

Von der Videoskulptur zum Facebookmuseum – Eine kleine Reise durch virtuelle Kunstwelten

Vortrag von Prof. Dr. Dr. h. c. Hans-Peter Schwarz auf der 5. OWL Kulturkonferenz in Detmold am 10.

Februar 2012

Meine sehr verehrten Damen, meine Herren, liebe Frau Herold,

ich danke ganz herzlich für die Einladung zu Ihrer diesjährigen Kulturkonferenz, die ja ganz im Zeichen einer Entwicklung stehen soll, die zwar schon ein für unser schnellebiges Informationszeitalter geradezu ehrwürdiges Alter erreicht hat, aber immer noch ein wenig im Geruch des technokratischen Mysteriums verblieben ist - ich meine die digitale Medienkultur. Denn, obwohl in zahllosen Blogs von Millionen Usern breitflächig und vielsprachig verhandelt, sind Bedeutung, Chancen und Gefahren der digitalen Medienkultur sprichwörtlich unübersichtlich geblieben; vielleicht gerade wegen dieses wahrhaft globalen Diskurses mit seinen millionenfach gebrochenen Facettierungen.

Und diese Unübersichtlichkeit gilt in noch höherem Masse für denjenigen Teil der Medienkultur, den ich für den interessantesten halte: für die digitalen Medienkünste. Um wenigstens einen zugegeben subjektiven Pfad ins Dickicht der Unübersichtlichkeit zu schlagen, habe ich versprochen, Sie auf eine kleine Zeitreise „Von der Videoskulptur bis zum Facebookmuseum mitzunehmen. Und da mir dafür nur wenig mehr als 30 Minuten zur Verfügung stehen machen Sie sich bitte auf manchmal etwas schwindelerregende Zeitsprünge gefasst.

Mit einem solchen, auch für mich überraschenden Zeitsprung, allerdings einem zurück in die Vergangenheit, möchte ich die Reihe meiner Zeitzeugen für die Entwicklung der medialen Künste beginnen. Um mich adäquat auf die heutige Veranstaltung vorzubereiten, habe ich natürlich nicht versäumt in der vergangenen Woche die Transmediale im Berliner Haus der Weltkulturen zu besuchen, die auch im 25. Jahr ihres Bestehens noch immer eines der wichtigsten Medienkunstfestivals im deutschsprachigen Raum ist. Und beim Besuch der, (auch) dort eher randständigen Medienkunstausstellung, stellte ich zu meiner Überraschung fest, dass die weitaus interessantesten Exponate der Jubiläumsschau aus einer Zeit vor dem Gründungsdatum besagten Festivals stammten, also über ein Viertel Jahrhundert alt sind.

Eines dieser Exponate möchte ich Ihnen hier im Ausschnitt zeigen, weil es für mich den Höhepunkt und gleichzeitig die paradigmatische Zusammenfassung der ersten Phase der Medienkunst darstellt. Jene Phase, die durch das Medium Video bestimmt wird und sich besonders kritisch der televisionären „Gesellschaft des Spektakels“ annahm, wie das Oberhaupt der französischen Situationisten Guy Deborde den Zustand der spätkapitalistischen Gesellschaft insgesamt beschrieben hat. Es ist ein kurzer Ausschnitt aus dem 1975 entstandenen Video „Burn Media TV“ der us-amerikanischen VideoKunstAktivisten von der Ant-Farm:

Video1

Das vollständige Videoband stellt eine der Verabschiedung der Apollo-Astronauten nachempfundene typisch us-amerikanische Repräsentationsveranstaltung mit Präsidentenrede, Nationalhymne, und Vorstellung der Heroen dar. Das Medium Video dient hier allerdings nicht nur zur Dokumentation der Aktion, sondern ist eigenständige visuelle Medienkritik: Gezeigt wird ein symbolischer Aggressionsakt gegen das Massenmedium Fernsehen, vertreten durch seine haptisch wahrnehmbare Erscheinungsform: Das Fernsehgerät.

Dass „Burn Media TV“, wie gesagt 1975 entstanden, eines der Hauptexponate des Medienkunstfestivals von 2012 werden konnte überrascht auch deswegen, weil diejenige Sparte der medialen Künste, die es vertritt Ende der 70er Jahre des letzten Jahrhunderts eigentlich schon für tot erklärt worden war.

