



**Medien.
Kunst.
Passagen.
Heft 4/94**

Herausgeber: Zeitschrift MedienKunst e. V.
Klaus Strickner/Thomas Feuerstein
Amraserstraße 103
A-6020 Innsbruck

Redaktion:
Thomas Feuerstein
Klaus Strickner

Dank an:
Kulturamt der Stadt Innsbruck
Kulturamt des Landes Tirol

Alle Rechte vorbehalten
© 1994 by Passagen Verlag Ges. m. b. H.
Walfischgasse 15/14, A-1010 Wien
Telefon 513 77 61, Telefax 512 63 27

Bestellungen von Abonnements
oder Einzelheften direkt bei:
MINERVA Verlagsauslieferung
Postfach 88, A-1201 Wien
Telefon 330 24 33/248 oder 250
Telefax 330 24 39/62
oder in jeder guten Buchhandlung.
Die Zeitschrift erscheint vierteljährlich.
Der Preis für das Jahresabonnement beträgt
öS 480,-/DM 68,-, der Preis
für das Einzelheft öS 140,-/DM 20,-
für das Künstlerheft öS 240,-/DM 34,-

Graphisches Konzept: Ecke Bonk
Satz: Andreas Walka Gesellschaft m. b. H.
Druck: Manz, Wien

ISSN 1019-4193

BM|UK



Inhalt

| | |
|--|----|
| Vor dem digitalen Bild Reinhard Braun | 7 |
| Hingabe an das Nichts Der Cyberspace zwischen Utopie, Ökonomie und Kunst Oliver Grau | 17 |
| Kunst und neue Technologien Medientheoretische Reflexionen Hans Ulrich Reck | 31 |
| All You Need is Love Diskurs und Praxis des Sexuellen im TV Marc Ries/Vrääth Öhner (tav-event1) | 61 |

- 25 Jochen SCHULTE-SASSE, „Von der schriftlichen zur elektronischen Kultur. Über neuere Wechselbeziehungen zwischen Mediengeschichte und Kulturgeschichte“, in: *Materialität der Kommunikation*, 429–453, 435.
- 26 Norbert BOLZ, *Theorie der neuen Medien*, 92.
- 27 Peter M. SPRANGENBERG, „TV, Hören und Sehen“, in: *Materialität der Kommunikation*, 776–798, 780–781.
- 28 Norbert BOLZ, *Am Ende der Gutenberg-Galaxis*, 120.
- 29 Ebenda, 114.
- 30 Norbert BOLZ, *Theorie der neuen Medien*, 63.
- 31 Edmond COUCHOT, „Die Spiele des Realen und des Virtuellen“, in: *Materialität der Kommunikation*, 346–355, 348.
- 32 Holger van den BOOM: „Digitaler Schein – oder: Der Wirklichkeitsverlust ist kein wirklicher Verlust“, in: *Digitaler Schein*, 183–204, 189.
- 33 Ebenda, 191.
- 34 Heinz von FOERSTER, *Sicht und Einsicht*, Braunschweig 1985, 47.
- 35 Norbert BOLZ, „Die Schrift des Films“, 31.
- 36 Vgl. Jochen SCHULTE-SASSE, „Von der schriftlichen zur elektronischen Kultur“.
- 37 Norbert BOLZ, *Am Ende der Gutenberg-Galaxis*, 121.
- 38 Norbert BOLZ, *Theorie der neuen Medien*, 97.
- 39 Jochen SCHULTE-SASSE, „Von der schriftlichen zur elektronischen Kultur“, 429–453, 438.
- 40 Ebenda.
- 41 Ebenda.
- 42 Monika ELSNER, Thomas MÜLLER, „Der angewachsene Fernseher“, 413.
- 43 Norbert BOLZ, *Theorie der neuen Medien*, 97.
- 44 Siegfried ZIELINSKI, „Von Nachrichtenkörpern und Körpernachrichten. Ein eiliger Beutezug durch zwei Jahrtausende Mediengeschichte“, in: *Vom Verschwinden der Ferne*, 229–252, 229.
- 45 Vivian SOBCHAK, „The Scene of the Screen“, in: *Materialität der Kommunikation*, 416–427, 427.
- 46 Jean BAUDRILLARD, „Videowelt und fraktales Subjekt“, in: *Ars Electronica* (Hg.), *Philosophien der neuen Technologien*, Berlin: Merve 1989, 113–131, 121.
- 47 Norbert BOLZ, *Am Ende der Gutenberg-Galaxis*, 111.
- 48 Norbert BOLZ, „Einleitung“, 9.
- 49 Geert LOVINK, „Hardware, Wetware, Software“, in: *Computer als Medium*, 223–230, 227.

Oliver Grau

Hingabe an das Nichts

Der Cyberspace zwischen Utopie, Ökonomie und Kunst

„All general privations are great, because they are terrible; Vacuity, Darkness, Solitude and Silence.“

Edmund Burke

„Von wieviel und wie tiefem Verruf müßte sich Technik befreien, um im Denken endlich mit den Menschen zusammenzurücken!

