

Formen audio-visueller und interaktiver Medienkunst

Alles, was mit Medien zusammenhängt, ist heute en vogue. Jedoch bei dem Versuch, zu klären, was mit dem Begriff selbst eigentlich gemeint sei, gerät mancher bereits in Schwierigkeiten – und dies erst recht, wenn es sich um das Gebiet einer Medienkunst handelt.

Noch komplizierter wird es dann, wenn sich das Interesse den audio-visuellen Formen einer Medienkunst zuwendet – oder die Neugier gar den neuesten interaktiven Installationen einer Multimedia-Show nachgeht.

Wenn ich im Folgenden versuche, diese Bereiche hier anzuschneiden, bin ich mir durchaus bewußt, daß ich mich in diesem mittlerweile unübersichtlichen Dschungel einer technischen Medienwelt verirren kann und dies umso eher, wenn ich mich den Analysen neuer digitaler Techniken widmen würde. Mir geht es hingegen darum, in den verschiedenen Formen einer intermedialen Medienkunst die Art der Grenzüberschreitungen verschiedener Kunstgattungen und ihr verändertes Verhalten zueinander zu beobachten, und wie durch Produktion und Rezeption einer neuen Medientechnologie sich die ästhetischen und kulturellen Auswirkungen einer Medienkunst verändern.

Um andererseits der Gefahr einer Medieneuphorie oder einer modischen Diskursdebatte zu entgehen, geprägt durch Aufstellung von Alternativen, die entweder den Bruch mit kunsthistorischen Traditionen propagieren oder im Abwehrgestus eines der traditionellen Aura verhafteten Kunstbegriffs verharren, möchte ich einen integrativen Ansatz versuchen. D. h., ich möchte sowohl die historischen Voraussetzungen der Medienentwicklung kritisch befragen, und dies im Sinne einer weiteren Ausdifferenzierung statt der Entwicklung eines linearen Fortschrittsgedankens, als auch das Spannungsverhältnis zwischen ästhetischer und sozialkritischer Bedeutung einer Medialisierung berücksichtigen.

Beginnen wir also mit dem Versuch, einige grundlegende Begriffe in diesem Medienlabyrinth zu klären.

Durch den landläufigen Sprachgebrauch, im Plural von den Medien zu reden, wird oft vergessen, was denn eigentlich ein „Medium“ sei. Der viel zitierte Slogan von Marshall McLuhan „the medium is the message“ hilft hier nicht viel weiter, das Spezifikum des Medialen zu erklären, versteht McLuhan diesen Begriff doch letztlich im formal technischen Sinn. Auch irritiert das Wort Medium im Kontext des Okkultismus, wobei ein Mensch vermeintlich zum Medium jenseitiger Botschaften werden kann. Versuchen wir ethymologisch der Wurzel des lateinischen Wortes „medium“ nachzugehen, so bedeutet dieses soviel wie „Mitte“, topologisch gesehen einen Ort der Begegnung, der etwas miteinander in Beziehung setzt, Bedingung der Möglichkeit von Vermittlung, Kommunikation. „Schließlich kann Medium auch das Werkzeug oder ‚Mittel‘ meinen, mit dem und was vermittelt wird. Geht es um Kommunikation und Information, so sind diese – wie alles ‚Zwischen‘ – auf Medien angewiesen als Orte, Werkzeuge und Formen des Sich-Mitteilens und Miteinander-Umgehens. Derartige Medien der Information und Kommunikation sind – um mit den geläufigsten zu beginnen – Sprache, Schrift, Buchdruck und neue Medien – noch vor der oralen Sprache aber bereits Mimik und Gestik und – in einem weiteren Sinn – auch kultische und quasi kultische Veranstaltungen im religiösen oder künstlerischem Kontext (wie Musik, Tanz, aber auch Gebet und Meditation).“¹

Für Richard Rorty, Vertreter einer pragmatisch orientierten Medienwissenschaft, die den Peripheriebereich der technischen Verbreitungsmedien einbezieht, setzt sich das System der Medien im weiten Sinn folgendermaßen zusammen: „aus sinnlichen Wahrnehmungsmedien (wie Raum und Zeit), semiotischen Kommunikationsmedien (wie Bild, Sprache, Schrift und Musik) sowie technischen Verbreitungsmedien (wie Buchdruck, Radio, Fernsehen und Internet)“.² Ein sehr anschauliches Beispiel aus dem Bereich der Kunst ist in der Dokumentation des Modellprojekts „sense&cyber“ von Torsten Meyer zu finden. Er geht von dem bekannten Bild von René Magritte aus: „Ceci n'est pas une pipe“ von 1929. Zitat: „Dies ist keine Pfeife“ ist da geschrieben. Diese Pfeife ist keine Pfeife. Und es ist ja auch keine, es ist ja nur ein Bild, nur das Bild einer Pfeife. Ein Bild kann man nicht rauchen – selbst das einer Pfeife nicht. Trotzdem ist das eine Pfeife – irgendwie . . . Ein Bild eben, eine Repräsentation. Da ist etwas – ich nenne dies ‚Medium‘ – , das etwas anderes zu sein vorgibt. Eine Art Illusion, eine Täuschung.

¹ Reinhard Margreiter: „Medien/Philosophie: ein Kippbild“, in: *Medienphilosophie – Beiträge zur Klärung des Begriffs*, Frankfurt a. M.: Fischer 2003, S. 152

² „Pragmatische Medientheorie im Internet. Überlegungen zu einer integralen Konzeption zeitgenössischer Medienwissenschaft“, in: *Formen interaktiver Medienkunst*, hg. von Peter Gendolla u. a., Frankfurt a. M.: Suhrkamp 2001, S. 192

Man muß über die Tatsache hinwegsehen, daß das Bild – man könnte auch sagen: das ‚Medium‘ – eigentlich nur eine ölbeschichtete, von einer hölzernen Rahmenkonstruktion aufgespannte Leinwand ist, eine technische Apparatur . . . wenn Magritte unter das Bild der Pfeife den Satz schreibt: ‚Dies ist keine Pfeife‘, weist er hin auf diesen Unterschied zwischen Präsenz und Präsentation und macht uns in diesem Sinne ‚medienkompetent‘³ .

