

Quelle: Mythos Medienkunst, in: Merkur. Deutsche Zeitschrift für Europäisches Denken, Nr. 626 (Klett-Cotta), Berlin/ Stuttgart, Juni 2001 (erweiterte Fassung in: Kunstforum International, Bd. 157, November/ Dezember, Köln 2001)

Hans Ulrich Reck

MYTHOS MEDIENKUNST. Überliefertes und Unerledigtes im Gebiet der bildenden Künste

Kunsthochschulen werden derzeit heftig zum Mitspielen aufgefordert. Sie sind gehalten, eine aktive Rolle für die Entstehung des Kunstwerks zu übernehmen. Digitale Mitspielmöglichkeiten im 'Gesamtdatenwerk', Eintauchen in den Medienverbund, Surfen durch Internet und Cyberspace, der flexible Besuch virtueller Realitäten - angesagt ist der aufgeschlossene, lockere und mündige, der postmodern geschulte und ironisch disponierte Rezipient. Die Befreiungsschläge der Kunst haben mittlerweile jedoch deutlich Züge eines militärischen Einsatzes angenommen. Berichte von der Front der Kunst schwingen sich auf zu techno-imaginären Siegesmeldungen. Wunder an neuer Teilhabe und gesteigerter ästhetischer Erfahrung werden gepriesen, nicht zuletzt unter dem dubiosen Schlagwort einer 'interaktiven Kunst'. Auch theoretisch wird eine digitale Ästhetik weitherum gepriesen. Der Begriff 'Medienkunst' ist dementsprechend gut etabliert und weit verbreitet. Lanciert vor über zehn Jahren, um dem Spiel der Kunst einen weiteren Raum zu sichern, ist es an der Zeit, eine Revision vorzunehmen. Sie ermöglicht eine Einsicht in die Rückbindung vieler der gepriesenen Innovationen an das Überlieferte und Unerledigte im Gebiet der bildenden Künste.

Blicken wir zunächst auf wesentliche Tendenzen der Künste im 20. Jahrhundert. Es sind hier drei davon zu nennen:

1. Die stetige Ausdehnung der Materialbasis; immer mehr und neue Stoffe sind als Träger des Bildes und Material des Kunstwerks genutzt worden.

2. Die intensive Verbindung der Gattungen und Medien zu einem Verbund, der die Koppelung unterschiedlichster Reize und Sinne ermöglicht.

3. Eine auch theoretisch begründete Integration der jeweils neuen Maschinen und Apparate in den Entwurf der Künste. Sie ist zu werten als Versuch, den Ausdruck der Kunst mit den gesamtgesellschaftlich wirkenden Techno-Maschinen in einer Weise in Verbindung zu bringen, die nicht mit dem üblichen Nutzen der Maschinen zusammenfällt, sondern neue Erlebnisweisen, zuweilen gar die Revolutionierung der Lebensverhältnisse ermöglicht.

Auf diesem Hintergrund wird heute eine Tendenz deutlich, die man mit einem Slogan beschreiben kann: Von der Synästhesie einer utopischen Moderne zum Simulations-Theater der Maschinen. Dazu ein Beispiel aus der jüngsten Vergangenheit.

Im Juli 2000 wurde beim Lincoln Center Festival New York eine 'synästhetische, intermediale' Musik-Bild-Tanz-Produktion zur Aufführung gebracht. Erstmals wurde ein Musikinstrument präsentiert, das den einschlägigen Namen 'Musical Virtual World' erhalten hat. Sein Erfinder hat in der Welt der virtuellen Realitäten seit langem einen wohlklingenden Namen: Jaron Lanier, ehemaliges Digital-Wunderkind, Jung-Unternehmer mit dem Willen zur Kunst und mittlerweile auch der Bereitschaft zum Aufbau einer entsprechenden Karriere. Lanier, mit langen Rasta-Zöpfen wie seit je so auch heute bestens ausgestattet für die Rolle des spirituellen Techno-Freaks, hatte als junger Mann wesentlich zur Entwicklung von Daten-Handschuh und -Datenbrille unter der Schirmherrschaft der NASA beigetragen. In jungen Jahren schon leitet er eine Computerfirma, die sich spezialisiert auf die Programmierung von unterschiedlichsten Anwendungen der virtuellen Realitäten. Später verlegte sich Lanier, der seinem eigenen Bekunden nach mehr als zwölf Instrumente spielt und eine eigene, umwerfende Technik des Klavierspielens entwickelt haben will, darauf, seine Talente als Komponist und Musiker zur Geltung zu bringen. Damit verschieben sich die Gewichte. Ging es vorher um die Apparate, so nun um das 'weiche' und unsichtbare, das innere Gefüge des kreativen Herstellens.