Dia 2

Denn die 80er Jahre waren durchzogen vom glamourösen Rausch der Wiederentdeckung der gestischen, figürlichen Malerei, welche die intellektuellen Nebel der heißen Debatten über postmoderne Architekturen oder anti-avantgardistische Unübersichtlichkeiten strahlend durchdrangen. Die malerischen Künste schickten sich an, ein öffentliches Interesse zurück zu gewinnen, das schon verloren schien. Der diskursive Resonanzraum der beginnenden 90er Jahre dagegen hallte wieder von so schwergewichtigen Parolen wie dem „Ende der Gutenberggalaxis“, dem Beginn der „zweiten Moderne“, dem Ende des „Industrie-Zeitalters“

und dem Beginn des „Informationszeitalters“, der – wie auch immer – elektronischen „digitalen Revolution“, die anstelle der einen realen, viele virtuelle Welten setzen wollte.

Die im technowissenschaftlichen Zirkeln im Stillen längst vorbereitete Ubiquität des Computers wurde zur öffentlichen Angelegenheit. Vor allem deshalb, weil Computer nicht länger nur im esoterischen Bereich natur- oder finanzwissenschaftlicher Experimente ihre Bedeutung hatten, sondern eine Medientechnologie hervorbrachten, die sich ständig erneuernde Plattformen medialer Kommunikation entwickelte und ständig traditionelle Gewissheiten im gesellschaftlichen Kommunikationsprozess in Frage stellte

Für die Künste bedeutete dies nicht nur eine Wiederbelebung der modernen Musik in Form der Computer-Music, die bis dahin eher ein marginales Dasein in Spezialisten-Zirkeln gefristet hatte, sondern auch den Aufstieg einer Kunstrichtung, die man – schaut man sich die zentralen Ausstellungen der 80er Jahre an – eigentlich abgeschrieben hatte: Die Videokunst. Und deshalb spielt das Medium Video im Gesamtpanorama der medialen Künste insgesamt eine bedeutende Rolle, ein Panorama, das ich versuchsweise in diesem Diagramm zusammengefasst habe:

Dia 3 Medienkunstdiagramm.

Aber gehen wir zurück zur Entwicklungsgeschichte der medialen Künste.

Dia 4

„Are our eyes targets?“ Wenn in Lynn Hersmans Miniatur-Environment Room of One's Own diese Frage aufscheint, wird damit nicht nur ein neuer Akt im Drama jenes multimedialen Voyeurismus angekündigt, mit dem sich die Arbeit der kalifornischen Künstlerin so oft beschäftigt; die Frage, ob unsere Augen gewissermassen militärische, jedenfalls strategische Ziele sein könnten, könnte man ohne Weiteres als das Problem schlechthin beschreiben, um das es der Medienkunst in allen ihren Facettierungen wesentlich geht – ganz gleich, ob man ihren Gründungsvorgang kunstmarktpolitisch korrekt in jenem Wuppertaler Ereignis vom 11. März 1963 sieht, als der damals 31jährige Nam June Paik in den Räumen der Galerie Parnass sein Electronic Television (de-)konstruierte –

Dia 5

oder in dem interessanterweise etwa gleichzeitig entwickelten Scatchpad-Programm Ivan Sutherlands, durch das der Computer in die Welt der Abbilder eindrang.

Dia 6

Aber mit diesem Grundinteresse enden die Gemeinsamkeiten der beiden wichtigsten Medienkonzeptionen Video und Computer, vorerst, und verschmelzen erst in den späten 80er Jahren miteinander im digitalen Schein der interaktiven Cyberwelten.

Dia 7

Denn als Nam June Paik 1963 in der Wuppertaler Galerie Parnass seine ersten manipulierten TV-Geräte aufstellte, unter denen Zen für TV (links), das mit seinem auf einen vertikalen Streifen von weniger als einem Zentimeter komprimierten Fernsehbild die vielleicht wichtigste programmatische Arbeit war, und als Wolf Vostell im gleichen Jahr in New York einen Fernseher bei laufendem Programm in die Erde versenkte, wurde ein gesellschaftliches Phänomen, das zuvor nur als Folie für die Polemik zwischen Elitekunst und Massenunterhaltung gedient hatte, endlich zum Aktionsfeld der bildenden Künstler: Das Fernsehen.

