

Georg Trogemann, Jochen Viehoff: Code@Art. Eine elementare Einführung in die Programmierung als künstlerische Praktik

Wien: Springer Verlag 2005, 595 S., ISBN 3-211-20438-5, € 39,-

Zuerst: Man muss nicht eine Programmiersprache erlernen wollen, um dieses Buch in die Hand zu nehmen. Auch ein medienhistorisch und medientechnisch interessierter Leser sollte schnell ausreichende Motive finden, sich näher mit ihm zu beschäftigen. Der Grund dieser schnellen Einsicht ist der offen zu Tage liegende ästhetisierende Zugang zum Thema: Ein dem Gegenstand adäquater und ausgesprochen ansprechend gestalteter Einband ist äußerliches Merkmal, welches sich auch im Inneren fortsetzt: Zahlreiche Grafiken, Fotografien und Screenprints bilden nicht nur das gestalterische Gegenstück zu den Listings der Beispielcodes, sondern gleichfalls eine Art visuelles Sampling der in diesem Buch behandelten Geschichten und Probleme.

Doch an wen richtet sich dieses Buch eigentlich? Man kann nicht sagen, dass die Autoren darauf keine Antwort hätten, das Problem des Bandes liegt eher darin, dass es auf diese Frage zu viele Antworten gibt. Kernbestandteil ist einerseits eine problem- und beispielorientierte Einführung in die Programmiersprache Java. Der zweite, nicht weniger umfangreiche Themenkomplex ist eine anekdotenbasierte Einführung in die Kulturgeschichte nicht nur der ‚Programmierung als Kulturtechnik‘, sondern auch der dazu konzipierten und konstruierten Maschinen. Zur Illustration dessen werden Ausflüge in die Annalen der Technikphilosophie und in die Geschichte der Mathematik als basaler Wissenschaft von Rechenoperationen gemacht, wobei an einigen Stellen deutlich wird, dass die Autoren sich bei weiteren wesentlich besser auskennen (Diese Beobachtung könnte ein Artefakt dessen sein, dass beim Rezensenten die Kenntnislage eher entgegengesetzt ist.).

Dass sich in den mehr oder weniger expliziten Thesen zum Verhältnis Mensch-Maschine (eine Fragestellung, die sich – nimmt man allein die Zitierhäufigkeit des philosophiegeschichtlichen Kronzeugen Julien Offray de La Mettrie als Indikator – als roter Faden durch den Band zieht) einige Inkonsistenzen finden, hat wohl nur bedingt damit zu tun, dass die verschiedenen Kapitel jeweils separat von den beiden Autoren verfasst wurden. Es ist zu vermuten, dass die Auswahl der vorgetragenen Leseversuche der Geschichte von Technik und Technikphilosophie nicht zuletzt auch ästhetisch-stilistischen Prämissen geschuldet ist: ein Zugang, der, wird er als legitim erachtet, allerdings als gelungen betrachtet werden kann. Sozialphilosophisch und anthropologisch geschulten Lesern wird die dergestaltete Rezeption von Ortega y Gasset, Arnold Gehlen, Heinrich Popitz und Louis Mumford bzw. – blickt man etwas weiter zurück – von René Descartes oder eben La Mettrie doch etwas oberflächlich erscheinen. Auch zeigen sich verschiedene Ungenauigkeiten. Für einen thematisch einleitenden Problemaufriss muss es an dieser Stelle trotz allem hinreichend sein, zumal mit den häufigen Zitaten und klug ausgewählten Illustrationen ausreichend Referenzen für die eigene vertie-

fende Beschäftigung enthalten sind. Lesenswerter Bestandteil des Bandes ist in jedem Falle die problemorientiert vorgetragene Darstellung der Geschichte der programmierbaren Maschine. Die Autoren verfolgen ihre logischen Wurzeln bis zu den ‚festverdrahteten‘ Rechenmaschinen Leibniz‘ und Schickards, von denen sie allerdings den heutigen Computer streng unterscheiden: Während die klassische Rechenmaschine der rationalistischen Denktradition entspringe, unterliege der Computer inzwischen anderen Regeln und Annahmen (vgl. S.86). Begründet wird dies damit, dass er in die Konstruktion von Wirklichkeit eingreife und den Schritt zur reflexiven Maschine bereits habe vollziehen können – eine These, die für die umrissene Rolle und Funktion des ‚Künstler-Programmierers‘ nicht unwesentlich ist. (Vgl. S.90ff.)

