Museum (*National Gallery* in London) leider nicht überprüfen, weil das Bild nicht entsprechend gehängt worden ist - es hängt um erhebliches zu tief. Der Sinn der von Holbein gewählten Konstellation ist folgender: Das Bild ist angelegt auf eine Rezeption im Modus zeitlich deutlich unterschiedener Abfolge verschiedenartiger Zustände. Es setzt den Betrachter in einer doppelten Weise ins Bild. Er dechiffriert die Botschaft und er blickt zurück. Nachdem er in den Raum eingetreten ist, so wie er einmal ins Leben eingetreten war, und das Bild gesehen hat, verabschiedet er sich von diesem, blickt zurück und erblickt das wesentliche Mahnbild des Lebens, das *memento mori*. Das ist nicht nur eine der üblichen allegorischen Darstellungen im Sinne von 'man führe sein Leben im Angesicht des Todes'. Vor allem ist ein zeitlicher Ablauf des Zurückblickens bestimmend, der das Geboren-Worden-Sein und das Dereinst-Gestorben-Sein-Werden ineinander - aktual physisch und metaphorisch transponiert zugleich - verschränkt. Das Entscheidende ist oben links zu sehen: Der Vorhang ist - tatsächlich ganz im Weibelschen Sinne - zur Seite geschoben und man erblickt

ein Kruzifix, das hinter dem Vorhang nahezu, jedoch nicht ganz verdeckt an der Wand hängt. Erst diese hinterste Bildebene zeigt die Instanz der Transzendenz an. Hier steht der symbolische Beweis auf Leben und Tod in einem übergeordneten Zeichenzusammenhang. Ein solches Motiv taucht offensichtlich Kraft eines ungeheuer starken Unterstroms des Imaginären im Zusammenhang mit den technischen Installierungen eines sich bewegenden Betrachters wieder zu Tage: als die nämliche Faszination, Raum- und Zeitkoordinaten zu transzendieren.

Immer wieder hat es Versuche gegeben, ein allzu distanzierendes Sehen zu durchbrechen. Holbein ist nur ein Beispiel für dieses Ins-Bild-setzen des Betrachters in einem nicht nur symbolischen Sinn. Man kann deshalb mit Recht fragen, ob diese technologische Interpretation religiöser Denkfiguren nicht eine grundsätzliche Dimension der virtuellen Realitäten ist. Ich würde das bejahen. Ich glaube, daß in die heutigen Vorstellungen von Netzen religiöse Erlösungssehnsüchte und psychogene Selbstüberwindungsenergien in reichlichem Maß eingewoben sind. Die Rhetorik der Transzendenz kennzeichnet zum Beispiel den Mythos vom Cyberspace, und zwar nicht nur durch die lichtgeschwinde Datenübertragung oder die raumindifferente Weltsynchronengesellschaft. Wenn man die Lebendigkeit der darin wirkenden Unterströme entziffert, wird man feststellen, daß der Cyberspace ein mächtiger Mythos nicht nur einer trivialisierten philosophischen Technik-Avantgarde, sondern auch und gerade einer populären Techno-Folklore ist. Meine These ist, daß gerade das Techno-Imaginäre von einem kulturellen, mentalen und visuellen Dispositiv abhängt. Es ist keineswegs so, daß aus einer Technologie zwangsläufig neue Errungenschaften für diese Grundthematik entspringen müssen. Eher umgekehrt: Technologien ermöglichen es, Dinge, die in der

Kultur schon lange fasziniert haben, explizit zu bearbeiten und in einer noch nie zuvor erreichten Weise zu vergegenständlichen. Das Technologische wäre dann als ein Moment zu kennzeichnen, das zahlreiche Mediatisierungsprozesse auf beileibe nicht nur technischen Ebenen voraussetzt.

Das Problem der Bildes: Das Unauthentische oder: Wie das Digitale den Bezug auf Wahrheit und Wirklichkeit liquidiert

//Theorie des digitalen Bildes//

Am Beispiel der Fotografie

Photographie heißt, wörtlich: Lichtschrift, photographieren: Lichtschreiben. Nicht "Literature", sondern "Lighterature". Jedes Bild, das durch Licht geschrieben wird, ist eine Photographie. Das bewegte Lichtbild geht in das Bewegungsschrieben ein, in die Kinematographie; die Projektion des Lichtbildes behandelt den Bildträger als diaphane, durchscheinende Ebene. Das Bild ist Medium seiner eigenen Oberfläche. Nicht räumlich, sondern zeitlich gesprochen: das festgehaltene Bild ist der ihm zugrundeliegende Augenblick, der - Kern des fotografischen Bildes überhaupt - immer nur ein vorübergehender, verschwindender sein kann. Dieses Paradox erlaubt, daß im fotografischen Bild alle Techniken eingreifender Nachbearbeitung zur Anwendung kommen dürfen, ohne daß vom Bild ein Wahres als Versprechen sich zu lösen vermöchte.

Digitale Fotografie produziert ihr Wirkliches auf dem Bildschirm. Das Computer-Display zeigt einen Stapel von Oberflächen. Dem fotografischen Bild, das über den Scanner auf die Bildschirmoberfläche transportiert wird, wohnt kein physikalisch-chemischer Widerstand gegen nachbearbeitende

Eingriffe mehr inne. Gewiß konnte das fotografische Bild immer schon manipuliert werden, weil sein Zustandekommen eine Manipulation von Grund auf bedingt. Für die digitale Fotografie macht der Ausdruck Manipulation aber keinen Sinn mehr. Das Reale ist hier nur noch ein Zwischenstadium in der Programmierung von Daten, die nur deshalb noch von realen Objekten, vergegenständlichten Vorbildern ausgehen, weil das für die Modellierung der Datenmasken einfacher ist. Die Nachbereitung fällt jedoch schon heute in immer mehr Bereichen mit der Bildgenerierung selbst zusammen. Es ist das Symbolische (Programm), das ins Imaginäre (Bild) nicht allein eingreift, sondern dieses aus seiner Technologie hervorgehen läßt. Wie kann also noch von "Bild" gesprochen werden? Macht dieser Ausdruck noch Sinn? Ist er nicht mißverständlich und unbrauchbar geworden? Müßen wir die Geschichte des Bildes auch kategorial endgültig verabschieden? Welche Chancen hat ein Reflexivwerden der Bildtheorie heute?

Vilém Flusser meinte noch, das 'Universum der technischen Bilder', wie er es nannte, biete das Problem einer Ontologie einer unfasslichen Leere, die zwischen den bezeichneten Punktemengen klaffenden Intervallen verborgensei und mit dem Sein ihrer Abwesenheit drohe.⁵¹ Aber das ist nur ein weiteres Beispiel für die Verwechslung von technischen Informationsbezeichnungen und einer ontologischen Grundierung dieses Sachverhaltes in einer altertümlich gedachten Substanzlehre. In Tat und Wahrheit 'ist' natürlich gar nichts zwischen den Punkten oder Pixels und jede Veranschaulichung der Schaltzustände und der Prozeduren einer Bezeichnung oder Auswahl der Signifikanten in der Sphäre des Räumlichen ist naiv und irreführend. Überhaupt hat diese Technologie wie so vieles in avancierten Wissenschaften an sich, nicht mehr durch die Imagination gebändigt oder gefaßt werden zu können. Aber auch das

⁵¹ Vilém Flusser, *Ins Universum der technischen Bilder*, Göttingen, 1985, S. 17.

ist nichts wirklich Neues. Schon die Formeln der Relativitätstheorie formulieren ein tiefes Weltwissen, das sich keiner Vorstellbarkeit mehr erschließt. Dafür Bilder zu bemühen, degradiert das Vorstellen nicht nur zu einer sekundären Prothese einer kognitiven Lüge, sondern diffamiert mit dieser Art Verniedlichung auch das so schwierige und doch so noble Anliegen der Kunst, für das Denkbare des Nicht-Vorstellbaren seinerseits Bilder, Modelle, Analogien zu erzeugen, die aber niemals direkt für den Erkenntnisvorgang eintreten können. Günther Anders hat das Ende, die Grenze der Vorstellbarkeit für weit weniger anspruchsvolle oder spektakuläre Zusammenhänge bereits als unkorrigierbar angesehen. Er sieht die gesamte Welt der technischen Artefakte, die Sphäre des Hergestellten, bereits als etwas, das nicht mehr vorgestellt werden kann. Das Herstellen übersteigt das Vorstellen. Die Menschen können nicht mehr vorstellen, was herzustellen sie imstande sind. Diese anthropologische Devianz führt natürlich zur Kränkung der Anthropologie insgesamt. Das gilt also nicht nur für die miniaturisierten Logistiken und Prozeduren, sondern auch die sichtbaren Apparate, Instrumente und Geräte. Aber gegen Flusser muss man festhalten: Zwischen den Punkten ist nichts. Seine Fragestellung und Vermutung, dass dieses Nichts ein Etwas sein könnte, sind abwegig. Sie wären es auch schon in der Epoche der Gravuren (gravierten Bildträger, -vorlagen, Bilder) gewesen. Denn was war zwischen den Lineaturen des Gravierens? Etwa ein nichtgravierbarer Leerraum der Welt, der eine n-plus-eins-dimensionale oder abweichende Existenz anzeigt? Man hat früher eben Sachverhalte nicht so betrachtet und nicht so geredet. Und das mit gutem Grund. Die Sprache verrät hier, dass sie sich Gegenstände ihrer Bezeichnungen um jeden Preis sucht. Die Mystifikationen der Ontologie liegen in den nicht-durchschauten Bedingungen unserer Sprache. Die Wut des Verstehens, der Furor des Sinns, das Theater der Bedeutungen - sie sind ganz einfach immer auch Ausdrücke der Prädikations-Struktur der indogermanischen Sprachen, Existenzvermutung an und aus der Subjektstelle, Mystifikation des Substantivs.

Aber: Der Leerraum zwischen den gravierten Linien ist nicht Aufweis eines metaphysisch anders Seienden, aber immerhin dicht Seienden, sondern ganz einfach das Ergebnis des Gravierens. Und erscheint als Bedingung der Möglichkeit der Linie, als residuale Differenzierung. Das Leere zwischen den Punkten löst sich auf in die Unterscheidung zwischen den Punkten und dem, was nicht als Punkt bezeichnet ist. Es geht also schlicht um die Differenz von Bezeichnung und Nichtbezeichnung. So wie die Linguistik seit de Saussure weiß, daß nicht-bedeutungstragende Elemente Bedingungen der Existenz und Artikulation der bedeutungstragenden Elemente sind, so im digitalen Bereich die Pixels und die Bezeichnung der zwischen Zuständen alternierenden Bezeichnungsketten. Damit eine ontologische Fragestellung oder Perspektive - egal welche - zu verbinden, drückt nichts aus als das metaphysische Interesse oder die spirituelle Marotte des Fragers. Lange vor Jacques Lacan war die Einsicht prinzipiell leistbar, daß es keinen möglichen Ausgriff des Signifikanten auf die Signifikate gibt. 'Le signifié', das Wirkliche, Eigentliche, nominal Unverstellte bleibt verborgen, entzieht sich, ist abwesend. Mindestens für einen Erkenntnisanspruch, dem religiöse Offenbarung für zu viel oder zu wenig, jedenfalls als unzuständig für dergleichen Existenzfragen gilt.

Fotografie im digitalen Zeitalter kann, um einige damit verbundene Schwierigkeiten zu vermeiden, grundsätzlich als Medium zur Herstellung nicht von Analogien, sondern von Diagrammen verstanden werden. Jede Wahrnehmung eines Bildes ist nicht passiv, sondern eine Konstruktion. Passiv war traditionellerweise nur die Aufzeichnung der Bilder im chemischen Prozeß. Dagegen stellt der digitale Code des Computers ein basales Alphabet zur Verfügung, das unterschiedlichsten Zwecken dienen kann. Sprache, Klang, Schrift, Bilder, Grafiken können durch dieselben Verfahren erzeugt werden. Die ästhetisch unterschiedenen Medien (Künste, Sparten) sind aus der Sicht des Computers immer inter-mediale Schnittstellen. Das hat aber nur mit dem

Datenprozeß, nicht mit ihrer Bedeutung zu tun. Der Computer zeigt deutlich, daß nicht der Produktions-, sondern der Rezeptionsprozeß die Bedeutungen festlegt. Die neuen Ästhetiken der Virtualität können auch analytisch gelesen werden: VR ist die Generierung eines eigenen und eigentlichen Wirklichkeitsmodells. Das wird schon an einigen wenigen technischen Fakten deutlich. Zauberwort und Schlüsselkategorie des bildtechnologischen Fortschritts ist 'Auflösung'. Damit meint man schon längst keine Qualität der Übertragung oder Abbildung eines ausservisuellen 'natürlichen' Sachverhalts im visuellen Cortex oder auf einem aufnahmefähigen Bildträger mehr. Denn was da vermeintlich abgebildet werden soll, erscheint nur kraft der Bedingungen der Erscheinung, der technischen oder neuronalen Bedingungen der Phänomenalität, die als konstruierte, hergestellte Beschaffenheit zur Erscheinung gebracht werden kann. Das visuelle Datum liegt nicht einfach vor, sondern geht als Rückkoppelung aus Konstruktionsleistungen hervor, die in schematischer Analogie - bestenfalls - zu den natürlichen Referenzen sich artikulieren.⁵² Wenn heute Scanner für den professionellen Offsetdruck eine Auflösung von 2000 dpi ('dots per inch'=Punkten pro Zoll) leisten, dann stellt nur eine sehr starke Lupe für das Auge die Möglichkeit her, überhaupt noch Punkte voneinander zu unterscheiden und damit erst die Punktstruktur der Bildkonstruktion hinter der vermeintlich stetigen (infinitesimalen, d.h. in unmerklich kleinen, kleinstmöglichen Übergängen stetig verlaufenden) Oberfläche zu erkennen. Heutige Kleinbildfilme weisen eine Korndichte von ca. 18 Millionen Bildpunkten auf. Die Speicherchips der gegenwärtigen Mittelklasse-Fotoapparate kommen dagegen mit zwei Millionen Bildpunkten aus und das in 400 Kilometern über der Erde kreisende Hubble-Teleskop speichert seine Bilder mit vergleichsweise bescheidenen 16,8 Millionen Bildpunkten ab. Längst aber ist für alle diese Apparaturen das digitale Bild kein

⁵² Vgl. Friedrich Wolfram Heubach,

Abbild mehr. Es wird, als festgefrorenes einzelnes Standbild (und in beliebig ausgedehnter anschließender Montage dieser Bilder), bearbeitet nicht zum Zwecke einer gesteigerten Ansehnlichkeit, sondern einer optimierten Entsprechung zu/ gegenüber einer vorgegebenen Matrix oder einem Modell. Das ist historisch deutlich geworden an den ersten Übermittlungen der 'Bilder' (die in Wahrheit simulativ generierte und nach spezifischen Gesichtspunkten bewertete Diagramme waren) von der Tschernobyl-Katastrophe 1986. Sie sind interpretiert worden als Zeugnis einer eigentlichen Explosion. Das hat nicht gestimmt, aber das Nicht-Stimmen war in der Matrix nicht messbar. Es gab keinen Hinweis, kein Kriterium einer solchen Unterscheidung. Genau dasselbe gilt für den Computertomographen: Er kann nur sehen., was er als Messdaten verarbeiten kann und als solche kann er nur verarbeiten, was im Hinblick auf die vergleichende, bewertende Matrix als Datum, bedeutsam, kongruent oder abweichend erscheint. Es geht also in jedem Fall um eine Interpretation und nicht eine Repräsentation. Es ist durch und durch eine Konstruktionsleistung, die man als vollkommene Simulation betrachten darf, die nach Animationszwecken, externen Verwertungsinteressen, Inszenierungsabsichten, Attitüden visueller Täuschungs-Einrichtung und Effekt-Kontrolle ausgerichtet ist.

Bilder zeigen nicht nur das Reale, sondern auch seine Referenzen. Die Vermutung, ästhetische Erfahrung werde durch neue Technologien verformt oder gar zerstört, ist eine Konstante der Geschichte der Einbildungskraft und der Bildsysteme. Sie wird auf jedem Niveau als Hinsicht auf unbekannte Bildformen und noch nicht selbstverständliche technische Prozesse zugleich neu und als Furcht vor dem Neuen aktualisiert. Die vordem triumphale Selbstermächtigung symbolisch ausdrucksstarker Bilder weicht einer Angst, daß alles an Wirklichkeit verschwinde und der Kultur verlorengelasse, was sich in ihr (ihrem Begriff, Konzept, Feld) als bisher verbindlicher Lebensentwurf

durchgesetzt habe: "your outside is in and your inside is out". Jede Fotografie kann interpretiert werden als Versuch, die Verzerrung der Wahrnehmung durch den Körper, die listige Selbstentfernung des Subjekts von übermächtigen Objekten auszuschalten. Spätestens die bewegten Bilder, Kinematografie und Film, entwickeln eine Resistenzkraft gegen Begriffe, weil die Bilder zunehmend Begriffsmontagen sein können. Die Bewegung der Bilder kann durch Begriffe immer weniger eingeholt werden.

Das digitale Bild und die digitale Kamera, CD-Fotografie sowie die Möglichkeiten einer Nach-Bearbeitungen des in Daten erfaßten Bildes verändern zwar Praxis wie Theorie des Bildes, nicht aber den Prozeß der Kunst. Von 'Bild' im Sinne von Ikonizität kann nicht mehr bruchlos geredet werden. Das fotografische Bild wird zum Rohstoff, zum Ausgangsmaterial. Nicht nur die Werbung, auch andere Bereiche der visuellen Kultur sind zunehmend von technologischen Bildeingriffen geprägt, für die eine Ästhetik und Erkenntnistheorie bisher noch nicht angemessen formuliert werden konnten. In der Gegenwartskunst hat die Fotografie ein vielgliedriges Antlitz: von der Skulptur über Multi-Media bis zur intermedialen Fotografie erweist sich, daß Fotografie nicht naturwissenschaftlich oder technologisch, sondern semiotisch-konzeptuell, künstlerisch-poetisch, primär als Prozeß und nicht als starres, von Umgebungen abgeschlossenes Medium benutzt wird.

Das fotografische Bild, einst als bestimmtes Zeugnis einer bestimmten und singulär repräsentierten Realität verstanden, wird zum Ausgangsmaterial für Erweiterungen. Damit wandelt sich nicht allein die Oberfläche des Bildes, sondern auch die Zeitstruktur des fotografischen Bildprozesses. Die bisherige Theorie des fotografischen Bildes erkennt als dessen Kernpunkt das Momentane punktueller Zeugenschaft, d.h. die Gegenwärtigkeit des Vergangenen. Das

fotografische Material heutiger technischer Bild-Ästhetiken dagegen erweist das im Bild repräsentierte Gegenwärtige als Effekt eines auf Zukunft, nämlich Wirkungen, Ausgerichteten. Alles ist Endbild und Ausgangsmaterial zugleich.

Digitales 'Bild'?