Am nun in New York vorgeführten Werk wurde weitherum bemängelt, dass die technischen Spielereien inhaltlich nur eine Variation von Disneys 'Fantasia'

zustande brächten. Aber das besagt nichts über die Tauglichkeit der Apparate oder die synästhetische Medialität der verschiedenen, für die Ton-Bild-Generierungen zusammengeführten Ausdruckssparten. 'Musical Virtual World' generiert Austausch-Prozesse zwischen Klängen und Tönen. Grafische Linien werden mittels eines über eine sensibilisierte Maus-Matte gezogenen grafischen Stifts zu Tönen. Elektronische Klänge generieren auf Bildschirmen grafische Formen, deren Ikonographie direkt aus dem surrealistischen Fundus, diesem ewigen Reservoir neuer Sensibilitäten, herzustammen scheint. Lanier selber ist auf der Bühne ausgestattet mit einer Brille, die ihm ein Universum kreisender Planetenbewegungen suggeriert. Er verwandelt sich in einen Stern, um den Monde kreisen. Im Inneren der Planeten befinden sich psychedelisch eingefärbte Felsbrocken. Die Bewegungen mit dem grafischen Stift werden in Wirbelwind-Strudel umgerechnet. Das Universum beginnt zu tanzen.

Die halluzinogene Qualität der Bilder erklärt den ästhetischen Willen, der ein solches Werk möglich macht. Die technologische Dimension darf demgegenüber als bloße Welt der Mittel, Gerätegebrauch, Arrangement, Medium zum Zweck, technische Funktionalität betrachtet werden. Dennoch geht es ohne eine ästhetische Inszenierung der Maschinen nicht ab. Ganz ähnlich wie bei technologisch hochgerüsteten Musik- und Klangperformances beispielsweise des New Yorker experimentellen Techno-Rappers Scanner erweist sich die Aufteilung von Bühne und Auditorium als schwierig. Nun könnte man natürlich unschwer eine Bühne abschaffen, auf der nur Geräte herumstehen. Ein Problem, das die 'musique concrète' schon lange kennt. Was tun, wenn die von aussen wahrnehmbare kreative Handlung sich im minimalen und schon aus drei Metern nicht mehr sichtbaren Drehen von Reglern, Schiebern und Knöpfen erschöpft? Der Synthesizer ermöglichte immerhin noch ein wildes Hantieren. So dass die ihn verwendenden Gruppen wie Nice oder King Crimson in den späten 60er Jahren als Ersatz für das wild gestikulierende, unter ganzem Körpereinsatz vollzogene Spiel an Gitarren und Schlagzeug wenigstens noch 'expressiv' zu stöpseln vermochten. Robert Moogs Synthesizer liess solches noch zu und markiert damit auf spezielle Weise seine Zugehörigkeit zu den 60er Jahren, wenn auch sein Instrument nicht mehr die atemberaubende Aura virtuoser Spielkunst ermöglichte wie sein Vorgänger, das Theremin. Lanier kompensiert das Problem des autistisch im Cyberspace Vereinsamten sowie das Problem der Nicht-mehr-Wahrnehmbarkeit der die Klänge und Bilder erzeugenden Apparate durch theatralische Anstrengungen. Er