Bei Magritte geht es bei diesem Bild um eine Kunst als Medium eines „Dazwischen“, zwischen Realem und Virtuellem, zwischen Präsenz und Präsentation. Dieser Reiz verblüffender Simulationen ist nicht neu, er begleitet die Kunst seit der Renaissance, etwa seit der Erfindung der Perspektive oder dem Spiel mit surrealen Formen. Als dieser Reiz der Simulation als Spiel mit abbildhafter Ähnlichkeit mit Aufkommen der industriellen Produktionsverfahren der *P h o t o g r a p h i e* selbstverständlich wurde, mußte die Frage nach der Wahrheit der Kunst neu gestellt werden, d. h., es ging um die Differenz zwischen der klassischen Auratisierung eines Kunstwerks und seiner technischen Reproduzierbarkeit.

Adorno konstatierte: „Nur durch das Hintersichlassen der Wirklichkeit, durch die Erzeugung von etwas Neuem entsteht Kunst“⁴ .

Am Anfang des 20. Jahrhunderts reagierte die klassische Moderne mit einer formalästhetischen Abstraktion ihrer Werke, sei es in der kubistischen Periode bei Picasso, Braque u. a. oder mit malerischen Improvisationen bei W. Kandinsky oder sei es mit einem bildnerischen Denken bei Paul Klee, der bekannte: „Ich gebe nicht das Sichtbare wieder, sondern mache sichtbar.“

Jedoch seit dem Aufkommen digitaler Kameratechniken, orientiert an mathematischen Daten aus dem Rechner durch Synchronisation von Raum- und Zeitpunkten, verändern sich nicht nur die Merkmale der Fotografie, sondern auch mit ihr die Reaktion der bildenden Kunst. „Das digitale Bild, raum- und zeitlos und lediglich begrenzt von den Speicherkapazitäten der Rechner, erfordert neue Betrachtungszugänge, die jenseits der Nachahmung und des Urbilds das Werk als Werk feiern, das Trugbild als Trugbild, den Schein als Schein“, konstatiert der Medienwissenschaftler Peter Weibel.⁵

Daß nach Adorno „die moderne Welt die der Trugbilder ist“, darauf weisen die Bildserien Andy Warhols. Die Illusion der Ähnlichkeit wird durch die Kopie der Kopie der Kopie zerstört und zum Trugbild/Simulakrum.

Doch Warhols Serien einer Person sind keine reinen Kopien der Bilder, sondern Verschiebungen der Wirklichkeit, die z. B. den Wiedererkennungseffekt der Pop-Ikonen transportiert oder ein zum Überdruß bekanntes Kunstobjekt wie die Mona Lisa.

Anders der Maler Gerhard Richter: er simuliert die Malerei als Fotografie und umgekehrt. Die bewußte Unschärfe des Malvorgangs entlarvt den Realismus als Täuschung.

Bei den Arbeiten der Künstlerin Cindy Sherman sind es jedoch gestellte Fotos, eine inszenierte Wirklichkeit, meist ihrer eigenen Person, oft verbunden mit einer Performance, die die kleinbürgerliche Welt einer Amerikanerin ironisieren soll.

Jeff Wall hingegen unterläuft mit seinen digitalen Fotomontagen als Form einer visuellen Medienkunst den Ähnlichkeitsanspruch der Fotografie und inszeniert Trugbilder, denn für ihn gilt: „Bilder sind nicht dazu bestimmt, mit der Wirklichkeit verglichen zu werden, vielmehr können sie ihr gegenüber eine Distanz herstellen, die dem Nach-Denken, dem Vor-Denken, aber auch der bloßen Unterhaltung dienen kann“⁶ .

Die Frage nach der virtuellen Realität der technischen Medien stellt sich in nicht geringerem Maße bei dem *F i l m* , bietet er doch durch seine bewegten Bilder noch vielfältigere Möglichkeiten der Täuschung. Daß die Illusionsmaschine Film dem Betrachter die reale Wirklichkeit perfekt vorzuspielen scheint, zeigen schon die frühen Filme. Nicht zuletzt liegt und entsteht die Idee eines Films durch die Anordnung und das Zusammenfügen der Bilder: der Cutter am Schnittpult komponiert letztlich den Film. Die Schnelligkeit der beweglichen Bilder des Films, das technische Prinzip des jäh Bildwechsels mit seinen handgreiflichen Montagen und den Bildschnitten waren für Walter Benjamin ein wesentlicher Bestandteil seiner Vermutung einer Wahrnehmungsveränderung des Betrachters. Er schrieb in seinem bekannten Essay „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“:

³ Torsten Meyer: „Was ich unter ‚Medium‘ verstehe“, in: *Modellprojekt sense&cyber. Biografische Information der Deutschen Bibliothek*, Bielefeld: Transcript Verlag 2003. S. 27

⁴ Th. W. Adorno: *Ästhetische Theorie* (GS Bd. 7), Frankfurt a. M. 1990, S. 12

⁵ Peter Weibel: „Transformationen der Techno-Ästhetik“, in: Florian Rötzer (Hrsg.): *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien*, Frankfurt a. M. 1991, S. 246

⁶ in: *Hans Dinkel: Jeff Wall*, hg. von Christiane Meyer-Stoll, München 1996, S. 72

„In der Tat wird der Assoziationsablauf dessen, der diese Bilder betrachtet, sofort durch ihre Veränderung unterbrochen. Darauf beruht die Chokwirkung des Films, die wie jede Chokwirkung durch gesteigerte Geistesgegenwart aufgefangen sein will“.⁷

Während Benjamin in den 30er Jahren konstatiert: „denn die Aufgaben, welche in geschichtlichen Wendezeiten dem menschlichen Wahrnehmungsapparat gestellt werden, sind auf dem Wege der Optik, also der Kontemplation gar nicht zu lösen“,⁸ wird heute unsere Wahrnehmung nach Paul Virilio erst recht durch eine „Welt der entfesselten Mobilität“ attackiert. Nach Virilio wird „gegenwärtig die Geschwindigkeitsrevolution moderner Transportmittel durch die audio-visuellen Medien übertroffen, und zwar durch Techniken der Direktübertragung in Realzeit, die alles, den nahen Alltag wie die fernsten Ereignisse, unmittelbar ins Bild setzen“⁹.

