

Angela Krewani

Medienkunst

Theorie – Praxis – Ästhetik

focal point

Arbeiten zur anglistischen und amerikanistischen Medienwissenschaft
Studies in English and American Media

Herausgegeben von
Edited by
Jörg Helbig, Angela Krewani

Band
Volume
16

Angela Krewani

Medienkunst

Theorie – Praxis – Ästhetik

WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier

Krewani, Angela: Medienkunst.
Theorie – Praxis – Ästhetik / Angela Krewani. -
Trier : WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier, 2016
(focal point ; vol. 16)
ISBN 978-3-86821-667-7

Umschlagabbildung: *Interactive Plant Growing*,
interactive computer installation,
© 1992, Christa Sommerer & Laurent Mignonneau,
Collection of the ZKM Media Museum

Umschlaggestaltung: Brigitta Disseldorf

© WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier, 2016
ISBN 978-3-86821-667-7

Alle Rechte vorbehalten
Nachdruck oder Vervielfältigung nur mit
ausdrücklicher Genehmigung des Verlags

WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier
Bergstraße 27, D - 54295 Trier
Postfach 4005, D - 54230 Trier
Tel.: (0651) 41503, Fax: 41504
Internet: <http://www.wvttrier.de>
E-Mail: wvt@wvttrier.de

Inhalt

1. Medienkunst: Dimensionen eines Begriffs	1
2. Sehen und Wahrnehmung im Feld technischer Medien	12
2.1. Die Zentralperspektive als Technologie des Visuellen	14
2.2. Technische Apparaturen und subjektives Sehen	16
2.3. Medienkonkurrenz von Malerei und Fotografie	24
3. <i>Expanded Media</i>	27
3.1. Die Organisation der Sinne im Mediendispositiv Kino	27
3.2. Bertolt Brecht: Radio und Zuhörerbeteiligung	35
3.3. Feministische Intervention: VALIE EXPORT	37
3.4. <i>Expanded Cinema</i>	40
3.5. <i>Fluxus</i>	45
3.6. John Cage und Nam June Paik	47
4. Fernsehen und Video	57
4.1. Vernagelt, verfilzt, vergraben: der Fernsehapparat als Hassobjekt der Avantgarde	58
4.2. Video als Grundlage des amerikanischen <i>Public TV</i>	64
4.3. Fernsehen und Video im Fokus der deutschen Kulturkritik	75
4.4. Video – Die Geburt einer Kunstform aus dem Widerstand	78
5. Video – Ästhetische Praxis als theoretische Intervention	84
5.1. Video im Kontext von Fernsehen	84
5.2. Video und Filmtheorie	88
5.3. Video in der Kunsttheorie der Moderne	90
5.4. Video als hybrides Transformationsmedium	100
6. Kybernetik als konzeptuelle Grundlage von Medienkunst	103
6.1. Theorie und Geschichte der Kybernetik	104
6.1.1. Gordon Pask	107
6.1.2. Max Bense	111
6.2. Computerkunst	113
6.3. Kybernetik als utopischer Kunstraum	120
6.4. Kybernetik und <i>closed-circuit</i> -Installationen	123

7. Interaktivität als technische Form und ästhetische Kommunikation	131
7.1. Technische Dimensionen	135
7.2. Interaktivität als ästhetisches Konzept	139
7.3. Roy Ascott	144
7.4. Interaktivität als Wegbereiter digitaler Kommunikationskulturen ...	150
8. Hybride Formen des Digitalen: Körper – Computerspiele – Netze	155
8.1. Virtuelle Körper	157
8.2. Kunst und Computerspiele	171
8.3. <i>net.art</i>	182
8.4. Medientransformationen in digitale Alltagskulturen	191
9. Laborkunst, Technosciences und transgenic art	195
9.1. Kunst aus dem Labor	195
9.2. Medialität naturwissenschaftlichen Wissens	198
9.3. Ästhetische Dimensionen der <i>Technosciences</i>	201
10. Aus dem Museum ins Internet, von der Kunst in den Alltag	213
Anhang	217
Bibliografie	217
Verzeichnis der Online-Seiten	234
Verzeichnis der Abbildungen	236
Namensverzeichnis	240