bringt die virtuose Theremin-Spielerin Lydia Kavina, eine ferne Verwandte Lew Theremins und vielleicht letzte Kennerin des ursprünglichen Klangs des gleichnamigen, legendären Instrumentes auf die Bühne. Er umgibt sie mit DJs und schmückt den Sound der avancierten Tanzclubs mit elektronischen Exotismen aus der Musikgeschichte: Ondes Martenot, Olivier Messiaen. Zeena Parkins spielt eine elektronische Harfe, Dave Amels das Clavivox, Kathleen Supové das Clavinet, eine elektrische Version des von Bach geliebten Clavichords, John Musot das Disklavier. Den Multi-Kulti-Part, ohne den in den USA wenigstens symbolisch nichts mehr geht, besorgt Karsh Kale, der elektrische Tablas spielt und damit die für die Westküsten-Mythologie unabdingbare asiatische Note ins Spiel einwirft.

Das Spektakel lebt von der alten Obsession der Avantgarde, Komposition und Performance im Zeichen des Zufalls zusammenfallen zu lassen. Lanier baut dafür einen eigentlichen Zirkus auf, ästhetisiert, übertreibt, inszeniert, dynamisiert und, vor allem, musealisiert. So bringt er Mister Synthesizer himself, Robert Moog mit seinem Instrument auf die Bühne. Lanier produziert sein multimediales 'Fantasia' mit einem Ensemble von elektronischen Instrumenten, die ein Spektakel vollziehen, das zwar für die Erzeugung der Klänge und Bilder nicht wirklich notwendig ist, aber gegen die Übermacht der Maschinen dem Menschen theatralisch ein kreatives Lebensrecht behaupten sollen. Wenn das auch durchgängig ambivalent bleiben muss: Die Erniedrigung des Menschen zur blossen, wie Günther Anders schon Mitte der 50er Jahre schrieb, 'Mitgeschichtlichkeit' kann nämlich nicht ohne Verspottung der menschlichen Würde auf einfachen Befehl hin zur Seite geschoben werden. Lanier, so verlautbart der Komponist, beabsichtigt eine Renaissance des Subjekts mittels eines, wie er sagt, 'galaktischen Ergusses des menschlichen Geistes in durch Pattern generierten Elektronen'. Exakt darin drückt sich der für 'Medienkunst' generell so charakteristische Irrtum aus. Er wird physisch greifbar als tonnenschwere Produktionsapparatur, die angeblich doch nur das freie Schweben und Surfen eines von aller Materie befreiten Geistes ermöglichen.

Eine zeitlich verschobene, reaktive Aneignung der Medienmaschine und neuer Technologien durch die Künste ist natürlich über weite Strecken unvermeidlich. Das gilt für den Inhalt, aber auch die Tatsache, dass Präsentationsformen der Künste sich aus leicht einsehbaren Gründen lange nicht so schnell ändern wie ihre Erzeugungsapparate. Auch wenn das auf der Ebene des künstlerischen

Ausdrucksmaterials für die Fabrikation der Fiktion nichts abschliessendes besagt: Der pragmatische Rahmen ist unverzichtbar. Und er ist durch Gewohnheit bestimmt. Auf die Bühne kann auch da nicht verzichtet werden, wo die Organisation des künstlerischen Materials ihre Abschaffung nahelegt. Das gilt natürlich auch für die verschiedenen Radikalismen, mit denen im Namen eines befreiten Lebens die Aufhebung der Trennung von Bühne und Zuschauerraum, Künstler und Betrachter gefordert wird. Diese Forderung ist paradoxerweise nur dann sinnvoll, wenn die Differenz erhalten wird.

Der 'Computerkünstler' und Preisträger der 'ars electronica' Linz des Jahres 1987, Brian Reffin Smith, sagte damals zur Lage der technisch basierten Künste folgendes: "Computerkunst ist im allgemeinen die konservativste, langweiligste und un-innovativste Kunstform der 80er Jahre." ¹ Das mag man als Provokation verstehen oder als im Befund nüchterne, in der Formulierung polemisch zugespitzte Beschreibung. Bezieht man sie auf das Problem der medialen Vernetzung von Wissenschaft, Technologie und Lebenswelt - anders gesagt: von Algorithmen, Apparaten und Aktionen - durch die Künste, dann erweist die Aussage erst ihre Brisanz, artikuliert sich darin doch eine wesentliche Herausforderung an die Künste. Die Kunst als symbolisches Vermögen divergiert heute mehr denn je von der Technologie der Apparate. Kunst hat ihre konstruktive Kompetenz gegenüber Geräten, Wissenschaft, Technik, generell: gegenüber dem Erkenntnisfortschritt, verloren.