Jeder meint es zu wissen: Öde und Tod ist mit ihr, Alleszerstörerin. Meistert man aber auf Dauer mit dem Verruf, der letztlich nichts anderes als überheblich-ängstliche Kritik ist, die demiurgischen Zumutungen der Technik? Ist nicht Öde nur deshalb, weil wir der Eile der Veränderungen, die sie verursacht, nicht mehr mit den Kräften des Nachdenkens Herr werden? Wäre es nicht sofort anders, wenn die Kurven der zunehmenden Geschwindigkeit abflachten, wenn ein statisches Reich der Technologie sich in der Ferne abzeichnete?“

Botho Strauss

Die aktuelle Ästhetikdebatte um die digitale Bildrevolution und die mit ihr verbundenen neuartigen Präsentationsformen des Bildes scheint sich an keinem Medium stärker zu bündeln als an der Virtuellen Realität. Das zweipolige Verhältnis des Menschen zur Technik, die ihm einerseits formende Macht verleiht, ihn zum anderen jedoch selbst genormten Zuständen unterwirft, findet in dieser Technologie einen neuen Höhepunkt. Hat der Mensch vielleicht bald die bislang weitestgehende „Macht“ über das Bild erreicht, so fände er sich zum ersten Mal mit all' seinen Sinnen „in einer Maschine“. Für die Produktion von Kunst und ihre Rezeption ergeben sich aus dem energischen Versuch, eine Verbindung zwischen Mensch und Computer zu schaffen, gravierende Fragen.

Die Rhetorik der Avantgarde

Über die virtuellen Welten des Cyberspace zu schreiben, verlangt zunächst die Feststellung, daß diese Technologie in den Köpfen vieler Protagonisten bereits zu einer Art utopischem „statischen Reich“ geworden zu sein scheint. Existieren in den Phantasien vieler Kulturphilosophen, Computerspezialisten, Ex-Drogenpäpsten und Trendforschern graduell differenzierte Vorstellungen, so weisen diese doch meist die Gemeinsamkeit einer diffusen Festigkeit auf. Man meint zum einen, fast chiliastisch: „So wird es kommen“, und doch weiß man nichts Genaues. Es wird nicht gescheut, mit futuristischer Rhetorik aufzuwarten¹, man fordert unverblümt ein neues Menschenbild² oder verkündet einfältig die durch die Virtuelle Realität herbeigeführte „absolute Aufhebung von Klassen- und Rassenunterschieden“.³

Diese Gebärden gleichen dem typischen Auftrittsmuster der Utopie, welche bislang immer in Zeit- und/oder Raumdifferenz angesiedelt war und mindestens einen Heilsbringer benannte. Die Zeit- und Raumkomponenten, welche den Menschen in seinen Vorstellungen und Handlungen determinieren, würden, wenn sich diese futuristischen Prophetien erfüllten, zu Marginalien schwinden.

Als geistesgeschichtliches Phänomen erscheint auffällig, daß als Heilsbringer nicht etwas Menschliches fungiert, sondern ein Apparat.

Dieser „Californische Traum“, der in den letzten Jahren vor allem durch Blätter wie *Mondo 2000* und *Wired* oder das italienische *Virtual* propagiert wurde, bezeichnet die Vorstellung, den menschlichen Körper, Zeit, Raum und die Naturgesetze zu überwinden, den Phantasien Räume permanenter Lusterfüllung zu schaffen – prophezeit mit einem Wort: künstliche Paradiese.

Seitens der Branchenlobbyisten und einiger Intellektueller war das utopistische Pathos sicher notwendig, um genügend Forschungsmittel und Investitionen herbeizureden, klappt doch zwischen technischer Realität und fiktionalen Anwendungen eine gigantische Lücke.

Die Virtuelle Realität, welche, insbesondere nach dem Untergang der Utopiesysteme der Gegenwart, in den Köpfen vieler ein technisches Substitut bildet, wird Hoffnungen jedoch nur erfüllen, soweit sie mit ökonomischen Interessen kompatibel sind.⁴

Vorerst erscheint nun dieser Ton ad acta gelegt und die Überführung in einen rationalisierten Diskurs der ökonomischen Verwertung in vollem Gange.

Die Entwicklung geht in Richtung „Megamärkte“. Die Kommerzialisierung des Internet, Telearbeitsplätze und MUD's sind da nur Signale für die einsetzende radikale Umwandlung der Arbeits- und Freizeitwelt, deren Resultierende eine weitere, nachhaltige Auflösung des Funktions- und Lebenszusammenhanges Stadt bedeutet – nach dem Motto: „The point will be made that with Virtual Reality, you don't need to go anyway.“⁵

Die von Bolz apostrophierte „kybernetische Stadt“, jene „totale Mobilmachung der urbanen Räume“⁶, macht ökonomisch aufgrund dieses Wandels wenig Sinn und ist daher eher unwahrscheinlich. Vom Kostenstandpunkt aus „interessanter“ ist eine flexible temporäre Konstruktion von Arbeitsgemeinschaften im Netz, selektiert aus aller Welt, welche für die Dauer von einem oder mehreren Projekten zusammengeführt werden. Die damit verbundene „Verschlankung der Unternehmensarchitektur“, die Auflösung des tradierten Ortes von Arbeit, ist ein Schlüssel zukünftiger Konkurrenzfähigkeit. Durch die normativen Kräfte des Netzes entsteht dabei eine Gesellschaft der atomisierten *Tribes*, welche mit dem „globalen Dorf“ nur wenig gemein hätte. Auf dieser Basis könnten die Grundpfeiler jeder Herrschaft: „Teile und herrsche“ sowie „Brot und Spiele“ auf perfekter Qualitätsstufe erneuert werden.

