

HANS ULRICH RECK

MYTHOS MEDIENKUNST

© 2001 Hans Ulrich Reck

Prof. Dr. Hans Ulrich Reck
Kunsthochschule für Medien
Peter-Welter-Platz 2
D-50676 Köln
Tel.: 0221/ 201 89 130
Fax: 0221/ 201 89 230
e-mail: HUReck@aol.com

Letzte Revision/ Abschlußredaktion beendet: 10/ 12/ 2001

INHALT

Vorwort: Das Singuläre der Kunst und ihre Verführung zum Allgemeinen, nebst *Merksätzen zur Kunst (und ihrer Medialität) in Kürze*

Von der Ästhetik der Meisterschaft zur Poetik des Diversen — Betrachtungen zur unvermeidlichen Selbstverflüchtigung der Kunst aus der Falle der Avantgarde

Navigieren, Finden, Konstruieren, Poetisieren — Die Artistik der künstlerischen Imagination am knapp skizzierten Beispiel Jean-Luc Godards

Von der Synästhesie einer utopischen Moderne zum Simulations-Theater der Maschinen

Kunst und Techno-Maschine. Zu Bildverehrung und Selbstverständnis apparativ organisierter, 'digitaler Kunst'

Der *cyberspace* als Metaphern-(T)Raum

Zur Divergenz von Apparaten, Kunst und Massenkultur — *Interaktivität* als Kluft und Brücke?

Der Digitalkünstler als animistischer Weltdämon

Kairos-Poetik statt *Chronos-Politik*: Schluß, zusammenfassende Thesen, Ausblick

Vorwort: Das Singuläre der Kunst und ihre Verführung zum Allgemeinen, nebst Merksätzen zur Kunst (und ihrer Medialität) in Kürze

Kunst löst sich derzeit auf. Aber wohin? Von welcher Seite aus man die Situation auch betrachtet: Kunst kann nicht mehr 'dingfest' gemacht werden. Sie erscheint nicht mehr in erster Linie als Darstellung, sondern als Tätigkeit. Sie konzentriert sich nicht länger auf das Herstellen von Bildern. Und nicht länger mehr ist Kunst ein herausragendes Medium für die Herstellung von Bildern. Bilder gehören in die visuelle Wahrnehmung — und zwar generell. Sie sind Daten, die dort nach den Gesetzen des visuellen Cortex erzeugt und sortiert werden.¹ Sie werden aufgebaut als Aggregate und Schematisierungen von Rekursionen innerhalb der Ordnung der Wahrnehmung. Bilder gehören weiterhin, als Tatbestände ganz anderer Art, in die Sphäre sozialer und sozial wirkender Bedeutungen. Sie sind hier Sachverhalte der visuellen Kommunikation und damit einer Massenkultur, für die Kunst nur eine marginale Tatsache ist. Auch wenn sie als Fundus für den Durchgang der banalen Nutzungen durch Bildmodelle qualitativ nach wie vor eine bedeutende Funktion hat, unermesslich bedeutender jedenfalls als der numerische Anteil der Kunstwerke an den Bildern der zirkulierenden visuellen Massenkommunikation nahelegen würde. Bilder können, aus diesen und zahlreichen weiteren Gründen, nicht länger mehr Fetische des Objektiven sein, vorliegende, ontologische Tatsachen der Welt. Und erst recht nicht Hauptzeugen des Bildhaften, numinose Gesandte einer Phänomenalität der Erscheinungen, Fluchtlinien einer Meistermethode und Lehrer der Entdeckung des Sichtbaren und Sichtbarwerdens aus dem Unsichtbaren. Alle diese Metaphern, die seit und um Cézanne sich gebildet haben, bezeugen heute weniger eine übliche Überalterung des Geschmacks als vielmehr erbarmungslose Ignoranz und sture Unwissenheit gegenüber avancierten theoretischen Einsichten. Was selbstverständlich den Werten der Bilder und den Leistungen der Kunst von Cézanne nicht den geringsten Abbruch tut, wohl aber denen Hohn spricht, welche das Problem

¹ Grundlegend zur Thematik: Oswald Wiener, *Vorstellungen*, in: Michel Erlhoff/ Hans Ulrich Reck (Hrsg.), *Heute ist morgen. Über die Zukunft von Erfahrung und Konstruktion*, Bonn/ Stuttgart: Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland/ Cantz Verlag 2000, S.241-393; ders., „Klischee“ als Bedingung intellektueller und ästhetischer Kreativität, in: ders., *Literarische Aufsätze*, Wien: Löcker 1998, S. 113-138.

ästhetischer Kognition und die Valenz des Sehens auf das Meisterwerk der Kunst sowie deren Dynamik auf die durch Cézanne gebildete Semantik einer 'Schönheit parallel zur Natur' reduzieren wollen — mit gravierendem theoretischem Anspruch, zuweilen auch nur aus historischer Gewöhnung und der Sehnsucht nach Leichtigkeit im Ausgang aus einer leidenschweren Rettung des guten Geschmacks — jedenfalls als Feier des 'gänzlich Sichtbaren'.

Kunst im 20. Jahrhundert zieht die Konsequenzen aus der Marginalität der Kunst im Reich der Bilder und weiß um Probleme wie Perspektiven, indem sie generös zwischen den Kunstwerken und der visuellen 'Präsenz von etwas' unterscheidet. Nicht immer, nicht immer deutlich genug, aber mit zunehmender Leichtigkeit. Das Erzeugen von Bildern, Objekten, Werken, das Vorzeigen von Sichtbarem, das hartnäckige Schaffen von Übergangobjekten, in denen sich auf wundersame Weise Genialität verstofflicht, ein permanenter Prozeß der Selbstbehauptung der Kreativitäten, dem Grabmal des unentwegt beschworenen Einzigartigen trotzend, erscheinen heute in vielen Bestrebungen des Ins-Werk-Setzens, erst recht aber den zahlreichen angestregten kontextuellen Positionierungen als eine nur noch ethnologisch zu verstehende, im übrigen äußerst beschränkte magische Funktion der Bilder. Gewiß ist zunehmend nur noch das Erleben von Kunst und ungewiß, was sie überhaupt 'ist'. Sie bewegt sich, ist unterwegs. Das mag von Anfang an verdeutlichen, weshalb sie sich nicht mehr im Unbewegten statischer Bilder vergegenständlicht. Ja: Weshalb sie immer weniger sich auf Dauerhaftigkeit festlegen und vergegenständlichen, also Totenmaske werden will. Die Selbstverwandlung der Kunst der Darstellung in Handlung, Artistik und Prozeß nähert die bisherige künstlerische Werkerzeugung den alten rhetorischen Disziplinen auf erfreuliche und belebende Weise an. Ihr Kriterium und Modell sind nicht mehr Denotation und Repräsentation, sondern fließende Lebendigkeit und die Topologie, wesentliche Momente einer Kunst der verwandelten, transformierten, umgeformten, spielerisch genutzten Gemeinplätze. Artistik des Kunstwerks geht auf in einer Ästhetik, einem Organon des gelockerten Gebrauchs der Begierden, die Künste und Lebendigkeit, Ästhetik und Vitalität verbinden.

Die konkreten Ermöglichungen von Kunst können jedenfalls heute in keine konsistente Definition mehr gekleidet werden. Ja, das Verweisen auf 'Konsistenz' ist bereits dubios und Indiz eines zögerlichen und ängstlichen Zurückweichens vor den unvermeidlichen Irritationen. Kunst ist ein Vorgehen

im Lichte bestimmter Interessen, aber sie bezeugt weder eine Substanz noch ein Ensemble von Gegenständen noch, und das ist das Verunsicherndste, spielt sie sich in einem abgrenzbaren und eigenen Territorium ab. Möglich, daß sie vollkommen überflüssig geworden ist neben allen anderen Handlungen. Aber das ist eine Sicht vom Ende her, von den Effekten und gesicherten Wirksamkeiten. Im Verlauf, unterwegs und als Prozeß ist evident, daß Kunst etwas besonderes, ja singuläres ist und durch nichts sonst zu ersetzen, auch wenn keiner mehr sagen kann, was sie denn 'wahrhaftig' oder 'wirklich' sei. Sicher ist wohl immerhin: Die Kunst, die sich einen rituellen Ort sichert und dafür ritualisierte Gebrauchsformen erarbeitet hat, bedarf des Werks und der Inszenierung, um diesen rituellen Ort immer wieder auszuzeichnen. Wegen der auf so vielen Seiten fahrlässig und willentlich forcierten, aber durchaus verunklarenden Neuheits-Behauptungen sei festgehalten: Das Neue bildet eine jeweils weitere Schicht (erweiterte Geflechte in den überlieferten Netzen), die sich mit den bisherigen ungleichzeitigen Potentialen der Künste und ihrer Geschichten vielgestaltig und dispers zugleich verbindet. Das Prozessuale daran macht deutlich, daß sich die Dispositive stärker verändern als die Werke und Phänomene. Aber selbstverständlich — und trivialerweise — gibt es auch im Zeitalter universalisierter technischer Bilder/ digitaler Steuerungsmaschinen und der Krise der Reproduktion Gemälde, sind in der Aera der zuweilen geradezu doktrinären Appelle an die Selbstbefreiung des Betrachters vom Werk noch traditionale Errungenschaften und Autoritätszentren derjenigen Bilder wirksam, die auch im *Universum der technischen Bilder* mittlerweile wieder ausdrücklich als Rückkehrbewegungen zum 'großen stillen Bild' angesprochen werden.

Möglich, daß wir verstehen lernen müssen, daß Kunst als dieses angesprochene prozessual Mögliche immer ephemere und transitorisch ist. Das allerdings bedeutete, nicht mehr in bisheriger Weise dem Museum zu vertrauen, bedeutete auch, von Kunst nicht mehr das Formwissen und die Technik der Einprägung in ein Totes, ein Ganzes des gesellschaftlich Imaginären zu erwarten oder zu verlangen. Das Museum ist kein souveräner Speicher im Hintergrund der wenigen Schaustücke mehr, welche einen geschichtsphilosophisch beruhigenden Diskurs verkörpern. Das Museum ist zum Durchlauferhitzer von Lebensstilen und zum Laboratorium einer Technisierung der Sinne spätestens am Gipfelpunkt der entfalteten, einer triumphalistischen Moderne geworden. Das Museum ist eine Gedankenkonfiguration, ein Stück experimenteller Metaphysik oder ästhetischer science-fiction. Seine Idee bildet heute ein Hybrid zwischen

utopischen Experimenten und der nicht selten eitlen Selbstbehauptung arbiträrer und rücksichtsloser Lebensstile in einer delirierenden Risiko-Ökonomie, die sich mittels eines überdrehten Taumels in der Spektakel-Inszenierung der aktuellen Begierden über ihre Mortalität hinwegtäuschen möchte.

Wäre die Perspektive deshalb kurz unter ein Schlagwort, einen Slogan zu fassen, so könnte dieser lauten: Von der Darstellung zur Handlung. Die Typen des Handelns können und müssen natürlich unterschieden werden. Es geht hier nicht um eine nicht-instrumentelle, sondern eine kreative Handlung. Am Wandel vom einen zum anderen Typus können die Umbruchstellen für das Feld der Kunst, ihre Methoden und das Verhältnis von Werk und Vorgehen benannt werden. Es geht der 'Kunst durch Medien'² zunehmend um ein radikalisiertes Verstehen der die Zivilisation prägenden Apparate und Techniken. Dieses Verstehen entwirft sie in praktischen, poetischen Modellen. Für diese werden bestimmend zunehmend Verfahren der Kooperation, Formen der Zerlegung von Wissen und Erkennen, die Kooperation mit anonymen Kräften, Herausbildung von Handlungsformen in einer immer schon maschinell vermittelten Lebenswelt. Diese funktioniert nicht länger nach dem Modell einer Entgegensetzung zwischen dem Menschlichen und *Maschinellen* (oder dem *Maschinischen*), dem *Organischen* und dem *Apparativen*, sondern kann und muß als eine Einheit des Anthropomorphen/ Anthropologischen mit dem Dinglich-Sächlichen (Umwelt, Geräte, Apparate, aber auch Infrastrukturen, Gesellschaft als künstliche Intelligenz, Komplexität etc) verstanden werden. Wenn man metaphorisch reden will, dann darf diese Einheit auch aufgefaßt werden als eine Bündelung diverser Anordnungen, deren Schwingungswerten die ausgreifende Rhythmik einer verlebendigten Gesamt-Maschine nachzeichnen. Dies wäre auch eine wesentliche Kennzeichnung von Kunst als Handlung, die in keinem Bild mehr aufgeht und über Darstellung in keiner Weise mehr statisch und fixierend verstanden werden kann.

² Vgl. dazu weiter: Hans Ulrich Reck, *Kunst durch Medien*, in: Wolfgang Müller-Funk/ Hans Ulrich Reck (Hrsg): *Inszenierte Imagination. Beiträge zu einer historischen Anthropologie der Medien*, Wien/ New York: Springer, 1996; ders., *Kunst durch Medien. Ein erneuter Durchgang*, in: Claus Pias (Hrsg.), *(me'dien)'. dreizehn vortraege zur medienkultur*, Weimar: Verlag für Geisteswissenschaften 1999.

Die für die vorliegende Abhandlung wesentliche Unterscheidung zwischen 'Kunst durch Medien' und 'Medienkunst' sowie die sich ergebende deutliche Kritik an 'Medienkunst' kann auf diesem Hintergrund, knapp und ausdrücklich voranstellend, wie folgt erläutert werden. 'Kunst mit Medien' beschreibt einen Schaffensprozeß, der den Einsatz von Medien, Gattungen oder Stoffen und den diese organisierenden Werkzusammenhang in mehr als nur einer Hinsicht als variabel bestimmen kann. Sofern eine Wahl zwischen mehreren diversen Möglichkeiten besteht, Kunst also sich in diesem oder jenem ausdrücken oder realisieren kann, soll der Sprachgebrauch 'Kunst mit Medien' diesen Sachverhalt bezeichnen. Wenn aber die Verwendung von Ausdrucksmaterialien, Codes und Stoffen exklusiv nach den spezifischen Bedingungen, Logistiken, den apparativen, operativen und programmatischen Determinierungen bestimmter Apparate, Medien, Stoffe oder Gattungen ausgerichtet wird, dann verbindet sich diese Kunst notwendig und unauflöslich mit den konstitutiven, generierenden Formen und Regeln, Algorithmen und Beschaffenheiten solcher Medien, Instrumente und Stoffe. Dafür wird nachfolgend der Ausdruck 'Kunst durch Medien' vorgeschlagen. 'Medienkunst' dagegen ist heute unspezifisch und richtet sich vornehmlich auf den Code der Kunst, der traditionell einer der Bedeutung und Expressivität ist und sich in den meisten der als 'Medienkunst' angesprochenen und beanspruchten Werke auch auf den gesamten Bereich herkömmlicher Codierung stützt. Die vorgeschlagene Unterscheidung dient offenkundig weniger einem wissenschaftlichen Klassifikationsinteresse als vielmehr einer Unterscheidung der technischen, ästhetischen und sozialen Brisanz oder Anspruchsniveaus der divergenten Künste — ob technisch avanciert oder traditionell verfaßt. Es wird nicht wundern, daß 'Medienkunst' Kunstbehauptung als Ausdruck, Darstellung und Repräsentation fortschreibt, wohingegen 'Kunst durch Medien' interventionistische ('kollaborative') Ansprüche und alternierende Handlungskonzepte mit dem Akzent auf den prozessualen Methoden und experimentellen (Er-)Findungen exponiert.

Merksätze zur Kunst (und ihrer Medialität) in Kürze

Bild ist nicht Kunst. *Bild* ist nicht *Kunst*.

Kunst ist Kunst, andere Bilder sind andere Bilder,
andere Handlungen andere Handlungen.

Kunst ist ein besonderer Teil der Bilder und Handlungen.

Kunst besteht nicht zuletzt in der insistenten, aktiven, kasuistisch durchgeführten Unterscheidung von *Bild* und *visueller Präsenz*.

Kunst ermöglicht nicht, sondern transformiert und verbraucht kreative Energien.

Es gibt keinen zwingenden Grund, beliebig vielen kreativen Prozessen immer wieder den einen Namen *Kunst* beizulegen.

Verschiedene Funktionen zwischen Kunst und visueller Kultur sind lokal bedingt.

'Fremde' Bilder können die Mechanik der 'eigenen' Bilder über die Verkörperung ihrer Grenzen auf spezifische Weise zeigen.

Das Kunstsystem erzeugt gewöhnlich für die Kunst die Werke, die ihren Funktionsmechanismus bestätigen.

'Kunst durch Medien', die Medien der Künste, Kunst als Medientheorie: Sie beschreiben keinen Zustand, sondern eine Praktik, kein Gebiet, sondern ein Interesse. Sie bestehen nicht in Sachverhalten, sondern münden in ein Hin-Zeigen auf mögliche Verbindungen von wirklichen Sachverhalten.

'Kunst durch Medien', die Medien der Künste — sie sind als eine rhetorische Mediosphäre und eine rhetorische Verknüpfungstechnik anzusehen. Sie erschöpfen sich nicht im Ausdruck schieren Wollens oder der Logistik medial unterschiedener Apparate.

Die mediale Grundierung der Künste ermöglicht die Wahrnehmung der vielfältigen, diversen, im einzelnen gar widerstreitenden Verknüpfungsweisen von Form, Gestalt, Ausdruck und den variablen, kontingenten Bedingungen (vereinzelte Situationen, nicht verallgemeinerbare Gestimmtheiten) auf Seiten des Betrachters.

Die Mediosphäre der Kunst ist zugleich die der Beschreibung der in Wirkungen empfundenen Vollzüge eines Handelns — mit welchen Fragestellungen an Technologie auch immer.

Wenn etwas Kunst ist, dann ist es nicht Kunst, weil es *bestimmte* Medien benutzt. Wenn künstlerische Anstrengungen überzeugende Resultate hervorbringen, ist der Einsatz der Medien noch unspezifisch. Spezifisch wird er, wo durch besondere Produkte und Handlungsweisen der Mediengebrauch verändert wird.

Kunst ist in ihrer Tiefe nicht nur das, was durch das globale Kunstsystem gewürdigt wird. Sie entwirft ihr Wirkliches im Virtuellen. Was als ihr wesentlicher Sachverhalt und Ereignis wirkt, besteht Kraft ihrer Energien und der Insistenz der Irritationen.

Kunst ist ein Produkt der Selbstbewertung eines spezifischen Konzepts von visueller Kultur.

Es gibt im Namen von Kunst keinen Anspruch auf kulturelle Exklusivität.

Kunst durch Medien ist keine Macht der Ordnung, sondern ein Navigieren im Chaos. Sie problematisiert und führt dadurch von der wirklichen Welt auf die

Wirklichkeit der virtuellen Realitäten (VR)³:
Möglichkeitskonstruktionen als denkbar notwendige,
im einzelnen abweichende Bedingungen des Realen.

Kunst ist eine Kraft der Aktivierung. Die durch sie
möglichen virtuellen Realitäten hängen von der
Einsicht ab, daß Kunst immer wieder (in einem
logischen Sinne) das Unmögliche versucht.

³ Virtuelle Realität/en – im folgenden, wenn auch, aus jeweils
unmittelbar einsichtigen stilistischen und inhaltlichen
Gründen, nicht immer abgekürzt als 'VR'.

Von der Ästhetik der Meisterschaft zur Poetik des Diversen — Betrachtungen zur unvermeidlichen Selbstverflüchtigung der Kunst aus der Falle der Avantgarde

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 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 praktische Operation in den dynamischen, veränderungswilligen, globalen Kommunikationsnetzen vollzieht. 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 jedoch 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'. Es wird darauf zurückzukommen sein. Die 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, starren und unaufgelösten 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 ein großer und bedeutender Teil der 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, oft auch die Zivilisation allgemein ab und wird im Gegenzug von dieser verachtet. Spätestens in der Generation der Munchs und van Goghs ergibt sich die erhellende Konstellation, daß beide Seiten, die Künstler wie die Gesellschaft, die Psyche 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 Seele. Wortwörtlich mit denselben pathogenen Metaphern kennzeichnet die zeitgenössische Kunstkritik die Lage. Spätestens damit wird deutlich: Die Kunst hat die zentrale Stelle einer Lenkung der visuellen Kultur verloren. Sie hat keine Prägekraft mehr. Sie beherrscht weder die bilderzeugenden Apparate — deren avancierte Möglichkeiten gehen auf technische Bildmedien außerhalb der Kunst über — noch die gesellschaftliche Imagination. Sie will diese auch gar nicht mehr anleiten, wie sie das seit der Renaissance für einige Jahrhunderte getan hat. 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 Assoziationen, Analogien oder ideologisch motivierten 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. Aber das wäre, wenn auch nicht geradezu falsch, doch zu einfach. 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, mit der bereits Mitte des 18. Jahrhunderts vollzogenen 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 (heute in) 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 Karl 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 des damals, in den 1820er Jahren, in Berlin äußerst einflußreichen

Impresarios 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 war die Vision eines programmatischen Kulturpolitikers, welcher mit der humanistischen Begeisterung zugleich die Fähigkeit verband, die Anliegen und Gebote der Zeit auf dem gebotenen populären Niveau zu verdeutlichen. Hirt war maßgeblich für die Entwicklung der Schinkelschen Museumskonzeption verantwortlich und vor allem dafür zuständig, daß diese mit dem übergeschichtlichen Anspruch der Hegelschen Ästhetik verbunden werden konnte. Damit nahm Hirt einen immensen, bis heute nicht angemessen gewürdigten Einfluß auf die Kunstgeschichte.⁴ 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 (noch und prinzipiell) 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 Ort 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 geschmacklose Lächerlichkeit ohne jeden Sinn gewertet worden. Denn der Adel der Kunst

⁴ Vgl. dazu: Beat Wyss, *Klassizismus und Geschichtsphilosophie im Konflikt. Aloys Hirt und Hegel*, in: Otto Pöggeler u.a. (Hrsg), *Kunsterfahrung und Kulturpolitik im Berlin Hegels*, in: *Hegel-Studien, Beiheft 22*, Bonn 1983.

bestehe, so der damalige Tenor, 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 mit 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 an 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 geschmackskonformen Anschaulichkeit im schönen Schein radikal befreit hat und auf das Fragmentarische, das Indirekte, das Unfertige, das *conchetto* und die Spuren des Transitorischen setzt.

In genau dieser Weise erweist sich Avantgarde in der Moderne als Programm einer absichtsvollen Selbstverflüchtigung⁵ 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' bedeutet in letzter Instanz nichts anderes als den mutwilligen 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 unwegsamen 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 verweist auf die unbedingte und laute, also unwahrhaftige Selbstermutigung der Feigen und Geschwächten, die mit Trotz über ihre Lage hinwegsehen und Mut mit Tollkühnheit verwechseln, sich am Rande des Abgrunds und der Katastrophe 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

⁵ Vgl. Hans Ulrich Reck, *Dialektik der Provokation und die Antiquiertheit der Revolte*, in: Karin Wilhelm (Hrsg), *Kunst als Revolte? Von der Fähigkeit der Künste, Nein zu sagen*, Giessen: anabas 1995.

apodiktischen Entscheidungen.⁶ 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 begründet.

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, sie wahrnehmbar und identifizierbar macht. 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 Regenerierung 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. Und

⁶ Vgl. Jacques Derrida, *Apokalypse*, Wien: Passagen 1985. Als mentalitätsgeschichtlich, bildtheoretisch und rhetorisch grundlegende Arbeit zum gesamten Themenkomplex s. André Vladimir Heiz, *Endzeit ohne Ende – Die Lust am Untergang*, Aarau: Sauerländer 1989; ausserdem: Hans Ulrich Reck, *Grenzziehungen. Ästhetiken in aktuellen Kulturtheorien*. Würzburg: Königshausen & Neumann 1991, S. 52 – 99; ders., *Vulkanismus und Apokalypse. Zum Motiv des Feuers und einigen Derivaten von 'Natur' in Weltkonstruktionen und Kunstkonzepten der Moderne im Hinblick auf die 'granulare Synthese'*, in: *'Feuer' (Schriftenreihe Forum/ Band 10 – Elemente des Naturhaushalts II, Kunst- und Ausstellungshalle der BRD)*, Köln: Wienand, 2001.

umgekehrt: gibt diesen Werte und Maßstäbe vor. 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 Sachverhalte 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 — allerdings auch den Zwang zu solch nominaler Definition.

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, in dem dies alles objektiviert wäre, auch wenn viele davon träumen mögen, in abschließender und endgültiger Anschauung die Merkmale der wahren Kunst zu erlernen, um darin ihre Atmosphäre und Aura, den Zauber ihrer reinen Präsenz und ihre inneren Bauprinzipien jederzeit, ein für alle Mal wiedererkennen zu können. Meisterwerke treten nämlich nur im Plural und paradoxerweise gar vorzüglich in Serien auf. 'Meisterkünstler' müssen in jedem Fall und unbedingt ein überzeugendes Gesamtœuvre vorzulegen imstande (gewesen) sein. 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 für den Diskurs der Moderne arg strapaziert —, 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, ermöglicht, sie zu verstehen. Es 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 und 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.

Es gibt für Kunst, so viel steht trotz aller 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 alltäglichen Ontologie oder Gegebenheit ein vergleichbares, von den Kunstwerken ununterscheidbares Äquivalent. Die Dinglichkeit der Werke ist nicht, was sie zu Gegenständen der Kunst macht. Sie müssen entschieden auch Objekte und 'Figuren' 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, den eine 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 definitiv 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 wesenhaft eigen eine singuläre, spezifische, jedenfalls andere Art des Erkennens. Aber, um den erwähnten Sachverhalt wie angekündigt zu vertiefen: Genauso wie man von *Pigmentkunst* nicht redet und von *Fettkunst* 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 *Fotokunst*. 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, biotechnologischen, 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. Das ist eine Frage nach Ort und Aktivität, einem Jetzt-Moment dynamischer Bedeutungen in spezifischen Situationen.

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 erfahre. '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. Mediale ist also nur das, was die technische Seite des Medialen betrifft, nicht das, was die 'Kunst' als Kunst aus- 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 mediale ist und mithin die Tatsache, daß Kunst mediale ist, nur bedeutet, den Aspekt auf die besonderen Bedingungen der Äußerung durch Materie, Stoff, Technik und Mittel, aber nicht auf das Allgemeine der Tatsächlichkeit (Faktizität) der Kunst zu legen. Es ist deshalb wesentlich angebrachter und produktiver, worauf bereits hingewiesen worden ist, anstelle von 'Medienkunst' von 'Kunst durch oder mit 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 derer 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 auch: 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. Die Verschiebung des *Was* auf das *Wie* folgt exakt dem Mechanismus der Mythenbildung, die Roland Barthes in seiner Mythographie des Alltags als Verschiebung von Sinn auf Form charakterisiert.⁷ 'Medienkunst' ist heute — als Kunst wie als Diskurs aus ihr heraus und über sie — genuin mythische Rede, weil sie ein Artefakt suggeriert, dessen Formbildung sie immer wieder verschweigt und ausblendet: Sie ist in dem Maße Techno-Fetisch, wie sie ausschließlich authentisch unter Absehung aller medial-technischen Materialisierung sein möchte.

'Mythos Medienkunst' meint demnach, daß eine kollektiv wirksame Verselbständigung des kritischen Differenzanspruchs der Kunst hinter die schiere Offensichtlichkeit anwesender Werke zurückgetreten ist. Und auch zurückzutreten habe: Präsenz durch Dissimulierung ihrer Herstellungs-Bedingungen. Absenz (Geheimnis, Verweis, Repräsentanz, Aussage) durch Simulation ihrer selbst als einer Fiktion. Diese Werke stehen, sofern sie

⁷ Vgl. Roland Barthes, *Mythen des Alltags*, Frankfurt: Suhrkamp, 1964 S. 96 ff.

'Medienkunst', nämlich technologisch avanciert (digital gesteuert), sein wollen, ein für die selbstverständliche Integration von Massenmedien und heutigen Kommunikationstechnologien in die Sphäre der Kunst. 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, Giambattista 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 insistenten 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 Kultes des Individuums, sondern die skeptische Frage nach dem mittels experimenteller Einwirkung auf das Verhältnis von Körper und Gehirn untersuchten biomorphen Organismus des Menschen, eine Frage, die zugleich auf den brüchigen Status des 'funktionalen Subjekts' zielt. 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-Erfahrungs-Trainings-Anordnungen der Körperkünste seit den 60er Jahren des 20. Jahrhunderts. Wozu auch gehört die 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),⁸ den

⁸ *cyberspace* ist ein technisches Kürzel für den kybernetischen Raum digital prozessierter Rückkoppelungen und Verbindungen; zu den Ursprüngen vgl. Norbert Wiener, *Futurum Exactum*.

