

Über Zeitgenossenschaft

Die medialen Künste im Zeitalter ihrer postmedialen Kondition¹

Inke Arns

Eines der interessantesten Projekte aus dem Bereich der sogenannten Biotech-Art, das zur *ars electronica* 2007 eingeladen war und dort in der Kategorie *Hybrid Art* ausgezeichnet wurde, war die Installation *Cloaca* des belgischen Künstlers *Wim Delvoye* (s. Foto S. 43). Seit 2000 arbeitet Delvoye an der Entwicklung immer komplexerer Maschinen, die den menschlichen Verdauungsprozess simulieren. *Cloaca* wandelt Lebensmittel, die an einem Ende der Maschine hineingegeben werden, in menschliche Exkremente um. Die Installation ist ein nicht nur olfaktorisch, sondern ein auch in seiner akribisch-technischen Umsetzung überzeugender, ätzender Kommentar unseres Glaubens an technische Machbarkeit – in der Medienkunst wie in der Biotechnologie – und in der so genannten Biotech Art. Mit ihrem unverhohlenen Daseinszweck – nämlich »Gold« in Scheiße zu verwandeln – erfüllt *Cloaca* den ersten und wichtigsten Leitsatz des *Media Arts and Crafts Manifesto*: »Because it's possible«.²

Neben dem strengen Geruch, der den *Cloaca*-Ausstellungsraum im Offenen Kulturhaus Oberösterreich in Linz erfüllte, gibt jedoch noch eine weitere Tatsache zu denken: Hier wurde die Arbeit eines Künstlers ausgezeichnet, der sich als bildender Künstler im Bereich der zeitgenössischen Kunst einen Namen gemacht hatte. Die prominente Teilnahme dieses Künstlers an der *ars electronica*, dem weltweit wichtigsten Festival für Medienkunst, scheint symptomatisch für die globale Veränderung des gesamten Bereiches der Medienkunst zu sein. Hier haben im letzten Jahrzehnt große tektonische Verschiebungen stattgefunden, die das Feld der Medienkunst radikal verändert und erweitert haben. Wurde in den 1990er-Jahren insbesondere im Kontext der Netzkunst aktiv gegen die großen Maschinenparks raumgreifender Installationen »interaktiver Kunst« gewettert – böse Zungen sprachen von so genannter »ZKM«-Kunst³, deren selbst gesuchte Nähe zur Medienindustrie kein gutes Licht auf die Medienkunst insgesamt warf –, so ist die Situation der Medienkunst heute durch allgemeine Entspannung gekennzeichnet. Das hat einerseits damit zu tun, dass es den großen Gegner – der, so einige Kommentatoren, die Medienkunst zu reiner Inter-

face-Entwicklung degradierte – in dieser Form nicht mehr gibt. Nicht nur ist die interaktive Medienkunst der 1990er-Jahre Geschichte, auch scheint die Phase der selbstreflexiven Auseinandersetzung mit den medienspezifischen Eigenschaften und Ästhetiken digitaler Medien im Sinne eines extensiven Auslotens der technischen Möglichkeiten heute abgeschlossen zu sein. Darüber hinaus hat sich das Feld der Medienkunst grundlegend verändert. Medienkunst umfasst heute einen weiten Bereich von Techniken, Strategien, Medien und Praxen, bei denen die technischen Medien selber oft in den Hintergrund treten. Daher wird manchmal von der sogenannten »post-medialen Kondition« gesprochen.⁴