Für das Jahr 2010 erwartet die Technologieprognose der Japanischen Regierung für Virtual Reality-Systeme ein Marktvolumen von 50 Mrd. DM. Bei aller Bejahung fürchtet man jedoch gleichzeitig die sich für die Regierenden als potentiell unkontrollierbar erweisenden neuen Kommunikationsnetze: „Einer praktischen Realisierung entgegengesprechende Hindernisse sind unter gesellschaftlichen Aspekten der Einfluß der Anwendungsmöglichkeiten als gesellschaftliche Infrastruktur wie Kommunikatonssysteme.“⁷

Nichtsdestotrotz sind die Entwicklungstendenzen absehbar: So ist in den Vereinigten Staaten ein Laser in der Erprobung, welcher die groben Head Mounted Displays verdrängen soll. Unter Verwendung von Laserstrahlen, die aus der Augenchirurgie stammen, erlaubt diese Technologie, mit Hilfe eines schwachen Laserstrahls Farbbilder direkt auf den Boden der Netzhaut zu projizieren. Diese Anwendung, verbunden mit der gegenwärtig intensiv erforschten Option, die menschlichen Hirnströme elektro-enzephalographisch aufzuzeichnen und anschließend vom Computer, gewissermaßen als „mentale Bilder“ des Probanden, visualisieren zu lassen, bezeichnet eine wichtige Tendenz der Entwicklung hin zu einem *Hirn-Interface*. Erfüllten sich die Anliegen dieser Forschung, könnten unsere Bilder bald sprachlos – „telepathisch“ – von Hirn zu Hirn kommunizieren.

Von einer Ästhetik des Seins zur Ästhetik des Verschwindens

Für die Kunsttheorie ergeben sich aus der computergestützten Erzeugung transitorischer Bildräume mit Kunstanspruch gewichtige Verschiebungen traditioneller Termini. Der inhaltliche Wert geläufiger Formeln wie: die Ästhetik des *Seins*, eine an Bildern ablesbare *Historizität*, künstlerische *Authentizität* und die *ästhetische Distanz* des Betrachters verlieren ihre Gültigkeit bzw. unterliegen einer nachhaltigen Transformation.

Und was, so sei weitergefragt, wird aus dem vieldiskutierten Posten der Moderne: der „kritischen Unabhängigkeit“ des Künstlers im Zeitalter eines wachsenden ökonomischen Einflusses auf dessen Produktion?

Das Werk

Nur rudimentär hat die Cyberspacetechnik bekannterweise bisher das in ihr implizierte Visualisierungspotential erreicht. Bedingt durch zu langsame Rechengeschwindigkeit und begrenzte Speicherkapazität, die mangelnde Reife der bildgebenden Verfahren und der groben Auflösung der Monitore löst sie das postulierte Ziel „realitätsechter“ Bilder nur partial ein. Auch wenn ihr „Kunstwollen“ weit über das aktuell Mögliche hinausweist, muß sich eine Cyberspace-Kunst vorerst in den Beschneidungen der sie tragenden Technologie einrichten.

Ein mögliches Zukunftsmodell der Cyberspace-Ästhetik läßt sich gegenwärtig im Bereich der ihr visuell noch „überlegenen“ Computeranimation erkennen: Neben den surrealen Bildwelten eines Kawaguchi oder eines Karl Sims wurden beispielsweise auf der *Ars Electronica* immer wieder Arbeiten prämiert, welche die ästhetischen Kategorien der Geschwindigkeit und des Schocks miteinander verbinden: Die rasende Unterwasserfahrt *Sub Oceanic Shuttle* von Nicolas/Kular oder *Les Xons* von Babile fanden Verbreitung und Nachahmung.

Besonders in der sich gegenwärtig vollziehenden Verbindung der Virtuellen Realität zur Technokultur der Musikszene entstehen rauschhafte schnelle Bilder; sie leisten einer *Suggestion* des Betrachters Vorschub.

Ist ein traditionelles Werk der bildenden Kunst objekthaft, verschafft seine Materialität der zugrundeliegenden Idee, dem Konzept, eine existenzielle Form für einen zeitli-

chen Abschnitt im Raum, so besitzt diese Struktur im Cyberspace bekannterweise keine Gültigkeit.

In der Kathodenstrahlröhre, die immer noch Bestandteil fast aller Bildschirme ist, regt der über die Bildschirmzeilen geführte Strahl für Sekundenbruchteile Lumineszenzkörper, die sogenannten Pixel, zu Emitierung von Licht an. Diese leuchten zwar nach, es existiert jedoch niemals ein vollständig abgeschlossenes Bild. Erst die menschliche Augenträgheit, das bereits von Goethe thematisierte retinale Nachbild, bewirkt den Eindruck eines vollständigen Bildes.

Die in „Echtzeit“ nicht mehr wahrnehmbare serielle Erzeugung bedeutet ein ständiges Vergehen des Bildes. Ist der Bruchteil einer Sekunde vergangen, ist *dieses* Bild für immer verloren. Die Konstitution des Werkes über Licht bedeutet seine fortwährende „Immaterialisierung“. Der von Heidegger definierte ontologische Charakter des Werkes – hier nähert sich parenthetisch der Benjaminsche Begriff des einmaligen „Daseins“⁸ – erfährt in der Cyberspace-Ästhetik keine Fortschreibung.

Fördert die Reproduktion eines Werkes, solange sie als solche zu erkennen ist, die Aura des Originals, so kann eine Konnotation des Einmaligen an einem Werk der Cyberspacekunst, in der das Original unbekannt ist, per Definition nicht existieren.

Da es sich um ein maschinell erzeugtes Produkt handelt, an dessen Struktur der Künstler durch die Abschirmung des Apparates nicht heranlangt, kann zwischen Original und Kopie keine Differenz entstehen, ergo kein Original existieren.