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 Zeichen 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 wird sie kräftig gestützt von der Kompensation einer unverständlich gewordenen Naturwissenschaft und ihrer, emphatisch oder als erschreckend beschworenen Bio-Technologie. Mittlerweile wird gerade von Naturwissenschaftlern in aller Offenheit — und zwar selbst in den härtesten Bereichen der Lebensplanung, in Bionik und Genetik — auf den Status der Wissenschaften als einer Leitkunst und ästhetischen Domäne verwiesen. Kunst adelt experimentelle Naturveränderungstechniken offensichtlich im Sinne ästhetischer Fiktion zu einer eigentlichen artistischen Metaphysik. Science fiction — eine Version der Unterlegung der Mechanik naturwissenschaftlicher Plausibilitäten — ergänzt die Kunst der Menschenschöpfung zu einer Wissenschaft, die sich nicht nur auf den Pygmalioneffekt der Künste beruft, sondern auf deren Status als ästhetische (performative, theatralische, dramatische ...) Inszenierung. Es schützt avancierte Neurologen nicht einmal ihre eigene Diagnose, daß die Wissenschaften ihre Erklärungsmuster zunehmend aus der Bildproduktion von Literatur und Film ableiten, davor, ihre Forschungen diesem selben Bildzwang oder Bildzauber zu unterwerfen. So wird die Doppelhelix durch Verweise auf das Motiv der Jakobsleiter verdeutlicht und Wissenschaft als Popularisierungscode ausdrücklich in Analogie zu suggestiven Visionen filmischer Massenzeichenware begründet. Renommierte Forscher erklären den experimentellen Wissenschaftler umstandslos zum Künstler. Soweit hat der Mehrwert der depravierten Künste geführt, daß sie heute als Pausencloownerien das artistische Programm des Wissenschaftszaubers zu illusionieren und bekräftigen haben. Sie müssen ihren Kredit von einer Technologie aufzehren lassen, welche das Leben so rigide umbaut wie nie zuvor, dies aber nur als

Ausgewählte Schriften zur Kybernetik und
Kommunikationstheorie, hgg. v. Bernhard Dotzler, Wien/ New
York: Springer 2002, S. 13 ff, 183 ff, 217 ff.

Simulation der Fiktionen verstehen will. Gerade die Genetik-Diskussion liefert zahlreiche Einsichten in den Ästhetizismus der aktuellen Wissenschaften und belegt darin ihre grundlegende Unwissenschaftlichkeit. Das scheint nicht mehr zu stören, weil Wissenschaft nicht mehr Herstellung von Erkenntnissen ist, sondern Anwendung von Wissenschaftspolitik, 'Lebenshilfe' oder '-gestaltung'.⁹

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, nicht 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 irgendeiner der wesentlichen, das Leben beeinflussenden Technologien — von der Telematik zur Bionik, von der Robotik zur Nanotechnologie — konstruktiv und kompetent mitzuarbeiten, 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 entsprechende Bildchen schamlos und unbedenklich 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 mit wachen Sinnen, wenn man von 'Interaktivität', aber auch, wenn man von *interface* hört, wenn dieses nur meint, an Installationsangeboten

⁹ Vgl. dazu den Bericht von Bernd Graff in 'Süddeutsche Zeitung', 31. Oktober 2000, S. 23.

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 unzulänglichen Selbsthaß des Populären 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.

Navigieren, Finden, Konstruieren, Poetisieren — Die Artistik der künstlerischen Imagination am knapp skizzierten Beispiel Jean-Luc Godards

Daß die Kunst nicht mehr inmitten der Wissenschaften eine spezifische Artistik des Erfindens, Konstruierens und Entwickelns von Erkenntnissen darstellt, hat 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 mittels einer höherwertig sich wahnenden 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 eine unkomplizierte Verfügbarkeit eines breiten, durchschnittlich ausbalancierten, standardisierten Geschmacks. Dieser Geschmack darf keine gesonderte Aufmerksamkeit auf sich ziehen, kein ausdrückliches Thema sein, weil die Aufmerksamkeitsenergien gänzlich auf die Wunderwerke der Medienmaschine, ihre Produkte, nicht ihre Verfahrensweisen, erst recht nicht die Bedingungen ihrer Entstehung und organisierten Durchsetzung ausgerichtet sein sollen. Dieser Geschmack ist medial herstellbar, und zwar in unbedingter Weise — so viel ist dem Blick auf das Jahrhundert der 'Phantasiemaschinen'¹⁰ und sein letztes Jahrzehnt einer Rückkehr zu einem 'spätantiken Amüsierfaschismus'¹¹ überdeutlich. Zwar kostet das etliche Anstrengungen, aber der industrialisierte Medienverbund ist in der Tat nur als Industrialisierung der Gefühle und Bewußtseinsverhältnisse, d. h. als organisatorischer Umbau der historisch bisher wirksamen Imagination in großem Stil zu verstehen.¹² Deshalb ist in solchen mega-maschinellen

¹⁰ Vgl. René Fülöp-Miller, *Die Phantasiemaschine. Eine Saga der Gewinnsucht*, Berlin/ Wien/ Leipzig: Zsolnay, 1931.

¹¹ Eine treffliche Prägung Peter Sloterdijks, vorgetragen in diversen Polemiken im Jahre 1999.

¹² Vgl. dazu Oskar Negt/ Alexander Kluge, *Öffentlichkeit und Erfahrung. Zur Organisationsanalyse von bürgerlicher und proletarischer Öffentlichkeit*, Frankfurt: Suhrkamp, 1972; Alexander Kluge, *Die Macht der Bewußtseinsindustrie und das Schicksal unserer Öffentlichkeit. Zum Unterschied von machbar und gewalttätig*, in: Klaus von Bismarck u. a. (Hrsg.), *Industrialisierung des Bewußtseins. Eine kritische Auseinandersetzung mit den 'neuen' Medien*, München/ Zürich: Piper, 1985, S. 51 ff; Siegfried Zielinski, *Audiovisionen*.

Prozeduren 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 oder auch nur ermöglicht. Sie ist schlicht überflüssig und störend. Es reicht die reine Immanenz der massenmedialen Geschmacksformung — das sei selbstverständlich ohne Klage und Wertung, also ebenso leidenschaftslos festgehalten wie sich der historische Prozeß abspielt hat.

Solche Auseinandersetzung zwischen geschmackspolitisch belegten Codes und Rhetoriken wird nicht so sehr im Bereich der traditionellen Künste, als vielmehr auf dem Feld der siebten Kunst, von Film und Kinematographie, später von Television und Videographie geführt. Jean-Luc Godards *Histoire(s) du Cinéma*¹³ bieten dazu die ausführlichste Analyse. Godard zeigt darin nicht nur Produkte, sondern auch die kinematographischen Produktionsapparate, Motive und Elemente: Buch/ Bibliothek, Display-Speicher-Schreibmaschine, Schneidetisch usw. In einer poetischen Konstruktion und in unverwechselbarer Weise führt er eine Vielzahl audio-visueller Montage-Techniken und Gestaltungsformen vor. Das spielt zwar virtuos mit dem Material (und macht aus allen Filmen des Kinos nochmals einen Film, der neben allen gedrehten Filmen auch viele der nichtrealisierten enthält). Aber es zielt auf die lebendige Mitte, die 'Macht der Gefühle'¹⁴, den Betrachter. Die Geschichten des Kinos bestehen zuletzt einzig in den Köpfen der Betrachter. Nur dort bleiben sie lebendig und überleben. Godard dreht einen Meta-Film, der neben den zahlreichen verwendeten Filmen eine Typologie ihrer virtuellen Gesamtheit immer wieder umspielt und neu ordnet,

Kino und Fernsehen als Zwischenspiele in der Geschichte,
Reinbek: Rowohlt, 1989.

¹³ Als achtteilige TV-Serie für u. a. *Canal plus* produziert sowie als Buch in vier Teilbänden publiziert durch *Gaumont* bei Gallimard, Paris 1998. Vgl. dazu auch Jean Luc Godard, *Le cinéma est fait pour penser l'impensable*, in: Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard, tome 2. 1984-1998, Paris: Cahiers du Cinéma, 1998, S. 294 ff; ders., *J'ai toujours pensé que le cinéma était un instrument de pensée*, in: Ebda. S. 300 ff; auserdem: 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.

¹⁴ Ein Ausdruck von Alexander Kluge.

mehr noch aber die gestischen und phatischen Elemente ihrer Wiedererkennbarkeit und Erinnerbarkeit in Szene setzt, die Haken gewissermaßen, an denen sich die Erinnerung entzündet. 'Meta-Film' bedeutet, daß der Film seinen Gegenstand nicht in der Erzählung oder den Bildern im Sinne einer Referenz auf Wirkliches hat, sondern innerhalb der Referenz auf weitere filmische Codierungen stetig als Bildzusammenhang — eben: in und als vielfältige Montagen — entwirft und ihre kinematographische Funktion nicht nur hinsichtlich des Bildlichen, sondern auch bezüglich der Zeit entwickelt. Das bezieht sich nicht allein auf die thematisierten Genres, sondern vor allem darauf, daß die Besonderheit der filmischen Narration und 'Bildlogik' ohne den Durchgang durch zahlreiche Variationen der möglichen filmischen Bild- und Zeit-Codes weder erzeugt noch verstanden werden kann. 'Meta-Film' bedeutet auch, daß im Rezeptionszusammenhang permanent weitere Filme produziert werden. Diese 'interagieren' höchst intensiv mit den filmischen Codes und den Filmen der Autoren. Deshalb — und das ist ein Spezifikum der Kinematographie, von Kino und Film, — ist ab einem bestimmten Zeitpunkt der Entwicklung das filmisch Imaginäre ein Organisationsprinzip der produzierenden Imagination gerade auf Seiten und im Kern der Rezeption. Wenn ein passives Publikum einer Kunstform nicht angemessen ist, dann entschieden solches Publikum einer solchen Auffassung und Praktik von Film. Wahrscheinlich ist es allerdings weder opportun noch sinnvoll, diesen Zusammenhang in Begriffen von 'Kunst' zu beschreiben oder den Kunstanpruch zu bemühen, sollte man diesen doch einsetzen für einen prinzipiellen Überhang (Übergewicht, Vorrang) der Autoren gegenüber einem Publikum, dessen Imagination zwar auch durch den Fortgang der Künste geschult, aber doch wesentlich und prinzipiell nachvollziehend, aufnehmend, rekonstruierend (und hermeneutisch, interpretierend) bleibt.

An der produzierenden Imagination der Rezipienten setzt Godard immer wieder von neuem an, mit entschiedenem Respekt für diese durch die Filmproduktion geschaffene Imagination der Rezipienten. Er transformiert deshalb die Dispositive des Kinos in eine Artistik des selbstreflexiven Sehens, dessen Gebrauch der Lüste des Sehens sich nicht an die Idee der Kunst oder Avantgarde bindet, sie weder als Richtschnur braucht noch als Maßgabe der Bewertung sucht. Vielmehr ist, was *im* Film Kunst ist, *als* Film Kunst und die gesamte Geschichte der Kinematographie ist das Feld, in dem sich diese Künste ununterbrochen und in verschiedener Weise ausformen. Kunst meint dabei nur

die Beispielhaftigkeit einer gelingenden Realisierung, unabhängig von der Trivialität des Genres oder der Einfachheit der benutzten kinematographischen Sprache. Das kinematographische Gehirn des Betrachters, das Godards Meta-Film uns zeigt, ist ein universaler Apparat der Bilderlust und der visuellen Diskretheit, des optischen und memorialen Unterscheidungsvermögens also. Wobei das Unterscheiden nicht nach den kantianisch gereinigten Formen eines allgemeinen Geschmacks, überhaupt nicht nach Regeln von 'Geschmack' sich abspielt.

Die Erinnerung eines Betrachters — dessen Archive nicht nur Bilder sind, sondern genauso Töne und Texte¹⁵ — entwirft sich wie eine riesige videographische, audio-visuelle Apparatur, die bis in die einzelnen Standbilder hinein eine gestische, ostensive Signifikanz nachweist. Für diese ideelle, an der Zeitachse entlang in alle Richtungen manipulierende¹⁶ Montage der bedeutsamen Bilder, der Bilder mit Pathoskraft und Erinnerungswert, realisiert erst der Einsatz der videographischen Großmaschine — der Regie-Raum jedes einzelnen Betrachters — den Nachweis dessen, was Pier Paolo Pasolini die 'natürliche Semiotik' und die 'natürliche erste Sprache' des Films¹⁷ und der Kunsthistoriker Michael Baxandall das 'Prinzip der Ostensivität', die 'ostensiven Zeichen der Kunst' genannt hat.¹⁸ Entscheidend jedenfalls, daß eine gesetzte

¹⁵ Weshalb sinnvollerweise die Übersetzung (in deutsch und englisch) der von Godard in den 8 Teilen seiner Filmreihe gesprochenen Kommentare, aus denen der Text der vier Bände des Buches besteht, zusammen mit der Musik, den Geräuschspuren und Klangschichten in einer Box von 5 CDs zusammen mit dem Buch veröffentlicht worden ist. Möglich gemacht hat das auf seinem Label ECM Manfred Eicher, der für etliche Filme Godard musikalisch, klanglich und aufnahmetechnisch beraten hat.

¹⁶ Nicht nur Manipulation einzelner Elemente in umstellender Folge ist dabei gemeint, sondern, ausgreifender, auch die physikalisch wirksame Manipulation der Zeitachse selbst, was ein Durchbrechen von Irreversibilität ermöglicht: *time-axis-manipulation*, erfunden für das Tonband, eingesetzt für viele Ohren zum ersten Mal von den Heroen der Pop-Musik, den *Beatles* und Brian Wilson.

¹⁷ Vgl. Pier Paolo Pasolini, *Empirismo Eretico*, Milano: Garzanti, 1972; ders., *Das Kino der Poesie*, in: Peter W. Jansen/ Wolfram Schütte (Hrsg.), *Pier Paolo Pasolini*, München/Wien: Hanser, 1977, Reihe Film Bd. 12, S. 49 ff.

¹⁸ Vgl. Michael Baxandall, *Ursachen der Bilder. Über das historische Erklären von Kunst*, Berlin: Reimer 1990 (im englischen Original präziser: *Patterns of Intention*).

oder auch nur mögliche Avantgarde-Funktion bei Godard nur erscheint als eine Technik der Inszenierung, Herausarbeitung, Fokussierung und Verdeutlichung, aber nicht als ein eigenes Terrain, das in Opposition steht zu einem davon säuberlich getrennten Wertefeld 'Massengeschmack'. Es handelt sich bei einer solchen kritischen (oder heuristischen, also erprobenden und vorläufigen) Avantgarde-Funktion nicht um einen Habitus, nicht um einen Ausdruck, nicht um einen Code, sondern um eine präzise Funktion, eine Verfahrensweise, einen Modus des Vorgehens. Man hat sich die Radikalität Godards oft genug einfach genug dadurch vom Leibe gehalten, daß man ihm Avantgarde-Attitüden unterstellt hat und eine ideologische Kritik Hollywoods aus fundamentalistischem Geiste, wenn man ihm auch niemals entgegenhalten konnte, was man so gerne getan hätte: Daß diese Ideologiekritik nur Ausdruck ist des Haderns eines frustrierten Zukurzgekommenen; das wäre nun doch zu lächerlich gewesen. Solche Denunzierung ist vollkommen oberflächlich. Denn natürlich ist Godards Kritik nicht nur eine künstlerische Position, sondern auch eine ästhetische und politische. Godards Experimentaltechnik ist nämlich eine Weise, die Massenkultur, die formativen Dispositive und Bedingungen der Kinematographie auf spezifische Weise zu zeigen, aber sie gänzlich innerhalb des Feldes des Massengeschmacks zu entwickeln und nicht etwa gegen dieses. Avantgarde erweist sich durch Godard als eine Selbstdifferenzierung der Massenkultur-Funktionen, nicht als ihr Widerpart, nicht als ihre Negation, nicht als Ressource ihrer Kritik oder Überwindung. Es gibt kein Außerhalb, kein unschuldiges, keusches, unbeflecktes Territorium. Die Denunzierung des 'avantgardistisch Unverständlichen als einer Arroganz des Künstlers' erweist sich als eine platte und banale Verwechslung der 'unkonventionellen Montage oder Bildersprache' mit der herausfordernden und fördernden Modellierung der produktiven Einbildungskraft des Rezipienten durch den Monteur/ Regisseur — beides aber sind entschiedene Codierungen (schon der Philosophie, nicht erst der Kunst), sodaß die Vorwurf einer allzu unkonventionellen Codierung der Bilder nur wiedergibt, daß der Rezipient sich seiner Kreativität nicht bewußt ist, daß also er und gerade nicht der vermeintlich autoritativ anmaßende Regisseur seiner Imagination nichts zutraut.

Natürlich sagt Godard wiederholt, mit Leidenschaftlichkeit und mindestens teilweise gewichtigen Gründen, daß das US-amerikanische Kino nach 1945 das Kino und den Film zu töten trachtete. Aber Godard geht es weder um einen Diskurs der ästhetischen Unterrichtungswerte noch um das Verhältnis von

Machtzentrum und künstlerischer Marginalität der sogenannten Experimente. Es geht ihm um etwas viel radikaleres: die Einbildungskraft als quer zu den Territorien sich bewegender Energie in ihrer gesamtgesellschaftlichen Dimension, also um die Instanz des Imaginären.¹⁹ Nur weil ihn die Vermögen der Imagination insgesamt interessieren, erweist sich ihm die Kinematographie als umfassendes Gebiet. Denn massenkulturell ab- und durchgesetzte Waren sind entschieden nicht solche, die der Imagination schädlich wären. Genauso wenig wie die experimentellen Filme schon per se diejenigen sind, in denen die Imagination produktiv wird. Das eben ist die Kunst und Herausforderung — hier wie dort. Und deshalb gilt — hier wie dort — daß Imagination erst herausgearbeitet, also poetisch möglich werden muß, bevor sie eine wirkliche Kraft werden und als in ihren Realisierungsstufen des Virtuellen und Potentiellen mächtig gelten kann.

In diesem Prozeß der Herausarbeitung eines experimentellen Codes im Feld des Massengeschmacks, genauer: im 'cinephilen' Kopf des Massenkino-Benutzers, vollzieht sich die visuelle Auseinandersetzung immer gegenüber dem Film und als Film selbst, niemals als Entzifferungsarbeit bezüglich eines in Bildsequenzen bloß mitbedeuteten Sinngehalts oder einer 'wertvollen' Ausdrucksbedeutung. Deshalb legt Godard seine diskursive Kinematographie als Kinematographie vor, die sich obsessiven Themen widmet: den ganzen Geschichten, dem ganzen Kino als einer Fiktion, umgeformt zur offenliegenden Wahrheit des Fragmentarischen, der energetischen Kraft des Träumens und den Medien seiner fabrikmäßigen Herstellung und Modifikation, in der die Subversion der Wünsche überlebt, weil sie sich ständig transformiert. Weshalb von einer Beschädigung oder Pervertierung des Wünschens nicht, sondern nur von seiner permanenten Modellierung gesprochen werden kann. Godard benutzt Codes und Maschinen auf gleicher Ebene, in derselben Weise und Hinsicht. Es gibt für ihn keinen wesentlichen Unterschied zwischen Apparaten und Codes. Er benutzt Codes wie Maschinen, die Maschinen und Apparate als poetischen Code. Das ist gerade das Wesen der Kinematographie in seiner Sicht, daß es keine ontologischen oder substanziellen, sondern nur methodische, praktische und

¹⁹ Im Sinne von Cornelis Castoriadis, *Die Gesellschaft und das Imaginäre*, Suhrkamp: Frankfurt 1975; vgl. außerdem Erving Goffmann, *Rahmenanalyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen*, Frankfurt: Suhrkamp 1977 und Jacques Lacan, *Schriften*, 2 Bde, Olten: Walter 1973, 1975.

situative Unterschiede zwischen Maschinen und Codes gibt. Er entwickelt seine Medienmaschine (die nichts anderes ist als eine unabschließbare, immer reicher und irritierender wirkende Reise durch das Gedächtnis — der Worte, Bilder, Töne) als Konstruktion einer spezifischen Poesie, die weder im Lichte der Kunst sich marginalisiert noch im Zusammenhang mit der Vermassung eine Ideologiekritik der denunzierten Banalitäten pflegt oder gar einer ebenso unerreichbaren wie naturwüchsigen Trivialität huldigt. Die Medienmaschine ist wirkliche Poesie 'an sich' wie deren Code sich nur als diese Maschine, Substanz durch Gebrauch und Anwendung, entwickeln kann. Godard findet also im üblichen und viel beschworenen Dilemma zwischen Codes und Apparaten, Poesie und Maschinen einen präzisen dritten Weg oder Ausweg: Er zeigt, wie die Medienmaschine sich selber verstellt und was geschehen könnte, wenn die ihr eigenen, innewohnenden poetischen Mechanismen besser herausgearbeitet würden als dies die ökonomische Auffassung einer vermarktbareren Massenzeichenware nahelegt. Aber eben ohne in irgendeiner Weise die Auffassung zu teilen, das Massenmedium müsse sich der Kunst öffnen, durch diese geadelt oder gar 'höher gebracht' werden.

Von der Synästhesie einer utopischen Moderne zum Simulations-Theater der Maschinen

Die Frage der Medien verweist nicht einfach auf das, was sie vermeintlich ohnehin enthalten: den Aspekt der Gerätschaften, der Technologie, der Invention und Innovation. Vielmehr verweisen sie auf die vielfältigen Bedingungen ihrer Entstehung, die Fundierung in Lebenswelt und Alltagskultur, in der Gewohnheit, aber auch in den Errungenschaften der Wissenschaftsvermittlung, der Beeinflussung des Lebens durch die wissenschaftlichen Erkenntnisse, Erfindungen und Entdeckungen. Man wird also, wenn es um ein angemessenes historisches Verstehen geht, eine weit ausgebreitete Matrix annehmen müssen, die aus unüberschaubar vielen Dispositiven besteht, die sich stetig und dynamisch gegeneinander neu definieren. Der resümierende Verweis auf Godard hat auf besondere Weise gezeigt, wie komplex Technologie-Entwicklung, visuelles Training, Imagination, topologische Gewohnheit (gegenüber den Gattungen und Spannungsdramaturgien des Kinos) und die Modelle der modernen Technologie sich zueinander verhalten: Die Faszination am Technischen ist jeder Utopie der Moderne eingeschrieben. Modernität als Utopie ist aber immer auch die Weise, wie das Technische mythologisch zu werden vermag. Es kann hier den modernitätsspezifischen Verzweigungen dieses Zusammenhangs leider nicht nachgegangen werden.

Nehmen wir deshalb, zum vorrangigen Zwecke der Illustration nicht des Episodischen, sondern der darin wirkenden Sachverhalte, ein für die verschiedenen Facetten meiner Erörterung aufschlußreiches Beispiel, das den aktuellen Stand des Zusammenspiels von Künsten, Technologie und Theater, anders gesagt: von Software und Hardware, Imagination und Kalkül, Phantasie und Phantomatik verdeutlicht. Im Juli 2000 wurde beim Lincoln Center Festival New York eine *synästhetische, intermediale* Musik-Bild-Tanz-Produktion zur Aufführung gebracht. Sie wurde in einer deutschen Zeitung rezensiert unter dem etwas dick auftragenden Titel 'Galaktischer Elektronengeist. Fast alte und ganz neue Musik aus der Steckdose beim Lincoln Center Festival'.²⁰ Erstmals wurde ein Musikinstrument präsentiert, das mit dem Namen 'Musical Virtual World' gewiß eine zeitgeistig angepaßte Bezeichnung erhalten hat. Sein Erfinder hat in

²⁰ Verfaßt von Jordan Meijas, publiziert in: Frankfurter Allgemeine Zeitung, 1. August 2000, S. 49.

der Welt der virtuellen Realitäten²¹ bereits seit langem einen prominenten Namen: Jaron Lanier, ehemaliges Digital-Wunderkind, Jung-Unternehmer, Großverdiener mit dem Willen zur Kunst und mittlerweile der Bereitschaft zum Aufbau einer entsprechenden Karriere. Lanier, mit langen Rasta-Zöpfen wie seit je so auch heute noch 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. Später leitete er eine Computerfirma, die sich spezialisierte auf die Programmierung von unterschiedlichsten Anwendungen der VR. Einige Erfindungen wurden entwickelt, patentiert und lizenziert, mit Erfolg vermarktet und auch kulturell propagiert. Nach wenigen Jahren verlegte sich Lanier, der seinem eigenen Bekunden nach mehr als zwölf Instrumente spielt und eine eigene, umwerfende Technik des Klavierspielens entwickelt haben will, auf den Plan, seine Talente als Komponist und Musiker zur Geltung zu bringen. Damit verschoben sich die Gewichte. Ging es vorher um die Seite der Apparate, so nun wieder um die 'weiche' und unsichtbare, innere Dimension des kreativen Produzierens.

Am in New York vorgeführten Werk wurde weitherum bemängelt, daß die technischen Spielereien inhaltlich nur eine Variation von Disneys *Fantasia* zustande brächten. Aber das besagt natürlich nichts über die Tauglichkeit der Apparate oder die synästhetische Medialität der verschiedenen, für die Ton-Bild-Generierungen neu zusammengefügtten 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 — wie unschwer zu vermuten — direkt aus dem surrealistischen Fundus, diesem ewigen Reservoir unentwegter und altersloser neuer Sensibilitäten, herzustammen scheint: Miró-ähnlich, Ernst-ähnlich, Tanguy-ähnlich. Lanier selber ist auf der Bühne ausgestattet mit einer Brille, die ihm ein Universum kreisender Planetenbewegungen suggeriert. Er wird zu einem Planeten, um den Monde kreisen. Im Inneren der Planeten

²¹ Der Ausdruck, die Sachverhalte und die Phänomene der virtuellen Realität/en (VR) werden weiter unten, im Zusammenhang der Erörterung von Cyberspace und US-amerikanischer Techno-Folklore, auch begrifflich ausführlich erklärt und erörtert. S. Kapitel 'Der Cyberspace als Metaphern-(T)Raum'.

befinden sich psychedelisch eingefärbte Felsbrocken. Die Bewegungen mit dem grafischen Stift werden in Wirbelwind-Strudel umgerechnet. Das Universum beginnt zu tanzen. Die halluzinogene Dimension des 'neuronalen Tanzes'²² artikuliert wohl den größeren Teil des ästhetischen Ehrgeizes, der ein solches Werk erst möglich — oder auch nur wirklich — macht. Die technologische Dimension darf demgegenüber als bloße Welt der Mittel, Gerätegebrauch, Arrangement, Medium zum Zweck, technische Funktionalität betrachtet werden. Weit über die Medien hinaus zielt die eingespielte Avantgarde-Absicht, Komposition und Performance im Zeichen des Zufälligen, im Reich des Aleatorischen, zusammenfallen zu lassen. Entsprechend geht es nicht ohne eine entschiedene ästhetische Inszenierung der Maschinen ab. Ganz ähnlich wie bei technologisch hochgerüsteten Musik- und Klangperformances beispielsweise des New Yorker experimentellen Techno-Rappers Scanner erweist sich nämlich die Aufteilung von Bühne und Auditorium, resp. Klang-Resonanz-Raum und Bühne als schwierig. Nun könnte man natürlich unschwer eine Bühne abschaffen, auf der ohnehin nur Geräte herumstehen. Ein Problem, das die *musique concrète* schon lange kennt, aber auch technisch versierte populärere Künstler wie *Kraftwerk* oder Laurie Anderson. 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 solche Generatoren verwendenden Gruppen wie *Nice* oder *King Crimson* als Ersatz für das oder zusätzlich zum wild gestikulierenden, unter ganzem Körpereinsatz vollzogenen Spiel an Gitarren und Schlagzeug wenigstens noch 'expressiv' zu stöpseln vermochten. Robert Moogs Synthesizer ließ solches ebenfalls zu und markiert damit auf spezielle Weise seine Zugehörigkeit zu den 60er Jahren, wenn auch sein Instrument nicht mehr die atemberaubende Aura virtuoser Spielkunst zu vermitteln vermag wie sein Vorgänger, das *Theremin*. Das Instrument wurde von Lew Theremin am Anfang des 20. Jahrhunderts erfunden und nach dem zweiten Weltkrieg erfolgreich eingesetzt in der trivialen Sphäre der Horror-Filme, sowie, diesmal jedoch virtuos, von Brian Wilson für diverse Stücke der *Beach Boys*. Die dem Instrument zugrundeliegende

²² Der Ausdruck stammt, so weit ich sehen kann, von Jean-Jacques Lebel. Vgl. Jean-Jacques Lebel, *Der neuronale Tanz*, in: Michaux Meskalin. Die Meskalin-Zeichnungen von Henri Michaux, Katalog Neue Galerie Graz, herausgegeben von Peter Weibel, Köln: Verlag der Buchhandlung Walther König, 1997, S. 21 ff.