Daß heute Medien auch Maschinen zur Erzeugung von Simulation, also einer möglichst perfekten Vortäuschung von Wirklichkeit sind, die auch darin besteht, die simulierte Wirklichkeit in eine stimulierende, ununterbrochene „Montage der Attraktionen“ umzuwandeln“, erleben wir täglich in den Nachrichtensendungen des Fernsehens.¹⁰

Wenn auf den uns überflutenden Bilderstrom mit einem „Bilderverbot“ seitens eines Musikfestivals des Steirischen Herbst reagiert wurde, so verläuft der akustische Alltagsmüll in der „Schallwelt in der wir leben“ ungetrübt weiter, das Geplätscher von Muzak oder der stampfende Rockbeat begleitet uns in Supermärkten, Restaurants bis in die Intimräume eines Hotels.

Wenn ich im folgenden das Radio als reines Hörmedium in die Untersuchung der Medienkünste einbeziehe, erscheint dies hinsichtlich der angekündigten Intermedialität zunächst als abwegig. Aber an den Beispielen einer *Ars Acustica*, einer *R a d i o k u n s t*, wie sie seit den 70er Jahren von Klaus Schöning im WDR entwickelt wurde, wie hinsichtlich der jüngsten elektroakustischen Kreationen eines Hörkinos, wird dies hoffentlich eher verständlich.

Zwar hatte Bertold Brecht bereits 1931 von den Rundfunkanstalten gefordert, „diesen Produktionsapparat nicht nur zu beliefern, sondern zu verändern“, und dies hinsichtlich eines interaktiven Kommunikationsmediums. Doch diese Forderung sollte sich – wenn auch sicherlich anders als im Sinne Brechts – erst im Internet anbahnen.

Neben der Funktion als Unterhaltungsapparat wie als Nachrichtensender und somit auch als Instrument der politischen Beeinflussung waren anfangs die Hörspielsendungen eine wichtige Alternative im Rundfunkprogramm. Während im frühen Hörspiel der Erzählfaden einer Geschichte im Zentrum stand, illustriert durch begleitende O-Töne, begann mit der Beteiligung von Schriftstellern, wie Ernst Jandl, Helmut Heißenbüttel, Franz Mohn, Gerhard Rühm u. a., sowie erst recht durch die Mitarbeit von Komponisten, vor allem von Mauricio Kagel, John Cage, Heiner Goebbels u. a., eine neue Ära der Hörspielproduktionen. Die neue Form der Hörstücke heute ist charakterisiert durch die gleichwertige Einbeziehung und Inszenierung der verschiedenen akustischen Ebenen. Das akustische Material bezieht sich ebenso auf den Jargon von Comic Strips, auf Slogans aus dem Konsum und der politischen Werbung wie auf Geräusch- und Musikcollagen.

Einerseits wird das Imaginationsvermögen der Hörer durch eine komplexe Hörwelt angesprochen, andererseits durch einen flexiblen Produktionsprozeß, der den daran Beteiligten einen größeren Spielraum einräumt, der Zufälligkeiten nicht ausschließt.

Die sozialkritische Bedeutung eines Hörstücks wird in der frühen Produktion „Fünf Mann Menschen“ von Friederike Mayröcker und Ernst Jandl deutlich und später von M. Kagel fortgesetzt. In seinem Hörspiel „Guten Morgen“ von 1971 demonstriert Kagel anhand von akustischen Werbespots die Anpreisungs- und Überredungsfunktion einer Rundfunkwerbung.

Im Hörspiel „Der Tribun“ für einen politischen Redner, Marschklänge und Lautsprecher von 1979 wird die Sprachhaltung eines politischen Redners bloßgestellt in der Gegenüberstellung zu Standardvokabeln von Massenveranstaltungen und der „Nicht-Musik“ einer Militärmusikkapelle. Das komplexeste Hörstück ist zweifellos das „Roratorium“ von John Cage aus den Jahren 1977/79. Es beruht auf Texten aus „Finnegans Wake“ von James Joyce, die – von Cage gelesen – umgeben werden mit Aufnahmen von O-Tönen aus den verschiedenen Orten und Ländern, in denen Joyce einstmals gelebt hatte. Dazu werden die Sprach- und Geräuschcollagen überlagert von dem Spiel irischer Musiker.

⁷ Walter Benjamin: „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“ (1934/35), in: *Illuminationen. Ausgewählte Schriften*, Frankfurt a. M. 1961, S. 172

⁸ a. a. O., S. 174

⁹ Paul Virilio: *Rasender Stillstand*, Frankfurt a. M. 1997, S. 38

¹⁰ Florian Rötzer: „Wartainment. Der Krieg als Medienspektakel“, in: *Kunstforum* 2003 (Bd. 165), S. 45

Seit 1984 beginnt mit dem „Hörspiel als Radiokunst“ – jenseits der historischen Avantgarde – eine neue Ära der Hörspielproduktion. In den Hörstücken von Heiner Goebbels geht es nicht vordringlich um Materialvertonungen, sondern um die akustische Darstellung von gesellschaftlicher Realität und politischen Konflikten. In der Zusammenarbeit mit Heiner Müller entstanden Hörstücke wie „Verkommenes Ufer“, „Die Befreiung des Prometheus“ u. a. „Schliemanns Radio“ von 1992 ist charakterisiert durch eine komplexe Integration von Beispielen aus der abendländischen Kultur wie aus dem gängigen Musikmilieu, wobei für H. Goebbels die elektronische Samplertechnik „so etwas wie ein kollektives Gedächtnis“ darstellte.

