

Fragmentarisch und fluktuierend

Medienkunst positioniert sich an der Schnittstelle von künstlerischer Kreativität und massenmedialer Apparatur. Der Kanonisierung und musealen Repräsentation aber entzieht sie sich, wie die Marburger Medienwissenschaftlerin und Spezialistin für Digitale Medien, Professorin Dr. Angela Krewani, in ihrem Beitrag zeigt.

Das Begriffsungetüm „Medienkunst“ stellt eine eigenartige Tautologie dar, indem es das Verhältnis von Medium und Kunst verdoppelt. Ist nicht Kunst selbst als ein Medium zu verstehen, das sich unterschiedlicher Materialien bedient? Warum dann diese Doppelung? Und wenn Medium im Sinne von Materialität verstanden werden will, warum der besondere Verweis auf die Materialität der Kunst? Schließlich reden wir auch nicht von „Ölkunst“. (Der Begriff der Fotokunst indessen ist sehr geläufig, wird aber oft in den Gegensatz zur Fotografie gestellt.)

Wie wir sehen, hat sich mit „Medienkunst“ ein Begriff eingebürgert, der bei näherer Betrachtung mehr Fragen aufwirft als dass er Antworten bereithält. Zudem fällt „Medienkunst“ in einen Bereich, der nicht nur für die Kunstwissenschaft, sondern auch für medienwissenschaftliche Fragestellungen von Bedeutung ist.

Aus medienwissenschaftlicher Perspektive lässt sich als Definition für Medienkunst anbieten, dass sowohl Ausgangsmaterial als auch Endprodukt auf den technischen Apparaturen zeitgenössischer und historischer Massenmedien basieren. Das bedeutet zum einen, dass den „Werken“ der Medienkunst immer ein technisch-apparativer

Gedanke zugrunde liegt und dass diese zudem einen Rekurs auf Bildgestaltung und Praktiken audiovisueller Massenmedien herstellen.

Diskurshistorisch hat sich Medienkunst traditionell in den Avantgarden verortet. Ihr enger Bezug zu den Apparaturen audiovisueller Massenmedien positioniert sie zusätzlich jedoch in einem Reflexionsverhältnis zu ebendiesen Massenmedien und deren institutioneller und technischer Fortschreibung. Demgemäß muss Medienkunst als Überprüfung und Kommentar zu Bildgebungsverfahren und Medialitäten audiovisueller Massenmedien verstanden werden.

Deutlich wird der Bezug auf Massenmedien, insbesondere das Fernsehen, in den Arbeiten Nam June Paiks, der als einer der Initiatoren der Video- und Medienkunst gilt. Paiks erste Arbeiten entstanden Anfang der 1960er Jahre im Kontext der Fluxus-Happenings in New York, Düsseldorf und Wuppertal. Ausgangspunkt seiner Überlegungen waren die durch Zufallsprozesse generierten Klänge, mit denen seit den 1950er Jahren der amerikanische Komponist John Cage arbeitete.

Das Konzept von Zufallsoperation und technischer Klanggestaltung übertrug Paik in seiner



Picture Alliance / Lehtikava Oy

Fenster zur Welt oder Blick auf sich selbst? Der „TV Buddha“ von Nam June Paik aus dem Jahr 1974

Arbeit „Magnet TV“ (1965) auf das Massenmedium Fernsehen. Ein auf einem Fernsehgerät installierter Magnet beeinflusste die Bildgestaltung so, dass statt des gewohnten Programms ständig oszillierende Strukturen auf dem Bildschirm zu sehen waren.

Als Beitrag im Rahmen der künstlerischen Avantgarde steht „Magnet TV“ sicherlich in der Tradition der „ready mades“ von Marcel Duchamp, gleichzeitig bildet es einen Kommentar zum romantischen Verhältnis zwischen Künstler und Werk. Interessanter allerdings sind die Konnotationen, die sich bezüglich der Medialität des Werkes ergeben. Hinsichtlich der Geschichte des Fernsehens entsteht hier eine Reflexion auf die Medialität des sich gerade etablierenden und Massenwirkung entfaltenden Mediums.

