

Das offene Kunstwerk und dessen Umherirren in den Konzepten interaktiver Kunst

Von Francis Hunger (francis@irmielin.org)

Während des Festivals "Ostranenie97", daß sich hauptsächlich mit osteuropäischer Medienkunst auseinandersetzt, stieß ich auf einen Text des russischen Künstlers Alexej Shulgin¹. Shulgin machte darin, in seiner angenehm polemischen Art, eine Absage an das Konzept interaktiver Kunst, wie es in den letzten Jahren hauptsächlich in den Medienkünsten vertreten wird.

Ich möchte im folgenden Text versuchen, anhand von Shulgins Position die Probleme dieses Interaktivitätsansatzes aufzuzeigen. Dazu gehe ich vorher auf Umberto Ecos Konzept vom "Offenen Kunstwerk"² ein, daß er Anfang der 60er Jahre entwickelte. Die Idee vom offenen Kunstwerk scheint mit den zunehmenden technologischen Möglichkeiten (Video, Computer) in einer Ideologie von Interaktivität umherzuirren.

1. Der Begriff des Offenen Kunstwerks nach Umberto Eco

Umberto Eco leitet seinen Text über die Poetik des offenen Kunstwerkes anhand einiger Beispiele aus der modernen und zeitgenössischen Musik ein und bezieht sich darin unter anderem auf Boulez' und Stockhausens Methoden. Er unterscheidet diese von den Arbeitsweisen der Klassik, wie wir sie bis Debussy kennen.

In der Literatur sieht er den Bruch in der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts im Symbolismus eines Verlaines, mit dem sich eine Entwicklung Bahn bricht, die in die Werke Kafkas und James Joyces mündet.

Ansätze zur Offenheit sieht Eco in der Bildenden Kunst allerdings bereits früher als in Literatur und Musik. So grenzt er die, von Klarheit und Eindeutigkeit dominierten, Renaissanceform, von der verspielten, dynamischen Fülle der barocken Form ab.

Die "plastischen Massen des Barock [werden] niemals die Feststellung eines bevorzugten, frontalen, definiten Standpunktes gestatten, von dem aus sie zu betrachten wären, sondern den Betrachter ständig dazu veranlassen, den Standort zu wechseln, um das Werk unter immer neuen Aspekten zu sehen, so als ob es in ständiger Umwandlung begriffen wäre."³

Hier findet sich bereits ein wichtiger Hinweis auf den Begriff des OK: "Das Verlassen eines festen Standpunktes" beim Betrachten barocker Architektur kann nicht nur als Frage der Perspektive sondern auch metaphorisch gelesen werden. Allerdings könnte man mit Blick auf die Malerei des Mittelalters und deren große Werke zu biblischen Themen, argumentieren, daß es schon immer eine Offenheit gegeben habe, da diese ja einen Platz für breite Interpretationsansätze bieten würden.

¹ KUNST, MACHT UND KOMMUNIKATION, Alexej Shulgin; in *Ostranenie97 - Katalog*, hrsg. von der Stiftung Bauhaus Dessau, 1997

² DIE POETIK DES OFFENEN KUNSTWERKES, Umberto Eco; in *Im Labyrinth der Vernunft*, hrsg. von M. Franz und S. Richter, Reclam, Leipzig, 1995

³ Eco, S. 119

a) Die Maler versahen ihr Werk geschickt mit Verweisen und Verstrickungen und organisierten dadurch ihr Werk nach der Maßgabe, es für viele der möglichen RezipientInnen erfahrbar zu machen und zwar so, wie es von ihnen impliziert war (und die klerikalen Auftraggeber zufriedenstellen würde). Das beinhaltet auch, daß die Werke in dieser Zeit verschieden entschlüsselt werden konnten: Wörtlich, allegorisch, moralisch und anagogisch.

b) Zusätzlich zur Intention der KünstlerInnen bringen die RezipientInnen ihr Vorlieben und Vorurteile ein, ihre Bildung, ihre Subjektivität und schaffen damit quasi "automatisch" eine eigene Perspektive.

Eco meint aber eine gänzlich andere Offenheit und grenzt seinen Begriff vom in a) implizierten ab. Zum einen weist er daraufhin, das wir im Gegensatz zum Mittelalter nicht mehr in einem abgeschlossenen Weltbild leben, welches institutionell in Enzyklopädien, Bestarien und Lapidarien geordnet war und letztenendes immer wieder auf eine einschränkende Art der Deutung hinauslaufen mußte. Zum anderen meint er Kunstwerke, die nicht versuchen den in b) beschriebenen Effekt zu umgehen, sondern ihn geradezu herausfordern.