Technologie, die drahtlose Übertragung von elektrischen Spannungszuständen oder -feldern, war für militärische und Geheimdienst-Zwecke natürlich äußerst interessant. So wurde Theremin, früh schon gefördert von Lenin, später ausgewandert, *shooting star* der New Yorker Szene und, skandalöserweise, mit einer schwarzen Tänzerin verheiratet, tatsächlich vom KGB aus New York entführt und zu einer lange Jahrzehnte andauernden Zwangsarbeit für den russischen Geheimdienst gezwungen. Er verschwand. Jahrzehnte lang wußte niemand, ob er überhaupt noch am Leben wäre. Es war nicht auszumachen, ob es Theremin überhaupt noch 'gab'. Erst viel später, aufgrund von Zufällen, konnte man die Fakten rekonstruieren. In der Sowjetunion arbeitete Theremin in den Jahren seiner auferlegten Zurückgezogenheit erfolgreich an der Echolot-Identifizierung von in großer Tiefe schwimmenden U-Booten. Aufgrund anhaltender Unbotmäßigkeit kam Theremin ins Lager. Nur Stalins großer Verdienstorden rettete ihn vor dem Tod durch entkräftende Zwangsarbeit und vor den weiteren üblichen Drangsalierungen. Er unterrichtete später wieder Physik an der Moskauer Universität. Aufgespürt, wohl eher: zufällig aufgefunden in den 60er Jahren von einem US-amerikanischen Journalisten, gab er Interviews, die ihm, da in ausländischen Zeitungen und vornehmlich solchen des Haupt-Klassenfeindes publiziert, wiederum zum Verhängnis wurden. Er wurde abgestellt zur Hilfskraft an einem Konservatorium in Moskau, lebte in einer kleinen Wohnung inmitten seiner Theremins und gab sein Wissen an eine entfernt verwandte Groß-Nichte weiter, die heute eine vielleicht letzte Kapazität des *Theremins* ist. Es handelt sich um niemand anderen als die von Lanier für die hier beispielhaft erörterte Aufführung engagierte Lydia Kavina. Nach dem Zusammenbruch des Sowjetkommunismus konnte Theremin noch einmal die Stätten seiner großen Erfolge aus den 20er Jahren besuchen — immerhin gastierte er mit Eigenkompositionen und einem ganzen *Theremin*-Orchester sogar in der Carnegie Hall. Auch traf er seine alte, ihn über alles verehrende virtuose Theremin-Solistin von damals wieder. Nahezu 100 Jahre alt ist Theremin dann Mitte der 90er Jahre gestorben. Fürwahr eine Jahrhundertgestalt und ein rares Beispiel von unmeßbarem Wert für den stetigen kleinen und großen Grenzverkehr zwischen Kunst, Technikerfindung und Wissenschaft. Steven M. Martin hat über Theremin zu Beginn der 90er Jahre, also noch zu dessen Lebzeiten, einen wunderbaren Dokumentarfilm unter dem *Titel Theremin — An electronic Odyssey* gedreht, zu dem unter anderem auch Robert Moog und Brian Wilson erhellende Äußerungen beigesteuert haben.

Kehren wir nochmals auf die Bühne des Lincoln Center Festivals 2000 zurück und charakterisieren wir das Geschehen im Hinblick auf die Beziehung zwischen den technisch avancierten und den dramatisierend vordergründigen Effekten im Werk von Jaron Lanier. Lanier kompensiert das Problem des solipsistisch oder autistisch im *cyberspace* Vereinsamten sowie das Problem der Nicht-mehr-Wahrnehmbarkeit der die Kunstkörper erzeugenden Apparate durch sekundäre Anstrengungen, eigentlich theatralische Kompensationen. Man kann das ähnlich verstehen wie das Darstellungs- oder Ausdrucksproblem beim Design miniaturisierter Technologien und aus dem Sinnenraum menschlicher Nahgriffe verschwindender Logistiken, wo das Gehäuse, also die Inszenierung der sichtbaren Form und materiellen Handhabe in keinem Verhältnis mehr steht zu den Funktionen, sondern sich gänzlich auf eine simulierte Inszenierung der Notwendigkeiten und Dimensionen menschlicher Bedienung, die Anthropologie der Handgriffe, die Physiologie der Organe und Abläufe richtet. Das ist der Ort, an dem das Design weder formalistisch noch funktional begründet sein kann, sondern explikativ und interpretativ, vermutlich auch übertrieben werden muß, also theatralisch, ästhetisch im artifiziellen Zusatzraum agierend.²³

Zum Zwecke solcher Inszenierungs-Mehrwerte und für die gestische Steigerung ästhetischer Präsenzmöglichkeiten als Kompensation einer im Unsichtbaren verschwundenen Technologie bittet Lanier die eben erwähnte, virtuose Lydia Kavina mitsamt dem so spektakulär unscheinbaren *Theremin* auf die Bühne. Er umgibt die DJs und 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 symbolisch nichts mehr geht und der für die mittlerweile auch ästhetisch verbindliche, konformistische Erstickung aller Überraschungen in *derpolitischen Correctness* bürgt, besorgt Karsh Kale, der elektrische Tablas spielt und damit die für jede Demonstration der Westküsten-Mythologie unabdingbare asiatische Note ins Spiel einwirft.

²³ Vgl. dazu Alexander Neumeister, *Form explains function oder Perspektiven für Design und neue Technologien in der Praxis*, in: IDZ Berlin/ Hans Ulrich Reck (Hrsg.), *Design im Wandel. Chance für neue Produktionsweisen?*, Internationales Design Zentrum Berlin 1985, S. 42 ff.

Lanier baut also einen ganzen Zirkus auf, ästhetisiert, übertreibt, inszeniert, dynamisiert und, vor allem, musealisiert. Deshalb stellt er die zwei bereits erwähnten DJs auf die Bühne, deren Hantieren natürlich die gestische Virtuosität zusätzlich zur Klangqualität als genuine und passende Leistung erlebbar macht. Bekanntlich sind die DJs, MCs und Rappers den Elektronikfreaks an auraverwertender Bühnenwirkung prinzipiell überlegen. Und Lanier bringt auch Mister Synthesizer himself, Robert Moog, an seinem Instrument auf die Bühne. Lanier produziert seine multimedialen Fantasien mit einem Orchester von elektronischen Instrumenten, die — wie in einer Paraphrase der oft so dämonisch wirkenden kybernetischen Skulpturen eines Jim Whiting — ein Spektakel vollziehen, das zwar für die Generierung der Klänge und Bilder nicht wirklich notwendig ist, aber das Theater der Menschen inmitten des Selbstlaufs der Apparate noch als denkbares versteht und ihm zu einer entsprechenden Existenz verhilft. Wenn das auch durchgängig ambivalent bleiben muß: Die Erniedrigung des Menschen zur bloßen, wie Günther Anders bereits Mitte der 50er Jahre schrieb, 'Mitgeschichtlichkeit' kann nämlich nicht ohne Verspottung der menschlichen Würde per Befehl einfach zur Seite geschoben werden.²⁴ Ein Problem, das auch die Techno-Performances von Stelarc auszeichnet. Objektive Bedeutung und subjektive Absicht fallen nämlich auseinander — was allerdings eine ganz normale Erfahrung der Avantgarde auf dem Weg zur Popularisierung der Kunst ist. Um ein naheliegendes Beispiel zu benutzen: Auch und gerade Joseph Beuys hat die Erfahrung dieser Divergenz oft machen müssen. Das hat ihn allerdings nicht davor geschützt, unbeirrbar und unverändert seine Position in rhetorischer Geschmeidigkeit, ausdauernder Energie und persuasiver Anstrengung zu wiederholen. Die darin fest- und noch mehr mitgesetzte Figur der Vermittlung verkennt aber, daß ein bloß konventionelles Einüben der individuellen Mythologeme niemals eine allgemeine Mythologie erzeugen kann. Was bleibt, ist Wunschdenken und ein doppeltes Paradoxon: die erzwungene Spontaneität einer sich selbst popularisierenden Avantgarde. Das ergibt eine ambivalente Doppelcodierung, die weniger mit dem Zauber des Ambivalenten in der Kunst, als vielmehr mit einer ungewollten Paradoxie des Überdocierten auf Seiten des Künstlers zu tun hat, das auf Seiten der Betrachter als Undeutliches zu Buche schlägt. Was Stelarc als Transformation der Anthropologie mittels einer triumphalen Synthese

²⁴ Vgl. Günther Anders, *Die Antiquiertheit des Menschen*, 2 Bde, München: Beck 1980.

menschlicher Leibfunktionen und maschineller *environments* in einem absolut positiven Sinne als Vorwegnahme einer ununterscheidbaren Mensch-Maschinen-Verbindung empfindet und preist, erscheint einem unvoreingenommenen Betrachter²⁵ ikonographisch als etwas ganz anderes: als letzte Bewerbung eines gegen die Automatisierung um einen Arbeitsplatz kämpfenden Menschen, der die Anerkennung seiner Leistungsfähigkeit durch anonyme, an den Problemen der Menschen nicht länger interessierte Maschinen-Konglomerate erreichen will.

Laniers Präsentation rechnet in dieser Hinsicht raffinierter und vordergründiger mit den alten Gewohnheiten. Er präsentiert das Orchester der Apparate im Rahmen einer Musealisierung der Protagonisten. Insgesamt siebzehn Musiker hat Lanier auf der Bühne untergebracht. Das, was sie als künstlerisches Material produzieren, ist gut etabliert und hat sich durch die Aufnahme in einen erweiterten klassischen Kanon dem Problem der revolutionären Neutönen-Verstörungen längst entzogen: Terry Rileys Minimal-Manifest *In C*. Die technische Basierung und Zuspitzung der Aufführung dieses Stücks erfordert natürlich neue, angepaßte Zufälle und reaktive Manipulationen. Eröffnet aber auch neue Inszenierungsmöglichkeiten seitens des Dirigenten. Laniers Intention, so verlaublich der Komponist offiziell, zielt auf einen 'galaktischen Erguß 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 ermögliche.

Bemerkenswert über solchen offenkundigen Widersinn hinaus bleibt die Tatsache, daß die populären Bereiche diejenigen sind, in denen avancierte Musik produziert wird. Das ist aufschlußreich auch für die delikaten Bedingungen eines allgemeineren Code-Transports, der immer noch auf die Anspruchsprofile eines Kulturkampfes zwischen 'hoch' und 'niedrig' verweist. Am eindringlichsten sind hier Produktionen, welche in fortgeschrittenen Technologien künstlerisches Material herstellen, inszenieren oder aufführen, das zu der Zeit, zu der es komponiert worden ist, diese Techniken noch gar nicht

²⁵ So selber beobachtet anlässlich einer Performance von Stelarc im Rahmen der Konferenz *body in ruin* in s'Hertogenbosch im Oktober 1993.

kennen konnte. Ein Beispiel aus demselben Festival am Lincoln Center im Jahre 2000 illustriert das auf das beste. Eine Scratching-Version von John Cages *Imaginary Landscape No. 5* von 1952, ursprünglich für Fragmente aus 42 Schallplatten konzipiert, gelang den elektronischen Spielern oder 'Expositeuren' mit den 'turnable tables' dem Vernehmen nach exzellent. Solche unabsichtlichen Vorgriffe des künstlerischen Form-Arrangements auf noch nicht bekannte Technologien und Apparate sind jedoch noch immer die Ausnahme. Meistens wirkt sich die Präsenz der Apparate in der Weise auf die Erzeugung der künstlerischen Form aus, daß diese sich an innovativen Effekten der Medialität ausrichtet und damit nur externe und sekundäre Aufbereitungen bedient. Man wird aber von großen Werken wohl doch nur dort reden wollen, wo die Durcharbeitung der künstlerischen Form als mitenthaltene Aussage-Disposition (Einheit von avanciertem Zeichenmaterial und funktional differenziertem Realismus) souverän die Apparate in den Hintergrund treten läßt, sie also als Mittel benutzt, aber nicht als Schauseite der inszenierten Zwecke durch Selbst-Darstellung der Mittel in den Vordergrund rückt.

Kunst und Techno-Maschine. Zu Bildverehrung und Selbstverständnis apparativ organisierter 'digitaler Kunst'

Eine sekundäre, reaktiv verschobene Aneignung der Medienmaschine und der Technologien durch Kunst mag dieser zwar als ausgesprochen ärgerlich erscheinen: Sie ist über weite Strecken schlicht 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. Die technischen Möglichkeiten müssen ja immer größer sein als die etablierten Weisen der Wahrnehmung der Kunst. Lange Zeit ist die Dynamik der Kunst gänzlich auf der Seite der Produktion beheimatet gewesen. Das hat sich im 20. Jahrhundert nach und nach, zunächst sachte und im verborgenen, dann deutlicher und fordernder, heute im Bannkreis des 'Interaktiven' vehement geändert. Auch wenn das auf der Ebene des künstlerischen Ausdrucksmaterials für die Fabrikation der Fiktion nichts Abschließendes besagt: Der pragmatische Rahmen ist unverzichtbar geworden. Die Kunstwerke entwerfen sich von ihrer Rezeption her. Die Werke sind Medien ihrer Wahrnehmbarkeit. Die Aktivität hat ihre Position geändert. Es ist das Aufnehmende nun das, worum es entscheidend geht. Zahlreiche — und nicht unwichtige — Kunstkonzepte des 20. Jahrhunderts beschäftigen sich entweder vorrangig oder gar ausschließlich mit dem Vorrang des Betrachters, der Tatsache, daß das eigentlich Kreative die Rezeption, das Substanzielle die Wahrnehmungs- und Erkenntnisdynamik des Rezipienten sind.

Dieser pragmatische Rahmen ist nicht durch die Zeichen bestimmt, in denen sich die Werke medial differenzieren, sondern durch die Gewohnheiten und den Gebrauch. Anders gesagt: Auf die Bühne kann auch da nicht verzichtet werden, wo die Organisation des künstlerischen Materials radikal ihre Abschaffung nahelegt. Das ästhetische Muster einer solchen Differenzierung steht nicht zur Disposition. Das gilt natürlich auch für die Insistenz, mit der im Namen eines befreiten Lebens die Aufhebung der Trennung von Bühne und Zuschauerraum, Künstler und Betrachter, die Liquidierung jeder vermeintlichen Autoritätsanhäufung und Machtdemonstration auf seiten des Künstlers gefordert wird. Diese Forderung macht nämlich nur dann einen Sinn, wenn die Differenz — und sei es nur in Gestalt einer maßgeblichen Hintergrundsfolie — erhalten bleibt. Es ist also auch in dieser Hinsicht für die Wirkung der Kunst die Organisation der Rezeption bestimmend. Und zwar ganz unabhängig von der

stofflichen und medialen Beschaffenheit der Kunstwerke. Die lassen natürlich nicht beliebige Wahrnehmungen zu. Aber der Primat der Wahrnehmung gilt für alle exemplarischen oder singulären Vorgänge in einer Aneignung der Werke. Insofern ist es gerade das Allgemeine, was gegenüber dem Spezifischen dadurch vernachlässigt werden kann, daß es immer gegeben ist. Denn Werke gibt es immer. Was also im einzelnen Werk unterschieden werden muß, ist für die Beachtung der Rezeption austauschbar und mit sich selber stets — und zwar zwangsweise, gleichsam 'von Natur aus' — identisch. Künstlerische Bemühungen um die Wahrnehmung des Einzigartigen des Werks haben also etwas Lächerliches und zugleich etwas Rührendes, weil sie dissimulieren, daß gerade dieses Einzigartige das Allergewöhnlichste der Kunst auf Seiten ihrer Rezeption ist. Man verstehe das als funktionale Beschreibung eines Schematismus, nicht als Wertung. Denn auch diese Beschreibung interessiert sich ausschließlich für die jeweilige So-Gegebenheit eines Werkes. Zumindest in letzter Instanz und Absicht, in umfänglichem Begehren und Wollen. Aber hier kümmert sich das Argument um die mediale Seite, und die zwingt zu anderen Betrachtungen.

Das Argument kann in einer bestimmten Hinsicht umgedreht werden. Wenn Kunst der Technik entschieden hinterher hinkt, dann hat sie doch immer noch das weitaus größere Reservoir an Energie und Emphase ihrer Themen und Formen als diese. Sie bindet mehr Aufmerksamkeit an sich. Ja, sie erscheint als ein besonders kostbares, einzigartiges Archiv von Techniken der Aufmerksamkeitserzeugung — und zwar gleichermaßen für die Produkte wie die Methoden der Inszenierung. Die kunstgeschichtliche Behauptung — von Horst Bredekamp wiederholt mit Emphase vorgetragen²⁶ —, die Kunstgeschichte sei die eigentliche Haupt- und Leitwissenschaft, das Mastermedium der bildwissenschaftlichen Erkenntnisbildung, erweist sich demgegenüber als territoriale Fach-Selbstbehauptung, auch wenn sie rhetorisch unter dem Anspruch einer Ausweitung der Disziplin und einer Überschreitung ihrer Grenzen vorgetragen wird. Letztlich landet Bredekamp doch immer wieder bei Aby Warburg, mit dem er alle medientheoretischen Fragen der Kunst und sogar die prinzipielle Verschränkung von Kunst, Bild und visueller Präsenz

²⁶ Vgl. zuletzt: Zurück in die Zukunft. Eine Kunstgeschichte als Geschichte der Bilder und das Mittelalter als Modell, Jutta Schenk-Sorge im Gespräch mit Horst Bredekamp, in: Kunstforum International, Bd. 157, Köln 2001, S. 441-444.

erschöpfend bestimmen zu können meint, auch wenn dies keineswegs auf der Hand liegt.²⁷ Gegen solche Behauptungen ist in meinem Argument der ästhetische Prozeß der Inszenierung gemeint, nicht eine Theorie des Bildlichen. Daß die Kognitionswissenschaften und die Neurologie entschieden von den Künsten, resp. der Kunstgeschichte lernen sollen, was Bilder sind, bedeuten und wie sie funktionieren — das kann im Ernst niemand behaupten, der die diesbezüglichen Leistungen der faktischen Kunstgeschichte kennt. Sie fehlen nämlich nahezu zur Gänze. Zwar mag man das gutwillig als implizites Wissen annehmen. Aber es geht doch der These Bredekamps gerade um die Behauptung des Expliziten. Der ganze Zauber der Visualistik, die Meisterschaft einer kunstwissenschaftlich belehrten algorithmischen Bilderzeugung, die Artistik von *Imaging Science* und angewandten wie verwandten Behauptungen aus dem Geiste der 'bildgebenden Wissenschaften', müssen erst noch unter Beweis stellen, was sie zu leisten und vor allem, was sie kritisch zu begründen vermögen.

In jedem Falle wirkt eine auf avancierte Technik verpflichtete Kunst — wie oberflächlich und dekorativ auch immer — im Alltag weit über die Kreise des Expertenwissens hinaus. Gerade die entwickelte Techno-Maschine kann deshalb auf im Prinzip überflüssige, im Prinzip reaktionäre, im Prinzip zurückbleibende sekundäre Inszenierungen und Modellierungen nicht verzichten. Wenigstens nicht für das breite Publikum. Dies festzustellen, ist keine Beschreibung eines Vorwurfs. Man könnte hier eher geschichtlich wirksame Konstanten erblicken, die von den Reproduktionsmöglichkeiten der Gutenberg-Sphäre über die Lithografie und die Einführung von Rotationsdruckmaschinen in die allgemeine Bild- und Text-Publizistik bis zu Fotografie und Film hinein vergleichend beobachtet werden können. Die sogenannte 'frühe Medienkunst' — und damit meint man Video-Arbeiten und -Installationen sowie Audio-Werke seit der Mitte der 60er Jahre beispielsweise 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 man dies im Abstand von dreißig Jahren, exakt diesem Muster.²⁸ Das ist weiter nicht verwunderlich,

²⁷ Weiterführend: Oswald Wiener, "Klischee" als Bedingung intellektueller und ästhetischer Kreativität, a. a. O.

²⁸ Man rezipiere dazu, um ein noch frisches Beispiel zu erwähnen, Ausstellung und Katalog 'Re-Play. Anfänge

wenn man die Produktionszusammenhänge kennt, über die allerdings seltener geredet wird als über die kunsthistorisch konventionell verzeichneten stilistischen Einflüsse, die Primeurs und Umbruchwerke, die Beispielgebungen und Elemente innerhalb eines eigentlichen Kanons. Es bleibt den künstlerischen Experimenten auch nichts anderes übrig als eine solche nachgreifende Bearbeitung des Technik-Enthusiasmus. Je nach dem Grad der Kompliziertheit entzieht sich die Analyse der Apparatur für lange Phasen 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 situativ improvisierende Verbindung heterogen empfundener Faktoren mithilfe von Werkzeugen, die gerade verfügbar und in Griffweite befindlich sind.²⁹ Dieser improvisatorische Zug eines Vorgehens im 'gerade hier' und 'gerade jetzt' vermag zuweilen überraschende und, bezogen auf den Einzelfall der eigenen, idiosynkratisch aufgeschlüsselten Kunstwerke, nicht selten auch herausragende Dienste zu leisten — bezogen auf die gesamte Maschinerie sind das marginal bleibende Aspekte.

Dazu ein in der Szene berühmt gewordenes Beispiel: Zahlreiche Arbeiten von US-amerikanischen Video-Pionierinnen und -pionieren wie Dara Birnbaum oder Brenda Miller wurden durch die organisatorische Vermittlungshilfe von Richard Feist und dessen Projekt *stand by* möglich. Das Projekt basierte auf einer denkbar einfachen Option, bedurfte zu seiner Realisierung aber Geduld, Umsicht und Überzeugungsvermögen. Feist konnte die Direktion von *IBM* davon überzeugen, daß die großen Maschinen, die damals noch nicht ununterbrochen über 24 Stunden hinweg genutzt wurden und deren Stromversorgung zu unterbrechen unnütz erschien, was auch objektiv teurer gewesen wäre, nachts von Künstlern genutzt werden konnten. Das kam den Maschinen zu gute und machte die Kunstwerke erst möglich. Dieser 'zero-budget'-Tarif läuft allerdings dem Selbstverständnis der Videokunst gänzlich zuwider. Einer der wesentlichen Gründe für die Marginalität der Video-Kunst ist die Weigerung, die Werke nicht mehr, traditionell, als 'Ausdrucksträger',

internationaler Medienkunst in Österreich', Generali Foundation Wien, Sommer, 2000, herausgegeben von Sabine Breitwieser, Verlag der Buchhandlung Walther König, Köln.
²⁹ Und zwar noch immer in genau dem Sinne, den Claude Lévi-Strauss in 'Das wilde Denken' seinen Betrachtungen zum Konzept der Bricolage unterlegt. Vgl. Claude Lévi-Strauss, Das wilde Denken, Frankfurt: Suhrkamp, 1973.

sondern strikt technologisch-medial zu verstehen. Die Bänder werden nämlich nicht gegen geringe Leihgebühren unter die Leute gebracht, sondern in dichtgedrängten, überladenen Abend-Programmen von sogenannten 'Museen für zeitgenössische Kunst', 'Gegenwartskunst' und dergleichen mehr aufgeführt und außerdem für erkleckliche Summen als 'limitierte, nummerierte und signierte' Multiples und damit im Rahmen einer durch und durch traditionellen Verkaufshaltung angeboten.

Die Suche nach anderen, nicht-musealen Auftrittsorten und Vertriebsmöglichkeiten ist nur für die frühe Phase dieser Videokunst typisch. Von heute aus muß man ernüchtert feststellen, daß ein Ort der Videographie über weite Strecken nicht existiert. Das gilt für die Gesellschaft ebenso wie für das technische Medium. Der eigene TV-Kanal blieb ein paradoxer Traum, denn derartige Kanäle sind zwar realisierbar, aber vorzugsweise zuschauerfrei. Von bleibendem Wert sind dagegen 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 medial Abwesenden behandelte. Die mediale Situierung wird deshalb — und darin unterscheidet sich die künstlerische Videographie vom filmischen Dokumentarismus wesentlich — mittels Raum-Inszenierungen differenziert. Man bezieht die Geräte mit ein, die Sichtweisen und Blickrichtungen, zwingt zum Bild- und Perspektivenwechsel. Man vertraut nicht einfach auf ein anderes Bild, das auf dem unveränderten Bildschirm erscheint. Man möchte in die Programme, in die Logistiken eingreifen, ins Gehirn des Zuschauers eindringen.³⁰ Man setzt darauf, etwas zu zeigen, was die Sprache des Gehäuses, der Geräte, die Einrichtung ebenso wie den Raumbezug dieser Technologie bestimmt. 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.

³⁰ Bezeichnend dafür auch Umberto Eco's Vision einer TV-Guerilla, die sich als Einflußnahme auf die Bedingungen der Rezeption aufbauen läßt, mit welcher dann auch die Produktionsseite der Medien in den Griff genommen werden soll. S. Umberto Eco, Für eine semiologische Guerilla, in: ders.,: Über Gott und die Welt, München/ Wien: Hanser, 1985, S. 146 ff; weiterführend: Klemens Gruber: Die zerstreute Avantgarde: Strategische Kommunikation im Italien der 70er Jahre, Wien/ Köln: Böhlau, 1989.

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 getrimmten Körper. Die Analyse der Wirklichkeit ist hier und in vergleichbaren Beispielen gebunden an die mediale Reflexion ihrer Darstellung. Jede Darstellung ist eine Inszenierung, jedes Zeigen einer Wirklichkeit abhängig von der medial beschreibenden Vermitteltheit eines Realismusverständnisses, das sich auf neue Apparate, auf Kamera und Schneide-Einrichtungen stützte. Und dies insbesondere in der elektronischen Technologie der Videographie, die ohnehin keine dem Film vergleichbare visuelle Referenzbasis mehr hat. Hier schreibt sich nichts mehr direkt 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 am Schein des Wirklichen dessen apparative Zerlegung mittels konstruktiver Anverwandlung der zeigenden Apparate tritt. Weiter waren typisch für die hier angesprochene 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 Bühnengebrauch für die Selbstdarstellung mit der Gesellschaftskritik über die Vermittlung der Wahrnehmungsaktivitäten, die politisch auf ihre Offenheit oder den verhüllt-verhüllenden Zwang hin zur Geschlossenheit untersucht wurden. Gesellschaftliche Wirklichkeit erschien medial vermittelt. In die Sprache der Apparate flossen politische, soziale, wahrnehmungs- und handlungstheoretische Überlegungen ein. Die Analyse der gesellschaftlichen Wirklichkeit förderte — vorrangig bei Valie Export, Richard Kriesche und Peter 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 kunstmarktfernen Herstellungs- und Vertriebsnetzes ist es dann aber, wie bekannt, 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 durch die Fortsetzung avancierter Experimente die Videokunst als marginale und 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 typisch ist der selbstreflexive Aspekt. Man findet ihn in der Tat früh perfektioniert — neben vielen präzisen und wichtigen Manifesten und reflektierenden Texten in zahlreichen Aktionen, ebenso wie in Kriesches Performance *TV Tod III* (1974), die in der täuschenden Simulation zerstörter Monitore für das Auge jeden Betrachters gipfelte.

Der cyberspace als Metaphern-(T)Raum

Eine epische Darstellung der Phänomene ist hier nicht möglich. Ein Überblick und eine Zusammenstellung müssen genügen. Hintergrund und Motivation dafür ist eine annehmbare, wohl ausreichende Vertrautheit mit den Phänomenen und Reizworten. Das markiert den einfachen Standpunkt einer Teilnahme an Zeitgeist und aktueller Situation. Handelnd und beobachtend ergibt sich ein Zusammenschluß zwischen Konsumentenerwartung und Angebotsrhetorik des Modischen im Sinne des flüchtig Gegenwärtigen. Denn vieles von dem, was seit der psychedelischen Halluzinomanie und Artifzialisitätsforschung an der US-Westküste zur romantischen Überbewertung des Individuums geführt, aber auch die Lebenswelt in großem technologischem Maßstab beeinflußt hat, ist zunehmend vielen vertraut. Dazu gehören noch das Silicon Valley und Hollywood, gehört die synkretistische Magie skurriler psychotischer Zwangsgemeinschaften, Sekten und Grüppchen, gehören aber auch die abstrusen Bösartigkeiten der Verquickung von heiterem Westküstensound, medialen Profilneurosen, symbolischen Pathologien und gewalttätigen Weltuntergangssekten wie beispielsweise der *Family* von Charles Manson. *Mansons Family* — das ist ein entscheidendes Stichwort für das Verständnis von kommerzieller, globaler Pop Musik und alternativer Weltflucht, Kippfigur zwischen der normativen Pflicht zur gewaltsamen und per Befehl durchgesetzten Befreiung der Sexualität von der Liebe im Namen eines egozentrischen Hedonismus und dem Training eines fundamentalen, xenophoben Welthasses. Zugleich das, was die Kehrseite des *pursuit of happiness* und der grenzenlosen Paranoia, von Geltungssucht und sozialen Phobien, glitzerndem Reichtum und Verfolgungswahn und damit insgesamt das am besten kennzeichnet, was die US-amerikanische Lebensweise überhaupt ausmacht.³¹ Noch heute ist in der Pop Musik die Kenntnisnahme der im Prinzip keineswegs unbekannt gebliebenen Zusammenhänge zwischen Bob Beausoleil, dem Clan der Gebrüder *Beach-Boys*-Wilson, Kenneth Anger und Mick Jagger — um nur eine der fatalen Sumpfbblütensymbiosen der damaligen Jahre zu nennen — äußerst unerwünscht. Wer einen marginalen, aber in der gebotenen

³¹ Vgl. als Einstieg in diesen wahrlich schwindelerregenden, abgründigen und atemberaubenden Zusammenhang einer in das Kryptische abgedrängten Pathologie Ed Sanders Reportage über die *Family* von Charles Manson, auf deutsch erschienen 1972 in der Reihe *das neue buch* bei Rowohlt.

Drastik und Deutlichkeit durchaus ins Zentrum des militanten und mörderischen Obskurantismus führenden Einblick sucht, der möge einen Blick auf das jährlich in der Wüste Nevada stattfindende, vorgeblich einem alten indianischen Ritus nachempfundene, sieben Tage währende Orgien-Mysterien-Theater des *Burning Man* werfen und sich verdeutlichen, zu was für paranoiden Phantasmen kurzzeitig vom Durchschnitt abgedriftete, im übrigen durchaus gut etablierte und sozialisierte US-Amerikaner — die meistens aus L. A. stammen — fähig sind, inklusive der Zuwanderer, die sich amerikanischer gebärden als jeder eingesessene Nordamerikaner. Vielleicht ist US-Amerika ja im Kern angemessen zu verstehen nur als angestrengte, militante und emphatische Übersteigerung seiner selbst mittels stetiger Auto-Suggestion und anhaltender Selbst-Euphorisierung.