Eine total andere akustisch-musikalische Funktion ergibt sich in Verbindung mit dem Rundfunk dadurch, daß dieser nicht als Sender eingesetzt wird. Lediglich das Radiogerät selbst fungiert als Instrument und Klanggeber. Karl Heinz Stockhausen verwendet 1968 in seinem Stück „Kurzwellen“ den Kurzwellenempfänger eines Radiogeräts. Auf das musikalische Material, das ein Spieler empfängt, reagiert dieser durch Modulation der Klänge, die in das Zusammenspiel der anderen Instrumentalisten integriert werden.

John Cage hatte seit 1951 mehrere Stücke nur für Radiogeräte geschrieben; als Partitur haben die 1 – 24 Spieler Angaben für Sender, Lautstärke und eventuell Dauer der Einstellungen.

Das, was aus den verschiedenen Sendern ertönt, mag dem Wort von Gertrude Stein ähneln: „Alles ist zugleich gegenwärtig.“ Auch in anderen Kompositionen verwendet Cage nicht nur Radios, sondern auch Plattenspieler.

Eine jüngere Generation greift diese Idee auf, verändert sie aber. Wolfgang Mitterer collagiert in den 90er Jahren in seinem Stück „Radiofraktal“ Samples aus Radioschnipseln – und greift damit Collagetechniken der frühen Musique Concrète auf. Ihr Gründer Pierre Schaeffer hatte seit 1948 mit Aufnahmen konkreter Klänge experimentiert, zunächst mit Vinylplatten und seit den 50er Jahren mit Tonbandcollagen. Es ist erstaunlich, daß eine jüngere Generation diese technischen Anfänge aufgreift und sie in ihrem Sinne verändert. Diese Fusion basiert aber nicht vorwiegend auf dem Interesse für eine ehemalige Avantgarde, auch wenn Rockmusiker wie Fat Boy Slim sich mit dem Altvater der Musique Concrète Pierre Henri im Fernsehen präsentiert. Ob eine Fusion zwischen einer sogenannten hohen und populären Musik oder einer U- und E-Musik stattfindet, bleibt abzuwarten. Jedenfalls sind bei einer jüngeren Generation der Club Culture-Elektronik keinerlei Berührungspunkte zwischen high and low Music zu bemerken. Sie greifen das auf, was sie von den verschiedenen visuellen und auditiven Medien gebrauchen, verändern aber mit ihren Kreationen nicht nur die ästhetischen Ebenen der Musik, sondern ebenso ihre Funktion. Auf dem Musikfestival in Berlin im März 2003 vereinte eine „Sonic Art Lounge“ Produktionen einer Klangkunst mit einem elektroakustischen überdimensionalen Lautsprecherorchester – litauische Volksmusik mit Techno – easy listening in big long chairs, um Hörkino und Party zu genießen. Der Lebensstil dieser Club-Generation spiegelt sich in ihren Nicknames. Da ihr Zuhause nicht selten Studio, Wohnen und Schlafen vereint, werden die Clubmusiker auch „bed-room-producer“ genannt. Dank ihrer Laptop-Produktionen ist nahezu jeder Club-Elektroniker gleichermaßen Producer, Manager und User. Jede Tätigkeit wird dabei nicht selten mit einem anderen Eigennamen versehen – Identitätswechsel ist in.

Tauchten in der Radiokunst bereits seit den 80er Jahren, z. B. von Bill Fontana Versuche auf, die Grenzen zwischen Ländern und Orten durch eine Ars Acustica zu verbinden – Beispiele wären die kommunizierenden Soundscapes zwischen San Francisco – Stockholm – Tokio, ausgestrahlt auf einem Platz in Köln – , so sind die Grenzüberschreitungen zwischen den verschiedenen Medien wie Bild und Ton, Film und Musik, Klang und Raum Kennzeichen einer gegenwärtigen Intermedialität. Die damit verbundene Interaktivität zwischen den Medien und den Eingriffsmöglichkeiten des Publikums verändern nicht nur unsere Wahrnehmung, sie bedingt auch eine Veränderung der Funktion der bisherigen künstlerischen und kulturellen Perspektiven.

In der Geschichte des F i l m s wurde der Stummfilm von früh an musikalisch begleitet, sei es mittels mechanischer Pianolas oder mittels eines Klavierspielers, der seine Notenpotpourris je nach Szene zusammenstellte. Musik sollte einerseits die Abspielgeräusche des Filmapparats übertönen, andererseits hatte Musik die Funktion, das Verstummen angesichts der gestikulierenden Filmmasken zu überspielen. Hat sich inzwischen der Aufwand der Filmtechnik immens erweitert, so bleibt zu fragen, welche Funktion die Musik im Film einnimmt: sei es als untermalendes Hilfsmittel, oder sei's zur Einstimmung und Aufmunterung des Publikums, z. B. durch eingeschobene Musiknummern. Einen anderen Stellenwert hätte Musik im Film, wenn unter freier Verfügung aller technischen und kompositorischen Mittel Filminhalte und musikalisches Klangmaterial aus der Struktur der Sache heraus als gleichwertig zu behandeln wären.

Hatte Walter Benjamin bereits darauf hingewiesen, daß der Film mit Hilfe seiner schnell wechselnden Kameraführung, den abrupten Bildschnitten und Montagetechniken die kontemplative Hörhaltung sprengt, so geht Adorno, der anfangs den Film nicht als eine Kunstform eigener Art anerkannte, später auf Benjamins Ansicht ein. Adorno meint in seiner mit Hanns Eisler verfaßten Arbeit

„Komposition für den Film“¹¹ : „Dem technischen Prinzip des jähren Bildwechsels, das der Film ausgebildet hat, kommt die neue musikalische Sprache durch ihre eigene Agilität entgegen“. Statt dem dramatischen Spannungsverhältnis einer linearen Entwicklungsform zu folgen, entspricht dem Bildschnitt die Emanzipation und prägnante Formulierung musikalischer Motivgestalten.