Auch wenn es sicherlich zu kurzichtig ist, in diesen beiden Ereignissen so etwas wie die Geburtsstunde der Medienkunst insgesamt zu sehen, zeigen die Ansätze von Paik und Vostell Gemeinsamkeiten, die ihre Ansätze erst einmal von denen der Künstler unterscheiden, die sich gleichzeitig mit dem Computer beschäftigen. Da ist vor allen Dingen die Aggression gegen die objektive Emanation des Fernsehens, den Monitor, die ja im eingangs gezeigten „Media Burn TV“ besonders grossartig zelebriert wurde.

Dia 8

Die Gestik der Zerstörung oder der Zweckentfremdung wird an Wolf Vostells frühen Dé-coll/agen, in denen er beispielsweise Fernsehgeräte einbetoniert (links unten im Dia) ebenso deutlich wie an Günther Ueckers vernagelten TV-Monitoren (oben rechts) oder an Joseph Beuys vielleicht bekanntester Auseinandersetzung mit dem Fernsehen, dem Filz-TV-Apparat von 1968, wo er einen Fernsehapparat mit seinem mit einer Filzfläche verkleideten Bildschirm gegen eine Wand richtet, auf der ebenfalls eine Filzfläche befestigt wurde: Filz kommuniziert mit Filz. Wahrlich ein gelungenes Bild für die Grundproblematik der eindimensionalen Massenkultur: Ein Sender monopolisiert und manipuliert zahllose Empfänger.

Links unten sehen sie ein Beispiel für eine der elegantesten medialen Lösungen aus der 2. Phase der Videokunst, in der dieses Dilemma wenigstens in der künstlerischen Vision aufgehoben erscheint: eine „closed circuit“ Installation von Nam June Paik.

Damit diese aber produziert werden konnte, musste eine neue medientechnologische Entwicklung her, die das bislang herrschende Informationsmonopol der Fernsehsendeanstalten aufzuheben geeignet schien.

Denn die überwiegend auf das Objekt TV-Gerät gerichtete Auseinandersetzung mit dem Medium Fernsehen hing natürlich auch mit der Tatsache zusammen, dass es für die Künstler nicht möglich war, die technischen Ressourcen der professionellen Fernsehanstalten zu nutzen. Dies ändert sich erst, als 1965 die Firma Sony eine tragbare Videoausrüstung, den so genannten Portapak, zu einem erschwinglichen Preis auf den Markt brachte.

Dia 9

Und nicht von ungefähr war Nam June Paik einer der ersten Käufer und präsentierte im gleichen Jahr sein Do-it-yourself-Fernsehen im New Yorker Café à Gogo. Jetzt eröffneten sich ganz neue Möglichkeiten, dem Medium Video auch neue Sprachformen zu entlocken und es konnte eine Videokunst entstehen, die zeitweise das öffentliche Bild der Medienkunst insgesamt dominiert.

Allerdings sind es sehr verschiedene Künstler, die an den Entwicklungsmöglichkeiten des neuen Medium Video interessiert sind: Da gibt es Musiker wie Nam June Paik oder Steina Vasulka, die durch die Intermedia-Szene der 60er Jahre geprägt wurden, an Pop Art

geschulte oder diese bestimmende bildende Künstler wie Robert Rauschenberg oder Ojvind Fahlström, die durch ihr eher allgemeines Interesse an einer Erweiterung der künstlerischen Ausdrucksformen durch die banalen Gegenstände des Alltags auf die Medientechnologie stossen, aber auch solche, denen die Medien ihre in der Happening- und Fluxus-Szene formulierten Konzepte realisieren oder dokumentieren helfen: Die Arbeiten von Valie Export und des schon erwähnten Wolf Vostell sind bezeichnende Beispiele für diese aktionistische Traditionslinie des Video. Es gab aber auch site-specific Worker und Filmerinnen wie Lynn Hershman oder Woody Vasulka oder die politisch motivierten Künstler wie Hans Haake oder Paul Garrin, für welche die neuen Medien, vor allem das Video, Mittel zum direkten Eingriff in gesellschaftliche Prozesse wurden. Video war also keine eigene Kunstsparte, auch wenn es im Ausstellungsbetrieb zumeist so präsentiert wurde, sondern ein Medium.

Dia 10

Im Wesentlichen aber entfaltet die frühe Videokunst ihre Wirkung auf speziellen Festivals und konnte sich im Betriebssystem Kunst erst behaupten, indem die ihre „Museumsreife“ mit einem Hang zum abgeschlossenen Werk erkaufte, gewissermaßen zur Videoskulptur oder zum Videoenvironment erstarrte. Einige der eindruckvollsten Videoskulpturen sind sicher Marie Jo Lafontaines „Larmes d’acier“ (oben links), das Wasserrad des Italieners Fabrizio Plessi (unten rechts), oder die Videorauminstallation einer Rebecca Horn (oben rechts) und eines Klaus vom Bruch (unten links).