Sie kann demnach überhaupt keine eigene Gegenstandswelt oder Darstellung mehr behaupten. Ihr kann eine solche Ordnung von Elementen nicht gelingen, da sie ihre Sensibilität gänzlich auf der Seite der Chaoskompetenz und nicht mehr der modernen Ordnungsutopie hat. Die Ausbildung von sogenannten Schnittstellen oder 'interfaces', die komplexe Ermöglichung von Handlungsweisen und Selbsterfahrungen, die Chancen 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 bei. Dann bleibt sie Oberfläche, Dekor, naive, sich selbst unbewusste Lüge, eine unwesentliche Verschönerung des Fremden. Sie nähme diesem die Schärfe durch eine illusionäre Behauptung vorgeblicher

¹ zit. nach Jürgen Claus, Elektronisches Gestalten in Kunst und Design, Reinbek bei Hamburg 1991, S. 46.

Nähe. Die böse und leider unvermeidliche Rede vom 'digitalen' oder vom 'Computerkitsch' bleibt jedoch immer noch eine sträfliche Verharmlosung, wenn sie die Kunst nicht dynamisch, als Handlung, Potential und Methode der Verbindungen versteht. Denn der Vorwurf von 'Kitsch' erschöpft sich wie dieser selbst in einer suggestiven Oberfläche. Die Wahrheit ist aber: 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.

Halten wir fest: Solange es neue Technologien gibt oder die Frage danach, was aus ihnen für erweiterte Sinnen-Genüsse noch werden könnte, solange dürften sich zeitgenössische Künste herausgefordert fühlen, dies auf ihre Weise zu betreiben und sich in die Debatte um die Nutzungsformen einzuschalten. Dies jedenfalls gilt für eine Kunst, die sich dem von ihr initiierten Innovationszwang so radikal zu unterwerfen bereit sein muß wie die Künste des 20. Jahrhunderts. Eine Kunst, die erklärt hat, daß jedes nur vorfindliche oder erdenkliche Material, jeder Stoff, der im Kosmos bekannt ist oder noch werden wird, Ausdrucksträger von Kunst sein kann. Da die Kunst, die wesentlich als europäische Ausformung im Sinne eines neuzeitlich differenzierten Teilsystems existiert, sich parallel zu den Wissenschaften als eine besondere Wissenschaft besonderer Erkenntnisse und besonderer Experimente entworfen und propagiert hat, ist diese Kunst natürlich auch auf besondere Weise mit den Ansprüchen und Eingriffen neuer Technologien konfrontiert. Neue Medien erscheinen nämlich jeweils als Opposition zum Vormachtsanspruch der Bilder der Kunst. Auch wenn dieser Kampf längst schon verloren ist, die Kunst mag sich von der Fiktion des Herausragens in der symbolischen Welt nicht zu lösen, ja, sie dehnt diesen Anspruch gar immer wieder auf die Welt der neuen Maschinen aus.

Entsprechend bieten sich immer wieder überzogene Forderungen und Vorschläge an. So war seit der Hochschule für Gestaltung Ulm Ende der 50er Jahre bis weit in die 70er Jahre der Ruf nach einer wissenschaftlichen Kunst en vogue. Man meinte, die Wirkung und demnach auch die Produktion von Kunst könne errechnet und programmiert werden. Der Mythos einer jedem Dilettanten offen stehenden Produkte-Palette der Computergrafik arbeitet auf diesem Hintergrund noch heute mit einem simplen Trick. Da die nicht-digitale Kunst bisher nicht formalisiert werden können, preist der Wunsch nach Formalisierung das digitale Universum oder das Universum der technischen