Eine Aura könnte allenfalls künstlich konstruiert werden: Würde der Zugang zu den Datenräumen in den Netzwerken limitiert, der Aufenthalt nur einem ausgesuchten Kreis ermöglicht – mithin ein exklusives Erlebnis dargestellt – könnte die Aura als Instrument der Macht fortbestehen. Der Benjaminsche Zentralbegriff transformiert und verlangt Neudefinition.

Durch die Systemverbindung zwischen Soft- und Hardware existiert ein erzwungener Zusammenhalt des Datensatzes mit dem Apparat. Das Werk geht ganz im Apparat auf, und – im Fall von dessen Disfunktionalität – mit diesem unter.

Der Betrachter

Kann der Betrachter einem gerahmten Bild in kritischer Distanz gegenüberreten, so befindet er sich beim Cyberspace *im Bild*. Anstatt der Perspektive des Malers Folge zu

leisten, offeriert sich eine polyvariante „Ich-Perspektive“, willkürlich ist der Blickwinkel im Bildraum wählbar. Dabei kann nach Belieben in das *Innere* der Gegenstände und Körper, die bloßen Innereien, eingedrungen werden. Das Erlebnis, ein schlagendes simuliertes Herz in der Hand zu halten und in dieses einzutauchen, ist bereits erlebbar. In der Manier des Chirurgen kann – als radikalste Form des Distanzverlustes – *gewandelt* werden. Ein voyeuristischer, sezierender Blick, der sich aller Tabuzonen bemächtigt, wird zur Option.

Die „ästhetische Distanz“ des Betrachters beinhaltet immer auch die Möglichkeit, Übersicht zu gewinnen, Aufbau, Struktur und Funktion zu begreifen und eine kritische Reflexion zu erlangen. Das Subjekt konstituiert sich in der Distanzgeste, diese ist bei aller Sehnsucht nach „Entgrenzung“ und „Sich-Überlassung“ Teil des zivilisatorischen Prozesses.⁹

Beim tradierten zweidimensionalen Bild, das in seiner Abgeschlossenheit durch den Rahmen – oder zumindest der Endlichkeit des Trägermaterials – Distanz gewährt, ist die suggestive Wirkung begrenzt. Der Film, der durch die Größe der im Dunkel leuchtenden Leinwand, Ton, das transitorische Element sowie die ästhetischen Elemente des Schocks, des Thrills und anderer registertechnischer „Tricks“ die Suggestion auf nur noch schwer zu beherrschende Ebenen treiben kann, bildet jedoch nur eine Vorstufe zum Totaleffekt des Cyberspace: neben dem zentralen visuellen *Rundumeffekt* sollen bald alle sechs Sinne angesprochen werden.

Die Imersion des Betrachters in den virtuellen Raum, verbunden mit der Bildbewegung und den interaktiven Potentialen, kann, auch bei mangelhaftem Realismus der Bilder, zu extrem involvierenden Wirkungen führen. Bilder im Stil von *Sub Oceanic Shuttle* erzeugten im Cyberspace suggestive Eindrücke von bisher unbekannter Qualität.

Im Cyberspace untersteht der Betrachter dem Risiko, die Kompetenz einer kritischen Rezeption einzubüßen und der Hingabe an rauschhafte, dionysische Momente zu erliegen. Das „technische High“¹⁰ würde dabei durch Ausschüttung von Endorphinen, körpereigenen morphiumpartigen Stoffen, erzeugt.

Die Beliebigkeit der Perspektive, ob Mikro oder Makro, verbunden mit der Variabilität der eigenen Gestalt, steigert noch die potentielle Faszination und marginalisiert eine rationale Haltung. Ratio weiche dem Gefühl. Um mit Kamper zu sprechen: „Das Auge ist der Schwachsinn der Zukunft.“¹¹

Die Zerschlagung der Raum/Zeit-Kontinuität fördert zwar einerseits vollkommen

neue Erlebnisse und Wahrnehmungen, sie setzt den Menschen auf der anderen Seite in ein radikal variables Feld, in dem nichts mehr gelten muß. Der ungünstigste Fall wäre der Verlust des Bewußtseins, der Identität.

Spiel

In Anlehnung an Schillers Gedanken zum Spiel¹² und Huizingas grundlegenden Essay *Homo Ludens*¹³, der die kulturformende Komponente des Spiels herausgearbeitet hat, erblickt die Debatte um die Ästhetik des Cyberspace vor allem im ehemals passiven Betrachter die Instanz, von welcher zukünftig das Kunstmoment erzeugt werden würde. So kann dieser zum Interagierenden werden, der allein oder mit anderen spielerisch im Rahmen der durch das jeweilige System gebotenen Freiheitsgrade Veränderungen durchführen kann, ja durch Neukombination und Neuberechnung selbst zum „Generierenden“ werden kann. Je stärker die im Spielsystem integrierten Freiheitsgrade qualitativ und quantitativ zunehmen, desto manifester verschiebt sich das Verhältnis künstlerischer Anteile am Werk vom Künstler in Richtung Spieler, was einer „Absetzung“ des Künstlers gleichkommt: „In cyberspace, everyone is an author, which means that no one is an author: the distinction upon which it rests, the author distinct from the reader, disappears. Exit author . . .“¹⁴

