

Rudolf
Frieling
/
Dieter
Daniels
/
(Hg./eds.)
/

Medien
Kunst
Netz
/

1
Medienkunst
im
Überblick
/

Media
Art
Net
/

1
Survey
of
Media Art



SpringerWienNewYork

MEDIENKUNSTNETZ//KÜNSTLER/INNEN ■-----→ A-Z ■ -INNEN ■
 0100101110101101.ORG ■-----→ A ■ ABRAMOVIC MARINA ■ ACCONCI
 VITO ■ ADRIAN MARC ■ ANTILA EIJLA LIISA ■ AITKEN DOUG ■ AKERMAN
 CHANTAL ■ ALSLEBEN KURD ■ AMERIKA MARK ■ ANDERS FRIEDRIKE ■
 ANDERSON LAURIE ■ ANDING VOLKER ■ ANDÚJAR DANIEL GARCIA ■ ANT FARM
 ■ ANTLFINGER MATHIAS ■ ARNATT KEITH ■ ARNOLD MARTIN ■ ART CLUB
 BERLIN ■ ART+COM ■ ARTWARPEACE ■ ASCII ART ENSEMBLE ■ ASCOTT ROY
 ■ ASHLEY ROBERT ■ ASSOCIATION APSOLUTNO ■ ATLAS CHARLES ■ AUGST
 OLIVER ■ AUTOOPERFORATIONSARTISTEN ■ AZIZ ANTHONY ■-----→ B
 ■ BARANOWSKY HEIKE ■ BARNEY MATTHEW ■ BARRIÈRE JEAN BAPTISTE ■
 BARSAMIAN GREGORY ■ BAYALE THOMAS ■ BECK STEFAN ■ BECK STEPHEN ■
 BECKETT SAMUEL ■ BEECROFT VANESSA ■ BENAYOUN MAURICE ■ BENNING
 SADIE ■ BEUYS JOSEPH ■ BIELICKY MICHAEL ■ BIRNEAUM DARA ■ BLAIR
 DAVID ■ BLANK JOACHIM ■ BLUM HEINER ■ BLUME CLAUS ■ BÓDY GÁBOR ■
 BÖHMLER CLAUS ■ BOTSCHAFT E.V. ■ BOYLE MARK ■ BRAEMER SILKE ■
 BRECHT BERTOLT ■ BRECHT GEORGE ■ BREINDL MARTIN ■ BRELOH HEINZ ■
 BRIMOIN SANSON RAOUL ■ BROCK BAZON ■ BROODTHAERS MARCEL ■ BRUCH
 KLAUS VOM ■ BRÜMMER LUDGER ■ BRUSZEWSKI WOJCIECH ■ BRYNNTRUP
 MICHAEL ■ BULLOCH ANGELA ■ BUNNE EGON ■ BUNTING HEATH ■ BURDEN
 CHRIS ■ BUREAU OF INVERSE TECHNOLOGY ■ BURROUGHS WILLIAM S. ■ BURSON
 NANCY ■ BUTZMANN FRIEDER ■-----→ C ■ CAGE JOHN ■ CAHEN
 ROBERT ■ CALLAS PETER ■ CALLE SOPHIE ■ CAMPBELL JIM ■ CAMPUS PETER
 ■ CAMELLE ERNST ■ CARDIFF JANET ■ CÉSAR ■ CHAOS COMPUTER CLUB
 E.V. ■ CHILDS LUCINDA ■ CINCERA RADUZ ■ CLARK LYGIA ■ CLAUS CARL
 FRIEDRICH ■ CLAUSS FLORIAN ■ COERPER ANDREAS ■ CONFU BAJA ■ CONNER
 BRUCE ■ CONRADS MARTIN ■ CONRADT GERD ■ CONVEX TV. ■ COOPER SHANE
 ■ CORNER PHIL ■ COURCHESNE LUC ■ CUCHER SAMMY ■ CUNNINGHAM CHRIS
 ■-----→ D ■ D'URBANO ALBA ■ DAMMANN MARTIN ■ DAMMBECK
 LUTZ ■ DANNE GARY ■ DAVIES CHAR ■ DAVIS DOUGLAS ■ DEBORD GUY ■ DEEP
 DISH TELEVISION [DDTV] ■ DELLBRÜGGE+DE MOLL ■ DEMAND THOMAS ■
 DEMARINIS PAUL ■ DEPORTATION.CLASS ■ DIBBETS JAN ■ DIE TÖDLICHE
 DORIS ■ DIE VETERANEN ■ DIMKE PETER ■ DITTMER PETER ■ DOGFILM
 ■ DORE O. ■ DOUGLAS STAN ■ DOVEY JON ■ DUCHAMP MARCEL ■ DUDESEK
 KAREL ■ DUPUY JEAN ■-----→ E ■ E.A.T. EXPERIMENTS IN ART AND
 TECHNOLOGY ■ EISENSTEIN SERGEI ■ LISSITZKY EL ■ ELECTRONIC DIS-
 TURBANCE THEATRE ■ ELLER ULRICH ■ EMIGHOLZ HEINZ ■ EMSWILLER
 ED ■ ENO BRIAN ■ ENZENSBERGER HANS MAGNUS ■ ESPENSCHIED DRAGAN ■
 EXPORT VALIE ■ [E.] TWIN GABRIEL ■-----→ F ■ FAHLSTRÖM
 ÖVVIND ■ FAROCKI HARUN ■ FEINGOLD KEN ■ FEND PETER ■ FIETZEK FRANK
 ■ FISCHINGER OSKAR ■ FISCHLI+WEISS ■ FLAVIN DAN ■ FLEISCHMANN
 MONIKA ■ FLOR MICZ ■ FOEBUD E.V. ■ FONTANA BILL ■ FORGÁCS PÉTER ■
 FORSYTHE WILLIAM ■ FOX TERRY ■ FRANKE HERBERT W. ■ FRENKEL VERA
 ■ FREUDE ALVAR ■ FRIC JAROSLAV ■ FRICKE ADIE ■ FRIESE HOLGER ■
 FROESE DIETER ■ FRÖHLICH FRED ■ FUJIHATA MASAKI ■ FULLER MATTHEW
 ■ FUSCO COCO ■-----→ G ■ GABRIEL PETER ■ GABRIEL ULRIKE

|| GALA COMMITTEE || GALLOWAY KIT || GARRIN PAUL || GASTEIER KLAUS ||
GENERAL IDEA || GERZ JOCHEN || GILLETTE FRANK || GIRARDET CHRISTOPH
|| GORDON DOUGLAS || GORILLA TAPES || GÖTZ KARL OTTO || GRAHAM DAN ||
GRAHAM RODNEY || GRAMMING WALTER || GRANULAR SYNTHESIS || GREEN
RENÉE || GRIMONPREZ JOHAN || GRUBER BETTINA || GRUBINGER EVA ||
GRÜNBEIN DURS || GRUNERT FREDDY PAUL || GUITON JEAN FRANÇOIS ||
GÜNTHER INGO || GUTMAIR ULRICH ||-----> H || HARCKE HANS ||
HANN ALEXANDER || HALL DAVID || HAMILTON RICHARD || HAMMANN BARBARA
|| HAMOS GUSZTAV || HANDSHAKE || HARMON LEON D. || HARRIS HYMAN ||
HATOUM MONA || HAY ALEX || HAY DEBORAH || HEGEDŰS AGNES || HEIBACH
ASTRID || HEIDERSBERGER BENJAMIN || HEIN BIRGIT || HEIN WILHELM ||
HENDRICKS JOCHEM || HENTSCHLÄGER KURT || HENTZ MIKE || HEROLD JÖRG
|| HERSHMAN LYNN || HESS FELIX || HILL GARY || HILLER LEJAREN || HILLS
JOAN || HODGE GAVIN || HÖLLER CARSTEN || HOLZER JENNY || HOOVER NAN ||
HORN REBECCA || HÖRNER UTE || HSIEN TENCHING || HUBER FELIX STEPHAN
|| HUENE STEPHAN VON || HUYGHE PIERRE || HYBERT FABRICE ||-----
---> I || IDENSEN HEIKO || INFERMENTAL || INGOLD RES || INTERNATIONALE
STADT || ISOU ISIDORE || IVEKOVIĆ SANJA ||-----> J || JAHN
HARTMUT || JANKOLSKI CHRISTIAN || JERON KARLHEINZ || JEVRATT LISA
|| JODI || JOHANNSEN KIRSTEN || JONAS JOAN || JUDD DONALD || JULIUS
ROLF ||-----> K || KAHLER WOLF || KAISER MARCUS || KANAL X ||
KAPIELSKI THOMAS || KAPROW ALLAN || KARAWAHN KAIN || KAU ANNEBARBE
|| KELS KARL || KENTRIDGE WILLIAM || KIESLER FRIEDRICH || KIESSLING
DIETER || KLAUKE JÜRGEN || KLEINEFENN FLORIAN || KLIER MICHAEL ||
KLOTZ WERNER || KLÜVER BILLY || KNOEBEL IMI || KNOLL KORINNA || KNOW-
BOTIC RESEARCH || KNOWLTON KENNETH C. || KORFYS + LÖFFLER || KOSSATZ
MAX || KOSUTH JOSEPH || JOHN KP LUDWIG || KRAMM RÜDIGER || KRASTEV
RASSIN || KRIESCHE RICHARD || KROHN MATTHIAS || KRUEGER MYRON
|| KRUGER BARBARA || KUBALL MISCHA || KUBISCH CHRISTINA || KUBOTA
SHIGEKU || KUPPEL EDMUND ||-----> L || YOUNG LA MONTE ||
LACHENMANN PHILIPP || LAFONTAINE MARIE JO || LAHR CHRISTIN || LANG
HEINRICH ULF || LANZ ERIC || LAPORTA TINA || LARCHER DAVID || LAURIDS+
MATTHEUS || LE CORBUSIER || LEAGUE OF AUTOMATIC MUSIC COMPOSERS
|| LEANDRE JOAN || LEGER FERNAND || LEITNER BERNHARD || LEMAÎTRE
MAURICE || LENNON JOHN || LEVINE LES || LEWANDOWSKY VIA || LINDEN
SYLVAN || LINTERMANN BERND || LISCHKA CHRISTOPH || LOGUE JOAN || LORD
CHIP || LOVINK GEERT || LOZANO HEMMER RAFAEL || LUCIER ALVIN || LÜSE-
BRINK DIRK || LUX ANTAL || LYE LEN ||-----> M || M+M || M. RASKIN
STICHTING ENS. || MACIUNAS GEORGE || MACK HEINZ || MAECK KLAUS ||
MALARIA || MANOVICH LEV || MARCLAY CHRISTIAN || MAREY ETIEMMES
JULES || MARINETTI FILIPPO TOMMASO || MARK HELMUT || MARKER CHRIS
|| MARTEL RALPH || MARTINIS DALIBOR || MASA || MATTA CLARK GORDON ||
MATTHEUS CHRIS || MAUBREY BENOÎT || MAY GIDEON || MEDIENOPERATIVE
BERLIN E.V. || MEDIENWERKSTATT FREIBURG || MEGERT FRANZISKA ||
MEISSNER NORBERT || MELHUS BJØRN || MICHELS DOUG || MIELDS RUNE



MEDIEN
KUNST
NETZ
/
MEDIA
ART
NET
/



1

Rudolf
Frieling
/
Dieter
Daniels
/
(Hg./eds.)
/
Medien
Kunst
Netz
/
1
Medienkunst
im
Überblick
/
Media
Art
Net
/
1
Survey
of
Media Art



Springer Wien New York

Gebrauchsanweisung

/

Eine Gebrauchsanweisung für ein Buch ist zunächst ungewöhnlich, in diesem Fall jedoch sinnvoll und notwendig. Bei der Lektüre der hier versammelten Texte für das Netzprojekt »Medien Kunst Netz« sehen Sie eine Reihe von begleitenden Icons am Textrand, die auf die Website »www.medienkunstnetz.de« verweisen. Unter dieser Netzadresse finden sich umfangreiche Bild-, Video-, Audio- und Textdokumente zu den in den Texten diskutierten Werken und Künstlern. Dank dieser Icons können Sie direkt erkennen, wann audiovisuelle Materialien zu den vorliegenden Autorentexten online angeboten werden.

ICONS LEGENDE

/

 **Biografie** → Biografie des Künstlers oder Autors

/

 **Werk** → Beschreibung sowie Bild-, Video- oder Audiodokumente

/

 **Text** → historischer Quellentext zum Thema

/

 **URL** → weiterführender Link außerhalb von »Medien Kunst Netz«

/

 Textnummer/Textabschnitt — Dieser Code (Softlink) wird in das Feld »Suche« von »www.medienkunstnetz.de« eingegeben, um direkt zu allen Links eines Textabschnitts zu gelangen.

/

 Verweis innerhalb des Buches auf andere Texte.

☰ TEXT → SEITE	/SOFTLINK	
☰ Vorwort → 8 / Dr. Wolfgang Bader/Prof. Peter Weibel	/	
☰ Einführung → 10 Medienkunst muss multimedial vermittelt werden / Rudolf Frieling/Dieter Daniels	/	
☰ Medien → Kunst / Kunst → Medien. → 16 Vorformen der Medienkunst in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts / Dieter Daniels	/001 - 012	
☰ Fernsehen - Kunst oder Antikunst? → 34 Konflikte und Kooperationen zwischen Avantgarde und Massenmedium in den 1960er/1970er Jahren / Dieter Daniels	/001 - 021	
☰ Audio Art → 80 / Golo Föllmer	/001 - 021	
☰ Real/ Medial → 118 Hybride Prozesse zwischen Kunst und Leben / Rudolf Frieling	/001 - 015	
☰ Raum Zeit Technikkonstruktionen → 162 Aspekte der Wahrnehmung / Heike Helfert	/001 - 015	
☰ Soziale Technologien → 200 Dekonstruktion, Subversion und die Utopie einer demokratischen Kommunikation / Inke Arns	/001 - 012	
☰ Virtuelle Narrationen → 238 Von der Krise des Erzählens zur neuen Narration als mentales Möglichkeitsfeld / Söke Dinkla	/001 - 015	
☰ Immersion und Interaktion → 268 Vom Rundfresko zum interaktiven Bildraum / Oliver Grau	/001 - 023	
☰ Interaktion, Partizipation, Vernetzung → 314 Kunst und Telekommunikation / Inke Arns	/001 - 012	
☰ Form Follows Format → 350 Zum Spannungsverhältnis von Museum, Medientechnik und Medienkunst / Rudolf Frieling /	/001 - 008	
☰ Appendix		
Namensregister → 386	/	
Bibliografie → 394	/	
Biografien → 397	/	
Impressum → 400	/	

Medien → Kunst/ Kunst → Medien.

Vorformen der Medienkunst in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts

/
Dieter Daniels

Medien ersetzen Kunst – Kunst reagiert auf Medien

Im Laufe der letzten 150 Jahre besetzen die audiovisuellen Medien (Foto, Film, Radio, TV, Multimedia) stückweise ein Gebiet der menschlichen Wahrnehmung, das zuvor ausschließlich den klassischen Künsten und ihren verschiedenen Gattungen (Malerei, Musik, Theater) reserviert war. Die Erfindung der Fotografie im Jahr 1839 und ihre blitzartige, massenhafte Verbreitung, nochmals verstärkt durch neue Drucktechniken in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts, der schnelle Aufstieg des Films zu einer weltweit breitenwirksamen Industrie am Beginn des 20. Jahrhunderts und die fast explosionsartige Dynamik der Entstehung des Radios in den 1920er Jahren – all dies lässt schon erkennen, welche Macht diese Distributions- und Produktionsinstrumente haben. Ab den 1960er Jahren wird dann das Fernsehen zu dem Massenmedium, durch welches dieser Begriff seine Prägung erhält. Erst seit den 1990er Jahren erhält es Konkurrenz durch das Internet und die damit verbundenen Multimediaplattformen.

Jede der audiovisuellen Medientechniken stellt neue ästhetische Fragen. Die gilt in doppelter Hinsicht: Erstens medienimmanent, das heißt, welche Darstellungsformen ermöglicht und erfordert das Medium (zum Beispiel verschiedene Formen der Montage in Foto, Film und digitalen Bildmedien), zweitens im gesamtulturellen Kontext, das heißt, welchen Bezug hat es zu bestehenden Medien und Kunstformen. Schon bei der Erfindung der Fotografie wird der Tod der Malerei proklamiert, dies wiederholt sich beim Fernsehen in Bezug auf den Film, dennoch wird bis heute gemalt und gefilmt. Doch die schon etablierten Kunst- und Medienformen reagieren auf die nachfolgenden Entwicklungen: Spätestens seit dem Impressionismus, aber ebenso im Kubismus und Surrealismus, zeigt die Malerei gerade jene physiologischen und psychologischen Aspekte, welche der Fotografie entgehen. Gegenüber der stückhaften und vielstimmigen Informationsmasse des Fernsehens betont das Kino die geschlossene, emotional bindende Geschichte. Und gegen die Perfektion der industriellen Bilder setzen die künstlerischen Videos und Performances die Bruchstellen und Störungen einer neuen Authentizität. Avantgarde und Mainstream stehen also sowohl in medientechnischer wie ästhetischer Hinsicht seit Beginn der Moderne in einer intensiven Wechselbeziehung. Die radikale Konsequenz hieraus lautet: »Alle moderne Kunst ist Medienkunst.«¹

Warum verwenden Künstler Medien?

Betrachten wir diese komplexe Wechselwirkung zunächst aus der Perspektive der

1 — Dieter Daniels, *Kunst als Sendung. Von der Telegrafie zum Internet*, München 2002, S. 165. Vgl. dort die Ausführungen zum Beginn der Wechselwirkung von Modernität und Mediatisierung bei Baudelaire und Manet.

Künstler. Für sie gibt es zwei entscheidende Gründe für die Verwendung von Medien. Das erste Motiv liegt in einem ebenso tief empfundenen wie klar erkannten Verlust der Breitenwirkung moderner Kunst. Seit der Entstehung der Avantgarde Ende des 19. Jahrhunderts, spätestens am Beginn des 20. Jahrhunderts mit der Abstraktion und dem Kubismus, verliert die avancierte Kunst die allgemeine Akzeptanz des ästhetischen ›common sense‹ der zeitgenössischen Bevölkerung. An die Verwendung neuer Techniken wie Film und Funk, die potentiell Massenmedien sind, knüpft sich die Hoffnung, die Avantgarde aus ihrer selbst verursachten Isolation zu führen, um »die Kunst und das Volk wieder miteinander zu versöhnen«, wie Guillaume Apollinaire 1912 am Schluss seines Buches über den Kubismus schreibt.²

Diese Hoffnung findet sich in den ersten programmatischen Forderungen zum künstlerischen Medieneinsatz von Film, Radio und Fernsehen, etwa **Dziga Vertovs** und **Walter Ruttmanns** Entwürfen einer neuen Filmkunst, der Radiotheorie von **Bertolt Brecht** oder dem Manifest der Futuristen zum Fernsehen (»**La Radia**« 1933). Zum politischen Programm wird die Massenkunst dabei unter solch ganz entgegengesetzten Ideologien wie der russischen Revolution und dem deutschen und italienischen Faschismus. Auch **Walter Benjamins** epochaler Essay »**Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit**« von 1936 hat die soziale und politische Wirkungslosigkeit der Avantgarde zum Thema und entwirft erstmals eine umfassende theoretische Grundlage für einen durch die Medien veränderten Kunstbegriff: Mittels technischer Medien soll die Kunst die Begrenztheit des manuell hergestellten Originals überwinden, ein neues Publikum erreichen und gesellschaftlich mobilisieren. Diese Entwürfe haben, vermittelt über ihre Erneuerung in den medientheoretischen Ansätzen der 1960er Jahre von Marshall McLuhan bis Hans Magnus Enzensberger, großen Einfluss auf die Entwicklung der Medienkunst gehabt.³ Sie bilden die Leit motive für die Pionierzeit der Videokunst, des Experimentalfilms und der Audio Art.

Das zweite zentrale Motiv für die künstlerische Arbeit mit audiovisuellen Medien liegt in ihrem ästhetischen Potential, bis dahin ungesehene und ungehörte Bild- und Klangerlebnisse zu gestalten, also Kunstformen jenseits aller bekannten Gattungen. So entwirft Walter Ruttmann 1919 »eine Kunst für das Auge, die sich von der Malerei dadurch unterscheidet, dass sie sich zeitlich abspielt (wie Musik). [...] Es wird sich deshalb ein ganz neuer, bisher nur latent vorhandener Typus von Künstler herausstellen, der etwa in der Mitte von Malerei und Musik steht«. Und für diese neue Kunst »kann auf alle Fälle mit einem erheblich breiteren Publikum gerechnet werden, als es die Malerei hat«. ⁴ Diese Idee nimmt Form an in den absoluten Filmen der 1920er Jahre von Ruttmann, Viking Eggeling, Hans Richter und anderen und ihr korrespondiert der Entwurf einer eben solchen »absoluten Radiokunst« von Kurt Weill 1925, für die durch »ein Heer neuer,

2 — Vgl. Daniels (2002), S. 232. 3 — Vgl. Claus Pias u. a. (Hg.), *Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard*, Stuttgart 1999. 4 — Walter Ruttmann, »Malerei mit Zeit«, in: Jeanpaul Goergen (Hg.), *Walter Ruttmann. Eine Dokumentation*, Berlin 1989, S. 74. 5 — Kurt Weill, »Möglichkeiten absoluter Radiokunst«, in: ders., *Gesammelte Schriften*, Berlin 1990, S. 195. 6 — So schreibt Ruttmann über das »Tempo unserer Zeit: Telegraf, Schnellzüge, Stenografie, Fotografie, Schnellpressen, usw. an sich nicht als Kunsterrungenschaften zu werten, haben zur Folge eine früher nicht gekannte Geschwindigkeit in der Übermittlung geistiger Resultate. Durch diese Schnelligkeit des Bekanntwerdens ergibt sich für das Individuum ein

unerhörter Geräusche, die das Mikrofon auf künstlichem Wege erzeugen könnte«, so etwas wie »ein absolutes, über der Erde schwebendes, seelenhaftes Kunstwerk« möglich werden soll.⁵

Diese neuen Medienästhetiken werden dabei von Beginn an als Reaktion auf die Technisierung und mediale Beschleunigung der alltäglichen Wahrnehmung konzipiert.⁶ Auch dieses zweite Motiv findet bis heute seine Fortführung in der Analyse und Dekonstruktion von Massemedien durch Künstler. Die Beispiele reichen von **William Burroughs** literarischem Cut-up über **Nam June Paiks** Remix von TV-Bildern zu **Dara Birnbaums** systematischen Analysen der TV-Semiotik bis zur Darstellung der subtilen Kommerzialisierung der Sprache durch das Internet in **Heath Buntings** Netzprojekt »_readme«.⁷

/

Vorläufer der Medienkunst

//

Manifeste und Utopien

Schon vor Beginn der künstlerischen Medienarbeit werden ihre Motive und möglichen Ziele in Manifesten und utopischen Entwürfen formuliert, die zum Teil weit über den Stand der verfügbaren Technik hinausreichen. Dabei antizipieren diese Thesen schon in vieler Hinsicht die seit den 1960er Jahren einsetzende breite künstlerische Praxis der Medienkunst. Diese in »Medien Kunst Netz« online dokumentierten Textauszüge können auch als erste Formulierung der Themenschwerpunkte gelesen werden, die sich in der Gliederung der weiteren Kapitel dieses Überblicks zur Medienkunst niederschlagen. Im Einzelnen lassen sich dabei als Vorläufer zu einigen der Kapitel im vorliegenden Band ausmachen:

* Luigi Russolo, »Die Geräuschkunst«, 1913, vgl. das Kapitel »Audio Art«. * Walter Ruttmann, »Malerei mit Zeit«, circa 1919/20, vgl. das Kapitel »Raum Zeit Technikkonstruktionen«. * Bertolt Brecht, »Der Rundfunk als Kommunikationsapparat«, 1930, vgl. zur Publikumspartizipation die Kapitel »Interaktion, Partizipation, Vernetzung« und »Audio Art«. * Dziga Vertov, »Kinoprawda und Radioprawda«, 1925, vgl. zum Aspekt der Massenwirkung das Kapitel »Fernsehen – Kunst oder Antikunst?« und zum Aspekt der Globalisierung das Kapitel »Soziale Technologien«. * F.T.P. Marinetti und Pino Masata, »La Radia«, 1933, vgl. zum Aspekt der Massenwirkung das Kapitel »Fernsehen – Kunst oder Antikunst?«. * Velimir Chlebnikov, »Das Radio der Zukunft«, 1921, vgl. zur Telekommunikation das Kapitel »Interaktion, Partizipation, Vernetzung«. * László Moholy-Nagy, »Das simultane oder Polykino«, 1927, vgl. das Kapitel »Immersion und Interaktion«. * James Joyce, »Finnegans Wake«, 1938, vgl. das Kapitel »Virtuelle Narrationen«.