Kein Zufall demnach, daß über Timothy Leary die Koppelung zwischen drogeninduzierten Entgrenzungsphantasmen und dem *cyberspace* als dem freien Fließen fundamental individuierender Sensationserlebnisse und Machtgelüste dem allgemeinen Publikum unmittelbar einleuchtet. Mitsamt dem Kult der anarchisch freien Informationsflüsse, wobei auch dies mehr als Phantasma der Illusion denn als realistische Einschätzung oder subversive Strategie zu bewegen vermag. Zahlreiche andere Gestalten und Bezüge zwischen hedonistisch entfesselter Popkultur und *cyberspace* könnten genannt werden: John Perry Barlow als Klammer zwischen *Grateful Dead* und der *magna charta* digitaler Bürgerrechte und Freiheitswerte. Von Jaron Lanier war schon die Rede. Weitere Namen könnten leicht beigebracht werden. Es ist insgesamt unbestritten und wesentliche Erkenntnis, daß es einen intimen Zusammenhang zwischen der halluzinophilen, psychotischen und drogeninduzierten Subkultur Californiens der 60er Jahre und den *cyberspace*-Ekstasen der 90er Jahre gibt. Symbolisch drückt sich das in einer kohärenten, hier wie dort die Fluchtlinien des individualistisch überhöhten Glücksempfindens als unbedingte Maximen der Lebensgestaltung zeichnenden religiös-schwärmerischen und nicht selten hemmungslos mystizistischen Rhetorik aus und in einem unbegrenzten Erlösungspathos, einem drastischen Kitschrepertoire, das die Umhüllung eines weich eingelullten, zugleich aggressiv nach außen gestülpten und ausgedehnten Kults der Ego-Manien verdeutlicht. Darin erschöpft sich natürlich die Sphäre der virtuellen Realitäten ebensowenig wie die antreibende Fasziniertheit durch ihre Versprechen.

Virtuelle Realität ist ein Hilfsbegriff für technisch basierte Illusionserzeugungen auf der Grundlage elektronischer Steuerungen und digitaler Datenorganisation. Man muß diese technische mit einer ästhetischen Definition ergänzen. VR kann zwar vieles sein. Zum Beispiel sind auch der kybernetische Selbststeuerungsprozeß des *world wide web*, das Netz und das *internet* virtuelle Realitäten. VR ist alles, was real ist, ohne prinzipiell einer physikalischen Ausdehnung in einer für menschliche Größenverhältnisse typischen Weise zu bedürfen. Diese Einschränkung muß deshalb gemacht werden, weil dimensions- und angeblich gar raumlose, jenseits der physikalischen Gesetze von Raum und Zeit situierte Phänomene strikte Unsinnbehauptungen sind. Auch Geschwindigkeiten an der Grenze der Lichtgeschwindigkeit, also optimale Kräfte, gehören zum diesseitigen Newtonschen Universum. Genauso wie nanomillimeter-große Operatoren oder Roboter immer noch zum physikalischen Universum, messbar in und als Ausdehnungen, gehören. Ausdehnungslos ist nur die theo-mythologische Suggestion einer grenzenlosen Ausdehnung der libidinösen Erlebnisenergien der Subjektivität im unendlichen Stimulationsraum der VR. Galaktisches Fließen, elektronische Vibrationen, allemal *good vibrations* sind gefragt. Aber das sind natürlich auch nur, wenn auch höchst wirksame Fiktionen.

Dennoch kulminieren halluzinogene Erlebnisenergien und das, was der *cyberspace* an physikalisch erfahrbaren Äquivalenten davon verspricht, im Simulations-Ensemble libidinöser Erregungen, die meist visuell gestützt und realisiert werden. Künstliche Räume, visuelle Illusionen, vorgespiegelte Bewegungen, rasante Fahrten, kurzum: Der gesamte naturalistische Kosmos einer perfekt vorgetäuschten 4-D-Animation wird zum Zeugen für eine umfassende Erbschaft an der neuzeitlichen Obsession der Sichtbarkeit und des Sichtbarwerdenlassens. Diese Obsession ist in jenem Kosmos weiterhin ungemindert inkorporiert. Ohne diese Obsession hätte die Technologie nicht die durch sie so stark wirkende Plausibilität erlangen können. Das geht schon daraus hervor, daß es für die Datenorganisation auf digitaler Basis keiner visuell suggerierten Räumlichkeiten bedarf. Die Räumlichkeit ist vielmehr eine Metapher aus der Anthropologie, die für viele Technologien immer wieder das menschliche Maß bedeutet und damit eine alltäglich wirksame Analogie ermöglicht. Das gilt für die Gebäudegrundrisse von Vitruv bis zur Gotik und Renaissance, die man sich nachdrücklich mittels Verweisen, Form und Gestaltentsprechungen auf den und zum menschlichen Organismus vorgestellt

hat. Als eine intime Korreliertheit zwischen Baukörper, menschlichem Körper und kosmischen Körperbedingungen (Resonanzen, Proportionen). Das gilt auch noch für die Organisation der Datenarchive, die Bibliothek und gilt heute für den digitalen Signalverarbeitungsprozeß, in dem es so selten zum Aufbau von Information und Kommunikation und so oft zur bloßen Encodierung von Zeichenmaterial durch isolierte Expressivität Einzelner kommt. 'Perfekt' meint in diesem Simulations-*environment*: Von der 'wirklichen' Welt nicht unterschieden. Was man sieht, ist im gleichen Akt Verkörperung des visuell Sichtbaren, die Gegebenheit des visuell Phänomenalen schlechthin.

Der *cyberspace* ist ein magischer Raum der Animiertheit einer solchen naturalistischen Täuschung. Er steht gänzlich im Zeichen eines Triumphs des Sichtbaren. Daran ändert auch nichts, daß taktile oder olfaktorische Dimensionen dazu gekommen sind. Der virtuelle Sex, die Berührung etc. — sie verlängern nur den durch das Visuelle gesetzten naturalistischen Triumph und dehnen ihn auf die anderen Sinne, resp. deren empfindsame Substitute (Afferenzen) aus. Es ist die multi-sensorielle Verschaltung, welche die Illusion ergibt, man sei in der wirklichen Welt. Und ist doch 'nur' in einer künstlichen. Die aber als künstliche außerordentlich wirklich erscheint. Und was so erscheint, ist als *Phainomenon* seit Kant auch mit *noumenalen*, substanziellen Aspekten ausgestattet und demnach wirklich, nämlich ontologisch gewürdigt. Es gibt kein Kriterium einer strikten Unterscheidung zwischen Wahrnehmung und Halluzination. Und deshalb auch nicht die zwischen dem nur scheinbaren Wirklichen und dem wirklich Wirklichen. Das algorithmisch-digital erzeugbare Illusionsbild einer Anwesenheit eines Wahrzunehmenden entspricht auf das engste und genaueste dem kognitiven und neuronalen Apparat unserer Wahrnehmungen.³² Dieses konstruktive und konstruktivistische Element haben

³² Vgl. dazu Wolfram Friedrich Heubach, *Wieso es keine Bilder gibt und warum sie doch gesehen werden: Zum Behelf der Bilder*, in: Lab. Jahrbuch 1996/7 für Künste und Apparate der Kunsthochschule für Medien Köln, hgg. von Hans Ulrich Reck und Siegfried Zielinski, Köln: Verlag der Buchhandlung Walther König, 1997, S. 138 ff.; ders., *Virtuelle Realitäten und ordinäre Illusionen*, in: Jahreshefte der Kunstakademie Düsseldorf, Bd. 4, Düsseldorf 1995, S. 223 ff.; ders., *Die Bilder im Traum und die Bilder vom Träumen oder Wovon viel die Rede ist und nicht so viel zu halten*, in: Ingrid Wiener, *Träume/ Sogni*, Kat., Napoli: edizioni morra, 2001; außerdem: Oswald Wiener, *Über das "Sehen" im Traum. Zu den Traum-Zeichnungen von Ingrid Wiener*, in: ebda.

sich die naturalistisch illusionierenden Vorspiegelungstechniken — mit dem Anspruch, das Bild erscheine 'natürlicher noch als die Natur' — seit je zu Nutze gemacht. Denn — und dies ist seit der Antike bekannt — es sorgt einzig die Trägheit des Auges für die Illusion einer Bewegung. Die Kinematographie erscheint als Bewegtbildsequenz mit unterbrechungslosen Übergängen nur im menschlichen Gehirn. Und da das Gehirn immer innen und nicht außen ist und innen keine Unterscheidung zwischen innen und außen als Divergenz von Beobachtungsstandpunkten und Vergleichsmöglichkeiten aufgebaut und wirksam werden könnte, gibt es auch keine sichere Norm der Unterscheidung eines von einem Außenstandpunkt aus betrachteten 'objektiv Wirklichen' und einem aus dem subjektiven Erleben heraus für 'objektiv wirklich Gehaltenen'. Daran aber ist nichts wirklich verwunderliches. Verwunderlich ist eigentlich nur, mit welcher modischen Rhetorik die Angebote des *cyberspace* und der VR ihre Angebote ausstatten, die als solche schon längst bekannt sind. Entweder in Vorläufern, vorgreifenden Partialerfindungen oder dann in mehr oder minder gleich umfassenden Visionen.³³ Offenkundig ist der Effekt der vollkommenen Sich-Selbst-Gleichheit, mindestens einer möglichst weitgehenden Identität zwischen dem halluzinativ erscheinenden Wirklichen und dem Wirklichen der visuellen Erscheinungswelt immer wieder so erstaunlich, daß Technologie mit der Inszenierung dieses Erstaunens gute Erfolge erzielen kann. Dann aber ist der Erfolg von *cyberspace* zu guter letzt durchaus in den die Neugierde sichernden Zusammenhängen der Anthropologie von Angst und Schmerz beheimatet³⁴ und in neurophysiologischen Konstanten mindestens so stark begründet wie in der späteren technischen Realisierung der geschichtlich früheren Utopien, Phantastereien und Visionen.

³³ Man konsultiere dazu etwa Giambattista della Porta und Athanasius Kircher, aber auch Descartes und Leibniz. Vgl. zu historischen, methodologischen und systematischen Perspektiven solcher Bezugnahmen: Siegfried Zielinski, *Time Machines*, in: L & B (Lier en Boog), *Series of Philosophy of Art and Art Theory*, Vol. 15: *Screen-Based Art*, Amsterdam/Atlanta 1999; ders., *Media Archaeology*, in: Arthur & Marilouise Kroker (eds.), *Digital Delirium. New World Perspectives*: Montreal 1997.

³⁴ Vgl. dazu und für die Grundierung einer Paläanthropologie die Studien über Angst und Schmerz von Rudolf Bilz, *Paläanthropologie. Der neue Mensch in der Sicht der Verhaltensforschung*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1971, S. 317 ff.

Historisch deviante oder variable Technologien bilden Medien aus. Medien sind immer historisch deviant, nämlich in besondere Zusammenhänge eingebunden. Medium ist, was deviant ist und kraft Devianz aus der gleichbleibenden Struktur des Anthropologischen ausschert, um als Schwelle, Innovation, Gegenwärtigkeit einen revolutionierenden Zeitpunkt und eine neue Weise möglichen Handelns zu inkorporieren. Was sie erklärt, ist aber nicht diese Devianz, sondern die Tatsache, daß die Devianz nur die mediale Äußerungsform einer energetischen Organisation von naturgeschichtlich gut motivierter Erlebnisoffenheit und eines Fortschritt sichernden Zwangs zur Exteriorität des menschlichen Lebens darstellt. Weshalb man den Eindruck haben kann, daß mediale Innovationen als technologische Inszenierung dieser anthropologischen Selbstfremdheit unerlässlich sind (und dann auch schnell an Neuigkeits-Emphase verlieren), nicht aber als wahrhafte, erstmalige, auf nichts zurückführbare, absolute Innovationen gelten können.³⁵

In diesem Feld kann man sich die rhetorischen Figuren und ästhetischen Versprechen der Inszenierungen neuester Technologien als zu diesen neugierigen Entwürfen notwendig gehörende Leistungen verdeutlichen. Es geht dabei nicht darum, ob man den Slogans glaubt oder nicht. Auch nicht darum, ob sie wirklich zutreffen oder nur Schall und Rauch sind. Es geht darum, eine rhetorische Topographie, ein sprachlich virtuoses Gelände nach konzentrierenden Ausdrucksfiguren zu untersuchen und, nach markanten Einschnitten und Knoten geordnet, in einen Zusammenhang des Ausdrucks zu bringen. Ästhetische Gemeinplätze und Ausdruckskräfte (Topoi) digitaler Bildautorschaft im Kontext von Computeranimation, digitalem Film, Digital Video Disc; hybride Montagen (Mischungen, Verbindungen) von realen und künstlichen Körpern; grafische Muster; *magic eye*-Anamorphosen in den tieferen Schichten eines fasziniert Verborgenen, digital wie hermetisch sichtbar werdenden; der Kult um Verwirrbilder, naturalistische 3-D-Simulationen, auf menschliche Sinne reagierende Maschinen-*environments*; Echt-Zeit-Manipulationen von Landschaften und Handlungsdramaturgien in der Datenbrille; die ästhetische Ausstattung der maschinisch-menschlichen Symbiosen und Manifestationen des *cyberspace* mitsamt ihren visuellen Effekten: Ihr Bildliches wurzelt wie das Visuelle all solcher technologischen

³⁵ Das ist Grundidee und Leitlinie gewesen für die Untersuchungen in Wolfgang Müller Funk/ Hans Ulrich Reck (Hrsg.), *Inszenierte Imagination*, a. a. O.

Formate, Räume, Errungenschaften zum überwiegenden Teil — es wird nicht wundern — im Referenzsystem des Surrealismus und der diesen vehement ausbeutenden Psychedelik. Nicht selten werden diese Topoi regressiv gehandhabt. Die Rede vom *Kitsch* ist als Stigma im digitalen Geräte- und Produktpark längst etabliert und als Rachegeilust des Geistes gegen die digitale Revolution zu verstehen. Gipfelnd in der schrillen Behauptung, dem Herstellen würde doch noch ein Vorstellen Herr und die Erniedrigung des Menschen zur bloßen Mitexistenz neben und unter den Apparaten und Produkten, die Kränkung seiner Überlegenheit durch die funktionale Rationalität der Industrialisierung und Maschinisierung in diesem Jahrhundert sei eine vorübergehende Täuschung gewesen, ein unwichtiger Betriebsunfall.

Wenn hier eine Zusammenstellung von einigen Motiven diese im Sinne eines *Dogmas/ Kanons des Digitalfetischismus* skizziert, dann ist das nicht gemeint als Beleg dieser Entwürdigungstendenz, aber auch nicht als Bestätigung einer gegenläufig triumphierenden Rückkehr zur Überlegenheit der menschlichen Imagination. Vielmehr soll die ästhetische Rhetorik als Ästhetisierung des Rhetorischen verstanden werden. Salopp, aber inhaltlich präzise gesagt: Die Kunst der Techno-Maschinen ist identisch mit den Marketing-Floskeln der sie Bewerbenden. Das ästhetische Moment der Behauptung — von der anderen Seite: Verführung und Einladung zum Besuch im psychedelisch halluzinierenden *cyberspace* — ist nichts anderes als die Begleitmusik der Verbindung von Technologie und Imagination. Und vor allem ein Beleg für die Tatsache der merkwürdig gleichbleibenden Trägheit der neuzeitlichen Einbildungskräfte, die sich immer noch so vehement wie vordem auf das Sichtbare heften und die von der modernen Kunst seit langem praktizierten Einübungen in die Formen des Abstrakten und damit die epistemische Transformation des Sichtbaren nicht zur Kenntnis nehmen wollen. Als ob die Imagination gegenüber der Kunst keinerlei Erinnerung an die Knechtung durch die christlichen Formalisierungen der Symbole ertragen könnte. Weshalb sie sich an diesen zu rächen trachtet, sich aber gleichzeitig mit diesen tarnt, indem sie die Leibmetaphysik des Christentums als Metaphysik des exzessiven Hedonismus von individuellen Eskstasen im VR, als heilsgeschichtliche Erfüllungen des einzigen und einigenden Versprechens also, zur Erscheinung bringt und in religiöser Transzendenzerzwingung aufgehen läßt, mitsamt der dafür unabdingbaren Leibfeindlichkeit, die eine der wesentlichen Antriebskräfte

für den *cyberspace* darstellt.³⁶ Insofern ermöglichen die Techno-Räume des Techno-Imaginären weniger eine neue Kunst — obwohl sie solche natürlich behaupten —, als daß sie vielmehr die Verdrängung der Kunst im Namen einer Erlebnis-Ästhetik wiederholen, die von dieser — ebenfalls stur und borniert — als retinale Fixierung und Verblödung, als insgesamt geistig unwürdig abgetan wird.

Geht man den Referenzsystemen³⁷ der visuellen Techniken und ihren Beziehungen zu den bildenden Künsten nach, dann kann man die Motive eines *digitalen Fetischismus* in — wie bereits angedeutet: knapper — Übersicht wie folgt zusammenstellen. Ich setze den Einsichten und gruppierten Stichworten, die bewußt im Gestus des Notierens versammelt werden, jeweils ein Schlagwort oder einen Begriff voran, der die Richtung der Argumentation verdeutlicht:

Animismus

Leitende, ja durchgängig bestimmende Suggestion ist: Alles hängt mit allem zusammen; es gibt keine Trennung zwischen dem Anorganischen und dem Organischen; das Wirkliche ergibt sich aus dem Prinzip des Animismus; ermöglicht wird das, soweit es das menschliche Antlitz und die 'Sprache des Gesichts' betrifft, durch die Technik des digitalen Morphing, die als solche natürlich wesentlich älter ist und auf die physiognomischen Transformationen des Tiers zum Menschen und umgekehrt mittels gradueller Verzeichnungen zurückgeht; diese Technik ist bekannt seit Giambattista della Porta und wurde später perfektioniert durch Charles le Brun und Johann Kaspar Lavater; grundsätzlich beruht sie auf dem Studium der expressiven Effekte, die sich ihrerseits der Unterscheidungskraft der graphischen Linie verdanken; Graphismus und Lineatur bewähren sich später in der Kriminalistik (Cesare

³⁶ Vgl. dazu Hans Ulrich Reck, *Zum Körperdiskurs der virtuellen Realitäten*, in: *Positionen. Beiträge zur Neuen Musik*, Nr. 40 'Körper', August 1999.

³⁷ Vgl. dazu Hans Ulrich Reck, *Referenzsysteme von Bildern und Bildtheorie*, in: Birgit Recki/ Lambert Wiesing (Hrsg.): *Bild und Reflexion*, München: Fink, 1997; ders., *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/ Ostfildern: Cantz, 1993.

Lombroso), aber auch in der Karikatur und sogar in der Logik, beispielsweise in der differenziellen Markierung und im Formbegriff von George Spencer Brown.

Intensität

Der so propagierte bildliche Animismus gehört geistig und geistesgeschichtlich zur Romantik, visuell in Repertoire und Wirkungsgeschichte des Surrealismus; strukturell und psychodynamisch handelt es sich um einen als grenzenlose Allmacht vorgestellten Kosmos, dessen Lebendigkeit die ewige Selbsterhaltung der Energie vor aller Unterscheidung beinhaltet; deshalb erlange dieser Vitalismus im vorgeblich Organischen des Kunstwerks eine unverstellte Intensität. Solches hatte schon Kasimir Malewitschs 'gegenstandslose Welt' als Ziel der Moderne mittels Einfühlung in die lebendige Abstraktion, reine Unverstelltheit der fließenden Energie, den Dynamismus einer dezentrierten, beschleunigt und allseitig beweglichen Welt vorgestellt.

Erlösungsrhetorik

Es ist ein Leichtes, dieses organisch entfesselte Fließen reiner Vitalität im Kunstwerk als dessen Oberfläche in Mustern zu modellieren und als ästhetisches Dekor für entsprechend intensive Erfahrungen anzupreisen; Romantik und Surrealismus kristallisieren sich darin zum Dekor einer Erlösungsrhetorik; sie sind handhabbar als wiederholbare, da jederzeit wiedererkennbare Muster im eigentlichen Sinne beliebig auswechselbarer Dekorationen; der berühmte digitale Muster-Klick, der zum vitalistischen Kick werden soll, ist nicht bloße Metapher, sondern ein Unterpfand des Erlösungsversprechens — und zwar genau so, wie die Medialisierung selbst Ausdruck einer Rhetorik der Erlösung geworden ist: Sprachsystem und physikalisches Wirkungs-Aggregat zugleich.

Prinzipien und Dekorationsmotive des *cyberspace*

Die visuellen Elemente des *cyberspace*, besonders die simulierten Landschaften, die in der Datenbrille auftauchen, leben von wenigen Prinzipien und zahlreichen in die Kunstgeschichte ausgreifenden Dekorations-Motiven. Zu ersteren gehört das Prinzip des Animismus, also das *fantasy*-Konzept. Zu letzteren füge ich nur zwei Motive aus einer keineswegs vollständigen, aber dennoch ausreichend typisierenden Liste auf: *Verfließen* und *Erzählen*.

Verfließen

Das Verfließen der Bewegungen und Blicke, Emotionen und Eindrücke stammt aus dem kulturell bereits durchgesetzten, nun aber von seiner ursprünglichen Außenseiter-Stigmatisierung befreiten Repertoire der Psychedelik und der *pop art*.

Erzählen

Typisch für die bisherige inhaltliche Ausgestaltung der VR, mindestens ihres auf Massenwirkung ausgelegten Teils, ist die Reduktion der erzählbaren Handlungen und der narrativen Strukturen auf *fantasy* und *fairy tale*; es werden komplexe Erzählweisen vermieden und Stereotypen herausgestellt, die man aus Ritterromanen und dergleichen kennt; nicht von der Hand zu weisen ist bei näherer Betrachtung die Vermutung, es finde auch eine inhaltliche Übertragung der Analogien zu früheren Prozeßen statt, die nicht zufällig sein kann: So wie in den Ritterromanen sich der Prozeß der Zivilisation als Herausbildung eines staatlichen Gewaltmonopols in letzter, richtender Instanz durchsetzt, auf welche die persönlichen Gewaltverzicht zu überschreiben sind, genauso überschreibt sich das visuelle Erleben des Besuchers im *cyberspace* auf die starre und einförmige Autorität der Dateningenieure, die sich als Navigatoren durch ein dem Laienstandpunkt unverständliches und undurchdringliches techno-imaginäres *environment* eine zukunftssträchtige Autorität verschafft haben. Charakteristisch dafür ist die — auf Regierungsebene in den USA bereits programmatisch gewordene — Rede vom Symbolarbeiter als dem Hauptberuf und damit auch wesentlichen Machtdispositiv der Zukunft.

Unendlichkeitsmacht Augensinn

Die 'fliegende Seele' als körperloses, mono-okulares Auge wird geschichtsmächtig in der Nachbildung des Blicks Gottes; darin klingt die theologische Rechtfertigung der Zentralperspektivität an, die auf den Punkt der Unendlichkeit dergestalt verwiesen hat, daß von dort, aus dem Auge Gottes, der zentrale Sehstrahl als Erleuchtung der Welt, Konturierung der Dinge, Belebung ihrer Stoff-Form-Gestalt-Einheit herrühre; die säkulare Allmacht dagegen ist schlicht in der Umkehrung dieses in der Unendlichkeit situierten Standortes des Auges Gottes begründet; das menschliche Auge als das machtvoll distanzierte Gegenüber dieser Erscheinung kraft der Schöpfungsgnade Gottes erfährt sich als ein Organ, das sich aller Dinge bis ins Unendliche hinein (oder hinaus) bemächtigen kann; es resultiert daraus eine visuelle Omnipotenz, die sich geschichtlich, psychisch und mental in unterschiedlichen Ausprägungen

realisiert hat — im Schaustück des Panoramas genauso wie in der Vorherrschaft des Augensinns im neuzeitlichen, industrialisierten und technisierten Alltagsleben, seiner Infrastruktur und Logistik, seinen Vergnügungen und Zerstreuungen.

Schwindel und Taumel: Heraus aus dem 'Gehäuse des Menschen'!

Die Überwindung der Gravitation im orbitalen Raum — und seiner Simulation oder Ämulation in *cyberspace* und VR — äußert sich subjektiv als Schwindel; in Wahrheit handelt es sich zunächst um wenig mehr als einen optisch gestützten Selbstbetrug, der Leib habe sich von der Physikalität, der Schwerkraft und ähnlichem gelöst; es liegt motivlich nahe, an *Vertigo* als den Schwindel der Moderne von Hendrik Goltzius bis Alfred Hitchcock zu erinnern: Schwindel nicht nur als Taumel, sondern auch als Selbstbetrug, Bereitschaft zur Stimulierung ästhetischer Simulationen vor dem eigenen Auge und am eigenen Leib; der erfahrene Schwindel rührt physiologisch aus der Horizontlosigkeit des Auges, den gegeneinander frei sich bewegenden Gravitationen von Auge und Körper her, die in keiner fixierbaren Relation mehr zueinander stehen; der Schwindel verweist auf die Utopien des Konstruktivismus, die auf ein freies Schweben der Elemente in einer Welt der Vierdimensionalität hinführen; sie appellieren an eine universale Architektur, die sich vom Gehäuse des Menschen getrennt und die Würde einer orbitalen Dezentrierung errungen hat; El Lissitzkys Umsteigestationen vom Raum in Raum-Zeit, die Imaginationen des *Proun*, illustrieren diese Aufforderungen ebenso wie sie die Überzeugung verdeutlichen, die Kunst dürfe nurmehr Architektur sein: Bau des Universums als Umbau der Gesellschaft; was im Konstruktivismus ein geistig befreites, immaterialisiertes Kollektiv, einen kohärenten metaphysischen Geist des Kollektivleibes betraf, wird im *cyberspace* als psychedelische Illusion dem individuellen Leib eingepflanzt, wobei die Richtung des Versprechens sich umdreht: Nicht die Selbstverleugnung des defizienten Menschlichen steht im Zentrum, sondern seine himmlische Feier im engelsähnlichen Flug durch das Universum, in dem der Leib verflüchtigt wird; es sorgen die Beschleunigung und der visuelle Taumel dafür, daß der Leib für sich selber unspürbar bleibt — vorerst; nach seiner Rückkehr allerdings klagt der Leib den Schwindel heftig ein und bringt der rückgebundenen Seele die Einsicht in die Gravitationsgesetze und die Zustimmung zur Physik mittels Lasten und Ekel wieder bei.

Leibfeindschaft

Das im Schwindel der psychedelischen Reise illusionär empfundene Verlassen des Körpers markiert die transzendenzsüchtige Überwindung des Leibes; sie ist für unseren Kulturkreis unabdingbar, weitverzweigt und in einer Tiefenzeit begründet; von der Theorie der Engel als Medien der Übermittlung des Göttlichen an die Menschen über die christliche Eschatologie, Hermes und die Hermeneutik bis hin zur 'digitalen Heilslehre' der Gegenwart läßt sich lückenlos die Ideengeschichte der Leibfeindschaft als Signatur und Faszinosum einer fundamentalistischen weltverneinenden Religion zeichnen; ihre Dynamik erzwingt, die heilsgeschichtliche Überlegenheit des Jenseits als permanente Vernichtung der irdischen Welt zu betreiben und zu bewähren; nichts ist dem förderlicher als die ununterbrochene Installierung von Pandämonien; sie sind, wie ihr engelhaftes und paradiesisches Gegenstück, ein wesentliches Versprechen der VR, Suggestionen einer maschinell, apparativ und technisch erfolgreichen Bewaffnung der Seele jenseits der offenkundigen Leibbindungen.

'Natürlicher als die Natur'

Semiotisch läßt sich der Glanz der Bilder nach dem Prinzip des Ikonischen, der sinnlichen Ähnlichkeit zwischen dem Bild und Abgebildeten beschreiben und auch klassifizieren; der Grad dieser Ähnlichkeit wird durch den Grad an *Ikonizität* beschrieben und zugemessen; die visuellen Phantasmen der VR arbeiten auf einen gesteigerten, einen *Hyper-Realismus* oder genauer: *Hyper-Naturalismus* hin; damit schließt die technische Fabrikation der simulierten Bilder an das Paradigma der Kunstillusion an, das seit der Antike, mit den Kronzeugen Apelles, Parrhasios und Zeuxis, als Naturkraft der genialen, von der Vorlage ununterscheidbaren Nachahmung, als Kunst der Illusion und Ausreizung der Täuschung des Optischen sich begründet hat und das mit den Kunsttheorien der Renaissance zunächst kanonische Geltung³⁸, in den Akademien noch bis gegen Ende des 19. Jahrhunderts den Status einer unumstößlichen offiziellen Doktrin, unverrückbar wahrer Kunstlehre bewahrt hat.

Erzeugende Natur, Hieroglyphik

Die Vorliebe für das ästhetische Fließen innerhalb der und zwischen den Bilder-Metamorphosen, die stetigen Umwandlungen des Anorganischen ins

³⁸ Für die Begründung der Mythologie vom Künstler vgl. Ernst Kris/ Otto Kurz, *Die Legende vom Künstler. Ein geschichtlicher Versuch*, Suhrkamp: Frankfurt a. M. 1980.