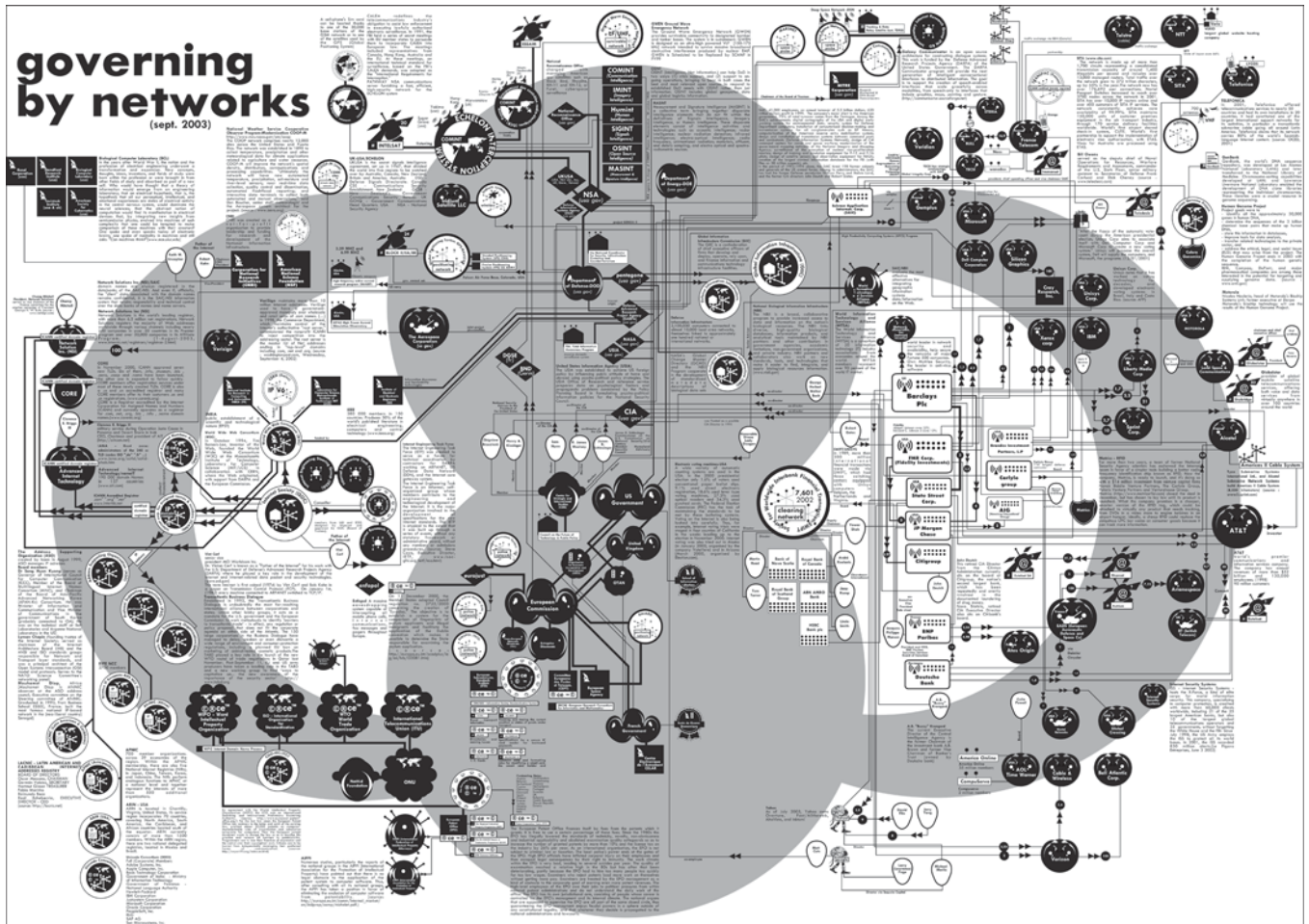
Die Erweiterung dessen, was Medienkunst genannt werden kann, hat damit zu tun, dass (neue) Medien und Technologien heutzutage alltäglich und ubiquitär, also allgegenwärtig geworden sind. Es sind nicht mehr die Medien beziehungsweise Technologien selbst, die aufgrund ihrer Neuheit im Vordergrund stehen und über die das Publikum staunt (wie in den 1990er-Jahren noch über Interaktivität, Virtualität, etc.), sondern vielmehr unsere auf Medien und neuen Technologien basierende Umwelt, die von uns, ihren Bewohner/-innen, bestimmte Interaktionen und Kommunikationshandlungen fordert, indem sie spezifische Verhaltensweisen ermöglicht oder auch unmöglich macht.⁵ Kurz: Medien sind ein konstitutiver Teil unserer Umwelt geworden und sind damit auch konstitutiv für unser Verhalten in dieser Umwelt.