1. Medienkunst: Dimensionen eines Begriffs

Die Bezeichnung Medienkunst hat sich fest im Kunstbetrieb und in der medienwissenschaftlichen Forschung etabliert. Sie bezieht sich auf Kunstwerke, die mit den Techniken, Materialien oder den Verfahrensweisen audiovisueller und digitaler Massenmedien arbeiten und vorzugsweise filmische, televisuelle und digitale Darstellungs- und Präsentationsformen verwenden. Medienkunst hat zudem im Rahmen internationaler Festivals und öffentlicher Präsentationsformen eine erhebliche Aktualisierung und Musealisierung erfahren. Internationalen Rang als Veranstalter und Museum besitzen in Deutschland und Österreich das Karlsruher *Zentrum für Kunst und Medientechnologie* (ZKM)¹, das Linzer *ars electronica*-Zentrum, dessen jährlich veranstaltetes internationales Medienkunstfestival eines der angesehensten Festivals für digitale Medien ist,² das *European Media Art Festival* in Osnabrück³ und die *transmediale* in Berlin.

Bei näherem Hinsehen jedoch bringt der Begriff 'Medienkunst' einige Schwierigkeiten mit sich. Zum einen bezieht er sich auf Kunst und schreibt damit seine Produktionen in die Geschichte der Bildenden Kunst ein, andererseits referiert er auf Medien und fokussiert die Bandbreite audiovisueller Medien, insbesondere Film, Fernsehen, Video, digitale Bildgestaltung und den expandierenden Bereich der digitalen Medienkommunikation. Mit dem Hinweis auf die technische Medialität der künstlerischen Produkte unterscheidet sich dieser Kunstbegriff erheblich vom klassischen Kunstbegriff, der die materiellen Produktionsbedingungen von Kunst nicht unbedingt einschließt. In der Regel treten Bezeichnungen wie Ölkunst, Acrylfarbenkunst oder Kreidekunst nicht auf; diese Formen der künstlerischen Gestaltung werden unter dem Begriff der 'Bildenden Kunst' subsumiert.

Dennoch weist der Kunsthistoriker Hans Ulrich Reck zu Recht darauf hin, dass es auch innerhalb der Kunstdiskurse eine implizite Debatte über die Medialität von Kunst mithilfe von Konzepten wie z.B. 'Gattung', 'Genre' oder 'Werkstoff' gibt.⁴ Hinzu kommt, dass der Begriff der Kunst selbst keine absolute Geltung besitzt, sondern ebenso ein historisches Phänomen beschreibt, das in der Neuzeit erst mit der Renaissance einsetzt und von da an seine Gültigkeit be-

1 www.zkm.de.

2 <http://aec.at>.

3 <http://www.emaf.de/>.

4 Reck, Hans Ulrich. *Kunst als Medientheorie: Vom Zeichen zur Handlung*. München: Fink, 2003. 17f.

sitzt. Vorher wurde Kunst als Handwerk verstanden und ihre Funktion war vor allem politischer oder religiöser Natur.⁵ Wir haben es hier also mit zwei Begriffen zu tun, die zum einen asymmetrisch kombiniert sind, zum anderen eine begrenzte und damit näher zu bestimmende Bedeutung haben. Die begrifflichen Ungenauigkeiten lassen ahnen, dass sich die Aufteilung, Kunst auf der einen Seite, Medien auf der anderen Seite, nicht halten lässt, sondern Kunst wird sowohl in ästhetischen Kontexten als auch in medialen Kontexten wahrgenommen. Als Konsequenz aus dieser doppelten Einbindung der Kunst sollte der Begriff des 'Mediums' näher beleuchtet werden, denn die Nähe von Kunst und Medium ist eine historisch gewachsene Eigenschaft und besteht nicht erst seit den ersten Aktionen einer avantgardistischen Medienkunst.