Diese, auf den Bildschnitt des Films hin komponierte Musik hatte Erik Satie bereits 1924 in dem Film „Entr’Acte“ von René Clair realisiert. Das Baukastenprinzip, auch Merkmal schon von Saties früheren Kompositionen, verfolgt bei „Entr’Acte“ präzise die Zeitschnitte des Films, ohne dabei in irgendeiner Weise auf die surreal absurden Szenen des Films einzugehen.

Mauricio Kagel ist gleichermaßen Komponist und Filmemacher. Bei ihm entwickeln sich Musik und Film, Komposition und Szene eins aus dem anderen. Kagel ist als Komponist ein typischer Montagekünstler, ihm kommt das technische Schnittverfahren des Tonbandmaterials wie das gleiche der Bildstreifen entgegen. Zum Beispiel werden in dem Film „Match“ – um nur einen der zahlreichen Filme Kagels zu nennen – die Bildverläufe nicht plan der Musik zugetan, sondern die Blicke der Kamera bewegen sich sprunghaft von Geste zu Geste der agierenden Musiker. Der dichte, oft ins Absurde kippende Gestus des Bildgeschehens – was hat etwa eine flatternde Taube mit einem Cellospieler gemein? – „ist der Musik so hinzukomponiert, daß es wie eine optische Äußerung wirkt. Die Bilder springen gleichsam aus der Musik heraus.“¹²

Gegenwärtig weist eine Videokunst auf eine neue Entwicklung der Intermedialität, gekennzeichnet sowohl durch den technischen Prozeß selbst in der Vernetzung analog-digitaler Mittel als auch durch eine veränderte Grenzüberschreitung zwischen Bild, Szene, Kunst und Musik.

Die Projektion von Videobildern und Videofilmen sind heute als Untermauerung szenischer und musikalischer Theater- und Opernaufführungen Bestandteil fast jeder Bühnenszenierung.

Ob Videoclips als eine Videokunst zu verstehen sind, bleibt jeweils zu entscheiden. Die typischen rasenden Bildschnitte generieren eine verwirrende Gleichzeitigkeit von mehreren Zeit- und auch Bildebenen. Die vorwiegende Funktion dieser Videoclips kennen wir, sei es als Werbespots oder als Ankündigung der neuesten Produktion einer Popgruppe. Daß dahinter in MTV und anderen Sendern das Kapital den Ton angibt, ist inzwischen allgemein bekannt.

Nam Yune Paik ist wohl der innovativste und zugleich kontroverseste Videokünstler. Von Anfang an verbindet er eine Antikunsthaltung mit moderner Medienkunst. Ihm geht es von Beginn seiner Arbeiten seit den 60er Jahren um die Beteiligung des Betrachters als konstitutives Element einer Medienkunst. Dieses versucht Nam Yune Paik seit 1969 mit der Entwicklung eines Videosynthesizers, der nicht nur elektronische Signale in Form- und Farbwerte umsetzen, sondern auch TV-Bilder beeinflussen und verändern kann. Videoinstallationen und Videoskulpturen von dem inzwischen international bekannten Nam Yune Paik sind inzwischen in vielen Museen aufgebaut. Seine Medienkunst vernetzt jedoch nicht Bilder, Töne oder Texte. Das Intermedium dieser Videoinstallationen ist wesentlich der technische Prozeß selbst, der die Bilder in den aufgetürmten Fernsehboxen in endloser Wiederholung meist lautlos vor sich hin oszillieren läßt.

Nam Yune Paik war seit den sechziger Jahren mit vielen anderen internationalen Künstlern an der Fluxusbewegung sowie an den Aktionskünsten beteiligt. Das wesentliche Merkmal einer ehemaligen Aktionskunst war ihre „Medialität“, d. h. das Crossover zwischen verschiedenen Darstellungsformen als Neben- und Miteinander verschiedener Künste. Ihre Aktivitäten beziehen sich zwar aufeinander, bleiben aber in ihrer Medialität von Sprache, Szene und Musik getrennt. Die Herstellung eines Sinnzusammenhangs des Wahrgenommenen bleibt Aufgabe des Publikums.

Kann das Fernsehen als die Boulevardzeitung der neuen Medien angesehen werden, so ist das Video ihre Kunstform. In der Konzeption einer Videokunst werden die Möglichkeiten einer medialen Veränderung von Wirklichkeit durch neue Technologien weiter erprobt. An die Stelle einer realen Körpererfahrung der Performance- und Aktionskünstler aus den 60er/70er Jahren tritt nun der Computer. Er ermöglicht in einer Videokunst die Gleichzeitigkeit wie die Transformation und Modulation von Bild und Ton. Das variable Vexierbild zeit-räumlicher Strukturen weist, statt auf eine Abbildhaftigkeit des Realen, auf seine Virtualität. Dies fordert die Assoziationsbereitschaft des Betrachters heraus.

Mit Beginn einer **i n t e r a k t i v e n M e d i e n k u n s t** etwa seit Ende der 80er Jahre geht es nicht mehr um eine objektive Betrachtung eines Videofilms, noch um eine unmittelbare menschliche Kommunikationsform wie noch bei einigen Fluxusevents und Happenings. Interaktive Medienkunst thematisiert heute eine neue Dialogsituation zwischen Mensch und Computer. Sie entwickelt neue ästhetische Umgangsformen mit einer digitalen Technik innerhalb einer interaktiven Klang- und bildnerischen Erfahrungswelt.