Die Medienkunst reflektiert diese veränderte Rolle, die Medien und Technologien für unser Verhalten in dieser Umwelt spielen. Die Kunst unter postmedialen Bedingungen löst sich von der Beschäftigung mit ihrer eigenen Materialität und wendet sich den vielfältigen Formen von gegenwärtiger, ubiquitärer Medialität zu. In Installationen, Netzprojekten, kollaborativen Plattformen, urbanen Interventionen und performativen Formaten werden die Grenzen zu bildender Kunst, Literatur, Theater und Performance neu verhandelt. Hierzu einige Beispiele:

Der britische Künstler *Heath Bunting* interessiert sich für die Herstellung von Kommunikation und die

Dr. Inke Arns ist künstlerische Leiterin des Hardware MedienKunst-Vereins, Dortmund.





Schaffung sozialer Kontexte und Verbindungen von virtuellem und physischem Raum. Während Bunting in den 1980er-Jahren mittels Graffiti psychogeografische Interventionen in urbanen Räume vollzog, sich im Kontext von Fax- und Mail-Art und Londoner Piratenradios engagierte, wurde er in der 1990er-Jahren zu einem der exponiertesten Vertreter der sogenannten net.art, einer informellen Gruppe vorrangig europäischer Netzkünstler/-innen, die dem Mitte der 1990er-Jahre einsetzenden Internethype kritisch gegenüberstanden. Zwischen 1994 und 1997 entwickelte Bunting künstlerische Projekte vorwiegend im Internet. Er war in dieser Zeit einer der profiliertesten Netzkünstler und einer der ersten, die sich aus der Netzkunst wieder zurückzogen. Seitdem erkundet er Reiserouten für die unkontrollierte Überwindung europäischer Staatsgrenzen. Das von der Tate Modern London in Auftrag gegebene Internet-Projekt *BorderXing Guide* (2001) dokumentiert die illegalen Grenzübertritte innerhalb und außerhalb Europas, die Heath Bunting und *Kayle Brandon* in den letzten Jahren im Selbstversuch vollzogen. *BorderXing Guide* versteht sich als Anleitung zum Grenzübertritt ohne Papiere (s. Foto S. 46).

Die französische Gruppe *Bureau d'Etudes* produziert seit mehreren Jahren Kartografierungen gegenwärtiger politischer, sozialer und ökonomischer Systeme. Diese großformatigen visuellen Analysen des

transnationalen Kapitalismus, die auf aufwendigen Recherchen basieren, werden meist in Form großformatiger Wandbilder präsentiert. Auf der 2003 entstandenen Karte *Governing by Networks* werden die wechselseitigen Beteiligungen und transnationalen Verflechtungen globaler Medienkonglomerate visualisiert. Indem sie darstellen, was normalerweise unsichtbar bleibt, und auf sinnvolle Weise zu einem Großen Ganzen verbinden, was normalerweise singular und ohne Zusammenhang bleibt, funktionieren diese Visualisierungen von Besitzverhältnissen wie »Resymbolisierungsmaschinen«. Damit bezeichnet das Bureau d'Etudes den widerständigen Prozess des Zusammenfügens und der Repräsentation dessen, was aufgrund seiner feinsten Verästelungen und Kapillarstrukturen – nämlich der globale Kapitalismus – nicht mehr als Ganzes wahrnehmbar ist.