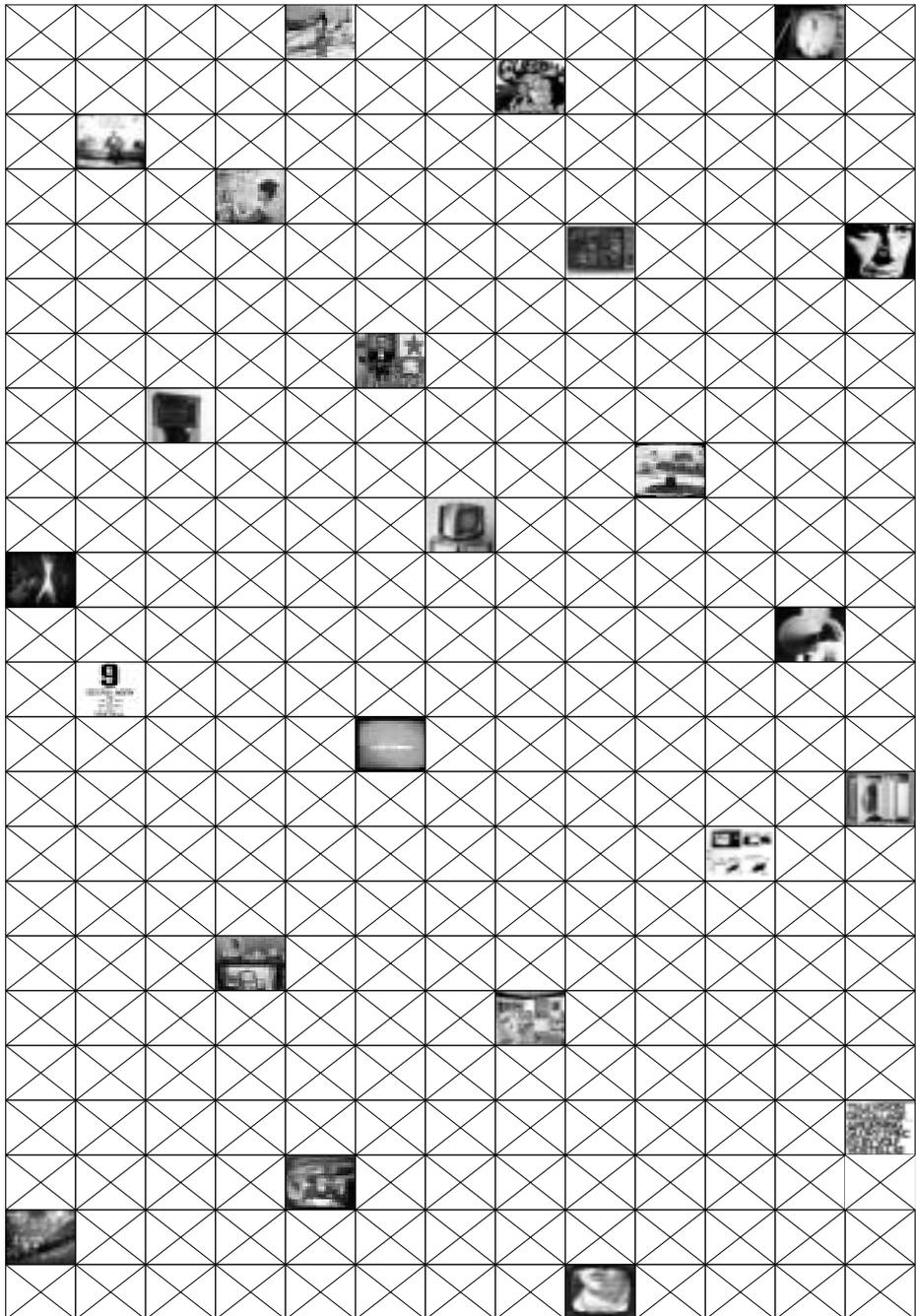
//

fortwährendes Überschwemmtsein mit Material, demgegenüber die alten Erledigungsmethoden versagen. [...] Hier liegen auch die Gründe für unsere verzweifelte Hilflosigkeit gegenüber den Erscheinungen der bildenden Kunst. Der Blick, der in geistigen Dingen immer mehr auf die Betrachtung eines zeitlichen Geschehens gedrängt wird, weiß mit den starren, reduzierten zeitlosen Formen der Malerei nichts mehr anzufangen.« Walter Ruttmann, »Malerei mit Zeit«, in: Goergen (1989), S. 74. Siehe auch das Kapitel »Raum Zeit Technikkonstruktionen« zu Aspekten der Wahrnehmung. 7 – Vgl. zu diesen Aspekten das Kapitel »Soziale Technologien«.



02/001-021

02/101-121



Fernsehen – Kunst oder Antikunst?

Konflikte und Kooperationen zwischen Avantgarde und Massenmedium in den 1960er/1970er Jahren

/

Dieter Daniels

/

Weltmacht Fernsehen

In den 1960er Jahren wird das Fernsehen weltweit zum beherrschenden Massenmedium, dessen meinungsbildende Macht die Presse und das Radio übertrumpft. Zeitgleich entsteht auch der heutige Begriff ›Massenmedium‹, wie sich am Sprachgebrauch auch ohne eingehende etymologische Untersuchung ablesen lässt. Presse, Radio und Film gelten zwar ebenfalls als Massenmedien, doch nur das Fernsehen scheint, den Begriff als Synthese von deren Wirkungen umfassend zu verkörpern. Er hat dabei tendenziell eine negative Konnotation, die sich deutlich von der Begeisterung unterscheidet, mit der in den 1920er Jahren das Radio begrüßt wurde. In der Tat ist das Fernsehen vom Standpunkt der Künste aus das hoffnungsloseste Medium. Seine Entstehung verläuft in den durch die fest etablierten Massenmedien Film und Radio vorgeprägten Bahnen. Es gibt kaum eine Phase der Offenheit und kreativen Suche nach der Bestimmung des Mediums. Die einzige Alternative, die sich stellt, ist die zwischen dem privatwirtschaftlichen Prinzip der Filmindustrie beziehungsweise amerikanischen Radioindustrie und dem staatlich kontrollierten Modell der europäischen Radiosender. Dies war schon vor der Einführung des Fernsehens absehbar, wie die entsprechende These Rudolf Arnheims im Schlusskapitel seines Buchs zum Radio von 1933 belegt.¹ Das hindert David Sarnoff, Chef der Radio Corporation of America, nicht daran, 1939 in seiner emphatischen Rede zum Beginn des amerikanischen TV-Programms von der »Geburt einer neuen Kunst« zu sprechen, welche »in einer krisengeschüttelten Welt als Fackel der Hoffnung leuchtet«².

Seit den 1920er Jahren ist die Entwicklung der Radio- und Fernsehlandschaft in den USA und Europa sehr verschieden verlaufen. Während in den USA von Anfang an das Feld den kommerziellen, werbefinanzierten Sendern gehört, hat in Europa zumeist der Staat die Oberhoheit über das Programm, mit dem sowohl politischer Einfluss als auch hohe kulturelle Zielsetzungen verknüpft werden. Dieser Konflikt zwischen Kommerz und Kultur reicht bis in die Debatten der 1980er Jahre über die Einführung des Privatfernsehens in Europa, und er endet mit dem weltweiten Siegeszug des amerikanischen Modells. Die Einschaltquote wird damit zum einzigen Kriterium für Erfolg oder Scheitern, und die spricht von Anfang an für die Kommerzialisierung. In den USA sieht die durchschnittliche Familie in den 1960er Jahren schon circa fünf Stunden TV täglich, dabei gibt es je nach Region eine Auswahl von mehr als zehn Programmen rund um die Uhr, seit 1957 zunehmend auch in Farbe. Demgegenüber ist Europa noch TV-Entwicklungsland.

1 — Rudolf Arnheim, *Rundfunk als Hörkunst*, Frankfurt/Main 2001, S. 172ff. (verfasst 1933, erschienen 1936 im Exil auf Englisch). 2 — Sarnoff in: Douglas Davis/Allison Simmons (Hg.), *The New Television: a public/private Art*, Cambridge/MA, London 1977, S. 3.

In Deutschland steht den Zuschauern bis 1963 nur ein einziger Kanal in Schwarzweiß während der Abendstunden zur Verfügung. Dennoch kann man ab 1965 davon ausgehen, dass bei mittlerweile 10 Millionen Fernsehgeräten mit statistisch je 2,5 Zuschauern »das ganze deutsche Volk schon jetzt vom Fernsehen erreicht wird«³.

/

Ein Medium ohne Kunst

Fernsehen ist das effizienteste Reproduktions- und Distributionsmedium der Menschheitsgeschichte, aber es hat im zurückliegenden halben Jahrhundert kaum etwas ausgebildet, was als eine dem Medium eigene Kunstform bezeichnet werden könnte. Die Differenz zwischen High und Low hat sich hier nie so wie im Film verankern können. Es gibt keine Form der TV-Hochkultur, die als bleibendes Kulturgut betrachtet würde, das für zukünftige Epochen zu bewahren sei.⁴ Die einzige Ausnahme ist der seit den 1980er Jahren entstandene Musicclip, der in ausgewählten Beispielen mittlerweile auch zu höchsten musealen Ehren im Kunstkontext kommt. Die Musicclips werden oft als Fortsetzung der Avantgarde des ›absoluten Films‹ der 1920er Jahre bezeichnet. Diese in einzelnen Fällen durchaus berechnete Analogie darf aber nicht darüber hinwegtäuschen, dass sie primär Werbung im Dienst der Musikindustrie sind und von daher nicht zur Geschichte der modernen Kunst gehören, es sei denn, deren Status absoluter Autonomie würde mit Anbruch der Postmoderne hinfällig. Denn bezeichnenderweise bildete gerade MTV in den 1980er Jahren die Speerspitze des Vormarschs des kommerziellen TVs nach US-Vorbild gegen das europäische, öffentlich-rechtliche Modell und dessen staatlich verankerten Kulturauftrag.

Aus all diesen Gründen hat das Fernsehen viel weniger Anstoß zu kulturellen oder gar künstlerischen Utopien gegeben als das Radio und der Film seit den 1920er Jahren. Mit einer noch von der Erfahrung des Mediums ungetrübten Emphase wird es nur vor seiner Einführung begrüßt, so von den Futuristen 1933 (»**La Radia**«) und von **Lucio Fontana** 1952. Anfang der 1950er Jahre finden sich zur Einführung des Fernsehens in Europa zwar Ansätze zu einer Debatte über seinen möglichen Kunstcharakter. Aber vor allem in Deutschland führen viele Autoren bereits im Titel ihrer Veröffentlichungen so präntiös den Begriff ›Kunst‹ ins Feld, als sei er die universelle Waffe gegen die Medienskepsis, zu welcher sowohl die amerikanische Kommerzialisierung als auch die nationalsozialistische Propaganda Anlass geben, die sich schon 1935 rühmte, den ersten regelmäßigen Fernsehsender der Welt zu betreiben.⁵ Als sollte all das ungeschehen gemacht werden, heißt es voll zweck-optimistischer Zuversicht im ersten bundesdeutschen Fernsehjahr 1953: »Das Fernsehen ist schon heute eine Kunst. Es wird mit Gewissheit die Kunst von morgen sein.«⁶ Hingegen rechnet Adorno aufgrund seiner amerikanischen Erfahrungen das Fernsehen schon 1953 anlässlich seiner bundesdeutschen Einführung zum »Schema der Kulturindustrie«, denn es »treibt deren Tendenz, das

3 — Josef Othmar Zöllner (Hg.), *Massenmedien - die geheimen Führer*, Augsburg 1965, S. 179. 4 — Das materialreiche Katalogbuch, *Fernsehen in der bildenden Kunst seit 1879*, Wulf Herzogenrath u. a. (Hg.), Dresden 1997, behauptet eine Kontinuität, die nicht existiert, ignoriert aber zugleich die künstlerische Bedeutung des Radios. 5 — Vgl. Herbert Kutschbach, »Das Fernsehbild zwischen Technik und Kunst«, in: *Rufer und Hörer* 7, Heft 8, 1953; Franz Tschirn, »Kunst im Bildschirm«, in: *Rufer und Hörer* 6, 1951/1952, S. 574-576.

Bewusstsein des Publikums von allen Seiten zu umstellen und einzufangen, als Verbindung von Film und Radio weiter. [...] Die Lücke, welche der Privatexistenz vor der Kulturindustrie noch geblieben war, solange diese die Dimension des Sichtbaren nicht allgegenwärtig beherrschte, wird verstopft.⁷

Der gesellschaftliche Einfluss des Fernsehens bildet auch ein zentrales Thema für den Beginn der Medientheorie in den 1960er Jahren. Marshall McLuhan prognostiziert das Ende des Gutenberg-Zeitalters durch die audiovisuellen Medien, eine These, die er vor allem durch seine eigenen häufigen Radio- und TV-Auftritte ebenso illustriert wie belegt. Umberto Eco widmet den Schluss seines Buchs über das »offene Kunstwerk«⁸ der Fernseherfahrung bei Live-Sendungen, in denen er eine strukturelle Verwandtschaft zu den nicht vordeterminierten »offenen« Kunstformen seiner Zeit sieht. So wie das amerikanische und europäische Mediensystem weisen auch diese beiden Theorien der Kunst eine unterschiedliche Rolle zu: Für McLuhan bestimmt der medientechnische Fortschritt im wesentlichen ihre Entwicklung, indem er zuvor nur künstlerisch erahnte neue Darstellungsformen zur Machbarkeit bringt. Für Eco dagegen bietet die Kunst das Modell einer selbstbestimmten Alternative zur Fremdbestimmtheit durch die Macht der Medien.

/

Drei Zeitfenster

Im Folgenden zeigen drei Momentaufnahmen aus drei Dekaden exemplarisch die Entwicklung der Beziehung von Kunst und Fernsehen. Dabei werden sowohl verschiedene künstlerische Haltungen wie die Veränderungen der Medienlandschaft deutlich. Schon in den 1950er Jahren stecken Lucio Fontana, **John Cage** und **Guy Debord** mögliche künstlerische Positionen gegenüber Fernsehen, Radio und Film ab, die von totaler Begeisterung bis zu radikaler Ablehnung reichen.⁹ Um 1963–1964 erproben dann **Nam June Paik**, **Wolf Vostell** und weitere Künstler erstmals praktisch die Kunsttauglichkeit des Fernsehens mit primitiven Mitteln, noch ganz ohne Videotechnik und ebenso ohne Unterstützung der Sendeanstalten. 1968–1969 entstehen die ersten von Künstlern gestalteten Sendungen, ab 1970 verschiedene Modelle der Zusammenarbeit mit den Fernsehanstalten.

Erstaunlich ist die weitgehende Synchronität dieser Schritte. In allen drei Zeitfenstern finden die Entwicklungen an verschiedenen Orten gleichzeitig statt, ohne dass die Beteiligten voneinander wissen. Diese Synchronität findet sich sowohl in der Technikentwicklung wie der Kunstgeschichte schon seit dem 19. Jahrhundert. Die Fotografie und die elektrische Telegrafie werden um 1840 von mehreren Erfinder fast gleichzeitig entwickelt, ebenso entstehen um 1910 die abstrakte Malerei oder um 1920 der absolute Film in mehreren Künstlerateliers unabhängig voneinander. »Es gibt Stunden im Denken der Menschheit, in denen eine bestimmte Idee gleichzeitig an verschiedenen Orten, sozusagen endemisch auftaucht«, schreibt der Fotograf Nadar, als er 1855 sein Verfahren für

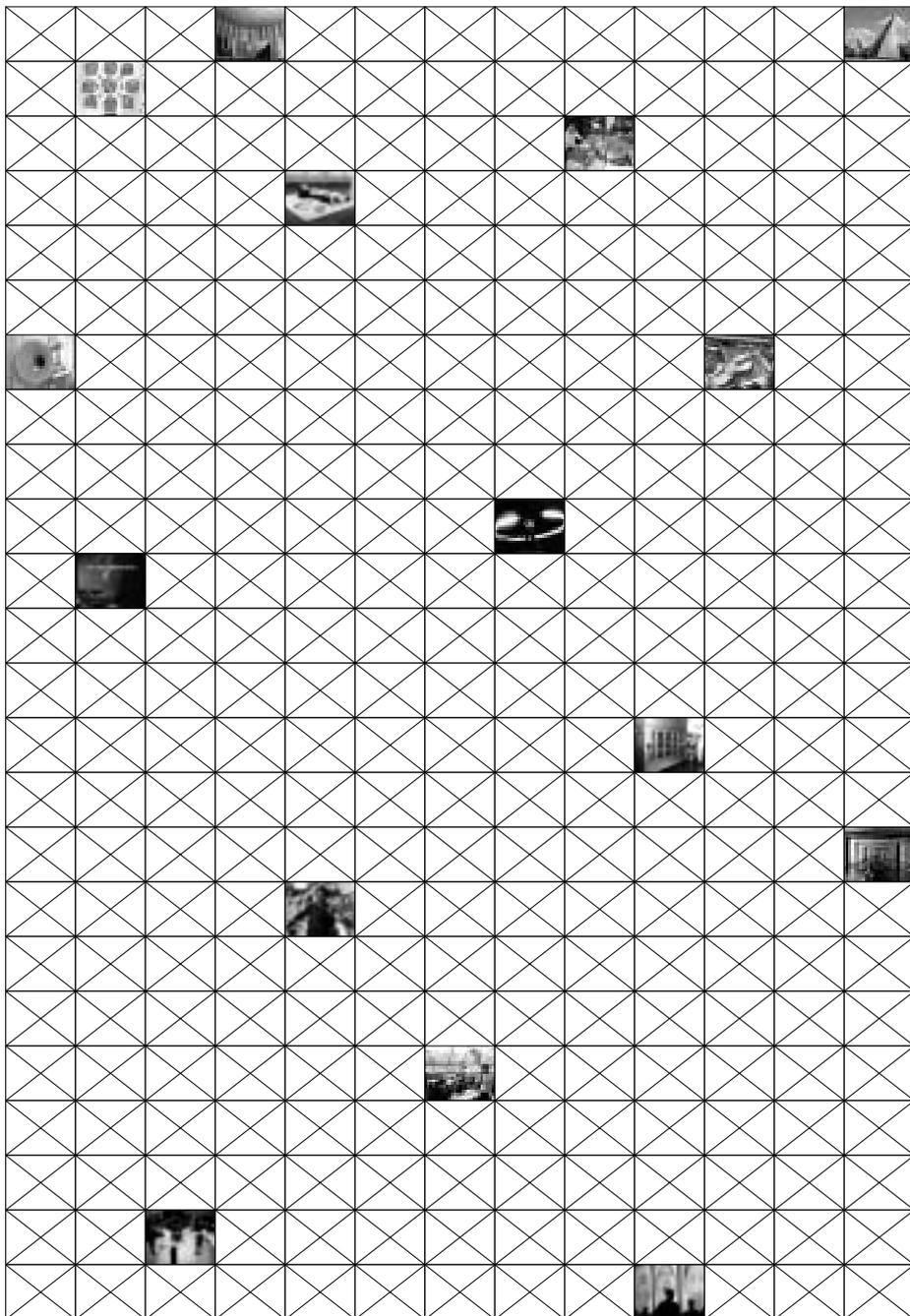
6 — Gerhard Eckert, *Die Kunst des Fernsehens*, Hamburg 1953, S. 102. Der Autor hat noch 1941 den Bd. *Der Rundfunk als Führungsmittel* verfasst, in dem er die nationalsozialistische Radiopropaganda theoretisch begleitet.

7 — Theodor W. Adorno, »Prolog zum Fernsehen«, in: *Rundfunk und Fernsehen* 2, 1953, zit. nach: ders., *Gesammelte Schriften*, Bd. 10.2, Frankfurt/Main 1996, S. 507.

8 — Umberto Eco, *Das offene Kunstwerk*, Frankfurt/Main 1977.

9 — Siehe das Kapitel »Medien → Kunst, Kunst → Medien«.

02/001-021
02/101-121



Audio Art

/

Golo Föllmer

/

Im letzten Viertel des 19. Jahrhunderts setzt eine umfassende Technisierung von Musik ein. Sie umfasst drei radikal neue Prinzipien: Übertragung, Speicherung und Synthese von Schall. Diese medialen Grundtechniken ermöglichen neue Formen der Gestaltung und Erzeugung von Klang und Musik und verändern die Art und Weise, wie Musik gehört wird. Nachdem Musik bis weit in das 19. Jahrhundert hinein immer auf einen engen Raum und eine überschaubare Zuhörerschaft begrenzt war, dehnt sich ihr Wirkungsbereich zur Jahrhundertwende stark aus. Grammophon und Radio lassen Musik omnipräsent werden, weil sie nunmehr weder an einen bestimmten Raum noch an eine bestimmte Zeit gebunden ist. Schließlich lösen sich die technischen Medien sogar von der Abbildungsfunktion, indem sie selbst Klänge hervorbringen.

In der folgenden Phase, die um die Mitte des 20. Jahrhunderts einsetzt, sind die Grundtechniken elektronischer Medien in die Kreativtechniken integriert, und nun kann auf ihrer Basis eine Vielfalt anderer Themen bearbeitet werden. Intermediale Verknüpfungen, der Raum als musikalische Bestimmungsgröße, medienspezifische Narrationsweisen, Entzeitlichung, Virtualisierung und Enthierarchisierung werden im vorliegenden Text exemplarisch diskutiert. In dieser zweiten Phase bedeutet ›Tonkunst‹ nicht mehr nur Musik. Es haben sich künstlerische Umgangsweisen mit Klängen entwickelt, die das überlieferte Musikverständnis sprengen und einen neuen Begriff erfordern. Während sich für das Phänomen in seiner allgemeinen, nicht medienspezifischen Ausprägung der Begriff ›Klangkunst‹ etabliert hat,¹ steht ›Audio Art‹ hier für Klangkunst, bei deren Entstehung technische Medien wesentlich oder notwendig sind.