Angesichts der zentralen Bedeutung von technischen Medien im Kunstschaffen muss dringendst nach den begrifflichen Dimensionen von Medienkunst gefragt werden. Wie bereits erwähnt, weist Hans Ulrich Reck auf die implizite Medialität der Kunst hin, die sich in ihren unterschiedlichen Erscheinungsformen und Diskursen äußert. Aus dieser Perspektive ist der Begriff der Medienkunst dann paradox und es wäre zu überlegen, eine andere Bezeichnung wie 'electronic art' oder 'digital art' zu wählen, was im angloamerikanischen Kontext durchaus geschieht. Hinzu kommen nochmals die Ausdifferenzierungen des Begriffs, die individuelle Medienformate fokussieren, wie z.B. 'Filmkunst', 'Videokunst', 'Computerkunst', 'Netzkunst' oder sogar 'Handykunst'. Die Bezeichnung 'interaktive Kunst' bezieht sich nicht auf das Medium, sondern auf die Kommunikations- bzw. Rezeptionsform. Angesichts der Ausdifferenzierung in die zeitgenössische Medienvielfalt scheint eine übergeordnete Bezeichnung doch mehr als sinnvoll. Denn wie aus den vorherigen Ausführungen deutlich wurde, sind apparative und technische Medien nicht lediglich 'Beiwerke', die ein Genre prägen, sondern Medien und ihre Technologien sind strukturierende Elemente von Wahrnehmung, die darüber hinaus spezifische Kommunikationsformen generieren. 'Medienkunst' in diesem Sinne ist ästhetisches Schaffen auf Basis medialer Technologien und ihrer Kommunikationsformen. Damit ist Medienkunst immer auch an die sozialen Dimensionen technischer Medien angekopelt und muss diese reflektieren.

Die Untersuchungsperspektive schärfend wäre nach den Wirkungsformen von Medienkunst und ihrem Stellenwert in der zeitgenössischen Gesellschaft zu fragen. Dabei wird es in vorliegender Studie keine Rolle spielen, inwiefern Medienkunst sich in die Anforderungen des Kunstdiskurses einfügt, oder ob sich Medientechnologien in Avantgardefunktionen einschreiben, wie Reck ver-

5 Burke, Peter. *The Italian Renaissance: Culture and Society in Italy*. Princeton, N.J.: Princeton UP, 1987.

mutet.⁶ Reck liefert einige Beispiele für die seines Erachtens ästhetisch konventionelle, technisch aber avancierte Form der Kunstproduktion: In seiner Argumentation wird Medialität hier zum alleinigen Effekt der Produktionstechnologien⁷, wenn er wie folgt annimmt, dass “die Seite der Avantgarde natürlich im Versprechen einer Kunst angespielt” wird, die sich “neuester Technologien bedient, wohingegen sich die nüchterne Bestimmung des Medialen auch auf die Produktionstechnologien erstreckt.”⁸ Um eine angemessene Perspektive auf Medienkunst und ihre ästhetische, technologische und soziale Entwicklung einnehmen zu können, distanziert sich vorliegende Studie von einem kunsttheoretischen Standpunkt und verfolgt statt dessen medientechnologische Entwicklungen. Diese Perspektive ermöglicht den Blick auf technologische Entwicklungen im Zusammenhang mit ästhetischem Schaffen und dessen sozialen Dimensionen. In diesem Fall sind es die Entwicklung des Fernsehens und die weit verbreiteten Diskurse der Kybernetik, die das ästhetische mediale Schaffen initiieren und es an soziale Praktiken anbinden.

Der technische Blick auf die Medienkunstentwicklung stellt im Kontext kunsttheoretischer Diskurse ein erhebliches Forschungsdefizit dar, das der Bearbeitung bedarf, wie auch Dieter Daniels feststellt, der wiederholt auf die diskursive und forschungspragmatische Lücke verweist, in der sich die Medienkunst befinde. Einerseits wird sie von der Medienwissenschaft nur selten thematisiert, was Daniels unter Rückgriff auf Friedrich Kittler mit deren technischer Fokussierung begründet, die dem künstlerischen Schaffen keinen Raum zugestehe, wie die Äußerung Kittlers belegt: “Es gibt also keine Medienkunst, sondern nur eine Kunst der Medien, die die Umwelt mit ihren Normen überzieht.”⁹ Daniels zufolge wird die Gegenposition von einer zeitgenössischen Kunstwissenschaft vertreten, “die sich für die Kunst ihrer Zeit nicht mehr zuständig hält, stattdessen in die Vergangenheit flüchtet”, obwohl die Massenmedien zum großen Teil die Funktionen der klassischen Kunst übernommen hätten.¹⁰

Slavko Kacunko, der eine beeindruckende Studie zur *Closed-Circuit*-Installation vorgelegt hat, beklagt ebenfalls das Desinteresse der kunsthistorischen Disziplin wie der Medienwissenschaft, denen er beide fehlende transdisziplinäre

6 Reck, Hans Ulrich. *Mythos Medienkunst*. Köln: Verlag Walther König, 2002. 13ff.

7 Ibid., 14.

8 Ibid.

9 Kittler, Friedrich, “Gleichschaltungen, Normen und Standards der elektronischen Kommunikation”, in: *Interface I*. Hg. Klaus Peter Dencker. Hamburg 1992. 178; zit. in: Daniels, Dieter. *Kunst als Sendung. Von der Telegrafie zum Internet*. München: Beck, 2002. 10.