In einem fortgeschrittenen Stadium könnte diese Kunst die Feinheiten menschlicher Motive ermöglichen. Sie könnte durch eine offene, Qualität gewährende Systemgestaltung den Spieler ganz intensiv an der Schaffung des Werkes beteiligen, reflektiert, subtil abgestimmte Äußerungen gewähren und so eine ernstzunehmende Gemeinschaftskultur hervorbringen, eine Kultur des Spiels, weg vom auratisch verehrten Werk des einzelnen, hin zu einem Momentwerk, welches sich aus den autopoetischen Komponenten seiner Teilnehmer zusammensetzt.¹⁵ Erst im fixierten Werk können jedoch Ideen oder Konzepte konservierbar gemacht werden und für Gegenwart und spätere Zeiten interpretierbare Aussagen des Menschen oder einer Epoche darstellen. Die durch die Spieltheorie postulierte Offenheit des Werkes über die „Grade der Freiheit“ bedeutet neben einer Kultur des Moments den Verlust der historischen Zeugenschaft des Bildes. Diese weicht einer beliebigen, im nachhinein nicht verfolgbaren Manipulationsfähigkeit am Bild. Notgedrungen geriete der ehemals willkürlichste Teil der Trias

Künstler-Werk-Betrachter – zumindest für eine Periode – zum entscheidenden. Der Spieler würde sich in der Dialektik zwischen Akzeptanz des beschränkenden Systems und dem Formen des autopoetischen Momentausdrucks bewegen.

An die Stelle traditioneller *Historizität*, welche sich aus Materialbeschaffenheit, inhaltlichen wie stilistischen Elementen zusammenfügt, tritt ein offenes System des technischen Rahmens, welcher, ohne die im nachhinein verlorene, ephemere, inhaltliche Ausfüllung des Spielers, eine ablesbare Spur von Geschichte auf eben den Rahmen, das System und den technischen *State of the Art* beschränkt. Das Gesamtwerk jedoch würde verloren gegeben.

Als entscheidendes Kriterium zur Bewertung von Spiel muß die Frage angesehen werden, ob die zu erwartende „Überwältigung“ des Spielenden zu einem Verlust an Ego oder zu einem „Erheben“ in selbstbewußter Form führt.

Im Spiel realisiert sich zwar virtuell die Sehnsucht des Alltags in unvergleichlich kurzer Zeit, objektiv bleibt der Mensch jedoch an die Bedingungen, welche ihn zum Spieler machen, gebunden. Es tröstet nur der Schein der Freiheit. Dazu droht die Beherrschung durch den Rausch der Unmittelbarkeit.

Jedoch wächst in der partiellen Unvorhersehbarkeit des Endergebnisses den Spielern ein anarchisch-konstruktives Element zu. Die Option, die Virtuelle Realität als Symbolraum zu beleben, kann gerade durch die künstlerische Illusion zum Übungsfeld für den Realraum werden.¹⁶

Weibel, der aus der Anti-Kunst-Bewegung der siebziger Jahre kommt, die eng mit der Abschaffung des „Fetisch Werk“ verknüpft war, zieht aus derartigen Chancen die Hoffnung auf eine Entmachtung des System Kunst mittels der Techno-Kunst.¹⁷ Das Ende des bürgerlichen Kunstbegriffs sei damit impliziert.

Der Spielgedanke führt jedoch zwingend zur Formulierung und Herausbildung einer „Spielerkompetenz“¹⁸ Ein populär verbreiteter Spielgedanke als konstituierendes Moment von Kunst wird, und dazu muß man kein Prophet sein, zur öffentlichkeitswirksamen Ausstellung besonders qualifizierter und kreativer „Spielerkünstler“ führen. So könnte der Spieler tatsächlich zum eigentlichen Künstler werden.¹⁹ Ein Mechanismus, der z. B. in der populären Musik zum Starkult geführt hat, d. h. eine temporär gottgleiche Auratisierung des Künstlers, könnte auch in der interaktiven Computerkunst eintreten. Der Markt würde im Netz über Eintrittsgelder finanzielle Zugriffssysteme installieren. Die idealisierte Demokratisierung zu einer Kunst ohne Autor hätte sich in ein System von Konstrukteuren virtueller Instrumente und virtuoser Spieler aufgelöst.

Der Künstler und die Technik

Der Künstler, der in den letzten Jahrhunderten in seiner Produktionsweise meist eine große Distanz zur Technik einnahm, verschweißt sich nun wieder mit technischen Gehilfen. Diesmal sind es Programmierer und andere Computertechniker.

So existieren im digitalen Raum zwei Arten von Künstlern: die intendierenden und die in Personalunion arbeitenden. Die einen überlassen nach Abfassung eines geistigen Konzeptes die Umsetzung den Computerfachleuten und deren Abhängigkeit von den normierenden technischen Potentialen. Der Programmierer gelangt hier in eine Schlüsselstellung. Er richtet die Umsetzung des Konzeptes an der technischen Grenze aus, sagt, was nicht geht, deutet aber auch Alternativen an und ist auf diese Weise stark an der ideellen Erzeugung des Datenraumes beteiligt. Die andere Gruppe umfaßt die Künstler, welche selbst den Versuch unternehmen, die technische Grenze zu verschieben bzw. durch ihr *know how* der Idee optimalen Nachdruck zu verleihen. Diese sind noch eine Minderheit, werden jedoch in naher Zukunft das Bild des Cyberspacekünstlers bestimmen.

Dennoch ist der Künstler der große Verlierer der erwähnten Trias. Und dies weniger aus der älteren Argumentation, daß der Künstler keinen sinnlichen Umgang mehr mit den Materialien fände und somit kein authentischer Arbeitsprozeß möglich sei, sondern vor allem aufgrund der Werkgenese durch den Spieler, welcher tendenziell den Künstler ablöst.

Dennoch ist es richtig, daß der Apparat dem Endprodukt einen Anteil in bisher nicht gekanntem Maße beisteuert. An die Stelle eines Stils oder individuellen Duktus tritt – zumindest noch momentan – eine vom Programm und dem Computer vorgegebene technische Gestalt. Die Technik zwingt ihre Formen auf, auch wenn neuerdings ironischerweise die Computergrafik und verschiedene Animationsprogramme sich Mühe geben, materialhaft, gar *pastos* zu erscheinen.