Kunst wird sich - die Prognose sei gesetzt - als Kraft weit über die paradigmatische Schwelle des Digitalen hinaus bewähren. Daß im digitalen Zeitalter alles nur punkthaft ist und einer universalen Berechnung unterliegt, spiegelt nicht nur den Fetisch der Herrschaft des Symbolischen in Gestalt der Rechenmaschinen und Signalverarbeitungskalküle. Es verkörpert auch die merkwürdig machtbewußte Hoffnung, alles Undeutliche ins Berechenbare zu überführen und damit 'Welt' zu kontrollieren. Kunst ist aber weder das eine noch das andere, weder nur berechenbar noch nur undeutlich, sie ist ein Hybrid aus beiden und ist das seit Beginn der Neuzeit immer gewesen. Kunst muß schon deshalb nicht das Unberechenbare als sein von der sozialen Maschine ausgegrenztes wahres 'Wesen' anerkennen, weil sie seit ihrer Entstehung immer nur in der Verbindung von Naturwissenschaft, Mathematik, Kultur und Kunst - Verknüpfung von Fähigkeiten und Dispositionen, Aspekten und Zuschreibungen, niemals aber: von getrennten Substanzen - existiert hat. Für die technische Seite der Herstellung digitaler 'Bilder' gilt, daß digitale Bilder nicht per se oder unverändert gegenüber dem Bisherigen Bilder sind oder

als solche anerkannt werden müssen. Digitalität erzwingt nämlich unweigerlich veränderte mediale Praxen und Materialitäten. Das digitale Bild ist kein Wahrnehmungsbild mehr, sondern alphanumerische Datei, unspezifischer Code, der, in binärer Stellung zwischen 0 und 1 pendelnd, als Schalt- oder Mess-Sonde für die Verzeichnung singulärer Anwesenheiten, die Wahrnehmung von Spannungs- und Energiezuständen (anwesend/ abwesend) zuständig ist. Umsetzungen der Dateien in Bildern erfordern vorgängige Schematisierungen, die nicht mehr über Mimesis zu gewinnen sind. Die Beschleunigung der Signalübermittlung - trotz enormer Stau- und Wartezeiten vor den Bildschirmen - bedeutet eine Intensivierung und Verabsolutierung des Modus der Gegenwarts-Zeit alles archivierbaren und versammelten Materials. Künftig werden weniger die quantitativen Objekt-Bestände, als vielmehr die Verzweigungsfeinheit der Klassifikationen über den Gebrauch von Archivzeit entscheiden. Das verändert die bisherigen Referenzen und auch deren aussertechnologische, beispielsweise die juristischen und sozialen Kontexte erheblich. Fotografie als eines der Leitmedien visueller Programm-Simulation und ästhetischer Stilisierung kennt im digitalen Zeitalter keinen ontologischen oder objektiven Unterschied mehr zwischen Original und Fälschung, Dokument und Fiktion. Die Wirklichkeit der Bilder ist nicht nur eine Fiktion des unentrinnbaren Imaginären,

das Wirkliche selbst wird zu deren zugespitztem und irritierendem Sonderfall.

Klassische Bildkategorien und neue Möglichkeiten

Schon Eduard Munch sah und empfand das prinzipielle Scheitern all seiner Gemälde; es blieb substanziell nur die Skizze; das Fassen des innerlich so präzisen Bildes, die Rückkehr zur ersten Erinnerung, ihre Transformation in genaue Bild waren als unmöglich einsehbar. Zitat:

"Entweder ich befand mich in einer krankhaften Gemütsregung oder in froher Stimmung, als ich eine Landschaft entdeckte, die ich gern malen wollte. - Ich holte die Staffelei, stellte sie auf und malte das Bild nach der Natur. - Es wurde ein gute Bild (>und siehe, es ward gut...;HUR: theogonischer Blick das artifex divinus auf seine Schöpfung...>) - wurde aber nicht das, was ich malen wollte. - Ich konnte es nicht so malen, wie ich es in der kranken oder frohen Stimmung gesehen hatte - Das kam öfters vor. - Ich begann daraufhin in einem ähnlichen Fall das Gemalte auszukratzen - ich suchte in meinem Gedächtnis nach dem ersten Bild - dem ertsne Eindruck . und bemühte mich, es wiederzufinden." (zit nach Kunststück E. Munch, Das kranke ind, Fischer TB S. 36 f; Herv. HUR).

Der Künstler empfindet sich also als nicht mehr kontrollfähige Instanz, demnach als Medium des Erhabenen, das sich als diese Deregulierung des Wilens äussert.

Von Seiten der Betrachtung oder des inszenierenden Rezipienten hat in bewundernswerter Klarheit bereits 1884 Joris Karl Huysmans, mit explizitem Blick u.a. auf Gustave Moreau, in 'À rebours' (Wider den Strich) die Steigerung der Fiktion, der Phantasie, der intensiven Selbst-Reizung der empfangenden

Sinne geschildert. Daraus nur drei thesenfähige Merkwürdige als Abkürzung der faszinierenden Schilderungen:

"Er (=Graf des Esseintes; HUR) glaubte, daß die Phantasie leicht die vulgäre Wirklichkeit der Dinge ersetzen könne." (Ausgabe Diogenes 1981, S. 81)

"Übrigens schien das Künstliche Des Esseintes das kennzeichnende Merkmal des menschlichen Geistes zu sein." (S. 83)

"Man muß es nur verstehen, seinen Geist auf einen einzigen Punkt zu konzentrieren und sich genügend zu vertiefen, um die Halluzination herbeizuführen und den Traum von der Wirklichkeit der Wirklichkeit selbst unterschoben zu können." (S. 83; Herv. HUR)

Moderne Kunst besteht - mindestens in ihren klassisch-europäischen Konturen bis an die Schwelle von, sachlich, Fluxus und "nouveau réalisme" und, zeitlich, der 60er Jahre - in der Darstellung des Nicht-Darstellbaren, dem Sichtbarmachen des Nicht-Sichtbaren. Das Kunstwerk wird zu einem Moment im Erfahrungsprozeß der Kunst, welche die "Bildlosigkeit des Absoluten"⁵³ erfährt. Das Werk kann nicht länger als Anschauungsgegenstand oder Medium von Repräsentation gelten. Es wird zu einem Ausdruck problematisierender Erfahrungen, die im Hin-und-Her zwischen Betrachter und Bild pendeln, transitorisch und labil, aber immer medial verdichten, was als Bild nicht mehr mit dem materiellen Bildträger zusammenfällt. Das Scheitern der Darstellung des Absoluten wird nicht allein zur anstoßenden Bewegung des Betrachters im Hinblick auf das Bild, sondern auch zu dessen immanenter Dynamik, die dem Bild einen Betrachter sucht, das seine Aussage vollendet⁵⁴. Diese Vollendung

⁵³ Georg Picht, Kunst und Mythos, Stuttgart: Klett-Cotta, 1986, S. 74

⁵⁴ Das ist das Prinzip des "offenen Kunstwerks", das sich zwar primär im Hinblick auf neue musikalische Experimente und die "arte informale" der 50er Jahre definiert, das aber eine grundsätzliche Verschiebung im Signifikantensystem meint, die auf moderne Kunst gerade wegen der paradigmatischen Nichtdarstellbarkeit und prozeßualen Erfahrungsorientiertheit

der Aussage aus dem Blick eines Betrachters, den das Bild selber dem Auge leiht, ist - gegen den Vorrang von Hermeneutik und Ikonographie - das Organisationsprinzip der modernen bildnerischen Syntax.⁵⁵ Denn nur in ihm gibt es eine prototypische Aufspaltung zwischen der Bedeutung des ideell konfigurierten Kunstwerks und den medialisierenden Eigenreizen der spezifischen Syntax, des künstlerischen Stoffmaterials.

In der Bewegung der modernen Kunst wird demnach ein altes Modell von Selbstgewißheit kritisiert, zuweilen sogar destruiert: die Auffassung, daß das 'sehende Auge' den Sehenden über die Wahrheit der Welt in Kenntnis setzt, ihm eine klare Sicht verschafft. Einige bekannte Denkfiguren aus der Geschichte dieses Modells sind: Platons Bild der Wahrheit: "Vor das Auge der Seele treten", die "klaren und deutlichen" Einsichten René Descartes, die Lichtmetaphorik der Aufklärung. In der Zusammenfassung von Martin Jay: "Sehen als Modell der Wahrheit wie auch als Quelle von Irrtümern"⁵⁶. Die Konfiguration wahrheitsfähiger Augenzeugenschaft ist die wesentliche Grundlage der ontologischen, objektiven Referenz der späteren technischen Bildreproduktionsmedien, auch wenn der Blick in viele Gesten (weiche, zärtliche, grausame) und Inszenierungs-Ordnungen sich differenzieren kann.

der Künste verweist, in der Literatur seit Mallarmé, Rimbaud und Proust, der Malerei seit Cézanne, der Musik seit Debussy, der Architektur seit Loos, der Skulptur seit dem späten Rodin. Zum Begriff des "offenen Kunstwerks" s. Umberto Eco: Das offene Kunstwerk, Frankfurt: Suhrkamp 1973

⁵⁵ Vgl. den Bruch mit der Bildallegorese, den Kandinsky in "Über das Geistige in der Kunst" aus Nietzsches Übermensch und dem singulären inneren Reich des einzelnen Künstlergenies heraus begründet hat, was ihn nicht allein zum Primat der Bildsyntax und der intrinsisch verschlossenen Welt personaler Expressivität führt, sondern auch zu einer Analogisierung aller Künste am Modell des musikalischen Prozesses; vgl. dazu Karin von Maur (Hrsg): Vom Klang der Bilder. Die Musik in der Kunst des 20. Jahrhunderts, München: Prestel 1980; Helga de la Motte-Haber: Musik und bildende Kunst. Von der Tonmalerei zur Klangskulptur, Laaber 1990; Zur "écriture" als dem Schnittpunkt des Konvergierens von Malerei und Musik: Theodor W. Adorno: Über einige Relationen zwischen Musik und Malerei (1965), in: ders.: Gesammelte Schriften, Bd. 16, Frankfurt: Suhrkamp 1978, S. 628 ff

2. Reduktive Perspektivität

Der Rückblick auf das Modell der Perspektivität kann, wenig erstaunlich, einigermaßen angemessen unter dem Titel der Perspektive als symbolischer Form vollzogen werden⁵⁷. In das Modell des Sehens schreibt sich eine machtvolle Distanzierung des Auges von einer verdinglichten Objektivität, einem Entgegenstehen gebändigter und damit permanent symbolisch unterworfenen Natur ein. Die Unendlichkeit des Fluchtpunktes als Aufscheinen Gottes, das Eintreten des Numinosen in den göttlichen Sehstrahl, das Sichtbarwerden des unweigerlich transparent gemachten Geheimnisses werden durch die Allmacht des einen Auges, die Instanz kontrollierender Optik und damit Mediatisierung der Welt durch das Selbst des Sehens abgelöst. Soweit die bekannte Konstruktion. Deshalb ein kurzer Hinweis auf die Kehrseite, die Kippfiguren dieser Ermächtigung, die ein betont imaginäres Selbstverhältnis der Gesellschaft auf allen Ebenen begründet und damit auch die Formen der Arbeit und der Subsistenz imaginativ durchformt. Die Apparaturen des Sichtbaren konstituieren sich als Medien der Macht. Gerade deshalb sind sie stets anfällig für Störungen, Subversionen. Die objektivistische Distanzierung kippt als Unterwerfung/ Verzehr der Objekte um in deren erotische Fetischisierung. Ihre Umbildung zu Lockungen einer phantastischen Nähe, der Zwang zum Verzehr, das Verschlingen des Entgegenstehenden - sie schlummern im Inneren der Perspektivität, sind Folgen der Reduktionsleistungen, die nicht das Bild der Welt, sondern die Welt als gewordenes Bild betrifft.

Maurice Merleau-Ponty insistiert dagegen auf einer Rettung des Körpers gegen die neuzeitliche Perspektivetechnik und -theorie, v. a. gegen die *perspectiva*

⁵⁶ Martin Jay, Was steckt hinter dem Spiegel? Ideologie und Herrschaft des Auges, in: Leviathan, 1/ 95, S. 42

⁵⁷ Vgl. aber neben den kanonischen Texten von Erwin Panofsky auch Nelson Goodmans Kritik der Ähnlichkeit; Nelson Goodman, Sprachen der Kunst. Entwurf einer Symboltheorie, Frankfurt: Suhrkamp 1995, S. 40 - 50

artificialis der Renaissance, die an die Stelle der perspectiva naturalis der Antike trat, die noch um das sphärische Gesichtsfeld der Wahrnehmung und die Winkelperspektive wußte, welche die scheinbare Größe nicht von der Entfernung abhängig machte, sondern vom Blickwinkel, unter dem der Gegenstand gesehen wird. Wesentlich für Merleau-Ponty ist darüber hinaus, daß die Tiefe und ihre Durchdringung durch die Ausgedehntheit des Leibes möglich wird, die auch auf der Rückseite der perspektivisch verstellten und verstellenden Objekte sieht - und bis zu ihr hin. Deshalb wendet er das Problem der Perspektive als Reduktion um und arbeitet an ihr die Differenz ab zum Reichtum der ausser sich seienden Dinge: "Man ist immer diesseits oder jenseits der Tiefe. Niemals sind die Dinge eines hinter dem anderen. Das Sich-Überdecken und die Verborgtheit der Dinge gehören ihrer Definition nicht an, sie bringen nur meine unbegreifliche Solidarität mit einem unter ihnen, meinem Körper zum Ausdruck (...) Was ich Tiefe nenne, ist nichts, oder ist meine Teilhabe an einem Sein ohne Einschränkung und zunächst am Sein des Raumes jenseits jeden Gesichtspunktes. Die Dinge überlagern sich gegenseitig, weils sie außer einander sind. Der Beweis dafür ist, daß ich Tiefe sehen kann, wenn ich ein Gemälde betrachte, das, wie jedermann bestätigen wird, keine hat, und das für mich die Illusion einer Illusion hervorruft." 58

Ist es nur riskant oder schon heillos vermessen, Thesen und Perspektiven zur gegenwärtigen Lage der Kunst zu formulieren, wenn man doch auf Verallgemeinerungen verzichten möchte, um der Materie des Kunstwerks nicht die Kraft der Störung zu rauben? Indiziensicherungen sollen und können hier weiterhelfen. Jede Kunstäußerung heute hat sich als luzide Kraft zu bewähren, einen nur individualistischen und selbstgenügsamen Stils zu transzendieren. Die Arbeit an der Ernsthaftigkeit des Bildes benötigt eine doppelte Bewegung: sich

⁵⁸ Maurice Merleau-Ponty, Das Auge und der Geist, in: ders.: Das Auge und der Geist.

ein Bild dessen zu machen, was aus meist undurchdringlichen Gründen die eigene Imagination antreibt. Und: sich der ungeheuer lockenden und verführenden Kräfte des Phantasmas der Bilder, der Gefängnisse und Verlockungen der Imagination inne zu werden. Bilder, die selber Erscheinungen zu werden die Kraft haben, ermuntern, sie dort zu erarbeiten und zu exponieren, wo ihre Bühne, ihr Handlungsraum sein soll: in der Gesellschaft, der Lebenswelt, der alltäglichen Kommunikation, die in eine Fülle von auseinandertreibenden Sprechweisen zerfällt. Daran hindert nicht die verkürzte Vorstellung vom unsortierbaren Palaver Aller nach dem Zerfall der großen Erzählungen und der finalen Ordnung einer überschaubaren Welt. In den besten Fällen erweist Kunst sich als eine Instanz von Durcharbeitung. Sie wiederholt nicht, sie nimmt sich die Sachverhalte und Erscheinungen unter verschobenem Blickwinkel noch einmal vor, die sich im Leben abspielen und von denen - gerade im Blick auf die technischen Bildherstellungsmedien - zu vermuten ist, daß sie dem Impuls der Kunst, das Leben zu bereichern und interessanter, ekstatischer und lustvoller zu machen, nicht genügen wollen.

Ulrike Gabriels 'perceptual arena' (1993): Lokales Handeln im Datenraum

In der VR-Installation Ulrike Gabriels mit dem Titel 'perceptual arena' 1993 (Canon artlab Tokio) geht es um die derzeit ja weitherum geradezu obsessiv angesprochene Aktivierung des Körpers. Leitend ist die Auffassung, daß es keinen objektiven Betrachter gibt. Ein immersives environment eröffnet unbegrenzte multidimensionale Räume, eine Bühne simultaner,

multipler Weltperspektiven, von inszenierten Standorten, die in Raum und Zeit dem individuellen Gesichtspunkt verbunden sind, die Wahrnehmungen und demnach auch Interpretationen verändern. Der visualisierte Datenraum - figurative Grundeinheit: ein 4-Seiten-Polygon - wird gesteuert durch die Wahrnehmung, genauer: die Aufmerksamkeit. Die polygonale Bildstruktur, die sich aus einfachen technischen Überlegungen zu den Rechnerkapazitäten ergeben hat, erinnert dennoch an die Ikonographie des Kristallinen seit Bruno Taut und Paul Klee. Das ist zwar nicht beabsichtigt, aber auch nicht irreführend. Die Vision einer befreiten Ordnung ist jedenfalls in solcher Tradition an die menschliche Handlung gebunden, in der nur Intensität Existenz erzeugt. Was nicht ins Auge genommen wird, stirbt und verschwindet nach einer gewissen Zeit. Die je aktuelle Wahrnehmung beeinflusst die Formen der Historisierung und zugleich die Nähe zur Unvorhersehbarkeit des Kommenden. Der Datenhandschuh greift Polygone und transportiert sie ins Gesichtsfeld des Betrachters. Lokales Handeln statt unbewegte Beobachtung. Der Körpersinn macht Erfahrungen, die sich nicht unmittelbar beobachten lassen und die sich auch der kognitiven Automatisierung tendenziell entziehen. Das ist der eine Pol. Der andere: Beobachtung und Selbstbeobachtung können und müssen gleichzeitig in derselben Hinsicht möglich sein. Sehen schafft sich im Sehen selber durch ständigen Wechsel. Es gibt

keine Wiederholungen. Je intensiver die Aufmerksamkeit, umso schneller wechselt die graphische Struktur/ Figur. Die Inszenierung und Aktivierung des Betrachters steht im Zentrum der künstlerischen, aber auch der kunsttheoretischen Transformation neuer 'interaktiver' Technologien. Das ist aber seit längerem ein Moment der artikulierten Erwartung an solche neuen Technologien. Bereits 1970 schrieb Herbert W. Franke zu Perspektiven einer 'Computerkunst': "Die Computerkunst trägt die Potenz in sich, die Kluft zwischen Künstler und Publikum zu überbrücken. Ästhetische Programme müssen nicht auf statische Realisation ausgerichtet sein, sie können beliebige Variabilität zum Ziel haben. Der Zuschauer hat dann die Möglichkeit des kreativen Eingriffs: Er kann mit dem ästhetischen Programm in Dialog treten, in einem Kommunikationsprozeß zu Verwirklichungen finden, die seinen Vorstellungen entsprechen." ⁵⁹ Von heute aus besehen gewiß eine naive Betrachtung und eine durchaus fehlleitende Erwartung, da an Kunst gekoppelt wird, wozu auch Erleben, Unterhaltung, Spektakel reichen, nämlich Selbstwahrnehmung und Reflektion der Wahrnehmungen. Solche Erwartungen sind in der Kunst seit langem geschürt worden und hängen nicht von Technologieentwicklungen ab. Die historisch jeweils verfügbaren Technologien werden dafür

⁵⁹ Herbert W. Franke, Computerkunst, wieder abgedruckt in: Rudolf Frieling/ Dieter Daniels (Hrsg.): Medien Kunst Aktion. Die 60er und 70er Jahre in Deutschland, Wien/ New York: Springer, 1997, S. 221

selbstverständlich genutzt. Aber das erweist sich weder als Wesen des Technischen noch hat es Schlüsselbedeutung für die Kunst. Bemerkenswert ist, daß das Spiel mit virtuellen Realitäten und die Aktivierung des Betrachters deshalb so populär sind, weil die Konstruktivität projizierter fiktionaler Erlebnisse/ immersiver Environments den normalen Wahrnehmungsmechanismen auf verblüffende Weise entgegenkommt. Medientheoretisch brisant und präzise ist an solcher Arbeit, daß der Anspruch und die Einlösung der Kunst nicht über eine technologische oder physikalische Definierung des Mediums erfolgen kann, sondern über die Bearbeitungsintensität von Fragestellungen, deren Thematik nicht an den Bestand der Apparate und Techniken gebunden ist. Solches betrifft den Zustand der technisch vermittelten und apparativ determinierten Mentalitäten in einer bestimmten historischen Situation, jedoch nicht prinzipiell den Status von 'Kunst'.