Angefangen und weiter gespielt wurde der Ball der kritischen, subversiven Medienauseinandersetzung, den die Videokunst auf ihrer Flucht zurück ins Betriebssystem Kunst fallen gelassen hatte, durch einige Künstler, Designer, Architekten, Ingenieure und Computerfachleute, die sich um Ausbildungszentren wie dem MIT-nahen Center for Advanced Visual Studies zentrierten oder um Ausstellungs- und Festivalereignisse wie Siggraph, Imagina und vor allem dem Prix Ars Electronica.

Dia 11

Interaktivität war das Schlagwort der Stunde. Und hier kam es gewissermaßen zu einem Paradigmenwechsel, der das gesamte Verhältnis von Kunst und Technologie in der Moderne

veränderte. Myron Krueger, selbst Pionier der interaktiven Medienkunst, hat in seiner Dissertation von 1983 schon darauf hingewiesen, dass eine ganze Reihe von Hardwareentwicklungen, welche die Informationstechnologie seit den späten 80er Jahren für die gesamte gesellschaftliche Kommunikationssphäre so bedeutend machten, in künstlerischen Problemlösungen ihre Ursache hatten, vom Datenhandschuh über das Head-mounted-Display bis zum projizierten Cyberspace. Sie sehen im Dia links unten Ausschnitte der ersten künstlerisch bespielten interaktiven Bildplatte „Lorna“ von Lynn Hershman und rechts aus dem Biodrama „Plant Growing“.

Es ist also nicht länger das für die gesamte Moderne normative, pure Antiverhältnis zur Technologie, das dazu führte, dass sich die Künstler, mit wenigen, aber bedeutenden Ausnahmen, der Technik, wenn überhaupt, nur von aussen näherten, und dann oft auch nur denjenigen Technologiekonzepten, die in der Industrieproduktion längst obsolet geworden waren. Interaktive Medienkünstler gehörten plötzlich zu den Erfindern und Entwicklern der Technologien selbst, versuchten wenigstens, ihre „Sprache“ zu verstehen, um die künstlerische Technologiekritik quasi von innen neu und fundierter zu formulieren. Die Phase des „schamanistischen Handauflegens“ der am wilden Denken eines Levi Strauss geschulten Künstlergeneration à la Joseph Beuys war vorbei (Beat Wyss); die neue technologische Medienmacht erforderte eine ganz neue Professionalisierung auch der Künstler, wenn sie sich mit einiger Aussicht auf Erfolg mit ihr auseinandersetzen wollten.

Aber die bloss technologische Zweckbestimmung der digitalen Medienkommunikation reichte natürlich nicht aus, um ihre Bedeutung für die künstlerische Auseinandersetzung zu begründen. Sie evozierte sogar die Gefahr, dass die Kunst einmal mehr zur Aufrüstung einer inhaltsleeren Theorie missbraucht werden würde, wie weitsichtige Kritiker dies schon zu Beginn der 90er Jahre angemerkt hatten.

Deshalb wurde der ästhetische Diskurs für die Verankerung der Medienexperimente im Kunstbereich wichtiger als der so spektakulär vorgetragene medientheoretische oder kommunikationsphilosophische. Vor allem die Wiederentdeckung von Umberto Eco schon in den 60er Jahren vorgetragenen Thesen zur „Poetik des offenen Kunstwerkes“ spielten hier eine Rolle – speziell seine Bemerkungen zum „Kunstwerk in Bewegung“:

„Das Kunstwerk in Bewegung, so kann man zusammenfassend sagen, bietet die Möglichkeit für eine Vielzahl persönlicher Eingriffe, ist aber keine amorphe Aufforderung zu einem beliebigen Eingreifen: Es ist weder zwingende noch eindeutige Aufforderung zu einem am Werk selbst orientierten Eingreifen, die Einladung, sich frei in eine Welt einzufügen, die gleichwohl noch immer die vom Künstler gewollte ist. Der Künstler, so kann man sagen, bietet dem Interpretierenden ein zu vollendendes Werk: Er weiss nicht genau, auf welche Weise das Werk zu Ende geführt werden kann, aber er weiss, dass das zu Ende geführte Werk immer noch sein Werk, nicht ein anderes sein wird, und dass am Ende des interpretativen Dialogs eine Form sich konkretisiert haben wird, die seine Form ist, auch wenn sie von einem anderen auf eine Weise organisiert worden ist, die er nicht völlig vorhersehen konnte. Denn die Möglichkeiten, die er dargeboten hatte, waren schon rational organisiert, orientiert und mit organischem Entwicklungsdrängen begabt.“
 Umberto Eco, im Labyrinth der Vernunft, Leipzig 1990, S. 137).