Gerade diese konstruktive Aufwertung der Maschine wird von den Autoren systematisch als Voraussetzung und Herausforderung für eine experimentelle Annäherung zu dieser Technologie entwickelt, die sich nicht in der Suche nach neuen Applikationsmöglichkeiten erschöpft, sondern die Konstruktivität unserer alltäglichen Wahrnehmungsoperationen veranschaulichen kann (weshalb man sich etwa auf bildgebende Programmierbeispiele beschränkt hat). Das programmiertechnische Interesse der Autoren entspringt dabei letztlich der Frage, ob auf diesem Weg Systeme konstruierbar sind, „die sich einerseits kontrollieren lassen, also zuverlässig, robust und konsistent sind, und die andererseits interessantes und überraschendes Verhalten generieren“. (S.106) Der mit diesem Buch unternommene Versuch schildert nicht nur zahlreiche Experimente, die die Autoren als Dozenten an der Kunsthochschule für Medien in Köln im Rahmen eines Forschungsprojektes angeleitet haben, sondern sucht auch gezielt nach theoretischen Grundlagen eben dieser Arbeit. In den „Zwischenspiele“ genannten, erklärenden Einschüben finden sich Ausflüge in die Semiotik, die Automatentheorie, die Theorie technischer Selbstevolution, die Lerntheorie oder in die logischen Grundlagen neuronaler Netze. Gerade die Verschachtelung der einzelnen Kapitel lädt – neben den oben angeführten visuellen ‚Ankern‘ des Bandes – eher zum umherschweifenden Lesen denn zum strukturellen ‚Durcharbeiten‘ ein. Aber auch Letzterem möchten die Autoren dienen, indem sie strukturiert versuchen, die anschaulich dargestellten mathematisch-physikalischen Grundlagen schrittweise in visualisierte und interaktive Programme zu überführen, wengleich für beides ein mathematisch geschultes Abstraktionsvermögen unerlässlich ist. Das ganze Buch lebt letztlich von jener Faszination, der uns nach wie vor weitgehend unerkannt prozessierenden Welt gewisse Teilprinzipien abgetrotzt zu haben und diese mittels Computerprogrammen nachbilden bzw. simulieren zu können. Gerade darin ist das Buch ein gelungenes Beispiel popularisierender Wissenschaft.

Wenn in den ersten Abschnitten die Relation Mensch-Maschine doch zu Gunsten der Maschine gewichtet erscheint, finden die Autoren am Ende für den Leser doch wieder beruhigende Worte. In Abwandlung eines Zitates von Larry Tesler schreiben sie: „Intelligenz ist alles, was bisher noch nicht simuliert wurde.“ (S.545)

Alles andere hätte auch die Rolle des Künstlers als Programmierer nicht nur nachhaltig verändert, wofür überzeugende Hinweise geliefert werden, sondern ihn als Subjekt letztlich ganz in Frage gestellt.

Sven Thiermann (Potsdam)

Hinweise

- Bräuchler, Birgit: *Cyberidentities at War. Der Molukkenkonflikt im Internet*. Bielefeld 2005, 402 S., ISBN 3-89942-287-2
- Frühbauer, Johannes, Thomas Hausmanninger, Rafael Capurro (Hg.): *Localizing the Internet. Ethical aspects in intercultural perspective*. Schriftenreihe des International Center for Information Ethics (ICIE), Bd. 4, München 2005, 250 S., ISBN 3-7705-4200-2
- Glesner, Julia: *Theater und Internet. Zum Verhältnis von Kultur und Technologie im Übergang zum 21. Jahrhundert*. Bielefeld 2005, 270 S., ISBN 3-89942-389-5
- Schneider, Daniel, Sebastian Sperling, Geraline Schell, Katharina Hemmer, Ramiro Glauer, Daniel Silberhorn: *Instant Messaging - Neue Räume im Cyberspace. Nutzertypen, Gebrauchsweisen, Motive, Regeln*. Internet Research, Bd. 20, München 2005, 180 S., ISBN 3-88927-366-1