In Ecos Verständnis von "Offenheit" ist es nicht mehr Aufgabe von KünstlerInnen ein in sich geschlossenes Wertesystem zu interpretieren und den RezipientInnen in konsumierbarer Form weiterzuvermitteln. Sie suchen einen Ausweg aus dem /ProduzentInnen/ /InterpretInnen/ /RezipientInnen/-Schema und versuchen die Form offener zu konzipieren. Dadurch kann die Grenze /InterpretIn/ /RezipientIn/ verwischen, letztere werden gefordert, aus einer reinen Konsumhaltung herauszutreten. Das OK ist darauf angelegt, sich erst in der Vermittlung zu manifestieren, wobei "bei jeder Rezeption das Werk in einer originellen Perspektive neu auflebt"⁴.

Eco zieht ein vorläufiges Fazit und beschreibt "eine 'Offenheit', die auf einer *theoretischen, mentalen* Mitarbeit des Rezipierenden beruht, der in Freiheit *ein schon hervorgebrachtes* Kunstwerk interpretieren soll, das abgeschlossen und in sich vollständig ist (wenn auch so strukturiert, daß es eine unbestimmte Anzahl von Interpretationen zuläßt)."

Er bezieht sich dabei auch auf die Kompositionen von Stockhausen, über die John Cage sagt: "Stockhausen hat vor kurzem ein Kompositionssystem angewandt, das darin besteht, daß er aus einer Anzahl verschiedener Techniken immer eine für eine bestimmte Zeitspanne auswählt und versucht, jede einzelne Technik zum Zuge kommen zu lassen. Das erweckt den Anschein, als ob zahlreiche gleichrangige Techniken vorhanden wären. Bei einem Repertoire von sieben oder acht Kompositionsmethoden könnte die Unbestimmtheit zum Beispiel eine davon sein, die dann sozusagen abrufbar wäre, wenn man Verwendung für sie hätte. Die erfordert aber keinen Wandel der bisherigen geistigen Einstellung, und deshalb findet auch nichts grundlegend Neues statt."⁵

Cage spricht hier nicht nur über Stockhausen sondern vor allem über sich selbst. Seine scharfe Abgrenzung gegenüber Stockhausens Arbeitsmethoden

⁴ Eco, S. 116

⁵ JOHN CAGE IM GESPRÄCH, Richard Kostelanetz (Hrsg.), DuMont, Köln, 1989, S.168; Das Zitat stammt aus einem Interview mit Roger Reynolds, 1961

wird dann verständlicher, wenn man seine eigene Vorgehensweise näher betrachtet. Cage sucht für sich selbst das Unerwartete, interessiert sich nicht für die Position, sondern für deren Aufhebung. Er arbeitet mit Zufallsoperationen (I-Ging) und bevorzugt gegenüber der Struktur, die sich zwangsläufig in /Anfang/ /Mitte/ /Ende/ gliedert, den Prozeß der das Material nichthierarchisch, da zufällig, organisiert.

Cage's Arbeiten haben die Fähigkeit, nichtvorherbestimmte Zustände einzunehmen, sie sind quasi unfertig und verlagern das "Schaffen" vom Autoren zu den InterpretInnen (Improvisation 1, 2, 3 und 4)⁶ oder nahezu gänzlich zu den RezipientInnen (4'33). Er liefert keine Notation, höchstens eine Partitur, in der Materialien beschrieben sein können.

Die Vorgehensweisen von Stockhausen und Cage mögen verschieden sein, eins läßt sich an beiden aufzeigen. Sie gehen deutlich über das Offene Kunstwerk hinaus. Sie bieten nicht nur Raum für vielfache Interpretationen des abgeschlossenen Werkes, sondern sind darauf angelegt, sich in einem ständigen Wandel zu befinden und zwar schon *während* des Prozesses der Hervorbringung.

Eco führt dafür innerhalb des Kreises des Offenen Kunstwerkes eine Spezifikation ein und bezeichnet diese als das "Offene Kunstwerk in Bewegung", ohne dabei eine qualitative Wertung vornehmen zu wollen.

Er sieht im *Offenen Kunstwerk in Bewegung*, Raum für persönliche Eingriffe, die aber nicht in Beliebigkeit ableiten, denn die Einladung dazu stammt nach wie vor vom Künstler/ von der KünstlerIn. Es eröffnet sich ein Möglichkeitsfeld, das allerdings bereits vorher "rational organisiert" (Eco) war, von dem klar war, daß es noch zu vollenden ist, daß die Form jedoch die von den KünstlerInnen intentionierte ist.