Bilder eben deshalb als neu und revolutionär, weil die Welten des Digitalen überhaupt erst durch Formalisierung erzeugt worden sind und gänzlich nach solchen Regeln funktionieren. Was wunder also, daß deren Produkte als errechenbar gelten dürfen. Gerade der Computer macht es leicht, sich durch das Spiel mit Elementen und Regeln verführen zu lassen. Schier unausrottbar ist hier ein Schönheitsbegriff, der sich mit dem Verweis auf die Naturgesetze der Symmetrie adelt, die doch nur Ausprägungen eines durchschnittlichen Geschmacks und eines unsicheren Umgangs mit der Kunst sind. Seit den 60er Jahren ist die Verführung durch eine geordnete Maschinenwelt für die Vorstellung einer automatisierten Poesie-Produktion zu beobachten. Das ist immer wieder für Auffassungen attraktiv, die eine subjektfreie Kunst, eine Kunst ohne Autorschaft, eine direkte Manipulation künstlerischer Prozesse durch einige sie anleitende Regeln oder Versuchsanordnungen fordern. Die Texte, die Computer, wenn auch nach Eingabe einer Aufforderung, aus sich heraus generieren, ähneln offenkundig den Werken der konkreten Poesie. Allerdings nur für den ungeübten Blick. Jedenfalls ist unter solcher Vorherrschaft der Ingenieure, die eine anonyme Kunst als erfüllende Funktion des massenkulturell geformten Lebens fordern, der 'dichtende Computer' seither ein populäres Motiv geblieben, das beispielhaft für die maschinelle Kreativität und die Erzeugung einer künstlichen Intelligenz steht. Denn Kunst ist immer eine bevorzugte Domäne intelligenten Hervorbringens, denkender Poiesis gewesen. Ihr gilt Ästhetik nicht als Herumspielen in den wilden Anomalien der sinnlich ungeordneten Stoffe, sondern als eine Ontologie planvoller Entäusserung. Was Ordnung findet auf einem materiellen Träger, müsse auf einen Plan, eine Idee, etwas durch und durch Geistiges zurückgehen - so die im deutschen Idealismus zu Zeiten von Georg Wilhelm Friedrich Hegel zementierte Vorstellung.

In denselben geschichtlichen, bis heute anhaltenden Wirkungszusammenhang eingeschrieben ist die unausrottbare Vision von der Aufhebung der Kluft zwischen Kunst und Leben. Diese Vision eignet sich besonders in Schwellenzeiten der Technologie. Begründet worden ist sie nie substanziell. Sie scheint eine Formel zu sein, die sich selber ausreicht. Ganz romantischer Impuls: Jede Trennung ist schmerzhaft. Differenzierung erscheint als Vernichtung der Sehnsucht nach dem poetischen wie kindlichen Webmuster der einen und einzigen Weltseele. Die kann heute im Turing-Maschinen-Code gewoben werden. Aber der so bedenkenswerte Hinweis, die Architektur des

Computers habe mit der alten Webkunst viele Gemeinsamkeiten, ist bereits vor einiger Zeit breit- und im Zeichen des digitalen Binarismus heute eigentlich totgetreten worden. Der Vorwurf einer Abspaltung zwischen Kunst und Leben dient vor allem der Durchsetzung von Technologien, welche die Künstler zwecks kreativen Verbesserung der Maschinen in deren Dienst zu nehmen versuchen. Auch das ist im Grunde eine Kontroll- und Erziehungsvision. Denn diese Entwicklung beruht ganz besonders auf einer nur verbal revolutionären Vorstellung von einer massenkulturell wirksamen Durchsetzung der Medien in der Gesellschaft. Heute treiben in dieser Sphäre die seltsamsten Blüten ihr Unwesen. Eine der beliebtesten ist die - vollkommen spekulative und nicht selten fahrlässige - Verpflichtung neuer naturwissenschaftlicher Ergebnisse auf die Theatralisierung der Sinne, die Ausreizung des Spektakels im vollkommenen Selbstgenuß narzisstischer Subjekte. So kann man oft lesen, die technische Aufhebung und digitale Ablösung der menschlichen Sinnenleistungen seien naturwissenschaftlich möglich und die behüteten Grenzen zwischen dem Verstand und der künstlerischen Kreativität genauso gegenstandslos wie die zwischen dem poetischen Empfinden und der maschinellen Stimulation einer korrespondierenden hochtechnisch aufgerüsteten Installation. Man wundert sich gelegentlich nur oder immer noch darüber, daß solche Plädoyers von Anhängern der Kunst vorgetragen werden. Denn 'Kunst aus dem Computer' hat unübersehbar die Tendenz, als unbezahlter Promotor der EDV-Industrie sich anzudienen. Die Einführung informationsverarbeitender Maschinen in breitem, weltweitem Stil wird also durch solche Argumente - gewollt oder ungewollt - unterstützt. Kunst erniedrigt sich darin zum Vollzugsgehilfen einer über sie hinweggehenden Mega-Maschine.