Im Hauptteil werden die Entwicklung und das Spektrum der Audio Art vorgestellt. Anschließend werden Techniken und Motive ihrer Mediennutzung mit denen eines historischen Vorläufers elektrischer Musikmedien, der mechanischen Musikinstrumente verglichen, um den Umbruch kenntlich zu machen, der Audio Art vom tradierten Musikverständnis trennt.

/

Übertragung

Das Radio macht Musik und andere akustische Kulturgüter frei verfügbar. Sein Auftreten fiel in eine Zeit, in der ein erheblicher Teil der deutschen Komponisten nach einer neuen Verankerung ihrer Musik suchte und unter Begriffen wie ›Gebrauchsmusik‹ und ›Umgangsmusik‹² Versuche anstellte, populärmusikalische Elemente in Kunstmusik zu integrieren und Musik funktional in Alltagssituationen einzubinden.

//

1 — Vgl. Helga de la Motte-Haber, »Klangkunst - eine neue Gattung?«, in: *Klangkunst*, Akademie der Künste Berlin (Hg.), München 1996, S. 12-17. 2 — Vgl. Eberhard Preussner, »Der Wendepunkt in der modernen Musik oder Die Einfachheit der neuen Musik«, in: *Die Musik*, 21, 6. März 1929, S. 415-418; vgl. Heinrich Besseler, *Das musikalische Hören der Neuzeit*, Berlin 1959.

Partizipation

- Mit dem »Lindberghflug« realisierten Bertolt Brecht, Paul Hindemith und Kurt Weill 1929 eine Funkoper, die die Zuhörer am Rundfunkempfänger zuhause einbeziehen sollte. Bei einer szenischen Aufführung in Baden-Baden platzierte Brecht einen Stellvertreter der Zuhörer in Hemdsärmeln auf der Bühne, der Lindberghs Gesangspart übernahm. Für spätere Realisierungen sah Brecht vor, dass sich zum Beispiel Schulklassen mit dem Werk vertraut machen und dann eine ohne den Fliegerpart gesendete Version deklamierend vervollständigen sollten. »Der Rundfunk wäre der denkbar großartigste Kommunikationsapparat des öffentlichen Lebens, [...] wenn er es verstünde, nicht nur auszusenden, sondern auch zu empfangen, also den Zuhörer [...] nicht zu isolieren, sondern in Beziehung zu setzen.«³

Brecht zielte nicht auf ästhetische Gestaltung, sondern auf gesellschaftlichen Lehrwert, was unter anderem von Adorno kritisiert wurde. Aus Adornos Sicht verfehlte jede Musik, die sich auf Elemente populärer und damit vom Warencharakter geprägter Musik einließ, ihr Ziel, das Leben unverfälscht widerzuspiegeln.⁴ Brecht wiederum wertete Adornos Position als Ausdruck einer arroganten Elite, die sich (unter anderem durch Musik) ihrer Integrität versichert, während sie vorwurfsvoll, aber de facto tatenlos auf eine ideologisch verblendete Masse der Musikhörer blickt, die fest im Griff der Kulturindustrie ist.

- Das Medium Radio stellte Brechts weitgehenden Utopien strukturelle Hindernisse entgegen. Technisch und organisatorisch hatte es sich bereits zu einem Massenmedium entwickelt,⁵ bei dem kein effektiver Sendekanal für die Rezipienten existiert.⁶ Als Hans Magnus Enzensberger in den 1960er Jahren kritisierte, dass die Trennung zwischen Produzenten und Konsumenten in den Massenmedien künstlich aufrecht erhalten würde,⁷ begann Max Neuhaus gerade mit einer Serie von Rundfunkarbeiten, die das Potenzial der Öffnung demonstrierten. Bei »Public Supply I«, 1966 in New York auf WBAI realisiert, mischte Neuhaus live eingehende Telefonanrufe von zehn Leitungen und verstand sich dabei zwar als Gestalter der technischen Konfiguration, aber nur mehr als Moderator des musikalischen Ereignisses. Sender waren die anrufenden Hörer. Bei »Radio Net« zog er sich 1977 als Künstler noch weiter zurück, indem er die Gestaltung einer elektronischen Automatik überließ. Zugleich thematisierte er Dimension und immanente Ästhetik des technischen Systems »Radio«: Die den Kontinent umspannende Ringleitung des US-amerikanischen Radionetzwerks NPR verschaltete er derart, dass Signale darin durch Rückkopplung klanglich transformiert wurden.⁸

//

Ästhetisierung

Der Rundfunk prägte Musik auch ästhetisch. Indem er potenziell die ganze Welt erschloss, setzte er eine Faszination für das Hören des Globalen, des Fremden, des Vielgestaltigen frei und regte die Phantasie der Künstler an. Rudolf Arnheim beschrieb

- 3 — Bertolt Brecht, »Der Rundfunk als Kommunikationsapparat«, zit. nach ders., *Schriften zur Literatur und Kunst I*, Frankfurt/Main 1967, S. 134.
- 4 — Vgl. Klaus-Dieter Krabiel, *Brechts Lehrstücke. Entstehung und Entwicklung eines Spieltyps*, Stuttgart 1993, S. 125f.
- 5 — Vgl. Dieter Daniels, *Kunst als Sendung. Von der Telegrafie zum Internet*, München 2002, S. 135f.
- 6 — Niklas Luhmanns Definition der Massenmedien beruht auf diesem Kriterium. Vgl. Niklas Luhmann, *Die Realität der Massenmedien*, 2. Aufl., Opladen 1996, S. 10.
- 7 — Vgl. Hans Magnus Enzensberger, »Baukasten zu einer Theorie der Medien«, in: Claus Pias u. a. (Hg.), *Kursbuch Medienkultur*.

die Wirkung des Radios 1936 als geradezu bewusstseinsweiternd. »Im Rundfunk enthüllten die Geräusche und Stimmen der Wirklichkeit ihre sinnliche Verwandtschaft mit dem Wort des Dichters und den Tönen der Musik[...].«⁹ Radiohörer stellten fest, dass Geräusche eine vorher kaum bemerkte ästhetische Qualität besitzen. Der Hörspieltheoretiker Richard Kolb schrieb diesen Effekt der Entkörperlichung des Klangs zu, die die Hörer unweigerlich zu größerer geistiger Involvierung führe. »Je weniger wir an eine bestimmte Vorstellung von Zeit, Ort, Kostüm, Figuren gebunden sind, um so mehr Spielraum bleibt unserer Phantasie, mit deren Hilfe wir uns die uns gemäße Vorstellung machen können. Auf diese Weise nähert sich das Wort in seiner Wirkung der Musik[...].«¹⁰ Diese veränderte Wahrnehmung von Geräuschen hatte nicht erst mit dem Radio, sondern schon mit der Industrialisierung eingesetzt. Die italienischen Futuristen verstanden den Rhythmus der Maschinen als ästhetischen Ausdruck ihrer Epoche, und so proklamierte der Maler **Luigi Russolo** 1913 die ›Geräuschkunst‹: »Das Leben der Vergangenheit war Stille. Mit der Erfindung der Maschine im 19. Jahrhundert entstand das Geräusch. [...] Wir haben Spaß daran, den Krach der Jalousien, [...] den Lärm und das Scharren der Menge, die verschiedenen Geräusche der Bahnhöfe, der Spinnereien, der Druckereien [...] im Geiste zu orchestrieren. Wir wollen diese so verschiedenen Geräusche aufeinander abstimmen und harmonisch anordnen.«¹¹ Russolo konstruierte spezielle mechanische Geräuscherzeuger und führte diese ›intonarumori‹ in Veranstaltungen vor, denen bedeutende Künstler und Musiker der Zeit beiwohnten. Edgard Varèse, John Cage und andere wurden von Russolos Geräuschkunst beeinflusst und setzten zuerst das Schlagzeug, das bis dahin vorwiegend rhythmisch akzentuierend in der Kunstmusik verwendet worden war, als Träger einer Musik aus Geräuschklangfarben ein.

//

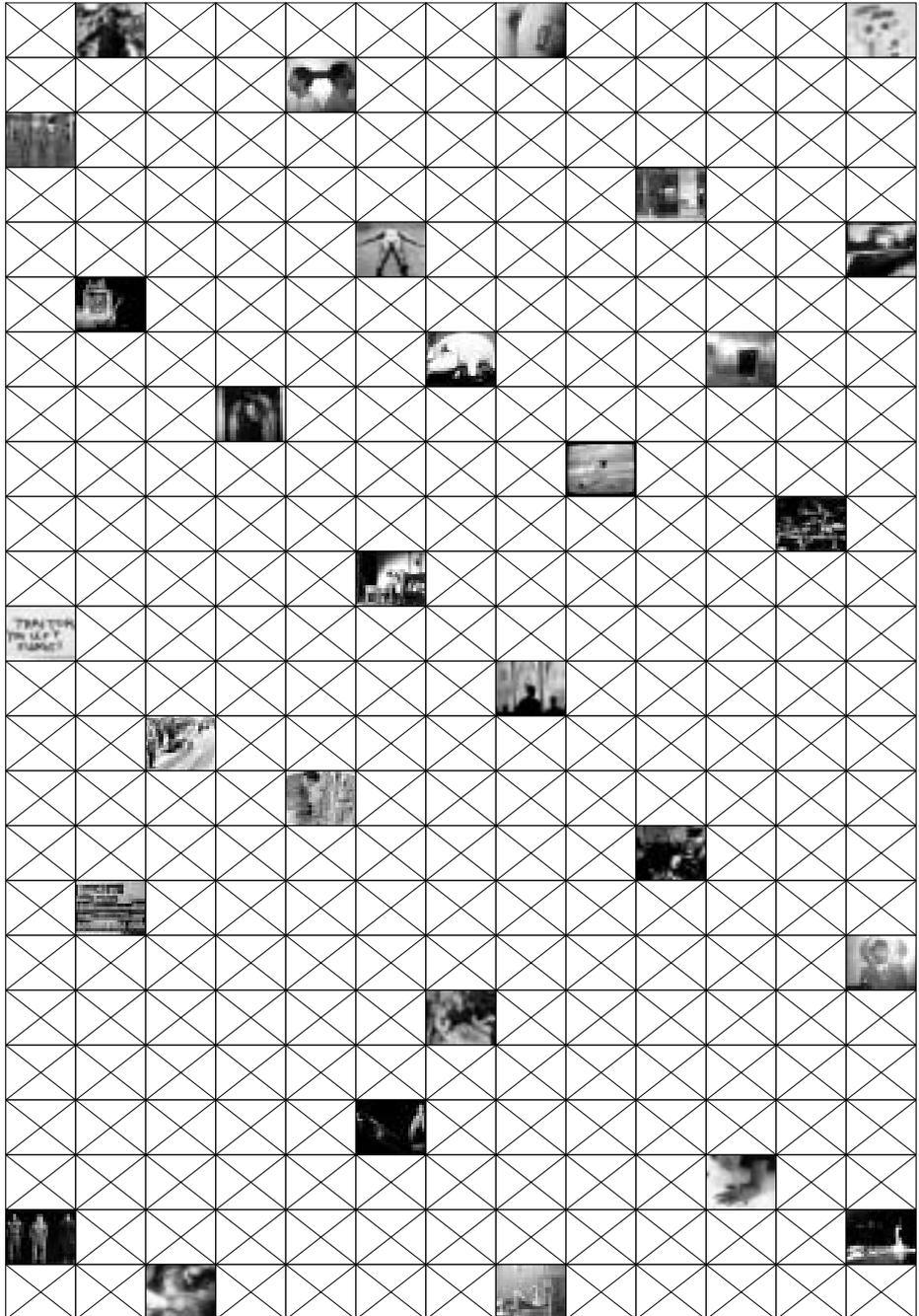
Radiokunst

John Cage war 1951 mit »**Imaginary Landscape No. 4**« der erste, der die Spezifika des Radios – das Fiepen und Rauschen, das zufällige Nebeneinander von Sprache, Musik und Geräusch auf dem Wellenband – in einer Komposition zur Aufführung brachte. Er verwendete also nicht nur die aus traditioneller Sicht vielleicht gerade noch hinnehmbaren natürlichen Geräuschklänge, sondern auch die in der Musik gänzlich unerwünschten Nebeneffekte technischer Medien als musikalisches Material. In den 1960er Jahren entwickelte sich aus diesem Ansatz heraus eine spezifische ›Radiokunst‹¹², die neben den ästhetischen Effekten der Übertragung und Wahrnehmung von Klang über den Rundfunk auch die gesellschaftlichen Bedingungen der Produktion und Konsumtion des Radios thematisierte. Negativland beispielsweise zeigen in Radio-Collagen aus gefundenen Audiobruchstücken ästhetische und soziale Effekte wirtschaflicher Kontrolle von Medieninhalten und leiten daraus – wie **John Oswald** – die Forderung nach Bewahrung kreativer Spielräume beim Umgang mit Technologie ab.

Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard, Stuttgart 1999, S. 264–278. 8 — Vgl. Max Neuhaus, »**Rundfunkarbeiten und Audium**«, in: *Zeitgleich*, Transit (Hg.), Wien 1994, S. 19–32. 9 — Rudolf Arnheim, *Rundfunk als Hörkunst*, Frankfurt/Main 2001, S. 13f. 10 — Vgl. Richard Kolb, »Die neue Funkkunst des Hörspiels«, in: Richard Kolb/Heinrich Giesmeier (Hg.), *Rundfunk und Film im Dienste nationaler Kultur*, Düsseldorf 1933, S. 238f. 11 — Luigi Russolo, »**L'arte dei rumori**«, (futuristisches Manifest vom 11.3.1913), zit. nach: *Für Augen und Ohren*, Akademie der Künste Berlin (Hg.), Berlin 1980, S. 254. 12 — Vgl. Klaus Schöning, →



04/001-016
04/101-116



Real/Medial

Hybride Prozesse zwischen Kunst und Leben

/

Rudolf Frieling

/

Es ist erstaunlich, wie schon in der Anfangszeit der künstlerischen Arbeit mit elektronischen Medien eine Polarität existierte: Während die einen an der Präsenz und Materialität des Körpers mithilfe der oder auch gegen die Medien arbeiteten, erforschten die anderen die Immaterialitäten und Potentialitäten, die das scheinbare Verschwinden der realen Körper durch die Medien beinhaltet. Noch unbehelligt von allen theoretischen Diskursen zum Displacement und zur Simulation, wurde bereits in den 1960er Jahren der Grundstock zur Virtualisierung des Körpers gelegt, konzeptuell wie technologisch. Dieser Essay behandelt im weitesten Sinne hybride Prozesse zwischen Kunst und Leben und stellt die Frage nach dem Körper ins Zentrum der Diskussion der künstlerischen Konzepte von Happening, Aktion und Performance – die Frage nach dem Körper samt seiner medialen Verschaltungen als Feld privater wie auch öffentlicher Aktionen. Die Bewegung der Argumentation oszilliert dabei zwischen offenen und kollektiven Strukturen, partizipatorisch in vielerlei Hinsicht, und personalisierten, auf den Körper des Performers bezogenen Aktionen im Dialog mit dem Zuschauer. Vor dem Hintergrund heutiger künstlerischer Praxen, die gerade die radikalen Anfänge prozessualer Kunst mit und in den Medien aufgreifen und unter neuen Prämissen untersuchen, stellt sich im Zusammenhang der performativen Medienkunst bis heute die Frage von Authentizität. Die Grenzen zu raumbezogenen Installationen und interaktiven Environments sind durchlässig, doch in den neueren Aktionen, die den Körper als Handlungsfeld telematischer und netzbasierter Interventionen positionieren, könnte möglicherweise gerade das Insistieren auf der Realität des Körpers ein zentrales Motiv sein. Wenn zunächst die Wirkungen, die die avantgardistischen Strömungen des 20. Jahrhunderts auf das Verhältnis von Happening, Aktionskunst und Performance¹ zu den Medien hatten, beleuchtet werden, dann steht damit nicht die modernistische Kritik an Abbildung und Repräsentation des Körpers im Vordergrund, so interessant dies hier auch wäre, sondern die Frage danach, welche Ambivalenzen und hybriden Prozesse sich im medialen Handlungsfeld »ereignen«.

/

Retinaler Schock

Eine ganze Hollywood-Tradition beruht auf der symbolischen Kinoerfahrung zuzuschauen, wie Körper verletzt werden, physische wie psychische Gewalt angewandt wird, schockierende Szenen auf das Innere der Zuschauer zielen und sie nicht nur retinal, sondern auch emotional treffen. Es gibt wohl kaum eine größere Schrecksekunde im

1 — Zu den Unschärfen der Begriffe Aktion, Happening und Performance siehe Rudolf Frieling, »Ohne Probe - Aspekte prozessualer Medienkunst«, in: Rudolf Frieling/Dieter Daniels, *Medien Kunst Aktion - Die 60er und 70er Jahre in Deutschland*, Wien / New York 1997, S. 156f.

Kino als die scheinbar reale Verletzung eines Auges durch den Schnitt mit einer Rasier-
 klinge in Luis Buñuels surrealistischem Film »Un chien andalou« (1928). Die bis heute
 ungebrochene Schockwirkung dieses Moments beruht auf der Radikalität, mit der dem
 Organ des Sehens »zu Leibe« gerückt wird. Das Sehen selber wird von Buñuel als ein
 gefährdeter Akt dargestellt. Der symbolische wie auch reale Kampf gegen Tabuisierungen
 stößt hier erstmals – zumindest in der Geschichte der Visionen – an eine Grenze. Grenz-
 erfahrungen sind also Kinopraxis. Und doch, wie beruhigend, wenn der Schock nach-
 lässt und es bloß wieder »nur« Kino war. Wie schön, wenn das »Theater der Grausamkeit«
 (Antonin Artaud) nur die Theaterschauspieler real involviert. Wieder einmal sind wir
 gerettet. Wieder einmal wird das spielerisch zerstörte Objekt der Begierde unverletzt und
 wiederhergestellt im Fernsehen, der Zeitschrift, dem nächsten Kinofilm zu sehen sein.
 Aber was, wenn es diese Grenze zwischen Kunst und Leben nicht mehr gibt? Wie ist
 ein Begriff von Kunst vorstellbar, der die reale Lebenszeit so radikal in das Korsett
 eines künstlerischen Performance-Konzepts zwängt, dass wir dies in seiner Dauer und
 unerbittlichen Konsequenz nicht mehr vorstellen können? Noch heute im scheinbar
 tabulosen medialen Zeitalter fungiert die symbolische oder reale Verletzung der Unver-
 sehrtheit des Körpers als ein zentrales Movens der Aktions- und Performance-Kunst.

/

Privat / öffentlich

Grenzerfahrungen von Produzenten wie Rezipienten wurden in den 1960er und 1970er
 Jahren sehr grundsätzlich angegangen. Und doch handelt es sich um Erfahrungen,
 die zwar historisch ihren besonderen Stellenwert besitzen, wie später ausgeführt werden
 wird, die aber deswegen nichts von ihrer Sprengkraft für heutige Augen, Ohren und
 Sinne eingebüßt haben. Der Akt einer Grenzüberschreitung muss aus heutiger Sicht
 nicht mehr mit utopischen oder ideologischen Begründungen überfrachtet sein, etwa
 im Sinne einer Befreiung der Sexualität, da wir inzwischen verstanden haben, dass
 diese ohne gleichzeitig neue Codierungen der Körper nicht wert- oder gar machtfrei zu
 haben ist. Das »Tapp- und Tastkino« – von Valie Export 1968 öffentlich inszeniert und
 marktschreierisch unterstützt von Peter Weibel: »Überspringen Sie die Grenzen!« –
 zeigt exemplarisch, welche Wirkung dieses »Kino« der direkten Aktion jenseits der
 historischen Kontexte der politischen wie künstlerischen Avantgarde der Aktionskünstler
 und Expanded-Cinema-Erforscher bis heute hat.

Zwar sind wir uns nach wie vor der Differenz zwischen privatem und öffentlichem Raum
 bewusst, wie ambivalent dies sich auch im konkreten Fall darstellt. Die unmittelbare
 Realität des Körpers wie des konkreten Orts als kollektiver Raum ist jedoch den viel-
 fältigsten Dislozierungen und »displacements« unterworfen. Nehmen wir als zweites
 Beispiel Tehching Hsieh und seine »One Year Performances« der 1980er Jahre. Das
 so genannte »Time Piece«² aus der Serie wirft ein scharfes Schlaglicht auf alle »zeit-

2 — Siehe Steven Shaviro, »Performing Life: the Work of Tehching Hsieh«. 3 — RoseLee Goldberg,
Performance Art. From Futurism to the Present, London 1988, S. 13ff., Übers. R.F. 4 — »Die Linie zwischen Kunst
 und Leben sollte so durchlässig, und vielleicht auch unbestimmt wie möglich gehalten werden.« Allan Kaprow,
 »untitled guidelines for happenings« (1965), in: *Assemblage, Environments and Happenings*, New York 1966,
 gekürzter Wiederabdruck in: Kristine Stiles / Peter Selz (Hg.), *Theories and Documents of Contemporary Art*,
 Berkeley u. a. 1996, S. 709, Übers. R.F. 5 — Titel des Katalogs seiner Performances für das Stedelijk

basierten« Kunstformen. Hsieh wollte die Zeiterfahrung illustrieren, aber nicht im Zusammenhang einer konkreten Arbeit oder Aktion, sondern in ihrer reinsten Form. Die Dauer und Konsequenz, physisch wie psychisch, liegt jenseits unseres Vorstellungsvermögens. Und dennoch glauben wir dem Künstler – nicht zuletzt deswegen, weil die Realität der Performance nachprüfbar war. Zur Performance gehört die Ankündigung von Zeit, Raum und Inhalt für die Öffentlichkeit. Ihre Wirkung entfaltet sie jedoch erst im Nachhinein. Die medialen Dokumente wie auch möglicherweise die ›oral history‹ der Beteiligten bürgen für ihre Authentizität, verweisen aber immer schon auf die grundlegende Differenz zwischen Aktion und Rezeption. Die adäquate Rezeption wäre in diesem Fall, Hsiehs Performance als Anleitung zu einer wie immer garteten Übersetzung in das eigene Leben zu nutzen. Das hieße auch, dass wir zum Produzenten unseres Lebens werden.