Organische, die exzessive Benutzung der digitalen Morph-Technik und ihrer weiter zurückführenden physiognomischen Gestaltungskonzeptionen: Sie alle bezeugen den alltagskulturell seit der Mitte des 19. Jahrhunderts im Massengeschmack kanonisierten Hang zu einem allseitig ausstreunenden Ornamentalismus; hierzu sind Theorien des Ornaments als einer Technik der Verbindung des Unvereinbaren, der zwei Welten, der irdischen und himmlischen Sphäre, ebenso interessant wie die zur Selbststimulierung praktizierten meditativen Verzierungstechniken der irischen Buchmalerei und ihrer Nachklänge in der Romantik, bis hin zum einzigartigen William Blake, in dem sich noch einmal die Hermetik der physiognomischen Linie als Sprache der Natur äußert und, neu, mit einer dämonisch entgrenzten Einbildungskraft eine über alle Illegitimität moralischer Beschränkung hinaus reichende Verschmelzung anstrebt³⁹; natürlich spricht sich darin auch eine generelle Grenze von Moral bezüglich eines Leben aus, dessen Vitalität sich vorrangig oder auch ausschließlich ästhetisch begründet; das Ornament als Spuretheorie, in der sich die Natur als universales Buch manifestiert, ist auch und gerade im verdeckten Ornament der Moderne nachweisbar; dabei geht es nicht um art nouveau und Jugendstil, den Kult der Linie oder die Hieroglyphik von Cézanne über Hodler bis Klee; es geht, wesentlich radikaler, um die Konstruktion der Natur als Artefakt und die Universalien einer Kunst-Syntax, die nur vordergründig selbstreferentiell oder als gesellschaftsbildende erscheint; in Tat

³⁹ Den wesentlichsten und weitgreifendsten Versuch dazu hat William Blake unter dem Titel 'The Marriage of Heaven and Hell' präsentiert. Zum Zusammenhang von Ornament, Unendlichkeit, Linie, erzeugender Natur, Pantomime des Universums und Hermetik der Verschlingungen und Verstellungen, bei denen gerade im fließenden Energetismus der Linien sich das innerste Wesen der Natur ausspricht, wenn auch nur auf einen extrem unwahrscheinlichen Zufall hin vgl. Rosario Assunto: *Die Theorie des Schönen im Mittelalter*, Köln: duMont 1982; Gustav René Hocke: *Die Welt als Labyrinth. Manier und Manie in der europäischen Kunst*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1957; für die islamische Ausprägung des Sachverhalts vgl. Oleg Grabar, *Die Entstehung der islamischen Kunst*, Köln: duMont 1977, ders., *Die Alhambra*, Köln: duMont 1981. Für weitere Assoziationen vgl. Hans Ulrich Reck, *Körper Bilder Medien. Nachwort*, in: Ulrich Heide/ Dietmar Kamper (Hrsg.), *Namen und Steine. Mémoire nomade – Tom Fecht (Reihe 'Medienkultur')*, Wien/ New York: Springer, 2001; ders., *Echtheit und Einheit, Kunst oder Dekor? Überlegungen zu einer unechten Alternative*, in: *Neue Zürcher Zeitung*, 23./ 24. Juni, 2001, S. 92.

und Wahrheit erschöpft sich gerade die radikale klassische Moderne in einem Ornamentalismus, den als rein äußerlich und formalistisch sie zu bekämpfen und zu überwinden vorgibt.

Rückgriffe

Innerhalb der psychedelischen Metamorphosen und der stetigen Überreizung des Visuellen setzen sich einige markante Wiederholungsformeln fest, mit denen die Aufmerksamkeit erregt und ein Aufmerksamkeitspegel aufrechterhalten wird; diese Motive verkörpern beliebte und wohlbekannte Erzählmuster, die mit dem Kitzel des Schrecklichen oder Lustvollen reizen; *adventure* und *event* bilden sich im *cyberspace* der VR nicht wesentlich anders als die Monstren der Imagination, mit denen die Angst vor der Leerstelle, der *horror vacui* sich medial bestimmend schon bei der romanischen Portalsplastik geäußert hat; die Dekorums-Kunst der VR setzt auf die Gestaltung von *fantasy*-Bildern und kann deshalb einen entsprechend weiten und kostbaren kunstgeschichtlichen Schatz plündern; natürlich werden die Formate gezähmt und beschnitten, verharmlost und geglättet — aber noch immer führen die Reste und Anklänge in den Fundus der wahrhaftig *schwarzen Romantik*, zu Gérard de Nerval, Francisco de Goya, Charles Baudelaires Ästhetik hermetischer Konstellationen, zur kosmischen Korrespondenztheorie des Imaginären bei Edgar Allan Poe, die gegen-humanen Visionen und das ruinierende Post-Histoire in den Erzählungen von H. P. Lovecraft.

Gesteigerte Selbsterregung — Medien der VR als Mittel dazu

Das Erleben im *cyberspace* hängt nicht nur von der visuellen Perfektion der simulierten Bilder ab, sondern auch von der Vertreibung *jeder* Differenz aus dem Bild; Echtzeit, wenn man sie nicht technisch von der Seite der Produktion, sondern ästhetisch von der Seite der Wirkung her versteht, heißt ja nichts anderes als die sofortige Vergegenständlichung (zuweilen auch Verinnerlichung, also Inkorporation) der Objekte der den gesamten seelischen Haushalt besetzenden Erregungsenergien; strategische Modellierung einer eigentlichen medialen Spannungsenergie, die natürlich im Zeitalter der Television evident ist, die aber — einmal mehr nicht nur geschichtlich, sondern auch sachlich — in vorelektronischen, vorindustriellen Technologien einer experimentellen Imagination auf höchstem Niveau gründet, im *theatrum machinarum*, den Selbsterregungsstrategien des Barock, seinen *sacri monti*, dem am eigenen Leib empfundenen Theater des Heiligen auf den Prozessionswegen der *heiligen*

Berge, die populistisch als Artefakt nachgebildete Stationen aus dem Passionsweg Christi darbieten und die zu Beginn des 17. Jahrhunderts ungeheuer beliebt gewesen sind, nicht zuletzt wegen der läuternden und agitierenden Funktion, die ihrem Besuch immer wieder zugeschrieben worden ist; dabei darf man sich vorstellen, daß, zum Beispiel in Varallo oder Varese, diese heiligen Berge Oberitaliens und andernorts nichts anderes als ländliche populistische Varianten der Umgestaltung der Stadt Rom zu einem mit dem eigenen Körper korrespondierenden Flagellationsweg zum Zwecke einer Erringung höchster christlicher Ekstase gewesen sind; die Umgestaltung Roms durch Gianlorenzo Bernini, die einer großartigen urbanistischen Konzeption huldigt, bietet ein synästhetisches und multimediales Trainingsfeld für diejenige Verzückung am eigenen Körper, die in der Propaganda der Gegenreformation als Wiedereroberung Jerusalems auf dem Plan steht und deren himmlisch lustvollem Kitzel der Berührung durch das erotisch Heilige Bernini in der Statuengruppe und Installation der heiligen Theresa in der Kriche *Santa Maria della Vittoria* in Rom eine letztgültige Plastizität verschafft hat; die Selbsterregungsenergien des Barock und ihre Formung in Handlung und Dekor sind natürlich zugleich immer durch Versuchungen herausfordernde Erprobungen der Selbstzähmung gewesen.

Das Aufrufen der Reize auf dem mathematischen System

Der Kalkül der Bilder, die digitale und algorithmische Generierung einer visuellen Präsenz erscheint den menschlichen Sinnen natürlich als artistischer Zauber und Ausdruck eines Wunderbaren; die surrealistische Oberfläche des Bilderdekors und die Psychedelik der Metamorphosen ruhen aber, genauso wie der Surrealismus in der Kunstgeschichte, unvermeidlicherweise auf dem technisch-mathematischen Referenzsystem der konstruierten, genauen, scheinhaft identischen Abbildbarkeit der Dinge auf einer Bildoberfläche auf; es sind immer noch die *mathesis universalis*, der *infinitesimale* (noch in kleinsten Übergängen konstant bleibende), *homogene, stetige* und *leere* Raum von Descartes und der absolute Raum von Isaac Newton, die den Erlebnisraum des *cyberspace* in ganz konventioneller Weise bestimmen — *hinter* den erscheinenden Bilderfolgen.

Das Mißverständnis des Ästhetischen als Kunst

Die Dekorungsgestaltung der VR und besonders die psycho-energetische Erlebnisstimulierung im *cyberspace* wollen natürlich nicht auf die Adlung

durch Kunstansprüche verzichten; das fällt der US-amerikanischen Mythologie besonders leicht, da dort jeder, der irgendetwas tut, als kreativ gilt und alles, was kreativ ist, als Kunst behauptet wird; Kunst als *very creative art* ist deshalb zu einer Behauptungsstrategie in der Massenkommunikation geworden, oder genauer: verkommen; sie hat ihre medial nicht festgelegte Anwendungsaufgabe in der Kultivierung einer einfachen alltäglichen Ästhetik als Verkörperung der Theorie des Schönen und des interesselosen Wohlgefallens, mit dessen Behauptung der christliche Fundamentalismus mitsamt seiner Leibfeindschaft zur expansiven, zuweilen auch aggressiven Selbststimulierung des machtvoll und grenzenlos entfalteten Individuums mutiert.

Affektberechnung

Die Sensationierung des individuellen Erlebens als Dekorumsbehauptung des Kunsterlebens, das in seiner Erscheinungsqualität so leicht und blind als *Kitsch* abgeurteilt werden kann, beruht auf dem universalen Affekt-Kalkül, einer Logistik der Emotionen, die im Sinne einer empirisch überprüfaren Werbepsychologie von den Nationalsozialisten in der zweiten Hälfte der 1930er Jahre erstmals in medienindustriellem Maßstab entwickelt worden ist und von da in die Strategiepotentiale der US-Nachkriegszeit Eingang genommen hat — ein nicht gerne erörterter Zusammenhang, der aber, selbst wenn man nur im Groben und bibliographisch recherchiert, unabweisbar ist. Die diesbezüglich operativ befähigten Eliten der Nationalsozialisten haben eine quantitative, manipulative Werbepsychologie und Psychotechnik in moderner Weise medienstrategisch entwickelt und perfektioniert, welche den normalen Fortgang der Medien in der Nachkriegszeit prägt. Und zwar bis heute, bis in die Selbstverständlichkeit einer möglichst vollkommenen massenmedialen Infantilisierung und die sakrosankte Geltung von Einschaltquoten hinein. Daß 'massenkulturelle Verdummung' eine am Kulturkampf orientierte Zuschreibung ist, hindert nicht daran, Wirkungen solcher Art zuzugestehen. Man mag die Aktualisierung von Naivität und die Reproduktion von Klischees zurecht als bereichernde Ausdrucksformen einer prozessualen Erfahrung ansehen und sie so vom Zwang zur Inkorporation einer statischen Identität befreien: Der Verweis der Kunst auf eine allgemeinere Kultur nötigt nicht allein zur Doppelcodierung der Aufgaben und zur Erfahrung der Ambivalenz, sondern auch zum Eingeständnis, daß mindestens auf einer Seite der Schwingungspole jeweils die Wirkungen statthaben, die von der apokalyptischen Rhetorik für die Dynamik des Ganzen ausgegeben werden.

Natürlich läßt sich gegen die Kunstbehauptung von VR und *cyberspace* grundsätzliches, wenn auch zunächst nur nominell, einwenden. Wenn man unter Kunst normativ die Abarbeitung am Unmöglichen versteht, dann erscheint das Dekor der visuell reizenden VR im *cyberspace* — in ihrem aktuellen Bestand, nicht in ihren notwendigen Begrenzungen — als eine Kunst des Möglichen, die aufgrund der historischen Verwerfungen des Menschen nicht mehr interessant, sondern gerade in diesem Jahrhundert obszön geworden ist. Gerade darüber aber pflegt sich der Kitsch — als Haltung, Verdacht wie als selbstverständliche Praxis — hinwegzusetzen. *Kitsch* ist nämlich keine Qualität von Dingen, sondern die Bewertung von Aussagen über die Relation zwischen Dingen und Subjekten, d. h. eine Ausdrucksform des Urteilens und Vorurteilens. Die Kategorie des *Kitsches* erweist sich somit als Waffe aus dem Arsenal des Kulturkampfes.⁴⁰ Der Kitsch als solcher pflegt dagegen — in paradoxer Wendung — ein emanzipiertes Verhältnis zu dem, was ihm gerade und so gerne Unemanzipiertheit vorwirft. Er läßt sich nicht belehren und nicht therapieren. Er ist stur, hartnäckig und deshalb entschieden autonom gegen jede valorisierende Pädagogik, die in ihm den Ausdruck des Bösen, den Massenmenschen des schlechten Geschmacks, damit die Verkörperung der anthropologischen Verwerflichkeit und die Verfehlung des Menschen durch die der niederen Triebe erblickt — wie noch in Hermann Brochs legendärem Aufsatz⁴¹ über den Kitsch als das Böse und den Kitschmenschen als den genuin verworfenen Menschen, den willfähigen und willentlichen Sünder wider den Geist. Zwar praktiziert der *cyberspace* ein widerstandsloses Fließen: Nie taucht in ihm der verletzte, verstörte Blick oder gar dessen leiblicher Nahsinn auf. Deshalb versucht er, die harmonische Form mit Schrecken und Deformationen, wenn auch meist nur ein wenig, zu stören. Aber das bleibt sekundär und bestätigt mit jeder Abweichung

⁴⁰ Vgl. zu Thema, Dynamik, Ort und Modellfunktion des Kitsches: Umberto Eco, *Apokalyptiker und Integrierte. Zur kritischen Kritik der Massenkultur*, Frankfurt: Fischer 1984; Gilo Dorfles, *Der Kitsch*, Tübingen; Wasmuth 1969; Harry Pross (Hrsg.): *Kitsch. Soziale und politische Aspekte einer Geschmacksfrage*, München: Hanser 1985; Abraham A. Moles: *Psychologie des Kitsches*, München: Hanser 1972; Norbert Elias: *Kitschstil und Kitschzeitalter*, in: *Der Alltag*, Zürich 1/1985, S. 4 ff.

⁴¹ Hermann Brochs Aufsatz über den Kitschmenschen ist u. a. abgedruckt in der in der vorangehenden Anmerkung genannten Publikation von Gilo Dorfles.

nur umso besser den Triumph des Symmetrischen, den man bei vollendeter Gleichheit als langweilig empfinden würde. Im *cyberspace* ist zwar bestimmend ein sensualistischer Ästhetikbegriff, aber die Exemplarik des 'Schönen' als interesseloser Gemeinssinn wird entschieden abgewiesen und dem Gebrauch der Lüste an den alles andere als interesselosen Sensationierungen und Erlebnissteigerungen untergeordnet. Worauf schon die Praktik des Kitschs hingewiesen hat, erweist sich doch die schamlose Missachtung gewisser, obzwar nicht aller Prinzipien der bürgerlichen Ästhetik, insbesondere im bemühten Bruch mit dem Dogma des interesse- also begierdelosen Wohlgefallens am Schönen, als eigentliche plebejische Abweichung, als Resistenz gegen normative Zuschreibungen. Und zwar durchaus in einem artikulierten Stolz auf die vorzeigbare Devianz dieser Haltung, die zugleich eher roh stilisiert denn als demonstrative Langeweile an dem sie negierenden Gegenstand vorgeführt wird. Zu werten ist diese Begierde als ein implizit geschmackloser Dandyismus, dem es um lustvolle Selbstbespiegelung, Selbstgenuß und Selbstbestätigung zu tun ist, nicht um kognitive Interpretation, Lernen oder Aufklärung.

Natürlich bleiben Ästhetik als Differenz und mental explizite Konstruktion ausgeblendet. Aber der bewußt gesuchte Aufbruch aus den Normen der Erlebniskontrolle, die gesuchte Divergenz von Erlebniszusammenhang und begrifflich schematisiertem Körper, von lustvoller Wahrnehmung der Apparate und vermeintlich außertechnischen 'authentischen' Sinnen, von Erleben und Erfahrung, Genuß und Interpretation, Verführung und Kognition: Sie belegen ein autonomes Handlungsmuster, das sich nicht auf bloß mediale Verführungen reduzieren oder mit den Metamorphosen der Illustration im virtuellen *environment* verrechnen läßt. Es handelt sich hier nämlich um einen bewußten Genuß an den Täuschungen und nicht um ein Übertölpeltwerden des fasziniert Unbewußten durch den technischen Zauber der Maschinen. Es handelt sich um die vehement praktizierte Kunst der Täuschung des Rezipienten und damit die aktive Ingebrauchnahme der Medien, die sonst so gerne an sich spiegeln, was sie erst einem entschiedenen und hemmungslosen Gebrauch verdanken: Nämlich eine bestimmte Aura alltagskultureller Wertigkeit. Was *in* ist oder *trend*, ist dies, weil sich stilisierende Kräfte zusammenschließen oder als gemeinsam interessierte erweisen, aber nicht, weil solches im Prozedere der Apparate schon absichtsvoll angestrebt oder auch nur gemeint ist. Es erweist sich also im ästhetischen Gegenzauber des psychedelisch trivialisierten *cyberspace* die Autonomie einer Lust am Kitsch als ein emanzipatives Prinzip, Medien zu

gebrauchen, statt sie nur zu spiegeln oder zu beklagen, was Medien mit den vermeintlich gefährdeten Subjekten anstellen. Das wird dem Gebrauch der Medien gerechter als die hochkulturelle Bemühung einer normativen Reflexion, die sich mit einem angeblich kritischen Nachdenken vor dem Handeln retten will.

Das Techno-Imaginäre, wie es in VR und *cyberspace* realisiert wird, ist also wesentlich ein Metaphernraum. Das bedarf immer wieder der Erläuterung. Obwohl offensichtlich mit zahlreichen Metaphern gearbeitet wird zur Propagierung des Erlebens im *cyberspace*, also für seine Verbreitung, ist doch die Behauptung, der *cyberspace* selbst sei wesentlich und als solcher ein Raum der Metaphern, nicht ohne weiteres einsichtig. Dennoch mag es einer Betrachtung, die sich nicht vom Eigenwert der simulierten Sensorien und ihren analogen Szenarien blenden läßt, sondern die den *cyberspace* als Ausstülpung des längst symbiotisch gewordenen Interfaces zwischen Mensch und Maschine aus den Sinnen der gegenwärtigen Menschen heraus in technische *environments* hinein versteht, als unabweisbar deutlich erscheinen, daß nicht die Technologie das neue Erleben bewirkt. Das leistet erst eine rhetorische Verbildlichung, die den Anschluß der reich ausgeprägten neuen Erlebnisweisen des heterogenen und sich ansteckenden Nebeneinander seit dem Surrealismus an diese Technologien herstellt. Die Rhetorik trägt die Technologie, macht sie bedeutsam, bezeichnend und beredt. Sie ist niemals ein innewohnender Faktor des Technologischen, nichts Beiläufiges oder Mitlaufendes, kein Automatismus, keine abgeleitete Funktion.

Ich schlage deshalb für die, vorerst grob gerasterte Kennzeichnung des Techno-Imaginären vor, diesem nicht einfach die Apparate und Geräte, den Aspekt des Instrumentellen zu unterlegen, sondern es als ein mentales Leitsystem für neu bestimmbare Brennpunkte in einem als zugespitzt interessant empfundenen Kulturwandel zu verstehen. Nicht der Apparateaspekt als solcher ist interessant, sondern die Kraft der metaphorischen Umgebungssicherung für die Ausdrucksweisen des Ästhetischen. Anspruchsvollere mögen es vielleicht vorziehen, von *Kontextualität* oder *Kontextualisierung* zu reden. Genau das ist hierbei gemeint und bedeutet doch immer: Zusammenhang, Umgebung, Ausgriff, Beigeordnetheit. Auf dieser Linie findet deshalb typischerweise eine Instrumentalisierung des Denkens im Sinne einer Evidenzbehauptung und eines Abschieds von Kritik und Differenz statt. Es gibt mittlerweile zahllose Beispiele

für einen illegitimitätssichernden Theoriediskurs zu den VR.

'Illegitimitätssichernd' meint, daß Spekulationen keine Rechtfertigung erfahren müssen, sondern als Tatsachenbehauptungen, mithin diesseits des Spekulativen gelten, als Behauptungen, die per se die Technologie angemessen erklären. Eben das sicherte, daß Begründungen und damit Legitimitätsausweise unnötig sind. Das ist ein starker Grund, weshalb inmitten der Technologie die rhetorischen Figuren erblühen, die Technologie also von diesen her verstanden werden kann. So heißt es zum Beispiel, *cyberspace* sei ein Gesamtkunstwerk und bestätige die neurologische Erkenntnis, daß die Welt ein Gefängnis und das Gehirn selbstreferentiell seien.⁴² Der Organismus erzeuge die Welt immer als seine Welt und ihre Simulation als Projektionsvorgabe von Wahrnehmung. Welt sei immer eine eigene Welt. Die Koordination mit den Anderen erfolgt gemäß den konstruktivistischen Auffassungen von Heinz von Foerster, Francisco Varela, Humberto Maturana und Ernst von Glasersfeld auf dem Wege der Viabilität, d. h. des Ausprobierens und seiner Bestätigungen, die man sich allerdings wegen der solipsistischen Grundierung des konstruktivistischen Arguments nur als eine Art gefühlsmäßigen Zufall, als kontingente Begebenheit vorstellen kann. Genau diese Koordination aber kann das konstruktivistische Argument nicht wirklich, d. h. von beiden Richtungen her denken. Es bleibt solipsistisch, d. h. auf ein vollkommen abgeschlossenes, in sich ruhendes Individuum fixiert und ist für jede Erklärung des Sozialen unzureichend. Das betrifft nicht nur das Soziale 'dort draußen', sondern das Soziale 'im Kopf'. Der radikale Konstruktivismus verkürzt die Frage des Gehirns auf das erkennende Ich — das ohnehin eine begriffliche Fiktion ist, von der niemand recht zu sagen weiß, was sie bedeuten soll — und verkennt, daß erklärt werden muß, warum und wie stetig nicht das Ich im Kopf operiert, sondern die ganze Welt. Das solipsistische Prinzip markiert ein Axiom, keine Erfahrung. Aber gerade deren Evidenz wird vom Konstruktivismus ununterbrochen behauptet, der damit von der ihm eigenen und eigentümlichen Erschleichung eines Prinzips als Hinsicht für eine *niemals* selbstredende Empirie ablenken will. Deshalb müßte die Empirie der gewählten Theorie auf einer erweiterten Stufe der Beobachtung reflektiert werden. Das wird aber nicht geleistet, sondern soll durch eifrige und penetrante Wiederholungen der Kategorien der ersten Objektebene aufgefangen werden.

⁴² So beispielsweise Florian Rötzer, *Ästhetische Herausforderungen von Cyberspace*, in: *Raum und Verfahren. Interventionen Bd. 2*, hgg. v. Museum für Gestaltung Zürich, Basel/ Frankfurt: Stroemfeld/ Roter Stern, 1993, S. 29 ff.

Der Konstruktivismus ist demnach unfähig, seinen eigenen blinden Fleck wenigstens anzudeuten. Er ist eine der Denkfiguren, die mit dem Problem der Monade nicht zu Rande kommen.

Eine weitere rhetorische Mutwilligkeit, die ihr Zeichenverständnis an der Stelle der Apparate für deren Wesentliches einsetzt, besagt: Die symbolische wie technische Einheit von simulierter Welt, Schnittfläche des neurologischen Systems und den technischen *environments* sei durch den digitalen Code des Nervensystems, d. h. seine unspezifische und damit einzig nach Quantitäten gegliederte Decodierung in jeder Hinsicht als ausreichend gewährleistet. Ich kann mich gegenüber solchen Behauptungen hier in der Kritik kurz fassen: Sie geben nämlich nur vor-theoretisch fixierte Sichtweisen wieder. Sie leben von einmal 'gewählten' oder auch nur akzeptierten Vorurteilen, die sich auf ästhetische Neigungen oder rhetorische Gefälligkeiten stützen und insofern real sind, als sie sich bedingungslos dem Willen zum ausdrucksvollen Erleben verschreiben und in dessen Licht beurteilen, was sie an den Technologien wirksam und bedingend sehen wollen. 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 subjektiv zunächst willkürlichen Konstruktionen und ihren nichtwillkürlichen überindividuellen Bedingungen. Das betrifft nicht erst ihre Artikulation, sondern auch schon deren Erzeugung: Jede individuelle Konstruktion nämlich setzt notwendigerweise das Unkonstruierbare an ihrer Verallgemeinerbarkeit voraus, sonst wäre sie eben nicht individuell. Analog zur Abschottung der Außenbezüge im *cyberspace* wird deshalb ein absoluter Solipsismus behauptet, der immer schon auf breite Zustimmung der serialisierten, aber je eigenen Erlebnisbereitschaft trifft. Das betrifft nicht nur die Kultursemantik und ihre Tradition, Wirklichkeitskonzepte als Verstehensvorgaben für Interpretation verbindlich festzulegen, sondern auch eine biologische Theorie des Ausgleichs. In der Tat hat Jean Piaget, auf den sich die Konstruktivisten so gerne berufen, eine solche biologische Theorie des Ausgleichs, der Balance und der vermittelnden Apparate entwickelt. Sie ist empirisch nachprüfbar. Allerdings macht sie deutlich, daß die Konstruktion von Weltkonzepten auf naturgeschichtlichen Konstanten und Gesetzen der biologischen Äquivalenz beruht und demnach in keiner Weise individuell ist. Es hülfe hier vielleicht der kritische Rekurs auf Wittgensteins Sprachspiel-Theorie, eine andere genealogische Obsession der Konstruktivisten: Die individuellen

Konstruktionen der Welt sind zwar ganz besondere Sprachspiele, aber die Konstruktion der Welt ist weder ein Sprachspiel noch eine Konstruktion des Individuellen. Es wird durch die Umkehrung und das Überkreuz des ethischen Arguments, nur selbst entworfene Lebensmodelle als verantwortungsfähige und verbindliche anzuerkennen, das Wesentliche auf paradoxe Weise durcheinander geworfen. Zwar ist jede Empirie, die sich eine Ethik geben kann, eine konstruierte Wirklichkeit, aber nicht Wirklichkeit schlechthin und erst recht nicht *alle* Wirklichkeit.

Die Metaphorik des Techno-Imaginären gehört deshalb insgesamt nicht nur zur konstruktiven Auszeichnung der einzelnen, sich isoliert wählenden, abgeschlossenen Welt des individuellen Erlebnishungrigen. Sie äußert sich nämlich auch — und entschieden — in den einzelnen Komponenten, den Näherungsversuchen der Handlungen, den Inszenierungsattitüden ihres Gebrauchs, der vom plebejischen Vergnügen zur ästhetischen Erfahrung des Kunstwerks emporgehoben wird. Gearbeitet wird dabei mit ganz simplen Techniken der Metaphorisierung. Beispiel: Malewitschs Suprematismus sei eigentlich schon 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.⁴³ Die Wahrnehmungswelt sei nur ein virtuelles Phänomen, im *posthistoire* existierten maßgeblich nicht Subjekte, sondern System, nicht Geist, sondern Programme, Umwelt sei bloß das Multi-Media-Design mit dem Ziel, Kommunikation auf Information zu reduzieren, Poesie auf Befehl, Lektüre und Interpretation auf die Decodierung von Daten herunterzubringen. Das Ereignis lebe 'rein', das heißt ausschließlich 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 bedeutungsindifferenten Datenflüsse vorwegnehme. Bilder werden so auf 'phatische Größen'⁴⁴ reduziert; Kommunikaton generiere sich nur aus Kommunikation, nicht etwa aus dem, was kommuniziert oder bedeutet wird. Und auch nicht aus der Differenzierung

⁴³ So Norbert Bolz, *Eine kurze Geschichte des Scheins*, München: Fink, 1991, S. 95 ff.

⁴⁴ In der Semiotik bezeichnet man mit diesem Ausdruck alles, was es vermag, eine Brücke zum Rezipienten zu schlagen und mit angebbaren Gründen eine überprüfbare Aufmerksamkeit zu erzeugen.

zwischen Kommunikation und ihren Voraussetzungen, denen man 'Wirklichkeit' zuschreibt, weil diese sich dem instrumentellen Zugriff genau in dem Ausmaß entzieht, wie sie bedeutungsvolle Aussagen, auf Zeit, ermöglicht.

Kommunikation, so ist in medientheologischen Gegenwartsspekulationen öfter zu vernehmen, bediene sich nicht länger der Kanäle, sondern falle mit deren Schaltplan zusammen. Die Rede von einer "eigentümlich-kalten Schönheit der Fraktale"⁴⁵ belegt, daß solche Gedankenfigur einer Theoriestrategie huldigt, die allen mit der Materie Vertrauten als eine Variante subjektiver Geschmackstheorie im Ausgang aus der Ausweglosigkeit des in der bürgerlichen Ästhetik nicht mehr allgemein begründbaren Geschmacks erscheint. Allerdings schlägt sie sich nun nicht mehr auf die Seite der abstrakten, von Begierden absehenden Form, sondern auf diejenige ihrer naturwüchsigen Impulse. Sie instrumentalisiert das ästhetische Erleben. Gerade dafür scheinen die Apparate des Techno-Imaginären wie geschaffen, sind sie doch vorgeblich Instrumente zur gesteigerten Selbsterfahrung, Intensivierungen der ästhetischen Empfindsamkeit. So schließt sich der Kreis zwischen ästhetischem Argument, bürgerlichen Kunstgenüssen und einer Technologie, in der sich das Bürgertum immer schon ein massenkulturelles Äquivalent, wenn auch auf der negativen Seite der sonst abgewerteten plebejischen Lüste, geschaffen hat.