Der dem zugrundeliegende, Jahrzehnte alte Traum der Pioniere vom Schlage Max Benses, Abraham Moles' und Herbert W. Frankes erscheint von heute aus als reichlich dubios. Kaum mehr ist nachvollziehbar, dass Künstler und Denker dieses Ranges sich an solchem im Ernst zu begeistern vermochten. Bis zu Beginn der 70er Jahre war es jedenfalls geradezu eine Manie, von einer programmierbaren Kunst, von einem variablen Bestand feststehender, weltweit gleich geltender Formen auszugehen. Alles schien nurmehr eine Frage der maschinellen Programmierung zu sein. Die Übereinstimmung zwischen der Absicht eines Künstlers und einer identischen Umsetzung für das Publikum galt als Kennzeichen dieser neuen Kunst. Ohne Verzerrung stünde sie ganz im Dienste der Erhaltung und Durchsetzung universaler Formen. Der Traum von

der genauen Berechenbarkeit und einem optimalen Informationsfluss war dabei ebenso leitend wie die Vorstellung, der Künstler fertige nun Serien für ein Publikum, das überhaupt keine Schwierigkeiten mit der Kunst mehr habe.

Vorgeblich geht es derzeit nicht mehr um solche autoritären Vorstellungen der Künstler, sondern um die hedonistischen Gelüste der Konsumenten. Nichts ist bezeichnender dafür als die Behauptung, die Techno-Maschine und die Totalsimulation sensuell gebundener Imagination seien die endliche Verwirklichung des vordem nur in Ansätzen oder symbolisch geträumten Traums vom Gesamtkunstwerk. Der Künstler und Theoriepropagandist Roy Ascott hat das auch schon 'Gesamtdatenwerk' genannt. Man sollte sich Ascotts Emphase zum zeitgenössisch simulierbaren Gesamtkunstwerk gelegentlich im Original anhören, auch wenn die Worte nicht mehr ganz neu sind: "Als Künstler werden wir zunehmend ungeduldiger mit den einzelnen Arbeitsmodi im Datenraum. Wir suchen nach Bildsynthese, Klangsynthese, Textsynthese. Wir möchten menschliche und künstliche Bewegung einbeziehen, Umweltdynamik, Transformation des Ambientes, all das in ein nahtloses Ganzes. Wir suchen, kurz gesagt, nach einem 'Gesamtdatenwerk'. Ort der Arbeit an und der Handlung für ein solches Werk muss der Planet als Ganzes sein, sein Datenraum, seine elektrische Noosphäre." ² Soweit Roy Ascott im Wortlaut. Nun sind schon in den 60er und 70er Jahren der Planet, der Erdball, ja das ganze Universum zum Kunstwerk erklärt worden. Aber erst mit der universalen Turingmaschine und dem binären Code erscheint jede Differenz als überflüssig. Alles sei kohärent. Was ist, so das Credo, ist gleichförmig. Anderes Sein als dieses ist nicht. Das Gesamtkunstwerk als eine 'Synthese' erschöpft sich auf der Seite des Rezipienten in einer halluzinogen wirkenden Künstlichkeit. Auf Seiten der Produzenten entpuppt sich dieser Gestaltertraum jedoch als Manipulation mittels Berechenbarkeit von Wirkungen in grossem Stil.