Diese Merkmale treffen sowohl auf Stockhausens und Cages Arbeiten zu, und das unterscheidet beide von anderen (früheren) KomponistInnen wie z.B. Debussy und Strawinsky.

Ich möchte noch einmal auf das Verhältnis Cage und Stockhausen zurückkommen. Zwar lassen sie sich unter dem Dach des *OK in Bewegung* vereinen, doch hat Cage in dem kurzen Interviewausschnitt eine Differenz aufgezeigt, die ich nicht so einfach unter den Tisch fallen lassen will. Cage bemüht sich, seine eigenen Intentionen so weit wie möglich zurückzunehmen⁷, und führt deshalb Elemente des Zufalls in seine Arbeit ein.

Dazu einige kurze Bemerkungen über "den" Zufall. Unter Zufall verstehen wir gemeinhin das Eintreten eines Ereignisses, das so nicht zu erwarten war. Zufall kann demnach auch viel mit den vorhandenen Erwartungshaltungen zu tun haben. Zufall selbst ist aktiv; die Person, der etwas zufällt (zustößt), ist tendenziell in einer passiven Rolle. KünstlerInnen waren in den monolythischen Zeitaltern bestrebt, diesen Zufall, der sie aus der aktiven Rolle drängt, auszuschalten. In ihrem Streben, den Erwartungen /des Publikums/ /der KritikerInnen/ und /ihren eigenen/ zu entsprechen, mußten sie Zufälle ausschließen.

⁶ siehe auch ebd., S. 82ff.

⁷ das ist selbst natürlich auch eine Intention, und er weiß das

Cage hingegen vereinnahmt den Zufall für sich, und zwar indem er die Zufälle, denen er unterliegt, wenigstens selbst hervorgerufen haben möchte. Damit formuliert er, was gleichzeitig in den Naturwissenschaften⁸ prägend wird, für den künstlerischen Bereich. Inzwischen ist das Hervorrufen von Zufällen gang und gebe geworden, z.B. in der Fuzzylogik, oder allgemein am Computer. Cage gelingt es also, eine neue Qualität der Arbeit zu erreichen, die wir in Eco's Aufsatz nicht benannt finden. Er "öffnet" das Kunstwerk nicht nur, er bringt es nicht nur "in Bewegung", sondern erarbeitet eine komplexe und nichtlineare Struktur. Diese Art des Vorgehens verweist auf die Idee "Interaktivität"

2. Interaktion

Der Begriff *Interaktion* hat im Zeitalter des Homecomputer eine ganz bestimmte Deutung erhalten, die sich im Laufe weniger Jahre stark gewandelt hatte. Ich möchte den Blick deswegen vorerst auf die Zeit vor 1990 lenken, denn dieser Bedeutungswandel hat zu einigen Mißverständnissen geführt.

Das Wörterbuch erklärt Interaktion u.a als wechselseitige Beeinflussung zwischen Individuen, also zwischen Subjekten, menschlichen Wesen.

Inter, das Zwischen, ist ein ständig neu zu besetzender freier Raum zwischen zwei Objekten oder Subjekten.

Aktion kann zwei Zustände annehmen; sie kann als Handlung aktiv ausgeführt werden, und als Ereignis passiv wahrgenommen werden.

Dabei besteht der Prozeß der Interaktion darin, daß Person A nach dem passiven Aufnehmen des von B gegebenen, selbst aktiv reagiert und Person B einen *Anreiz* gibt, welcher diese wiederum zu einer aktiven Reaktion herausfordern wird. Es werden ständig Passiva in Aktiva umgewandelt, ein Vorgang der wesentlich durch die Komplexität menschlichen Denkens bestimmt ist. Interaktion wird dabei die Begleiterin von Kommunikation, auf beiden basiert das menschliche Zusammenleben, die Gesellschaft.

Interaktion kann auch als Ansatz gewertet werden, Hierarchien zu vermeiden, indem aktiver und passiver Part ständig wechseln. Ist nur ein und dieselbe Person A aktiv, verhärten sich Machtverhältnisse zugunsten dieser aktiven Person A, eine Hierarchie entsteht, die die nichtaktive Person B benachteiligt.⁹

Diese zwei wichtigen Punkte habe Interaktivität für KünstlerInnen interessant gemacht: a) Vermeidung der Hierarchisierung und b) Herausforderung zur Kommunikation.