Autorschaft als Instanz des Anderen; Erzählung durch Andere (Kritik an Interaktivität etc, die blosses 'Mitspielen' sein soll, wobei der Spielbegriff nicht einmal stimmt); das Prinzip Kunst ist die als Form verdichtete Dramaturgie eines Anderen, der Bedeutungen zu Aussagen in einem Code formt, der als Medium benutzt wird; damit hat Kunst mit vielschichtigen Referenzen zu tun und ist weder denotativ noch ästhetisch.; Kunst wird vom Produzenten von Sinn zum Arrangeur von Operationen/ Vorgehensweisen

Kunstspiele und die Aufgabe der Kunst

Jedes Kunstwerk erweitert die Kunst, spielt mit den bisherigen Bestimmungen, nunanciert das ästhetische Feld. Macht auch das bisherige Verständnis komplexer, irritiert die Gewohnheiten, schafft neue Reibungsflächen, knüpft das Netz, das zwischen dem Prozeß der Kunst und der Gestalt des Werkes gespannt ist. So mindestens hat es sich seit Jahrzehnten als Prototyp der modernen als einer stets entschieden zeitgenössischen, einer unmittelbar gegenwärtigen Kunst eingespielt. Künstlerisches Vorhaben, der Prozeß der Umsetzung und das Herstellen eines Werks haben eine Weite, Offenheit und Freiheit erreicht, die keine frühere Kunst sich auszudenken vermochte. Man kann diese Eigenheit auch von der anderen Seite, einer ständigen Überforderung des Rezipienten durch provokative, störende, zuweilen auch unsichtbare Werke der Kunst beschreiben: sicher ist jedenfalls, daß gerade das einzelne Werk, die singuläre Idee, der unvergleichliche Gedanke, ja daß noch die entlegenste Geste den Prozeß der Kunst nur innerhalb dieser selbst verstehen und vorantreiben kann. Das Werk hat nur kraft Teilhabe am Prozeß der Kunst auch teil an dieser selbst. Das heißt: Kunst ist keine feststehende Substanz und schon gar kein Kanon, der normsetzend und autoritär an Werke herangetragen werden könnte. Das Kunstwerk selber lebt von einer genauen Einfühlung des Rezipienten, der selber eine Instanz, ein Medium, nicht selten auch zum Material des Kunstprozesses geworden ist. Und von dessen Entscheidung, am Spiel der Kunst teilzunehmen. Kunst ist ein besonderes Spiel. Der Wille, an diesem Spiel teilzunehmen, ist nicht nur die notwendige Voraussetzung der Teilnahme, sondern auch der selbstbestimmte erste Schritt zu deren Verwirklichung. Selbst vergleichsweise gut fassliche künstlerische Anstrengungen, die noch in die Stofflichkeit von Werken, Objekten, Arrangements münden, haben an diesem komplizierten Vorgang teil, der letztlich Kunst dadurch bedeutsam macht, daß man mit Leidenschaft und Energie die Vielfalt der Werke, die Präsenz des

Ungleichzeitigen, die Fülle des Verschiedenartigen studiert. Und verschiedenartig sind die Werke der Kunst - bis hin zur nahezu vollkommenen Zerrissenheit, bis hin zu einer vielschichtigen Montage der Sinne.

Es gehört zu den rätselhaft bleibenden Errungenschaften der Moderne und ihrer Frage nach der Gegenwart, daß die Arbeit des einzelnen Künstlers nicht nur, was sich von selbst versteht, auf einer individuellen Setzung beruht, sondern auch, daß wir weiterhin von der spannungsvollen Doppelung von Kunst und Kunstwerk ausgehen, den Prozeß der Kunst also in einen sichtbaren und einen unsichtbaren Bereich aufspalten. Der nicht nur emphatische, sondern für die Nachgeborenen auch schwierige Impuls von Marcel Duchamp hat bewirkt, daß die Frage nach der Kunst nicht nur zum Auffinden der Werke und zu deren beispielgebendem Glanz - zumindest im Zeitalter des Schönen, beispielsweise als klassizistische Allegorie - führt, sondern auch zu der Beobachtung, mit welchen sprachlichen Ausdrücken, Begriffen und Kennzeichnungen das System der Kunst arbeitet, wenn es bestimmten Objekten und Sachverhalten in der Welt im Unterschied zu allen anderen die Kennzeichnungen 'Kunst', 'Kunstwertigkeit' oder 'Kunstwerk' zuschreibt. Dieses Problem so aufzulösen, daß die Kunstwerke stofflich für die Bestimmungen der unsichtbaren Kunst, dieser rätselhaften und unerklärlichen Substanz stehen, gehört zum konservativen Repertoire aller Bemühungen um eine 'Rettung der Mitte'. Für den Künstler kann die Sache aber ganz anders aussehen, denn seine Arbeit ist jeweils singulär. Sie ist dieses Besondere, an dem und mit dem er arbeitet. Das Einzelne ist hier das Ausschlaggebende, weil es nur so als künstlerisches Geschehen sich auf Kunst bezieht. Es gibt keine Einschränkungen und Regeln ausser denen, die ein Künstler seinem Konzept als Kontur gibt, in seinem Werk für sich fassbar macht.

- **Die lebendige Metapher** (im folgenden inspiriert durch Paul Ricoeur: Die lebendige Metapher, München 1986, S. 63 ff, bes. S. 66 ff)

Frage: bezieht sich die Metapher auf ein Zeichen, das Wort oder den Satz?

Bisheriger KG-Methodologien setzen auf Atomisierung, behandeln das Bild als Ausdruck, nicht als Satz oder Programm. Die formale phänomenale Analyse (à la Boehm) behandelt die Bilder als Zeichen, die für sich selber stehen.

Semantik wiederum ist die Domäne der Ikonographie; sie stützt sich aber auf eine von Morphologie und Syntax getrennte lexikalische Semantik, die sich als Bedeutungstheorie der Ausdrücke versteht (Aristoteles: Metaphern als Epiphora des Nomens).

Entsprechend wird die Metapher nur als Sinnveränderung behandelt, d.h. sie reiht sich in eine Kette gleichartiger Zeichen ein; sie erscheint hier nicht als Konstruktion und Innovation, sondern nur als Variation einer prinzipiell schon bestehenden Substanz, als modifizierte Attributierung;

Visuelle Metaphern der Moderne behaupten aber gerade eine genuine Innovation, die nicht Modifikation des Bestehenden ist, sondern aus einem Paradigmenwechsel des Bildmediums und einer Veränderung der Bildsprachlichkeit hervorzugehen behauptet (cf. Kepes, Moholy-Nagy, aber auch schon Cézanne). Vision der lebendigen Metapher ist das ständige Oszillieren: selbst, was bekannt ist, kann verstanden werden nur durch stetige Modifikation; reine Modifikation verflüchtigte sich im Idiom und würde unverständlich.

Lebendige Metapher ist als die permanente Anbindung und zugleich Freisetzung eines Bedeutungsüberschusses der Sprache selbst. An den Wörtern hängt ein poetologischer Überschuß, ein Mehrwert. Diesen offen zu halten für jeweils neue Lektüren, das meint der Prozeß der lebendigen Metapher.

Semantik ist zu verstehen als Abwehr der Aussage, der Sinn der (Worte, Bilder etc) bestehe in ihrer Kontextbestimmtheit. "Semantiker ist, wer dafür hält, daß die Wörter einen vom Kontext nicht veränderten *hard core* haben" (Ricoeur S.

65). Eine lexikalische Semantik (Ikonographie, zu Teilen aber auch Zeichentheorie der Kunst als Handschrift, Stil, Syntax etc) ist nur möglich, wenn der Sinn isolierter Elemente verstanden werden kann. Visuelle Lexikalik hiesse semantisch: Bilder geben Dingen eine bestimmte, elementare Ansicht (vgl. hier Stilleben, Einzelgegenstände, isolierbare Sinneinheiten des Bildes; Exkurs: wie läßt sich 'Atmosphäre' benennen?). Man kann den 'Namen der Dinge', den 'Ausdruck der Bilder' lernen und Entsprechungen in anderen Sprachen dazu angeben. Aber das scheint sich mit Bildern nicht so einfach machen zu lassen, denn eine Ansicht von visuellen Dingen ist nicht ein Wort für eine Bedeutung, sondern zeigt die Dinge, wie sie sind.

Kontextualisierung der Bedeutungen, offener Prozeß (Linguistik analog zum Prozeß des offenen Kunstwerks). Polysemie: auf einen Namen kommt mehr als ein Sinn. In der bildenden Kunst ist das klassische Beispiel die nicht genau entzifferbare Allegorie (Bsp. Giorgione; Exkurs zu den epistemologischen Strategien, die Warburg zur Entzifferung der Fresken im Palazzo Schifanoja geführt haben). Visuelle Polysemie wird auf der Basis der Beziehung von ikonischen Zeichen und Sinn definiert. Polysemie: lexikalische Mehrdeutigkeit. Theorie der Sinnveränderungen in der historischen Semantik baut auf der Beschreibung der Polysemie auf. Bilder können nur erkannt, nicht 'gelesen' werden. Ein Bild kann je nach Kontext verschiedene Bedeutungen haben. Die Identität eines Bildes bedingt also eine interne Doppelcodierung: Sich-Selbst-Gleichheit und Heterogenität, welche Pluralität und damit Kontextoffenheit zuläßt (denn ein Zeichensystem muß eine bestimmte Beschaffenheit haben, damit es kontextoffen ist - diese Qualität entspringt nicht den verschiedenen Kontexten).

Die vielgerühmte Ambivalenz der modernen Kunstwerke ist eine drastische Mystifikation der semiotischen und kommunikationstheoretischen Notwendigkeit, daß nur Polysemie und nicht mono-semische Identität die Formulierung übertragbarer Erkenntnisse ermöglicht. Eine Bilderwelt ohne

Polysemie würde das Prinzip der Signalökonomie verletzen, das Vokabular ins Unendliche ausgedehnt.

Bilder werden wirksam als typologische Konstrukte, als paradigmatische Modelle - das können sie aber nur in Individualgestalt; psychologisch-biographisch steht dafür das Werk (Werkgruppen) eines Künstlers, die Identifizierbarkeit seiner Maniera, aber auch sein symbolisches Kapital, mit dem er sich in die Annalen der Bedeutungen und Museen einschreibt. Bilder sind also Teile eines 'Bildschatzsystems', das (selbst im Luxus der Verschwendungen) sparsam, flexibel, anpassungsfähig, kontextvariabel etc sein soll. Was aber sind Bilderformeln im Unterschied zu den Bildern? (Sind es etwa die Themen, die sich ja leicht zu Familien und Gattungen sortieren lassen?). Ist das Bild immer mono-sem? Oder zeigt es Gleiches bloß je anders? Ist es polysem und singular zugleich; wenn ja: auf welcher Ebene? Polysemie ist ausgezeichnet durch die Kumulationsfähigkeit. Zwar sind Sinnveränderungen immer Neuschöpfungen auf Basis einer deskriptiven Kontinuität. Aber das neue Wort muß einen neuen Sinn erhalten und den alten gleichzeitig bewahren können. Ein Bild kann zu einem bestimmten Zeitpunkt, in einem bestimmten Systemzustand, mehrere Bedeutungen haben (z.B. Giotto und andere Stil-Innovatoren). Es gliedert sich dann auf in Varianten, die mehreren Kontextkategorien zugehören. Als Träger eines neuen Sinnes ist sie eine Art stereoskopische Metapher. Sinnkumulierung ist also die Voraussetzung für Polysemie, die ein deskriptives System ist.

- bedeutet: permanente Eröffnung von Vielfältigkeiten als punktuelle Verbindung ohne Vereinheitlichung, d.h. Kunst als Prozeß vor der Formung ihrer gegenständlich definierbaren Einheit (weshalb Gestalt, Form, Funktion der Kunst der Zukunft, ausserhalb der formalisierbaren sozialen Kommunikationsform 'Kunst', heute so wenig feststehen wie je seit der Einführung der Innovationsgesten); Bewegung, Oszillieren;

Das Kriterium der Kunst oder: Kann man noch von einer 'Aufgabe' reden?

Wahrscheinlich die meisten Themen der Kunst verweisen auf Gewöhnliches, Alltägliches. Allerdings besteht die Qualität der Ausarbeitung dieser Themen durch Kunst nicht in ihrer Wiedergabe oder Darstellung, sondern in einer komplexen Transformation, die Bezüge und Themen miteinander verbindet. Die Referenzthematik ist wichtig, aber sie ist nicht das, was sich beim schnellen Sehen des Werks als Beglaubigung für 'wahre' Bedeutungen einzustellen vermag. Vielmehr erweist sich erst im insistierenden Wahrnehmen die immer komplexere Verbindung von Themen sowohl auf der Ebene der subjektiven Assoziationen und Emotionen wie auch auf der einer speziellen Umarbeitung der Themen der Welt zu Themen der Kunst, in der die allgemeine Bewußtseinslage unter neuen Gesichtspunkten vertieft werden soll. Deutlich wird, wie vielschichtig Themenbereiche verbunden werden können und wie weitgreifend das Thematisierte in eine künstlerische Form übersetzt wird. So werden Bildphänomene nicht nur formal behandelt, sondern im Hinblick auf die der Kunst eigentümlich eingeschriebenen Obsessionen. Darin wird nicht nur Unsichtbares sichtbar, sondern insistiert darauf, daß es der klar vorgedachten Bildformen bedarf, weil Unsichtbares nur medial sichtbar wird und seinen Zauber niemals aus einem diffus wabernden Hermetischen, sondern der beherrschten Schärfe des Vermittelnden gewinnt.

7.

Die Fähigkeit, Wirklichkeit dichter und interessanter zu beschreiben als üblich, darf als Kriterium einer Kunst gelten, die für sich selber spricht und deren Arrangements und Formentscheidungen nur im einzelnen, nicht generell angegeben werden können. Nur in der Bezugnahme auf Kontexte wird eine Aussage auch eine Mitteilung. Kunst fabriziert auf ihre Weise Mitteilungen, mit

ungesicherten Adressaten, riskanten und nicht-standardisierten Codes und deutlich innengeleiteter Sende-Bereitschaft. Dabei geht es nicht in erster Linie um Phantasie - ein Wort, das oft einer Sache vorbehalten wird, die man sich vom Leibe halten möchte. Zwar entscheidet die pragmatische Qualität der Information über die Möglichkeit, daß Kunstwerke auf Umgebungen einwirken, aber diese Information ist nicht standardisierbar. Sie muß vollständig durch das Singuläre hindurchgehen. Es ist - trotz Adorno und anderen - bis heute ein Rätsel geblieben, wie die Form(ierungs)kraft von Kunst über die singuläre Instanz und Insistenz realitätsbehauptend wirken kann, wenn sie gleichzeitig nicht auf hochgradig konventionalisierte Formen zurückgreifen will, in denen ja nicht Realität schlechthin, sondern vor allem ihre stereotype Ordnung fassbar wird. Adorno forderte von der Kunst, sie habe in ihrem mimetischen Verhalten - in ihrer Aneignung des Realen - über die fortgeschrittenste Rationalität zu verfügen. Damit meinte er die Beherrschung von Material und Verfahrensweisen. Die Kunst werde darin notwendig selbstwidersprüchlich, also paradox, weil sie in ihrem Widerspruch zwischen Rationalität und Entfesselung - anders gesagt: mit ihrer Anstrengung zur Herausbildung einer höheren Verschmelzung dunkler imaginativer Mächte mit behaupteten Formgliederungen - den Widerspruch der Vernunft selber abbilde, die ja mit jedem ihrer Schritte in Richtung einer Beherrschung von Natur eine naturgeschichtlich wirkende, unbegreifliche und lange Zeit auch unsichtbare Unterdrückung in der Gesellschaft befördere - blinde Naturkraft auch sie. Glück sei der Feind der Rationalität und doch bedürfe es zu seinem Zwecke der Instrumente und berechenbaren Mittel. Kunst macht die gemessen an der berechnenden Vernunft irrationalen Ziele zu ihrer Sache. Das instrumentelle Paradox der Kunst ist nach Adorno, daß sie sich in ihren Verfahrensweisen der Rationalität bedient, während sie selber als irrational erscheint und in der Produktionsmaschinerie der Gesellschaft auch als solche angesehen wird. Hier hilft wohl, über Adorno hinaus, nur eine Erweiterung des

Berechenbarkeitsbegriffs weiter. Höhere und komplexere Formen von Berechnung sind nicht mehr in einer mechanischen Weise instrumentell. Sie arbeiten mit diffuseren, eigendynamischen Prozessen.

8.

Adornos Diagnose hängt noch ganz am Begriff des souveränen, der Gliederung seiner Leistungen hierarchisch fähigen Subjektes. Es ist in den letzten Jahren klar geworden, daß Kunst nicht unbedingt auf diese Instanz verpflichtet ist. Sie müßte sonst bewerkstelligen, was nichts in der Gesellschaft mehr leistet: Sinn, Zusammenhang, Verbindung. Das machte sie zu einer kompensierenden, sozialtherapeutischen Kraft. In dem Maße - es wird weiterhin und wiederholt an solcher Stelle zu vermerken sein -, wie Künstler sich, ihre Dispositionen und Arrangements, Verfahrensweisen und Selbstbesinnungen in vielerlei Hinsicht mediatisieren und die Erschaffung von Werken zeitlich dynamisieren, kann die Subjekt-Instanz und damit auch die Paradoxie einer vernünftig das Irrationale aufhebenden Kunst überwunden werden. Kunst befreit sich erst in der Absetzung von solchen Mimesis-Zwängen zugleich von der autoritären Subjekt-Instanz. Es entstehen offene Lektüren.

9.