10 Daniels, *Kunst als Sendung. Von der Telegrafie zum Internet*, 10.

Leistungen unterstellt.¹¹ Ebenso wenig wie die etablierte Kunstgeschichte hat der unüberhörbar angekündigte “pictorial turn” etwas an der Forschungslage geändert.¹² Zwar wurde das Repertoire der Kunstgeschichte mit dem Rückgriff auf visuelles Material jenseits der Bildenden Kunst erweitert, jedoch technisch basierte zeitgenössische Kunstwerke auch hier nicht miteinbezogen.

Eine medienwissenschaftliche Konturierung von ‘Medienkunst’ wird sich damit in erster Linie von der kunstwissenschaftlichen Tradition abwenden und stattdessen die technisch-kommunikativen Aspekte dieser Arbeiten favorisieren, um nach möglichen zweiten, dritten oder einfach anderen Wegen in die künstlerische Moderne zu fragen, die sich jenseits der etablierten Kunst- und Bilddiskurse abgespielt hatten. Schon 1973 verwies der Medienkünstler und Kunsthistoriker Douglas Davis auf die traditionelle Verbindung von Kunst und Technik, die sich seines Erachtens in der Renaissance etabliert hatte und durch die Industrielle Revolution bis in die Moderne fortgeführt wurde. Was dem Maler früher die Landschaft, wird ihm in der technologischen Moderne Davis zufolge die technische Umwelt,¹³ die sich in der Dynamik von Medium, Kommunikations- und Kunstform manifestiert. Wie dargestellt, stehen technische Medien nicht außerhalb von Wahrnehmungskonventionen und Sinnstiftungen, sondern sie bedeuten deren Grundlage, und sie haben ihren Funktionstypus verändert. Medien sind nicht mehr die technischen Apparaturen, die sich durch ‘Aufzeichnen’, ‘Speichern’ und ‘Übertragen’ definieren, sondern sie sind Agenten der Verkoppelung und Rückkoppelung von Wahrnehmung und Umwelt geworden.¹⁴ Medienkunst ist damit immer angebunden an technische und massenmediale

11 “Im kunst- und medienhistorischen und -theoretischen Umfeld ist bislang kein transdisziplinäres Konzept entwickelt, das die wesentlichen Eigenschaften und die Relevanz der Medienkunst an einer größeren Zahl konkreter Beispiele untersuchen würde. Hinzu kommt ein Zustand wechselseitiger Nichtbeachtung zwischen der ‘phantasievollen mediafiction’ und der ‘seriösen Medienwissenschaft’, der die Gesamtlage der Mediendebatte noch unübersichtlicher macht.” Kacunko, Slavko. *Closed Circuit-Videoinstallationen. Ein Leitfaden zur Geschichte und Theorie der Medienkunst mit Bausteinen eines Künstlerlexikons auf DVD*. Berlin: Logos Verlag, 2004. 11.

12 Mitchell, William J. Thomas. *Picture Theory. Essays on Verbal and Visual Representation*. Chicago, London: University of Chicago Press, 1994.

13 Davis, Douglas. *Art and the Future. History/Prophecy of the Collaboration Between Science, Technology and Art*. London: Thames & Hudson, 1973.

14 Vgl. dazu Mark Hansen. “Mit den heutigen digitalen Geräten und ‘intelligenten’ Chips haben die Medien einen Zustand erkennbarer Allgegenwärtigkeit erreicht, der in der Geschichte ohne Beispiel ist, und sie haben (...) mit dieser Errungenschaft eine qualitative Umwälzung der Erfahrung eingeleitet, eine derart umfangreiche Erweiterung des Empfindungsvermögens, dass sich dessen eigene Kraft und Mächtigkeit grundlegend modifizierte.” Hansen, Mark B. N. “Medien des 21. Jahrhunderts, technisches Empfinden und unsere originäre Umweltbedingung.” *Die technologische Bedingung. Beiträge zur Beschreibung der technischen Welt*. Hg. Erich Hörl. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2011. 371.