Die Rede von der Schönheit des Mathematischen und den vorgeblich 'reinen Formen der Natur' kann man als die Rache Platons an aktuellen Philosophieverabschiedungsphilosophien ansehen. Diese Verabschiedungen äußern sich in Selbstverneinungen, zum Beispiel in Gestalt einer gegenläufigen Bestimmung ihres Denkens durch *Kitsch*. Das wäre, wie oben ausgeführt, noch kein Problem. Ein Problem entsteht aber aus einer anderen Figur des Platonismus, seiner Kunstfeindlichkeit. Oft wird nämlich in dem hier verhandelten Zusammenhang behauptet, Kunst sei nur eine Reaktionsbildung auf die neuen technischen Medien. Das Schwanken zwischen Bildeuphorie und Bilderfeindlichkeit bedingt den spekulativen Medien-Diskurs über weite Strecken. Leider bleibt dieses Schwanken sich selber undurchsichtig, vorbewußt und anti-konzeptuell. Digitale statt analoge Abbildung allerdings möchte dann doch noch dem Scanning den Triumph über die 'veraltete' Mimesis, und zwar

⁴⁵ Norbert Bolz, *Am Ende der Gutenberggalaxis: Die neuen Kommunikationsverhältnisse*, München: Fink, 1993, S. 137 und ff.

endgültig, sichern. 'Bild' wird entsprechend auf den Begriff des Abbildes oder der Repräsentation reduziert. Wohl nicht zuletzt in der Absicht zu behaupten, die 'numerischen Bilder' seien gar keine, da sie ja errechnet seien und in ontologischer Hinsicht nichts repräsentierten. Die *digitale Bilderflut* sei deshalb eigentlich eine neue Bilderlosigkeit. Aber solche Argumente rühren von einem unzureichenden Verständnis der mathematischen Bedingungen der Digitalität her. Sie operieren mit Vorstellungen, die sie von den Bildern her auf diese neuen Fabrikations- und Rechenprozesse übertragen. Da diese nicht mehr vorstellbar sind, sollen dies auch die Produkte der binären Prozessierungen nicht mehr sein. Aber das ist eine schiere Behauptung, die natürlich von ganz anderer Seite mit den Problemen der Vorstellbarkeit spekuliert. Damit beruhigen sich nur ein Denkfehler und eine unzureichende Vorstellung vor sich selbst. Mit der Sache, den Medien, den ontologischen Problemen der Mathematik, dem 'Nicht' der 'Null' und ähnlichem hat das alles nicht das geringste zu tun. Insofern sich allgemeine Ereignis-Ästhetik von den Erkenntnisansprüchen der Kunst abkoppelt und schieres Erleben behauptet, ist in solcher Medientheorie die Logistik des Binärcodes deutlich zu sehen als Machtanspruch, als versuchte Herrschaft über jede wilde Anomalie des Visuellen, zu deren Eigenheiten gehört, was durch die Computerisierung des ästhetischen Erlebens ausgeschlossen werden soll: Grundlegende Differenz, Abweichung, Verschiebung, Irritation, Ungleichzeitigkeit, Undurchdringlichkeit — eben, wie in der Kunst der Moderne immer wieder behauptet worden ist: Hermetik.

Das Techno-Imaginäre erweist seine wirklich bewegende, 'lebensweltliche' Tauglichkeit deshalb als eigentliche rhetorische Figur. Der Geräteaspekt betrifft dagegen nur die äußere Vermittlung. Deshalb das Doppelantlitz des Techno-Imaginären: Metaphysik als Ausschluß des Kontingenten und dennoch vorwiegend als Erlebnis des Einzelnen, Zufälligen, Nicht-Notwendigen, des Immanenten und Konkreten. Leibfeindschaft als verdeckte Vorgabe, antreibende Obsession und dann doch der Großeinsatz für die Rückgewinnung der durch Wirklichkeitsdeterminierungen eingeschnürten und als erstickt empfundenen Sinnlichkeit. Wie kann man sich das Schwanken zwischen naturalistischer Empfindung und mentaler Konstruktion erklären? Eben durch die rhetorischen Figuren. Aber woher rühren diese, woher haben sie ihre Plausibilität, woraus erhalten sie ihre Prägnanz und Kraft? Wodurch motiviert sich die Zustimmung zu ihnen? Vielleicht in letzter Instanz aus allen Versuchen, dem angetroffenen und vorliegenden Natürlichen einen Ausdruck zu geben, der in figurativer

Hinsicht zu den Bedeutungserwartungen des Menschen spricht und seine semantischen Heimatlichkeitsbedürfnisse befriedigt.

Die metaphorische Rhetorik von *cyberspace* läßt sich vergleichen mit anderen technikspezifischen oder allgemeineren naturwissenschaftlichen Rhetoriken. Die Frage, was der Stil von *cyberspace* ist, kann deshalb verdeutlicht und versuchsweise ersetzt werden durch die analoge Frage, was der biologische Stil und der Stil der Biologie ist. Angenommen sei — man wird ja sehen, wieweit die Annahme trägt, für deren Abwehr es kein vorgreifendes entschiedenes Argument gibt, da das nur eine Frage der Haltung oder Praxis ist — angenommen sei also, unabhängig vom Ertrag der Antworten, der Sinn folgender Frage: Kann *cyberspace* verstanden werden wie eine biologische Funktion? Das führt sofort zur Annahme der Signifikanz von 'Gestalt'. In dieser Richtung liegt wohl die Antwort. Denn Funktionen können für und in Zusammenhang mit den Menschen nur solche sein, wenn sie eine Gestalt haben. Anders gesagt: Sie bedürfen einer Verpackung, eines Designs, einer materiellen Hülle. Überhaupt ist 'Gestalt' die vernünftigste Antwort auf solche Fragen und weshalb sollte nicht auch im *cyberspace* genau diese Frage entscheidend sein? "Mit der Gestalthaftigkeit überhaupt sehen wir in der Natur, besonders in der belebten, Charaktere."⁴⁶ "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."⁴⁷ Genau in so typisierender Weise ist der *cyberspace* eine Transzendenzmaschine. Man kann das Argument leicht auf die vorliegenden Metaphorisierungen umlegen. Und für eine Redewendung wie die bereits zitierte von der "eigentümlichen Schönheit der Fraktale" läßt sich umstandslos einwenden: "Sehen heißt glauben".⁴⁸

Die Rückkehr der Bilder zwingt die bisherigen Bildverächter (nämlich Medientheoretiker der Apparate und Geschichtsphilosophen des reflektierenden

⁴⁶ Wilhelm Messerer: *Stil in der Biologie*; in: ders.,: *Vom anschaulichen Ausgehen. Schriften zu Grundfragen der Kunstgeschichte*, Hamburg: Meiner, 1965, S. 223.

⁴⁷ Ebda. S. 225.

⁴⁸ Benôit B. Mandelbrot, *Die fraktale Geometrie der Natur*, Vorwort zur 2. Auflage, Basel/ Boston: Birkhäuser, 1991.

Geistes) dazu, ein gegenteiliges Verhalten anzunehmen und nurmehr blinde Bildverehrung zu betreiben. Das heftet sich an das ästhetische Faktum. Die Verbannung des Auges ist nun beendet und ergießt seine Erleuchtung in die Muster des unbegrenzten Dekorums einer eigentlichen virtuellen Psychedelik. Es ist der hauptsächlich bildtheoretische Experimentaleffekt von *cyberspace* deshalb zu erblicken in der Überwindung der passiven Haltung des Betrachters, der Förderung des Durchbruchs durch den immobilisierten und gelähmten Körper des televisuell gebannten Augentieres. Und exakt das ist, was die Rhetorik dieser Technologie von dieser selbst verspricht. Die Technologie scheint nichts anderes zu sein als die Materialisierung dieser Erwartung, inkorporierte Interaktivität. Aber sie ist dies nur kraft der skizzierten Rhetorik, so daß es immer auch so aussieht, als ob die Technologie die Verkörperung dieser Rhetorik ist, die sich über weit längere Zeiträume als ästhetische Erwartung für die Bewegung des Subjekts durch Bilder hat aufbauen können als die Fabrikation des technischen Universums der Bilder heute.

Der permanente Anschluß an die großen Wunschmaschinen — die Einheit des Phantasmas der Bilder und der Funktion der Apparate — arbeitet unvermeidlicherweise mit dem Mechanismus der Suchterzeugung und -stabilisierung. Das setzt zum Beispiel voraus, daß die Suchmaschinen im *internet/ www* eine Erfüllung schneller anbieten, als der dazugehörige Wunsch überhaupt entstehen kann. Die Wünsche scheinen nurmehr retro-reaktive oder retrospektive Rechtfertigungen durch ihre bereits geleistete Erfüllung zu sein, ein Mechanismus, den Günther Anders unter dem Titel 'Prometheische Scham' als finale Blamage der humanistischen Neuzeit, Wahn der Fabrikation der Geschichte durch Vernunft abgehandelt hat. Frei nach dem Motto 'Sie leben und wir bieten, was Sie brauchen' erscheinen die Wünsche nur noch als Vergewisserungsgrößen, Objekte einer vagen Erinnerung, die nicht mehr durch Mangel angestoßen, sondern der Sättigung abgerungen wird. Während die Bilder und Ereignisse bunter werden, lösen sich die darunter liegenden Themen auf. Sie sind nur noch Momente der emotiven Bewegungen, Funktionen des energetischen Flusses oder Prozesses. Dennoch ist es gerade die Realisierung aller Wünsche, bevor sie sich regen, die paradoxerweise ein fundamentales Gefühl des Mangels auslöst. 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*. In beeindruckendem Umfang wurden als kennzeichnende Größen geschildert die Suggestivität und Verführung, deren Reiz aber, noch erstaunlicher, vom Gefühl der Dekomposition nicht getrennt werden könne. Als Reiz der telematischen Netze heute wurde stereotyp benannt: Man finde alles und nichts, jedenfalls zuviel, aber gewiß nie das Eigentliche, sodaß der eigene Denkapparat sich gierig noch ein weiteres Mal an die Wunschmaschine anzukoppeln bereit ist. Zahlreiche Sätze aus *1000 Plateaux* von Gilles Deleuze/ Felix Guattari lesen sich — mit entscheidendem Aufschlusswert für das hier Verhandelte — wie eine Beschreibung der Funktionsweise der nichthierarchischen Netze unter Bedingungen einer stetigen Anreizung des Phantasmatischen in einem *deterritorialisierten Subjekt*. Das bedeutet, einfacher gesagt: Die Verwirklichung des Subjektiven hängt ab von seiner Bereitschaft, sich als vollkommenen Mangel seiner selbst zu setzen, um dann diese Leerstelle von Maschinen aller Art auffüllen oder auch bekämpfen zu lassen. Damit ist klar, wie und weshalb die Überfülle der Informationen und der Abrufmöglichkeiten, von Sekunde zu Sekunde, die Unruhe steigert, in der sich mit der Zeit unweigerlich Frustration ausbilden muß. Leider ohne Begrenzung durch einen psychodynamischen inneren Widerstand. Das Netz wird deshalb nicht einfach die bestehende Paranoia auf seine Weise verdeutlichen, sondern neue psychotische Schübe erzeugen.

Eine weitere Metapher, die für die Durchsetzung des *cyberspace* und der damit verbundenen kulturellen Ansprüche und Attitüden eine große Rolle spielt, ist *virtuelle Realität (VR)*. Zwar darf man zugeben, daß der Ausdruck gut gewählt ist für die Zwischenschicht zwischen Phantasma und Realität, welche die Bildkraft des Techno-Imaginären in den Stimulationsräumen des *cyberspace* verspricht. Der Ausdruck erscheint auf den ersten Blick auch eher wissenschaftlich oder begrifflich denn metaphorisch und bildhaft. Dennoch handelt es sich um eine Übertragungsfigur, die sich dem Anstoß des Paradoxen verschreibt und die wegen des analytisch problematischen Zusammenszugs von Realität und Potentialität intellektuelles Interesse, eine Aura des Denkerischen hervorruft.

Fragen wir, was der Begriff wirklich heißt. Das Wörtliche — das Potentialität und Virtualität umfaßt, ist klar. Die Bedeutung von *virtuell* lautet: Der-Möglichkeit-nach-Existieren-können. *Virtuell* heißt: der Kraft, der Möglichkeit

nach, scheinbar. *Virtuelle* Bilder sind also mögliche, kraftvolle und scheinbare Bilder. Damit hat man das wesentliche erfaßt. 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. Der Anspruch der VR geht über solche Definitionen nicht zuletzt deshalb hinaus, weil für ihn nicht begriffliche Klarheit kennzeichnend ist, sondern ein Schillern, eine auratische Ambivalenz.

Worauf bezieht sich eine kritische Analse von *virtual reality (VR)*? Was sind die kritischen Argumente? Man stellt zunächst eine Reihe von Banalitäten oder Problemlosigkeiten fest, die mit der einfachen Weise der Anerkennung des Definierbaren verbunden sind — also mit einem gegensätzlichen Effekt zur Aura des Ambivalenten. Aus der kritischen Betrachtung resultieren nicht Rausch und Ekstase, nicht der psychedelische Taumel des leibenthobenen Schwerelosen, sondern eine nüchterne Einsicht. Philosophisch handelt es sich bei VR um eine Banalität, die allerdings für die Kreation des Lebendigen außerordentlich wichtig ist: Vom Existierenden wird auf das präexistierend Bedingende geschlossen, das als Möglichkeit gewisse, teilweise Gründe für ein Existieren-Können enthält. Das kann sich auf Denkmöglichkeiten als formale Bedingungen beschränken oder die ganze Fülle bis hin zum real-existierenden genealogischen Grund des erzeugten Lebens in einer umfassenden Bedingungskette umgreifen: An der logischen Überlegenheit des Möglichen über das Wirkliche ändert sich nichts. VR heißt also, bezogen auf die Disziplin der Kategorien: ontologische Prädominanz des Möglichen über das Wirkliche, größerer Reichtum des Variierenden über das Existierende hinaus, das jeweils eine Verwirklichung im Einzelnen bedeutet und deshalb eine Verneinung aller anderen gleichwertigen Möglichkeiten einschließt.

Auch psychologisch bedeutet VR zunächst eine Banalität, die ebenso bedeutsam ist wie die philosophische Überlegenheit des Möglichen über das Wirkliche. VR markiert die Verwandlung von Zwängen in ein erprobendes, reversibles Spiel. Es entwirft Denkprojektionen als Handlungsspielraum und versteht das Denken generell als ein in den Kopf zurückgenommenes Probehandeln. Als wirklich erscheint dann, was durch Differenz von Entwurf und Verwirklichung, in spezifisch eigendynamischen Reaktionen erfahrbar wird. Anthropologisch ist VR ebenfalls eine Banalität, die der psychologischen Dimension von Probehandlungen, dem Angewiesensein auf ungeschützte Öffnungen, dem

möglichen Bezug auf das Neue, der Erfahrung einer Konstruktionsmöglichkeit im Feld des Fremden entspricht. Die individuellen psychischen Dispositionen sind in der Anthropologie für ein allgemeines 'menschliches Wesen' grundsätzlich ähnlich beschrieben worden. Der Mensch ist ein nicht-festgelegtes Mängelwesen. Er ist von Natur aus unnatürlich. Er bedarf der artifiziiell entwickelten Techniken, die seine Instinktschwäche ausgleichen. Er baut sich deshalb seine Umwelt selbst. Dafür maßgeblich sind natürlich die Bedingungen und Gesetze der Natur. Aber diese erfühlt er nicht und hat sie nicht verfügbar in Instinkten. Er muß seine artifiziiellen Versuche von deren Effekten her mit dem Regelwerk der Natur abgleichen. Deshalb gelingt Handeln immer nur auf einer Ebene zusätzlicher Betrachtung oder Prüfung. Das macht, daß menschliches Leben immer im Bild der 'Architektur', des Bauens, des Konstruierens von Räumen sich situiert. Die Zivilisierung ist in letzter Instanz zwar nichts anderes als die Durchsetzung einer naturevolutionären Logik, aber die dem Menschen aufgenötigten Differenzen sind nur auf dem Weg der Artefakte, dem Wissen vom Handeln im Künstlichen erfahrbar.

Noch dort, wo VR ein 'als ob' der Natur simuliert, kann die Setzung zunächst diese Grundierung ignorieren. Die Möglichkeit einer Ekstase ins Grenzenlose hinein entspricht einer inneren Naturanlage des Menschen und wird in der Regel an scheinhaft willkürlichen, jedenfalls beliebig gerichteten Handlungen und Resultaten gemessen. In einem 'extra-uterinen Frühjahr' (Adolf Portmann) entwickelt der naturschwache Mensch anstelle der natürlichen Determinanten die Grundlage von Erfahrungen bezüglich naturhaft angelegter Dispositionen, die in Lernzusammenhängen ausgestaltet, in Schematisierungen und Fähigkeiten ausgebildet werden. Kennzeichnend ist dafür in jedem Fall, daß menschliches Entwerfen nie auf inkorporierte Determinationen zurückgreifen kann oder Ausdruck von diesen ist, sondern immer experimentell und ins Unbekannte hineinzielend, ohne Rückgriff auf verkörperten Schutz operierend gedacht werden muß. Der Zwang zum Offenen, die Neugierde auf das Unbekannte, das Heraustreten aus dem Bisherigen, die natürliche Artifizialität sind Kennzeichen der Anthropologie und belegen, wie verwandt diese den Einsichten in die Bedeutung der VR 'von Natur' aus sind. Es geht immer um die Ausbildung von Nicht-Festgelegtem. Nicht-Verfügbarkeiten zu konstruieren, heißt im Zusammenhang von Anthropologie *und* von VR nichts anderes, als dem natürlichen Zwang zur Fiktion zu folgen. Das Fiktive ist das Reich, in dem das Wirkliche als das Mögliche erscheint. Und nur dadurch kann es als Wirkliches

erfahren werden. Gerade in der Ausbildung des Nicht-Festgelegten setzt sich also die naturgeschichtliche Derterminiertheit des 'Wesens Mensch' durch.

Deshalb ist das menschliche Leben durchwegs mediatisiert. Es ist außerhalb der Mediatisierungen gar nicht denk- oder vorstellbar, also mit Fiktivem als dem mental und imaginativ Wirklichen stetig und vielfältig durchsetzt. Nichts fremder als das Natürliche, nichts natürlicher als das artifiziiell Inszenierte oder fiktiv Imaginierte. Und nur deshalb halten Menschen 'von Natur aus' das Unwahrscheinliche für möglich, sehen Gespenster, geben sich lustvoll den unmöglichsten Täuschungen hin, und zwar bis an die Grenze der Abspaltung vom Wirklichkeitssinn — zum Zwecke der Feier eines Möglichen, dessen kultischer Zauber so oft anstelle einer Rückkehr zur Besinnung den Wahnsinn bevorzugt hat, Abtauchen in ein endlos wirbelndes, bannendes, verstörendes Irrlichtern. Kein Wunder, daß gerade im 18. Jahrhundert, dem Jahrhundert der Erfindung und Begründung der 'großen Erzählungen'⁴⁹ das Terrain bereitet worden ist für die Grenzenlosigkeit der Faszination am Bösen, die kultischen Kitzel um das Erhabene des Schreckens, die Wirkung der Geister und Schimären, die Faszination an der Irrealisierung des Menschlichen. Von der 'Geistersprache'⁵⁰ des 18. Jahrhunderts zu Robert Musils Diktum aus 'Der Mann ohne Eigenschaften', der moderne Mensch lebe im Bann des Möglichkeitssinns und nicht mehr im Schutz des Wirklichkeitssinnes, spielt sich eine historische Entwicklung ab, die nur radikalisiert, was im gleichen Schritt und Vollzug mit ihr vom Keim zur Blüte gelangt. Der Wahnsinn, die Gefahr der Abspaltung, der Verlust jeglicher Ordnung — sie markieren keine Entfremdung des Menschen im Modernen oder durch das Moderne, sondern die ihr selbst innewohnende Kraft des Wahnsinns, die weder eines spezifischen Hermetismus' bedarf noch einer Kultivierung des Bösen, sondern die sich ereignet als das, was sie ist: eine Imagination auf der Höhe ihrer anthropologischen Bedeutung.

⁴⁹ Ein Schlüssel-Ausdruck der Postmoderne-Theorie Jean-François Lyotards. Er typisiert drei wesentliche Erzählungen: Die Anthropologie der 'humanen' Selbstformung, die rational und verteilungsgerecht durchsetzbare Freiheit für alle, die vernünftige Lenkbarkeit der Geschichte und Geschehnisse des Menschen mittels einer wohlbegriffenen Verallgemeinerbarkeit ihrer Pläne.

⁵⁰ Vgl. Liliane Weissberg, Geistersprache, Würzburg: Königshausen & Neumann, 1993.

Die Einbildungskraft ist der Skandal, der dafür gerade steht, daß der Mensch nicht ohne weiteres in seine oder überhaupt eine Welt paßt. Und auf diesem generellen Hintergrund und vor einer rhetorischen oder kulturnormativen Code-Bewertung und der Scheidung in niedere Lüste und höhere Einsichten wird deutlich, weshalb das Techno-Imaginäre als apparativ gebautes *environment* virtueller Realitäten und ambivalenten Verführungen eine so große Faszination ausübt: weil es ein technisch-experimentelles Laboratorium des menschlichen Lebens und Fühlens, Denkens und Handelns darbietet. Das also motiviert auch die hier vorgelegte Analyse und Kritik. Nicht gegen den Status des schillernd Schwindelnden, der Zwischenschichten zwischen dem Imaginären und dem vermeintlich Realen richtet sich die Argumentation. Sondern in umgekehrter Richtung: dagegen, daß die VR-Technologien, ihre Dynamik und ihre Produkte, nicht auf dem Niveau der sie ermöglichenden anthropologischen Radikalität sind. Denn im Techno-Imaginären erscheint die menschliche Anthropologie endlich historisch herausgearbeitet und so rein und detailliert wie nie zuvor. Die Kritik richtet sich dagegen, daß diese Erfahrung biedermeierlich miniaturisiert wird. Und das wird sie: Wenn der Erlebnistaumel im *cyberspace* nicht mehr hervorbringt als das, was Westküsten-Naivität und die allgemeine banale US-amerikanische Erlebnismythologie im Kult um eine unbedingt belohnte Rücksichtslosigkeit des Individuums im *cyberspace* zulassen oder fordern, dann lohnt sich weder die Einsicht in die Anthropologie noch der Aufwand, dieser ein technisches Gehäuse für artifiziell radikale Selbstvergegenständlichungen anzubieten.⁵¹

Angewandt auf ästhetiktheoretische und medientheoretische Argumente verspricht die *virtual reality* sowohl ihrem Verfahren nach wie bezüglich der Effekte des Hergestellten folgendes:

⁵¹ Zur Kritik an einer solchen Ideologie, die auf eine unbedingte Macht des Selbst im Gehäuse des Individuums zurückgeht, artikuliert als Zurückweisung von Ralph Waldo Emersons 'Selfreliance', dieser fatal und prototypisch prägenden, beeindruckend wirksam gebliebenen Urkunde für den imperialen wie imperialistischen US-amerikanischen Kulturkampf vgl. Hans Ulrich Reck, *Collector's Items: Dienen, Beobachten, Wollen, Stören, Lieben und anderes – ein Parcours einfacher Lösungen*, in: Bernd Ternes/ Andreas L. Hofbauer/ Renate Bauer (Hrsg.), *Einfache Lösungen. Beiträge zur beginnenden Unvorstellbarkeit von Problemen der Gesellschaft. Aufsätze*, Marburg: Tectum 2000.

— Die größtmögliche Distanzverringerng, ideal: 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 geht es dabei um die stetige Angleichung und parallel-rhythmische Umformung von Rechnerzeit und Eigenzeit in Echtzeit, aber auch von Echtzeit in Eigenzeit; denn nur in dieser Angleichung kann die Zeit des technischen *environments* als Eigenzeit empfunden werden; Echtzeit ist ein Begriff, der die Kommunikation zwischen zwei Systemen an den Datenschnittstellen definiert; dabei geht es nicht einfach um die (ergonomische und semiotische) Handlichkeit der Benutzeroberfläche, sondern um die Regulierung der Systembeziehungen;

— die Datenschnittstelle ist nicht dadurch definiert, daß sie als Benutzeroberfläche eingerichtet ist, sondern in ihrer Aufgabe, eine intensive Stimulierung mentalen Eigenlebens zu bewirken, die von der technischen Umgebung nicht mehr getrennt oder unterschieden werden kann; jede Suggestion physikalischer Direktverstofflichung neuronaler Vorgänge erscheint dann nur noch als intuitiver Selbstvollzug der neuronalen, seelischen, emotionalen, physiologischen Vorgänge — erst damit wäre eine wirkliche Symbiose des Menschlichen mit dem Maschinischen in den techno-imaginären Apparaten des stimulierenden *environments* erreicht⁵², damit auch dem Wunsch nach sofortiger Selbstmodellierung und religiöser Verzückung maximal entgegenkommend;

⁵² Wesentliche Stichworte für solche Technologien sind: automatisierte Organisationssysteme, mit Weltwissen ausgestattete Verbundsysteme von informatischen Rechner-Selbst-Verschaltungen/ Parallel-Rechner, komplexe Lernmuster, die sich autonom von unten, *bottom up*, durch genetische Algorithmen u. ä. aufbauen, vor allem der Bau 'intuitiver Schnittstellen', vgl. dazu Michael Hoch, Intuitive Schnittstelle, in: Lab. Jahrbuch 1996/7 für Künste und Apparate der Kunsthochschule für Medien Köln, hgg. von Hans Ulrich Reck und Siegfried Zielinski, Köln: Verlag der Buchhandlung Walther König, 1997, S. 293 ff.

— die Perfektionierung der Anschlüsse von Körper und Geist an Maschinen, d. h. Herausbildung von Prothesen in einem bisher ungekannten Ausmaß;

— die Umkehrung der Begründungsbedingungen: das Fiktionale wird das Wirkliche. Nicht die Prothesen verlängern/ ersetzen Körperorgane; es sind die Prothesen, welche neue Organe und damit Organsinne konstruieren und motivieren.

Virtuelle Realitäten sind erkenntnistheoretische Bedingungen der Möglichkeiten, daß etwas zu existieren, wörtlich: hervorzutreten (eben aus dem Reich der Möglichkeiten) beginnt. Und zugleich ästhetische Bedingungen der Imagination. Sie sind also in ihrer eigentlichen Qualität und Funktion als jeglicher Realisierung vorausliegend zu denken. Sie sichtbar zu machen, bedeutet, sie in den Status des Wirklichen zu überführen. Damit verändern sie sich. Was 'virtuelle Realitäten' sind, kann nicht dem pragmatischen Test dessen unterworfen werden, was 'bloß wirklich' ist. Es geht darin nämlich nie auf, kann also nicht erwiesen und nicht widerlegt, sondern nur transformiert werden. Das Wirkliche ist ein Index des Virtuellen, aber nicht seine Verkörperung. Den Denkfehler, den Index für die Inkorporation zu halten, machen unvermeidlicherweise alle, die VR auf der Ebene der erwirkten Effekte, als ästhetisches Dekor, empfinden. Dieses ist gänzlich von der Differenz gezeichnet. In dieser Differenz ist die angeblich verschwundene Schnittstelle, den Nachvollzug des Konstruierten und Gefügten ermöglichend, in Teilen durchaus unterscheidbar aufgehoben. Sie hat sich dort, wie verborgen auch immer für ein unwissendes Auge, deutlich eingezeichnet. Den Bildschein des ästhetischen Zaubers, die Effekte des Dekors, das durch praktische Rechner Prozessierte und medial Simulierte 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 nämlich schon in alltäglichen Zusammenhängen 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 ein gewandelter Status des Bildlichen dadurch noch nicht begründet. Erst recht, wenn man von einem völlig anderen Verständnis von Bild ausgeht, das als bildloses, da nur gerechnetes Etwas — *punctum* einer digitalen Abstraktion, bloße *Verzeichnung* einer *Partialstelle* in einer *determinierenden Zeichenkette* ohne Möglichkeit einer Änderung — gänzlich in die Stimulierungen der

erlebenden Sinne eingeht, sich also auf die Gleichzeitigkeit der Erregungen im Leib des Probanden und in der verzeichnenden Techno-Maschine reduziert. Der Leib ist dabei vorgängig in eine Datei verwandelt worden und existiert nurmehr selektiv und *komprimiert*. Technologie wie Diskurs setzen immanent und auf allen Ebenen der ästhetischen wie der technologischen Argumentation das *Ästhetische* als Erlebnis, Dekor, Abbildungsstruktur von Daten voraus.