¹¹ Th. W. Adorno/Hanns Eisler: *Komposition für den Film*, München 1969, S. 13

¹² Dieter Schnebel: *Mauricio Kagel: Musik – Theater – Film*, Köln 1970, S. 304

Formen audio-visueller und interaktiver Medienkunst

Die interaktive Kunst bewegte sich anfangs zwischen Forschung, Technik und Kunst, heute im Kontext von Computersystemen und Internet. Die ersten Versuche in der Entwicklung neuer interaktiver Kunstformen wurden von jenen Künstlern unternommen, die Ende der 60er Jahre in der New York Art Technologie zusammenarbeiteten. Dazu gehörten Techniker, Maler, Komponisten und Filmemacher. John Cage hatte schon seit den 50er Jahren Künstler aller Gattungen zu intermedialen Aktivitäten beeinflusst. 1965 setzten John Cage und Merce Cunningham als Choreograph in den „Variations“ V und VII Vorläufer heutiger interaktiver Systeme ein: ein von Billy Klüver entwickeltes Klangsystem reagierte auf Bildprojektionen eines Films wie über Fotozellen auf die Bewegungen der Tänzer. Bekannt geworden ist die Installation „Soundings“ (1968) von dem bildenden Künstler Robert Rauschenberg: Die Besucher können durch Geräusche, Händeklatschen oder Stimmen Lichter auslösen, die das Bild eines Gegenstandes aus unterschiedlichen Perspektiven ausleuchten.

Die Gemeinsamkeit mit Kunstformen, die den Betrachter einbeziehen und ihn z. T. auch zum Handeln auffordern, führte Ende der 80er Jahre zur Bezeichnung „Interaktive Kunst“. Sie bezieht sich auf die Unterscheidung zwischen der Interaktion zweier oder mehrerer Menschen und der technischen Interaktion zwischen Mensch und Maschine. Interaktive Kunst bezieht sich auf solche Werke, „die die operationalen Qualitäten der digitalen Medien nutzen, um Erfahrungsräume zu schaffen, die sich durch Handlungen und Interventionen der Rezipienten verändern“¹³.

Das Prinzip einer interaktiven Medienkunst ist die Wechselbeziehung zwischen Betrachter und der Arbeit eines Künstlers, die in unterschiedlich komplexer Weise durch Raum-Klang-Bild-Installationen realisiert werden. Die Struktur der Installation bezieht die kreativen Interaktionen des Betrachters in die Planung der Arbeit ein. Das traditionelle Prinzip eines geschlossenen Kunstwerks wird damit obsolet.

Der Rezipient muß, will er sich auf eine Kommunikationsstrategie einlassen, zuerst auf ein Spiel, ein experimentelles Testen zugehen, in dessen Verlauf das Objekt seiner Wahrnehmung durch seine Interventionen letztlich eine vorläufige Form annimmt.

Es ist nicht mehr allein der Künstler, bzw. der Autor, der die Bedeutung eines Kunstwerks schafft, sondern die Bedeutung entsteht im interaktiven Prozeß und wird vom Rezipienten mit beeinflusst.

Diese Unabgeschlossenheit und Unbestimmtheit einer künstlerischen Arbeit war Merkmal auch der meisten Kompositionen von John Cage. Statt einer total determinierten Komposition verstand er in offenen und indeterminierten Strukturen seiner Partituren den Interpreten als einen Ko-Autor – Zufallsoperationen, die durch bestimmte Manipulationen von Cage beim Komponieren angewandt werden, sollen – nach Cage – sein persönliches Anliegen zurückstellen. Relative Notationen geben dem Interpreten die Mitverantwortung für die Realisation im Sinne des Komponisten.

Im Gegensatz zu computergesteuerten Interaktionen geht es Cage um ein Handeln „aus dem eigenen Zentrum heraus“, wobei ein Klangereignis weder symbol- noch bedeutungsträchtig ist, sondern ein zeit- und raumübergreifendes Element einer „zeitübergreifenden Gegenwart“.

Formen einer interaktiven Medienkunst können sich auf sogenannte Videodiskinstallationen beziehen. Hier interagiert ein Betrachter mit einem Videobild, z. B. durch Feedback mit einem opto-elektronischen Spiegel. Das Modulieren des eigenen Bildes in einem virtuellen Raum weist auf die Möglichkeit einer wechselnden Identität¹⁴ bzw. stellt die eigene Wahrnehmung in Frage.

„SonoMorphis“ von Bernd Lintermann und Torsten Belschner ist eine interaktive Installation im Zusammenspiel von Graphik und Klang. Ziel ist es, eine Hierarchie zwischen Bild- und Tonebene ebenso zu vermeiden wie eine schlichte Verdoppelung des Dargestellten. Steuereinrichtungen ermöglichen dem Spieler, die den Graphiken wie dem Klang zugrunde liegende Datenstruktur in ihrer Entwicklung zu steuern und zu verändern¹⁵.

Diese neuen interaktiven Medien stellen eine Herausforderung an eine ehemalige normative Ästhetik dar. Torsten Belschner schreibt: „Grundsätzlich geht es nicht darum, die hinter den Kulissen sich vollziehenden technischen Abläufe zu ästhetisieren, sondern vielmehr darum, sich verändernde Technologien in ihren ästhetischen **A u s w i r k u n g e n** (Hervorhebung Verf.) interpretieren zu können. Analysen werden zwischen apparativen Grundlagen, Produktionskonzept und sinnlicher Gestaltung oszillieren.“¹⁶

Zur Einschätzung intermedialer Produktionen nennt T. Belschner folgende Kriterien:

¹³ Söke Dinkla: „Das flottierende Werk. Zum Entstehen einer neuen künstlerischen Organisationsform“, in: *Formen interaktiver Medienkunst*, Frankfurt a. M. 2001, S. 68

¹⁴ vgl. Martina Leeker: „Theater, Performance und technische Installation“, in: *Formen interaktiver Medienkunst*, Frankfurt a. M. 2001, S. 271