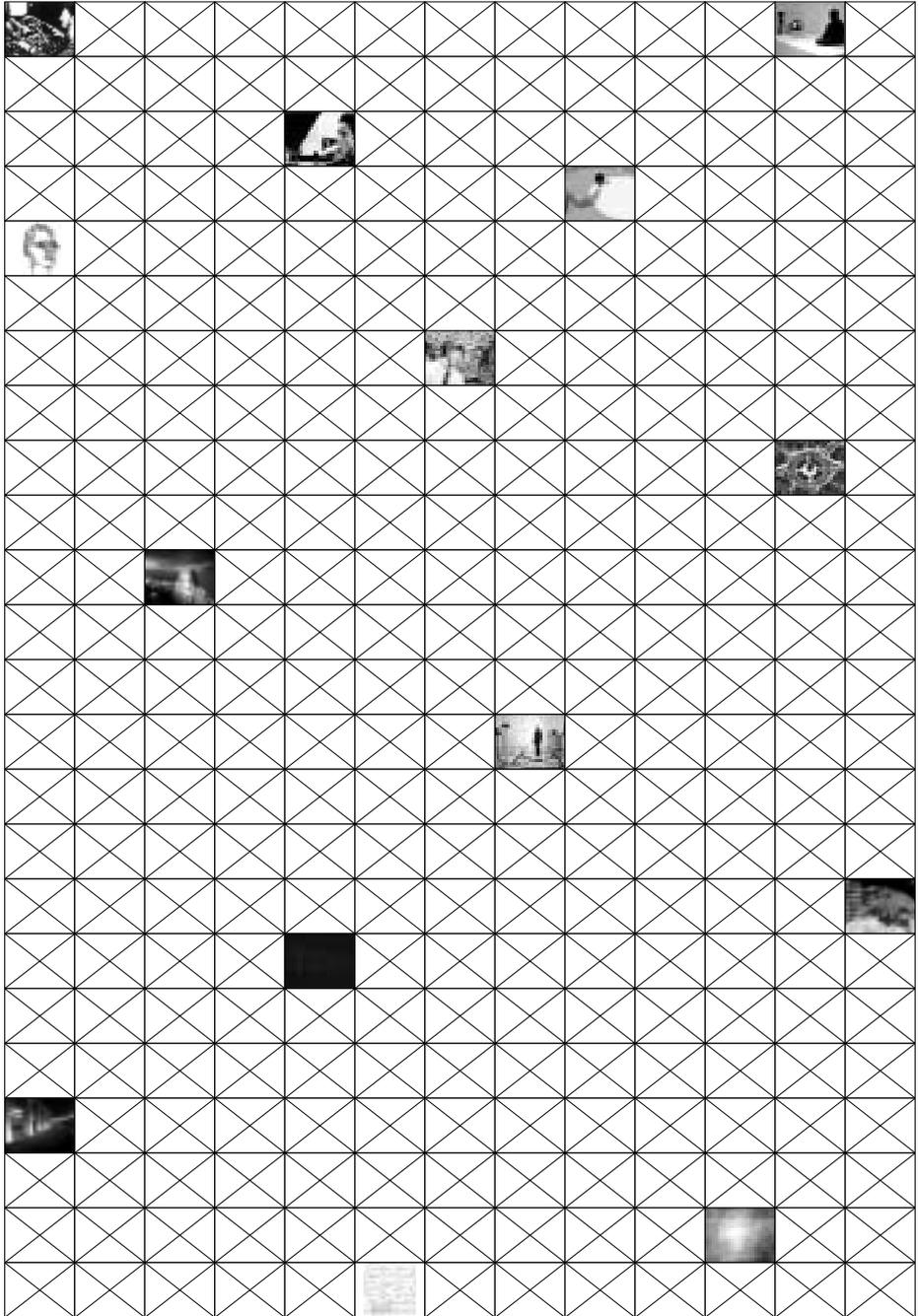
/

Kunst = Leben

Von den Futuristen und ihren »Grande Serate« (1910ff.) zum Cabaret Voltaire der Dadaisten und den Neo-Dada- und Fluxus-Events (»Neo-Dada in der Musik«, »Internationale Festspiele Neuester Musik«) spannt sich der Bogen der antibürgerlichen, provokanten und situativen Künstlerevents, deren gemeinsames Interesse an der Produktion ›dynamischer Sensationen‹ zu sehen ist. Wie Umberto Boccionis Karikatur von 1911 zu entnehmen ist, handelte es sich um ein multimediales Happening avant la lettre. Bild, Ton, multiple und parallele Aktionen ohne Storyline sollten sich zu einer Aktivität im Jetzt verbinden, die den Zuschauer direkt involvierte: »[...] der Zuschauer [muß] im Zentrum der gemalten Aktion leben«³. Die Affinität der Futuristen zur technologischen Dynamik der Industriegesellschaft ist bekannt. Damit wird vorformuliert, was spätere Strömungen und KünstlerInnen in immer wieder neuem Gewand reklamiert haben: Kunst und Leben sind in einer industrialisierten oder medialen Gesellschaft untrennbar. Die zeitgemäße Kunst besetzt die entsprechenden Handlungsfelder und -formen. Es geht um in das Leben einwirkende Produktionsprozesse und nicht um die Abschottung der Kunst vor dem Leben.

Allan Kaprow, auf dessen Environment »18 Happenings in 6 Parts« (1959) die Einführung des Begriffs ›Happening‹ zurückgeht, sprach davon, die Linie zwischen der Kunst und dem Leben so durchlässig und unbestimmt wie möglich zu halten⁴, was in der Folge zu der provokativen Gleichung des Selbstdarstellers und Fluxus-Künstlers Ben Vautier führt: »ART=BEN«⁵. Auch Wolf Vostell war einer der Künstler, die propagierten, »dass Leben und Mensch Kunst sein können«, und er schreibt nicht von ungefähr vom »Ereignis als Ganze[m]«⁶. Dieser ganzheitliche Anspruch der Verknüpfung von Kunst und Leben sollte helfen, starre und tradierte Formen der Kunst wie des Lebens aufzubrechen – sozial, politisch, aber in essentialistischem Bezug auf das Individuum.

Museum, Amsterdam 1973. 6 — »Duchamp hat vorfabrizierte Objekte und die Futuristen haben Geräusche zur Kunst erklärt es scheint mir heute ein wesentliches Merkmal meiner Bestrebungen und der meiner Kollegen zu sein dass das Ereignis als Ganzes welches Geräusch Objekte Bewegung Farbe und Psychologie enthält als Gesamtkunst erklärt wird dadurch ergibt sich eine Verschmelzung dass Leben und Mensch Kunst sein können.« Wolf Vostell, 9.2.1966, zit. in: Gerhard Johann Lischka, »Performance und Performance Art«, *Kunstforum International*, Nr. 96, 1988, S. 113 (Schreibung im Original).



05/01-05
05/10-15

Raum Zeit Technikonstruktionen

Aspekte der Wahrnehmung

/
Heike Helfert
/

Mit der Entwicklung technischer Abbildungsmedien sind diese zugleich auch in das Blickfeld künstlerischer Auseinandersetzungen gerückt. Die neuen Kommunikationstechniken wurden umfangreich untersucht und mitunter sogar weiterentwickelt, und der Gebrauch audiovisueller Medien hat zahlreiche neue Qualitäten in die ästhetische Auseinandersetzung mit Fragen der Wahrnehmung eingebracht. So eröffnen sich insbesondere neue Möglichkeiten für den Umgang mit räumlich-zeitlichen Zusammenhängen, die künstlerisch auf vielfältige Art und Weise neu erprobt werden.

Dieser Text beschreibt anhand ausgewählter Beispiele unterschiedliche Aspekte der ästhetischen Auseinandersetzung mit Fragen der Wahrnehmung im Zusammenhang mit technischen Abbildungsmedien im 20. Jahrhundert. Im ersten Teil, »Mediale Möglichkeiten«, werden Entwicklungen wie der absolute Film, der strukturelle Film und der Experimentalfilm erörtert, die sich allesamt mit der besonderen Beschaffenheit und Materialität ihres Mediums beschäftigen. Als besonderer Faktor im Bereich der audiovisuellen Wahrnehmung wird daraufhin Zeit als wahrnehmungskonstituierendes Element betrachtet. Die künstlerische Darstellung zeitlicher Strukturen ist hierbei vorrangig an die Auseinandersetzung mit dem Illusionsraum Kino gebunden.

Im zweiten Teil des Textes rückt das »Medium Video« in den Mittelpunkt. Dabei wird die Auseinandersetzung mit grundlegenden Phänomenen wie Zeit, Raum und dem menschlichen Körper wie auch deren wechselseitige Einflussnahme bei der Wahrnehmung dieser Elemente thematisiert. Anschließend werden das Verhältnis von Video und Fernsehen sowie die Abhängigkeit unserer Wahrnehmungsmöglichkeiten von medientechnischen Voraussetzungen dargestellt, sowie auch die Suche nach medienübergreifenden Wahrnehmungserfahrungen.

Der dritte Abschnitt, »Wahrnehmungsräume«, beschreibt Beispiele eines erweiterten Medienbegriffs und der Ausdehnung künstlerischer Handlungsfelder in den dreidimensionalen Raum. Besonders hervorgehoben werden dabei eine mobile Betrachterperspektive und die Einbeziehung des Körpers in den Vorgang der Wahrnehmung.

Der letzte Teil des Textes, »Wahrnehmungsapparate«, beschäftigt sich mit wissenschaftlich geprägten Ansätzen im Bereich der Wahrnehmungsuntersuchungen. Dabei werden Beispiele der Entwicklung und Anwendung von Wahrnehmungsinstrumenten mit unterschiedlichen technischen Voraussetzungen beschrieben. Anhand von analogen wie digitalen Technologien wird schließlich das Phänomen des Sehens mit Unterstützung technischer Hilfsmittel betrachtet.

I → Mediale Möglichkeiten

Die Entwicklung technischer Abbildungsmedien wie Fotografie und Film im 19. Jahrhundert bringt völlig neue Darstellungsmethoden und Formensprachen hervor. Im Film und später im Video wird die Möglichkeit, Raum abzubilden, um die Darstellbarkeit von Abläufen und Bewegung ergänzt. Zeit wird somit als zusätzlicher Faktor in das Repertoire darstellerischer Mittel eingebunden und eröffnet neue ästhetische Möglichkeiten, die sich ohne die zugrundeliegenden technischen Voraussetzungen nicht entwickelt hätten. Schon Walter Benjamin betont in seinem Aufsatz über das »Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit«¹ die Verflechtung zwischen neuen Technologien und neuen Kunstformen und der daraus entstehenden Prägung von Mustern der Wahrnehmung. Er veranschaulicht diesen Zusammenhang am Beispiel des Films, der durch Verfahren wie Zeitlupe und Vergrößerung oder mittels Bewegungsstudien eine neue Betrachtungsweise der Natur und der Umwelt hervorbringt und vor allem durch die Montage bis dahin nicht gekannte Sehweisen erlaubt. Der Medienwissenschaftler Marshall McLuhan beschreibt in den 1960er Jahren die zunehmende Mediatisierung unseres Alltags und sieht darin eine Erweiterung unserer Wahrnehmungsmöglichkeiten begründet. McLuhan betrachtet den Mediengebrauch als eine kulturelle Technik, die unterschiedliche Wahrnehmungsbereiche miteinander verbindet: »Das Fernsehbild hat auf jeden Fall mit einer vereinigenden, synästhetischen Kraft auf die Sinneserfahrung dieser stark von der alphabetischen Kultur geprägten Völker gewirkt. [...] Radio und Fernsehen [...], diese gewaltigen Erweiterungen unseres Zentralnervensystems, haben den westlichen Menschen das Erlebnis der Synästhesie zu etwas Alltäglichem gemacht. Die westliche Lebensweise, wie sie schon seit Jahrhunderten durch strenge Trennung und Spezialisierung der Sinne zustande kam, wobei das Sehen die wichtigste Rolle übernahm, kann den Radio- und Fernsehwellen nicht standhalten, welche die ganze Augenwelt des abstrakten, individualistischen Menschen überfluten.«²

Es ist jedoch nicht die Technik allein, die Wahrnehmung beeinflusst oder Wahrnehmungsmuster prägt, sondern auch ihr spezifischer Einsatz beziehungsweise ihr ästhetischer Gebrauch, der dazu führt, dass sich unsere Sinneswahrnehmung entsprechend neu organisiert. Über die wechselseitige Beziehung zwischen Medientechniken und ihrem künstlerischen Einsatz schreibt der Kunsthistoriker Vittorio Fagone im Katalog zur *documenta 8*: »Allgemein gilt die Technologie nicht als Norm äußerlicher Gegebenheiten, sondern als ein ›Medium‹ zur Steigerung kommunikativer Ausdrucks- und Gestaltungsmöglichkeiten. Im speziellen besitzen die neuen Informationsinstrumente eigentümliche sprachliche Kräfte, die es in beiden Richtungen auszukundschaften gilt: einmal hinsichtlich eines lebendigen Austausches mit den anderen Techniken der mechanischen Bildaufnahme (wie Fotografie, Kino und Video), zum anderen hinsichtlich der eigenen

1 — Vgl. Walter Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* (1936), Frankfurt/Main 1977.

2 — Marshall McLuhan, *Die magischen Kanäle - Understanding Media*, Dresden 1995, S. 477f. 3 — Vittorio Fagone, »Kontinuität und Wandel im Verhältnis zwischen Kunst und Technologie im 20. Jahrhundert«, in: *documenta 8*, Bd. 1, Kassel 1987, S. 31. 4 — Dieter Daniels, »Inter (-disziplinarität, -media, -aktivität, -net)«, in:

Fähigkeit, neue figurative Synthesen zu entwickeln, die aus sich selbst heraus leben, [und] multimediales audio-video sind. Jedenfalls handelt es sich um kein Übertragungsverfahren, sondern um die mögliche Definition neuer Materialien, Qualitäten und raum-zeitlicher Bezüge im Bild.«³ Etwas allgemeiner äußert sich auch Dieter Daniels über die Wechselwirkung von Kunst und Medien: »So wie die künstlerischen Gattungen sich nicht nur durch ihr Material, sondern ebenso durch ihre Kontexte und Institutionen definieren, so beruht auch die Abgrenzung und Erzeugung von Medientechniken auf einer Mischung von kultureller Konvention und technischer Innovation.«⁴

//

Medium Film

Die Entwicklung des Filmes mit seinen neuartigen visuellen Qualitäten bildete seit Anfang des 20. Jahrhunderts⁵ eine wichtige Ausgangsbasis für die künstlerische Untersuchung von neuen Ausdrucksformen und Wahrnehmungstechniken, die im Verlauf ihrer Entwicklung auch in anderen Medien fortgesetzt wird. Gegenstand dieser Untersuchungen ist dabei meist die spezifische Form der Medien selbst und ihre Eignung als künstlerisches Ausdrucksmittel. Auch bildende Künstlerinnen und Künstler, insbesondere Maler, beschäftigen sich mit den ästhetischen Möglichkeiten des Films.⁶ Das Licht des Films wird als Erweiterung des künstlerischen Spektrums, nämlich als Übertragungsmittel der Malerei in die Dimension der Bewegung betrachtet. **Walter Ruttmann**, einer der Protagonisten des abstrakten Films, stellt eine beschleunigte Form der geistigen Auseinandersetzung mit Informationen und Eindrücken fest, bedingt durch technische Übertragungsmedien wie Telegrafien, Schnellzüge, Stenografie, Fotografie et cetera. Hierin sieht er den Grund für eine gesteigerte Konzentration auf zeitliche Abläufe. Er fordert daher als adäquate Reaktion auf das damalige Tempo, zeitliche Strukturen auch in geistige Prozesse einzubinden und in den Bereich der bildenden Kunst zu integrieren. In seinem um 1919 entstandenen Aufsatz »**Malerei mit Zeit**«⁷, der schon im Titel die Verbindung verschiedener Ausdruckselemente miteinander vorgibt, schreibt er: »Der Blick, der in geistigen Dingen immer mehr auf die Betrachtung eines zeitlichen Geschehens gedrängt wird, weiß mit den starren, reduzierten zeitlosen Formeln der Malerei nichts mehr anzufangen«, und schlägt als Lösung vor, »eine ganz neue Art Lebensgefühl in künstlerische Form zu bringen, »Malerei mit Zeit«. Eine Kunst für das Auge, die sich von der Malerei dadurch unterscheidet, dass sie sich zeitlich abspielt (wie Musik), und dass der Schwerpunkt des Künstlerischen nicht (wie im Bild) in der Reduktion eines (realen oder formalen) Vorgangs auf einen Moment liegt, sondern gerade in der zeitlichen Entwicklung des Formalen. Da diese Kunst sich zeitlich abwickelt, ist eines ihrer wichtigsten Elemente der Zeitrhythmus des optischen Geschehens. Es wird sich deshalb ein ganz neuer, bisher nur latent vorhandener Typus von Künstlern herausstellen, der etwa in der Mitte von Malerei und Musik steht.«⁸

Kai-Uwe Hemken (Hg.), *Bilder in Bewegung*, Köln 2000, S. 137. 5 — Vgl. zur Entwicklung des künstlerischen Films im 20. Jahrhundert: Birgit Hein/Wulf Herzogenrath (Hg.), *Film als Film 1910 bis heute*, Stuttgart 1977. 6 — Vgl. das Kapitel »Medien → Kunst, Kunst → Medien«. 7 — Walter Ruttmann, »Malerei mit Zeit«, zit. nach Hein/Herzogenrath (1977), S. 63–64. 8 — Ebd., S. 64.

Soziale Technologien

Dekonstruktion, Subversion und die Utopie einer demokratischen Kommunikation

/
Inke Arns¹

Als das vielleicht beste Beispiel einer gesellschaftsverändernden Kunst seit den 1960er Jahren kann der Künstler **Joseph Beuys** gelten. Im Gegensatz zu einem rein formal-ästhetisch begründeten Kunstverständnis schließt das von ihm vertretene Konzept der »Sozialen Plastik« »dasjenige menschliche Handeln mit ein, das auf eine Strukturierung und Formung der Gesellschaft – Beuys spricht vom »sozialen Organismus« – ausgerichtet ist.«² Kunst beschränkt sich in diesem Verständnis nicht auf materielle Artefakte, sondern ist auch und vor allem auf soziale Konsequenzen hin reflektierte Handlung. Mit der Idee, plastisches Gestalten auf gesellschaftspolitische Aktivitäten zu beziehen, knüpft Beuys an die sozialutopischen Vorstellungen der historischen Avantgarde an.

Während Beuys die Einbeziehung und Verwendung von Medien dabei jedoch gar nicht oder nicht vorrangig interessierte, haben sich viele KünstlerInnen seit den 1960er Jahren nicht nur explizit mit Medien auseinandergesetzt, sondern diese auch für konkrete gesellschaftspolitische Ziele eingesetzt. Ausgangspunkt ist dabei die Annahme, dass in einer zunehmend durch Medien beeinflussten Gesellschaft eine (künstlerische) Veränderung der Medieninhalte oder der Medienstrukturen zu einer signifikanten Demokratisierung der Gesellschaft beitragen kann. Hinter dieser Vorstellung steht letztendlich die Hoffnung, dass Kunst die Gesellschaft verändern kann.

Der Titel »Soziale Technologien« versucht dabei, die ambivalente Bedeutung von »(neuen) Medien« oder »(neuen) Technologien« zu fassen, die von Künstlerinnen und Künstlern, die mit diesen Medien oder Technologien arbeiten, thematisiert wird. Sie fragen einerseits, inwieweit Technologien zur sozialen Konditionierung eingesetzt werden, die sich in Begrenzungen, Beschränkungen, Überwachung und Kontrolle des Zugangs äußert. Gleichzeitig untersuchen sie, inwieweit sich diese Medien und Technologien für die Schaffung neuer sozialer und gesellschaftlicher Verbindungen und Strukturen einsetzen lassen und sich somit in ihr Gegenteil verkehren können. Die Utopien hinsichtlich einer gesellschaftlichen Funktion von Medien richten sich dabei – vielleicht mit Ausnahme von **Nam June Paik** »Global Groove« – nicht mehr vorrangig auf das Fernsehen, sondern auf alternative, von den Massenmedien unabhängige Medienkanäle.

Analytische Dekonstruktion, Subversion und Aufbau alternativer Produktions- und Distributionskanäle stellen dabei in den 1970er Jahren nur einige der »postutopischen Strategien«³ in Bezug auf das Fernsehen dar, die in diesem Text anhand wichtiger

1 — Mit einigen Textpassagen von Dieter Daniels. 2 — Barbara Lange, »Soziale Plastik«, in: Hubertus Butin (Hg.), *DuMonts Begriffslexikon zur zeitgenössischen Kunst*, Köln 2002, S. 276. 3 — Dieter Daniels definiert in seinem Text »Fernsehen – Kunst oder Antikunst?« folgende »postutopische Strategien«: 1) die »analytische De-Konstruktion des Massenmediums mit den Mitteln der Kunst«; 2) die »Annäherung an das Fernsehen unter teilweisem Verzicht auf die Exklusivität des künstlerischen Purismus«; 3) die »subversive Strategie der künstlerischen Besetzung von Nischen in der expandierenden Medienlandschaft« und die »direkte Zusammenarbeit mit dem Fernsehen zur Entwicklung innovativer Medientechniken«. Siehe auch das Kapitel »Interaktion, Partizipation, Vernetzung«.

künstlerischer Beispiele exemplarisch vorgestellt werden sollen. Medienkünstlerinnen und -künstler betreiben analytische Dekonstruktionen des Massenmediums Fernsehen mit den Mitteln der Kunst (**Dan Graham, Dara Birnbaum, Klaus vom Bruch, Marcel Odenbach**).⁴ Außerdem bedienen sie sich subversiver Strategien bei der künstlerischen Besetzung von Nischen in der expandierenden Medienlandschaft (**Paul Garrin, Brian Springer**) und versuchen, eigene Produktionskontexte und Distributionsmedien zu entwickeln (**Rabotnik TV, Kanal X**). Wie jedes neue Medium weckt auch das Medium Video die Hoffnung auf künstlerische Freiräume und eine Revolutionierung der Produktionsmittel. Viele medienkünstlerische Projekte der 1970er Jahre zielen daher konsequent auf eine Umwandlung der Sender-Empfänger-Struktur ab – eine Forderung, die schon **Bertolt Brecht** in seiner »Radiotheorie« in den 1930er Jahren erhoben hatte. Hans Magnus Enzensberger aktualisiert diese 1970 in seinem Text »Baukasten zu einer Theorie der Medien«. Zu Beginn der 1970er Jahre beginnt auch eine Reihe feministischer Künstlerinnen mit dem Medium Video zu arbeiten (**Ulrike Rosenbach, Valie Export** und andere). Video als neues, noch nicht durch starre Regeln und Traditionen belastetes Medium gilt in diesem Kontext als ideales Medium der Emanzipation. In den 1980er Jahren wird jedoch klar, dass das Medium Video die in es gesetzten Hoffnungen alternativer Medienkanäle nur zu einem geringen Maß hat erfüllen können. Mit dem Internet und den digitalen Medien kommen Anfang der 1990er Jahre neue Medien auf, welche auf Grund ihrer technischen Struktur und der relativ guten Verfügbarkeit des Zugangs erneut Brechts Utopie eines genuinen »Kommunikationsapparates« in greifbare Nähe rücken lassen. Während der (künstlerische) Netzaktivismus der 1990er Jahre in vielem an die gesellschaftlichen bzw. gesellschaftskritischen Projekte der 1970er und 1980er Jahre anschließt, hebt er sich doch durch seine globale Reichweite ab, die mit der Kommunikation über das Internet erstmals möglich geworden ist.

/

05/002

Vorläufer: Situationistische Internationale, Burroughs/ Gysin, Fluxus

Für politisierte Formen von Medienkunst seit den 1970er Jahren sind insbesondere die Theorien und Praktiken der Situationistischen Internationale, die Cut-up-Techniken von **Brion Gysin** und **William Burroughs** sowie die Strategien einiger Vertreter von Fluxus von großer Bedeutung. Besonders die Situationistische Internationale und Burroughs/Gysin knüpfen dabei deutlich an Techniken und Ziele der historischen Avantgardebewegungen (Dadaismus – hier insbesondere John Heartfield –, Surrealismus) an.