Als eines der frühesten interaktiven Werke könnte man Max Ernsts Axt werten. Die BesucherInnen der Zweiten Dada-Ausstellung 1920 in Köln sind

⁸ Einsteins Relativitätstheorie; Heisenbergsche Unschärferelation

⁹ Hierbei handelt es sich natürlich um ein stark vereinfachtes Modell, das Abstufungen nicht berücksichtigt, sowie grundsätzlich nicht näher auf die Frage der Entstehung von Hierarchien aufzeigt.

ausdrücklich dazu aufgefordert, diese zu benutzen, wenn ihnen eine Arbeit nicht gefällt. Hier zeigen sich a) und b) bereits als immanent.

Beide Elemente ließen sich auch in Werken Cages nachweisen, einhergehend mit der bereits benannten Non-Linearität und Komplexität seiner Arbeiten. Cage geht in seinem späteren Schaffen von der Komposition immer mehr zu dem über, was wir heute als Performance bezeichnen. Mehrere AkteurInnen verändern im Raum befindliche Gegenstände um Klänge zu erzeugen und zu manipulieren. Cages Bestrebung, Hierarchien zu vermeiden mündet in die bewußte Einbeziehung des Zufalls. Gemeinsam mit anderen KünstlerInnen der Fluxusbewegung strebt er danach, eine der markantesten Hierarchien in der Kunst, die *Trennung von Akteur und passivem Rezipienten aufzuheben*. Das gelingt jedoch nur selten, die Trennung bleibt in starkem Maße erhalten.

Dazu möchte ich noch auf eine weitere Arbeit hinweisen. Im Jahr 1977 führen Marina Abramovic und Ulay die Performance "Imponderabilia"¹⁰ auf. Sie schreiben darüber: "*Am ausgewählten Ort*

Wir stehen nackt im Haupteingang und sehen uns an. Das Publikum, das das Museum betritt, muß seitlich gekehrt den schmalen Raum zwischen uns passieren. Die Besucher müssen entscheiden, wen sie ansehen sollen."¹¹

Es zeigen sich also Grenzen des gedanklichen Modells von Interaktivität, die Dieter Daniels derart beschreibt: "*Das Ideal einer Kunst ohne Hierarchie von Betrachter und Schöpfer erweist sich als Übergangsphase, die zwar entscheidend zur Ablösung des statischen Werkbegriffs der Bildkünste beiträgt, in seiner völligen Offenheit und Unabschließbarkeit jedoch auf Dauer kein tragfähiges Modell liefert.*"¹² Einhergehend mit dieser Ernüchterung gibt es jedoch einen Impuls auf die KünstlerInnen, der unser heutiges Verständnis von Interaktivität entscheidend geprägt hat. Als einer der ersten setzt Nam Jun Paik Kommunikationsstrategien ein, die wesentlich auf der eingesetzten Technologie, in diesem Fall TV/ Video, basieren. Cages eher "beiläufiger" Einsatz von Radio und Tonband in Werken wie Williams Mix" (1953) oder "Variations VII" (1966) wird von Paik gezielter verfolgt. Als eines der Paradebeispiele dürfte Paiks "Participation TV I" (1969) gelten. Die von einem Mikrophon übertragenen Geräusche, werden auf dem Bildschirm abstrahiert dargestellt. Das Werk entsteht, indem es von RezipientInnen manipuliert wird. Die Form dieser Manipulation jedoch bleibt Sache des Künstlers, oder um genauer zu sein, Paik lieferte die Software. Die Hardware lötete der Ingenieur Shuya Abe zusammen. Diese Vorgehensweise bestimmte zunehmend Arbeiten, die als interaktiv angesehen wurden und mündete mit der Technologie des Computers in die derzeitigen Modi Operandi.

Dabei kommen drei wesentliche Modelle zum Einsatz, die natürlich einander überschneiden. Eine wichtige Neuerung ist, daß erstmals eine der beiden interagierenden TeilnehmerInnen ein "Nichtmensch", z.B. Software, sein kann. Allen drei ist das "Inter" und die "-Aktion" weiterhin eigen.