¹⁵ Torsten Belschner: *Digitale virtuelle Welten*, Laaber Verlag 2000, S. 339

¹⁶ ebd., S. 345

Die Rolle des Autors, einst verstanden als alleiniger Schöpfer eines abgeschlossenen Werks, verschiebt sich nunmehr zum Verfügbarmachen von Metastrukturen, verstanden als ein offener Möglichkeitsraum, in dem der oder die Spieler oder „User“ als Ko-Autoren agieren und die visuell-auditiven Strukturen variabel gestalten können. „Das ‚Werk‘ ist in diesem Fall eine momenthafte Ko-Produktion zwischen dem Autor der Meta-Struktur und ihrem Spieler. Ästhetisch einzuschätzen wäre demzufolge die Art und Weise, in der Meta-Struktur und Spieler korrespondieren, d. h. der Grad möglicher Einflußnahme auf die Struktur und das Ausmaß erreichbarer Vielfalt.“¹⁷ Ästhetisches Ziel interaktiver Produktionen ist außerdem die sinnliche Einbindung des Zuhörers bzw. Zuschauers in die Projektionen. Anders als bei der Rezeption statischer Kunstwerke wird die Wahrnehmung bei interaktiven Prozessen mit ihrer momenthaften, in ständiger Veränderung begriffenen Prozessualität zu einer raschen, simultanen Aufnahmekapazität aufgefordert.

Audio-visuelle Medien, in denen Klang und Raum wie das Interagieren zwischen Klanginstallation, Instrument und Spieler eine Rolle spielen, haben in der Szene der elektronischen Musik einen weit größeren Stellenwert als innerhalb der bildenden Kunst.

Das hatte sich auch der Medien-Unterhaltungskonzern Sony zunutze gemacht. Im Jahr 2000 eröffnete er in seiner Europazentrale im Herzen Berlins, dem Sony-Center am Potsdamer Platz, eine musikalische Playstation, „Music Box“ genannt.¹⁸ Ziel war, daß alle Arten von Musik gleichermaßen präsentiert werden sollten, sowie die Aufhebung der Trennung zwischen aktiver Mediennutzung und passiver Konsumenten-Elektronik. Unterhaltung und kulturelle Werte sollten verbunden werden.

Trotz der Medienvielfalt dieser Animations-Box mußte diese nach einem Jahr wieder geschlossen werden. Den Besuchern waren Raum und computergesteuertes Ambiente zu unpersönlich. Die Firma Sony mußte erfahren, daß Spiel- und Klangräume, Spaß und Unterhaltung nicht allein über eine Konsumenten-Elektronik zu verkaufen sind.

Eine vergleichbare interaktive Klang- und Erfahrungswelt wurde in einem 40 Millionen Euro teuren Projekt, genannt „Sonosphere“, in Wien realisiert. Vollmundig heißt es: „Die ‚Sonosphere‘ lebt von der Synthese sinnlicher, spielerischer und wissenschaftlicher Zugänge zur Kunst und den Klängen“.¹⁹ Die eventuell entstehenden Klangstücke kann der Besucher schließlich auf eine CD gepreßt mit nach Hause nehmen.

Grenzübergänge zwischen einer audio-visuellen Medienkunst und einer sogenannten Klangkunst finden seit langem in vielen verschiedenen Städten und Musikfesten statt. Typisch hierfür ist ein Ambiente, das oft nichts mit einem üblichen Konzertsaal zu tun hat: Industrie- oder Sporthallen, Straßen und Plätze oder auch einfache Privaträume sind der Hör- und Schauplatz für ein Spektrum verschiedenartigster Performances und Installationen. In dieser Mischform einer medialen Klangkunst wird eine Verbindung zwischen den elektronischen Medien und den Aktionskünstlern hergestellt. Auch das Publikum wird eventuell aktiv beteiligt. Nicht selten werden elektroakustische Transformationen der Instrumente mit der Installation medialer Technologie verbunden, um bestimmte Raum- und Klangwirkungen zu erzeugen. In dieser Klangkunstszene als Schnittstelle zwischen Instrument und Mischpult, Verstärker und Objekten sind neue Netzwerke im Entstehen, die nicht nur eine Veränderung des sozio-kulturellen Raumes signalisieren, sondern auch eine Öffnung und Veränderung dessen, was sich bisher als Fraktion der Avantgarde oder Nichtavantgarde des Kunstbetriebs verstand.

Hatte die interaktive Medienkunst die Chance, sich als Modell einer Neuordnung überkommener kultureller und sozialer Strukturen zu entwickeln, so beginnt mit dem interaktiven System des **I n t e r n e t** eine Neubestimmung des Verhältnisses zwischen Mensch und Raum – des menschlichen Kommunikationssystems wie zwischen Mensch und der computergesteuerten Technologie.

In der audio-visuellen Medienkunst wurden das Interagieren sowie die abstrakten Prozesse der technischen Medien noch an den Körper rückgebunden. Im Internet erfüllt sich hingegen die Überwindung alles Körperlichen. Die subjektlose Medienwelt eines Internetzes kompensiert dies durch die Utopie einer Totalkommunikation, die als Werbeimage für die Kundschaft von Microsoft und Apple floriert. Sogenannte totale Regelfreiheit gegen Copyright-Anarchie gegen Ordnung unterbinden und fördern gleichzeitig eine universelle Kontrolle.

Kunst und Musik als Informationsaustausch im Netz spielt eine immer größere Rolle.

Neben dem Spielcharakter von netzspezifischen Musikaktivitäten mittels Soundtoys steht jüngst das Komponieren im Internet zur Diskussion. Interessenten können mittels Interaktion eigene Kompositionsentwürfe mit denen eines anderen Users austauschen oder auch verändern. Diese Interaktivität wäre vergleichbar mit dem Umgang eines sogenannten Hypertextes,

¹⁷ ebda., S. 345

¹⁸ *Positionen* 2003, Heft 56, S. 27

¹⁹ Andreas Rodler: „Sonosphere. Eine interaktive Klangerfahrungswelt in Wien“, in: *Positionen* 2003, Heft 56, S. 13 – 15

bei dem im Internet Texte ausgetauscht, ergänzt oder verändert werden können. Beim Austausch von Musikfragmenten werden neue, interaktive Strukturen gebildet, die als unabgeschlossener Prozess eher einer Improvisation ähneln als einem geschlossenen Werk.