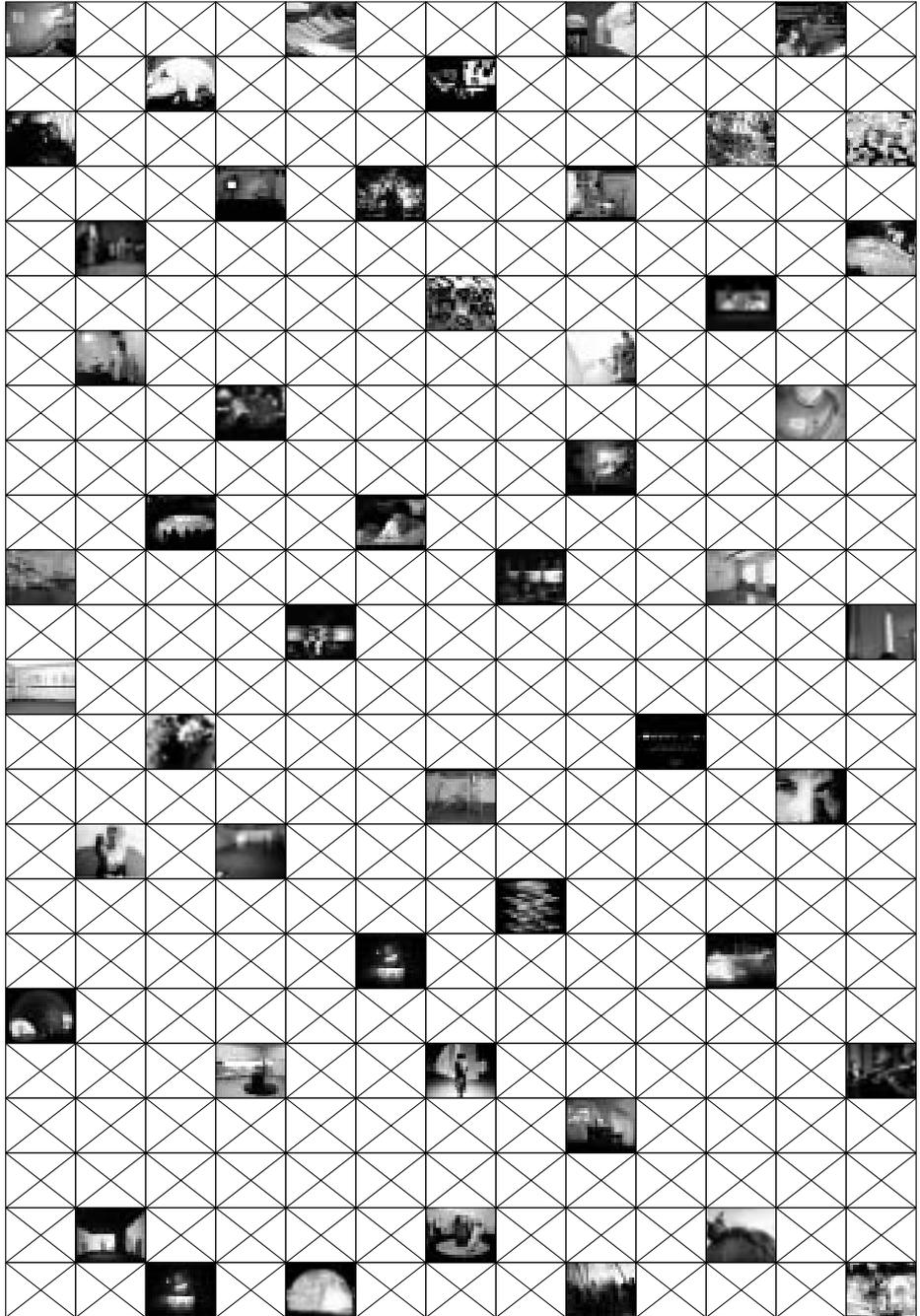
Die 1957 aus Lettristen, der Künstlergruppe Cobra und der Bewegung für ein imaginistisches Bauhaus gegründete Situationistische Internationale⁵ formulierte unter anderem in der Person von **Guy Debord** eine radikale Gesellschaftskritik sowie eine radikale Kritik der Mediengesellschaft. Sie lehnte die Schaffung ästhetischer Objekte zugunsten

⁴ — Vgl. z. B. den gegen das Massenmedium Fernsehen gerichteten Impuls der Gruppe **Ant Farm** (»Cadillac Ranch Show« und »Media Burn«, 1975) sowie die Aktion »TV Hijack« von **Chris Burden** (1972); vgl. dazu das Kapitel »Fernsehen – Kunst oder Antikunst?«. ⁵ — Vgl. Roberto Ohrt, *Phantom Avantgarde. Eine Geschichte der Situationistischen Internationale und der modernen Kunst*, Hamburg 1990. ⁶ — Siehe auch das Kapitel »Real/Medial«. ⁷ — Robert Ohrt, »Situationistische Internationale«, in: *DuMonts Begriffslexikon zur zeitgenössischen Kunst*, S. 273. ⁸ — Vgl. Ulrich Gregor, *Geschichte des Films ab 1960*, Bd. 3, Gütersloh 1978. Siehe auch das Kapitel »Fernsehen –

einer Strategie der sozialen Konstruktion von Situationen ab, die nicht auf Kunst, sondern das Leben zielt – und dies lange bevor Happening und Performance im Kunstkontext diskutiert wurden.⁶ Im Zentrum von Guy Debords Ende der 1950er Jahre erschienenem »**Rapport zur Konstruktion von Situationen**« stand »die Forderung, sich nicht mehr auf die Produktion von Kunstwerken zu beschränken, sondern die künstlerische Praxis auf den Stand der technologischen Möglichkeiten in den modernen Industriegesellschaften zu heben.«⁷ Die Situationisten prägten das Konzept der Zweckentfremdung (»détournement«) sowie das Konzept des ziellosen Umherschweifens (»dérive«), das eine Kritik an der zeitgenössischen Stadtplanung intendierte. In »**Die Gesellschaft des Spektakels**« (1967) analysierte Debord in 221 Thesen die Funktionsweise von Macht und Herrschaft in der bürgerlichen Gesellschaft. Debords Theorie wird in der zweiten Hälfte der 1960er Jahre zunehmend radikaler und mündet in subversive Aktionen für eine revolutionäre Veränderung der Gesellschaft. Damit werden die Situationisten zu einem wichtigen Impulsgeber des Pariser Mai 68. Der aus einer Studentenrevolte hervorgegangene Generalstreik, die Besetzung von Universitäten und Fabriken brachten den bürgerlichen Staat an den Rand des Zusammenbruchs.

Im Kontext des Mai 68 arbeiteten Filmregisseure wie Chris Marker, Alain Resnais und **Jean-Luc Godard** an der Erstellung anonymer »CINE-Tracts« (Flugblattfilme), die sich in kurzen Montagen von stummen Bildern mit Zwischentiteln an der Aufarbeitung der unmittelbaren Tagesereignisse versuchten und so ein agitatorisch-didaktisches Ziel verfolgten, das an das Vorbild **Dziga Vertov** erinnert.⁸ Godard, der seit seinem Spielfilmdebüt mit »Außer Atem« (1959) als der innovativste und radikalste Vertreter der französischen Nouvelle Vague galt, hatte sich Ende der 1960er Jahre in der Folge des Vietnam-Krieges zunehmend radikalisiert. Er wollte nicht nur »politische Filme machen«, sondern »politisch Filme machen«, »militant« sein (Godard). Gemeinsam mit dem sozialistischen Theoretiker und Ex-Studentenführer Jean-Pierre Gorin gründet er die Gruppe »Dziga Vertov«, um außerhalb des kommerziellen Kinos revolutionäre Filme im Kollektiv zu produzieren.⁹ Mit der Gründung des Sonimage-Studios (1973) zusammen mit Anne-Marie Miéville beginnt Jean-Luc Godard als einer der ersten Filmregisseure, sich mit dem Medium Video auseinander zu setzen.¹⁰ Er wendet sich jetzt konkreten Bildern und Tönen zu, die im Alltag ihre Spuren hinterlassen – vorzugsweise Werbeseiten von Illustrierten, Fernsehspots, Ikonen der politischen Berichterstattung. Dieses akustische und visuelle Found Footage kombiniert er mit Sequenzen aus eigenen Filmen, später mit langen, neu gedrehten Interviewpassagen. Godards Ziel ist es nicht nur, sein eigenes Material einer grundlegenden Revision zu unterwerfen, sondern die vorgefundenen Bilder und Töne den sie dominierenden Beschreibungen durch eine omnipräsente Medienmaschinerie zu entreißen und dadurch neu sicht- und hörbar zu machen (**Interview 1976**).¹¹

Kunst oder Antikunst?«. 9 — Arbeiten wie »Un film comme les autres« (1968), »One american movie« (1968–1972), »British Sounds« (1969) und »Prawda« (1969), die kollektiv hergestellt wurden, trieben die »Auflösung« des filmischen so weit, dass sie faktisch kein Kinopublikum mehr fanden. Daher bezeichnen Filmhistoriker Godards Filme dieser Periode als »unsichtbare Filme«, weil sie »nicht mehr im üblichen Rahmen der etablierten Verbreitungssysteme (Filmverleih) dem allgemeinen Kinopublikum zugänglich gemacht wurden« (M. Schaub, zit. in »dasfilmarchiv.de«). 10 — Vgl. dazu Elisabeth Büttner, *Projektion. Montage. Politik. Die Praxis der Ideen von* →



07/001-006
07/101-116

Virtuelle Narrationen

Von der Krise des Erzählens zur neuen Narration als mentales Möglichkeitsfeld

/

Söke Dinkla

/

Gerade im 20. Jahrhundert hat die Kunst des Erzählens gravierende Veränderungsprozesse und krisenhafte Situationen durchgemacht, in deren Verlauf nicht nur einmal ihr Tod prophezeit wurde. Die Kunst des Erzählens – traditionell verstanden als Darstellung des Verlaufs von wirklichen oder erdachten Ereignissen¹ – hat durch die Jahrhunderte gesellschaftlichen und politischen Wandel nicht nur thematisiert, sondern hat auch durch formale Änderungen gesellschaftlichen Wandel signalisiert, und war selbst Ausdruck dieses Wandels. Trotz aller Frakturen und Zäsuren scheint das Erzählen als kulturelle Praxis gerade am Ende des 20. Jahrhunderts eine ›Renaissance‹ zu erleben.² Sie ereignet sich erstaunlicherweise nicht nur in der Literatur und im Film, sondern sie kommt mit besonderer Intensität im elektronischen Medium zum Tragen. Das Internet als neue Kommunikationsform hat den Status eines Massenmediums erreicht und schreit förmlich nach adäquaten Formen der Vermittlung von Inhalten. Aber auch das bereits etablierte Medium Video greift auf erzählerische Strategien zurück und etabliert eine Form der Narration, die eine Reihe von Fragen aufwirft: Handelt es sich bei diesen narrativen Praktiken wirklich um eine Renaissance des Erzählens, das heißt um die Hoffnung, dass nach dem Zusammenbruch der großen Utopien in den 1970er Jahren erneut eine Form gefunden werden kann, die Erzählung möglich macht? Ist diese Entwicklung in ihrer Haltung eklektizistisch, das heißt, handelt es sich bei ihr um einen Rückschritt in die Zeit vor der postmodernen Kritik und vor der grundsätzlichen Infragestellung der Repräsentation als Mittel, die gesellschaftliche Realität zu reflektieren? Oder entsteht hier vielmehr eine neue narrative Form, die in der Lage ist, in der Reflektion der Geschichte und Geschichten der Moderne eine treffende Aussage über den Zustand unserer Wirklichkeit zu machen?

Um diesen Fragen nachzugehen, möchte ich im Folgenden zunächst die historischen Bedingungen und Funktionsveränderungen des Erzählens in der Literatur am Beispiel James Joyce skizzieren, um dann seine veränderten Ausdrucksformen in interaktiven Medien- und Netzwerkarbeiten der 1980er und 1990er sowie in Videoarbeiten der 1990er Jahre darzustellen. Dabei sollen die Erzählstrategien auf ihre ästhetischen Verfahren befragt werden, mit denen sie an der (Neu)Formulierung unseres Wirklichkeitsverständnisses arbeiten. In unterschiedlichen Etappen und Medien wird seit dem späten

1 – Obwohl das Konzept der ›Narration‹ aus der Literaturwissenschaft stammt, werde ich im Folgenden ›Narration‹ nicht nur als literarischen Gattungsbegriff begreifen, sondern vielmehr als kulturelle Diskurspraxis, die nicht nur sprachliche Äußerungen, sondern vor allem die künstlerische Verwendung von narrativen Strategien in der audiovisuellen Kunst umfasst. 2 – Einige Ausstellungen trugen dieser Tatsache Rechnung, darunter ›Pagan Stories. The Situations of Narrative in Recent Art‹, APEX Art C.P., New York 1997; ›Stories. Erzählstrukturen in der zeitgenössischen Kunst‹, Haus der Kunst München, 2002; und ›Dialogues & Stories‹, Museum Küppersmühle Duisburg, in der ausschließlich Video- und Filminstallationen zu sehen waren; vgl. 25. ›Duisburger Akzente im Innenhafen‹, konzipiert von Söke Dinkla (Hg.), Stadt Duisburg 2001.

18. Jahrhundert das vorbereitet, was die Heterogenität der heutigen Formen des Erzählens und ihre Ausdrucksformen in elektronischen Medien ausmacht.

Der entscheidende historische und theoretische Hintergrund, ohne den die Wirkstrategien der aktuellen medialen Erzählverfahren unverstänlich bleiben, ist die Krise des Erzählens um 1900. Sie äußerte sich vor allem in einer Krise des Romans und bezog sich auf den grundlegenden Zweifel an der Möglichkeit, mithilfe von linearen, kausal motivierten Geschichten die komplexe Wirklichkeit der modernen Gesellschaft darzustellen. Diese Entwicklung zeigt bis heute Nachwirkungen und wird in Netzwerkarbeiten, in interaktiven Installationen sowie in der filmisch-narrativen Videokunst der 1990er Jahre zitiert und bestimmt dort nicht nur die Form, sondern auch die Inhalte. In Robert Musils »Der Mann ohne Eigenschaften« (1930) heißt es: »Wohl dem, der sagen kann ›als‹, ›ehe‹ und ›nachdem‹ [...]. Und Ulrich bemerkte nun, dass ihm dieses primitiv Epische abhanden gekommen sei, woran das private Leben noch festhält, obgleich öffentlich schon alles unerzählerisch geworden ist und nicht einem Faden mehr folgt, sondern sich in einer unendlich verwobenen Fläche ausbreitet.«³

/

07/002

Kritik des Realismus

Die Autoren der frühen Moderne kritisierten nicht etwa ganz generell traditionelle Erzählweisen, sondern sie richteten sich gezielt gegen eine Poetik des Naturalismus und damit gegen eine deterministische Weltansicht, die von naturwissenschaftlichen Verfahren geprägt ist. Sie entlarvten Ursache-Wirkungsprinzipien, chronologische Abfolgen von Ereignissen, die sich kausal entwickeln, als Spiegel der naturwissenschaftlichen Methodik. Im Zentrum der Kritik stand Emile Zolas Manifest »Le roman expérimental« (1879), in dem er eine »wahrhaft realistische Poetik« forderte.⁴ Als Mittel der Kritik hat die Kunst der Moderne zu Beginn des 20. Jahrhunderts Elemente ausgebildet, um dem herrschenden, an naturwissenschaftlicher Methodik orientierten Welterklärungsmodell entgegenzuwirken.⁵ Einige dieser Elemente werden heute in den medialen Erzählformen wieder relevant, dazu gehören:

* »*Entfabelung*«: Jakob Wassermann bezeichnet so das Herauslösen von Geschichten aus Ursache-Wirkungsketten. Statt dessen konzentrieren sie sich auf ein bloßes Geschehen, auf eine Abfolge von Zuständen.⁶

* *Simultaneität*: Bedeutende Romane des 20. Jahrhunderts stellen die simultane, fragmentarische, disparate Präsenz heterogener Elemente im modernen (Großstadt)Leben dar.

* *Detail*: In der Erzählung der Moderne finden sich Detailbeschreibungen alltäglicher Gegenstände, deren Notwendigkeit sich einer narrativen Handlungslogik entzieht (zum Beispiel bei Alain Robbe-Grillet, dem Begründer des »nouveau roman«).

* *Autorschaft*: Die Autorschaft wird zum Thema der Erzählungen unter anderem

3 — Robert Musil, *Der Mann ohne Eigenschaften*, Reinbek 1952, S. 650. 4 — Vgl. dazu Matías Martínez, »Krise und Innovation des Erzählens in der Literatur der Moderne«, in: Stephanie Rosenthal (Hg.) *Stories. Erzählstrukturen in der zeitgenössischen Kunst* (2002), S. 78–84, hier S. 79f. 5 — Dieser Prozess beschränkt sich nicht auf die Literatur allein. In der bildenden Kunst bereitet Cézanne mit seinem inzwischen berühmten Statement, dass der Maler nicht nach der Natur arbeite, sondern parallel zu ihr, den Boden für das autonome Bild und damit für die nicht-gegenständliche Kunst. 6 — Jakob Wassermann »Kolportage und Entfabelung«, in:

durch eine Verknüpfung von Biografie und Werk (zum Beispiel bei Marcel Proust, Ernest Hemingway, Peter Handke).

Ein weiteres erzählerisches Mittel, das der moderne Roman entwickelte und das erst im elektronischem Medium seine volle ästhetische Wirkkraft entfalten konnte, ist das der Perspektivierung. Der Erzähler schildert das Geschehen aus unterschiedlichen Perspektiven und befindet sich im Innern der Erzählung selbst, so dass unterschiedliche Zugänge zu der Psyche der Personen möglich werden. Verfahren wie der innere Monolog, der Bewusstseinsstrom und die freie Assoziation bestimmen die Erzählung. In der Medientheorie wird dies später weiterentwickelt zu dem »endogenen Betrachterstandpunkt«⁷, der sich nicht nur auf den Autor, sondern vielmehr auf den Leser/Rezipienten bezieht. Da die Perspektivierung als erzählerisches Mittel zwar vom modernen Roman entwickelt wurde, aber erst im elektronischen Medium seine volle ästhetische Wirkkraft entfalten konnte und dort schließlich radikalisiert wurde, werde ich im Folgenden auf diese narrative Strategie näher eingehen.

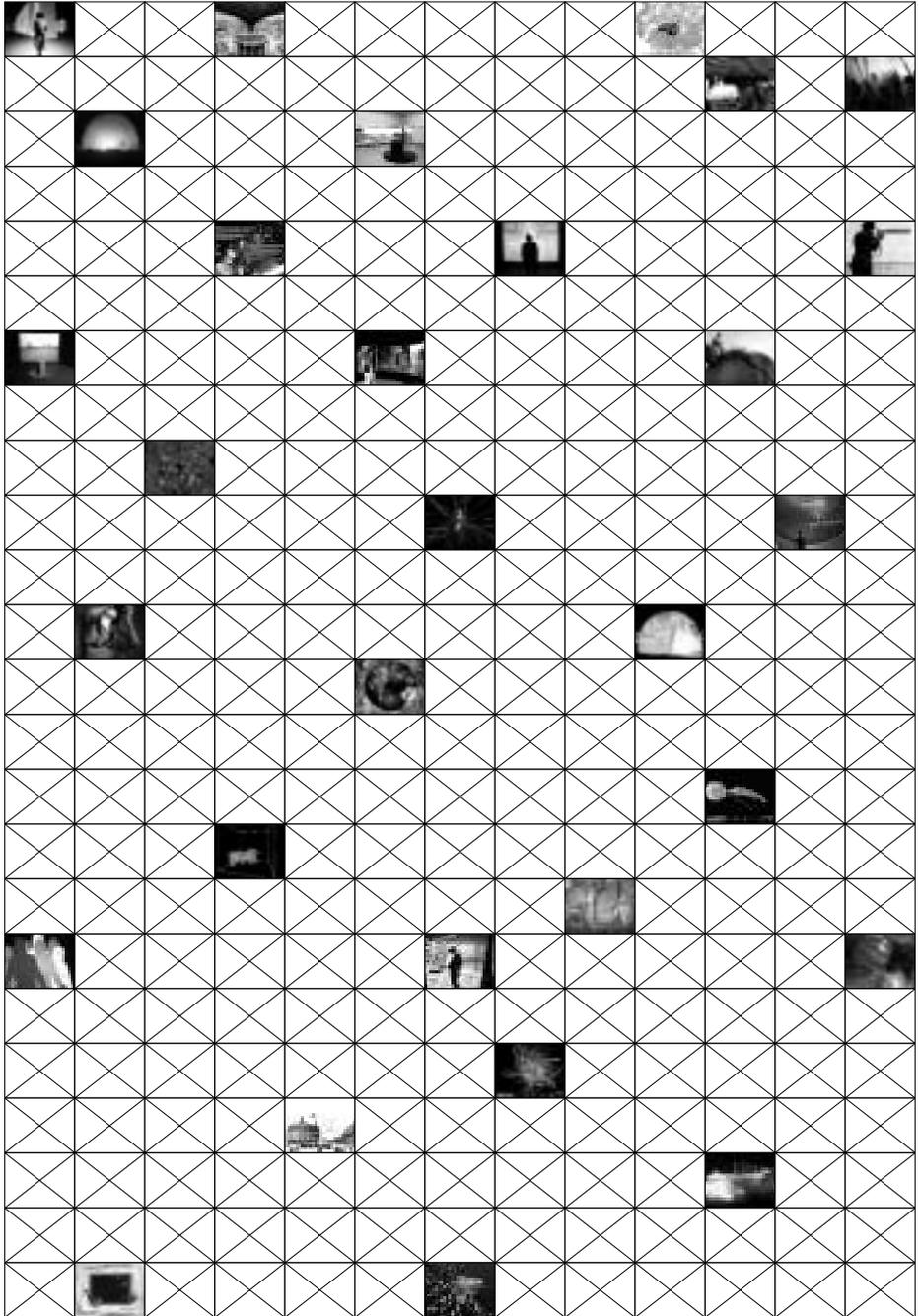
/

Joyce und das narrative Prinzip des »networking«

Der Wechsel der Erzählperspektiven evoziert eine instabile Wahrnehmung, die als prägendes Merkmal bereits in den Romanen von James Joyce, besonders in »Ulysses« (1922) und in »Finnegans Wake« (1939), angelegt ist. Joyce setzt das Verfahren der Perspektivierung ein, um das Subjekt als einheitliche Größe aufzuspalten und seine strikte Trennung von der Objektwelt aufzuheben. Er bringt damit die Mehrschichtigkeit und Fluidität der Person zum Ausdruck. Die mehrfache Brechung des Blickwinkels sorgt dafür, dass sich das fiktive Subjekt in Relation zu dem Blickwinkel, unter dem es betrachtet wird, verändert. Joyce gibt damit die Vorstellung einer objektiven Wirklichkeit auf. Damit einher geht die Auflösung einer strengen Beziehung zwischen Subjekt und Objekt zugunsten einer dynamischen Darstellung.