1. Die BenutzerInnen des Kunstwerkes werden mit sich selbst konfrontiert, Stichwort "closed circuit". Wichtige VertreterInnen sind Peter Weibel mit "Beobachtung der Beobachtung: Unbestimmtheit" (1973) und Paiks "Participation TVs" (1963-1966)¹³

¹⁰ Galleria Comunale d'Arte moderna, Bologna, 1977, 90min, Performance Videotape

¹¹ MEDIA, KUNST, AKTION, Hrsg. Goethe Institut und ZKM, Springer-Verlag, Wien, 1997; CD-ROM

¹² ÜBER INTRAKTIVITÄT, Dieter Daniels, <http://www.hgb-leipzig.de/theorie/interact.htm>, 1996, Leipzig

¹³ beide siehe MEDIA, KUNST, AKTION, Hrsg. Goethe Institut und ZKM, Springer-Verlag, Wien, 1997; CD-ROM

2. Die BenutzerInnen werden medial an andere BenutzerInnen vermittelt und treten mit diesen in eine Interaktion. Wahlweise kann dieser andere Akteur virtuell, als Software programmiert, sein. Als markantes Beispiel hierfür möchte ich "Cooperative Drawing" (1983)¹⁴ von Brian Reffin Smith nennen. Zwei Menschen können per Joystick auf dem Bildschirm eine Linie ziehen, die die Summe ihrer gemeinsamen Bemühungen darstellt.
3. Die BenutzerInnen verändern durch eigene Bewegung ein reaktives oder virtuelles Environment. Zu ersterem möge als Beispiel Robert Rauschenbergs "Soundings" (1968) zählen, Crista Sommerers und Laurent Mignonneaus "A-Volve" (1994)¹⁵ beinhaltet beide Aspekte.

Allerdings sind in den einzelnen Arbeiten Abstufungen der "Offenheit" zu bemerken. So kann ein Werk noch so viele Hypertextstrukturen enthalten: Solange diese nur dazu dienen, die Vorlieben, Vorurteile, Bildung und Subjektivität der RezipientInnen zu verneinen, verfolgt der/ die AutorIn die Strategie des "geschlossenen Kunstwerkes", das nur die von ihm/ ihr implizierten Deutungen zuläßt. Allzuoft versprechen Komplexität und Interaktivität ein Mehr an "Offenheit", ohne dieses Versprechen einlösen zu können. Das kann sogar soweit führen, daß Interaktivität, Hypertextstrukturen und Komplexität, das Fehlen von "Offenheit" verschleiern. Der Prozeß des Verschleierns kann im Interesse der KünstlerInnen sein, es wird jedoch schwierig, zu trennen, inwieweit dies bewußt oder unterbewußt in die Arbeit einfließt.

Alexej Shulgin zumindest unterstellt, daß diese Form von Machtausübung bewußt erfolgt: *"Wenn ich die äußerst beliebte Form der Medienkunst, die "Interaktive Installation", betrachte, wundere ich mich immer, wie begeistert die Leute (Zuschauer) sind von dieser Manipulation ihrer selbst. Es scheint, daß Manipulation die einzige Form der Kommunikation ist, die sie kennen und zu schätzen wissen.*

Sie sind glücklich, einigen wenigen Optionen folgen zu können, die ihnen die Künstler zugestehen: linken oder rechten Knopf drücken, aufstehen oder hinsetzen. Die manipulierenden Künstler erkennen dies und setzen die Versuchungen der neuesten Technologien ein (Zukunft sofort!), um die Leute in ihre pseudo-interaktiven Spiele einzubeziehen, die offensichtlich auf dem banalen Wunsch nach Macht beruhen." (1997)

Shulgin benutzt noch ein weiteres, in diesem Zusammenhang augenfälliges Wort. Manipulationswillen unterstellt er den AutorInnen und den Willen sich manipulieren zu lassen, den RezipientInnen interaktiver Kunstwerke¹⁶. Er beschreibt diesen Zusammenhang als aufeinander aufbauende Wechselwirkung.

Für eines der Hauptprobleme im offenen, interaktiven Kunstwerk halte ich den Umstand, daß die BenutzerInnen sich erst in ein Wertesystem einarbeiten

¹⁴ siehe OSTRANENIE97 - KATALOG, Hrsg. Stiftung Bauhaus Dessau, 1997, S. 500 f.

¹⁵ beide siehe INTERACT!, Hrsg. Wilhelm Lehmbruck Museum Duisburg, Cantz Verlag, 1997

¹⁶ Natürlich ist die Formung von Objekten, die Arbeit am Material, die Manipulation eine der wichtigsten künstlerischen Arbeitsweisen von KünstlerInnen. Eventuell ist der Schritt von der Manipulation des Objektes zur Manipulation des Subjektes nicht sehr groß.

müssen, welches ihnen fremd ist, um überhaupt Zugang zu einer Arbeit zu finden. Das bedeutet unter anderem, daß sie sich damit über einen längeren Zeitraum auseinandersetzen müssen, während sie in den üblichen Ausstellungen bildender Kunst nur wenige Sekunden(!) vor einem Werk verweilen. Statt den erhöhten Anforderungen der Rezeption nachzukommen, lassen sie sich eher auf eine "vereinfachte Interaktivität" ein, die statt größtmöglicher Offenheit, eine Auswahl aus einigen, wenigen Möglichkeiten zuläßt. Damit einher geht die Manipulation¹⁷ durch KünstlerInnen, die diesen Mißstand bewußt oder unterbewußt erkannt haben. Indem sie Eingrenzungen vornehmen, versuchen sie, die Konsumierbarkeit ihres Werkes zu vereinfachen oder überhaupt erst zu ermöglichen.