Der Digitalkünstler als algorithmischer Manipulator denkt sich natürlich gerne in die Rolle eines animistischen Weltdämonen hinein. Es geht auch im Gesamtdatenwerk noch um den Traum von der Macht, der an der Figur des Künstlers seit der Renaissance haftet, dessen Gegenwerte im Wirklichen die Künstler aber doch weitgehend verloren haben. Weshalb sie sich darauf kaprizieren, verstärkt zu Lebenskünstlern zu werden. Heute scheint dafür

² Roy Ascott, Gesamtdatenwerk, in: Kunstforum International, Bd. 103, Köln 1989, S. 106

mindestens rhetorisch Entgelt eingestrichen werden zu können. Noch die banalste, dümmste und langweiligste sogenannte 'interaktive' Installation geriert sich in diesem Zusammenhang als animistisches Wunderwerk und göttliche Enthüllung einer Welthermetik. Faktisch kommen dabei allerdings vor allem digitaler Darwinismus sowie eine Trivialität heraus, welche die Sinne des Betrachters deshalb feiern, weil dem Künstler nichts Starkes eingefallen ist.

'Medienkunst' und 'Interaktivität' sind in diesem Zusammenhang Paradebeispiele einer ideologischen Rhetorik der Überredung. Kunst erscheint darin als Mittel zur Zähmung vitaler Energien. Unübersehbar wirken darin auch die durch die Erlebnisgesellschaft gesteigerte Besuchererwartung und eine allgemeine, seit Jahren in Massenmedien vehement betriebene Dauer-Infantilisierung. Dass das gleichzeitig die Verwirklichung eines schamlosen pädagogischen Vermittlungsideals der Kunsterziehung der 70er Jahre darstellt, macht die Sache natürlich nicht besser. In beiden Fällen geht es um das rücksichtslose und sinnengierige Sich-Einverleiben der Kunstwerke durch taktile Nähe, am liebsten durch oralen Verzehr und unentwegtes Betatschen. Durch dieses lerne man angeblich besser verstehen. In Wahrheit will man sich das Recht einhandeln, das Anstössige einer schwierigen Kunst abzuwehren und sich für die Mittelmässigkeit der eigenen Sinne dadurch schadlos zu halten, dass man die eigene Physiognomie auf das Kunstwerk überträgt, um mit diesem vermeintlich von gleich zu gleich zu verkehren.

Ein weiterer Gesichtspunkt ist wesentlich: Durch die Ermöglichung der 'Interaktivität', so die Behauptung, komme endlich der Besucher zu seiner ästhetischen Würde. Damit wird jedoch ein einseitiges Bild der klassischen modernen Kunst gezeichnet. Als ob es dieser nur um den rituellen Dienst am Werk gegangen wäre, der gänzlich im Künstler aufgehe, welcher als moderner Magier ausschliesslich seine eigenen Erfahrungen ausdrücke. Aber bereits bei den Surrealisten gibt es eine Kunst jenseits der Kunstwerke, eine freigesetzte, fließende Obsession. Bereits sie sprengten das autonome Kunstwerk durch eine Kunst, die sich in einem Jenseits der Werke abspielte. Und was könnte das anderes sein als das Selbsterleben des Betrachters? Carl Einstein feierte in seinem umfänglichen Buch über Georges Braque in diesem schon früh einen Künstler, der zu einer scharfen Kritik des Werkbegriffs auffordere, gar zwingte.