In dem Romanwerk »Ulysses«, an dem Joyce sieben Jahre gearbeitet hat, werden die Erlebnisse, Gedanken und Empfindungen des jüdischen Anzeigenmaklers Leopold Bloom, seiner Frau Molly und des jungen Stephen Dedalus in 18 epischen oder dramatischen Szenen vorgeführt. Diese Szenen werden zu bestimmten Abschnitten der »Odyssee« von Homer in Beziehung gesetzt. Joyce bezieht fast alle Bereiche der menschlichen Erfahrung in dieses Werk ein, und er erschließt neue Bereiche des Bewusstseins für die Sprache. Seine Sprache entwirft Bilder, die sich durch äußerste Mehrdeutigkeit auszeichnen. In ihrer Struktur und Metaphorik ist sie visuellen künstlerischen Äußerungen nah. Die Wahrnehmungskategorie »Sehen« bekommt gerade in »Ulysses« eine für die Literatur eher ungewohnt bedeutsame Rolle.⁸ Dies ist einer der Gründe dafür, dass Joyce' Literatur nicht nur die bildende Kunst, vor allem die Concept Art mit ihrem großen Vordenker und Inspirator **John Cage**, sondern auch den Experimentalfilm

Eberhard Lämmert (Hg.), *Romantheorie. Dokumentation ihrer Geschichte in Deutschland seit 1880*, 2. Aufl., Königstein 1984, S. 142. 7 — Peter Weibel, »Die Welt von innen – Endo & Nano. Über die Grenzen des Realen«, in: Karl Gerbel/Peter Weibel (Hg.), *Ars Electronica 92. Die Welt von innen – Endo & Nano*, Linz 1992, S. 8–12. 8 — Vgl. dazu Susanne Peters, *Wahrnehmung als Gestaltungsprinzip im Werk von James Joyce*, Trier 1995; die Bedeutung des Visuellen veranlasste auch Sabine Fabo zu ihrer Untersuchung *Joyce und Beuys. Ein intermediärer Dialog*, Heidelberg 1997.



08/001-025
08/101-125

Immersion und Interaktion

Vom Rundfresko zum interaktiven Bildraum

/
Oliver Grau
/

Vor uns Kriegslandschaft: Zerstörte Gebäude, Soldaten, Panzer, Trümmer, Verwundete. Unter einem tief verhangenen Himmel, in dem dunkle Wolken treiben, bewegen wir uns durch eine vom Tod gezeichnete Landschaft. Eine Atmosphäre der Apokalypse breitet sich aus. Bewaffnet nur mit einem Fotoapparat, finden wir uns in einem Panorama von Nachrichtenbildern verschiedener Kriegsschauplätze. Es ist ein Universum anonymer Gewalt. Mit einem Joystick navigieren wir durch die wie potemkinsche Stellwände platzierten Soldaten verschiedener Länder und Zeiten. Kaleidoskopisch sind diese in der raumgreifenden Sphäre des Todes verteilt, wenngleich unbeweglich und leblos, als Bilder des Krieges. Je weiter wir in diese Bildsphäre hineindringen, desto deutlicher wird ihr unendlicher Charakter. Mit seiner Arbeit »World Skin«¹, 1997 in der Kategorie Interac- tive Art mit der Goldenen Nica der Ars Electronica ausgezeichnet, versetzt uns **Maurice Benayoun** in ein virtuelles Schlachtenpanorama, welches mit der CAVE-Technik² interaktiv erfahrbar gemacht wird. Mit dieser wohl bedeutendsten Auszeichnung der Computerkunst wurde Benayouns jahrelange Beschäftigung mit digitalen Techniken anerkannt, die bereits 1995 mit »The Tunnel under the Atlantic« einen öffentlichkeitswirk- samen Höhepunkt erfahren hatte, einer Installation, die es Besuchern des Pariser Centre Pompidou erlaubte, sich mit Besuchern des Museum of Contemporary Art aus Montreal zu virtuellen Zeitreisen im Bildraum zu treffen. »World Skin« ist ein fast hermetisch abgeschlossener, würfelartiger Raum, dessen Wände und Boden zu Projektionsflächen werden, einzig die Zugangswand bleibt geöffnet. Mehrere Besucher gleichzeitig nehmen rundum laufende, virtuelle Bilder wahr. Durch Liquid Cristal Glasses, also Stereobrillen, wirken die dargebotenen Objekte plastisch, als existierten sie unmittelbar vor den Betrachtern im CAVE. Datenbeamer, die außerhalb der Installation platziert sind, strahlen die Echtzeit-Bilder auf semitransparente Projektionswände, so dass im Inneren zunächst keine, die Illusion mindernde bildfreie Zone offen bleibt und so der Eindruck körperlicher Anwesenheit im Bildraum geschaffen wird. Damit ist ein zentrales Charakteristikum virtueller Kunst erfüllt: ein bildlicher Einschluss – diesmal im CAVE –, der ein mehr oder minder starkes Empfinden der Immersion hervorruft und nachhaltig von der Außenwelt separiert. So zeigt sich der Franzose als Exeget des Panoramas, der mit neuester Bildtechnik Idee und Ästhetik des historischen Mediums aufgreift und erweitert. Der Bildraum, der sich aus Dutzenden von Kriegsschauplätzen unseres Globusses zusammenfügt, wird von einem Silicon-Graphics-Computer als virtuelles Panorama aufgebaut, in dem die Benutzer mit einer Kamera fotografieren, Bilder einfangen

1 — Maurice Benayoun/Jean-Baptiste Barrière, »World Skin: Eine Photosafari ins Land des Krieges«, in: Gerfried Stocker/Christiane Schöpf (Hg.), *Flesh Factor: Informationsmaschine Mensch*, Ars Electronica Festival, Linz 1997, S. 312–315; hierzu auch: Véronique Godé, »Rendez-vous incontournable des arts électroniques«, in: *Création numérique*, Januar 1999. 2 — CAVE – Computer Aided Virtual Environment.

können. Doch wird das Fotografieren hier zum Instrument der Auslöschung: Was *aufgenommen* wird, existiert für niemanden mehr. Das fotografierte Fragment verschwindet aus dem Bildraum, wird durch monochrome Felder und weiße Silhouetten ersetzt und dem Besucher nach Verlassen der Installation als Fotodruck ausgehändigt. So vergeht das farbige Bild endgültig und zurück bleibt nur ein weißer Ausschnitt.³ Die Fotografie verdeutlicht die mediale Repräsentation des Krieges, die durch die Strategie der Immersion zunächst als solche zurückgedrängt wird. »Der Zuschauer«, so Benayoun, »trägt hier zu einer Verstärkung der tragischen Dimension des Schauspiels bei. Ohne ihn bliebe die Welt ihrem Schmerz überlassen. Er rüttelt diesen Schmerz wach, enthüllt ihn«.⁴ Mehr noch, die Besucher werden zu Zerstörern des virtuellen Raumes. Der Welt wird die bildmediale Haut vom Leibe gezogen. Dabei wird die Kamera zur Waffe: Die Synästhesie von Blitzlicht und Soundsegmenten von Gewerkschüssen in immer gedrängterem Staccato steigern sich in ihrer Wirkung wechselseitig.

/

Fotografie und mediale Repräsentation

Natürlich besitzt die Kamera in der Technikgeschichte als Instrument der Auslöschung reiche Verweiszusammenhänge, die von der fotografischen Flinte Etienne-Jules Mareys bis zu ferngesteuerten Cruise Missiles der jüngsten Generation reichen, deren permanenter Bilderstrom mit der Auslöschung des Gegners und seiner Bilder endet. Hatte in früheren Zeiten die Bildproduktion Schwierigkeiten, den ballistischen Techniken hinterherzueilen, so katapultierten Kinematografie und Video zusehens die Bilder an die Geschosse heran, deren Funktion wiederum immer mehr der Funktion von Kameras ähnelt. Der Mensch entfernt sich mehr und mehr vom Schlachtfeld. Der Krieg der Gegenwart ist ein Tele- und Medienkrieg, der als Simulation jeder erdenklichen Strategie spielerisch in unendlichen Varianten Erfahrung verleiht. Diese kritische Analyse repräsentiert Benayouns panoramistisches Verfahren. Die bildliche Kriegserfahrung in »World Skin« wird durch das Medium Fotografie gestört, ja zerstört. Worum es hier geht, ist der Stellenwert des Bildes bei unserer Inbesitznahme von Welt. Grausige Realitäten werden, um ein Wort von Vilém Flusser zu gebrauchen, auf »bedeutsame Oberflächen« reduziert. Zwar verweisen die Nachrichtenbilder auf Geschehen, gewähren uns jedoch keinen Anteil an dieser endlosen Tragödie. Benayoun verweist auf dieses Faktum, und er verweist zudem darauf, dass es sich um jüngste, weitgehend von Militär entwickelte, visuelle Technologien handelt, und dennoch sucht er diesen Zustand durch den Einsatz neuer Technik zu überwinden. In »World Skin« entsteht durch die allgegenwärtige Fotografie gewissermaßen eine zweite, eine visuelle Haut, welche die Wirklichkeit überlagert und schrittweise in unserer Erinnerung ihren Platz einnimmt. Schrittweise wird der für »World Skin« collagierte panoramatische Raum aus Bildsplintern neutralisiert, ausgelöscht. Die Betrachter lassen einen reinen, nicht symbolischen Datenraum entstehen, sie ziehen der

3 — Die Arbeit läuft auf zwei SGI Onyx Reality Engines, benötigt eine Kamera mit 3-Achsen Koordinatenberechnung und ein Programm, das zufällige Arrangements entstehen lässt. Für die Software waren vor allen Patrick Bouchaud, Kimi Bishop und David Nahon verantwortlich. 4 — Maurice Benayoun/Jean-Baptiste Barrière (1997), S. 313.

Bilderwelt die Haut ab und hinterlassen das blanke Nichts. Für Benayoun repräsentiert die Fotografie folglich den Tod an sich. Damit trifft sich Benayoun mit dem Diktum Vilém Flussers, der Fotografie, wie Krieg, als Medium des Heraustrennens von Geschehen aus der Geschichte beschrieb: »Wie Krieg, so Foto: Zeiten stehen still in beiden.«⁵ Besondere Bedeutung für den Immersionseindruck erhält der von **Jean-Baptiste Barrière** komponierte Raumton. Im Raumklang spiegelt sich das Relief des Bildraumes. Dieser ist in der gleichen Textur präsent und charakterisiert die Potenz des Bildes gleichermaßen. Erst der synästhetische Effekt ermöglicht vollständige Immersion. Wie der Raumton die Immersion intensiviert, so verleitet er auch zur Zerstörung des bildlichen Anteils der Immersion: Was im Prozess des Fotografierens zunächst nach dem Kameraschluss klingt, hört sich bald nach Schüssen an und steigert sich, entsprechend der Häufigkeit der Kamerabnutzung, bis zum Geräusch von MG-Feuer. Damit erweist sich die gewissermaßen automatische Auslöschung des Bildes durch die Fotografie als Parallele zu den seit dem ersten Weltkrieg beschriebenen zwanghaften Handlungen von Maschinengewehrscützen, die, im Dauerfeuer verfangen, den Finger nicht mehr vom Auslöser nehmen können.⁶ Immer lauter vernehmen die Besucher das Stakkato der Detonationen, welche die zunehmende Zerstörung des Bildraumes begleiten und steigern, bis das Ausmaß der zerstörerischen Handlungen deutlich wird und der Besucher jäh aus der Immersion herausgerissen wird.

/

Künstlerische Bildwelten

Als fein gesponnenes Gewebe zwischen Wissenschaft und Kunst lotet heute die Medienkunst das ästhetische Potenzial der interaktiv-prozessualen Bildwelten aus. International renommierte Vertreter wie **Charlotte Davies**, **Christa Sommerer/Laurent Mignonneau**, **Monika Fleischmann/Wolfgang Strauss**, **Jeffrey Shaw** oder **Victoria Vesna** arbeiten in der Regel als Wissenschaftler an Forschungslaboren und entwickeln zum Beispiel neue Interfaces, Interaktionsmodelle und Code-Innovationen – damit setzen sie die technische Grenze gemäß ihrer ästhetischen Ziele und kritischen Botschaften neu. So entstand ein Künstlertypus, der als Wissenschaftler immer häufiger mit der institutionellen Sicherheit von Lebenszeitstellen ausgestattet ist und für seine bildästhetischen Innovationen als Regisseur im Team mit Programmierern und Ingenieuren zunehmend die Technologie selbst weiterentwickelt. Wir beobachten eine neue Verbindung von Kunst, Technik und Wissenschaft, welche Künstler, wie selbstverständlich, ihre neuesten Software- oder Interfacemodelle in Fachzeitschriften publizieren oder auf den entsprechenden wissenschaftlichen Kongressen diskutieren lässt.

Medienkünstler formen heute so unterschiedliche Bereiche wie Telepresence Art, Bio-kybernetische Kunst, Robotik, Netzkunst, Space Art, Experimente im Nanobereich, A-Life-Art⁷, Kreation von virtuellen Agenten und Avataren, Datamining, Mixed Realities,

5 — Vilém Flusser, *Standpunkte: Texte zur Fotografie*, Göttingen 1998, S. 242; siehe auch ders., *Für eine Philosophie der Fotografie* (1983), Göttingen 1989, sowie: *Ins Universum der technischen Bilder*, Göttingen 1985.

6 — Diese künstlerische Lösung könnte auch im Zusammenhang mit gängigen Praxen von Computerspielen gedeutet werden, bei denen die Simulation des Krieges zentrale Bedeutung besitzt. 7 — Zu den bekanntesten Vertretern der A-Life-Art gehören etwa Karl Sims, Tomas Ray u. a.

Interaktion, Partizipation, Vernetzung

Kunst und Telekommunikation

/
Inke Arns
/

Rezeption, Partizipation, Interaktion – von der rezeptiven zur aktiven Partizipation

Die Idee, dass die Rezeption eines Kunstwerks die Partizipation des Betrachters erfordert, entsteht nicht erst im 20. Jahrhundert. Schon Ende des 19. Jahrhunderts nimmt Mallarmé die Idee einer prozessualen Kunst mit permutativen, aleatorischen Elementen vorweg, die dann Mitte des 20. Jahrhundert als das »offene Kunstwerk«¹ zum Programm der Avantgarde wird. Marcel Duchamp stellt in diesem Sinn 1957 fest, dass dem Betrachter in jeder ästhetischen Erfahrung selbst eine konstitutive Rolle zukommt und er »damit seinen Beitrag zum kreativen Akt hinzufügt«². Bei anderer Gelegenheit behauptet er sogar, dass »ein Werk vollständig von denjenigen gemacht wird, die es betrachten oder es lesen und die es, durch ihren Beifall oder sogar durch ihre Verwerfung, überdauern lassen«.³ Interaktion, Partizipation und Kommunikation sind zentrale Begriffe und Konzepte der Kunst des 20. Jahrhunderts. Diese betreffen das Werk, den Rezipienten und den Künstler gleichermaßen: Es geht, ganz allgemein, weg vom abgeschlossenen Werk hin zum »offenen Kunstwerk«, vom statischen Objekt zum dynamischen Prozess, von der kontemplativen Rezeption hin zur aktiven Partizipation. Es geht weg vom Konzept des »Autors« über den »Autor als Produzenten«⁴ zum »Tod des Autors«⁵ und hin zur »verteilten« oder kollektiven Autorschaft. Das Künstlergenie des 19. Jahrhunderts entwickelt sich im Fortgang der Zeit zum Initiator kommunikativer, oft auch gesellschaftlicher und politischer (Austausch-)Prozesse an der Wende vom 20. ins 21. Jahrhundert. Bei allen diesen »Öffnungsbewegungen« spielt der Begriff der Interaktion eine wichtige Rolle. Der Begriff ist jedoch von den partizipativen Happening- und Fluxus-Aktionen der 1950er und frühen 1960er Jahre bis hin zur interaktiven Medienkunst⁶ der 1980er und 1990er Jahre einem kontinuierlichen Bedeutungswandel unterworfen. Dies liegt einerseits an seinem breiten Bedeutungsspektrum: »Interaktion« ist zum einen die Theorie des aufeinander bezogenen sozialen Handelns von Personen, zum anderen die vor allem technologisch verstandene Kategorie der Mensch-Maschine-Kommunikation, welche meist als »Interaktivität«⁷ bezeichnet wird. Von den 1960er zu den 1990er Jahren vollzieht sich ein Paradigmenwechsel von einer sozialen Auffassung von Interaktion hin zu einer

1 — Siehe Umberto Eco, *Das offene Kunstwerk*, Frankfurt/Main 1977. 2 — Marcel Duchamp in seinem Vortrag »The creative act« von 1957, in: Marcel Duchamp, *Die Schriften*, Serge Stauffer (Hg.), Zürich 1981, S. 240. 3 — Ebd., S. 202, Vgl. Dieter Daniels, *Vom Readymade zum Cyberspace*, Ostfildern 2003, S. 58ff. 4 — Walter Benjamin, »Der Autor als Produzent«, in: Walter Benjamin, *Versuche über Brecht*, Frankfurt/Main 1978, S. 101–119. 5 — Der Begriff wurde 1968 von Roland Barthes geprägt. 6 — Vgl. ausführlich zur interaktiven Medienkunst Söke Dinkla, *Pioniere Interaktiver Kunst von 1970 bis heute*, Ostfildern 1997; sowie Peter Gendolla u. a. (Hg.), *Formen interaktiver Medienkunst*, Frankfurt/Main 2001; zu verschiedenen Aspekten interaktiver Medienkunst vgl. die Kapitel »Virtuelle Narrationen« und »Immersion und Interaktion« sowie Dieter Daniels »Strategien der Interaktivität« in: Rudolf Frieling/Dieter Daniels (Hg.), *Medien Kunst Interaktion – Die 80er und 90er Jahre in Deutschland*, Wien/New York 2000, S. 142–169. 7 — »Da in einer Mediengesellschaft Menschen mittels Maschinen mit Menschen kommunizieren, ist die Überlagerung dieser Felder evident.« Dieter Daniels, »Strategien der Interaktivität«, ebd.

eher technologisch und medial definierten Interaktivität (Mensch-Maschine-Interaktion). Dieter Daniels spitzt diesen Paradigmenwechsel folgendermaßen zu: Während es in den 1960er Jahren noch die soziale und kulturelle Utopie einer gesellschaftlichen Veränderung ist, die auch durch den Einsatz von Medien erreicht werden soll, hat sich in den 1990er Jahren das Verhältnis genau umgekehrt. In den 1990er Jahren ist die Medientechnologie »zum bestimmenden Leitmotiv geworden, aus dem alle sozialen, kulturellen und ökonomischen Veränderungen hervorgehen sollen«⁸. Der Begriff der sozialen Interaktion ist in den frühen 1990er Jahren dem einer vornehmlich technologischen Interaktivität gewichen. Mit dem Aufkommen des Internets Mitte der 1990er Jahre bekommt das Begriffspaar Interaktion/Interaktivität jedoch wieder eine verstärkt soziale Bedeutung: Jetzt bezeichnet es zunehmend einen medial gestützten Austausch zwischen Menschen und knüpft so an die Ideale der Intermedia-Kunst der 1960er Jahre und an die frühen Telekommunikationsexperimente der 1970er und 1980er Jahre an.

Die folgende Darstellung konzentriert sich nicht so sehr auf mediale oder technische Konzeptionen von Interaktivität, sondern vor allem auf die Projekte von den 1960er Jahren bis in die Gegenwart, die die Idee einer sozialen, konvivialen Interaktion in den Vordergrund stellen. Nach einer kurzen Beschreibung verschiedener Interaktivitätsmodelle in der interaktiven Medienkunst fokussiert dieser Text daher auf Kommunikationsprojekte und -prozesse, in denen spezifische Interaktionsformen und Interaktivitätskonzepte entwickelt werden. Es handelt sich hierbei durchweg um eine medienbeziehungsweise computervermittelte Mensch-Mensch-Interaktion, die auf Vernetzung und Kooperation von räumlich weit voneinander entfernten TeilnehmerInnen abzielt. Heute finden sich alle in diesem Text vorgestellten Werk- und Interaktionsformen parallel nebeneinander: vom geschlossenen Werk über interaktive Medienkunstinstallationen bis hin zu offenen Prozessen.

/

Vom »offenen Kunstwerk« in Happening und Fluxus (1960er Jahre) zum konditionierten Betrachter (1970er Jahre)

Erste Schritte in Richtung aktiver Partizipation und Interaktion wurden von John Cage, Allan Kaprow, George Brecht und anderen im Umfeld von Happening und Fluxus in den 1950er und 1960er Jahren gemacht. Exemplarisch für die Idee des »offenen Kunstwerks« ließen sich John Cages berühmte Kompositionen »4'33"« (1952) oder »Imaginary Landscape No. 4« (1951) nennen. »4'33"« besteht aus 4 Minuten und 33 Sekunden Stille, deren Charakter natürlich von den Bedingungen der jeweiligen Aufführung abhängt (Geräusche der Zuhörer, des Aufführenden, der Umgebung et cetera). In »Imaginary Landscape No. 4« werden 12 Radios wie Musikinstrumente eingesetzt. Das jeweils vom Ort und der Zeit abhängige Angebot von Frequenzen lässt jede Aufführung zu einem nicht wiederholbaren ›Unikat‹ werden.⁹ Cage will mit seinen minimalen

⁸ — Ebd., S. 146. Der Extremfall einer solchen technikedeterministischen Sicht findet sich bei Vertretern der so genannten »kalifornischen Ideologie«, vgl. Richard Barbrook, »Andy Cameron, Die kalifornische Ideologie«, in: *Telepolis*, 5.2.1997. Vgl. zur »kalifornischen Ideologie« auch Inke Arns, *Netzkulturen*, Hamburg 2002.

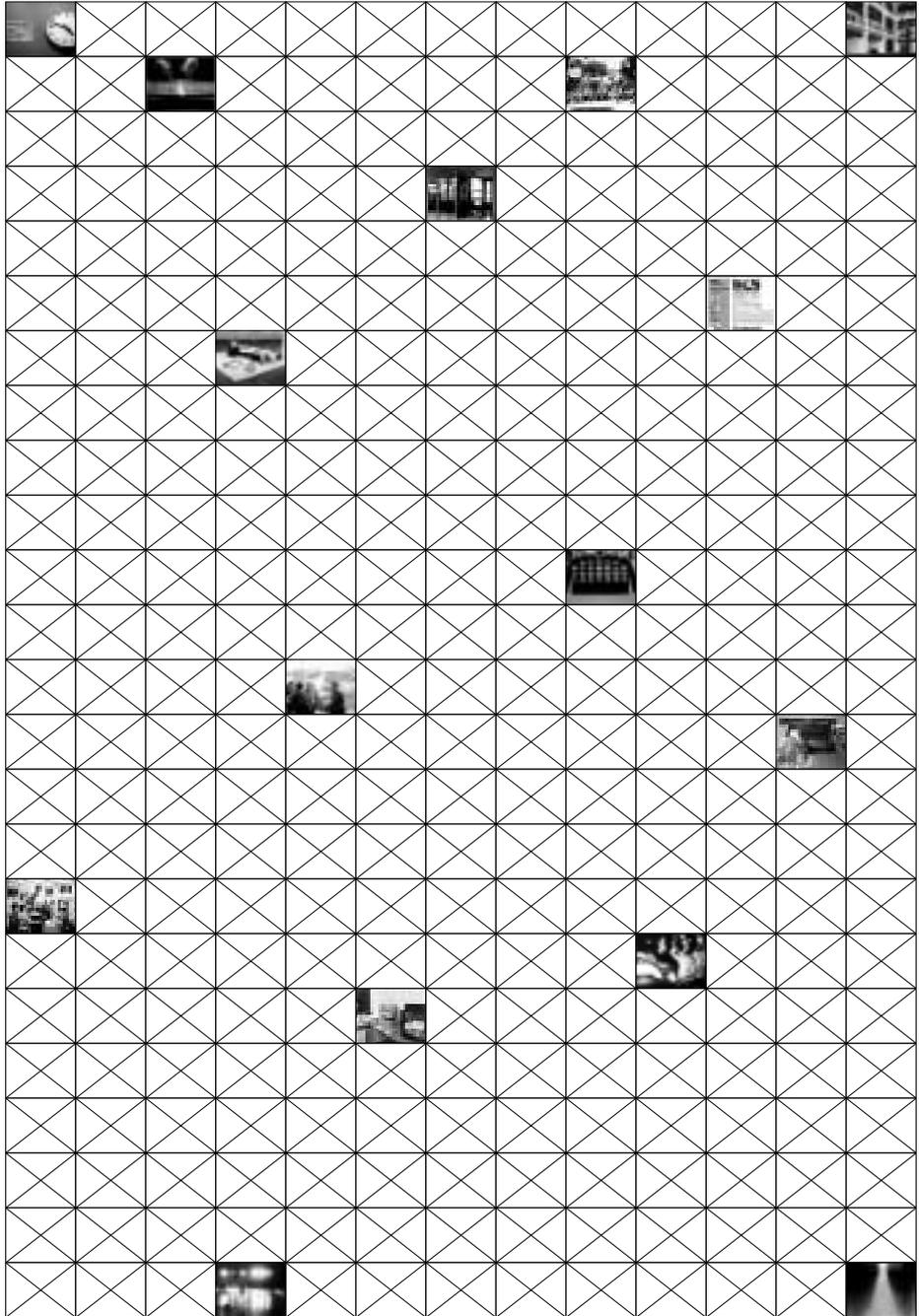
⁹ — Dieter Daniels weist darauf hin, dass Cage Anfang der 1950er Jahre mit seinen Kompositionen für Radioapparate die ersten völlig »offenen Kunstwerke« unter Einsatz technischer Medien realisiert, noch bevor Umberto Eco diesen Begriff prägt. Umberto Eco erwähnt, dass die Anregung für seine Thesen aus der Neuen

Vorgaben einen »individuellen und sozialen Kreativitätsprozess in Gang setzen, der sich sukzessive von der Intention seines Initiators ablösen kann«¹⁰. Während die Stille in »4'33« die Zuhörer für eine kreative Rezeption sensibilisiert (sie aber noch nicht zu aktiven Teilnehmern im künstlerischen Prozess macht), wird in »Imaginary Landscape No. 4« die offene Rolle der Performer betont (diese bleiben jedoch Performer). Die von **Allan Kaprow** begründete Form des Happenings¹¹ geht ab Ende der 1950er Jahre noch einen Schritt weiter, indem hier nun auch die Zuschauer selbst zu Teilnehmern, zu Auf- und Ausführenden des künstlerischen Prozesses werden (vgl. »18 Happenings in 6 Parts«, 1959). Diese Interaktion von Publikum, Werk und Künstler wird in den 1960er Jahren zum wichtigsten Element einer Ästhetik, die sich jenseits etablierter Gattungen, Kategorien und Institutionen ansiedelt und allgemein als »Intermedia« bezeichnet wird.