Leider vermag ich im Moment nicht zu benennen, wo genau diese Eingrenzung stattfindet, die zum "pseudo-offenen interaktiven" Kunstwerk führt. Vielmehr möchte ich damit aufzeigen, daß es möglicherweise andere Reduktionsmöglichkeiten gibt, die die Offenheit eines Werkes nicht einschränken.

1. Form

Die Reduktion von Form ist in eines der wichtigen Themen in der zeitgenössischen Kunst ebenso wie bereits in der Kunst der Avantgarden und hier insbesondere der russischen KonstruktivistInnen¹⁸. Bei der Verwendung neuer Medien in vielen heutigen interaktiven Kunstwerken hingegen ist eher ein gegenläufiger Trend zu beobachten. Es geht mir nicht darum, die guten alten Zeiten herbeizusehnen; mir scheint im Glückstaumel neuer Medienstrategien das Interesse an der Form stark ins Hintertreffen geraten zu sein. Am deutlichsten läßt sich dies am Beispiel virtueller, dreidimensionaler Bildwelten aufzeigen.

Zum einen arbeiten KünstlerInnen damit, um vorhandene Daten visuell umzusetzen und als Objekte erfahrbar zu machen. Diesen Objekten fehlt vor allem die Eigenschaft der Materialität, sie sind nur visuell erfahrbar, nur über ein Sinnesorgan. Dem Verlust anderer Sinnesorgane (Tasten, Riechen, Schmecken, oft auch Hören) wird durch eine gesteigerte Visualität zu entgegnen gesucht, also in einer der Reduktion entgegengesetzten Richtung.

Zum anderen trachten KünstlerInnen nach möglichst stimmigen dreidimensionalen Abbildung der Welt, wie wir sie kennen oder versuchen, darüber hinaus, neue, virtuelle Formen zu schaffen. Sie stolpern dabei nicht nur in die bereits beschriebene Falle der Kompensation von Sinnlichkeitsverlusten. Sie gehen gleichzeitig einer Tätigkeit nach, die man böswillig als "Gott spielen" bezeichnen könnte. Sie fügen nicht hinzu, sie schaffen neu, und zwar möglichst umfassend. Sie definieren Räume und Funktionen, die freilich oftmals durch verfügbare Technologie und den Programmieraufwand eingeschränkt sind. Die KünstlerInnen schaffen die Welten und helfen dann den Lemmingen¹⁹, also dem Publikum, sich darin zurechtzufinden. Eine Hierarchisierung wird deutlich sichtbar, aber über sie wird nicht (mehr) gesprochen.

2. Technologie

¹⁷ "Manipulation, [...] die Steuerung des Verhaltens anderer, der Kunstgriff"; DEUTSCHES WÖRTERBUCH, Gerhard Wahrig, Bertelsmann, Gütersloh, 1994

¹⁸ Malejewitsch, Tatlin, Rodschenko

¹⁹ Lemmings; ein Simulationsspiel: der/die SpielerIn erhält dabei die Aufgabe eine Gruppe von humanoiden Lemmingen möglichst vollzählig (= hohe Punktzahl) durch eine mit Gefahren versehene Welt von A nach B zu leiten. Die Lemminge können mit verschiedenen Funktionen, z.B. Klettern, Tunnel graben, Brücke bauen, belegt werden. Mit einer Programmiererweiterung ist es auch möglich, Spiellevel, also Welten voller Gefahren, selbst zu erschaffen.

Viele KünstlerInnen scheinen durch die von ihnen benutzte Technologie derart eingenommen, daß sie Form schlichtweg vernachlässigen. Sie vernachlässigen jedoch nicht nur die Form sondern auch ihr eigenes Wissen, über den Einfluß des Mediums auf seinen Inhalt. Die Beschäftigung mit der komplexen Technologie scheint das, was sie als KünstlerInnen von IngenieurInnen unterscheidet, zu überdecken. Oft trifft man die Situation, daß KünstlerInnen mit TechnikerInnen zusammenarbeiten, um so ihre technologisches Unwissen der Apparatur zu kompensieren. Hier läßt sich allerdings nur spekulieren, inwieweit diese Situation dazu beiträgt, daß die KünstlerInnen das Medium und die Apparatur, derer sie sich bedienen wollen, völlig verkennen und daher von ihr agiert werden.