Kunst wird sich - die Prognose sei gesetzt - als Kraft weit über die paradigmatische Schwelle des Digitalen hinaus bewähren. Daß im digitalen Zeitalter alles nur punkthaft ist und einer universalen Berechnung unterliegt, spiegelt nicht nur den Fetisch der Herrschaft des Symbolischen in Gestalt der Rechenmaschinen und Signalverarbeitungskalküle. Es verkörpert auch die merkwürdig machtbewußte Hoffnung, alles Undeutliche ins Berechenbare zu überführen und damit 'Welt' zu kontrollieren. Kunst ist aber weder das eine noch das andere, weder nur berechenbar noch nur undeutlich, sie ist ein Hybrid aus beiden und ist das seit Beginn der Neuzeit immer gewesen. Kunst muß schon

deshalb nicht das Unberechenbare als sein von der sozialen Maschine ausgegrenztes wahres 'Wesen' anerkennen, weil sie seit ihrer Entstehung immer nur in der Verbindung von Naturwissenschaft, Mathematik, Kultur und Kunst - Verknüpfung von Fähigkeiten und Dispositionen, Aspekten und Zuschreibungen, niemals aber: von getrennten Substanzen - existiert hat. Sie wird auf mindestens einer dritten Instanz neben 0 und 1 bestehen, wobei diese Instanz nicht transzendental oder göttlichen Ursprungs sein muß. Dennoch kann man für die technische Seite der Herstellung digitaler 'Bilder' begründen, daß digitale Bilder nicht per se Bilder sind oder als solche anerkannt werden müssen. Digitalität erzwingt nämlich unweigerlich veränderte mediale Praxen und Materialitäten. Das digitale Bild ist kein Wahrnehmungsbild mehr, sondern alphanumerische Datei, unspezifischer Code, der, in binärer Stellung zwischen 0 und 1 pendelnd, als Schalt- oder Mess-Sonde für die Verzeichnung singulärer Anwesenheiten, die Wahrnehmung von Spannungs- und Energiezuständen (anwesend/ abwesend) zuständig ist. Umsetzungen der Dateien in Bildern erfordern vorgängige Schematisierungen, die nicht mehr über Mimesis zu gewinnen sind. Die Beschleunigung der Signalübermittlung - trotz enormer Stau- und Wartezeiten vor den Bildschirmen - bedeutet eine Intensivierung und Verabsolutierung des Modus der Gegenwarts-Zeit alles archivierbaren und versammelten Materials. Künftig werden weniger die quantitativen Objekt-Bestände, als vielmehr die Verzweigungsfeinheit der Klassifikationen über den Gebrauch von Archivzeit entscheiden. Bisherige Memorialfunktionen greifen auf dieser technologischen Basis schlicht deshalb nicht mehr, weil alle Angebote nurmehr in Wahrnehmungsformen und gemäß den Gesetzen der Gestaltkonfiguration, und das heißt: im präsentischen Zeitmodus abgearbeitet werden können. Das verändert die bisherigen Referenzen und auch deren aussertechnologische, beispielsweise die juristischen und sozialen Kontexte erheblich. Fotografie als eines der Leitmedien visueller Programm-Simulation und ästhetischer Stilisierung kennt im digitalen Zeitalter keinen ontologischen

oder objektiven Unterschied mehr zwischen Original und Fälschung, Dokument und Fiktion. Die Wirklichkeit der Bilder ist nicht nur eine Fiktion des unentrinnbaren Imaginären, das Wirkliche selbst wird zu deren zugespitztem und irritierendem Sonderfall.

Kunst als eine stetig neue Formen und Ausdrücke erfindende Durcharbeitung der sozialen oder kollektiven Bewußtseinsgehalte behauptet nicht, durch Darstellung die Objekte der Welt beherrschen zu können. Leerstellen werden Leerstellen bleiben. Nicht alles kann aufgelöst werden. Jedes Auffüllen einer Leerstelle erzeugt ein Vakuum. Dieses stete Verschieben von Bezeichnungen und Leerstellen ist die 'wahre Materie' der Kunst. Sie bezeichnet ein 'Netz', das aus Maschen, Knoten und Löchern besteht - ganz zum Unterschied von jener telematischen Netz-Metapher, die nur von Knoten und Benennungen ausgeht und in der geschlossenen Vision einer verschalteten Welt keine Leerstellen und kein Assen mehr kennen will. Die Aussen- und Rückseite der Bilder - sie sind, was Kunst gegen die Präsenz der Erscheinungsbilder herzustellen bestrebt ist. Kunst ist keine Bewegung, die stetig Unterscheidungen trifft und deren Bewegungen souverän abarbeitet, um das schon Gewußte zur Darstellung zu bringen. Das oft so ärgerlich sich darstellende Risiko des Hermetischen, des Belanglosen und Gescheiterten, des Hilf- und Gestaltlosen ist immerhin ein Verweis auf die für alles, nicht nur das ästhetische Erkennen notwendigen Brüche zwischen der Welt und ihrer Darstellung.

Ausblick: Der Ort der Kunst und die Handlung der Kunst

Medien- und Kunstbegriff (in Abgrenzung zu Hans Belting, der einen einfachen Dualismus formuliert: Information/ Kommunikation versus Authentizität/ Wahrheit/ ästhetische Erkenntnis);

Def. des Imaginären. das Imaginäre ist ein Repräsentationssystem, das seine Stelle innerhalb der sozialen Systeme hat und bestimmt; das ausgezeichnete Imaginäre hat nicht nur eine Geschichte, sondern nochmals eine Imagination; die Imagination der Geschichte und Aktualität des Imaginären hat wiederum eine Geschichte, die mit der Herstellung der wesentlichen Effekte der Bedeutungen verbunden ist; der historiographische Diskurs ist das entscheidende aussagenbildende Medium, das sich zu den von ihm beschriebenen Effekten, den zur Repräsentation verflochtenen Bedeutungen, durchaus autonom verhält; Kunst ist nicht ein Medium der Repräsentation, sondern auch die Repräsentation dieses Mediums des verbindlichen Diskurses. Aber natürlich nicht nur Repräsentation, sondern auch Erzeugung von Effekten des Realen erzeugen.

Das Repräsentationssystem des Imaginären legt Übergänge zum Realen fest, es strukturiert die Beziehung zwischen unseren Erfahrungen und den aus ihnen sich ergebenden Folgerungen, indem es die Grenzen zwischen den Bereichen systematisch überschreitet. Das Imaginäre verhält sich immer zum Realen; das Imaginäre ist dasjenige an den Vorstellungen, das die Grenze zwischen den Erfahrungen und den aus diesen ableitbaren Folgerungen überschreitet (vgl. Evelyne Patlagean: Die Geschichte des Imaginären, in: Die Rückeroberung des historischen Denkens. Grundlagen der Neuen Geschichtswissenschaft, hgg. v. Jacques Le Goff, Roger Chartier, Jacques Revel, Frankfurt 1990, S. 244 ff).

Apparate, Kultur, Subjekt, Blick: strukturelle Komponenten/ Kontinuität (Motive, Interessen, mentale Dispositionen; Disposition als lokales Regelwerk und, mit Foucault, interdiskursiver Zusammenhang) versus historisch und medial spezifische Ausformungen (unter Einbezug jeweiliger Technologien); Was ist unter 'Techno-Imagination' zu verstehen? Oberflächlich: Verwendung von Apparaten aus dem industriellen Komplex der elektrisch-elektronischen

Produktion in der Kunst-Sphäre. Wenn man die Fotografie miteinbeziehen will: die Verwendung von Apparaten, die nicht organunterstützende oder -verlängernde Instrumente/ Maschinen sind (Pinsel, 'Raffael ohne Hände'), sondern Produktionsbedingungen des Bildprozesses im nachhinein, technische Produktion als Produktion eines bereits gemachten, noch unsichtbaren Bildes. Kommunikativ meint 'technische Imagination' die konstitutive Verwendung von Redeweisen (Topie und Tropen) aus der technisierten Massenkommunikation, rezeptionsästhetisch die mögliche Aufhebung des Museums und die Bespielung/ Besetzung des Alltags mit künstlerischen Events.

Die Kunst als perspektivische Handlung macht die bisherigen statischen Bildmedien lebendig. An die Stelle von Beschreibungen und Bedeutungen tritt die Selbstmediatisierung der künstlerischen Arbeit mit dem Ziel, Handlungsspielräume zu vergrößern und zu vermehren. Das ist keine Gegenstandswelt mehr, welche die Instanz der Repräsentation fordert. Denn vor die Repräsentation tritt die Last des Imaginären, die Präsenz des Unvorstellbaren, das sich in den gewohnten wie den schrecklichen Gestalten des Lebens verkörpert. Deshalb ist Kunst nicht in erster Linie Erzeugung von Bedeutungen - denn das würde deren Stilllegung bewirken. Sie ist eine Bewegung der Inkorporation, durch welche Ereignisse zu Erfahrungen in momentanen Verschränkungen werden. Inkorporation ist kein instrumenteller Prozess. Sie hat auch nicht nur Verkörperungskräfte in sich. Sie lebt zum einen von der Sicherung der Programme, die kulturelles Handeln ermöglichen. Sie lebt aber auch vom Verschwinden und Vergessen. So wie Bilder immer auch Bilder eines Abwesenden sind, weil sonst Präsenz als Bilderkult sich differenzlos in sich selbst erschöpfte, so gerät das Denken an der Stelle des Verschwindens in Bewegung. Mit dem Verschwinden rechnen bedeutet: etwas Nichtvorhandenes imaginieren.

16.

Die Orte der Kunst entspringen nicht den Bildern, die Bilder erhalten ihren Ort durch Handlung. Orte für die künstlerische Aussage zu suchen, ist ein Element des Bildfindungsprozesses. Derzeit wachsen - nicht nur bei den jüngeren Generationen - Bewußtsein, Neugierde und auch die Kompetenz, vielfältige Orte für Kunst zu (er)finden. Es verändern sich damit auch das Zeichenmaterial, das Arrangement und, etwas pathetisch gesagt, die Sprache der Kunst. Sie wird präsensfähig in dem Maße, wie sie selber sich als Experiment und Handlung mediatisiert. Sie löst sich vom statischen Tableau der zuschreibbaren und feststehenden Bedeutungen. Sie verläßt die 'nature morte' des Sinnes und seiner Allegorese. Ihr 'tableau vivant' ist keine Fläche mehr. Aus dem bisherigen Raum-Bild entsteht notwendig das Zeit-Bild: eine Topographie von Handlungen, nicht von Referenzen. Wenn es nicht so hochgestochen klänge und wir nicht wüßten, daß die interessanten Zeiten jene sind, die keine feste Ordnung haben und eben deshalb keine neuen Paradigmen vorgeschlagen werden können, weil ein Maß für Vereinheitlichung fehlt, dann wäre der Wechsel vom topographischen Raum- zum dynamischen Zeit-Bild ein paradigmatischer Umschlag von größter Bedeutung.

17.

So jedoch begnügen wir uns mit dem Hinweis auf das Indiz gewachsenen Bewußtseins, daß in der intensivierten Welt der Bildmontagen, die zunehmend an die Stelle des Realen treten, nur die Vervielfachung, nicht die Bändigung des Imaginären helfen kann. Die Wege, die zu diesem führen, überwinden nicht die Heterogenität, die sie möglich gemacht haben. Die Welt des Einzelnen ist deshalb immer schon eine Bezugnahme auf die Welt im ganzen. Alles existiert nur in der Relation, in der Bezogenheit. Kunst als Mediatisierungsarbeit an diesen Bezügen impliziert einen komplexen Umgang des Individuellen mit sich selbst. So ändert sich die Sprache der Kunst mit den metaphorischen

Bewegungen der mit ihr und in ihr handelnden In-Szenierungen. Marshall McLuhan schrieb vor geraumer Zeit - und das bleibt richtig -, daß Medien Übertragungen von Erfahrungen durch Metaphern darstellen. Medienkunst ist eine Weise solcher Übertragung, nicht eine Bezugnahme auf unveränderliche Bedeutungen oder ein Unterscheidungskennzeichen von Materialien.

18.

Vielleicht wird dereinst der - für die moralische Gängelung nicht-akzeptierter Ästhetik so wirksame und über lange Zeit herrschaftssprachlich eingeschliffene - Unterschied zwischen Kunst und visueller Kommunikation, freier und angewandter Kunst nicht mehr trennscharf sein und seine Bedeutung verloren haben. Vor Jahrzehnten schon postulierte der Kunsthistoriker Giulio Carlo Argan, der zeitgenössische Künstler solle sich als Bildoperateur, also technisch-strategisch und nicht expressiv-ästhetisch, definieren. In den 60er Jahren hoffte McLuhan darauf, daß die televisuelle, aber auch die druckpublizistische Mediatisierung die Konsumenten in die Lage versetzen würden, analog zu ihren Fähigkeiten im Umgang mit der Schrift eine professionelle visuelle Kompetenz zu erlangen. Aus beidem - der operativen Montage und der visuellen Alphabetisierung durch Bildmedien - ist einiges, entschieden aber anderes geworden, als Argan, Mac Luhan und weitere Propagandisten einer avancierten Techno-Kultur sich das ausgemalt hatten. Das geläufige Mittelmaß der visuellen Kommunikation, betreffend also etwa 95 % der Erzeugnisse, produziert unverdrossen und in ebenso verblendeter wie auto-suggestiver Kreativitätsbehauptung die mittlerweile im Überdruß bekannten Unerträglichkeiten.

19.

Die technologische Entwicklung visueller Produktions- und Vermittlungs-Medien drückt heute einen tiefen und befreienden Bruch mit ästhetischen

Normen und normativen Doktrinen zur Vereinheitlichung der Welt mittels Design und Kunst aus, Normen, die doch nur moralisch-pädagogische gewesen sind. Die Lage ist polymorph, heterogen, unübersichtlich. Sie lädt dazu ein, auf jede Sehnsucht nach dem 'Ende der Kunst' zu verzichten, und ermöglicht deren gelingenden Ausbruch aus dem Korsett des bloß Ästhetischen.

Ort der Kunst

Entscheidendes handelt heute von Gesten, ihrem Raum und ihrer Zeit, nicht mehr vom Ausdruck. Deshalb schreiten derzeit die ästhetischen Anstrengungen und entwickelten künstlerischen Praxen entschieden von der Repräsentation zur Aktivität, von der Mimesis zur experimentellen Handlung. Die Orte der Kunst entspringen nicht den Bildern, die Bilder erhalten ihren Ort durch Handlung. Orte für die künstlerische Aussage zu suchen, ist ein wesentliches Element des Bildfindungsprozesses einer Kunst, die nicht im Werk sich erschöpft, sondern offene Handlungsformen sucht. Derzeit wachsen - nicht nur bei den jüngeren Generationen - Bewußtsein, Neugierde und auch die Kompetenz dafür, vielfältige Orte für Kunst zu (er)finden. Es verändern sich damit auch das Zeichenmaterial, das Arrangement und, etwas pathetisch gesagt, die Sprache der Kunst. Sie wird präsenzfähig in dem Maße, wie sie selber sich als Experiment und Handlung mediatisiert. Sie löst sich vom statischen Tableau der zuschreibbaren und feststehenden Bedeutungen. Sie verläßt die 'nature

morte' des Sinnes und seiner Allegorese. Ihr 'tableau vivant' ist keine Fläche mehr. Aus dem bisherigen Raum-Bild entsteht notwendig das Zeit-Bild: eine Topographie von Handlungen, nicht von Referenzen. Wenn es nicht so hochgestochen klänge und wir nicht wüßten, daß die interessanten Zeiten jene sind, die keine feste Ordnung haben und daß deshalb keine neuen Paradigmen vorgeschlagen werden können, weil ein Maß für Vereinheitlichung fehlt, dann wäre der Wechsel vom topographischen Raum- zum dynamischen Zeit-Bild ein paradigmatischer Umschlag von größter Bedeutung.

Beobachten und Spielen - Eine Frage der geschichtlich gewachsenen Unterströme des Imaginären, nicht nur der Technik

Die Beobachter-Instanz vermag im Zeitalter der digitalen Datenumgebungen keinen festen Standort und keinen mit sich identischen Akteur mehr zu bezeichnen. Dennoch haben immer noch viele Spieltheorien gerade heute dieses Subjekt im Auge. Die Provokation der digitalen Bilddistribution im www ist aber eine andere. Sie indiziert digitale U-Topie und auch U-Chronie. Flüße in Bewegung - das ist, was geschieht. Identität wird partikular und momentan. Als solche existiert sie, aber sie überdauert nichts und überschreibt nichts. Wichtig ist, daß gerade die Flüchtigkeit, die Inkonsistenz und die punktuelle Identität sichern, daß es keinen bestimmten Urheber

gibt und auch keinen fixierten Betrachter. Am www und internet überzeugen die anarchischen Möglichkeiten: Jeder kann sammeln, editieren, damit öffentlich und kooperativ denken. Konstruktion von Wissen und Mitteilung ist partikular, fragmentarisch, situativ, heuristisch-subjektiv und transitorisch. Nicht der Aspekt der Archive und des Speicherns ist interessant, sondern die Implementierung nicht-konfirmierter Thematisierungsformen, eine Art disperse und dissipative Induktion im Plural. Der Kanon und die Objektivitätsgebote der Wissenschaften, die gesamte Epistemologie der Wissensüberprüfung tritt in den Hintergrund, wird zur Spezialistenkommunikation. Horizontal treten neue Formen der Thematisierung auf, Sammlungsdarbietungen aus Leidenschaft, laienhafte Alltags-Kryptowissenschaften, idiosynkratische Narrationen etc. Die Chance dieses Mediums liegt in der auf höchstem technischem Niveau möglichen anarchischen Selbstorganisation der Kommunizierenden und die Herausbildung neuer Selektionskriterien für heterogenstes Material.

Fazit/ Ausblick - mit und anhand von KR

Hans Ulrich Reck 6. 3. 96 gek. def. Fassung

Vortrag 2. Kongress der deutschen Gesellschaft für Ästhetik Hannover

'Ästhetik an der Zeitenwende' am 7. 3. 96

Kunst und Medien - Perspektiven einer Ästhetik des Techno-Imaginären

AUFBAU/ ABLAUF

1. Kunst versus Ästhetik?

2. Was Medialität der Künste alles nicht sein kann

3. KR als Exempel

4. Formale u.a. Strukturen des 'Dialogue with the Knowbotic South'

- Syntax
- Semantik
- CAN

5. Schlußfolgerungen für eine Medialität der Kunst

- Matrix
- Authentizität
- Experiment
- Praktik
- Methodologie/ Polysemie
- Aspektualität auf Zeit (anhand von Hjemslev)

6. Kunst und Techno-Imaginäres

- der anthropologische Ort der Nicht-Orte (Augé)
- Vom Raum- zum Zeitbild: Aufbruch des Sinns
- Aktivierung des Rezipienten
- weder Kunst noch Wissenschaft
- Prozessuale Kunst: Ereignisse schaffen

1. Kunst versus Ästhetik?

- Ästhetik hochstufig verstanden als Thematisierungsmedium für den durch zahlreiche externe Faktoren - Technologie- und Wissenschaftsentwicklung - bedingten Umbau gesamtultureller Programmatiken, d.h. als Organon der

Untersuchung von Dominanzhierarchien und Leitmedien im Hinblick auf spezifische Symbolisierungen; dieses Spezifische ist die Gewinnung neuer Erkenntnisse; dafür instrumentalisierere ich den Begriff 'Kunst', d.h. eine Praktik, die bereits innerhalb dieser Problematik technisierter Erkenntnisse und wissenschaftlicher Praktiken steht; Kunst ist für mich das privilegierte Medium einer Dynamisierung medialer Praktiken in Hinsicht auf neue Darstellungsformen und Versprachlichungen (das gilt auch für Bilder); ich verstehe unter Ästhetik nicht die Demonstration des Schönen oder die Exemplarik bereits wertphilosophisch codierter Kunst, aber auch nicht mehr die implizite Differenz aller Kommunikationsvorgänge; gerade deshalb kann mir Kunst - ein System mit maximal vielen, in ein Perzept, eine Wahrnehmungsform eingefügten, eng gekoppelten poetischen Aussagen mit möglichst vielen nicht-determinierten Signifikanten - als Leitmedium für die Erörterung der medialen Fragen gelten, die gemeinhin mit Massenkommunikation, Technologieentwicklung und den Apparaten/ Operationssystemen der Wissensverarbeitung und Signalübertragung gelten. Normative Begriffe von Kunst gelten nur individuell. Global werden die Künste koexistieren- alle Konzepte sind sich gleichwertig genau in ihrer Verschiedenheit.