Nam June Paik formulierte 1963 mit seiner Wuppertaler »Exposition of Music – Electronic Television« einen ersten Entwurf für eine Interaktion des Zuschauers mit dem elektronischen Fernsehbild. Die verschiedenen Versionen des hier erstmals gezeigten »Participation TV« (1963–1966) und des später entwickelten »Magnet TV« (1965) ermöglichen es dem Zuschauer zum Beispiel, durch ein angeschlossenes Mikrofon oder einen Magneten oszillierende Muster auf einem elektronisch modifizierten TV-Bildschirm zu erzeugen. Typisch für diese frühe Phase ist die interaktive Um-Nutzung, das *Détournement*¹², von Medien wie TV und Radio, die eigentlich der Distribution dienen. Die darin mitschwingende Forderung nach einer Veränderung der Einweg-Struktur der (analogen) Massenmedien bedeutete eine massive Kritik an der durch den massenmedialen Konsum hervorgerufenen Passivität des Zuschauers.

Parallel zum Übergang von den Happenings zur Performance-Kunst der 1970er Jahre setzten sich andere Interaktivitätskonzeptionen durch. Mittels Closed-circuit-Installationen konfrontieren Künstler wie **Dan Graham**, **Peter Campus** und **Peter Weibel** den Betrachter mit seinem eigenen medialen Bild. **Bruce Naumans** »Live-Taped Video Corridor« (1970) fällt ebenfalls in diese Kategorie: Hier erfolgt eine radikale Konditionierung des Betrachters. Diese ersten im Kunstkontext erfolgreichen interaktiven Installationen entstanden aus einem fundamentalen Misstrauen gegenüber den noch in den 1960er Jahren angestrebten Idealen von Offenheit und Partizipation: »I mistrust audience participation« wird von Nauman überliefert. Bei den Closed-circuit-Installationen der 1970er Jahre handelt es sich daher weniger um partizipative Projekte als um »Situationen der Reflexion über die Beziehung von Betrachter und Medium«¹³. Im absoluten Gegensatz zu dieser ästhetisch-medialen Selbstreflexion steht **Valie Export's** berühmtes »Tapp- und Tastkino« (1968), das Interaktivität als direkte, sinnliche, taktile Erfahrung »begreifbar« macht. Export hatte sich in dieser Straßenaktion einen nach vorne und hinten offenen Kasten vor den Brustkorb geschnallt, der es den Passanten erlaubte, durch einen an der Vorderseite des Kastens angebrachten Vorhang zu greifen, um so

Musik stammen, allerdings ohne John Cage zu nennen. Eco (1977), S. 23. 10 — Dieter Daniels, »Strategien der Interaktivität«, in: Frieling/Daniels (2000), S. 142–169, S. 143. 11 — Vgl. zur Form des Happening Michael Kirby, *Happenings*, New York 1964, siehe auch das Kapitel »Real/Medial«. 12 — Der Begriff des »détournement« (Umwidmung) wurde von den Situationisten geprägt. Vgl. Roberto Ohrt, *Phantom Avantgarde. Eine Geschichte der Situationistischen Internationale und der modernen Kunst*, Hamburg 1990. 13 — Dieter Daniels, »Strategien der Interaktivität«, in: Frieling/Daniels (2000), S. 149.



10/001-006
10/101-106

Form Follows Format

Zum Spannungsverhältnis von Museum, Medientechnik und Medienkunst

/

Rudolf Frieling

/

Ökonomie der Mittel und materialbezogene Reduktion waren wesentliche Bestandteile der künstlerischen Moderne des 20. Jahrhunderts. Das berühmte Bauhaus-Motto »Form follows function«, wie es zum Beispiel die Architektur Mies van der Rohe verkörpert, beruht auf diesem spezifischen Materialverständnis, aus dem heraus die jeweilige Funktionalität entfaltet wurde. Die KünstlerInnen, die mit den Werkzeugen der Industrie operierten, entwickelten aus den Werkstoffen und mittels bestimmter Werkzeuge eine diesen jeweils inhärente Form – und sie taten dies mit minimalen Mitteln, siehe noch das berühmte Motto des Architekten Adolf Loos: »Ornament ist Verbrechen«. Diese modernistische Haltung hat sich allen postmodernen Theorien zum Trotz bis heute als wirkungsmächtig erwiesen. Welchen Einfluss hat dieses Erbe auf die Geschichte der medialen Künste? Denn es besteht der begründete Verdacht, dass die künstlerische Moderne immer auch schon eine wesentlich anti-technologische Komponente ins Werk setzte.

Die Reflektion technologischer Bedingungen in medialer Form beruht auf einer politischen und ökonomischen Geschichte der Verfügbarkeit und Distribution eben dieser Technologien, was zum Beispiel deutlich an den Differenzen zwischen West und Ost zumindest bis etwa Mitte der 1990er Jahre festzustellen ist. Die Option zwischen Technischeuphorie und Aversion stellt sich je nach geopolitischem Standpunkt anders dar. Aber auch im Mikrobereich der individuellen Produktion verbanden sich schon immer ideologische Prämissen mit einem technischen Standard: »Wer U-matic wählt, wählt das Kapital!«¹, hieß noch in den 1980er Jahren eine Parole im Kontext der alternativen Medienarbeit. Eine ganze Reihe von Grabenkämpfen und medialen wie ideologischen Oppositionen ließe sich hier anschließen: Film oder Video, VHS oder U-matic, wie auch – mit grundsätzlicheren Implikationen – analog vs. digital bis zur aktuellen Diskussion von Microsoft vs. Open Source.

Aber gibt es jenseits aller technischen Formatfragen überhaupt eine Medienkunst oder nicht doch eher eine Kunst der (industriellen) Medien, deren Computerarchitekturen als schön zu betrachten sind, weil ihre Form der Funktion folgt, wie Friedrich Kittler ausführt.² Auch wenn die theoretische und andere soziale Faktoren ausschließende Position von Kittler inzwischen vielfach kritisiert wurde³, so verdanken wir ihm dennoch wichtige Impulse. Einer dieser Impulse ist die Frage nach der »Formatierung« und nach den Apparaten des Aufzeichnens, Speicherns, Distribuierens und Präsentierens, mit denen Künstler immer wieder neu konfrontiert sind – was Kittler auf den Aphorismus bringt:

1 – In einer Publikation der alternativen Medienarbeit in Deutschland: *Cut In*, Nr. 11, 1982, S. 24. 2 – Friedrich Kittler, »Künstler – Technohelden und Chipschamanen der Zukunft?«, in: Heinrich Klotz/Michael Roßnagl (Hg.), *Medienkunstpreis 1993*, Ostfildern 1993, S. 51. 3 – Jüngst wieder in Dieter Daniels, *Kunst als Sendung. Von der Telegrafie zum Internet*, München 2002, S. 221ff.

»Die Schreibmaschine schreibt mit«. Dass die Hardware einen wesentlichen Einfluss auf die künstlerische Gestaltung hat, ist sicher unbestritten, ohne dass dies in einem deterministischen Sinn gesehen werden muss. Die in der Literatur bereits gut dokumentierte Abfolge von inzwischen obsoleten medialen Standards⁴ macht darüber hinaus ein Faktum evident: Neue industrielle Standards ersetzen immer wieder alte, ohne dass dies zwangsläufig auf einer Akkumulation technischer Kompetenz beruhte. Heute ist daher der antizipatorische Charakter der Kunst weniger sichtbar, da die Menge an neuer Hard- und Software der Industrie ein Entwicklungstempo gewonnen hat, mit dem auch Medienkünstler kaum noch Schritt halten können. Die Beherrschung der jeweils neuesten Programmiersoftware verhindert zunehmend die Konzentration auf künstlerische Form und Inhalte. Ihre Aufmerksamkeit richtet sich daher auch notgedrungen auf genau die technologischen Aspekte, die sich gegen den Verwertungszusammenhang der Industrie richten. Die These ist also implizit immer gegenwärtig, dass es eine Notwendigkeit gibt, sich verfügbare Technologien für genuin künstlerische Zwecke anzueignen, dass es aber andererseits auch immer eine spezifisch künstlerische Praxis ist, gegen die apparativen Bedingungen zu operieren. Insofern könnte man die These zuspitzen, dass sich Kunst mit den Medien auch gegen die Medien richtet.

Der erste Teil dieses Textes widmet sich Aspekten dieser künstlerischen Geschichte technologischer Formate und Plattformen. In einem zweiten Schritt lautet dann die Frage, inwieweit sich aber mit den benutzten Technologien und Medien auch eine Änderung der Kunstrezeption erkennen lässt, wie Walter Benjamin das schon für den Einfluss der massenmedialen Verbreitung von Kunstreproduktionen angemerkt hat. Und inwieweit lässt sich dies mit einer Geschichte der Orte und Institutionen verbinden, an denen mediale Kunst produziert und/oder präsentiert wurde? »When Attitudes Become Form: Live in Your Head« – Harald Szeemanns berühmte Berner Ausstellung zur Propagierung von Konzeptkunst, Minimal und Land Art 1968⁵ – reflektierte nicht-technologische Faktoren einer sozialen oder ästhetischen Praxis und stellte die Frage nach neuen, differenten Modellen der Kunstpraxis.

Man kann heute eine grundsätzliche Verschiebung beobachten: vom Widerstand der modernistischen Traditionalisten und der Museen hin zur fast selbstverständlichen Akzeptanz neuester Technologien wie etwa des DVD-Standards und der fast durchgängig eingesetzten Videogroßprojektion. Nun gelten Künstler, die ausschließlich mit Video arbeiten, nicht mehr als ›Videokünstler‹, denen immer der Verdacht anhaftete, keine genuin künstlerische, sondern ›nur‹ eine mediale Form zu finden.⁶ Das Museum wie auch das auratische Kunstwerk schienen einerseits durch die kunsttheoretischen

4 — Die wichtigste und schönste Ausstellung zu diesem Thema wurde von Steina und Woody Vasulka 1992 auf der Ars Electronica in Linz präsentiert: »Eigenwelt der Apparate-Welt. Pioneers of Electronic Art«; vgl. auch Siegfried Zielinski, *Zur Geschichte des Videorecorders*, Berlin 1986; und bis in die jüngste Geschichte die Liste der »Dead Media«, dokumentiert von Bruce Sterling. 5 — Wie sehr dieser Slogan eine bestimmte ›Haltung‹ kondensiert, sieht man an der jüngsten Referenz durch die Ausstellung des Walker Art Centers: »When Latitudes Become Form«, Minneapolis 2003. 6 — Merkwürdigerweise ist ›Maler‹ kein abwertender Begriff. Aber es gehörte über Jahrzehnte zum Standardargument der Museumsdirektoren, dass sie keine Medienkunst sammeln, sondern Künstler, die ›zufällig‹ auch elektronische Medien einsetzen. 7 — Douglas Crimp, *Über die Ruinen des Museums – das Museum, die Fotografie und die Postmoderne*, Dresden/Basel 1996, S. 292. 8 — Vgl. u. a.

Diskurse diskreditiert und außer Kraft gesetzt. Douglas Crimps Schlussfolgerung lautet daher, dass das Museum nicht mehr der prädestinierte Ort für zeitgenössische Kunst per se ist: »Wir brauchten, wie mir schien, eine Archäologie des Museums nach dem Modell der Foucaultschen Analysen der Irrenanstalt, der Klinik und des Gefängnisses. Denn das Museum schien ebenfalls ein Raum der Ausschließungen und Eingrenzungen zu sein.«⁷ Der konkrete Auslöser der hier versammelten Reflektionen ist andererseits die aus heutiger Sicht vollkommen reibungslose Akzeptanz zumindest der Videotechnologie im Ausstellungs- und Museumsbereich, die zu einer ganzen Reihe von videobasierten Ausstellungen geführt hat und junge Künstler wie **Doug Aitken**, **Jordan Crandall**, **Douglas Gordon**, **Steve McQueen**, **Paul Pfeiffer** oder **Marijke van Warmerdam** zu Shootingstars der Szene hat werden lassen.⁸ Die Museen haben sich inzwischen also nach einer langen Phase des Widerstandes endlich auch die technologische Kunst einverleibt. Welche veränderten Bedingungen können diese Entwicklung erklären? Welcher Paradigmenwechsel hat da stattgefunden? Im Folgenden werden anhand von zentralen Momenten und Ausstellungen der Kunst mit Medien und in den ersten drei Kapiteln die Formate und Haltungen (»attitudes«) skizziert, die wiederum die Wahrnehmung elektronischer Medien nachhaltig beeinflusst haben.⁹ Es wird anhand der nicht-musealen »offenen Form«, dem »geschlossenen Format« alternativer Distribution und schließlich dem »Museumsformat« nach dem spezifischen Spannungsverhältnis zu den Medien gefragt. Die Schlusskapitel widmen sich der Öffnung des Museumsformats zur Plattform und zu den hybriden »soften« Formen zeitgenössischer medialer Räume.

/

Die offene Form

Die Krise der musealen Repräsentation wird erkennbar an den Strategien, das Museum auf seine sozialen und materiellen Bedingungen hin zu untersuchen – siehe etwa **Hans Haackes** vielfältige und konfliktreiche Aktionen etwa zu Strukturen und Finanzierungen der Museen – oder es komplett zu umgehen und als unvereinbar mit der Suche nach neuen sozialen Kontexten zu begreifen – siehe die Diskussion zu Kontextkunst, Kunst als Dienstleistung, Club und Ambiente et cetera in den 1990er Jahren. Die Medienkunst siedelte sich genau an dieser Bruchlinie an. Als eines der komplexesten und frühesten Beispiele sei hier die Aktivität des Vereins **Experiments in Art and Technology** (E.A.T.) erwähnt, der wesentlich vom Zusammenschluss von Ingenieuren und Künstlern lebte – mit **Billy Klüver** einerseits und **Robert Rauschenberg** andererseits als aktivste Mentoren und Motoren dieser Gruppe. Ihr Credo lässt sich auf den kleinsten gemeinsamen Nenner bringen, dass eine neue künstlerische Aktivität nur im Dialog von Techniker und

»Video Cult/ures«, Museum für Neue Kunst, ZKM Karlsruhe, 1999; »Vidéotopiques«, Musée de l'art moderne, Strasbourg, 2002, sowie die Präsenz von videobasierten Installationen auf der **documenta XI**, 2002, in Kassel. **9** — Dieser Text setzt Gedanken fort, die der Autor – bezogen auf die Entwicklung in Deutschland – in anderer Form in »**Video Kontext Kunst**« erstmals entwickelt hat, publiziert in: Rudolf Frieling/Dieter Daniels, *Medien Kunst Interaktion – Die 80er und 90er Jahre in Deutschland*, Wien/New York 2000, S. 12–35. Wesentliche Grundlagen zum Wechselverhältnis von Medien- und Kunstgeschichte finden sich in den Publikationen von Autoren wie Friedrich Kittler (*Grammophon Film Typewriter*, Berlin 1986) oder Siegfried Zielinski (*Audiovisionen. Kino und Fernsehen als Zwischenspiele in der Geschichte*, Reinbek 1989). Siehe insbesondere auch die Ausführungen zum antizipativen Moment der medialen Kunst, in: Daniels (2002), vor allem Kap. 9.

Name → SEITE → PAGE

/

010010110101101.ORG → 218, 219 → 236, 237

242 Pilots → 91 → 110

/

A

Abe, Shuya → 51, 174 → 73, 193

Abramović, Marina → 129, 135 → 150, 156

Acconci, Vito → 130-136, 140, 217, 355, 361, 363-364
→ 147-156, 235, 372, 377, 380

ACT UP → 210 → 229

Adorno, Theodor W. → 36-37, 82 → 59, 101

Adrian X, Robert → 245, 320-322, 326-328
→ 260, 338-339, 342-344

Ahtila, Eija-Liisa → 247-251 → 262-266

Aitken, Doug → 252, 353 → 266, 371

Amacher, Maryanne → 87 → 106

Anderson, Laurie → 57, 93, 128, 204
→ 78, 112, 149, 224

Andújar, Daniel García → 208 → 227

Angerer, Marie-Luise → 134, 138, 211, 213
→ 159, 229, 231

Ant Farm → 202 → 221

Antuñez Roca, Marcel.li → 139 → 159

Aphex Twin → 87 → 106

Apollinaire, Guillaume → 18 → 27

Appadurai, Arjun → 213 → 231

Arnatt, Keith → 53 → 74

Arndt, Olaf → 178 → 196

Arnheim, Rudolf → 20, 35, 82-83
→ 29, 58, 101

Art Com Electronic Network → 324, 328
→ 341, 345

Art+Com → 181, 283, 285 → 199, 305, 307

Artaud, Antonin → 120, 133 → 154

ARTEX → 245, 286, 326-327 → 260, 308, 343

Ascott, Roy → 245, 284, 286, 320-322, 327-328, 364
→ 260, 306, 308, 338-339, 343-344, 380

Aselmeier, Barbara

> Handshake → 329 → 346

Ataman, Kutlug → 213 → 231

Atlas Group, The → 207 → 226

Autoperforationsartisten / Autoperforation artists
→ 133 → 154

/

B

Bach, Johann Sebastian → 94 → 112

Baldessari, John → 364 → 381

Barbrook, Richard → 316 → 334

Barker, Robert → 272 → 295

Barney, Matthew → 360 → 376

Barrière, Jean Baptiste → 269-271 → 293

Barthes, Roland → 315, 326-327

→ 333, 343-344

Bartlett, Bill → 326 → 343

Barzyk, Fred → 50-51 → 72

Baudrillard, Jean → 18, 83, 250-251, 280
→ 265, 302

Bear, Liza → 322 → 339

Beatles, The → 51, 136 → 73, 156

Beck, Stephen → 174 → 193

Beckett, Samuel → 47, 218 → 69, 236

Beecroft, Vanessa → 136, 138 → 157, 159

Beethoven, Ludwig van → 86 → 104

Belting, Hans → 279 → 302

Benayoun, Maurice → 269-274 → 292-396

Benjamin, Walter → 18, 21, 47, 57,

124, 164, 315, 352, 356-357

→ 26-30, 69, 78, 146, 184, 333, 370, 373-374

Benning, Sadie → 135, 365 → 155, 381

Berger, René → 209 → 228

Beuys, Joseph → 122, 127, 201, 321-322, 325, 356
→ 144, 148, 221, 338, 340, 342, 373

Biggs, Simon → 243, 247 → 258

Birnbaum, Dara → 19, 53, 57, 202,
205-207, 249, 361

→ 28, 74, 78, 221, 225, 263-264, 377

Bismarck, Otto von → 273 → 296

Blank, Joachim

> Handshake → 57, 329

→ 79, 346

Bloom, Leopold → 241 → 256

Boccioni, Umberto → 121 → 143

Bódy, Gábor → 90-91, 358, 361

→ 109, 375, 378

Bonin, Wibke von → 50, 127 → 72, 148

Botschuijver, Theo

> Eventstructure Research Group → 177 → 194

Boyle, Mark → 128, 133, 136-137

→ 149, 154, 157-158

Brand, Steward → 324 → 341

Brecht, Bertolt → 18-21, 47, 82-83, 123, 202, 315

→ 27, 29, 69, 100–101, 145, 222
 Brecht, George → 43, 316 → 66, 334
 Bredekamp, Horst → 279 → 302
 Breer, Robert → 354 → 371–372
 Bruch, Klaus vom → 57, 202, 206–209, 358, 361
 → 78, 221, 225–228, 374, 377–378
 Bruszewski, Wojciech → 173 → 192
 Bull, Hank → 320, 326 → 338, 343
 Bunting, Heath → 19, 217 → 28, 235
 Burden, Chris → 53–55, 133–134, 202
 → 75–76, 153–154, 221
 Bureau of Inverse Technology → 218 → 236
 Buren, Daniel → 327 → 344
 Burham, Jack → 213 → 232
 Burroughs, William S. → 19, 202–205, 210
 → 27, 223–224, 228
 Butler, Judith → 138, 212 → 159, 230
 Butor, Michel → 327 → 344
 /
 C
 Cage, John → 23–25, 37–44, 51, 83–96, 122–125,
 178–179, 241–242, 289, 316–317, 327, 355
 → 31–33, 60–63, 66, 72, 102–114, 144–146, 196–197,
 256, 311, 334–335, 343, 372
 Cahen, Robert → 359 → 376
 Cameron, Andy → 316 → 334
 Camillo, Giulio → 282–283 → 304–305
 Campbell, Jim → 168 → 187–188
 Campus, Peter → 173–174, 317 → 192, 335
 Cardiff, Janet → 367 → 383
 Carpenter, Loren, Rachel → 245 → 259
 Cassirer, Ernst → 282 → 304
 Castel, Louis-Bertrand → 90 → 109
 César → 44–48 → 66–70
 Chaos Computer Club → 332 → 348
 Chaplin, Charlie → 21 → 29
 Chlebnikov, Velimir → 19 → 33
 Clark, Lygia → 130–131 → 151–152
 Claus, Carlfriedrich → 207 → 226
 Cobra → 202 → 222
 Coleman, James → 132 → 153
 Company in Space → 139 → 160
 Conrad, Tony → 167 → 186
 Cornwell, Regina → 252–253 → 267
 Courchesne, Luc → 272 → 285

Couty, Gerard
 › Ponton → 328 → 345
 Crandall, Jordan → 353 → 371
 Crary, Jonathan → 278–279 → 302
 Crimp, Douglas → 352–353 → 370
 Critical Art Ensemble (CAE) → 217 → 235
 Cunningham, Chris → 138 → 159
 Cunningham, Merce → 123–124 → 144–145
 /
 D
 Dadaisten / Dadaists → 121, 137 → 143, 158
 Dali, Salvador → 42 → 64–65
 Davies, Charlotte → 271, 280–281
 → 294, 303–304
 Davis, Douglas → 35, 57, 318–331
 → 58, 78, 335–347
 De Digitale Stad → 324–325 → 341–342
 Debord, Guy → 24–25, 43–45, 122, 128, 202–203
 → 32–33, 60, 65–67, 143, 149, 222–223
 Dedalus, Stephen → 241 → 256
 Deleuze, Gilles → 241–242, 251–252
 → 257, 265–266
 Demand, Thomas → 175–176 → 194
 DeMarinis, Paul → 84, 93–94 → 103, 112
 Derrida, Jacques → 326–327 → 343–344
 Descartes → 279 → 301
 Dibbets, Jan → 53 → 74–75
 Dittmer, Peter → 332 → 348
 Douglas, Stan → 35, 53, 57, 246–251
 → 58, 75, 78, 260–265
 Duchamp, Marcel → 39, 47, 121, 315
 → 61, 69, 142, 333
 Dudesek, Karel
 › Ponton → 328 → 345
 Dulzaides, Felipe → 140 → 161
 Dumb Type → 129 → 150
 Dupuy, Jean → 137 → 158
 /
 E
 E.A.T. (Experiments in Art and Technology)
 → 321, 353–367 → 338, 372–383
 Eco, Umberto → 23, 37, 126, 246,
 289, 315–317, 355
 → 32, 59–60, 148, 261, 311, 332–335, 348, 372
 Edison, Thomas → 85, 93–94 → 103, 112

Biografien / Biographies

Inke Arns

Geb. 1968 in Duisdorf/Bonn; Doktorandin an der Humboldt-Universität zu Berlin und seit 1993 freie Kuratorin, u. a. von »OSTranenie 93«; »Minima Media: Medienbiennale«, Leipzig 1994; »un-frieden. sabotage von wirklichkeiten«, Hamburg 1996–1997; »body of the message«, Berlin 1998; »Body and the East«, Ljubljana 1998; »Soziale Technologien«, Essen 2003; »IRWIN: Retroprincip 1983–2003«, Berlin, Hagen und Belgrad 2003–2004; Dissertation zur Rezeption der historischen Avantgarde in künstlerischen Projekten der 1980er und 1990er Jahre in Ex-Jugoslawien und Russland (2003); neben den Publikationen *Netzkulturen* und *Neue Slowenische Kunst* (beide 2002) zahlreiche Beiträge zur Medienkunst und Netzkultur; lebt in Berlin.