In diesem Internetaustausch wird das autonome ästhetische Objekt aufgegeben zugunsten eines kollektiven Modells, das zumeist eher durch Stilvielfalt als durch strukturelle Regelmäßigkeit gekennzeichnet ist. In diesem Internetaustausch von Text, Bild und Klang wird die bisherige autonome Autorschaft wie der abgeschlossene Werkcharakter eines künstlerischen Objektes relativiert, die Rollen von Produzent, Konsument, Autor und Rezipient verschieben oder verwischen sich.

Hinsichtlich der Entwicklung einer interaktiven Medienkunst geht es nicht darum, die meist anonym bleibenden technischen Abläufe in den Vordergrund zu stellen, sondern darum, die sich verändernden Technologien in ihren soziokulturellen und ästhetischen Auswirkungen zu interpretieren.

Weder ist die neue Technologie zu glorifizieren noch zu verteufeln. Eine genauere Information verhilft zur Kenntnis ihrer ökonomischen, technischen und medienspezifischen Bedingungen. Statt eine Medientechnik zu ästhetisieren, sind Überlegungen notwendig, die sich auf die Wechselwirkung zwischen apparativen Grundlagen, den Produktionskonzepten und den sinnlich ästhetischen Gestaltungen hinbewegen.

In einer interaktiven Medienkunst und ihrer intermedialen Ästhetik nimmt die Offenheit bzw. die Indeterminiertheit eine zentrale Position innerhalb eines Systems ein. In diesen Möglichkeitsspielräumen verschiebt sich die Rolle des Autors. Er ist nicht mehr der alleinige Hersteller eines einmaligen und abgeschlossenen Opus. Vielmehr sieht er seine Aufgabe eher im Verfügbarmachen oder im zur-Verfügung-stellen des Klang- und/oder Bildmaterials. In diesem offenen Produktionsprozeß verändert sich die kontemplative Rolle des Rezipienten. Durch die Möglichkeit des aktiven Eingriffs und die Veränderbarkeit des angebotenen interaktiven Systems wird er zum Mit-Autor. Weder wird ein Autor mehr zum Genie hochstilisiert, noch wird ein interpretierender Künstler als Virtuose glorifiziert. Durch die interaktive Offenheit zwischen Planer und Projekt in einem variablen Klang-Bild-Szenarium ist eine Reproduktion dieser Medienkunst kaum oder nur bedingt möglich.

Neben dem Wandel unserer Erfahrungen und neben dem Neuen steht der Reichtum der Geschichte. Das Aufdecken von Ähnlichkeitsbeziehungen und Andersartigkeit im Verhältnis zur Gegenwart hilft, diese besser zu verstehen.

Das gewandelte Verhältnis zwischen Autor, Interpret und Rezipient hatte John Cage bereits seit den 50er Jahren des vergangenen Jahrhunderts vorausgeworfen. Für Cage ist jeder Klang im Zentrum, d. h. jeder Moment ist Teil eines Ganzen und ist im Hinblick auf dieses Ganze als Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen wahrzunehmen, und dies innerhalb eines offenen, unabgeschlossenen Prozesses. Im Bewußtsein dieser Offenheit in einer „zeitübergreifenden Gegenwart“ bekannte Cage: „I must find a way to let people free without their becoming foolish. So that their freedom will make them noble. How will I do this? That is the question.“

In einem Gespräch mit namhaften Kunstsammlern fragte jüngst (FAZ, 14. 11. 2003) die Kulturstatsministerin Christina Weiss quasi mit erhobenem pädagogischen Zeigefinger: „Können junge Menschen durch Kunst verändert werden?“

Diese „jungen Menschen“ gehen als „Musikerinnen und Musiker, Komponistinnen und Komponisten, Performerinnen und Performer, Klangkünstlerinnen und Klangkünstler selbstbewußt und mit großem Elan musikalisch ihre eigenen Wege. Seismographisch reagieren sie damit – bewußt oder unbewußt – auf ein Staatswesen, das nicht nur immer mehr seine soziale, sondern auch seine kulturelle Verantwortung aufgibt“²⁰.

Kunst als ein Medium zwischen beobachteter und interpretierter Realität – „ceci n'est pas une pipe“ schrieb Magritte unter seine Abbildung einer Pfeife – weist auf die Virtualität dessen, was Wirklichkeit sein könnte. Der Naturwissenschaftler und Philosoph Umberto Maturana schrieb, daß „unsere Gewißheiten keine Beweise der Wahrheit sind, daß die Welt, die jedermann sieht, nicht die Welt ist, sondern eine Welt, die wir mit anderen hervorbringen. Wir erzeugen buchstäblich die Welt, in der wir leben, indem wir sie leben“²¹.

Ob Medien lediglich als Trugbilder wahrgenommen werden oder als Mittel zur Schärfung unseres Bewußtseins, ist unsere Entscheidung.

Nicht ein lineares einheitliches Kontinuum mit dem Ziel von Fortschritt ist Merkmal von Geschichte, sondern die Diskontinuität konfliktreicher Brüche mit dem Bewußtsein der Fehlbarkeit und Vorläufigkeit unserer Tätigkeiten und unseres Denkens.

Einen solchen Bruch erleben wir gegenwärtig im Zeitalter der digitalen Medien.

²⁰ Gisela Nauck: „Rückzug als Öffnung. Zur Szene privater Wohnzimmer- und Clubkonzerte neuer Musik in Berlin“, in: *Positionen* 2003, Heft 57, S. 16 – 22

²¹ Umberto Maturana, Francisco Varala: *Der Baum der Erkenntnis*, Bern/München 1987, S. 263 f.