Man könnte sagen, dass erst jetzt die Realisierungsmöglichkeiten geschaffen waren, das „Kunstwerk in Bewegung“, das im Bereich der Musik durch Künstler wie John Cage schon länger etabliert war, auch im visuellen Bereich zu ermöglichen. Aber die Verfügbarkeit dieser technologischen Möglichkeiten war im Kunstbereich noch nirgendwo gegeben. Es mussten also neue Orte der Produktion und schliesslich auch der Präsentation für diese neue Medienkunst errichtet werden.

Künstlerinnen und Künstlern sollte es ermöglicht werden, die neuen Medientechnologien nicht erst dann zu erproben, wenn sie Massenmarkt-tauglich und damit für das ästhetische Experiment fast untauglich geworden sind, sondern schon in jenem Status nascendi, in dem Technologiekonzepte noch viele differente Möglichkeiten offen lassen.

Dia 12

Für dieses Experimentierfeld haben wir damals, also zu Beginn der 90er Jahre, beispielsweise im Karlsruher Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) eine Struktur geschaffen, die in den Instituten für Bildmedien und Musik die neuesten und damals stärksten digitalen Bild- und Soundgeneratoren bereithielt – sog. Reality-Machines, bspw. mit einer Speicherkapazität die es ermöglichte Echtzeitanimationen zu generieren (was heute

allerdings schon fast jedes Power-Book kann). Es wurde dem ZKM eine Kunsthochschule angegliedert, um die künstlerischen Forschungsergebnisse möglichst umgehend in die Lehre einfließen zu lassen und es wurde ein Museumskomplex als Kristallisationspunkt eingesetzt, der die Beziehung der „neuen“ Medienkunst zu den damals wie heute im „Betriebssystemkunst“ dominierenden traditionellen künstlerischen Medien garantieren sollte. Denn eines war schon damals klar; wenn die digitale Medienkunst, wie dies bei der Videokunst zu sehen war, als Spezialfall angesehen und behandelt werden würde, würde sie wie diese ein blosses Nischendasein fristen – die Entwicklung bis heute hat im Übrigen die damalige Diagnose bestätigt. Deshalb war es das Anliegen der ZKM Gründer ein Museum aller Gattungen ins ZKM zu setzen, Video, interaktive Medienkunst, Malerei und Skulptur in einem sicherlich „disparaten“ aber grundsätzlich vergleichbaren ästhetischen Konstruktionszusammenhang zu präsentieren.

Denn sicherlich war es ein Wesenszug der Medienkunst, dass sie eine „hybride Kunst“ (ist), die mehr als nur die traditionellen Tätigkeiten des Künstlers erfordert. Sie umfasst Fachgebiete, die in sich selbst hybrid sind; die Erkenntniswissenschaften und ihre neuronalen Netze, Biotechnik und ihre genetischen Manipulationen, die „Physik des Bewusstseins“, wie Roy Ascott Medienkunstpionier der ersten Stunde dies formuliert hat.

Aber ihre eigentliche Wirkung und ihre über den Zeitraum der damaligen Technikeuphorie hinausreichende Geltung erlangt sie, wie die anderen Avantgarden des letzten Jahrhunderts, die den traditionellen Bezugsrahmen der Künste aufsprengen wollten, erst in der Konfrontation mit den quasi institutionalisierten Kunstkonzepten. Dass der eigentliche Erfolg der digitalen Medien in ihrer Durchdringung fast aller künstlerischen Medienkonzepte bestand, die heute entwickelt und realisiert werden – darauf werde ich noch zurückkommen. Erst noch ein kurzer Rückblick auf die beiden Phasen der Medienkunst wie sie sich im Jahrzehnt um die Jahrtausendwende darstellen. Die erste Phase, die ich auf die ersten beiden Drittel der 90er Jahre datieren würde, gehörte der Grossinstallation.

Dia 13

Der „iconic turn“ war das Schlagwort der Stunde, auch und vor allem im Betriebssystem Kunst, d. h. für Museen, Galerien, für die Kunstkritik und die akademische Kunstgeschichte.