Eine Auseinandersetzung mit dem Thema der Transparenz⁵ hat *Manu Luksch* in *Faceless* (s. Foto S. 54) entwickelt. Für dieses Video trat die österreichische Künstlerin in London vor zahllosen Videoüberwachungskameras (CCTV) auf und forderte dann die Bilder, die die Kameras von ihr gemacht hatten, bei den Betreibern dieser Anlagen an. Dies ist in Großbritannien möglich, da das britische Datenschutzgesetz das Recht am eigenen Bild garantiert. Aus diesem Material, auf dem die Gesichter aller Menschen – außer dem der Künstle-

Bureau d'Etudes, Governing by Networks, 2003

1 Von der Redaktion gekürzt. Der Originalbeitrag ist soeben erschienen in: Andreas Broeckmann/ Dieter Nellen (Hrsg.): *Dortmunder U – Zentrum für Kunst und Kreativität*, Bönen: Kettler-Verlag 2010. Dort finden sich auch weiterführende Literaturhinweise.

2 Der erste Leitsatz dieses ironischen Manifestes wurde von Jacob Lillemose und Inke Arns während der *ars electronica* 2006 formuliert. Es existiert ausschließlich als Mem.

rin – aus Datenschutzgründen unkenntlich gemacht worden waren, baute Luksch eine beklemmende Science-Fiction-Geschichte.

In der zeitgenössischen Medienkunst finden sich jedoch nicht nur Auseinandersetzungen mit der Gegenwart. So analysiert *Suzanne Treister* mit Hilfe umfassender medienarchäologischer Kartografierungen (und einer Prise augenzwinkernder Verschwörungstheorie) die historische Gewordenheit höchst komplexer gegenwärtiger Landschaften. Das 1995 von der britischen Künstlerin ins Leben gerufene *Institute of Militrionics and Advanced Time Interventionality* (IMATI) untersucht die Verbindung von okkulten und militärischen Technologien im 20. und 21. Jahrhundert. Mit den eher militärischen Forschungsprojekten bringt Brodsky eine Vielzahl poetischer Elemente in Verbindung, wie zum Beispiel den Film *The Wizard of Oz* (1939), Modest Musorgskys *Eine Nacht auf dem kahlen Berge* (1867), aber auch Artikellisten des Moondaughter Wicca Shops für »Hexenzubehör und Ritual-Bedarf« in Dortmund. Diese Liste wie auch eine Auflistung aller Standorte des britischen In- und Auslandsgeheimdienstes MI5 und MI6 von 1924 bis heute unterzieht Treister einer gematrischen⁶ Analyse und versucht so, die verborgenen Bedeutungen der Wörter zu erschließen. Wie in einer klassischen Verschwörungstheorie verknüpft Suzanne Treister disparate Elemente und bruchstückhafte Beobachtungen zu gigantischen Netzen von Zusammenhängen und hält diese in filigranen Tusche- und Grafitzeichnungen fest (HEXEN 2039, s. Foto S. 45).

Ines Schaber wurde in einer umgenutzten Kohlemine fündig – sie stieß dort auf das CORBIS-Archiv von Bill Gates. In *Culture is our Business* thematisiert sie den irritierenden Zusammenhang zwischen Gedächtnis, Bildpolitiken und Copyright. Ein Zeitungsfoto zeigt die Verteidigung des Presseviertels bei den Berliner Barrikadenkämpfen der Novemberrevolution von 1918/19. Bill Gates erwarb 1989 die Bildrechte durch den Ankauf einer privaten Fotosammlung. Allerdings war zu diesem Zeitpunkt die Verwendung des Fotos nach internationalem Recht schon längst lizenzfrei. Auf der Website von CORBIS steht es dennoch – wie Millionen anderer Bilder, deren Urheberrecht längst abgelaufen ist – zur gebührenpflichtigen Verwertung zur Verfügung. Das ist legal und an sich nicht verwerflich – solange diese Bilder auch in anderen Archiven öffentlich zugänglich sind. Ines Schaber fragt danach, wem kollektive Bilder und historische Quellen gehören. Wie funktioniert die ökonomische Erzählung zeitgeschichtlicher Bilddokumente – und welche Rolle spielt dabei das Urheberrecht? (s. Foto S. 54f.)

