

Formen interaktiver Medienkunst: ein Sammelband von Peter Gendolla u.a.

Von Georg Christoph Tholen

Nr. 24 – 29.07.2002

Abstract

Das Buch "Formen interaktiver Medienkunst" (hg. v. von Peter Gendolla, Norbert M. Schmitz, Irmela Schneider und Peter M. Spangenberg) gehört gewiss zu jenen Sammelbänden zur Medientheorie, die eine längere Haltbarkeit beanspruchen dürfen. Mehr als 400 Seiten diskutieren Geschichte, Tendenzen und Utopien aktueller Medienkunst und -kultur, die beigelegte CD-ROM ergänzt die Beiträge und ermöglicht gesonderte Lektüren zu den versammelten Künstlerinnen und Künstlern. Der Fokus auf Interaktivität - statt auf Intermedialität oder Hybridkultur - scheint etwas voreilig das soziologische Erklärungsmuster der Medienanalysen in den Vordergrund zu schieben und in der Folge den Geltungsanspruch soziologischer Theorien (Norbert Elias, Max Weber, Niklas Luhmann) auch für die Medienwissenschaft als verbindliche Norm zu universalisieren. Dies gelingt keinesfalls immer; die theoretischen Texte und Fallanalysen, die sich des bisweilen bloss polemisch vorgetragenen 'Theorie-Streits' enthalten, sind die besseren.

I.

Sammelbände zur Medientheorie, die eine längere Haltbarkeit beanspruchen dürfen, gibt es nicht allzu viele. Der hier zu besprechende gehört gewiss zu jenen, deren Bedeutung für eine integrale Medienwissenschaft nicht zu unterschätzen ist. Auf über 400 Seiten geht es in diesem umfangreichen Buch und der ihm beigelegten CD-ROM um heutige Medienkunst und -kultur, sowie um deren Eingebundenheit in das, was im kunsthistorischen wie literatur-soziologischen Kontext Avantgarde oder Moderne genannt wird. Nicht aber die kaum noch überblickbare Debatte über die Moderne und die Postmoderne oder, allgemeiner noch, über die Krise der Modernität, wird hier vertieft. Vielmehr versuchen die meisten Beiträge, Genese und Geltung des Begriffs der *interaktiven* Medienkunst zu erläutern. Mit dem Computer als Medium der Medienintegration sind in den Kultur- und Sozialwissenschaften seit etwa 1985 bestimmte Leitbegriffe oder auch nur Schlüsselwörter aufgetaucht, die

nun einer genaueren Bestimmung bedürfen, um als *Begriff* tragfähig zu sein: Cyberspace, Virtualität, Intermedialität, Hybridität, Hypertext und eben Interaktivität sind solche heuristischen Konzepte, die das Neue oder eben auch Altvertraute an der Medienkunst zu reflektieren beginnen.