In zahllosen bildtheoretischen Diskursen wurde der Versuch unternommen vor Allem das bewegte Bild als zentrales Novum Monumentum der postindustriellen Gesellschaft einzusetzen. Diskurse, die weniger von den Gralshütern der schon länger aufs Dokumentarische fixierten Videokunst aufgenommen wurden als vielmehr von den bis dato auf das Kleinformative und Kurzlebige verwiesenen interaktiven Medieninstallationen. Die neuen Laboratorien der interaktiven Medienkunst boten nicht nur Platz für Videoinstallationen sondern hier entstanden Jeffrey Shaws legible city oder seine Panoramen, hier entstanden die „interactive cinema“ Installationen der Australierin Jill Scott oder die aufwändigen Echtzeiteinstellungen in den sog. CAVES um nur wenige Beispiele zu zeigen. Dies war, weil für diese „Saurier“ der Medienkunst eine ungeheuer aufwändige Technologie bereitgestellt werden musste, auch die grosse Zeit der stationären Medienkunstinstitute; des ZKM eben, oder des ars electronica center in Linz oder des Intercomunicative Center (ICC) in Tokyo, um nur die wichtigsten zu nennen.

Dia 14

Aber der Begriff „Saurier“ sagt es schon, wir alle wissen was geschah. Die Rechnerkapazitäten wurden grösser, die Hardware immer kleiner und schon seit dem letzten Drittel der 90er Jahre geriet die Kommunikation mit und innerhalb des World Wide Web ins Zentrum des Interesses einer jüngeren Generation von Künstlern. Dies war gut vorbereitet bspw. durch die kommunikativen Experimente der 70er und 80er Jahre, wie sie Roy Ascott mit seinem europaweit vernetzten Märchenerzählungen im Centre Pompidoux unternahm, noch ohne Hilfe des Computers (oben links), oder durch die Projekte seines Schülers Paul Sermon, die man als „augmented Reality“ bezeichnet hat, weil sie den Übergang zwischen der realen und der virtuellen Welt erproben, z. B. sein Projekt „The tables turned“ (oben rechts), einer Art theatralischer Videokonferenz.

Dia 15

Spätestens zu Beginn des 21. Jahrhunderts hatte sich die Web-Kunst als dominierende Richtung der digitalen Medienkunst durchgesetzt. Die Paraphrasierung des cogito ergo sum durch den us-amerikanischen net.art Aktivistin Mark Amerika ist ein schönes Bild dafür.

Im Katalog der Ausstellung net.condition von 1999, der ersten umfassenden Schau der frühen net.art habe ich damals etwas spöttisch, aber nicht ganz unrichtig Folgendes prognostiziert:

„Weg mit den High-End-Animationen, ins Depot mit der Silicon-Graphics-World! Die Onyx-Maschinen sind die Saurier einer untergegangenen Cyberworld.“

Dies könnte das Motto sein, mit dem eine neue radikale Gruppierung von Medienkünstlerinnen und Medienkünstlern sich anschickt, Schluss zu machen mit der High-Tech-Faszination der 90er Jahre, als der Zugang zu Reality Engines Grundbedingung für die erfolgreiche künstlerische Arbeit mit Medien war.“

Dia 16

Unter dem Label net.art konstituierte sich diese Strömung als erste (?) Avantgarde des 21. Jahrhunderts, mit so verschiedenen Künstlern und Kunstkonzepten, wie Vuk Cosics ASCII Graphik oben links, die Eisensteins Panzerkreuzer Potemkin zitiert, Victoria Wasnas die Bildsprache der frühen E-commerce Auftritte evozierende Body Corporation Website (unten links), in der man sich Avatare zurichten konnte, also jene virtuellen Körper, die bis heute die virtuellen Welten der Computer Games und Social Networks bevölkern oder, besonders dramatisch, die körperbetonte Netzkunstperformance des Australiers Stellarc in der man durch Manipulationen im Netz den Körper des Künstlers in der Realität manipulieren konnte. Damit war die Phase der grossen Institutionen in denen eine für Künstler nicht zugängliche Technologie vorrätig gehalten wurde eigentlich vorbei. Nun hatte zumindest potentiell jeder Künstler die nötige Technologie in seinem eigenen Atelier zur Verfügung. Ausserdem gewannen die medialen Künste im Verlaufe des ersten Jahrzehnts des 21. Jahrhunderts mehr und mehr auch im Betriebssystem Kunst an Bedeutung. Heute kommt wohl keine repräsentative Ausstellung oder Messe für Gegenwartskunst ohne ausgiebige black cubes für Projektionen oder Monitorinstallationen aus. Und auch die grossen öffentlichen Kunstevents vergewissern sich der künstlerischen Instrumentalisierung des World Wide Web, wie das Beispiel der Winterolympiade von 2010 in Vancouver zeigt, deren Eröffnungsveranstaltung durch den Medienkünstler Raffael Lozano-Hammer gestaltet wurde.