Zu diesem Komplex scheint auch zu gehören, daß KünstlerInnen sich mit Vorlieben neuer Technologien annehmen und diese "erforschen" wollen, um sie demokratisch urbar zu machen. Florian Rötzer schreibt dazu:

"Diese mit den Massenmedien schon immer einhergehende Hoffnung, daß ihre Dezentralisierung und ihre Transformierung in eine Zwei-Weg-Kommunikation zum Scheitern manipulativer Absichten führe, verkennt, daß das kapitalistische System im Ganzen gerade auf dem Versprechen von Freiheit beruht, wobei die Zerstörung von mobilitätshemmenden Schranken, die 'Deterritorialisierung' (Deleuze, Guattari), den ungehemmten Fluß der Geld-, Waren-, Informations- oder Bilderströme erst erlaubt. Der Inhalt oder die Bedeutung des Kommunizierten wird dabei sekundär [...]"²⁰

Spätestens an dieser Stelle mag man sich fragen, warum ich den oft zitierten Medientheoretiker McLuhan bisher vernachlässigt habe. Die Thesen, die er in "Understanding Media"²¹ formuliert hat, könnten mit Sicherheit meinen Diskurs um einige interessante Fragen und Positionen anreichern. Dies wirklich ernsthaft zu betreiben, würde jedoch den Rahmen dieser Arbeit sprengen. McLuhan ist immer wieder mit dem "global village" und "the media is the message" zitiert wurden. Dabei drängt sich mir der Eindruck auf, daß diese beiden wichtigen Äußerungen sehr oft aus dem Zusammenhang gerissen und sinnentstellend verwandt werden, weil die Zitate eher aus Sekundärliteratur bekannt sind, wenn überhaupt.

"Das Medium ist der Inhalt" ist nichtsdestotrotz eine wichtige Aussage, die viele der hier beschriebenen Ideen und Arbeiten in einem gänzlich anderen Licht erscheinen lassen kann. McLuhan-KennerInnen mögen außerdem an seine Erörterung der "kalten" und "heißen" Medien erinnert sein. Gerade in der Frage, inwieweit die benutzte Technologie Einfluß auf die Arbeitsweisen und Inhalte von KünstlerInnen nimmt, dürfte dies von Interesse sein.²²

Letztenendes wird keinE KünstlerIn auf ein Medium für seine/ ihre Arbeiten verzichten können. Es stellt sich somit die Frage nach einem angemessenen Umgang mit den Möglichkeiten des zu benutzenden Mediums und der damit verbundenen Technologie.

²⁰ MEDIALES UND DIGITALES, Florian Rötzer in: Digitaler Schein - Ästhetik der elektronischen Medien, Hrsg. Florian Rötzer, Suhrkamp, Frankfurt a.M., 1991

²¹ DIE MAGISCHEN KANÄLE - UNDERSTANDING MEDIA, Marshall McLuhan, Verlag der Kunst, Dresden, 1995 (Erstveröffentlichung 1964); siehe auch DIE GUTENBERGGALAXIS, Marshall McLuhan, ?

²² Erwähnenswert ist auch, daß McLuhans Werk 1964 erschien, also zwei Jahre nach dem ersten Erscheinen von Eco's "Poetik des offenen Kunstwerkes". Sicher wäre Eco in Kenntnis von McLuhans Arbeit anders vorgegangen, denn in seinen Betrachtungen über die "Offenheit" spielt das verhandelte Medium keine Rolle.

Als eine weitere mögliche Reduktionsmöglichkeit möchte ich eine skeptische Auffassung von Technologie, also ein "How low can you go?"²³ aufzeigen. Gemeinsam mit Reduktion in der Form eröffnen sich also Möglichkeiten, die oben beschriebene komplexe Situation interaktiver Kunstwerke unter vergleichsweise geringer Einschränkung von Offenheit und Interaktivität "unter Kontrolle zu bringen".