³ Einstein zeigt, dass eine genuin klassische Selbst-Beschreibung der modernen Kunst den Werkbegriff prinzipiell überschreitet. Seine Kritik nämlich mündet in den Vorwurf, das Kunstwerk werde vom Publikum nicht mehr dynamisch erfahren, sondern zwingt zum blossen 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 sei damit erkaufte worden, dass man die elementaren seelischen Vorgänge, die eigentlich bewegenden Intensitäten aus dem Sehen ausgeschaltet habe. Einstein wendet sich also ebenso entschieden wie hartnäckig gegen eine kontemplative Ästhetik. Seine Polemik kann man aber nicht umdrehen: Nicht jedes Plädoyer für die Selbstvergegenwärtigung der seelischen Intensitäten an Stelle der Kontemplation von Werken ist schon über die bürgerliche Ästhetik hinaus. Im Gegenteil: Man hat den Eindruck, das Plädoyer für 'Interaktivität' ergänze die unberührte Kontemplation interesseloser Bewegtheit bloß durch kleine Einsprengungen plebejischer Belustigungs- und Erregungsästhetik, libidinöse Partikel eines ansonsten viel geschmähten Ablenkungstheaters.

Carl Einstein meinte also dezidiert, 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 einer ästhetischen Vollkommenheit dadurch gerechtfertigt sein könnte, dass die Betrachter in einem willkürlichen Urteil über die Werke nach Belieben verfügen. Wenn die Kunst leben will, dann kann sie nicht unbeweglich sein. Dann muss sie zu handeln beginnen. Das hat sie schon früh im 20. Jahrhundert in einer Weise getan, welche die jüngste Schwärmerei vom 'Gesamt(daten)kunstwerk' als dreist und vor allem unbelehrt durch zahlreiche Experimente dieses Jahrhunderts erscheinen lässt. Wer würde 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 wesentlichen Unternehmungen sind selbstverständlich auch Kinematographie und Film zu rechnen. Auch Robert Rauschenbergs Ausradieren einer Zeichnung von Willem de Kooning im Jahre 1953 gehört in die Sphäre einer Kunst als

³ Vgl. zu diesem Gedankengang: Hans Belting, Das unsichtbare Meisterwerk. Die modernen Mythen der Kunst, München 1998, S. 392 f.

Handlung, ganz zu schweigen von den wenig späteren Auftritten von Fluxus und den Exponenten der Performance. Selbstverständlich sind die Künste des 20. Jahrhunderts ohne weitere und stetige Klärung der Fragen nach dem Ursprung der Kreativität, der Kritik der Zivilisation, der Funktionalität der Lebensgestaltung, der Utopie der Gesellschaftsveränderung, der Verbindung der bildenden Künste mit der Architektur und der Aufhebung der Trennung von hoher und niedriger, freier und angewandter Kunst nicht denkbar.

Es ist an der Zeit, in wenigen Schritten einen Ausblick zu versuchen, der zugleich resümiert.

Die Kunst hat entschieden die zentrale Stelle einer Lenkung der visuellen Kultur verloren. Sie hat keine Prägekraft mehr für die ganze Kultur oder die Kultur als Ganzer. 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 eher etwas sein, das für Eliten verfertigt 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 wohl vornehmlich in Gestalt von Konflikten verbunden ist.

Die von Lucy Lippard in den 60er Jahren analysierte 'Dematerialisierung der Kunst' ist keineswegs als Folge neuer Technologien zu bewerten. Viele damalige Experimente vollzogen die Verschiebung des Werkstoffs auf Erlebnisenergien, Imagination und Zeit-Rhythmen ohne Verwendung elektronischer Geräte. Es ist die vorgängige Entgrenzung des Kunstbegriffs, der die 'Medienkunst' möglich gemacht hat. Es mag in der 'digitalen Interaktion' der Einbezug des Betrachters zwar perfekter gehandhabt sein, aber seine Beteiligung stand schon 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. Das willkürlich 'vergessen' zu haben, macht den Kern des 'Mythos Medienkunst' aus.

In welchen Perspektiven vollzieht sich die permanente Umformung von Kunst und Kunstwerk heute? Vielleicht in dieser: In einer Zeit, in der um jeden Preis

nahezu alles mit allem nach einheitlichen Vorgaben synchronisiert werden soll, in einer Sphäre massenmedial organisierter Weltgleichzeitigkeit und einer hierarchisch verwerteten Kommunikationsgesellschaft, in der man unter Kommunikation den Transport einheitlich standardisierter Signalketten versteht, in einer solchen Welt ist jede Anstrengung künstlerischer Praktik ein Kampf um Differenzen und Besonderheiten.