Es ist dem Rezensenten, dies sei vorausgeschickt, auch nach wiederholter Lektüre der systematischen Beiträge nicht plausibel geworden, wieso der Begriff der Interaktion dem der Intermedialität, wie er u.a. von Joachim Paech, oder dem der Hybridkultur, wie er u.a. von Irmela Schneider in allen Schattierungen verwendet wurde, vorzuziehen sei. Auch bleibt in methodologischer Hinsicht die gewiss vielstimmige, aber immerhin seit den 80er Jahren eigenständige Begründung einer Wissenschaft der Medien, die die historische Entwicklung verschiedener Medien - vom Buchdruck bis zum Internet - sowie ihren systematischen Stellenwert im heutigen digitalen Medienverbund berücksichtigt, kaum erwähnt. Dieser den theoretischen Stand der Medienwissenschaft ausblendende Gestus in einigen Beiträgen des Buches, der bereits Erreichtes in der Medientheorie und -geschichte kaum angemessen diskutiert oder zitiert, stört den Lesegenuss und verweist auf eine seltsame Kultur der Abgrenzung und Selbstbehauptung von "Theorieansätzen", die andere als überflüssig oder gar erledigt erscheinen lassen wollen. Wir werden also in diesem Buch bisweilen konfrontiert mit einem kurzatmigen Argumentationsstil, der in den letzten Jahren zugenommen hat. So ist die Fokussierung auf Interaktivität, d.h. auf bereits pragmatisch vor-definierte Handlungen, Rollen und Funktionen usw. selbstredend eine, die das - in der Tat bisweilen vernachlässigte - soziologische Erklärungsmuster der Medienanalysen in den Vordergrund schieben möchte. Einige Texte in diesem Buch, das die Ergebnisse des Teilprojekts 'Hybridkultur. Bildschirmmedien und Evolutionsformen der Künste' im Rahmen des DFG-Sonderforschungsbereichs 'Bildschirmmedien. Ästhetik, Pragmatik und Geschichte' an der Universität Siegen zusammenfasst und durch etliche Gastbeiträge ergänzt, versuchen dann auch, den Geltungsanspruch soziologischer Theorien, seien es die von Norbert Elias, Max Weber oder Niklas Luhmann, auch für die Medienwissenschaft als verbindliche Norm zu universalisieren. Dies gelingt keinesfalls immer. Und die theoretischen Texte und Fallanalysen, die sich des bisweilen bloss polemisch vorgetragenen 'Theorie-Streits' enthalten, sind die besseren. Was nun im Einzelnen gezeigt werden soll.

II.

Gegliedert in fünf Abschnitte, bietet der Sammelband exemplarische Untersuchungen zur Geschichte der interaktiven Medienkunst, im hinteren Teil des Buches anschaulich erörtert an durchaus exemplarisch zu nennenden

Fallbeispielen (Rainald Goetz, Stelarc, Beispiele hybrider Körper- und Theater-Performance), und nachgezeichnet in zwei ebenso behutsam wie präzise geführten Interviews zum Selbstverständnis von Medienkünstlerinnen (Liz Philipps, Anney Bonney, Merel Mirage). Der zweite Abschnitt widmet sich der Theorie der Interaktivität, ebenso der nachfolgende, der jedoch mit der wenig aussagekräftigen Überschrift ‚Theorie als Praxis/Praxis als Theorie‘ betitelt ist. Im letzten Abschnitt wiederum ist - gleichsam als Ausblick auf das ‚Jenseits des Kunstsystems‘ - eine Fallstudie von *Frank Furtwängler* über das Verhältnis von Narrativität und Interaktivität in Computerspielen zu finden, die mir für die noch ausstehende Kanonisierung der Medienwissenschaft wegweisend zu sein scheint: Furtwängler vermag es, die Geschichte der Erzählweisen und Bildwelten in den Video- und Computerspielen, einschliesslich ihrer Vorläufer in den Rollenspielen und Adventures, die die jugendliche Commodore-Generation in den 80er Jahren bis zum Exzess spielte, so nachzuerzählen, dass der Leser Lust bekommt, sogar komplizierte Theorien über den Leser, über die Einbildungskraft und über narrative Muster innerhalb des interaktiven Geschehens überprüfen und anwenden zu wollen.

Doch zurück zum Anfang des Buches, zur ‚Geschichte der interaktiven Medienkunst‘: *Peter Gendolla* rekonstruiert die Geschichte der Zentral- und Linearperspektive, die unser stets mediales, das heisst ausschnitthaftes Verhältnis von Auge, Blick und Bild nachhaltig geprägt hat, unter ‚zivilisationstheoretischem‘ Vorzeichen: Die Interaktion von Raum und Zeit, bestimmt, so Gendolla im Anschluss an ähnliche Befunde von Norbert Elias, seit der Neuzeit den mit Ökonomisierung, Rationalisierung und Technisierung unauflöslich verbundenen ‚Prozess der Zivilisation‘. Dieser Sachverhalt ist als historisches Apriori unserer rechnergestützten virtuellen Bild- und Zeichenwelt zu erinnern. Doch dieser Befund wiederum, das sei hier kritisch angemerkt, ist so neu nicht: Historische Fallstudien zur perspektivischen Einrahmung unseres Sehens von J. Manthey bis Th. Kleinspehn, die allein schon wegen ihres Materialreichtums nicht unerwähnt bleiben sollten, wären hier ebenso zu zitieren wie die wissenschaftsgeschichtliche Untersuchung von G. Simon über den geometralen Raum des neuzeitlichen Sehens.