3. Fehlermeldungen

Im zweiten Interaktivitätsmodell kann BenutzerIn A auch an eine Software vermittelt werden; im dritten Modell greifen die BenutzerInnen in ein virtuelles Environment, das ebenfalls auf Software basiert, ein. Bis zur der massenhaften Verbreitung von Computern (ab ca. 1990) verstand man unter Interaktion die "wechselseitige Beeinflussung von Individuen"²⁴. Im heutigen Sprachgebrauch bezeichnen wir vor allem die wechselseitige Reaktion *mit Software* als Interaktion, es ist also zu einer Bedeutungsverschiebung gekommen. Nicht geringen Anteil daran, hat mit Sicherheit die Werbeindustrie, die das Wort "Interaktiv" als eine Vermarktungsstrategie für Hard- und Software benutzte²⁵. Das Wort wurde exzessiv gebraucht und seines ursprünglichen Inhaltes beraubt. Die übriggeblieben Worthülse füllten die WerbestrategInnen mit der nunmehr gebräuchlichen Begrifflichkeit von Interaktivität. Abgesehen davon krankt Software vor allem daran, daß sie nicht wirklich auf *alle* gegebenen Reize reagieren kann, sondern nur in sehr begrenztem Umfang. Man stelle sich zum Experiment ein entsprechendes Kunstwerk vor und beschimpfe es. Insofern es nicht darauf angelegt ist, gerade auf diesen Reiz zu reagieren, wird es im Gegensatz zu einem Menschen den Faden der Interaktion nicht aufnehmen.

Dieter Daniels beschreibt die Situation so: *"Das Modell für den Interaktivitäts-Begriff der 90er kommt [...] nicht mehr aus dem sozialen, ideologischen, ästhetischen oder politischen Bereich, sondern aus der digitalen Technologie. Dies kann als symptomatisch für den Wechsel der gesellschaftlichen Leit motive gelten.*

[...]

*Die meisten dieser [künstlerischen - d.A.] Ansätze zeichnen sich durch eine aufwendige Technologie aus und werden in Zusammenarbeit mit Medieninstitutionen, Computerlabs, Hochschulen oder der Industrie realisiert. Die Kommentare der Künstler und Produzenten betonen durchweg die Aspekte der technisch-ästhetischen Innovation und der Recherche in Zusammenarbeit von Techniker und Künstler. Dagegen findet der in der Videokunst der 70er obligatorische Anspruch auf einen emanzipatorischen oder medienkritischen Ansatz kaum Erwähnung."*²⁶

Das offene Kunstwerk wird also weiterhin in den Konzepten interaktiver Kunst umherirren. Möglicherweise wird es sich bei KünstlerInnen wohl fühlen, die

²³ <http://www.n5m.org>; "How low can You go?" war einer der Programmpunkte auf der "Next 5 Minutes"-Konferenz, 1999 in Amsterdam

²⁴ DEUTSCHES WÖRTERBUCH, Gerhard Wahrig, Bertelsmann, Gütersloh, 1994

²⁵ Ein anderes Vermarktungs-Wort klingt mir immer noch unangenehm in den Ohren: "Multimedia"

²⁶ ÜBER INTRAKTIVITÄT, Dieter Daniels, <http://www.hgb-leipzig.de/theorie/interact.htm>, 1996, Leipzig

ironisch mit der von ihnen benutzten Technologie umgehen, die sich erneut für Reduktion in der Form interessieren und darauf achten, von hierarchischen Institutionen und Konzernen unabhängig zu bleiben.

(Sommer 1998)

Literatur

DEUTSCHES WÖRTERBUCH, Gerhard Wahrig, Bertelsmann, Gütersloh, 1994

DIE GUTENBERGGALAXIS, Marshall McLuhan

DIE MAGISCHEN KANÄLE - UNDERSTANDING MEDIA, Marshall McLuhan, Verlag der Kunst, Dresden, 1995 (Erstveröffentlichung 1964);

DIE POETIK DES OFFENEN KUNSTWERKES, Umberto Eco; in *Im Labyrinth der Vernunft*, hrsg. von M. Franz und S. Richter, Reclam, Leipzig, 1995

DIGITALER SCHEIN - Ästhetik der elektronischen Medien, Hrsg. Florian Rötzer, Suhrkamp, Frankfurt a.M., 1991

INTERACT!, Hrsg. Wilhelm Lehmbruck Museum Duisburg, Cantz Verlag, 1997

JOHN CAGE IM GESPRÄCH, Richard Kostelanetz (Hrsg.), DuMont, Köln, 1989, S.168; Das Zitat stammt aus einem Interview mit Roger Reynolds, 1961

MEDIA, KUNST, AKTION, Hrsg. Goethe Institut und ZKM, Springer-Verlag, Wien, 1997; CD-ROM

OSTRANENIE97 - KATALOG, Hrsg. Stiftung Bauhaus Dessau, 1997, S. 500 f.

ÜBER INTRAKTIVITÄT, Dieter Daniels, <http://www.hgb-leipzig.de/theorie/interact.htm>, 1996, Leipzig