Eine wesentliche Obsession der VR und der digitalen Künste, von 'Medienkunst' und Techno-Imagination ist die Totalstimulierung des Betrachters, die Entfesselung des im Zuschauer verborgenen Akteurs und der Durchbruch durch die, wie man behauptet, auferzwungene Passivität des Betrachters. Zwar sind heute für dieses Projekt ganz andere technische Möglichkeiten im Spiel als jemals zuvor. Die Obsession selber aber hat eine lange Vorgeschichte. Immer wieder ist, mit den jeweils verfügbaren Mitteln, an der 'Befreiung des Zuschauers' gearbeitet worden. Der aktive Betrachter bildet so etwas wie einen heimlichen Traum der neuzeitlichen Kunst. Der Traum der klassischen Künste von der Bewegung des Betrachters beginnt im Barock und ist seit je durch die Einheit der Künste als einer Synthese der Medien markiert worden. Spätestens im Surrealismus gibt es eine eigentliche Sehnsucht nach 'Interaktivität' mit einer obsessiv emanierenden, freigesetzten, erotisch überwältigenden, alles Subjektive und damit Relative zerschmetternden Natur. Bereits die Surrealisten sprengten das autonome Kunstwerk durch eine Kunst, die sich in einem Jenseits der Werke wähnte. 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 zwingt.⁵³ 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

⁵³ Vgl. zu diesem Gedankengang: Hans Belting, *Das unsichtbare Meisterwerk. Die modernen Mythen der Kunst*, München: Beck 1998, S. 392 f.

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 interesselloser Bewegtheit bloß durch kleine Einsprengungen plebejischer Belustigungs- und Erregungsästhetik, libidinöse Partikel eines ansonsten viel geschmähten Ablenkungstheaters. Einsteins Verurteilung solcher 'Idolatrie', einer seit der Antike immer wieder heftig gebrandmarkten, da angeblich vollkommen blinden Verehrung des Kunstwerks als Zeichen einer fatalen Unterwerfung des Ästhetischen unter die Metaphysik, ist gerade nicht Ausdruck der Forderung nach einem Kunsterleben, das die Autonomie des Betrachters feiert, sondern eine Kritik an der 'Unberührbarkeit der Kunst', mit welcher diese ihre Unfähigkeit zu handeln verbergen will.

Carl Einstein meinte also, und zwar 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 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. Die Suche nach einer Kunstgeschichte der Virtualitäten ist darin immer dringlicher geworden — sachlich, geschichtlich, sozial, aber auch theoretisch. Sie intendiert vor allem die Überschreitung des Tafelbildes in den Raum von Handlungen, die auf eine Zerlegung der Informationspartikel im digitalen Universum hin drängen, diesem Paradebeispiel einer VR.

Zwar umfassen die virtuellen Realitäten und auch der Begriff *cyberspace* ganz unterschiedliche Phänomene wie beispielsweise die weltweiten Datenübertragungsnetze *world wide web* oder *internet*, Spielstätten einer spezifischen ästhetischen Illusion, mit besonderer Akzentuierung der leiblichen Sensationierung und mit dem Versprechen synästhetischer Erregungserlebnisse. Es dürfte denn auch letzteres sein, was die Faszination am *cyberspace* in einem ästhetischen Sinne akzentuiert. Denn der Signalübertragungsraum, der verbal zum 'Kommunikationsraum' aufgemöbelt worden ist, gibt solche Faszination nicht her. Die eigentlich bestimmenden Momente im *cyberspace* lassen sich jedoch nicht auf die digitale Heimsauna der Sinnessensationen beschränken, sondern meinen die Realität gewordene Fiktion von Gleichzeitigkeiten quer zu den bisherigen Gewohnheiten in der Raum-Zeit-Sphären-Trennung. Sieht man sich die bestimmenden Momente genauer an, so wird deutlich, weshalb die Faszination des *cyberspace* eine an den gesteigerten und gleichzeitig in den Körper (ein)greifenden Illusionen ist.

Ich nenne folgende Momente, die in einem weiten Umkreis den *cyberspace* kulturell und geschichtlich wirksam beschreiben sollen. Diese Beschreibung ist zugleich eine Erzählung über USA-Mythologien, *go west* und Expansion, Abenteuerlust und Techno-Folklore. Wieder ordne ich die verdichtenden — also zugleich verkürzenden wie, hoffentlich, auch pointierenden — Notate rhetorischen Reizfiguren und Vorstellungsfiguren unter.

Distanzvernichtung

Wesentlicher Antrieb ist, wie schon mit anderer Gewichtung und in anderen Worten angesprochen, die lange ersehnte, nun technisch eingerichtete Unmittelbarkeit, eine Differenzlosigkeit zwischen der Selbst-Stimulierung und den sie ermöglichenden *environments*; die Ästhetisierung des Datenraumes

vollzieht sich mittels ikonisch präzisierter Referenzen auf plastische Deutlichkeit und exzessiven Bildhunger; angestrebt ist eine möglichst vollkommene naturalistische Täuschung.

Allianz und Verschmelzung

Die Sinnen-Illusion der technischen Stimulierungen folgt dem philosophischen Solipsismus, dem Prinzip einer systematischen Verschließung des Individuums nach Innen; der philosophische Solipsismus — die Behauptung des Selbst aus sich heraus, Prinzip der individuellen und personal eingeschränkten Sicht auf die Welt — spielt deshalb eine bedeutende Rolle, weil die Apparate des Techno-Imaginären medizinisch und ingenieurtechnisch als Laboratorien zur Züchtung eines besseren Menschen verstanden werden können; dies mag für den realen Menschen oder auch nur eine spielerisch vereinfachte Matrix von diesen zutreffen: das machen jedenfalls ihre Technologie, ihre Erscheinungsweise und ihre Ikonographie deutlich; es liegt nahe, das testende isolierte Ich mit dem techno-imaginativen Apparat auf das engste zu liieren; in diesem wird die Technik versuchsweise selbstreflexiv; sie re-materialisiert sich im Leiblichen; allerdings setzt, wie bei den *Junggesellenmaschinen* deutlich⁵⁴, solche Symbiose als drittes Geschlecht des Mensch-Maschinischen gewaltige Kräfte vermeintlich selbstgenügsamer Rückkoppelung frei, ein *perpetuum mobile* der ewig andauernden Energieversorgung ohne Verunreinigung durch das Reale; solches belegt aber auch die schrankenlose Imagination: Triumph der reinen abstrakten Selbstsetzung des Gewollten als dem Wirklichen des Fiktiven.

Techno-Folklore und apostolische Nachrichtenpolitik

cyberspace ist nicht nur ein Ensemble von Apparaten, sondern eingebunden in ein mythologisches Feld und deshalb ein wichtiges Stück US-amerikanischer Techno-Folklore; das kann nicht darüber hinwegtäuschen, daß gerade die religiösen Fermente und Energie-Konzentrate im *cyberspace*, zum Beispiel die Sehnsucht nach einem Ausbruch aus dem Gefängnis des Leibes, aber auch die Allgegenwärtigkeit lichtgeschwind übertragener Nachrichten in der Streuung über den Erdball Züge der apostolischen, evangelisch auf glückliche Botschaften konzentrierten Nachrichtenpolitik des frühen, des Dispersen so überaus kundigen Christentums aufweisen; heute erscheint, gerade in seiner

⁵⁴ Vgl. dazu: Hans Ulrich Reck/ Harald Szeemann (Hrsg.), *Junggesellenmaschinen*. Erweiterte Neuauflage, Reihe 'Medienkultur', Wien/ New York: Springer, 1999.

Verschmolzenheit mit den manierten und übersteigerten Seiten der europäischen Kultur, der *cyberspace* als ein wesentlicher, definitionsmächtiger Bestandteil der US-amerikanischen Kultur; diese Kultur ist eine des Fahrens und der Ästhetisierung des Fetischcharakters der Dinge. Sie ist auch eine Kultur des unbedingten Glaubenwollens. Der *will to belief* ist spätestens seit John Dewey und William James eine Konstante der US-amerikanischen Mentalität. Richard Niebuhrs Abhandlung *Das Königreich Gottes in Amerika* von 1937 hat die Zusammenhänge genau dargestellt und immer wieder auf die essentielle Frage zugespitzt, ob die amerikanischen Kirchen Propheten des allgemeinen Königreichs Gottes sind mit dem Auftrag, einer noch nicht erlöste Nation zu predigen und sie zu führen, oder Hüter der religiösen Substanz einer schon geheiligten Nation. Heute fällt die Antwort darauf leicht: Es ist das US-typische Phantasma, der ganz normal delirierende Wahnsinn eines eitlen und unzivilisierten Selbstgefühls, daß die USA eine heilige Nation seien. Man sieht daran, sofern man geneigt ist, das verstehen zu wollen, was herauskommt, wenn der Glaube Berge dadurch versetzt, daß er predigt, der Glaube vermöchte Berge zu versetzen. Weiter und auf einer tieferen Ebene kann man die US-amerikanische Kultur kennzeichnen durch eine umfassende Hieroglyphisierung der Lebenswelt, der materiellen Gegebenheiten, aber auch des kulturellen Verhaltens. Dazu einige erklärende Hinweise.

Hieroglyphe bedeutet 'heilige Eingrabung'; die primitiv erscheinenden Charakterzüge der US-amerikanischen Kultur — Glanz, Prestige, Geld, Macht, Geschmacklosigkeit und dergleichen mehr bis hin zur Schizophrenie oder Kippfigur des sportiven Gesundheitsfanatismus einerseits, der anti-kulinarischen Selbstverwüstung andererseits — haben ihre Wurzeln in verschiedenen und gegensätzlichen Gründungstatsachen dieser Kultur. Eine wesentliche ist, daß es keine Geschichte vor der technisch-industriellen Mechanisierung gibt. Eine weitere, daß im Hochgeschwindigkeitsraum einer Selbsthistorisierung — die natürlich immer eine Selbstheroisierung ist — ohne Rückgriff auf tiefenzeitlich grundierte Traditionen Zeichen entwickelt werden mußten, die über die unterschiedlichsten Sprachherkünfte hinaus verständlich sein konnten. Das serialisierende und stereotypisierte amerikanische Englisch bietet dafür eine Möglichkeit. Eine zweite, globaler wirkende ist die Erfindung einer bildlichen *lingua franca*. Die universale Sprache besteht in Bildern. Das gilt für die Reklame, die Werbezeichen, die Marken und Logos, gilt aber natürlich erst recht für Kinematographie und Film. Hollywood als Traumfabrik fabriziert Träume

und encodiert sie in einer idealtypisch gereinigten und auf scharf konturierte Charaktere ausgerichteten Bildsprachlichkeit, die man überall soll verstehen können. In der Tat erklärt das die Einfachheit der übermittelten Geschichten, Lösungen, Gefühle. Allerdings macht das nicht den Erfolg des US-Kinos aus. Dafür haben nämlich organisierte machtpolitische Handlungen zur Durchsetzungen des Mehrheits-Besitzes an den Verteilerapparaten gesorgt. Kein Wunder, daß die durchschnittlichen Hollywood-Filme weltweite Erfolge erzielen, wenn die Kinos im Besitz von US-amerikanischen Produktionsfirmen sind und — zugespitzt formuliert — andere, abweichende Filme nicht mehr gezeigt werden. Es ist eine Lüge, daß der Erfolg den Produkten entsprungen sei. Umgekehrt: Der Erfolg wird unausweichlich gemacht und erst dann sprechen die Produkte. Deshalb gilt auch hier: Erst muß standardisiert, erst dann kann der Erfolg behauptet werden. Das ist seit der Errichtung der Chicagoer Börse so und eine US-amerikanische Qualität.⁵⁵ Der spezifisch hieroglyphische Zuschnitt der US-amerikanischen Kultur bedeutet also: Zeichen und Dinge sind nicht zu trennen. An den Dingen hängen die Zeichen und Bedeutungen. Umgekehrt gibt es keine materiellen Objekte, die nicht Zeichenhaftigkeit, Werte, Prestige, Bedeutung, wenn nicht gar Bedeutsamkeit ausstrahlen. Deshalb haben vor allem der ökonomische Besitz, Reichtum und Geld eine unwiderstehliche und undiskutierbare, eine ebenso exklusive wie diffamierende Aura. Deshalb ist der *Trump-Tower* nicht nur belanglose Architektur, sondern auch ein Bilderbuch, das vom Charakter und vom Ehrgeiz des Besitzers, aber auch davon erzählt, wie das Individuum in den USA nichts Originelles oder Authentisches ist, sondern immer eine Maske in und für eine als Aufmerksamkeitselite stilisierte und auf unentwegte Bezeugung von Begeisterung verpflichtete Öffentlichkeit. An Charakterprofil und Werdegang einer Jane Fonda ließe sich ein durchaus typisches Muster nachzeichnen — von den zeitgemäßen revoltistischen Gesten der 60er, der Emphase für Aerobics in den frühen 80er Jahren, bis, an der Jahrtausendwende, zum simplen Faktum, Gattin des reichen Ted Turner geworden zu sein und später, finale Leistung, fürstlich ausgestattete Geschiedene, führt ein Weg, der beispielgebend für die Ethik der USA ist und mit wenigen Konstanten auskommt: Akklamation durch das breite Publikum, Geld, Glanz, Ruhm. Geld machen mit Fähigkeiten und gleicherweise Unfähigkeiten, mediatisiert durch Anwälte — das ist ein weiteres exklusives

⁵⁵ Vgl. Marco d' Eramo, *Das Schwein und der Wolkenkratzer. Chicago: Eine Geschichte unserer Zukunft*, München: Kunstmann, 1996.

Zeichen dieser hieroglyphischen Kultur. Das ist nicht als Kritik oder Karikatur gemeint. Die Wirklichkeit selbst ist in diesem hieroglyphischen System eine Übertreibung, die ohne Falschheit für eine Karikatur ihrer selbst genommen werden kann. Dafür können reichlich Argumente und Beispiele beige-steuert werden.⁵⁶

Gekennzeichnet ist das für die USA so typische Hieroglyphische also insgesamt durch eine vehemente und insistente Verwandlung des Diskursiv-Textlichen in Zeichenhaft-Visuelles⁵⁷; weiter durch die Eliminierung der Kluft zwischen Signifikant und Signifikat sowie durch 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;

Unbedingte Extension des 'Ich'

Erleben wird im *cyberspace* ritualisiert und religiös überhöht; technische Errungenschaften werden angebetet wie magische Ereignisse: Solche Einheit von religiöser, psychedelischer und materieller Kultur erweisen den Komplex des Hieroglyphischen als typisch für die Zivilisation US-Nordamerikas; *cyberspace* ist auch deshalb USA-typisch, weil seine Bildwelt die unmittelbare Wirklichkeit des Imaginären, d. h. Wortwörtlichkeit eines sofort, instantan, umstandslos und uneingeschränkt erreichbaren Erlebens verspricht; dieses Versprechen beruht auf der Problemlosigkeit undurchschaubarer Medien-Mechanismen; die bestimmende Auffassung ist folgende: Medien sind nicht zu verstehen, sondern in ihrer Gegebenheit danach zu beurteilen, wieweit sie dem

⁵⁶ Vgl. zu den prägenden Hintergründen: Miles Orvell, *The Real Thing. Imitation and Authenticity in American Culture 1880-1940*, North Carolina: The University of North Carolina Press 1989.

⁵⁷ Andy Warhol inkorporiert die hieroglyphische Dimension der US-amerikanischen Kultur in bewundernswert reiner und kompromißloser Weise. Seltsam, daß man diesen Aspekt für die Produktionsbedingungen seiner Kunst bisher so wenig zu expliziert wußte, obwohl Warhol selbst ihn niemals verleugnet hat. Vgl. exceptionell: Klaus Theweleit, *recording angel's mysteries. buch der könige*, bd. 2 y, Basel/ Frankfurt a. M.: Stroemfeld/ Roter Stern, 1994, S. 424-598.

eigenen Wohlstand, Reichtum und Prestige zu dienen vermögen; leitend dafür ist die abstrakte Wahlfreiheit, der Dezisionismus des Individuellen; die schiere, bedenkenlose und skrupelfreie maximale Erweiterung der Macht des Individuums; die Sphäre des Eigenen ist alles, was der Einzelne durchzusetzen vermag; daß dieses Terrain durch dieses Eigene markiert wird, ist das Naturrecht der US-amerikanischen Existenz; es geht darum, das individuelle Leben möglichst *powerful* zu gestalten; Macht ist immer und in all ihren Kostenaufwendungen gerechtfertigt als Ausdehnung einer individuellen *extension of man*.

Lust durch Wegtäuschung der Distanz

powerful hat das Erleben im *cyberspace* zu sein; es meint: Vervollkommnung in der Wahrnehmung sensueller Ereignisse; weiterführende Erfahrung ist unnötig; es reicht das Erleben; seine Schocks sollen mittels Programmierung reproduziert werden können; Erleben wird zur konfigurierten Landschaft, zum integrierten, eingeführten Schaltkreis von Datenfluß, Sinnesreiz und Programmierung im Regelkreis von Sinnensteuerung und Daten-*processing*; diese Erlebnisstruktur, welche die klassische Moderne mit Baudelaire noch an ein übertrainiertes Reizbewußtsein zur Abwehr der Schocks und zur Intensivierung des momentanisierten, plötzlichen Erlebens gebunden hat, wird im *cyberspace* zum als Lust-Empfindung verordneten Distanzgewinn im Erleben selber gemacht.

Der Blick auf den *cyberspace* und die Fülle der angestrebten Animationsprogramme legt folgende Zusammenfassung in gebotener Kürze nahe: Das Techno-Imaginäre darf als selbsterregte wie sich selber erregende Metaphysik betrachtet werden, die in Gestalt experimenteller Technologie, als Aggregat und Apparat zur Stimulierung der Sinne und Nerven in einem artifiziellen Raum aufgebaut wird. Dieser Raum ist ein Raum gebauter Sinnen-Illusionen und macht technisch jede nur denk- oder wünschbare Fiktion möglich. Das Reale ist darin immer Beweis des Virtuellen, das im Wirklichen als Illusion verfügbar wird, diese aber mit Vehemenz mittels aller aufbietbaren Effekte verwirklicht. Deshalb ist — man muß es an dieser Stelle leider etwas verwirrend ausdrücken, weil vorwiegend in solcher Verwirrung der Reiz des individuellen Erlebens von suggestiven Fiktionen besteht — im Ausmaß der technischen Bewaffnung der Fiktionen und der Inszenierung der Wirklichkeit der virtuellen Realität das Virtuelle realer als die Wirklichkeit. Das betrifft die kalkulierbare Mathematik des Erlebens ebenso wie die vorgespelte visuelle

Enthüllung des Geheimnisses, den Kult der Sensation, die Steigerung des Eigenbezugs des Erlebens und die Ornamentalisierung der Bilder zum Zwecke einer vag anhaltenden Sinnschwebe der so popularisierten Kunstfunktionen. Und all das muß, es versteht sich, informatisch, physiologisch, neurologisch und noch in zahlreicher anderer Hinsicht programmiert werden — als reales Gestaltphänomen und zugleich auf der Ebene simulativer Äquivalenzen.

Zur Divergenz von Apparaten, Kunst und Massenkultur — Interaktivität als Kluft und Brücke?

Der 'Computerkünstler' und Preisträger der Linzer *ars electronica* des Jahres 1987, Brian Reffin Smith, sagte, angelegentlich und dennoch programmatisch gemeint, zur Lage der technisch basierten Künste folgendes: "Computerkunst ist im allgemeinen die konservativste, langweiligste und un-innovativste Kunstform der 80er Jahre."⁵⁸ Das mag man als skurrile Provokation lesen oder als im Befund nüchterne, in der Formulierung polemisch zugespitzte Beschreibung. Allerdings verlöre die Sentenz entschieden an Reiz, wenn man sie nur als eine aktuelle Marke verstünde, die ins Spiel der Eitelkeiten als Neuwertsbehauptung geworfen würde — ein Vorgang, der einmal mehr den symbolischen Verkehr auf dem Kunstmarkt zu beleben hätte. Wäre das also nur ein weiterer Beitrag zur bekannten Neidkultur der Artisten und zur pathogenen Vergesellschaftung der Kunstattitüden mittels Ausgrenzung und Häme, dann bedeutete die Aussage nicht viel und sicher könnte sie nicht als Erkenntnis gelten. Sie erschiene vergänglich, vorübergehend, wäre schnell vergessen. Anders sieht es aus, 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 griffe die Betrachtung viel zu kurz. In der Zuspitzung auf die Ausbildung von spezifisch künstlerischen Vernetzungsanstrengungen aber artikuliert sich eine wesentliche zeitgemäße Herausforderung an die Künste. Denn die Kunst als symbolisches Vermögen divergiert von der Technologie als einer Logistik der Apparate. Die Sphären driften auseinander — nach wie vor und gar mehr denn je. Und zwar nicht nur die zwei von C. P. Snow in den 50er Jahren benannten: technische und literarische Intelligenz, sondern auch weitere. Naturwissenschaftliche Kenntnisse und hermeneutische Originalität treiben ebenso weiter auseinander wie neuerdings — und zwar gleicherweise — vermehrt weg von den Überlebensstrategien des Alltags, den tradierten feuilletonistischen Weltbetrachtungsroutinen und den standardisierten Bedeutungsmustern der audiovisuellen Massenmedienkultur, welche Teilnahmebedingungen an

⁵⁸ Zit. nach Jürgen Claus, *Elektronisches Gestalten in Kunst und Design*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1991, S. 46.

'Ereignissen' und 'Erlebnissen' zunehmend strikt auf subkulturell ausgeliehene Attitüden und Codes verteilt.

Kunst hat in dieser widerspruchsreichen Drift der divergenten Wissens- und Erlebnissphären ihre konstruktive Fähigkeit gegenüber Geräten, Wissenschaft, Technik, generell: gegenüber Erkenntnisfortschritt, verloren, die sie über so lange Zeit behauptet hat und heute rhetorisch auch für das Techno-Imaginäre und die digitalen Bilder beschwört. In Wahrheit kann sie keine Darstellungsleistung als solche, aber auch keine eigene Gegenstandswelt oder Erscheinungsweise von etwas mehr behaupten, das nur durch sie erzeugt und sichtbar würde. Denn ihr kann gar keine solche Ordnung von Elementen (analytischen oder synthetischen) gelingen, da sie ihre Sensibilisierung gänzlich auf der Seite der Chaosfähigkeit und nicht mehr der — noch modernen — Ordnungsutopie hat. Dieser Verweis auf Chaosfähigkeit legt nahe, das Geschehen der Kunst vorrangig auf deren Praxis zu fokussieren und ihr Handeln oder Navigieren als eine neue Figur im Laboratorium der Künste zu werten. Entsprechend darf gelten: Die Ausbildung von sogenannten Schnittstellen oder *interfaces*, die komplexe Ermöglichung von Handlungsweisen und Selbsterfahrungen, die Bedingungen 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 betriebe nurmehr eine irrelevante Verschönerung des Fremden und nähme diesem seine Schärfe durch die illusionäre Behauptung einer vorgeblichen Nähe. Die böse und leider, wie bereits begründet, unvermeidliche Rede vom *digitalen Kitsch* oder vom *Computerkitsch* bleibt eine sträfliche Verharmlosung, wenn sie die Kunst nicht dynamisch, als Handlung, Potential und Methode der Verbindungen (Konnektionen) versteht. Der Vorwurf von *Kitsch* erschöpft sich nämlich in der suggestiven Oberfläche, ganz abgesehen davon, daß in den letzten Jahrzehnten parallel zu künstlerischen Experimenten seit der *pop art* auf einen Einheitscode verzichtet werden muß und die diversen Ebenen der Künste auf heterogene Bewertungsfelder verweisen, sodaß man *Kitsch* zu recht als eine Stilisierungsdomäne der Massenproduktion in einem positiven Sinne ansprechen darf. Die Wahrheit ist dennoch: 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 und fehl, sondern er reproduziert indirekt — und deshalb drastisch und ungebrochen — das Allmachtsphantasma einer wahren Gestaltung oder eines wahren Kunstausdrucks in einer Zeit, in der Kunst grundsätzlich nicht mehr über Fähigkeiten dazu verfügt. 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 gesehenen und durch neue Interessen modellierten Technologien, der sich auf deren ästhetische Grundierung seit der Renaissance bezieht, käme ernstlich über das Zugeständnis einer lähmenden, vielleicht gar tödlichen Krise auf diesem Wege nicht hinaus.

Solange Kunst als Weltkunst in der Tradition der Romantik die in den letzten beiden Jahrzehnten gefestigte öffentliche Aufmerksamkeit finden wird, wird es auch den Konflikt zwischen Kalkül und Imagination geben. Oder den zwischen Poesie und Technik, Kunst und Apparaten. Das hat damit zu tun, daß die Künste aus dem Zentrum der technologischen Erfindungen an den Rand der Sinndeutungen abgewandert sind, sich mit Form und Aussagen von Zeichen beschäftigen, sich aber nur in dilettantischer Hinsicht, als interessierte, zuweilen obsessive Liebhaber, auf die prägenden Medien der gesamt-gesellschaftlichen Maschinerie einlassen können. Diese Aufspaltung ist seit dem 19. Jahrhundert unumkehrbar geworden. Daß lautstark nicht selten das Gegenteil behauptet wird, gehört zum normalen Geschäft. Aber kaum je gelingt es einem Ruf nach Erweiterung des Kunstmarktes, sich Gehör zu verschaffen. Im Zeitalter des internet hat man stark den Eindruck, daß diejenigen, die behaupten, das Netz sei ein Forum für eine völlig neue, alles Bisherige umwälzende Kunst ganz einfach diejenigen sind, die bisher keinen Erfolg im angestammten Betrieb haben verbuchen können. Eine Medien-Revolution einzuklagen macht sich natürlich allemal besser als die demütige Bitte um Einlaß-Gewährung im bisherigen Olymp der Kunst. Besonders verdächtige Kandidaten bei indirekten Einschleichungen sind Multi-Media-Visionen oder die Forderungen nach neuen Gesamtkunstwerken, *immersiven environments*, also durch apparative Logistiken stimulierte und simulierte Umgebungen, in denen die menschlichen Sinne in halluzinierende Welten abtauchen und sich im Taumel ihrer selbst verlieren können.

Kurzum: 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 Nutzungsformen einzuschalten. Dies jedenfalls gilt für eine künstlerische Absicht, die sich dem von ihr initiierten Innovationszwang so radikal zu unterwerfen bereit sein muß wie generell die Künste im 20. Jahrhundert. 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 neuzeitliche europäische Ausformung im Sinne eines differenzierten Teilsystems existiert, sich parallel zu den Wissenschaften als eine besondere Wissenschaft mit besonderen Erkenntnissen und besonderen Experimenten entworfen und propagiert hat, ist diese Kunst natürlich auch auf besondere Weise mit den Ansprüchen und Eingriffen neuer Technologien konfrontiert. Neue Medien erscheinen nämlich unvermeidlicherweise als Opposition zum Vormachtanspruch der Bilder der Kunst stehend. Auch wenn dieser Kampf verloren ist, mag sich die Kunst von der Fiktion ihres Herausragens in die symbolische Welt einfach nicht zu lösen, ja, sie dehnt diesen Anspruch immer wieder auf neue Maschinen aus.

Entsprechend vorlaut präsentieren sich immer wieder überzogene Forderungen und forsche Vorschläge. 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. Die *Hochschule für Gestaltung Ulm* verschrieb sich so radikal wie keine institutionalisierte Kunstbewegung zuvor der ästhetischen Befreiung *aller* Menschen und Kulturen im Sinne einer zivilisatorischen Befähigung für allgemeine, universale Formen und Formwirkungen. Daran hatten gerade 'neue Technologien' ihren Anteil als formatierende Kräfte einer umfassenden Ästhetik, eines durch die Kunst und Wissenschaft von oben stringent umgewandelten, von allen Bornierungen und Äußerlichkeiten gereinigten Alltags, einer technologisch befreiten Lebenswelt, in der die zivilisatorisch wirkenden Künste sich mit dem endlich erreichten allgemeinen Geschmack 'organisch' zu vereinigen vermochten. Das hatte Folgen, die heute eher zu einer Technologieanwendung ohne künstlerische Universalität als zu einer ästhetisch emanzipierten Zivilisierung zu rechnen sind.

Der Mythos einer jedem Dilettanten offenstehenden Produkte-Palette der Computergrafik arbeitet auf diesem Hintergrund noch heute mit einem simplen Trick. Da die nicht-digitale Kunst bisher nicht hat 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, wenn die 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 durchschnittliche Ausprägungen eines mediokren Geschmacks und eines unsicheren Umgangs mit der Kunst sind.⁵⁹ Seit den 60er Jahren ist in diesem Zusammenhang die Indienstnahme einer geordneten 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 gewiß den Werken der konkreten Poesie. Allerdings nur für den ungeübten Blick. Jedenfalls ist unter der Vorherrschaft der Ingenieure, die eine anonyme Kunst als erfüllende Funktion des massenkulturell geformten Lebens fordern, der 'dichtende Computer' seit da ein populäres Motiv geblieben, das beispielhaft für die maschinelle Kreativität und die Erzeugung einer künstlichen Intelligenz steht. Kunst ist immer eine bevorzugte Domäne intelligenten Hervorbringens, denkender Poiesis gewesen. Ihr gilt Ästhetik nicht als Herumspielen in den wilden Anomalien der sinnlich dispersen 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 verbindlich werdende Vorstellung.

In denselben geschichtlichen, bis heute virulenten Wirkungszusammenhang eingeschrieben ist die Vision von der Aufhebung der Kluft zwischen Kunst und

⁵⁹ Vgl. den auf F. Cramers harmonikalistische Kunst-Suggestion universaler Symmetrie-Kräfte rekurrierenden Ästhetikbegriff Hans Lenks, *Kreative Aufstiege. Zur Philosophie und Psychologie der Kreativität*, Frankfurt: Suhrkamp 2000.