Dia 17

Durchaus im Bewusstsein eines der problematischen „Medienkunstwerke“ des 20. Jahrhunderts zu beerben, Albert Speers sog. „Lichtdom“ für das Reichsparteitaggelände in Nürnberg, konzipierte der mexikanisch-kanadische Medienguru des 21. Jahrhunderts ein Lichtspektakel, das durch die globale net-community moduliert wurde. Die durch das World Wide Web ermöglichte Verbindung von virtueller und realer Öffentlichkeit nutzten zahlreiche politisch motivierte Künstler für die möglichst eindrückliche Verbreitung ihrer medien- und gesellschaftskritischen Botschaften.

Dia 18

Ein bezeichnendes Beispiel dafür ist das Werk des Franzosen Maurice Benayoun: Links oben sehen sie einen Ausschnitt aus seiner für das Computer Aided Virtual Environment (CAVE) geschaffenen Arbeit „world skin“ in der ein mit head-mounted device ausgerüsteter Akteur gewissermassen als „Kriegsfotograph“ die –für ihn dreidimensional erscheinenden Cyberwelt jenes Schlachtfeldes, das wir als 20. Jahrhunderts kennen durch fotografische Schnappschüsse die Hautoberfläche abzieht. Für mich eine der ausdrucksstärksten Arbeit für einen CAVE überhaupt, das allerdings rezeptionstechnisch den Nachteil aller auf der CAVE-Technologie basierenden Kunstkonzepte beinhaltet: Es kann jeweils nur von einer Person erlebt werden. Der Multiuser-CAVE ist meines Wissens eine Illusion geblieben. Benayouns neuere Arbeiten, wie das hier gezeigte Projekt e-forecast, das mit Hilfe einer Auswertung diverser Blogs im World Wide Web das emotionale Gefüge der Welt voraussagen will, hat monumentale Manifestationen in der realen Welt. Benayouns Projekt nutzt aber nicht mehr das ursprüngliche World Wide Web sondern etwas, das um 2000 mit der Dynamisierung sog. Weblogs begann, etwa 2005 unter dem Rubrum „Semantic Web“ oder Web 2.0 Furore machte und das wir heute unter den Schlagwort „Social Networks“ kennen: Die Strukturierung des Internet durch Diskursgruppen mit gleichgerichteten Interessen. Und selbstverständlich sind auch die Social Networks schon in statu nascendi zu Plattformen für die unterschiedlichsten Medienkunstexperimente geworden.

Dia 19

Entsprechend dem verbreiteten Hype des E-commerce zu Beginn des ersten Jahrzehntes unseres Jahrhunderts gehörten auch die grossen Museen zu den ersten Nutzern der Kommunikationspotentiale der Social Networks im World Wide Web. Als Beispiel zeige ich hier die Selbstdarstellungen der Staatlichen Kunstsammlungen Dresden auf facebook (unten rechts), YouTube (oben rechts), Twitter (unten links) und im besonders spektakulär aufgestiegenen und deshalb wohl auch besonders dramatisch abgestürzten Second Life Projekt (oben links) aus dem sich die SKD nach anfänglicher Euphorie schon 2008 zurückgezogen haben, aus Kostengründen wie es hieß.

Dia 20

Kosten, nämlich Lindendollars verursachen auch die Ausstellungsbesuche, die Kunstkäufe und die Präsentationsflächen für Künstlerinnen und Künstler in Social Networks wie Second Life. Dabei hat es sich bei dieser Plattform, die ja auf einer eigene Programmiersprache basierte auch für den Bereich der Künste als problematisch erwiesen, dass bei manchen Umformatierungen ganze, mit viel Zeit und oft auch realen finanziellen Mitteln realisierte, Kunstsammlungen einfach verschwanden (1000 Lindendollar entsprechen nach gegenwärtigem Kurs immerhin etwa 4 €).