Medien- und Kunstbegriff (in Abgrenzung zu Hans Belting, der einen einfachen Dualismus formuliert: Information/ Kommunikation versus Authentizität/ Wahrheit/ ästhetische Erkenntnis; in der Kurzform: Information versus Darstellung);

Def. des Imaginären. das Imaginäre ist ein Repräsentationssystem, das seine Stelle innerhalb der sozialen Systeme hat und bestimmt;

Das Repräsentationssystem des Imaginären legt Übergänge zum Realen fest, es strukturiert die Beziehung zwischen unseren Erfahrungen und den aus ihnen sich ergebenden Folgerungen, indem es die Grenzen zwischen den Bereichen systematisch überschreitet. Das Imaginäre verhält sich immer zum Realen; das

Imaginäre ist dasjenige an den Vorstellungen, das die Grenze zwischen den Erfahrungen und den aus diesen ableitbaren Folgerungen überschreitet (vgl. Evelyne Patlagean: Die Geschichte des Imaginären, in: Die Rückeroberung des historischen Denkens. Grundlagen der Neuen Geschichtswissenschaft, hgg. v. Jacques Le Goff, Roger Chartier, Jacques Revel, Frankfurt 1990, S. 244 ff).
Einfache Definition: Wenn das Imaginäre technisch mediatisiert ist, dann handelt es sich um das Techno-Imaginäre.

Kurzum: Unter Techno-Imagination verstehe ich nicht nur die technisch erweiterte Herstellung von Bildern, Skulpturen, Räumen, Kunstwerken etc, sondern das durch Reproduktionstechnologien und intensive Bildzirkulation geformte, stereotypisierte gesellschaftlich Imaginäre, die Steuerung der Phantasmen über Bildwelten, ihre stereotype Hierarchisierung im Hinblick auf Leitthemen und Schlüssel motive. Angewandt auf das Leitmedium Computer, das Medium aller Medien, geht es mir nicht um die unproblematischen operativen Wissensvermittlungen, sondern um das diffuse problematische Versprechen neuer Speicher-, Kognitions-, Erinnerungs-, Kunst- und Visualisierungsparadigmen.

- technoästhetische Metaphysik/ Metaphernraum

Cyberspace-Debatte in den USA dreht sich um die Perennierung und Konservierung des Körpers um jeden Preis, in Europa geht es um die Entkörperlichung des Geistes, die Exterritorialisierung des Leibs und die reine Inkorporation des Geistes; es geht also um den Konflikt zwischen Immanenz und Transzendenz, Machtsteigerung des Ego und Irreversibilität einer triumphal entfalteteten Herrschaft; Kroker sieht den 'Willen zur Virtualität' im kleinsten Partikel des Netzes am Werk: eine libidinöse Techno-Energetik steuert das Informationsverhalten.

2. Was Medialität der Künste alles nicht sein kann

Was als 'Medium' im Bereich der Kunst gilt, ist offensichtlich auch abhängig von den Regeln des Diskurses, den kategorialen Landkarten und Diagrammen der Kunstgeschichte. Einige Denkfiguren haben sich dabei als maßgebliche herausgeschält. Sie bilden das eigentliche mediale Dispositiv der Kunstgeschichte, ein Dispositiv, das eher aus Gewohnheiten denn aus expliziten Begründungen hervorgegangen ist. Zu diesem Dispositiv gehört, daß eine Theorie der Kunst primär mit archaischen und handwerklichen Vorgängen verbunden ist. Die introspektiv schaffende Figur des Künstlers produziert Werke, die als Medien der humanistischen Selbstbildung des Kunstbetrachters dienen sollen. Die letztlich romantisch fundierte Genialität des Künstlers kommt auf dem Wege einer Entäusserung der Idee in ein Material zur Geltung. Dieses Material ist in den letzten 150 Jahren radikal ausgedehnt worden. Im Vorschlag zum Einladungstext zur Tagung "Hörsaal VI. Die Medien der Künste" (Humboldt Universität Berlin, geplant für Winter 1996) findet sich dagegen noch und wieder folgende ebenso antiquierte wie banale Unterscheidung: "Künste heißen im folgenden, einigermaßen formal, Gebilde, die für die zwei Fernsinne Auge und Ohr mit Mitteln geschaffen sind, die selber in diese Sinne fallen, kurz gesagt mit Auge, Ohr und Hand. Medien dagegen heißen Techniken, deren output zwar auch in die Wahrnehmung fallen kann, deren generative Verfahren oder Algorithmen den Niederfrequenzbereich aber grundsätzlich unterlaufen." Also: Kunst kehrt hier fröhlich zum schönen urgeschichtlichen Boden des Handwerklichen zurück. So klar Medien hierbei definiert sind, so diffus bleibt - selbst in Anbetracht der vorerst nur notwendigen, nicht hinreichenden Definitionsaspekte - die Umschreibung der Künste. Sie sind doch - so viel steht nun fest - nicht an solch Wirkliches gebunden, sondern an Aussagequalitäten, unabhängig von der Materialität, die hier zusammen mit biologischen Sinnen als Kennzeichen von Medialität bemüht wird. Auch der Unterschied/ Gegensatz analog versus digital spielt für die Charakteristik der Künste schlechterdings keine Rolle (allenfalls für die spezifische historische

Situierung ihrer Ausdrucksmodulierung). Sollten andere Künste (Musik, Literatur, Typografie, Architektur etc) tatsächlich durch die Logistik ihrer Notationssysteme auch historisch charakterisierbar sein (wogegen aber schon Goodman deutlich spricht), so sicher nicht die bildenden Künste. Denn was ist das Notationssystem für das Bild anderes als das Bild selber? Am Beispiel und Problem des visuellen Samplings wird klar: Bildelemente sind immer Bilder, nämlich Sinneinheiten. Die unterste diskrete Form einer solchen Sinneinheit ist das logo.

So erscheinen wie selbstverständlich und gleichwertig als mediale Masken der Künste nebeneinander: der Werkstoff, der im Ausdruck der 'Materialität der Kommunikation' jüngst zu neusprachlichen Ehren gekommen ist, eine bestimmte Bildsprache, der naturalistische Stil, die belehrende Absicht, die rhetorischen Figuren der Topik, die visuellen Techniken der Bedeutungsübertragung (Metapher, Allegorie), Textkörper und Lexikalik der Attribute, der Geschmack als Medium des Persönlichkeitstrainings und der Rollenentwicklung, nicht zuletzt, und aus der Sicht der modernen Künstler besonders wichtig, die Einrichtung von Kunst als eines Experimentes und Labors zur Entwicklung einer genuinen Erkenntnisleistung, die nurmehr im Selbstbezug der Kunst, also auf ihre "Sprachlichkeit" hin verständlich gemacht werden könne.

Folgerung: Kunst durch Medien.

Die alltagssprachlich bekannte Verkürzung/ Substitution von 'Kunst' auf/ durch 'Malerei', von Kunstwerken auf/ durch 'Bilder' legt dagegen nahe, die Medialität der Künste nicht im Status der Bilder, sondern im Vollzug der Operationen zu gründen. Die Medialisierung muß nicht im Hinblick auf 'Kunst', sondern auf ihre eigene operative Logik formalisiert werden. Dazu dienen abstrakte Definitionen. 'Medium' ist immer ein System von Mitteln für die Produktion, Distribution und Rezeption von Zeichen. Dabei werden den in ihm produzierten Zeichenprozessen durch dieses System bestimmte gleichbleibende

Beschränkungen auferlegt. Im Hinblick auf die formale Charakterisierung sind für die bildenden Künste der codebezogene, der technologische und der kulturelle Medienbegriff entscheidend. Der codebezogene Medienbegriff charakterisiert die Zeichensysteme nach Regeln, mit Hilfe derer Benutzer bei der Zeichenherstellung den Botschaften Zeichenträger, bei der Rezeption den Zeichenträgern Botschaften zuordnen. Der technologische Medienbegriff charakterisiert die Zeichensysteme nach den technischen Mitteln, die bei der Herstellung von Zeichenprozessen zur Bearbeitung der Kontaktmaterie eingesetzt werden, durch welche die physische Verbindung zwischen dem Produktionsorgan des Senders und dem Rezeptionsorgan des Empfängers hergestellt wird. Der kulturelle Medienbegriff schliesslich charakterisiert die Zeichensysteme nach dem Zweck der zu übermittelnden Botschaften gemäss der Differenzierung von Typen, Gattungen und rhetorischen Topoi.

3. KR als Exempel

Dia 1: Jan van Kessel: Die vier Erdteile (Wunder- und Kunstkammer) (ca. 1660); 4 Kunstkammern stehen für die 4 damals bekannten Erdteile; das Gemälde vermittelt die damaligen formalen und ikonografischen Darstellungstechniken der Zeit; sie konservieren Weltkenntnisse des Manierismus. Und sie dokumentieren als Methode eine räumliche Wissensvermittlung der Epoche. Assoziative Wissensvermittlung; natürliche und artifizielle Gegenstände werden ebenso vereint wie die noch nicht geschiedenen Klassifikationsbereiche des Wissens. Eine Brücke von heute zu diesem Bild: digitale Notationssysteme müssen dynamisch sein, Prozesse beschreiben und ständig ihre Syntax ändern können. Ganz ähnlich wie die potentiell über den Bildrand hinausreichenden Kammern von Kessel haben die telematischen Daten keine Begrenzung, keinen Anfang und kein Ende.

KR: Christian Hübler (Performance-Künstler), Yvonne Wilhelm (visuelle Konzeptualistin; Grafik/ entwickelte visuelle Kommunikation), Alexander Tuchacek (Computermusiker).

Globalprogrammatur KR/ Ziele:

1. Interdisziplinäres Entwickeln heterogener Sprachen in einem homogenisierten Strukturfeld des Wissens.
2. Erzeugung von Modellen und Testwelten zur Reflektion von Realitäten, in denen noch keine festgelegte Rollenidentität des Wissenschaftlers oder Künstlers existieren.
3. Erzeugung ausgedehnter Datennetze mittels eines Designs von experimentellen Erkenntnisräumen, welche die ontologische Komplexität von n-Realitäten aufweisen.

Arbeitstenor, Richtung, Interesse: Vernetzte Technik wird nicht in erster Linie unter dem Gesichtspunkt ihrer Verwendung für künstlerische Arbeit eingesetzt (oder gar zur Verbesserung der Aktualisierungschancen von Kunst), sondern als Möglichkeit eines durch Maschinen und digitale Programme erweiterten Handelns.

Akzentuierungen des Handlungsbegriffs; Kreativitätsbegriff (Hans Jonas: kreatives Handeln).

Politische Reflektion: Mögliche Politik des Maschinischen, der Nutzer.

Handlungsweisen in symbiotischer Koexistenz mit den Maschinen, diese aber in Zwischenzuständen bedenkend. Diese Reflektion, die durch und als praktisch-poetische Arbeit sich realisiert, ist eine eigenständige Alternative zu drei hauptsächlichlichen Auffassungen/ Einsatzweisen von 'Medienkultur' und 'Medienkunst', die beide machtorientiert sind und dem Kult des Individuellen huldigen (im Sinne von Stirners abstrakter Selbstbehauptung des Einzigen):
- amerikanische Westküsten-Surf-Mentalität mit ihrem Cyber-Mystizismus

- technisch basierte kollektive Intelligenz (à la Pierre Lévy) als französische Euro-Strategie, gründend in der französischen Revolution; als Variante davon:
- postfordistische Subjektpolitik: Zusammenschließung zerstreuter Handelnder durch vernetzte Maschinen und Programme.

Bei KR geht es dagegen um die Entwicklung von künstlerischen Modellen für eine sozial wirksame Zusammenarbeit mit anderen Zielen und Vorgehensweisen in den Maschinen und mittels Apparaten. Dabei gibt es keine übergeordnete Gruppe, deren Diktat der Einzelne sich zu unterwerfen, deren Zielsetzungen er im Vollzug von autoritären Vorgaben linear zuzuarbeiten hätte. Nicht mehr Disziplin und Gruppenzwang kennzeichnen dieses Vorgehen, sondern das Bilden von Attraktoren, Anziehungskräften von diversen Tätigkeiten, die sich gegeneinander verschieben, die zusammen existieren, aber keine einheitlichen oder organischen Richtungen einschlagen können. Die Kräfte sind immer mehr als die vorgesehenen Kräfte Richtungen kalkulierbar machen. Störung, Unterbrechung, Unvorhergesehenes sind darin also möglich. Handlungen werden erfahrbar dadurch, dass viele einzelne Handlungen gegeneinander und aufeinander reagieren. Es geht also um alles andere als um die vielbeschworene, lächerliche 'Medienkompetenz' der Pragmatiker der Informationsgesellschaft. Deren Glaubenssätze, die durch endlose Wiederholung Beweiskraft erhalten sollen und die doch nur bleiben, was sie immer gewesen sind: stereotype Dummheiten, werden lesbar als das, was sie möglich gemacht hat: Gewaltsame Reduktionen des Chaotischen und Komplexen.

Hans Ulrich Reck

2. 5. 1999

Text für Katalog Biennale Venedig 99

def. Fassung Abstract

KONNEKTIVITÄT UND KARTOGRAPHIE. ÜBER: KÜNSTLERISCHE
PRAXIS, ARBEIT, SUBJEKTIVITÄT, HANDELN

Abstract

Die Projekte von Knowbotic Research - von 'Simulationsraum - Mosaik mobiler Datenklänge' (begehbare Musikdatenbank SMDK, entwickelt zusammen mit einer Gruppe von Informatikern um Georg Fleischmann; erstmals präsentiert auf einem Schiff in Hamburg während der Mediale 1992), 'Turing Tuning' über 'Dialogue with the Knowbotic South' (1994/ 95) und 'anonymous muttering' (Rotterdammer Spektakel, Architekturmuseum, 1996) bis zu '10-dencies - Fragen an das Urbane' (1997/ 8) und dem aktuellen Projekt für die Biennale in Venedig - bilden den hier nicht weiter beschriebenen Fokus für die Erörterung einer künstlerischen Praxis, die heute in herausragender Weise tauglich scheint, die Diskussion um die gesamtgesellschaftliche Entwicklung einer kontrovers bewerteten 'immateriellen Arbeit' im Anschluß an die neue kapitalistische Symbol-Ökonomie einerseits, die Theorien u. a. von Toni Negri, Maurizio Lazzarato und Michael Hardt andererseits um wesentliche Akzente zu bereichern und das darin wirkende Kategoriensystem zu problematisieren und weiterzuentwickeln. Diskutiert wird das Potential einer künstlerischen Praxis, die eigenständige kreative Handlungsformen und damit eine gesellschaftlich relevante Durcharbeitung des Verhältnisses von Techno-Maschine, Gesellschaftsentwicklung und Kommunikation ermöglicht. Die vorgeschlagene kritische Revision

zentraler Konzepte zielt auf ein Feld von 'Zwischenmaschinen', die mittels entwickelter Interfaces die experimentelle Konstruktion und Nutzung eines 'Potentials des Werdens' befördern. Solche künstlerische Praxis eines kreativen Handelns, das nicht im System der Künste sich erschöpft, sondern an Grenzen, im Unscharfen und unterhalb der nivellierenden Formatierungen operiert, enthält eine brisante Kritik an den gerade in einer verborgenen Tiefe immer noch wirksamen mythologischen Überresten eines emphatischen Subjektbegriffs, wie er auf dem Territorium der Kapitalismuskritik - wenn auch stetig modifiziert - bis heute überlebt hat. Die Mystifikationen der Subjektivität provozieren eine radikale Kritik am Begriff aller Arbeit, auch der 'immateriellen'. Wie die technische mit der sozialen Maschine auf neue Weise zusammengedacht, das Lokale mit dem Globalen, das Reale mit dem Virtuellen verbunden werden kann, ohne auf die selbsttrügerischen Hoffnungen einer 'befreiten Subjektivität' zurückzufallen, steht im Zentrum des Konzeptes einer punktuellen Konnektivität zwischen Mensch und Maschine, die singulär und exemplarisch zugleich begriffen werden kann. Die einer Revision unterzogenen Gedankenfiguren und Thesen entwerfen eine Begriffskartographie - mit den Eckpunkten: Arbeit, Subjektivität, Öffentlichkeit, Maschine, Solidarität, Ethos, Kooperation - aus dem (gewiß persönlich eingefärbten) Fokus des Heterogenen

heraus, wie sie als Konsequenz der künstlerischen Praxis von KR+cF auch für entwickelte Theoriebildung plastisch wird. Skizziert wird die gesellschaftliche Relevanz einer künstlerischen Praxis - als eine Methodologie des kreativen Handelns - deren Radikalität sich nicht so sehr mit einer Revolutionstheorie des Subjekts, als vielmehr dem Ethos von Solidarität verbindet.

//Pointierung/ Zusammenfassung anhand der Keywords für das Biennale-Projekt; kurz das Projekt schildern im Kontext der 'offenen Handlungsfelder' und der kooperativen Strukturen//

Keyword: Ökonomie des Wissens

Es ist evident, daß die Organisation der Wissensprivilegien - und vor allem ihre Konkretisierung in Gestalt einer Regulierung des restriktiven Zugangs zu zentralen (digitalen) Wissensdateien - ein allgemeines Muster für Produktivität geworden ist und zunehmend weiter werden wird. Damit geht einher eine großflächige Normierung der gesellschaftlichen Verteilung von Subsistenzkriterien, wobei 'Verteilung' meint: Verknappung, Nivellierung. Symbol-Verarbeitung wird zu einem Muster für die Zuteilung von Handlungschancen, ganz unabhängig im übrigen von bisherigen Formen der Bewertung von Kapital-Optionen beispielsweise an den Börsen. Die Inkorporation der Regeln, wie Wissensgesellschaft durchgesetzt wird, tritt in Gestalt eines umstellenden und übermächtigen Panoramas von Maschinen und verschalteten Apparaten auf. Künstlerische Praktik setzt dagegen auf punktuelle Konnektivität durch das Eindringen in Zwischen-Ebenen der Apparate und

Maschinen, die nicht mehr in software und hardware unterschieden werden können.

Keyword: Kreatives Handeln 1

Die künstlerische Ausbildung von Interventionen in digitale Apparate und Netze geschieht nicht im Namen der Selbstreproduktion von 'Kunst'. Sie verfolgt keine Definitionsabsichten, sondern entwickelt einen Bezug auf den gesamten Bereich der Lebenswelt, die seit langem schon Medium und Objekt medialer Einwirkungen ist. Dazu bedarf es geeigneter künstlerischen Praktik und Methoden. Es geht dabei nicht um einen exklusiv oder determiniert politischen Diskurs über Arbeit und Subjektivität, sondern um die Frage, wie mit sonst nicht erreichbaren und durch nichts anderes ersetzbaren Methoden und Anordnungen, eben denen einer spezifischen künstlerischen Praxis, Handlungen erzeugt werden können, durch die sich die eingeschliffenen Formen der Konstruktion, Adaption und Transformation von Diskursen und Dispositiven, Praktiken und Politiken verändern lassen. Solche künstlerische Handlung berührt den Kern von Fragen, die normalerweise an das Moment des 'Kreativen' herangetragen werden. Die aktuelle und offene Frage lautet: Wie können Handlungen erzeugt werden, die eine Relevanz entwickeln und für deren - dann auch politische, soziale etc - Entwicklung künstlerische Prozesse und die Initiierung bestimmter Methoden nicht nur eigenständig, sondern unvergleichlich und unverzichtbar sind?