Zurück zum Medium

Im Gegensatz zur Funktionsweise des Massenmediums Fernsehen, dessen Medialität angesichts der von ihm gelieferten Informationen in den Hintergrund tritt, verweist Paiks Installation direkt auf die Medialität des Apparats, der nun nicht mehr in den Hintergrund

tritt, sondern dessen Technizität und Bildgebungsverfahren deutlich in den Vordergrund treten.

Eine ähnliche Betonung der Medialität des Mediums wie auch eine ironische Abhandlung der Metapher vom Fernsehen als „Fenster zur Welt“ geschieht in Paiks Ausführungen des „TV Buddha“. Innerhalb einer Closed Circuit Installation sehen wir einen Buddha vor einem Fernseher sitzen, der sich selbst beobachtet.

Ein anderer Aspekt der Arbeiten Paiks ist derjenige der Interaktivität zwischen Zuschauer und Medium. Bereits im Jahr 1930 hatte Bertolt Brecht in seinem Essay „Der Rundfunk als Kommunikationsapparat“ interaktive Kommunikationsprozesse zwischen Sender und Empfänger eingefordert, vor allem vor dem Hintergrund, das Informationsmonopol auf Seiten des Senders zu durchbrechen.

Immer wieder formulierten Medienkünstler den Wunsch nach interaktiven Kommunikationsstrukturen und versuchten, ihn mithilfe der jeweils neuesten und avanciertesten Technologien umzusetzen. Mit der Verbreitung des Internets und dessen Kommunikationsstrukturen ist Interaktivität inzwischen in die Alltagskommunikation



Mit freundlicher Genehmigung von Paul Sermon

Nie mehr allein im Bett: Paul Sermons „Telematic Dreaming“

eingezogen und hat viele Werke der Medienkunst beeinflusst.

Interaktivität ist mittlerweile eines der prägenden Charakteristika der Medienkunst. Im Gegensatz zu traditionellen Werken der Bildenden Kunst wie auch im Gegensatz zu Fotografie und Film erlauben die Distributionsstrukturen des Fernsehens wie auch die der digitalen Medien Interaktivität. Zudem wurde seitens der Computerindustrie die Entwicklung virtueller Räume vorangetrieben. Im Gegensatz zu den Vorläufermedien – von frühen Landschaftsbühnen („Panorama“) über Fotografie, Film und Fernsehen –, die die Differenz zwischen „Realität“ und fiktiven Welten beibehalten, suchen die virtuellen, digitalen Techniken diese aufzuheben.

Durch Raum und Zeit

Insbesondere Anwendungen wie das Head Mounted Display (durchsichtige Informations-„Bildschirme“ direkt vor den Augen) oder die Cave, ein geschlossener Projektionsraum, in den Bilder in Echtzeit projiziert werden, zielen auf die ausschließliche Suggestion der Wahrnehmung.

Die Faszination vieler interaktiver Kunstprojekte ergibt sich aus der Überschreitung von Zeit und Raum, die über große Distanzen hinweg virtuelle Treffen zweier oder mehrerer Teilnehmer gewährleistet. Träumerisches Beispiel für ein solches Zusammentreffen zwei-

„Artifizielle Ausgestaltung organischer Existenzen“ in „GFP Bunny“: Der Brasilianer Eduardo Kac machte sein Kaninchen Alba mit dieser Darstellung weltberühmt.



Eduardo Kac, GFP Bunny, 2000. Alba, the fluorescent rabbit. Fot.: Genehmigung der Julia Friedman Gallery.

er Menschen ist Paul Sermons Projekt „Telematic Dreaming“ (1993), das zwei Betten an zwei verschiedenen Orten miteinander verbindet. Die jeweils eine darin liegende Person wird von einer Videokamera aufgezeichnet und über die räumliche Distanz hinweg in das andere Bett projiziert, so dass neben der realen Person ein virtueller Partner im Bett erscheint, mit dem man Kontakt aufnehmen kann.

Andere Projekte wiederum thematisieren das Interface, also die Schnittstelle in der Mensch-Maschine-Kommunikation, wie etwa Christa Sommerers und Laurent Mignonneaus „Interactive Plant Growing“ (1992).