Die Normungen der Technik, welche nach Heidegger dem Menschen ein „ursprüngliches Entbergen“²⁰ verwehren, einen Prozeß, den Adorno – und hier berühren sich unterschiedlichste Zielsetzungen – die „Authentizität der Erfahrungsweise“²¹ nannte, determinieren den Künstler in seinen Äußerungen.

Dabei ist der technische Apparat, der sich zwischen Künstler und Endprodukt stellt, auf einem qualitativen und quantitativen Niveau angelangt, welches den produzierenden, nicht aber den konzipierenden Menschen zur austauschbaren Marginalfigur wer-

den läßt. So bleibt der Spieltheorie als Kunsttheorie folglich auch keine andere Wahl, als vom Werk, welches vollkommen von der Technik beherrscht erscheint, Abstand zu suchen und dem Menschen in der Technik die neue Rolle des Spielers angedeihen zu lassen.

Durch den Gang des Betrachters „in die Maschine“, die Virtuelle Realität, der „scheuklappenartigen“ Ausklammerung der Außenwelt, wird der mit Eyephones und Datenhandschuhen blind in der „Realität“ Herumtastende zum Sinnbild für den Realitätsverlust des Cyberspace schlechthin.

Je illusionärer dabei die technischen Bilder werden, je „idealer“ sie die umgebende Welt und den Menschen übertreffen, desto stärker wird sich der „User“ als unvollkommen und minderwertig empfinden. Omnipotenz würde nur beim „Schöpfen“ und „Erleben“ der Virtuellen Realität so vollendet erfahren werden.

Vor diesem Hintergrund können die Gedanken Vilém Flussers zum Cyberspace, die in der Hauptthese gipfeln, daß der Unterschied zwischen Kunst und Hochtechnologie aufgehoben sei²², nur als ein Versuch angesehen werden, den geforderten kulturellen Paradigmenwechsel philosophisch zu untermauern.

An derartige Thesen wird man sich gewöhnen, sie vermutlich in Zukunft als selbstverständlich empfinden, denn – so sollte man meinen – wie könnte eine Gesellschaft, deren Existenz durch den steten Einsatz von Hochtechnologie bestritten wird, Anspruch auf einen Kunstbegriff anmelden, dessen Wesen sie aus eigener Erfahrung immer seltener erlebt?

Die Debatte um die Computerkunst erscheint jedoch nur als ein Ersatzschauplatz der Auseinandersetzung um die wiederkehrende Frage: Was ist, angesichts der Herausforderung Technik, der Mensch?

Der Kunstbegriff einer Gesellschaft war immer mit ihrem existenziell empfundenen Menschenbild oder zumindest mit dem prätendierten Selbstbild verbunden. Deutet sich mit der Amalgamierung von Kunst und Hochtechnologie dann nicht der Versuch an, den vitalen Unterschied von Mensch und Maschine zu tilgen?

Es gibt Statements, die im Angesicht des Computers eine neue Anthropologie postulieren, wie Flussers Verdikt: „Wir haben uns selbst – unser ‚Selbst‘ – als eine derartige ‚digitale Streuung‘, als eine Verwirklichung von Möglichkeiten dank dichter Streuung zu begreifen“²³; oder Moravecs Traum von Menschmaschinen, „(. . .) die dem menschlichen Geist an Leistungsfähigkeit um einen Faktor von einer Million Million Million Million Million (also 10^{30}) überlegen sind.“²⁴ Sie verbinden sich im Vorhaben, den Mensch und die Maschine in eins zu setzen bzw. letztere divinitorisch über den

Menschen zu stellen, mit der Prophetie von Minsky: „Eines Tages aber wird man mit Begriffen ‚lebensecht‘ oder ‚wie das Gehirn‘ Langeweile und Beschränkung ausdrücken und sich nicht weiter dafür interessieren.“²⁵

Ein Denken, das den Menschen als Maschine begreift, diesem also seine besondere Position aberkennt, wird ihn, sollte die technische Entwicklung „perfekte Mensch-Maschinen“ hervorbringen, der Auslöschung preisgeben, ein Denken, das von unendlichem Minderwertigkeitsgefühl zeugt, welches sich in omnipotenten, psychotischen Phantasien kanalisiert.

Medienkunst und Ökonomie – eine neue Einheit

Die Kosten leistungsstarker Rechner und der entsprechenden Virtual Reality-Systeme sind von Künstlern gegenwärtig nicht autonom zu tragen. Dieser Verlust von Autarkie ist ein weitgehendes Charakteristikum der Medienkunst.

Durch die zwangsläufige Notwendigkeit der Finanzierung technokultureller Äußerungen durch Dritte gelangt, sobald die derzeitigen Hauptförderer, die staatlichen Forschungsinstitute, nicht mehr zur Verfügung stehen, die Ökonomie in eine Schlüsselposition: sie entscheidet bei parallel stattfindendem Rückzug bzw. Subventionskontinuität des Staates über die Realisierung von Kunst. Medienkunst wird zum Ergebnis einer ökonomischen Entscheidung.

Sollte der Staat die Medienkunst nicht entsprechend fördern, erscheint eine neue Abhängigkeit der Künstler von der Wirtschaft zwangsläufig. Automatisch erfolgt aus Abhängigkeit ein Verlust der Kunst als *Kritische Instanz*, diese wird affirmativ. Mental wirkende Kontrollmechanismen führen zur Unterdrückung selbstgefährdender Kritik gegen repräsentierte Positionen des Auftraggebers.²⁶ Der den Lebensunterhalt begründende Auftrag läßt die Zensurinstanz in unterbewußten Bereichen des Künstlerdenkens wirken.