Das Urheberrecht ist in der Tat hart umkämpft und dabei, zum Marktordnungsinstrument der postindustriellen Gesellschaft zu werden. Die Konsequenzen dieser Entwicklung sind erheblich. Der

Philosoph Eberhard Ortland vergleicht daher die Frage nach dem zukünftigen Zugang zu »geistigem Eigentum« mit der Frage nach dem Zugang zum lebenswichtigen Rohstoff Wasser. Es geht auch nicht nur um viel Geld, es stehen auch elementare bürgerliche Freiheiten auf dem Spiel.

Meine These ist, dass sich das, was noch in den 1990er-Jahren mit dem Sammelbegriff Medienkunst bezeichnet wurde, langsam von dieser begrifflichen Beschränkung befreit. Genauer: Die Medienkunst emanzipiert sich – paradoxe Bewegung – zunehmend von der Verwendung neuer Medien/Technologien. Gleichzeitig spricht sie mit großer Gelassenheit darüber, wie sich die uns umgebende Welt, die zunehmend auf digitalen Technologien basiert, durch eben diese Medien und Technologien verändert.

Die medialen Künste zeichnen sich durch ihre intensive Beschäftigung mit der uns umgebenden, zunehmend medialisierten und auf neuen Technologien basierenden Welt aus, ohne dabei unbedingt auf diese Technologien selber zu rekurren: Diese Art von Medienkunst befreit sich gleichermaßen von dem Zwang, sich der neuesten Technologien zu bedienen. Sie entledigt sich der konzeptuellen Entlastung durch die Neuheit des Mediums und stellt sich der Herausforderung des Künstlerischen. Sie wird (endlich) erwachsen.

Die spezifische Art der Zeitgenossenschaft von Medienkunst ist nicht ihre ingenieurwissenschaftliche Technikkompetenz, wie dies zum Beispiel Friedrich Kittler in den 1990er-Jahren für die Medienkunst apodiktisch gefordert hatte. Vielmehr sind die Künstlerinnen und Künstler Erfinder in einem erweiterten Sinne, eben im Sinne ihrer spezifischen Zeitgenossenschaft, der in ihr geäußerten inhaltlichen Auseinandersetzung und durchaus auch in ihrer Teilhabe und Teilnahme an einer Welt, die einen immer selbstverständlicheren Umgang mit Medien und Technologien pflegt und sich dadurch radikal verändert.

Voraussetzung für eine informierte, künstlerische Verhandlung der heutigen Medialitäten unserer Lebensumwelt ist eine intensive Beschäftigung mit den, und ein umfassendes Verständnis für die Materialitäten der Medien und Technologien. Nur auf der Basis und vor dem Hintergrund einer solchen kritischen Informiertheit – einer Medienkompetenz, die über reine Bedientätigkeit hinausgeht – sind die medialen Künste heute denkbar. Kunst im Zeitalter ihrer postmedialen Bedingung bedeutet nämlich nicht *anything goes*, weil alles sowieso von den Medien erfasst und alles zum Medium wird. Es bedeutet vielmehr – analog zur Konzeptkunst – eine freie Wahl der künstlerischen Mittel, basierend auf der kritischen Analyse der Materialität und der den Medien zugrunde liegenden »Medialitäten, Dispositive(n) und Performanzen, die die medialen Prozesse begleiten und in sie eingehen.«⁷

3
Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM), Karlsruhe.

4
Lawrence Lessig hat dies in seinem Motto Code is Law wohl am prägnantesten formuliert.

5
Das Zeitalter der Transparenz zeichnet sich durch die Gleichzeitigkeit des Panoptischen und des Postoptischen aus.

6
Gematrie ist die hermeneutische Technik der Interpretation von Worten mit Hilfe von Zahlen. Dabei werden Buchstaben nach unterschiedlichen Schlüsseln in ihre entsprechenden Zahlenwerte überführt, um aus diesen Bedeutungen zu erschließen und Beziehungen herzustellen.

7
Dieter Mersch, »Mediale Paradoxa. Zum Verhältnis von Kunst und Medien«, in: *sic et non. Zeitschrift für Philosophie und Kultur*, 2006.