Hier sind vor einer großen Projektionsfläche Sockel aufgestellt, auf denen präparierte Pflanzen stehen. Bei jeder Annäherung an die mit Sensoren ausgestatteten Pflanzen wird je nach Dauer und Intensität der Berührung zeitgleich ein Bild der Pflanze errechnet und auf der Projektionsfläche gezeigt. Der Besucher erhält den Eindruck eines durch seine Berührung initiierten virtuellen Pflanzenwachstums.

Mit ihrer Installation zielen Sommerer und Mignonneau auf die Thematisierung der Schnittstelle zwischen organischen und technischen Systemen, ein für viele Medienkünstler derzeit hochaktuelles Thema. Angesichts verschiedener naturwissenschaftlicher Verfahren, die wie etwa die Nanotechnologie grundlegend auf Techniken der Bildgestaltung angewiesen sind, stellt sich für Künstler die Frage nach dem Zusammenhang von organisch-menschlichen Schnittstellen wie auch nach dem Stellenwert ästhetischer und naturwissenschaftlicher Bildgestaltung.

Künstler im Labor

Als Konsequenz aus diesen Überlegungen wird deutlich, dass die Differenzen zwischen „organisch“ und „natürlich“ ebenso schwinden wie die zwischen Kunst und Naturwissenschaften und sich zwischen diesen Bereichen eine Reihe von Gemeinsamkeiten ergibt. Künstler kooperieren daher verstärkt mit Naturwissenschaftlern direkt in deren Laboren.

Der Amerikaner Joe Davis zum Beispiel arbeitet seit 1982 als „artist in residence“ am Massachusetts Institute of Technology in Cambridge, im Forschungslabor des Biologieprofessors Alexander Rich, einem der in der Molekularbiologie avanciertesten Forschungszent-

ren. Thema seiner Arbeiten ist die Universalität der Biologie, wie sie sich vorgeblich in den Codes der Erbsubstanz DNA manifestiert.

Anliegen vieler Künstler ist in erster Linie, die Konsequenzen biotechnischer Eingriffe in die menschliche Existenz zu thematisieren und so auf das Selbstverständnis menschlicher Existenz angesichts neuer Technologien zu verweisen. Mit diesem ausgeprägten Interesse änderten sich natürlich auch die Materialien der Künstler. Neben digitalen Medien kommen nun auch Bakterien, Viren, Zellen und genetisch veränderte Organismen zum Einsatz.

Berühmt geworden sind in diesem Zusammenhang die Arbeiten des brasilianischen Medienkünstlers und Theoretikers Eduardo Kac, der in seinen aktuellen Projekten „GFP-K9“ (1998), einem bioluminiszierenden Hund, „GFP Bunny“ (2000), einem ebenso leuchtenden Kaninchen und der Installation „Genesis“ (1998/99) auf die artifizielle Ausgestaltung organischer Existenzen verweist. Solche Arbeiten an der Schnittstelle zwischen Genetik und Kunst tragen inzwischen sogar die Bezeichnung „transgene Kunst“.

Medienkunst besitzt also weder eine deutlich beschreibbare Materialität noch fest etablierte Semantiken und mediale Praktiken. Im Gegenteil: Sie spielt sich – jenseits avantgardistischer Manifestationen – an den aktuellen Schnittstellen zwischen gesellschaftlichen Kommunikationsstrukturen, massenmedialen Visualisierungen und naturwissenschaftlichen Forschungsstrategien ab. Das macht sie fragmentarisch, fluktuierend und entzieht sie in gewissem Sinne der Kanonisierung und der musealen Repräsentation.

>> Angela Krewani

Mit freundlicher Genehmigung des Zentrums für Kunst- und Medientechnologie Karlsruhe



Berührung lässt Pflanzen sprießen: Christa Sommerers und Laurent Mignonneaus „Interactive Plant Growing“



Kontakt

Professorin Dr. Angela Krewani
 FB Germanistik und Kunstwissenschaften,
 Institut für Neuere deutsche Literatur und Medien
 Tel.: (06421) 28 24691
 E-Mail: krewani@staff.uni-marburg.de