Dia 21

Außerdem ist die Suche nach interessanten Kunstaustellungen in den diversen Second Life-Welten eher frustrierend, zumindest für Anfänger, wie ich mich selbst bei einem Besuch im dortigen Historischen Museum überzeugen konnte.

Dia 22

Ähnlich wie in den ersten virtuellen Welten, die vor etwa 20 Jahren als Mods und Moos auf der Basis verbaler Kommunikation entstanden waren, scheinen auch in den aktuellen Social Networks bislang die literarischen Salons das kreative Potential der Kulturblogger-Szene abzuschöpfen.

Dia 23

Meine sehr verehrten Damen, meine Herren, ihre sichtliche Geduld beim Anhören meiner Ausflüge in die Entwicklungsgeschichte der Medialen Künste, ermutigt mich auch einen Blick in die Zukunft zu wagen, obwohl ich weiß, dass gerade im Feld der digitalen Medienkulturen Prognosen oft eine ausserordentlich kurze Halbwertszeit haben.

Die unmittelbare Zukunft scheint sich, gehen wir von den aktuellen Diskursplattformen im realen Raum, wie der eingangs zitierten Transmediale aus, auf die kritische Reflexion der eigenen Geschichte zu beziehen. Zwei Beispiele aus der Transmediale-Ausstellung in der vorigen Woche, die ich hier nur unvollkommen abbilden kann sollen das illustrieren: Rechts oben die Ansicht einer Installation, die wie in einer psychotherapeutischen Versuchsanordnung das Verhalten von Computerspielern dokumentiert, die bewusst mit defekter Software konfrontiert werden und sich so in Tobsuchtsanfälle hineinsteigern. Und unten Abbildungen aus einer Installation, die „geflaggte“ und dann von der Zensurstelle der YouTube-Community gelöschte Videos über das Überlebenstraining us-amerikanischer Endzeitneurotiker rekonstruiert und zu einer Horrorstory zusammenstellt, die „The dark side of YouTube“ abbildet.

Dia 24

Und, wie in anderen Bereichen auch, scheint die Dynamik der Entwicklung der medialen Künste sich im Sinne der Globalisierung abseits der europäischen und angloamerikanischen Kulturzentren zu entwickeln. Sei es in mit spektakulärer Architektur glänzenden neuen Kunstforschungszentren, wie dem gerade eröffneten Run Run Shaw Center in Hongkong, das mein Kollege Jeffrey Shaw, einst Gründungsdirektor der Kunstlabs im ZKM, leitet oder auf den neuen Berlinale, die, wie die epochale ZKM Ausstellung über Global Contemporary Art mit exzellenten Beispielen belegt, nicht nur inflationär aus dem Boden der sog. Schwellenländer gestampft wurden (1990 5 Biennalen der Gegenwartskunst, 2010 über 200), sondern auch eine selbstbewusste medienkritische Auseinandersetzung mit der postkolonialen Kunst der Industriestaaten westlicher Prägung hervorbringt.

Dia 25

Besonders eindrucksvoll war für mich diese Installation, die die Kommentare von thailändischen Dorfbewohnern dokumentiert, die erstmals mit den Meisterwerken der abendländischen Kunstgeschichte konfrontiert werden.

Dia 26

Meine sehr verehrten Damen, meine Herren, hier endet mein Husarenritt durch fast ein halbes Jahrhundert Medienkunst. Ich hoffe ich konnte Ihnen einen kleinen Eindruck von der Vielfalt und auch von der Bedeutung dieser Kunst geben, die, wie gesagt im Rahmen des kunstmarktorientierten Betriebssystems Kunst noch immer eine eher marginale Rolle spielt. Für die Medienkultur, die das globale Kulturgesehen insgesamt immer deutlicher dominiert spielt sie nicht nur die Rolle der technologischen und ästhetischen Avantgarde, sondern bieten auch die geeignete Plattform für die (selbst-) kritische Auseinandersetzung mit dieser globalen Medienkultur. Denn im Gegensatz zum Mainstream der konventionellen, analogen Kunstkonzepte, greift die Medienkunst Themen auf, die nicht nur unsere Gegenwart sondern auch unsere Zukunft bestimmen werden – und darin liegt nicht zuletzt Ihre Bedeutung gerade auch für die Erziehung zu einem emanzipierten und selbstbestimmten Umgang mit den allgewaltigen Mediennetzwerken.

Anmerkung:

Die Abbildungen stehen im Moment leider noch nicht zur Verfügung.