Keyword: Künstlerische Praktik, generell: Zwischenmaschinen

Künstlerisches Handeln bewegt sich unterhalb der gesetzten Grenzen und zugleich an den Grenzen des Systems. Dies aber nicht so, als ob dadurch eine Geographie beschrieben wäre. Es geht nicht um räumliche Ausdehnung,

sondern Zustände, Qualitäten, Vektoren, Dynamiken. 'Grenze' ist ein Bild für die transitorisch sich eröffnenden Möglichkeiten des Umbaus der Maschinen, von welcher Seite her auch immer. Zwischenmaschinen eröffnen solche Interventionen unterhalb der Grenzen - wenn sie dicht gekoppelt und nicht nur singular sind. Künstlerisch sind Methoden des Transitorischen deshalb vorrangig - wenn auch keineswegs ausschließlich -, weil sie nicht auf die Verwertung von Systemvoraussetzungen, sondern die Invention und Intervention gerichtet sind, d.h. weil sie einen eigenen Typus des Handelns entwerfen und erproben, der weder normativ noch instrumentell ist: Kreatives Handeln.

Keyword: Dynamiken des Handelns

Künstlerische Praxis kann auf den Anspruch des Konstruktiven heute nicht verzichten, auch wenn sie zunächst mit der möglichst scharfen kritischen Analyse beginnt. Die Entwicklung von offenen Interfaces, die Insistenz auf Zwischenmaschinen, punktualisierender Konnexion können gerade durch die Intervention in den Datenraum neue, sonst nicht stattfindende lokale Dynamiken erzeugen, bekräftigen, verstärken, aber auch anders richten. Die Idee einer aktuellen Öffentlichkeit, die aus Handlungen hervorgeht, ist durch die Verstärkung dieser Dynamiken bestimmt. Sie bestimmt auch die Konzeption einer von den Apparaten nicht mehr unterschiedenen Software, die spezifisch intendierte Veknüpungen ermöglicht. Öffentlichkeit wird zu einer dynamischen Kraft, die singular auch innerhalb der künstlerischen Praxen operiert. Diese Konnektivität erübrigt, auf einen kunsthistorisch ausgezeichneten Tabubruch hinzuwirken. Die Verletzung ästhetischer Tabus ist vollkommen überflüssig geworden, reproduziert sich darin doch nur auf durchsichtige Weise das Kunstsystem als eine Gewalt formaler Definition und inhaltlicher Nivellierung.

Keyword: Ausweitung der künstlerischen Praktik

Die Behauptung einer umfassend autonomen und zugleich autarken Techno-Maschine folgt vor allem dem Wunsch, daß sich darin Kreativität nach dem Muster der Produktion von Gegenständlichkeiten - und seien das auch nur Signalprozesse oder in sich delirierende symbolische Zeichenketten - erschöpfend darstellen und in Artefakten umfassend vergegenständlichen läßt. Die mittlerweile wieder etwas abgedämpfte euphorische Rede von den virtuellen Realitäten beruht dementsprechend auf einem grundlegenden Mißverständnis der Wissenschaften wie der Poetiken vom Künstlichen. Das machen aktuelle Konzepte deutlich. Für künstlerische Praxis durch Medien gilt nämlich noch gesteigert, was für die Künste des 20. Jahrhunderts in vielen Momenten ihrer Entwicklung bereits als Kennzeichen angesehen wird: Daß die Ausdehnung der Materialbasis mit einer steigenden Aufhebung der Unterscheidung von Sparten und Medialisierungen einhergeht. Der Stand der Entwicklung der Künste erlaubt die Diagnose, daß eine gesamt-künstlerische Entwicklung nicht mehr eine Aufteilung beispielsweise in Musik, Dichtung, Plastik, Grafik, Bild oder Aktion zuläßt. Damit zielen künstlerische Praktiken im Prozeß der Mediatisierungen in keiner Weise mehr auf die Herstellung von Repräsentation oder Mimesis.

Keyword: Spezifische Autonomie der künstlerischen Praktik

Kultur und Zivilisation haben ohne Zweifel eine technische Basis, aber ihre interne Dynamik ist komplexer als die Vorstellung vom Ingenieur oder Programmierer als einem Meta-Künstler oder Kreator einer Mega-Maschine nahelegt. Diese Vorstellungen werden dem Begriff des Dispositivs nicht gerecht, der ja keiner einzelnen Medialität vorbehalten sein kann. Im Hinblick

auf digitale Apparate ergibt sich für Künstler schon aus dieser generellen Überlegung heraus das Gebot der Skepsis gegen alle reduktiven Modelle, die von einer vermeintlich absoluten Vorherrschaft des wissenschaftlichen Kalküls ausgehen. In Wahrheit sind technische Artefakte als eine besondere Kraft immer mit zahlreichen anderen Faktoren vermittelt. Eine zu große Nähe der künstlerischen Praktik zu den vorgefertigten Parametern der digitalen Maschine, zu Software und Technologie degradierte deshalb diese Praktiken umstandslos zu deren Anhängseln. Autonomie ist dagegen keine Forderung, sondern eine Erfahrung, die durch die Ungleichzeitigkeit der Maschinen und die Erfahrung der nicht-determinierten Zwischenmaschinen motiviert ist.

Keyword: Künstlerische Praxis durch Medien

Künstlerische Praxis als exemplarische - d. h. politisch und sozial folgenreiche - Handlungsform läßt sich nicht auf einen abgegrenzten Material-, Ausdrucks- oder Mediatisierungsbereich festlegen. Ging es seit einigen Jahrzehnten wesentlich um eine Erweiterung der Materialien und des Bewußtseins, so in der künstlerischen Praxis durch Medien heute um eine Ausdehnung von Handlungskonzepten, um eine generelle Konstruktion von Ausdruck und Vermittlung, die nicht mehr in der Schaffung von Werken gipfelt. Künstlerische Praxis durch Medien transformiert die Bewußtseinserwartung in ein Experiment mit den formierenden Kategorien der sozialen und politischen Handlungen. Damit geht künstlerische Praxis über die Auflösung der Einschränkung der Produktion auf einen Material- oder Ausdrucksbereich hinaus. Sie vermittelt die Konstruktion neuer Methoden mittels Intervention in apparativ geformte Handlungsweisen mit generelleren Bedingungen des Eingriffs in lebensweltlich formende Apparaturen, aber auch mit den Erfahrungen eines permanenten Wechsels und stetiger Auflösungen.

Dia 2: Interface Zugang zum www

Dialogue with the Knowbotic South/ Elemente:

Thematischer Gegenstand des Projektes ist eine rekombinierte Antarktis. Ziel ist die Wahrnehmungserweiterung der Naturwissenschaften. Code ist die normale Sprache jeder computerunterstützten Aktivität. Mit ihr werden die Daten aus der Antarktis herausgelöst und in die weltweit vernetzten Computer eingespeist.

Theoretisch geht es aus der Sicht von KR um: 1. selbstorganisierende Systeme auf der Basis chaotischer Struktur, 2. Echtzeit-Komposition von öffentlichem Tonmaterial und seine Zerlegung, 3. kontinuierliche Visualisierung mathematischer Prozesse eines Datensystems in Relation zu einer durch Datennetze modifizierbaren Aussenwelt. Die Gesamt-Komplexität des Environments soll den Besucher herausfordern, ein eigenes Orientierungssystem in einer interaktiven Datenstruktur zu erzeugen. Die technoide Installierung der ästhetischen Ebene zielt auf die Entwicklung einer noch nicht verfügbaren Sprache. Die Entwicklung einer nichtverbalen Form von Kenntnissen soll eine ästhetische Erfahrung in verschiedenen, codierten öffentlichen Datenräumen - und zwar akustisch, visuell, textlich, graphisch - ermöglichen.

Sprachen referieren immer auf die mit und in ihnen beschriebenen Objekte. Die Erforschung der Antarktis ist aber nicht nur eine Repräsentation dieser Referenz, sondern auch die Inkorporation der diese Sprachen generierenden und verwaltenden Regeln.

Dia 3: Interface DWTKS

Die Antarktis ist bestens erforscht und dennoch nur von Meßgeräten bewohnt. KR referieren auf die referentiellen Wissenschafts-Sprachen sowie auf die inkorporierten Regeln und verbinden beide in einem 'Animationsraum', der als Schnittstelle zwischen den Datenräumen und dem Wahrnehmungsraum der Besucher dient, welche handelnd im Maße der Koordination ihrer

Wahrnehmungen mit Regeleingriffen in die Benutzeroberflächen, aber auch in die Kombinatorik der Wissenschaftssprachen eingreifen. Der reale Raum ist der Raum des Spiels mit dieser Sprache und den wissensgenerierenden Agenten. Die wirkliche Erforschung des antarktischen Kontinentes findet nicht im realen Environment statt, sondern in den über die Erde verstreuten Forschungsinstituten, die über Netze telematisch, tele-präsentuell kommunizieren. Die charakteristische Gestalt der Küstenlinie z.B. sagt nichts mehr über die wahre Repräsentation des wissenschaftlichen Objektes aus. Das bedeutet einen Wandel von der semantischen Physiognomik zur syntaktischen Topologie hin. Nicht die Geographie des Objektes, sondern die Topologie der Erforschungen, der telekommunikative Ort der internationalen Antarktisstationen ist die Instanz der semantischen Repräsentation.

Dia 4 Antarktizonen auf dem Interface www

Die Bezeichnung der konzentrierten Forschungsaktivitäten, die Orte der Datensammlung sind die Instanzen der Physiognomik im Computer-Zeitalter, nicht mehr die Gestaltkraft des Untersuchungsobjektes.

Die wissenschaftlichen Daten wurden KR durch das Alfred-Wegener-Institut für Meeres- und Polarforschung übermittelt. Es handelt sich dabei um Meßdaten von an Eisschollen montierten Bojen, die per Satellit übermittelt werden und als Input dienen für die stetige Modifikation der Simulationen, welche die Energiebilanzen im Eis berechnen.

Dia 5 Aktions-Raum des Betrachters mit Brille; Hintergrundslandschaft: Die Lichtschrift der die Knowbots verändernden Töne

In einer interaktiven Zone (einem Raum, der der realen wie der virtuellen Sphäre gleichermaßen angehört; d.h. Klangraum/ Environment und Datenhandlungsraum, ermittelt über die berühmte Brille) werden die dynamischen Informationsmengen visuell und akustisch decodiert. Dem eigentlichen Informationsraum - z. Bsp. in der Präsentation im Kunstraum Wien im Juni 95 - ist ein Durchgang vorgelagert, der als eine Schleuse ausgebildet ist.

Darin ermöglicht ein Terminal den Zugang zum Netz. Er stellt den Kontakt her mit vorselektionierten, im virtuellen dreidimensionalen Raum verdichteten Informationseinheiten. Zwei telematische Räume sind angeboten. Die gelbe Röhre bringt selbstreflektierende Diskussionen im Netz zu bestimmten Stichworten - world-design, overlapping worlds, hysteric bodies -, die blaue repräsentiert die theoretischen, visuellen und akustischen Elemente von DWKS.

Dia 6 Computer-Oberfläche mit DWKS (Dialogue with the Knowbotic South)

4. Formale u.a. Strukturen des 'Dialogue with the Knowbotic South'

Syntax/ knowbots:

Die Ordnungsstrukturen dieser Decodierung werden gebildet durch die 'knowbots', die dynamische Informationsverdichtungen (Signalwolken') sind. Der Besucher stellt einen Kontakt zu den digitalen Agenten in dem Maße her, wie er durch den virtuellen Raum navigiert und sich gleichzeitig im realen Raum bewegt (der allerdings auch ein virtueller ist, da er als Hörraum sich auf die Datenstruktur bezieht). Der Besucher aktiviert die Klang-Informationen - Länge, Volumen und Richtung - und erzeugt ein Echtzeit-Konzert im physikalischen Raum. Die an den elektronischen Raum, die virtuelle Datenwelt rückgekoppelten Wirkungen erzeugen stetig eine neue Wirklichkeit, indem die Zusammensetzung der Agenten-Gruppen, ihre Aufgaben und ihre semantisch wie syntaktische Gestalt verändert werden. Sie können auf einem Kontrollschirm oder von einem Kontrollraum aus beobachtet werden.

Die Agenten fischen - einfach gesagt - Daten aus dem internet. Knowbots sind Verkörperungen, Veräußerungen und Formalisierungen der Daten, dynamische Schnittstellen innerhalb computerunterstützter Netze, die sinnlich erfahrbar gemacht werden. Ihre ästhetische Dimension bezieht sich auf noch unbestimmte Ereignisse in Datenlandschaften. Sie sind die Kontaktstelle (software-Interface)

zwischen dem Real- und Aktionsraum und virtueller Realität, d.h. den durch sie selbst veränderten Signalflüssen.

Dia 7 Knowbot

Technisch gesehen 'fischen' die knowbots alle möglichen, durch den Besucher des Datenraums plastisch veränderbaren Datenmengen: "Meßdaten der Naturwissenschaft, prekäre Hochrechnungen aus der Finanzpolitik, philosophische Weltmodellierungen, ins Netz exterritorialisierte Körperfunktionen, on-line-Kommunikationsbruchstücke, generative A-Life-Communities, extraterrestrische Telerobotikanweisungen, naturidentische Simulationsreihen" (KR: 'postorganic immortality'. Vom Körper zu "Incorporations", Kunstforum 133, Köln 1996, S.164)

"Der Charakter des 'Knowbot' ist tentativ, ein verdichtendes und vermutendes Element. Der 'Knowbot' unterstützt den Beobachter, den wir gerne als internen Besucher bezeichnen, in seinen Fähigkeiten, realitätsbildend zu handeln." (KR im Gespräch mit HUR)

Knowbots sind Chimären, Inkorporierungen von Informationsverdichtungen.

Dia 8 Knowbot

Da im Netz immer Unvorhergesehenes mindestens geschehen kann, sind sie als eigenständige Agenten im Netz, digitale 'incorporations' konzipiert. Man kann sie nicht auf eine einzige Identität festlegen. Sie sind singular - damit treiben sie Dynamik und Synergetik des Organismus an - und gleichzeitig doch Multi-Identitäten. Sie übernehmen an der Stelle eines Subjektes, das sie vertreten, die Aufgabe der Informationsselektierung. Prinzipiell und theoretisch können diese Stellvertreter eigenständige Realitäten konstruieren. Denn sie bewegen sich im Netz unkontrolliert, ihr zeitlicher Radius ist nicht begrenzt. Und ihre Zahl ist unbestimmbar, da sie Kopien ihrer selbst in beliebiger Zahl herstellen können. Mit diesen drei Bestimmungen - nicht-determinierter Handlungsraum, unbeschränkter Zeithorizont, jederzeit mögliche Selbstreproduktion und -modifikation - sind die kategorialen Bedingungen eines sonst an Subjekte

gebundenen Lernbegriffs erfüllt. Digitale Stellvertreter haben nichts mit persönlicher Identität zu tun. Sie ersetzen diese nicht. Vielmehr handeln sie wie vervielfachte Bruchteile eines 'Divisums', eines nicht mehr lokalisierbaren Individuums, das zum Medium gebündelter Energien, zum Schnittpunkt von Handlungen und Austauschprozessen geworden ist. Knowbots und digitale Stellvertreter allgemein sind Inkorporationen von Wissensprozessen. Knowbots sind Inkorporationen von Strategien, welche einen Dialog über eine hypothetische Natur zulassen. In dem Maße, wie sie lokalisierbar sind, ist auch so etwas wie 'Denken' im Netz als Selbst-Emergenz der Agentenbahnen lokalisierbar. Denken wird in dieser Inkorporation körperhaft.

Dia 9 Knowbot

Semantik/ Referenz und Bild

Wissenschaftliche Visualisierungen werden immer perfekter. Aber deshalb von einem 'neuen Bild der Welt' zu sprechen, ist irreführend, Denn das Wesentliche, was sich auf dem Plan des Bildes ereignet, bedingt die ontologische Aufspaltung zwischen dem Bild und der reinen visuellen Präsenz vom 'etwas'. Bild wird identisch gesetzt mit visueller Präsenz; kunsttheoretisch geht es im 'Bild' aber immer um die Differenz von visueller Präsenz und Bild. Im Techno-Imaginären dagegen wird 'Bild' auf den Begriff des Abbildes oder der Repräsentation reduziert, weshalb festgestellt werden könne, dass die numerischen Bilder keine seien, da sie ja errechnet sind und in ontologischer Hinsicht nichts repräsentieren. Die digitale Bilderflut sei eigentlich eine neue Bilderlosigkeit. Digitale Bilder sind, strikte besehen, keine Bilder im Sinne der Kunst, d.h. einer dichten Koppelung von Aussagen an Imaginationen, sondern nur im Sinne solch visueller Präsenz. Das Wesen errechneter Bilder ist der Aisthesis nicht mehr wirklich zugänglich. Sie hält sich an Oberflächen, an inszenierten Lügen, an der Mechanik einer ihre Logik verbergenden Ästhetisierung fest. Sinnliche Wahrnehmung hat rekonstruktiver Erkenntnis zu

weichen. Aber genau dieses war der Grund, weshalb die Kunstexperimente der Avantgarden seit Goya darauf setzten, Bildformen zu entwickeln, mit denen sich direkt in Erkenntnisprozesse eingreifen liesse, ohne dem Bann der Erscheinungen zu verfallen. Das Programm der Zerstörung figurativer Mimesis, von Illusion und naturalistischer Technik intendierte die Bildform als Zusammenhang von Erkenntnisformen/ mentalen Operationen, kategorialer Synthesis und Imaginationen 'hinter' den oder jenseits der Erscheinungen, damit aber auch hinter der Oberfläche der Wahrnehmungen.