Gegenwärtig kann man den Versuch von Teilen der Technikindustrie beobachten, über das Sponsoring von Medienkunst die zeitgleich präsentierte eigene Produktpalette mit der Aura von Kunst zu konnotieren. Der Grund liegt dabei offen zu Tage: die von nahezu allen Facetten der Ökonomie erkannte, veredelnde, dem eigenen Anliegen Vorschub und Reinigung verleihende Wirkung von „Kunst“.

Aus Sicht der Unternehmen sollte der Kunstbegriff, unter dessen Ausstrahlung man

sich mit seinen Produkten und Dienstleistungen begibt, möglichst breite Bevölkerungskreise ansprechen. Traditionselemente, auf breiten Absprachen beruhende Bilder, fänden bevorzugt Aufmerksamkeit. Was nicht heißt, daß die geförderte Kunstform traditioneller Natur sein muß – das radikale Gegenteil ist möglich.

Zynisch könnte man den Reiz, den derartige Grundbedingungen für die Kunstwissenschaft böten, herausstreichen; jenes Scheiden von Künstlerbotschaft und Auftragsanpassung, welches Werkanalysen früherer Epochen kennzeichnet, aktualisierte sich.

Es scheint ein wesentliches Ziel des innovativsten Teils der technischen Industrie geworden zu sein, den Ideen politischer Vordenker Folge zu leisten, welche nach einer „neuen Synthese von Kunst und Technologie“ beispielsweise zur „Sicherung des Standorts Deutschland“ streben. Kunst fungiert dann als Vehikel zur Akzeptanzförderung innovativer Produkte. Die Mediale 1993 in Hamburg bildet mit ihrer in der Ausstellungsgeschichte beispiellosen Verquickung von Kunst, Werbemesse und Direktwerbung ein Modell für zukünftige Marketingstrategien.

Das Aufkommen der Spieltheorie könnte von den Marketingabteilungen der Industrie in Kürze als ideale Begründung zur Förderung interaktiver Computerarbeiten begriffen werden, denn diese Arbeiten ermöglichen einen spielerischen, anziehenden Umgang mit dem Computer und der angelagerten Technik. Insbesondere Gesellschaftsgruppen, die den Umgang mit Computern nicht gewohnt sind, diesem gar mit Unbehagen gegenüberstehen, könnten so in eine „emotionale Erlebniswelt“ versetzt werden, in der, mittels Interaktion, ein „Involvement“ hergestellt wird, eine positive Grundstimmung zur „Konditionierung des Verbrauches“ mit Virtual Reality-Productplacements. In der betriebswirtschaftlichen Literatur stellen Marketinginstrumente dieser Art ein Hauptgewicht für das Kultursponsoring der Zukunft dar.²⁷

Mit der Forderung nach oder dem Interesse an einer *Kultur des Spiels* treffen sich mindestens zwei Hauptinteressensgruppen, die aus diametral entgegenstehenden Lagern stammen: die Reste der Antikunstbewegung und der innovativste Teil der Computerindustrie. Die einen sehnen sich nach Emanzipation, die anderen betreiben Marketingförderung.

Ein neues Paradigma der Kunstästhetik, eine Kultur des Moments, des ständigen Vergehens, trägt – zumal wenn das Medium beginnt, die „eigentliche“ Botschaft zu werden – nicht die Grundbedürfnisse der Forschung sowie eines interpretatorischen oder didaktischen Diskurses, denen eine Kultur des „Seins“, welche das Überdauern von Zeugnissen und Empfindungen in der Form des abgeschlossenen Werkes ermöglicht, Geltung verschafft. Ein kontroverser Blickwinkel des „Entweder-oder“ erscheint

entsprechend als zu verengt. Als Ergänzung zu einer Kultur des „Seins“ kann der Spielbegriff eine wichtige, dem Menschen Förderung und Erfahrung vermittelnde Kategorie eröffnen. Als ausschließliches Paradigma für Gegenwartskultur würde das Spiel den Menschen um einen großen Teil seines Bewußtseins berauben.