//

Born 1968 in Duisdorf, Bonn; freelance curator and PhD candidate at the Humboldt University, Berlin; her curatorial work includes «OSTranenie 93,» «Minima Media: Medienbiennale,» Leipzig 1994, «un-frieden. sabotage von wirklichkeiten,» Hamburg 1996–1997, «body of the message,» Berlin 1998; «Body and the East,» Ljubljana 1998; «Soziale Technologien,» Essen 2003; «IRWIN: Retroprincip 1983–2003,» Berlin, Hagen and Belgrad 2003–2004; her PhD thesis deals with the reception of the historical avant-garde in artistic projects of the 1980s and 1990s in former Yugoslavia and Russia (2003); besides her publications *Netzkulturen* and *Neue Slowenische Kunst* (both 2002) she has published widely on issues of net culture and media art; lives in Berlin.

/

Dieter Daniels

Geb. 1957 in Bonn; 1984 Mitbegründer der Videonale Bonn und seitdem zahlreiche Projekte, Ausstellungen und Symposien im Bereich Medienkunst; 1991–1993 Aufbau der Mediathek am ZKM Karlsruhe; seit 1993 Professor für Kunstgeschichte und Medientheorie an der Hochschule für Grafik und Buchkunst (HGB) in Leipzig; zahlreiche Veröffentlichungen zur Kunst des 20. Jahrhunderts, u. a. zu Fluxus, George Brecht, Marcel Duchamp, Co-Herausgeber von *Medien Kunst Aktion*, *Medien Kunst Interaktion* und seit 2001 von *Medien Kunst Netz* (alle mit Rudolf Frieling); jüngste Buchveröffentlichungen *Kunst als Sendung* (2002) und *Vom Readymade zum Cyberspace* (2003); lebt in Leipzig.

//

Born 1957 in Bonn; 1984 co-founder of the Videonale Bonn; numerous projects, exhibitions and symposia in the field of media art; 1991–1993 head of the Mediatheque at the ZKM, Karlsruhe; since 1993 professor for Art History and Media Theory at the Hochschule für Grafik und Buchkunst (HGB) in Leipzig; publications on art of the twentieth century, amongst others on Fluxus, George Brecht, Marcel Duchamp; co-editor of *Media Art Action*, *Media Art Interaction* and since 2001 of *Media Art Net* (all with Rudolf Frieling); most recent publications *Kunst als Sendung* (2002) and *Vom Readymade zum Cyberspace* (2003); lives in Leipzig.

/

Söke Dinkla

Geb. 1962 in Wilhelmshaven, Studium der Kunstgeschichte, Literaturwissenschaften, Volkskunde, Biologie an den Universitäten von Kiel, Hamburg und Bielefeld; 1990 Kuratorin für des Siemens Kulturprogramms, München; 1993 Stipendiatin des Kulturwissenschaftlichen Institutes in Essen und 1994 des Deutschen Akademischen Austauschdienstes (DAAD) in den USA; 1996 Promotion zur Geschichte und Ästhetik der interaktiven Medienkunst, Universität Hamburg; 1997 Publikation des Standardwerks *Pioniere Interaktiver Kunst von 1970 bis heute*; Kuratorin am Wilhelm Lehmbruck Museum, Duisburg, u. a. mit »InterAct!«, 1997, »Connected Cities«, 1999, »Unter der Haut«, 2001, Künstlerische Leitung von »Cross Fair – Tanz und neue Technologien«, 2000, sowie der Workshopreihe »Tanz und neue Medien« am Choreographischen Zentrum NRW, Essen, 2001–2002; Leiterin des Festivalbüros der Stadt Duisburg; lebt in Essen.

//

Born 1962 in Wilhelmshaven, studied art history, literature, anthropology and biology at the universities of Kiel, Hamburg and Bielefeld; 1990 curator for Siemens Kulturprogramm, Munich; 1993 grant from the Kulturwissenschaftliches Institut, Essen; 1994 grant from the Deutscher Akademischer Austauschdienst (DAAD) for the USA; 1996 PhD on the history and aesthetics of interactive media art at the University of Hamburg; 1997 publication of «Pioniere Interaktiver Kunst von 1970 bis heute»; curator at the Wilhelm Lehmbruck Museum, Duisburg of «InterAct!» (1997), «Connected Cities» (1999), «Unter der Haut» (2001), amongst others; artistic director of «Cross Fair — Tanz und neue Technologien» (2000) and the workshop series «Tanz und neue Medien» at the Choreografisches Zentrum NRW, Essen (2001–2002); director of the city of Duisburg's festival office; lives in Essen.

/

Golo Föllmer



Geb. 1964 in Karlsruhe; Ausbildung zum Klavierbauer; Studien der Musik- und Kommunikationswissenschaft (TU Berlin) sowie der Broadcast Communication Arts (San Francisco State Univ.); Radio- und Tonbandstücke sowie Klanginstallationen; Beiträge zu Klangkunst und zeitgenössischer Musik; Mitarbeit bei den Festivals/Ausstellungen »sonambiente«, Akademie der Künste, Berlin, 1996, und »net_condition«, ZKM Karlsruhe, 1999; 2002 Promotion über Netzmusik; seit 1998 Dozent der Universität Halle-Wittenberg, Institut für Musikwissenschaft; seit 2002 am Institut für Medien und Kommunikation; lebt in Berlin.

//

Born 1964 in Karlsruhe; trained as a piano builder; studies in music and communication (Technical University, Berlin) as well as broadcast communication arts (San Francisco State University); radio, audiotape works, sound installations; publications on sound art and contemporary music; cooperated for the festivals and exhibitions «sonambiente» (Akademie der Künste, Berlin 1996) and «net_condition» (ZKM Karlsruhe 1999); 2002 PhD on Net music; since 1998 lecturer at the University of Halle-Wittenberg at the Institute for Music, since 2002 at the Institute for Media and Communication; lives in Berlin.

/

Rudolf Frieling



Geb. 1956 in Münster; geisteswissenschaftliches Studium an der FU Berlin; 1988–1994 Kurator beim Internationalen VideoFest Berlin, heute transmediale; seit 1990 Veröffentlichungen und Vorträge zu Medien und Kunst; seit 1994 wissenschaftlicher Mitarbeiter am ZKM Karlsruhe, dort bis 2001 Kurator der Mediathek sowie des Internationalen Medienkunstpreises; seit 1996 Kooperation mit dem Goethe-Institut und Co-Herausgeber der Publikationen zur Geschichte der Medienkunst in Deutschland *Medien Kunst Aktion* (1997) und *Medien Kunst Interaktion* (beide mit Dieter Daniels); seit 1998 Lehrtätigkeiten, u. a. Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich, Hochschule der Künste Berlin und Gastprofessur für Mediengeschichte und Medientheorie an der FH Mainz; seit 2001 Leiter des Forschungsprojekts »Medien Kunst Netz«; jüngste Projekte als Kurator: Biennale São Paulo 2002 (Sektion Netzkunst) und »Sound-Image«, Mexico City 2003; lebt in Karlsruhe.

//

Born 1956 in Münster; studied humanities at the Free University of Berlin; 1988–1994 curator of the International VideoFest Berlin, today transmediale; since 1990 he has lectured and published internationally on art and media; since 1994 curator and researcher at the Center for Art and Media (ZKM) in Karlsruhe, Germany, until 2001 head of the video collection and organizer of the annual International Media Art Award; since 1996 co-editor of *Media Art Action* and *Media Art Interaction* on the history of art and media in Germany (all with Dieter Daniels); since 1998 lecturer at the Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich, Hochschule der Künste Berlin, and guest professor at the media faculty, University of Applied Sciences, Mainz; since 2001 head of the Internet project «Media Art Net» at ZKM; most recent projects as curator: Biennale São Paulo 2002 (Net art section) and «Sound-Image.» Mexico City 2003; lives in Karlsruhe.



/

☞ **Oliver Grau**

Geb. 1965 in Erlangen; lehrte als Kunsthistoriker an der Humboldt-Universität Berlin; seit 1998 Leitung verschiedener Forschungsprojekte zur Medienkunst; zur Zeit Arbeit mit Mitarbeitern an der Entwicklung der vom BMBF geförderten Datenbank der Virtuellen Kunst und Entwicklung des Projekts »Immersive Kunst« der DFG; 2002-2003 Gastprofessor an der Kunstuniversität Linz, hier auch Beteiligung am Projekt »Bilder des Wissens«; u. a. Mitglied der Jungen Akademie der Berlin-Brandenburgischen Akademie der Wissenschaften (BBAW); seine Forschung umfasst die Kunst- und Mediengeschichte der Illusion und Immersion, die Kultur- und Ideengeschichte der Telepräsenz und Telekommunikation sowie aktuelle Fragen zur Genetischen Kunst und zur Idee vom künstlichen Leben; aktuell: *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Cambridge/MA 2003; lebt in Berlin.

//

Born 1965 in Erlangen, is an art historian and has lectured at the Department of Art History, Humboldt University in Berlin since 1998; research project on «art history and media theory of virtual art» funded by the German Research Society (DFG); since 2000 working on the first international database resource for virtual art funded by the German Ministry of Research and Education (BMBF); since 2002 head of the German Science Foundation project on «Immersive Art»; 2002-2003 visiting professor at the College of Art in Linz und member of the project «Images of Knowledge»; member of the Young Academy of the Berlin-Brandenburg Academy of Sciences (BBAW); his research focuses the history of illusion and immersion in media and art, the history of the idea and culture of telepresence and telecommunication, genetic art and artificial intelligence; most recent publication: *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Cambridge, MA, 2003; lives in Berlin.

/

☞ **Heike Helfert**

Geb. 1969 in Mannheim; Studium der Kulturwissenschaften und ästhetischen Kommunikation, Universität Hildesheim; 1995-1998 Organisation von Ausstellungen und Konzeption von Veranstaltungsreihen bei Foro Artistico, Internationales Medienkunstforum Hannover; seit 1997 verschiedene Beiträge zu Kunstzeitschriften; 1998-2000 Projektmanagement im Themenpark der Expo 2000 Hannover; seit 2001 Projektmanagement für »Medien Kunst Netz« am ZKM Karlsruhe; lebt in Karlsruhe.

//

Born 1969 in Mannheim; studied cultural sciences and aesthetic communication, University of Hildesheim; 1995-1998 organisation of exhibitions and curator of screenings and lectures at Foro Artistico, International Media Art Forum Hannover; since 1997 various contributions to art journals; 1998-2000 project management in the Thematic Area of Expo 2000 Hannover; since 2001 project management for «Media Art Net» at the ZKM Karlsruhe; lives in Karlsruhe.

Auswahlbibliografie / Selected Bibliography

11/0000

/

Eine Auswahl von Monografien und Anthologien zur Einführung in die jeweilige Thematik.

Eine umfassende Bibliografie ist online: www.medienkunstnetz.de/biblio.

A selection of monographies and anthologies that serve as introduction to the various topics.

A comprehensive bibliography can be found on-line: www.mediaartnet.org/biblio.

/

Einführung / Introduction

Timothy Druckrey (Hg./ed.), *Electronic Culture*, New York 1996.

Rudolf Frieling/Dieter Daniels (Hg./eds.), *Medien Kunst Aktion – Die 60er und 70er Jahre in Deutschland/Media Art Action—The 1960s and 1970s in Germany*, Goethe-Institut/ZKM Karlsruhe, Wien/New York 1997.

Rudolf Frieling/Dieter Daniels (Hg./eds.), *Medien Kunst Interaktion – Die 80er und 90er Jahre in Deutschland/Media Art Interaction—The 1970s and 1980s in Germany*, Goethe-Institut / ZKM Karlsruhe, Wien/New York 2000.

Lynn Hershman-Leeson (Hg./ed.), *Clicking In—Hot Links to a Digital Culture*, Seattle 1996.

Kristine Stiles/Peter Selz (Hg./eds.), *Theories and Documents of Contemporary Art*.

A Sourcebook of Artists' Writings, Berkeley 1996.

/

Medien → Kunst. Kunst → Medien / Media → Art. Art → Media

John Hanhardt (Hg./ed.), *Video Culture—A Critical Investigation*, New York 1990.

Birgit Hein/Wulf Herzogenrath (Hg./eds.), *Film als Film 1910 bis heute*, Stuttgart 1977.

Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge, MA, 2001.

Marshall McLuhan, *Die magischen Kanäle – Understanding Media*, Dresden 1995.

/

Fernsehen – Kunst oder Antikunst / Television – Art or Anti-art?

Dieter Daniels, *Kunst als Sendung. Von der Telegrafie zum Internet*, München 2002.

Douglas Davis/Allison Simmons (Hg./eds.), *The New Television: a public/private Art*, Cambridge, MA/London 1977.

Christian Fricke, »Dies alles Herzchen wird einmal Dir gehören.« *Die Fernsehgalerie Gerry Schum 1968–1970 und die Produktionen der Videogalerie Schum 1970–1973*, Frankfurt/Main u. a. 1996.

Wulf Herzogenrath u. a. (Hg./eds.), *TV Kultur. Fernsehen in der bildenden Kunst seit 1879*, Dresden 1997.

Kathy Rae Huffman/Dorine Mignot (Hg./eds.), *The Arts for Television*, Los Angeles/Amsterdam 1987.

Dorine Mignot (Hg./ed.), *Revision. Art Programmes of European Television Stations*, Amsterdam 1987.

/

Audio Art

Akademie der Künste Berlin (Hg./ed.), *Klangkunst*, München 1996.

Daina Augatitits/Dan Lander (Hg./eds.), *Radio Rethink. Art, Sound and Transmission*, Banff 1994.

Kunst- und Ausstellungshalle der BRD (Hg.), *Welt auf tönernen Füßen. Die Töne und das Hören*, Göttingen 1994.

William Furlong, *Audio Arts*, Leipzig 1992.

Im Netz der Systeme, Kunstforum International, Bd. 103, 1989.

Douglas Kahn, *Noise Water Meat. A History of the Sound in the Arts*, Cambridge, MA, 1999.

Douglas Kahn/Gregory Whitehead (Hg./eds.), *Wireless Imagination. Sound, Radio, and the Avant-Garde*, Cambridge, MA, 1992.

Dan Lander/Micah Lexier (Hg./eds.), *Sound by Artists*, Banff 1990.

|| MIGNONNEAU LAURENT || MIK AERNOUT || MIKRO E.V. || MILEV YANA ||
MOHOLY NAGY LASZLO || MOHR MANFRED || MÖLLER CHRISTIAN || MONAHAN
GORDON || MONGREL || MOORMAN CHARLOTTE || MORITZ THOMAS || MÜLLER
MATTHIAS || MUNTADAS ANTONI ||-----> N || NAIMARK MICHAEL
|| NAKE FRIEDER || NAPIER MARK || NAUMAN BRUCE || NEES GEORG || NEKES
WERNER || NESHAT SHIRIN || NEUHAUS MAN || NEZVANOVA NETOCHKA ||
NICOLAI CARSTEN || NIEMETZ ANNE || NOLL UDO || NOMAD || NONNENMACHER
ELLEN || NOTORISCHE REFLEXE ||-----> O || ODENBACH MARCEL ||
OECHSLER MONIKA || OHLER NORMAN || ONO YOKO || OPPENHEIM DENNIS
|| ORLAN || OSTOJIC TANJA || OURSLER TONY ||-----> P || PAIK
NAM JUNE || PAPE ROTRAUT || PASSOW CORD || PAXTON STEVE || PELJHAN
MARKO || PENCK A.R. || PENNY SIMON || PETZOLD GÜNTHER || PEZOLD FREDER-
RIKE || PFEIFFER PAUL || PFLUMM DANIEL || PICHLER WALTER || PIENE
OTTO || PLESSI FABRIZIO || PLEME DANIELA ALINA || POCOOCK PHILIP ||
POLLOCK JACKSON || PONTON EUROPEAN MEDIA ART LAB || POOL PROCESSING
|| POPP MARKUS || PROT || PRZIBILLA WOLFGANG ||-----> Q ||
QUENEAU RAIMOND || QUOSDORF BERTRAM ||-----> R || RAAD WALID
|| RABINOWITZ SHERRIE || RADOK ALFRÉD || RAHMANN FRITZ || RAINER
YVONNE || RASKIN || RAUSCHENBERG ROBERT || RAY MAN || REBLE JÜRGEN
|| REHBERGER TOBIAS || RESIDENTS || RIST PIPILOTTI || ROBAKOWSKI
JOSZEF || ROEHR PETER || ROGALSKY MATTHEW || ROKEBY DAVID || ROSE
ELISA || ROSEFELDT JULIAN || ROSENBACH ULRIKE || ROSLER MARTHA
|| ROTH DIETER || RUSSOLO LUIGI || RUTHENBECK REINER || RUTTMANN
WALTER || RYBOZYNSKI ZBIGNIEW || @TMARK ||-----> S ||
SACK JANINE || SANBORN JOHN || SANDISON CHARLES || SANTOS EDER ||
SATIE ERIK || SAUP ANNA || SAUP MICHAEL || SAUTER JOACHIM || SCHAEF-
FER PIERRE || SCHÄFER SABINE || SCHER JULIA || SCHILLING ALFONS ||
SCHILLINGER CLAUDIA || SCHLEGEL CHRISTINE || SCHLEIME CORNELIA ||
SCHLINGENSIEF CHRISTOPH || SCHMELZDANIN || SCHNEEMANN CAROLEE
|| SCHNEIDER IRA || SCHNOCK FRIEDER || SCHRECK STEFAN || SCHREIER
CURTIS || SCHREINER VOLKER || SCHULTZ PIT || SCHUM GERRY || SEAMAN
BILL || SEIBERT STEFAN || SENGMÜLLER GEBHARD || SERMON PAUL || SHALEV
GERZ ESTHER || SHAW JEFFREY || SIGNER ROMAN || SIMS KARL || SNOW
MICHAEL || SODOMKA ANDREA || SOLLFRANK CORNELIA || SOMMERER CHRISTA
|| SONAMI LAETITIA || SONNIER KEITH || SOTTASS ETTORE || SPRINGER
BRIAN || STAEHLE WOLFGANG || STATION ROSE || STEINLE PIERO || STELARC
|| STERLING BRUCE || STIH RENATA || STOCKHAUSEN KARLHEINZ || STRAUSS
WOLFGANG || STRAWALDE || SUGIMOTO HIROSHI || SUPREME PARTICLES ||
SURVEILLANCE CAMERA PLAYERS || SUTHERLAND IVAN || SVOBODA JOSEF ||
SZEPESI ANNA ||-----> T || TAMBELLINI ALDO || TANAKA ATSUKO ||
TANDBERG VIBEKE || TAYLOR WOOD SAM || TELENISSSEN || TEUTSCH EVELYN
|| THATER DIANA || THE THING || THEK PAUL || TINGUELY JEAN || TVTV
|| TORRES FRANCESCO || TROCKEL ROSEMARIE || TUDOR DAVID || TURRELL
JAMES ||-----> U || UECKER GÜNTHER || ULAY [LAYSIEPEN UWE]
|| ULRICHS TIMM || UMSTÄTTER ANTYA || UTV ||-----> V || VAN



<http://www.medienkunstnetz.de>

//

Ein Textreader zur Onlineplattform www.medienkunstnetz.de, die ein Panorama der internationalen Positionen und Kontexte präsentiert. Im Buch sind die wichtigsten Autorenbeiträge versammelt, welche im Medienkunstportal durch multimediale und audiovisuelle Werkdarstellungen ergänzt werden. Essays von Inke Arns, Dieter Daniels, Söke Dinkla, Golo Föllmer, Rudolf Frieling, Oliver Grau und Heike Helfert zu den Themen: mediale Kunstformen der 1910er and 20er, Intermedia in den 1950er und 60ern, Performance, Medienaktivismus, Massenmedien, Wahrnehmung, Museen und Medien, Virtuelle Narration, Audio Arts, Kommunikation, Telematik, Interaktion, Immersion.

/

<http://www.mediaartnet.org>

//

A text reader related to the online platform www.mediaartnet.org, presenting a panorama of international art and contexts. The book features the most important essays which are accompanied online by multimedia and audiovisual representations of media art. Essays by Inke Arns, Dieter Daniels, Söke Dinkla, Golo Föllmer, Rudolf Frieling, Oliver Grau and Heike Helfert on topics such as media art forms in the 1910 and 1920s, intermedia currents of the 1950s and 1960s, performance and media art, media activism, mass media, perception, museum and media, virtual narratives, audio arts, communication, telematics, interaction, immersion.

/

Ein Projekt von / A project by

Mit Unterstützung von / Supported by