"Grundlegend für die neue Entwicklung der Bilder ist die strukturelle Idee der Quantifizierung der Bilder in ausgewählten Punkten, die von einem anfänglichen Realen (Ikone) aus gewonnen werden. Die einfachste und naheliegendste Möglichkeit wäre die, daß man alle existierenden Punkte der Wirklichkeit aufnimmt und vollständig wiedergibt. Aber das statistische Denken, das von der Stetigkeit des physischen Universums ausgeht, legt uns nahe, daß die Wiedergabe der Wirklichkeit sich auch mit einer Stichprobenauswahl begnügen könnte: mit der Aufnahme von weniger Elementen als dann wiedergegeben werden. Im endgültigen Bild wird die Wirklichkeit mittels einer begrenzten Zahl von Daten rekonstruiert, sofern man die fehlenden Elemente aufgrund der bereits bekannten interpolieren kann. Das ist die Idee der Stichprobenrekonstruktion einer Kurve oder einer Oberfläche: die Rekonstruktion ihrer Grundgesamtheit mittels einiger bekannter Teile. Diese Idee, die der Gipfel des strukturalen Denkens ist, wird die Entwicklung der Bilder im 21. Jahrhundert bestimmen. Es wird nicht mehr die 'Lichtschrift' im Sinne der klassischen Fotografie geben. Sondern die systematische Zerlegung der Welt und die Rekonstruktion eines Punkt für

Punkt stetigen Simulakrums, das nur mehr eine Stichprobenauswahl des zugrunde liegenden Wirklichen ist (...) Das klare Denken wird von der Schematisierung des Realen vorangetrieben, denn diese reduziert den überflüssigen Reichtum der 'thematischen Welt' auf die begrenzte Informationsverarbeitungsfähigkeit. Die Schematisierung steigert die Lesbarkeit der Welt. (...) Der Schlüsselbegriff 'Bild' hat zwei Aspekte. Zum einen sind die sichtbaren Bilder Rohstoff für die 'wissenschaftliche Theorie', die die Erscheinungen erklären will, die unter dem Mikroskop oder in der Kamera gesehen werden. (...) Zum anderen sind die Bilder Ergebnis eines Verfahrens zur Steigerung der Lesbarkeit der Welt. Das impliziert eine Neudefinition des 'Sichtbaren': es ist alles, was man von der Welt sehen könnte und was verborgen ist, was uns aber von einer geeigneten Technik enthüllt werden könnte. 'Sichtbar' heißt hier soviel wie 'objektivierbar', 'aufdeckbar'. Die Techniken der Aufdeckung sind solche der 'Entwicklung': analog zur Fotografie. Das 'latente' Bild ist da. Die Operation unseres Geistes und unserer Techniken macht die unsichtbaren Größen sichtbar, indem sie die latenten Formen aufdeckt, die unseren beschränkten Sinnen nicht erscheinen." 60

Das neue Bild der Welt ist repräsentiertes Wissen und inkorporierter Algorithmus. Als Repräsentation ist es nur eine illusionäre Kopie des schon Bekannten. Die Frage, was eigentlich repräsentiert werden soll, wenn es denn schon um ein Bild des Neuen geht, ist vorgängig zu klären. Gleichzeitig trifft diese Frage auf die Inkorporation einer Art von Bild, die man mit Moles als thematische Schematisierung zur Gewinnung eines erhöhten Weltwissens im

⁶⁰ Abraham A. Moles: Die thematische Visualisierung der Welt, in: Tumult. Zeitschrift für

Abschied von den ikonischen Bildern bezeichnen kann. Das 'neue Bild' ist schlicht eine errechnete Menge von binär organisierten Ziffern. Das errechnete 'Bild' wird erst in einem ontologisch zweiten Schritt in eine ästhetische Form gebracht. Als Bild hat es aber keine ästhetische Dimension mehr, weil es die permanente Selbstreflexivität dadurch nicht zuläßt, daß die Rückkoppelung der visuellen Präsenz an den ontologischen Status der Ziffern nicht mehr möglich ist.

Eines der wenigen Sinn-'Bilder' oder visuellen Repräsentationen komplexer Systeme - und damit Quasi-Allegorien neuer wissenschaftlicher Paradigmen - ist der 'strange attractor' geblieben.

Dia 10 Schema der Verbindung der verschiedenen Wirklichkeiten

Ko-Realitäten: Leitend ist für KR die Annahme, daß unsere sogenannte Wirklichkeit offen und eine unter vielen Welten ist. Es gibt keinen ontologischen Gegensatz zwischen einer sogenannten ersten und den fiktiven, simulatorischen (halluzinierten etc) Realitäten. Daten- wie Wirklichkeitsraum sind durch n-Realitäten gefüllt; es handelt sich zuweilen um singuläre Realitäten, die real und fiktiv zugleich sind; die Bespielung des Netzes als eines Territoriums würde verdeutlichen, daß die Lokalisierung von Ereignissen eine Stelle angibt, deren Definierung eo ipso - unabhängig davon, ob es sich um mathematische, fiktive oder reale Größen handelt - eine Realität, ein Vorhandensein, eine vektorielle Angabe bezeichnet. Realitäten existieren nur in der Mehrzahl. Künstlerisches Handeln baut eine Beziehung der Ko-Realitäten zwischen Handlungsmodell und 'Werkstoff' auf.

CAN/ Computer: Die Rolle des Computers ist ausserordentlich. Antworten auf wissenschaftliche Fragen an die Natur erfolgen nicht mehr via Experiment, sondern via Medium, eben via Computer.

Natur wird exterritorialisiert. Ihre Erscheinung ist nicht mehr Medium einer Substanz, sondern digitalisierte Telepräsenz der Referenznatur in einer öffentlichen Datenwelt. Natur wird in Daten rekonstruiert. Sie emanzipiert sich von ihrer früheren Referenzbasis und wird vom Objekt zum Partner in einem Dialog. In den Daten wird sie generiert als Computer Aided Nature. Und deshalb wird auf der Ebene von CAN der Bezug zwischen natürlichen Systemkomponenten und soziokulturellen wie ästhetischen Kontexten bedeutsam. CAN steht in Relation zu den Wahrnehmungsmustern gegenüber der 'realen Natur', wodurch anhand des Interface CAN Konditionierungsmechanismen erst reflexiv zugänglich werden.

"'Computer Aided Nature' ist derzeit der größte gemeinsame Nenner, auf den hin die Veränderung des klassischen Naturverständnisses orientiert werden kann. Natur - im Sinne eines Modells: Natur ist, das hat der Konstruktivismus seit Kant gezeigt, immer ein Modell - emanzipiert sich von den primären Plausibilitäten. Natur im Datenraum kann nicht als einfache Referenz auf Physikalität gefaßt werden." (KR/HUR)

5. Schlußfolgerungen für eine Medialität der Kunst

Kunst als Matrix.

Matrix bedeutet deshalb, daß Wiederholbarkeit, Kopierbarkeit etc die Distribution der durch die neuen Medien gespeicherten Sachverhalte als Form und Inhalt zugleich ermöglichen: wirksame Gesamtheit aller möglichen Verknüpfungen, Verkettungen und Vernetzungen, wobei Verknüpfungsdichte und -umfang prinzipiell nur erhöht werden können. Es gibt keinen Abbau dieser Matrix, solange sie existiert.

'Bild' als Kunst geht aus einer engen Verbindung von Medium und Form hervor. Was anderweitig in begrifflicher Hinsicht kaum Sinn macht - nämlich daß Medium Form ist - ist im Bereich der Kunst unausweichlich. Die Elemente des Bildes sind zugleich formale Bedingungen desjenigen Mediums, in dem

Elemente formbestimmend organisiert werden. Die systemtheoretische Unterscheidung zwischen Medium, das Elemente lose koppelt, und Form als einer engen und strikten Koppelung scheitert an der 'Natur der Kunst'. Form ist ein Treffen von Unterscheidungen, ein Markieren im unmarkierten Raum. Solcher Kunst geht es nicht mehr um Repräsentation, sondern um Inkorporation. Repräsentation bezieht sich auf Sinn, Vorstellbarkeit und Unvorstellbarkeit, Inkorporation auf das Regelwerk medial wirksamer Vergegenständlichung. Damit nimmt solche Kunst die besten Traditionen der Renaissance-Synthesen von Kunst, Technologie, Wissenschaft und Ingenieurwissen wieder auf, wie sie z.B. Albertis Traktate über Malerei, Skulptur und Architektur verkörperten. Die Arbeit, das Spiel mit den Regeln verläuft zunächst diesseits des Sinns. Inkorporation bedeutet, daß - wie im Beispiel der Stellvertreter oder der Knowbots leicht einsehbar - die digitalen Agenten nicht nur Träger von Information sind, sondern auch energetische Verdichtungen von Qualitäten. Diese werden als Formalisierungen und nicht über Sinn-Referenzen zur Erscheinung gebracht. Das ist eine Perspektive, welche die 'ur'geschichtlichen Irrtümer der durch Winckelmann begründeten deutschen Kunstgeschichte endlich korrigieren könnte, nach denen Kunst eine Sinnklammer zu sein hat, die gerade durch ihre Auto-Poesis, durch Entkoppelung und Funktionslosigkeit bestimmt, durch ihren Sonderstatus ermöglicht wird. An die Stelle einer wirklich eigenständigen Ontologie der Kunst trat schlicht das religiöse Erbe. Dazu paßte, daß Winckelmann die überhistorischen Kunstwerke nur im Modus der Absenz überhaupt beschreiben konnte; anders und schlichter gesagt: er war ein visueller Analphabet. Das ist - ab ovo der Gründung der Kunstgeschichte als eines autonomen Ausstellungszusammenhangs der Werke - die Voraussetzung für jede Sinninstrumentalisierung von Kunst. Wenn unter Kunst eine solche Referenz verstanden wird, dann verläßt das künstlerische Experiment im Datennetz ultimativ den Bereich der Kunst. Es wird inkorporierte Praktik, Verfestigung von Regelwerken und verweigert metaphysische Referenzen oder

bloß ästhetische Mechanismen. Das hat Konsequenzen auch für die Theorie oder die 'Anschreibesysteme' der Kunst. Sie hat nicht Gehalte in ihren Referenzen, sondern in den Regeln ihrer Inkorporationen zu studieren, hat Formwissenschaften zu werden. Die Form des Bildes ist ihr Gegenstand, an dem sie auch ihre Differenz zur visuellen Präsenz der mediatisierten Kommunikationsformen in der Technikgesellschaft bis hin zu den entwickelten Apparaten der Techno-Imagination hat.

Dia 11 Raum, Gesamtsituation

Experiment. "Unser Ort der Auseinandersetzung ist nicht der Ort des Kunstbetriebs, sondern sind die experimentellen und fiktiven Nicht-Orte der 'Knowbots' zwischen den Datennetzen und Realräumen. Unsere Arbeit erforscht vielschichtige Realitäten, die nicht einfach vorliegen, sondern sich im Zusammenhang verschiedenster Interaktionen zwischen den virtuellen Gegebenheiten, den medialen Schnittstellen und den daraus resultierenden Erkenntnissen eines Beobachters formen. Solche ('Knowbot'-)Konstruktionen korrespondierender Realitäten eröffnen für uns im Datenraum einen Vorstellungs- und Handlungsraum, indem verschiedenste Konzepte und Denkweisen aneinanderstoßen, aneinandergeraten. Wir bauen die Rahmen für die Erfahrungen mit solchen abstrakten Ereignissen, die in jedem Moment, für jeden Beobachter, den wir gerne als internen Besucher bezeichnen, neue, nicht vorherberechenbare Konstellationen auslösen. Der Besucher unserer virtuellen Räume soll diesen Aspekt auferzwungener Handlung, unmöglicher Beobachtung wahrnehmen." (KR/HUR)

Dia 12 Was der Besucher sieht: ein sich verändernder knowbot als Lichtskulptur

Bsp. Authentizität

Das Authentische in der Kunst ist weder eine Materialeigenschaft noch wird es durch die Verwendung bestimmter Medien festgelegt. Das Authentische ist ein Ort von Bedeutungen in einem komplexen Bezugfeld. Es wird geschaffen

durch Absichten, Konzepte, künstlerische Intentionen, aber auch durch Institutionen, Erwartungen, geformte Haltungen. Das Authentische ist Teil einer ästhetischen Problembeschreibung innerhalb bestimmter kultureller Muster. Es ist nicht evident, sondern wird zugeschrieben in einem spezifischen Diskurs, der Erzählung der Kunstgeschichte. An deren Bevorzugung des Authentischen ändert sich bis an die Schwelle der digitalen Medien nichts.

Semantik von Authentizität; authentisch meint: echt, verbürgt; man bemerke die Differenzierung: prädikatenlogisch ist 'echt' ein-, höchstens zweistellig, 'verbürgt' mindestens dreistellig: Bezeugung eines Etwas durch einem Dritten für einen zu Unterrichtenden; Verbürgung kann nicht in Selbstüberredung aufgehen, auch wenn das die Authentizität im Sinne der selbstbezogenen Echtheitsevidenz durchaus stimulieren kann; authentisch als 'echt' ist demnach nur das Individuum, zunächst jedes für sich: der privilegierte Selbstbezug oder, philosophisch: das Selbstbewußtsein, das aus keinen Gegenständen der Welt oder Ausdrücken der Sprache abgeleitet werden kann; stilisierte Evidenzerlebnisse; die kulturelle oder konzeptuelle Wertschätzung von Authentizität ist eine Stellvertretung: Bedeutung der Selbstbezüge und Evidenzleistungen eines Anderen für mich; diese Erzählung eines Anderen für mich auf der Ebene des Imaginären, durch Bilder konkretisiert, ist nichts anderes als die Erzählung von der Kunst, welche Erzählung als Kunstgeschichte einen ganz spezifischen Gegenstand erzeugt hat (weshalb Kreativität, kulturelle Ausdrucksvermögen oder zivilisatorische Geltung mit Kunst nicht notwendig verbunden sind); Selbstbezug als Instanz läßt die Erkenntnis der Gesellschaft nicht zu; also muß unter 'authentisch' immer das 'verbürgte' verstanden werden; die definitiven Kriterien werden im Kreis der Experten ausgehandelt - und nur in diesem; analog dazu die Begriffsbestimmung in der Musik; dort meint 'authentischer Schluß' die harmonische endgültige Schlußbildung;

Praktik/ Methodologie der Aktivierung des Betrachters

Im Raum DWKS, vermittelt durch die 'knowbots' entsteht eine Verbindung mit Ereigniszonen, Licht und Temperatur, die als spezifische Interaktion jedes Besuchers die individuelle Auseinandersetzung mit dem südpolaren Kontinent prägt und dessen Semantik, Matrix und Klassifikation verändert - polyvalente Aussagen werden erzeugt. Aspekte entstehen, neue Sichtweisen, Vermutungen, Innovationen. Jede individuelle Interaktion generiert eine andere Vorstellung von der Antarktis. Diese Vorstellungen sind alle äquivalent hinsichtlich des Wirklichkeitsanspruchs. Jede Behauptung über den südpolaren Kontinent ist jeder anderen ebenbürtig. Und - dies die Pointe - diese Aussage ist nicht moralisch im Hinblick auf poly-ideologische Gleichstimmigkeit gesetzt, sondern analytisch im Hinblick auf das ontologische Substrat erzwungen, das als lokales Ereignis, Singularität und identifizierbarer Event im Datenraum durch die Tatsachen und Abläufe (algorithmische Prozeßierungen) der Datenbewegung selbst erzeugt wird.

Methodologie/ Polysemie

Der Vorrang hermeneutischer und ikonographischer Fragestellungen belegt: Kunstgeschichte ist wegen der Metaphysik des Referenten in letzter Instanz noch immer auf Semantik fixiert.

Die Konstruktion des Bildlichen der modernen Kunst aber bewegt sich als lebendige Metapher, als sich entwerfende Bedeutung von Fall zu Fall, Zeit zu Zeit, Situation zu Situation. Die lebendige Metapher des Bildes, die auf erneute Lektüre drängt, die nicht Verstehen sein muß, sondern Erleben und Wahrnehmung sein kann, bewegt sich im Medium der Polysemie. 'Polysemie' bedeutet: die Namen der Dinge gehen fremd. Auf einen Namen kommt mehr als ein Sinn. Sie ist ausgezeichnet durch die Fähigkeit, Bedeutungen zu kumulieren. Polysemie ist die Abarbeitung einer Kette von Kontexten, wobei die Kontexte zunächst in sich bestimmt sind und die Polysemie suspendieren, was sie, in einem zweiten Schritt, erst erfolgreich macht. Eine veränderte Metapher, ein

sich bewegendes Bild, eine sich entwickelnde Vorstellung müssen einen neuen Sinn erhalten und gleichzeitig den früheren bewahren können

Aspektualität auf Zeit (anhand von Hjelmslev)

Bilder ohne Materialisierungen gibt es nicht. Materialisierungen sind immer an spezifische Medialitäten gebunden. Im strikten Sinne existiert 'das Bild' nur als Denkraum einer Vereinheitlichung dessen, was jeweils eine Mischung von veränderlichen und unveränderlichen Faktoren darstellt. Der Sprachphilosoph Hjelmslev hat für diese immer vom Substanziellen abweichenden Mischungen einen Begriff von Ausdrucksform entwickelt, welcher Ausdruck und Inhalt, die bei de Saussure noch getrennten 'signifiant' und 'signifié', vereinheitlichen kann. Hjelmslev kombiniert die traditionelle Opposition zwischen Bezeichnendem/ Ausdruck und Bezeichnetem/ Inhalt zugleich mit der Entgegensetzung von Substanz und Form. Es entsteht so ein konzeptuelles Begriffsquadrat:

Inhaltssubstanz, Inhaltsform, Ausdruckssubstanz, Ausdrucksform.

Inhaltssubstanziell sind beispielsweise noch nicht strukturierte Bewußtseinsinhalte, kollektive Mentalitäten, das allgemeine Denken, auf das sich Kunst immer, wenn auch auf spezifische Weise, bezieht. Inhaltsformen gehen aus einem Prozeß der Gestaltgebung von Inhaltssubstanzen hervor. Sie sind jedoch noch nicht unbedingt als Sprache oder schon auf der Ebene eines Mediums artikuliert. Das leistet erst die Sphäre des Ausdrucks.

Ausdruckssubstanziell sind alle Dispositive, welche Botschaften wahrnehmbar machen. Ausdrucksformen modellieren Ausdruckssubstanzen zu Elementen, Repertoires, sprachlichen oder medialen Codes. Allegorie und Metapher etwa gehören zur Sphäre der Inhaltsformen, die Materialität der Kommunikation, das Verhältnis von menschlichem Körper und Medientechnologien zur Ausdruckssubstanz. Medientheorie untersucht Bedingungen, unter welchen Inhaltssubstanz zu Inhaltsform werden kann - eben durch mediale Vermittlung der Ausdruckssubstanz zu Ausdrucksformen. Imagination kann also nicht auf

den Bereich der Inhaltssubstanz (z. B. in Gestalt von Archetypen) reduziert werden, das wäre von bloß episodischem Interesse.

Sowohl für Inhalt wie für Ausdruck von Kunstwerken ist eine formale wie eine substanzielle Fundierung anzunehmen. Kunst als Zeichensystem ist nicht Wirklichkeit schlechthin, sondern wird wahrnehmbar gegenständlich, indem sich substantielle Komponenten und formale Dispositionen als Ausdruck und Inhalt vorübergehend zu einer Einheit zusammenfinden. Diese Einheit kann als Medium bezeichnet werden und ist dessen eigentlichste und grundlegendste Bestimmung, die sich durch die Verschiedenheit der einzelnen Vorkommnisse hindurch als solche Bestimmung erhält.