Anmerkungen

- 1 So beispielsweise Gene YOUNGBLOOD: „Der Eintritt in den virtuellen Raum ist eindeutig zukunftsorientiert und dem Ruhm der Nachwelt geweiht. Die neue Avantgarde ist bestrebt, eine Renaissance heraufzuführen – eine neue Zivilisation.“ Vgl. Ders.: *Metadesign*, in: *Kunstforum* 98, 84.
- 2 „Once we human all to human beings begin spending much time in VR we will become new creatures. As we mould the world around us more and more, so we will mould ourselves in ways which may not even be discerned until we have already become something manifestly different from what we are now.“ Morgan RUSSEL: *VR Everywhere*, in: *Ars Electronica 1990*, hg. von Peter Weibel u. a., Linz 1990, Bd. II, 217.
- 3 Vgl. Jaron LANIER in: *Was heißt „virtuelle Realität“? Ein Interview mit Jaron Lanier*, in: Manfred WAFENDER (Hg.): *Cyberspace, Ausflüge in virtuelle Wirklichkeiten*, Reinbek bei Hamburg 1991, 83.
- 4 Befragt zu den ökonomischen Chancen der VR äußerte der Computerwissenschaftler ENCARNACAO: „Mir fällt beim besten Willen kein Markt ein, der künftig nicht auch cyberspacebeeinflusst werden wird. (. . .) Die technische Umsetzung aller Chancen, die Cyberspace bereit hält, stellt eine Herausforderung dar wie einst das Mondfahrtprogramm.“ *Manager Magazin*, 10/1991, o. S.
- 5 Berrie SHERMAN/Phil JUDKINS: *Glimpses of Heaven, Visions of Hell*, London 1992, 131.
- 6 Norbert BOLZ: *Theorie der neuen Medien*, München 1990, 130f..
- 7 ECONOMIC PLANNING AGENCY (EPA), Prime Minister's Office, Tokio, April 1992, Übers.: *Technologieprognose für das Jahr 2010*, Bundesministerium für Forschung und Technologie, Berlin 1992, 18.
- 8 Vgl. Walter BENJAMIN: *Ges. Schr.*, Bd. I, 2, 437.
- 9 Vgl. Hartmut BÖHME: *Sinne und Blick. Zur mythopoetischen Konstitution des Subjekts*, in: Ders.: *Natur und Subjekt*, Frankfurt/Main 1988, 215–255. „Alles Glück ist Versenkung ins Fleisch und widerruft die Geschichte des Subjekts. Alles Selbstbewußtsein ist Emanzipation vom Fleisch, das uns der Natur unterwirft.“ Ebenda, 221.
- 10 Volker GRASSMUCK: *Der elektronische Salon oder die Geburt des Telesozialen aus dem Geist des Computergames*, Vortrag vom 13. 10. 1993 auf dem Symposium *Künstliche Spiele* in München.
- 11 Dietmar KAMPER: *Bildstörung. Das Versagen des Blicks*, Vortrag auf dem Kongreß *Sehsucht: Eräugnis und Ent-Täuschung* am 24. 9. 1993 in Bonn.
- 12 Friedrich SCHILLER: *Über die ästhetische Erziehung des Menschen, in einer Reihe von Briefen* (1795), insb. 15. und 23. Brief.

- 13 Johan HUIZINGA: *Homo Ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur*, Amsterdam 1944 (1930).
- 14 Benjamin WOOLLEY: *Virtual Worlds*, Cambridge/Mass. 1992, 165.
- 15 Vgl. Vilém FLUSSER: *Ins Universum der technischen Bilder*, 1992, 110.
- 16 Vgl. Michael HEIM: *The Metaphysics of Virtual Reality*, in: Sandra K. HELSEL (Hg.) u. a.: *Virtual Reality. Theory, Practice and Promise*, London 1991, 27ff..
- 17 „Die Techno-Kunst ist der Vorschein dieser dynamischen Kunst, welche die Parameter der klassischen Kunst grundlegend umstürzen und umformen wird, in Synergie mit technischen, territorialen, politischen und sozialen Umwälzungen. (. . .) In Wirklichkeit beginnt erst alles.“ Peter WEIBEL: *Transformationen der Techno-Ästhetik*, in: Florian RÖTZER (Hg.): *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien*, 245f.
- 18 Vgl. Vilém FLUSSER: *Gesellschaftsspiele*, in: *Kunstforum* 116/1991, 67. Flusser ist der Auffassung, man könne die Spielerkompetenz quantifizieren: Auf „(. . .) einer *hic et nunc* erfundenen Skala (. . .)“ schreibt er Bach einen Wert von 0,85 zu. Die Abwegigkeit dieses Denkens, welches auf die Numerische Ästhetik zurückgeht, hat bereits Arye LEVAVI deutlich gemacht. Vgl. ders.: *Kunst und Unendlichkeit*, Frankfurt 1977, 70.
- 19 Jaron Lanier hat mit seinem Konzert *The Sound of One Hand* auf der Ars Electronica 1994 in Linz hierzu einen ersten Vorgeschmack gegeben.
- 20 Martin HEIDEGGER: *Die Künste im Technischen Zeitalter*, München 1956, 60.
- 21 Theodor W. ADORNO: *Ästhetische Theorie*, Ges. Schr., Bd. 7, Frankfurt 1970, 325.
- 22 Vgl. die Ausführungen von Vilém FLUSSER auf dem Symposium *Cyberspace – Auf dem Weg zum medialen Gesamtkunstwerk* am 12. 4. 1991 in München, abgedruckt in: Florian RÖTZER (Hg.) u. a.: *Cyberspace. Zum Medialen Gesamtkunstwerk*, München 1993, 65–71.
- 23 Vilém FLUSSER: *Digitaler Schein*, in: Florian RÖTZER (Hg.): *Digitaler Schein*, s. Anm. 15, 156.
- 24 Hans MORAVEC: *Mind Children*, Hamburg 1990 (dt. Übers. v. Hainer Kober), 106.
- 25 Marvin MINSKY: *Marvin Minsky philosophiert über Mensch und Maschine*, Interview, in: *Übermorgen*, 3. Jg., 7/1991, 12.
- 26 Vgl. Hinderk M. EMRICH: *Zensierte Weltbilder*, Vortrag vom 6. 2. 1993 auf dem Kongreß *Interface II* in Hamburg. Ebenfalls: Ders. in: *Vom Reiz der Sinne*, hg. von Alfred Maelicke, Weinheim 1990, 191.
- 27 Vgl. Dankwart ROST und Axel HALLER: *Ars Electronica – Ein Fallbeispiel*, in: Arnold HERMANN (Hg.): *Sport- und Kultursponsoring*, München 1989, 231–237. Ebenfalls: Paul SCHÜRMAN: *Gesellschaftliche Trends und Sponsoring*, in: HERMANN (Hg.): ebenda, 239–249.