Leben. Diese Vision eignet sich besonders in Schwellenzeiten der Technologie-Entwicklung für allerlei Spekulationen. Begründet worden ist solche Vision ja nie, noch nicht einmal der Befund, von dem sie wie selbstverständlich ausgeht. Sie scheint eine Formel zu sein, die sich selber ausreicht. Ganz romantischer Impuls: Jede Trennung ist schmerzhaft. Differenzierung erscheint als Bedrohung des Gewebes einer einzigen Weltseele. Die kann heute im Turing-Maschinen-Code gestrickt werden. Der so bedenkenswerte Hinweis, die Architektur des Computers habe mit der uralten Webkunst viele Gemeinsamkeiten, ist bereits vor einiger Zeit geäußert und dann im Zeichen des digitalen Binarismus trivialisiert worden.⁶⁰ Der Vorwurf einer Abspaltung von, einer Kluft oder einem Abgrund zwischen Kunst und Leben dient vor allem der Durchsetzung von Technologien, welche die Künstler zwecks kreativer Verbesserung der Maschinen in Dienst zu nehmen versuchen. Auch das ist eine Kontroll- und Erziehungsvision. Denn diese Entwicklung beruht auf einer nur scheinbar revolutionären Vorstellung von einer massenkulturell wirksamen Durchsetzung der Medien in der Gesellschaft. Aktuell treiben hier die seltsamsten Gewächse ihre Blüten, merkwürdige Wiedergänger ihr Unwesen. Einer der beliebtesten darunter ist die — allerdings spekulative und nicht selten fahrlässige — Verpflichtung neuer naturwissenschaftlicher Ergebnisse auf die Theatralisierung der Sinne. Denn Erkenntnis dient darin nur dem Mehrwert einer ästhetischen Erlebnisgier. Sie besteht nicht in sich, sondern wird bemessen an diesem Surplus, bewertet zunehmend nur in ihrer Fähigkeit, zur Realisierung der Anwendung von Forschung im angewandten Spektakel des perfektionierten Konsums und der Selbstinszenierung narzißtischer Subjekte beizutragen. 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 in einer mit diesem verknüpften, technischen Installation. Man wundert sich, 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 durch solche Argumente — gewollt oder ungewollt — geschmiert. Kunst

⁶⁰ Letzteres z. Bsp. durch Sadie Plant, *Nullen und Einsen*, Berlin 1997.

erniedrigt sich darin zum Vollzugsgehilfen einer über sie hinwegrollenden 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 delikates, um nicht zu sagen: dubios. Kaum nachvollziehbar, daß solches Künstler und Denker diesen Ranges im Ernst zu begeistern vermochte. Dennoch war es bis zu Beginn der 70er Jahre eine verbreitete Manie, von einer allgemein programmierbaren Kunst, von einem variablen Bestand feststehender, weltweit gleich geltender Formen auszugehen. Alles erschien an diesen Formen als eine Frage der Programmierung. Aber die Übereinstimmung zwischen der Absicht eines Künstlers und einer damit vollkommen identischen Umsetzung für ein bestimmtes Publikum galt als Kennzeichen einer neuen, und zwar der endlich wahr gewordenen Kunst. Ohne Verzerrung stünde sie ganz im Dienste der Erhaltung und Durchsetzung dieser 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. Eine Leistung, die man, würde sie gelingen, als verbindliches Dekorament für alle, als ästhetische Gleichschaltung beschreiben müßte, von deren Reiz die Moderne insgesamt ja alles andere als frei ist.

Diese Vorstellung mag man heute belächeln, da man postmodernistisch gelockert, ironisch trainiert und manieristisch gebildet eine vielschichtige, das Undogmatische fördernde Dekadenz preist. Ihr eignet unvermeidlich auch eine konservative Seite. Und zwar nicht nebensächlich, sondern zentral und in bedeutendem Ausmaß. Noch wird nämlich an eine objektive Kunst gedacht. Auch wenn das Gerede von der Berechenbarkeit verdächtig ist: Es ging noch einmal um den Traum von der Durchsetzung hochkultureller Werte, von hoher Kunst à la Bauhaus, die pädagogisch nach unten durchgereicht und an der Basis der endlich befreiten Konsumenten zu einem egalitären, demokratischen, ästhetisch emanzipierten Leben ausgestaltet werden könne und entsprechend eingeübt werden müsse. Das unterliegt selbstverständlich zur Gänze der Kontrolle durch die Künstler. Davon ist — ein nüchterner und redlicher Blick auf die Zusammenhänge wird es nicht leugnen wollen — heute nichts geblieben außer der Vorstellung von einer universalen Manipulierbarkeit der Kreativitätsbedürfnisse durch maschinelle *environments*. Aber diesmal gänzlich

auf der Seite des Rezipienten, dessen Wünschen man zu dienen behauptet. Als ob es nichts Würdigeres gäbe für den Künstler als eine unentwegte ästhetisch Fußwaschung an beliebigen Passanten.

Der Digitalkünstler als animistischer Weltdämon

Sieht man, unter Abweisung allzu subtiler Unterscheidungsanstrengungen, den Kunstanspruch programmatisch, dann geht es nicht mehr um die autoritären Vorstellungen der Künstler, sondern um die hedonistische Willkür der Konsumenten. Nichts ist dafür bezeichnender als die Behauptung, die Techno-Maschine und die digital erzeugte Totalsimulation sensuell gebundener Imagination seien die endliche Verwirklichung des vordem nur in Ansätzen oder symbolisch geträumten Traums vom Gesamtkunstwerk. Man nennt das heute mit dem Künstler und Theoriebricoleur Roy Ascott das *Gesamtdatenwerk*. Man muß sich Ascotts Emphase zum zeitgenössisch simulierbaren Gesamtkunstwerk im Original-Wortlaut anhören, auch wenn diese 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."⁶¹ Das klingt auf den ersten Blick begeistert, avanciert, progressiv kooperativ, universal und bedingungslos offen. Aber woher rührt die manische Insistenz auf der Verbindung von allem mit allem? Gibt es Gründe dafür oder nur faktische Energien, die sich darin einen Weg bahnen? Ist das nicht Zeugnis der pathologischen Ausprägung eines assoziativen Denkens, das synkretistische Enzyklopädien erfindet, die in einer neuen Weise der Selbstorganisation weiterwuchernde Verbindungen von sich aus antreiben — und zwar möglichst ohne Ende, ohne Sinn und Überprüfbarkeit? Die Vision einer solchen Synthese verrät, genauer besehen, vor allem zweierlei: den Wunsch nach Kontrolle in einer umfassend verschalteten Welt inklusive der Vernetzung des in ihr *und* über sie Wißbaren durch den einzelnen Künstler oder ein gereinigtes Kollektivsubjekt des 'wahren', finalen Datenkünstlers sowie die vollkommene Unfähigkeit zur Selektion.

Es wundert nicht, daß sich solche Radikalität beim kundigen Blick auf historische Zusammenhänge schnell relativiert und entschärft. Sind doch schon in den 70er Jahren neben allem Möglichen auch der Planet, der Erdball, ja das

⁶¹ Roy Ascott, *Gesamtdatenwerk*, in: *Kunstforum International*, Bd. 103, Köln, 1989, S. 106.

ganze Universum zum Kunstwerk erklärt worden. Aber erst mit der universalen Turingmaschine und der absoluten Geltung des binären Codes erscheint jede Differenz als Sakrileg, überflüssig, alles als kohärent, durchgängig geformt. Was ist, so das Credo, ist gleichförmig, homogen, auf alles in ihm Bestehende bezogen, in Elemente und Gruppen, Familien von Gruppen geordnet, hierarchisch, greifbar im beliebten autoritären 'Baum-Modell'. Anderes Sein als dieses, andere Ordnung als die so geordnete, sind schlechterdings nicht. Das Gesamtkunstwerk als Gebanntwerden in eine 'Synthese', wie es bei Roy Ascott verräterisch oft heißt, erschöpft sich auf Seiten des Rezipienten in einer halluzinogen übersteigerten Künstlichkeit. Auf Seiten der Produzenten verbirgt sich hinter der ästhetischen Lustbarkeit — greifbar in der fatalen Rede von der permanenten und allseitig im Offenen tätigen 'Synthese' — der Gestaltertraum einer Manipulation und weitgehenden Berechenbarkeit objektiv kontrollierbarer Wirkungen. Synthese als solche besagt gar nichts, taucht aber bei Ascott als Selbstwert, Zweck schlechthin und unbedingt auf. Der Künstler erscheint als selektives Mega-Gehirn, dem alles zur Verfügung steht und der nach seinen Gesichtspunkten das universal Verfügbare und Zuhandene der Welt neu kombiniert und an Rezipienten verteilt. Eine kindische Vorstellung voller Allmachtsphantasie. In ihr hängt alles mit allem zusammen, alles ist beseelt, alles ist durch die Götter als endlose Ursache- und Wirkungskette eingerichtet. Strukturell entspricht dies dem magischen Denken der Welterschöpfungsmythologie animistischer Kulturen, hat aber weder deren Luzidität noch deren besondere Weltorientierungskraft.

Der Digitalkünstler als algorithmischer Manipulator denkt sich gerne in diese Rolle eines animistischen Weltdämonen und Universumslenkers hinein. Solche Denkfiguren zeigen, was es mit dem Gesamtkunstwerk und ähnlichem auf sich hat. Es geht um den Traum der Macht, der an der Figur des Künstlers seit der Renaissance klebt, dessen Gegenwerte im Wirklichen die Künstler jedoch längst verloren haben. Weshalb sie sich darauf kapriziert haben, zu Lebenskünstlern zu werden. Heute scheint mindestens rhetorisches Entgelt für das stetige Dilettieren eingestrichen werden zu können. Noch die einfachste und banalste, dümmste und langweiligste sogenannte 'interaktive' Installation, die in der Regel eine Mogelpackung ist — meine Lieblings-Kronzeugen dafür: Christa Sommerer und Laurent Mignonneau —, geriert sich in diesem Zusammenhang als animistisches Wunderwerk und göttliche Enthüllung der Welthermetik. Faktisch kommt dabei allerdings wenig mehr heraus als digitaler Darwinismus.

Ein Kunstwerk, das — ob auditiv oder visuell — ausgelöst wird durch Bewegungen von einem Betrachter oder von diesen gar durchgängig abhängig erscheint, muß im übrigen keineswegs interaktiv sein. Denn es werden in der Regel programmierte Inputs als identische Outputs generiert, also in einem durchgängig und konstant regulierten Reiz-Reaktions-Verhältnis schlicht abgerufen. Dazu reicht ein eindimensionales Sensorensystem. Solche Installationen hat man in den 60er Jahren denn auch nicht als 'interaktiv' bezeichnet. Auch wenn elektronische Schaltungen dafür benutzt wurden, ging man davon aus, daß es sich um lineare Koppelungen, nicht um kybernetische Selbststeuerungen, autodynamische Prozessualitäten oder, im Sinne Heinz von Foerstes, um nicht-triviale Maschinen handelte. Um es, wenigstens im Kern, zu erläutern: Nichttriviale Maschinen sind solche, bei denen das Resultat des ersten Durchlaufs durch den Algorithmus oder Rechenprozeß zusammen mit einer gleichbleibenden und einer veränderlichen Steuerungsgröße wieder eingegeben und demselben Prozedere unterworfen werden. Das Resultat ist entscheidungslogisch verfeinert so, daß es nicht voraussagbar ist, obwohl die Parameter regulär und konstant geblieben sind. Nichttriviale Maschinen sind also solche, bei denen reguläre Operationen mit so vielen verschiedenen Parametern verbunden sind, daß das Resultat nicht vorhersagbar ist. Das hat mit allgemeinen kybernetischen Rückkoppelungen nichts zu tun. Triviale Maschinen sind dagegen als solche definiert, die dasselbe auf immer dieselbe Weise mit immer denselben Effekten tun. Schon gängige kinetische Objekte, die den, allerdings wesentlich später formulierten, Bedingungen nicht-trivialer Maschinen genügen — bewegliche Raumgebilde in der Tradition Rodtschenkos und der Gabos —, präsentierten ja Kunstwerke, die sich im Kontakt mit dem Betrachter änderten. Aber die Programmierungen waren auf der Seite des Materiellen als gewöhnliche analoge Befehlsketten und mechanische Handhabungen ausgeführt. Sie erschienen traditionell auf der Seite der Betrachter als eine konkrete Abstraktion (Abstraktion im Konkreten), mittels der positive und negative Bedingungen des Skulpturalen, anwesende und abwesende Volumina ebenso wahrgenommen werden konnten wie Schattenwürfe und Bewegungen, die auf subtilste Veränderung der Luftbewegung reagierten. Das lernende Ertasten oder tastende Lernen der Reaktionslogik eines Computers würde man deshalb noch nicht als Ausdruck von Interaktivität betrachten wollen.

Kairos-Poetik statt *Chronos-Politik*: Schluß, zusammenfassende Thesen, Ausblick

Kunst, erfahren als etwas Problematisches, situativ Konstruierendes, als rhetorische Geste und heuristische (suchende, entwerfende) Methode eher denn als ein Kompendium, gipfelt nicht mehr in der Erzeugung von Bildern. Es hat etwas Verzweifeltes bekommen, Stoffe zu formen für nur individuelle Setzungen. Von heute aus besehen, ist Kunst vielleicht immer etwas gewesen, das sich über solchen eigenen Gegenstand systematisch getäuscht hat. Das bedeutet nicht, daß Kunst gegenstandslos würde. Im Gegenteil: In dieser Täuschung gründet sie, ist real, wächst und gewinnt an Energie dazu. Die Geschichte der Kunst ist wie diese selbst vielleicht nichts anderes als die Durchsetzung der Wirksamkeit dieser so ausgebreiteten Täuschung, als welche sie sich notwendig an sich selbst entdeckt — in späteren geschichtlichen Phasen und demnach als Manierismus. Jede fortschrittliche Kunst ist manieristische Kunst: kein Stil, sondern ein spezifisches Verfahren, nicht nur Formgebung, sondern Formalisierung. Wenn heute gefordert wird, Kunst müsse konsistent definiert werden, dann ist das Potential des theoretischen Verstehens der Kunst schon verspielt. Denn sie ist unterwegs, tarnt sich, verbirgt sich, entzieht sich. Vielleicht ist Kunst ja eher ein Synonym für das nicht vollkommen Verständliche als ein Darstellungskörper für das durch sie sichtbar Gemachte. Sichtbarmachen ist ein Symptom von Gewalt — das gilt auch für die mittlerweile wieder grassierenden Behauptungen von der Souveränität des denkenden Auges und den angeblich privilegiert bildwissenschaftlich zu analysierenden Visualisierungen, der kohärenten Phänomenalität des Bildlichen in Wissenschaften, Gehirn und Gesellschaft. Wäre Visualisierung so apodiktisch bedeutsam und nicht nur ein ikonisch vervollständigtes Diagramm, dann bedeutete sie einen fatalen Triumph der Wahrnehmung über die Vorstellung. Sie wäre eine Zurücksetzung, Entmächtigung und anhaltende Beleidigung der Imagination. Die Einbildungskraft ist im Zentrum des Denkens über die Welt situiert, ob sie nun einen bildhaften Ausdruck findet oder nicht. Sie liefert, unterhalb der Bildbehauptungen, Beschreibungen von Modellen durch das Konstruieren weiterer Modelle.

In dem Maße, wie Kunst sich nicht mehr auf die Erzeugung von Bildern für Räume aus ist, schafft sie auch nicht mehr Werke für das Museum. Das gilt gerade für zahlreiche und diverse zeitgenössische Kunstpraktiken seit der

Kontextkunst, in denen es um das Auffinden von Räumen auf Zeit, Bündelung bestimmter Praktiken geht. Solches verläuft neben dem Museum. Diese Praktiken widersprechen also nicht dem Gebot, der Musealisierung zu entgehen, ohne totalitäre Praktik utopischer Selbstübersteigerung oder Erzwingung ästhetischer Totalität zu werden. Es gibt, an den Rändern der Bewegung, die zwischen der Flucht aus dem Museum und dem Drang, in dieses revolutionär als neues, ultimatives 'Jetzt' einzugehen, demnach zahlreiche ephemere Handlungen, Setzungen, Erfahrungen, poetische Stilisierungen und experimentelle Modellierungen. Das Museum als Ensemble von geordneten Zeiträumen erscheint gerade im Spiegel solcher Praktiken als eine Stoff gewordene Erzählung und als solche selber urheberloser Mythos, Dasein im Ewigkeitsanspruch, Andauern und Persistenz. Kunst im 20. Jahrhundert zieht die Konsequenzen daraus und feiert — unvermeidlich und unwählbar — den Triumph der eigenen Marginalität. Diese ist die wesentliche Voraussetzung dafür, daß Kunst sich nicht nur mit diversen Stilen und Künsten verbindet, sondern auch mit Lebensformen und Alltag: Mode, Sex, Musik, Visualität, Grafik, Textur, Tanz, Körperkult, Umwelt, Gesellschaft, Medien. Es geht nicht um Bild, Ausdruck oder Bedeutung, es geht nicht um Repräsentation, sondern um Inkorporation, Lebendigkeit und Prozessualität. Die Handlungen sich erprobender Lebendigkeit sind, was in der Kunst selber die Abtrennbarkeit ihres Tuns von einem Wesen oder Charakter von 'Kunst' verunmöglicht. In der Kunst selber ist bestimmend die sehnsuchtsvolle Ununterschiedenheit zum Leben und damit die Unbestimmtheit der Kunst.

Kunst ist ein Dispositiv jenseits des Kunstbetriebs geworden, ein Ensemble von Methoden. Das bedeutet auch, daß Avantgarde, Musealisierung, Provokation und stetige Selbstnegation keine vordringlichen, alles beherrschenden oder erneuerungsmächtigen Generatoren des Kunstprozesses mehr sein können. Kunst als Technik, als Handwerk, als Epistemologie — das sind alles altgewordene Figuren, die zuweilen, von Fall zu Fall, durchaus noch etwas besagen können. Das überschießende Ideal des Ingenieurs, dieses allmächtigen Weltbaumeisters an der Seite Gottes oder gar an seiner Statt hat ebenfalls ausgedient. Am ehesten lebt noch — und zwar quer zur polemischen Scheidung in E- und U-Codes — die Strategie der Einzeichnung, die Geste des Übergreifens im Sinne sozialer und poetischer Verspannung des Utopischen. Kunst kann nicht mehr prägende Zentralkraft des Visuellen sein. Sie hat sich in

andere Dominanzhierarchien einzugliedern. Im übrigen begehrt sie auch gar nicht mehr auf gegen die Geschichte der Herausbildung solcher Dominanzen.

Die Dominanz des Visuellen hat zugleich die Kunst marginalisiert wie ihr ermöglicht, vom Bildfetisch abzurücken. Das Visuelle ist heute kultisches Feld der visuellen Massenmedien. Kunst — als Entwerfen von experimentierenden Praktiken — ist von Darstellungen, mehr aber noch vom Zwang des Darstellens entlastet. Nur so kann sie aus dem Bildgefängnis der Einbildungskraft, dieser seltsamen Kippfigur der Vernunft, ausbrechen.

Kunst ist immer Medialisierung gewesen, immer ein rhetorischer Prozeß und einer des Auffindens neuer, angepaßter, innovativer Handlungen. Deshalb besagt 'Medienkunst' als Bezeichnung von Gegenwärtigkeit gar nichts außer, daß gerade der Charakter des Gegenwärtigen aus diesem Bewußtsein eliminiert werden soll. Es geht heute um den historischen Ort des Künstlers und der Kunst, um das Prozessieren, das Ausspielen eines Handlungszusammenhangs in der Gesellschaft und Gegenwart. So wie der späte Michel Foucault die Kantische Philosophie als ein Denken des Augenblicklichen, einen Entwurf im Jetzt, Denken als Handeln beschrieben hat, als Insistenz des Aktualen, so kann analog dazu Kunst verstanden werden als eine Gabe des Aktualen im Jetzt, des Gewärtigen wie des Gegenwärtigen. Kunst und das Denken des Jetzt, Perspektive des Aktualen — das sind Leitbilder analog denen von Michel Foucaults Vorlesungen, die unter dem Titel *L'art de dire vrai* standen.⁶² Kunst, wahr zu sagen, das Wahre zu sagen, wahrhaft zu sagen, im Sagen wahrhaft zu sein — das ist die Umschreibung des Moments, der Dichte, des Zusammenzugs. *Kairos-Poetik* statt *Chronos-Politik* — das wäre nochmals ein revolutionäres Programm für die Künste. Nicht die Anmaßung, Maschinen konstruieren zu können, zu sollen oder zu müssen.

Kunst als Kunst des Findens eines Ortes im Gegenwärtigen. Das heißt: Bedeutung ist immer relational, verknüpft, verbindend, punktuell kooperierend, anwesend und abwesend, bezeichnend und verschwindend zugleich, jedenfalls projektiv und nicht repräsentierend. Kunst kommt in ihren aktuellen Ermöglichkeiten zu ihrem Ausdruck. Präzise und auf Zeit, Aspekte verknüpfend, Welten eröffnend. Aber das gelingt nicht mehr, wenn der

⁶² Vgl. Dossier Michel Foucault, in: Magazine Littéraire N° 207, Paris, Mai 1984, bes. S. 34 ff.

Ausdruck im Werk repräsentiert ist, aufgehoben in einer einzigen, kohärenten und konsistenten Welt. Meinem Denken zur Kunst gilt als gewiß: Eine Welt ist zu wenig, eine einzige Theorie unzureichend, ein geschlossenes Phänomenfeld eine leidensvolle, abweisende Illusion. Theorie ist nicht dasselbe wie ästhetische Selbstbehauptung eines weitreichenden Erkenntnisverzichts, der in der Rolle des Künstlers mit den üblichen Raffinessen kaschiert wird.

Deshalb ist 'Medienkunst' reaktionär: Sie verlegt noch einmal ins bannende Werk, in den auratischen Fetisch einer Subjektivierung, was als Entwurf einer Handlung in den Prozeß der Umwandlung lebensweltlicher Texturen gehört. Und ohne diesen Prozeß nicht mehr dasselbe bedeutet, ist oder bewirkt. Bedenkt man dies, dann erscheint die aktuelle Mediensituation in der prismatischen Brechung der so reflektierten Künste als eine Möglichkeit, den dynamisch nahegelegten Reichtum der Kunst überhaupt angemessener zu verstehen — nämlich nicht einfach in einer historischen Verlaufsform zu studieren, sondern in einer Disposition wirksam zu sehen, einer jederzeit virulenten Möglichkeit. Mediatisierung bedeutet diesen Prozeß einer Nutzung von Praxen, Handlungen, Erprobungen mit den jeweils historisch verfügbaren Mitteln. Also ist das Mediale nicht durch eine Apparatur, ein Gerät, ein Werkzeug, einen technischen Standard und dergleichen mehr bestimmt.

Kunst als Handeln und Erproben wäre eine apparative Zerlegung weit jenseits der Anmaßung des *homo faber* und seiner radikalen Konstruktivismen, die ja nicht nur behaupten, verstehen könne der Mensch nur, was er selber zu bauen in der Lage sei, sondern, wenn auch verdeckt, so doch nicht minder deutlich, vor allem umgekehrt, was der Mensch verstehe, das warte in der Welt darauf, vom Menschen gebaut zu werden. Eine epistemologische Inversion und Anmaßung mit verheerenden Resultaten, wie demnächst Bionik und Gen-Technologie erweisen werden — zum wiederholten Male. Im Angesicht solcher Inversion tendiert 'Medienkunst' zwecks Verharmlosung der Selbsterkenntnis dazu, sich als Mythos zu setzen, als urheberlose, kollektive, anonyme Erzählung, aus der die einzelnen Werke mit den Namenstafeln individuierter Schöpfergeschichten nur punktuell herausragen sollen. 'Medienkunst' erweist sich gegenüber den Herausforderungen einer lebensweltlich dichten, prozessual kommunizierenden, rhetorisch verdeutlichenden Kunst als ein Biedermeiersalon, als letzter Reflex der miniaturisierten, ins Museum anschaulich gepferchten, Anschaulichkeit kompensatorisch ermöglichenden Verharmlosung und Eingemeindung der

vordem vehement ausgreifenden Kunst-Utopismen des beginnenden 20. Jahrhunderts. Es gibt aber keine Befreiung der Technik mehr vom Leben im Zeichen einer perfekten, sich selbst vervollkommnenden oder steuernden Maschine. Es gibt nurmehr die fiktive Prokreation des Maschinischen, den Selbstlauf des Technischen. Die vitalistisch ihre Besonderheit beschwörende Kunst ist ein Rückzugsgefecht, letzte Selbstverblendung des Subjektiven in einer subjektlosen, nivellierten Welt. In der Perspektive dieser Verblendung kann man sich natürlich einreden und einbilden, was immer man will oder vermag. Aber dennoch: Nichts ist totter als ein dieser Weise sich beschwörendes 'wahres' Leben im Namen einer kreativen Freiheit, die sich vor Erkenntnissen schützt und die Besonderheit als undurchschaubaren Mechanismus setzt. Diese Undurchschaubarkeit ist ein Artefakt, eine hochgradig trainierte und erzwungene Fiktion.

Eine etwas anders akzentuierende Exponierung und zugleich Ausweitung der leitenden Hypothesen möge die vorgelegte Darstellung beschließen. Sie pointiert, was deutlich werden soll, ohne gegen den Vorwurf gefeit zu sein, das so Pointierte erscheine unwillkürlich als verzeichnet:

— Kunst im Brennpunkt der Mediatisierungen interessiert als spezifisch inspiriertes Vermögen der Verbindung von Vision, Wissen und alltäglicher Lebenswelt. In diesen Verflechtungen spielen die Erfahrungen des Evidenten sich ab, durch welche Kunst als Produktivkraft des Geheimnisses und der Überraschungen sich erst ereignen kann.

— Die Erkenntnisse von Kunstgeschichte, -kritik und -theorie sind ertragreich zu erproben nur im Bereich der Nahsinne, also entlang den Prozeduren der künstlerischen Praktiken und Methodiken. Wie die Künste selbst erscheint sie darin als auf das Medium der theoretischen Reflexion und Grundierung gestützt.

— Kunst begründet keine Exklusivität der Bilder. Und ist auch nicht auf das Bildhafte fixiert. Das Medium des Bildes, die Bedingungen seiner Herstellung und seines Austausches, die Realisierung seiner Bezüglichkeiten werden bestimmt von unübersehbar vielen Kräften und Faktoren. Diese erscheinen singulär wirksam durch exemplarische Analyse.

— Kunst hat, wie ihre Geschichten zeigen, die besondere Fähigkeit, immer wieder neue Formen des Erzählens, Darstellens und Handelns zu entwickeln.

— Heutige Kunst provoziert zahlreiche Wandlungen auch im Gefüge des Kunsterlebens und -verstehens. An die Stelle bisheriger Mimesis und Repräsentation treten zunehmend Konstruktion und Handeln, an die Stelle der gewohnten Ausdruckskraft der Werke Verfahrensweisen und Praktiken. Kunst heute arbeitet so explizit wie nie zuvor mit und durch Medien. Was Kunst ist, ist nicht abhängig von Medialität und ihren Materialien. Kunst ist eine spezifische Aussage. Das ist das mindeste, was von ihr zu sagen ist und in der hier vorgelegten Verhandlung gesagt werden kann.

— Kunst ist nicht mehr Kunst der Darstellung, sondern — vorrangig — Kunst der Transformation. Den stetigen Wandel der Ansprüche an Kunst zu bedenken, die Medien des Austausches zwischen den als Kunst verfassten Aussagen und den in Kunstwerken wahrgenommenen Erkenntnisansprüchen zu erwägen, ist der Kern der medienbewußten Kunst und Kunsttheorie, einer ausgreifenden 'Kunst durch Medien'.⁶³

⁶³ s. die Hinweise in Anm. 2; vgl. weiter auch: Hans Ulrich Reck, *Bildende Künste. Eine Mediengeschichte*, in: Manfred Faßler/ Wulf Halbach (Hrsg): *Geschichte der Medien*, München: Fink, 1998.

Durch verschiedene Fassungen hindurch trug diese Abhandlung einen Untertitel, auf den zum Schluß mit guten Gründe zu verzichten keinerlei Mühe bereitete: 'Die Ästhetik des Techno-Imaginären und eine Kunsttheorie der virtuellen Realitäten'. Darin sind — was diese nachtragende Erwähnung rechtfertigen soll — Anliegen, Erkenntnisinteresse und auch eine Methodologie angezeigt, für die vorliegende Arbeit als eine Einleitung verstanden werden darf und auch dienen mag. In der Tat handelt es sich der Sache, wenn auch keineswegs der Form und Textgestalt nach um eine Einführung zu einer weit ausgreifenden, wissenschaftlich verfahrenen Abhandlung *Kunst als Medientheorie*, deren erster Band *Vom Zeichen zur Handlung* fertiggestellt worden war, bevor *Mythos Medienkunst* in Angriff genommen wurde.

Selbstverständlich ist vielen in unterschiedlicher Weise, immer aber entschieden zu danken, wenn ein Vorhaben wie dieses Wirklichkeit werden kann, auch wenn es schon stabil in diversen Wirklichkeiten gegründet ist und in ihnen sich bewegt hat. Für die aufmerksame, engagierte Beförderung der vorliegenden Realisierung des Vorhabens danke ich ausdrücklich: Rolf Lauter, Christian Posthofen, Jeremy Gaines, Klaus Görner, Thomas Hensel, Stefan Römer.

Köln im Dezember 2001