Da sich diese beiden Prozesse sinnvollerweise nicht einmal analytisch trennen lassen, muß die Substanzvorstellung von Kunst aufgegeben werden zugunsten der Betrachtung jeweils besonderer Verknüpfungen von Inhaltlichkeit und Ausdruck, von Objektverbindungen und Ding-Attributen, von Inhalt und Form, Ausdruck und Substanz. Die Verbindung der Elemente ist an besondere Zeitformen gebunden. Sie wirkt momentan und verknüpft die Elemente von Fall zu Fall. Die Kette dieser Verknüpfung, die Folge solcher Aspektbestimmungen bildet die 'Mediosphäre' der Künste. Diese kann, unangestrengt, übersetzt werden als 'Dazwischen'. Dazwischen als Reich des Symbolischen, als Sphäre der Vermittlung, beispielsweise der Verbindung von Telepräsenz, Inkorporation des Abwesenden und Repräsentation der Ferneinwirkungen. Die Existenz der Künste in der Welt ist gebunden an die Instanz eines Dazwischen, der Medien. Die Existenz der Künste, Technologien des Herausragens, und die Insistenz der Medien, Techniken der Verknüpfung von Elementen, sind unauflöslich ineinander verschränkt. Deshalb eignet der Kunst eine besondere Erkenntnisqualität, die ihrem Medium, dem Dazwischen und seinen Inszenierungen, nicht einer speziellen Ontologie oder einer unveränderlichen Substanz, geschuldet ist. Nur Kunst kann erkennen, wie sie erkennt. Was sie erkennt, ist allerdings weder Produkt einer rein künstlerischen Halluzination,

noch universal gültig kraft Formgebung durch ein Medium. Was sie erkennt, das ist die Fülle der Sachverhalte, welche die 'Welt' bilden, den Raum konstruierter Wirklichkeitserfahrungen, die nicht Gegenstand spezialisierter Erkenntnisbereiche, sondern Bühne der Verknüpfung aller möglichen Weltinterpretationen sind.

6. Kunst und Techno-Imaginäres

- Universale Codes; Apriori der Notationssysteme: "wobei das Wahrnehmungsproblem als Beschreibungsproblem weiterhin existiert: was nicht beschrieben werden kann, existiert nicht. Die Sprachen dieser Beschreibung können nicht auf einen bestimmten Code eingeschränkt werden. Aber aus der Sicht der Informatik stimmt es wohl, daß nicht existiert, was nicht digital beschrieben werden kann." (KR/HUR). Gegen den digitalen Zaubercode ist anzumerken, daß die Algorithmik der Maschine nicht ausreichend beschrieben ist durch die Binarität der Zeichen. Binäre Beschreibbarkeit erscheint zwar als Menge von Nullen und Einsen, aber damit ist sie noch nicht realitätskonstitutiv. "Wir fragen: Welche eigenständigen künstlerischen (kreativen) Prozesse fördern die internen Verarbeitungs- und Visualisierungsprinzipien des Computers und welche lassen sich im Hinblick auf innovative Qualitäten noch herausbilden? '0' und '1', als die elementarsten Bausteine jedes computerunterstützten Prozesses, können alleine sicherlich keine realitätskonstituierende Konstanten sein. Es gibt mindestens einen Beobachter binärer Konstruktionen, der seinerseits agiert, der die '0' und die '1' auseinandernimmt und neu zusammensetzt und so die realitätskonstituierenden Zusammenhänge erzeugt. Der 'Knowbot' ist ebenso prozessual. Er entgeht damit der Statik des Abbildes." (KR/HUR)

Die Größen im Netz benötigen Repräsentationsmöglichkeiten, ohne diese algorithmisch generieren zu können (das mindestens ist die Anlage der Arbeiten von KR und der Grund, weshalb ich sie für bedeutsam halte; ob das

darüberhinaus noch ein computertheoretisches Problem ist oder nicht, interessiert mich überhaupt nicht). Denn andernfalls schloße man den internen Beobachter aus, als dessen kooperativer Stellvertreter die Knowbots operieren, die ohne diese Bezogenheit auf eine selektive Repräsentationsinstanz nicht denkbar sind. Die Knowbots erhalten eine Kommunikationsfähigkeit, welche über den wissensvermittelnden Informationsaustausch hinausgeht. Deshalb teilen sich Mensch und Maschine diese Wirklichkeit.

- Realitätskonzept diesseits der Bilder "... Wenn wir, wie auch die Naturwissenschaftler mit dem Computer als Artikulationsmedium arbeiten, versuchen wir, seine ästhetische Ausdrucksqualitäten nicht auf die Oberfläche zu reduzieren, denn wohin das letztendlich führt, zeigt uns die Dominanz der unzähligen Zeichen- Mal- und Bewegtbildprogramme. Wir wollen über ein solches Medium der Simulation anderer Medien, wie sie Kunstgeschichte immer wieder hervorbringt, hinaus. Und das führt konsequenterweise von der Bildschirmoberfläche in den wirklichen und nicht simulierten mehrdimensionalen Raum." (KR/HUR); und das heißt, da der Raum sequenziell erschlossen wird, v.a.: in der Zeit

- Vom Raum- zum Zeitbild: Aufbruch des Sinns

Verläßt der angesprochene Prozeß von Kunst den Raum des Bildes, dann wird auch die Repräsentation verlassen. Wie an die Stelle des Raumes die Zeit rückt, so an die Stelle der synthetischen Formen und der verbundenen Repräsentationen die Konstruktion aufeinander folgender Bedeutungen und Interpretationen. Die Instanz der Absicht wird abgelöst von der Kette stetiger Übersetzungen. Die Bezugnahme prozeßiert im Medium der Zeit. Gängige kunstgeschichtliche Methodologien dagegen setzen auf Atomisierung, behandeln das Bild als Ausdruck.

So ist das einzelne Bild, das Gemälde als dominante Referenzfläche immer noch das kunsthistorische Paradigma schlechthin. Das Zeitbild, die elektronische Vision der Relationen, Verbindungen und Trennungen, die Komposition

komplexer Zeitstrukturen dagegen ist vergleichsweise unbekannt geblieben. Das Medium des achronen Bildes ist - Lessing hat in einer frühen Zeichen- und Medientheorie der Kunst, seinem 'Laokoon', präzise darauf hingewiesen - die Repräsentation, die Materialisierung eines Referenten durch einen Interpretanten, der am visuell greifbaren Zeichen eine jenseitige Bedeutung sichtbar macht. An die Stelle solcher Repräsentation tritt das sequentielle Zeitbild: ein aktivierender Prozess der Vermittlung, der keinen ontologisch feststehenden Ort des Aufscheinens des Referenten mehr kennt, sondern nur ein Nacheinander, ein Vorangehendes und ein Nachfolgendes in einer Kette der Vermittlungen.

- der anthropologische Ort der Nicht-Orte (Augé). Der anthropologische Ort ist geometrischer Herkunft. Er besteht aus 1. Linien, Bahnen, Achsen und Wegen; 2. dem Schneiden von Linien, Kreuzungspunkten und Plätzen; 3. monumentalen Zentren an den Schnittstellen. Anders gesagt: aus 1. Wegen, 2. Kreuzungen. 3. Zentren. (cf. Augé 69 f). Das gilt für Nicht-Orte des Techno-Imaginären nicht mehr (obwohl die Raum-Metaphorik in der Ortlosigkeit des Digitalen überlebt). Sie sind ihrer älteren Relationskraft, ihrer Geschichte und Identität beraubt. Ihre Schnittpunkte verlaufen nurmehr in der Zeit, nicht mehr im Ort. Alles wird eine Frage der hyperlinks und der Echtzeit. Zentren sind nurmehr noch Orte einer funktionierenden Signalübertragung. Die Kreuzungen sind Verzweigungen als abstrakte Möglichkeiten ohne Indikation. Alles erschöpft sich im Verfolgen der Wege, die einen selber gehen und die man nicht mehr übersehen kann. Nicht-Orte sind (Augé 92 f) ein Produkt der 'Übermoderne'. Diese ist gekennzeichnet durch die Verwandlung alles Alten in ein Spektakel, die Exotisierung des Anderen zum Fremden und gleichzeitig die Auflösung jeglicher Alterität (cf. Augé 129). Nicht-Orte sind bestimmt als Räume, die keines der anthropologischen Merkmale von 'Ort' mehr aufweisen. "Der Nicht-Ort ist das Gegenteil der Utopie; er existiert, aber er beherbergt keinerlei organische Gesellschaft." (Augé 130 f). Ein Nicht-Ort ist ein Raum, der keine

Identität besitzt, ein Übergangsort, ein Durchreiseort, Sammelbecken für Umschichtungen aller Art. Ein Ort ist aber nicht nur ein fixer Punkt im Nahraum der Sinne oder im Raum der Nahsinne. Er ist ein Schnittpunkt von Relationen, Zeiten, Gewohnheiten. Orte und Nicht-Orte beziehen sich vielfältig aufeinander. Der Nicht-Ort stellt sich nie vollständig ein, der Ort kann nicht vollständig verschwinden. Raum und Ort gehen ineinander über. So wie der Fußgänger den Ort der Stadtplanung erst in einen definierbaren und als Gestalt gefügten Raum verwandeln, so die Kunst durch Medien - eine technologisch operierende Reflexion - den Nicht-Ort der Telepräsenz erst in einen Ort konkreten Handelns. So entsteht, aber nicht mehr mit dem Akzent der Geographie, ein Ort als Möglichkeit der Wege, die durch ihn hindurchführen, der Diskurse, die dort stattfinden, der Sprache, die ihn kennzeichnet (vgl. ebda. 97). These: Kunst durch Medien, ästhetisches Experiment als Handlung, als Prozessieren von Ereignissen transzendiert nicht nur die normativen Wertkörper der einzelnen Kunstwerke, sondern ist ein Handeln an der Stelle (der Anthropologie) des Nicht-Ortes. Der Ort des Kunstwerks kann nicht mehr die Utopie sein.

Howard Rheingold, aber auch Sherry Turkle haben die virtuellen Kommunikationsräume als 'virtuelle Gemeinschaften' ausführlich beschrieben. Aber auch sie verstehen das digitale Netz primär nur als Erweiterung/ Extension der bestehenden alltäglichen Realität. Dafür stehen die üblichen Metaphern: Telepolis, Global Village, Virtual City, digital city etc. Der entscheidende Punkt ist, daß diese Auffassungen alle von einer obsessiven Kontrollmechanik bestimmt sind. Sie gehen von der vollkommenen Vermessung des gesamten Geländes aus. Es gibt in diesen Szenarien keine Lücken, keine Brachen, kein unbewohntes Gebiet, keine Subversion. Dazu schreiben KR: "Diese Art von virtueller Kultur benutzt die bestehenden Kommunikationsmuster und erzeugt nur eine algorithmische Ausprägung unserer Großstadtkultur, aber keine eigengesetzliche kreative." (KR: co-realities, in: Medien, Kunst, Passagen)

Dia 13: Der Besucher agiert mit Brille im realen Raum, der zugleich Projektionsfläche des virtuellen Raumes ist

- weder Kunst noch Wissenschaft? Dazu nur ein einfacher Satz: in dem Maße, wie Naturwissenschaften noch auf Meßbarkeit von Natur setzen (und das tun viele Zweige der NW, geradezu residual, sei's auch bezogen nur noch auf einen Rest von 'Natur'), erweisen Kunst-Experimente als Konstruktionsmedium von 'Objektivität' sich als überlegen.

- Prozessuale Kunst: Ereignisse schaffen; das aktionistische Moment ist das entscheidende: Ereignisse in vernetzten Systemen mit multiplen und multiperspektivischen Beobachterpositionen funktionieren unabhängig von der topographischen Bedingtheit der sogenannten ersten Realität, stehen aber in permanenter Wechselwirkung mit ihr. Aus der Matrix dieser multiplen Wirklichkeiten vernetzter Systeme ergibt sich eine Neudefinierung des öffentlichen Raumes. 'Public sphere' wird zum Ort der Herausbildung einer kooperativen Nutzung der Matrix.

Was interessiert, ist das Aktivierungspotential der Kunst, das In-Szene-Setzen von Prozeßen oder Ereignissen. Kunst durch Medien ist kein Raum oder Gefäß von Speichern und Bewahren, sondern eine Bühne des Operierens und Handelns.

- KunstpERSpektive.

Digitales Prozessieren von Kunst: Die jeweilige Form, aber auch das 'Informale' des Kunstwerks, seine Stofflichkeit und Medialität, werden zum Arbeitsmaterial für weitere künstlerische Formulierungen. Das Endprodukt, ein Werk dient als Rohstoff in einer stetig sich verlängernden Zeichenkette.

'Kunst': als informelle, experimentelle, vorläufige, offene und transformationsbereite Nutzung.

"Um zu eigenen Parametern zu kommen, muß man die Dinge, Bedeutungen und Kontexte entsprechend umbauen. Für den Ausbau der kommunikativen Perspektiven muß man Orte einer neuen Kunst finden und erfinden. Das sind

wohl heute eher Orte einer Intensität auf Zeit als Institutionen der Permanenz. Der entscheidende Unterschied für die Kunst ist, daß früher Künstler an ihrem Werk gearbeitet, die Kontexte aber andere geleistet haben. Jetzt sind wir gezwungen, die Kontexte selbst zu schaffen. " (KR/ HUR) Problem der schizoiden Struktur in der Strategie von KR: Problem der unverzichtbaren Kunstorte.

"Wir wollen es vermeiden, uns substantiell oder endgültig als Künstler zu definieren. Wir benutzen den Begriff heuristisch, als Versuchsanordnung. Und natürlich, mit aller Ambivalenz, in Rücksicht auf die sozialen Zwänge, die zugewiesenen Räume von Selbstdefinitionen. Aber die hermetische Kunst-Diskussion ist nicht das, was uns wirklich als Problem beschäftigt. Wir benutzen den Begriff mit einer gewissen Ironie, um die Crux erträglich zu machen, etwas zu tun, was sich weder als "Objekt" noch als "Idee" verkaufen läßt. Man unterwirft sich mit dieser Definition einer sozialen Regelung, die eine gewisse Funktionslogik hat, weil wir uns im Unterschied zu den konsensuell gebundenen Wissenschaftlern auf uns selber als Handelnde berufen können. Technologie sein zu müssen, ist daher eine Erwartungshaltung anderer. Und ehrlich gesagt - nicht nur das Künstler- Selbstbild, auch das des Wissenschaftlers ist heute ein gebrochenes! Wir wollen lieber über unsere Tätigkeiten und Handlungsorte nachdenken. Denn der reine Kunstraum ist für unser Agieren unbefriedigend und unzureichend." (KR/HUR)

Solche Kunst öffnet sich Kontexten nicht allein von Repräsentation, sondern, mehr noch, von Partizipation. Diese Bilder stehen nicht mehr ein für eine externe Sicht auf die Welt, sondern entwickeln die universalen Kategorien der Referenz als Form des Bildes selbst. 'Bild'/ Raum wird zum Medium spezifischer Erkenntnis. Die jeweilige Syntax ermöglicht die innere Koppelung der Repräsentation an formale wie an semantische Bildelemente. 'Emergenz' im neuronalen Feld ist der 'Bedeutung' im Feld der Symbole analog.

- Kunst als Regulierung von Kontexten ist so alt wie die Techniken, in denen sie sich artikuliert und durch die sie sich formt; Kunst wird vom Produzenten von Sinn zum Arrangeur von Operationen

Zwei Tendenzen von Kunst, zwei Handlungs- und Definitionsperspektiven (gilt für alle Materialitäten als methodischer Prozess):

- Kunst als nochmaliger Durchgang durch das Fabrizierte; Durcharbeitung (cf. Freud), Um-Formung, z.Bsp. Theatralisierung der Maschinen (Probe, Bühne, Experiment, konzeptuelles, durch Verschiebung ermöglichtes Probehandeln)

- Einverleibung der Stoffe, Dynamik der Mediatisierung; Kunst als diese stetige Transformation und als Mediatisierung des durch sie selber produzierten, modifizierten und zugleich wahrgenommenen und erfahrenen Kunst-Prozesses/ der entsprechenden Stoffanverwandlung.

//Konzept/ Verlagsprospekt//

'Medienkunst' propagiert sich seit zwanzig Jahren als unvergleichlich, neu, als eine ganz andere Kunst. Es ist an der Zeit, ein kritisches Resumee zu ziehen, das die Künste mit ihren Theorien in neuer Weise in Verbindung bringt.

Die Kunst der Moderne hat vehement mobil gemacht. Jedes Material, jedes existierende oder auch nur vorstellbare Ding, jeder benennbare Sachverhalt sind kunstfähig gemacht worden. Der Ausdehnung des Kunstwerkanspruchs auf so mannigfaltige Materialien entspricht heute eine Vervielfältigung von Haltungen, Gesten, Modellen, entspricht auch die Verfransung der Künste, die Bildung von Hybriden, die Kultivierung von Schnittstellen. Besondere Bedeutung hat darin das Hantieren mit entwickelten elektronischen Gerätschaften und Apparate-Environments.

Mythos Medienkunst nimmt die mythische Rede als Versprechen ernst. Urheberlos ist hier im Sinne eines virtuellen Kollektivs ein Mythisches, das als Hype, Mode, Spiel, Strategie und Beispielgebung auf eine radikal ästhetisierte Lebenswelt und zunehmend bewegliche Betrachter einwirken will. Sie verbündet sich mit den Verlockungen einer entfesselten Risiko-Ökonomie und vor allem der Faszination am Selbstlauf der Technik. Aber der Gebrauch der Apparate erschöpft sich allzu oft im Vordergründigen, Oberflächlichen. Ästhetische Verklärung und digitaler Darwinismus zeichnen - so ist kenntlich geworden - weite Bereiche dieser neuen Kunst aus, mindestens diejenigen, die auf den Anspruch einer konstruktiven Aneignung der Technik, auf autonome Handhabung der Geräte und Programme verzichten.

Das Neue an der Medienkunst ist aber gerade nicht, was immer wieder herausgestellt wird: Die elektronische Steuerung, die digitale Codierung oder die Verwendung von Apparaten und Environments. Neu ist überraschenderweise ein Altes in stark gewandelter Gestalt: Daß auch Medienkunst immer noch und in erster Linie Kunst ist und insoweit wirksam, wie sie den Begriff der Kunst durch neue Praktiken verfeinert und verändert. Nur dadurch vermag sie, die Architektur neuer Technologien für ihre Zwecke umzubauen. Auffallend dabei, wie impulsiv und emphatisch sie den Bezug zur gesellschaftlichen Lebenswelt und zur Rhetorik des Alltags sucht. Kunst als Handlung, als Spiel, als den Betrachter in versprochen neuer Weise integrierende Konzeption stehen dabei im Vordergrund.

Es erweist sich, daß die Rede von einer 'Medienkunst' irreführend ist und ihre eigentlichen radikalen Impulse verkennt, wenn sie sich nur als oberflächliches Spiel mittels Technologien äussert. Nicht die Technologie nämlich, sondern die Ausweitung und Differenzierung der Künste ist ihr wesentlicher Effekt. Deshalb

erscheint *Kunst mit und durch Medien* als eine besondere Sphäre, durch die sich wesentliche Einsichten in die Aktualität wie die Geschichte der Künste, aber auch die Notwendigkeit der Veränderung ihrer Theorien und kunstgeschichtlichen Aufarbeitungen gewinnen lassen.

Dabei geht es um neue Allianzen mit, Verbindungen zu und Einheiten von Kunst, Wissenschaft, Technologie und Lebenswelt - um andere als die global gereinigten Bilder, Wörter, Imaginationen.

Jean-Luc Godard, Albrecht Dürer, Bruce Nauman, Francesco Borromini, 'Knowbotic research', Markus Huemer, Gianlorenzo Bernini, Andreas Kaufmann, Hans Holbein d. J., Alfons Schilling, Ulrike Gabriel, Dan Graham

//Teile I und II zu einem ausführlicheren Buch, umgearbeitet, vereinigt, z. B. für den Springer Verlag//

Als Teil II bringen den gesamten Text von:

ZEICHEN DER KUNST - ZUR AMBIVALENZ DES KUNSTWERKS