Oliver Grau versucht in seinem Beitrag, von zeitgenössischen Beispielen der Verschmelzung von Telekommunikation, Robotik und Virtual Reality ausgehend, eine Art kritische Ideengeschichte des utopischen Verschmelzungswunschs von Mensch und Maschine zu schreiben. Schon dieser Anspruch, geschichtsvergleichend statt nur modisch fixiert auf schillernde Zauberwörter wie Simulation oder Interaktion zu starren, ist verdienstvoll, zeigt Grau doch, dass bestimmte heilserwartende KI-Phantasien schon in der barocken Welt der Automaten und Androide ausgelebt und mechanisch umgesetzt wurden, und nicht erst in den Erlösungsphantasien der so genannten ‚Cybergnosis‘ eines Hans Moravec oder Marc Pesce, deren quasi-religiöse Rhetorik die Überwindung des Körperlichen und Leiblichen predigen. Methodisch freilich leidet die strikt

ideengeschichtlich orientierte Analyse an einer mangelnden Distanz zum Gegenstand, die sie doch gerade anstrebt: Die Aussage der Cybergnostiker beispielsweise, dass der interaktive Nutzer im ‚animierten Datenbild‘ ‚elektronisch mit Lichtgeschwindigkeit anwesend, möglicherweise an mehreren Orten simultan‘ *ist* (S. 59), wird von Grau nicht in ihrer imaginären Phantasmatik als eine Diskursfigur entschlüsselt, sondern gleichsam als ontologische Aussage für bare Münze genommen, um in ihr sodann, unter bloss kulturkritischem Vorzeichen, eine ‚subjektlose Teleepistemologie‘ zu entdecken. Die medientheoretisch längst vertraute Erkenntnis, dass bereits im Medium der Sprache zwischen den Subjekten eine telematische Beziehung vor-gegeben ist, fehlt in der Bestimmung der Tele-Präsenz hier ebenso wie die Theorie der Körperbilder, die besagt, dass es für den Menschen keinen Körper ohne Bilder gibt, und mithin ohne diese auch keine zwischenleibliche Interaktivität. Die Theorie des Imaginären, die Grau in seiner Untersuchung nicht bemüht, hat längst gezeigt, dass und wie das immersive Phantasma der Vollständigkeit und Verschmelzung in den Cyber-Diskursen sich wiederholt.

Söke Dinkla ist in dem Buch der erste Beitrag, der in medientheoretischer Hinsicht Tendenzen der heutigen Medienkunst, also die künstlerischen Interferenzen zwischen analogen und digitalen Bildwelten auf den Begriff zu bringen versucht. Das Konzept des ‚flottierenden Werkes‘, das Sinkla - unter Verweis auf die philosophische Rhizomatik des reinen Werdens (Deleuze/Guattari) - zur adäquaten Beschreibung der neuesten Medienkunst vorschlägt, ist zwar ein ebenso heuristisches wie das der hybriden Verkreuzung, welches einige Jahre zuvor die Medienwissenschaft inspiriert hat. Beide Begriffe aber erlauben es immerhin, den ‚Prozess der ständigen Veränderung‘, der die interaktiven Kunstwerke (von der Video-Raum-Körperbilder-Installationskunst bis zur internetbasierten Netzkunst und Netzliteratur) auszeichnet, genauer zu situieren: Im flottierenden Werk, so Dinkla, muss die Imaginationsleistung vom Betrachter bzw. User mittels interaktivem Handeln zum ‚Werk‘ hinzugedichtet werden. Anders gesagt bzw. wörtlich zitiert: „Im Unterschied zum traditionellen Werk ist das flottierende Werk keine Entität, sondern ein Zustand, der von wechselnden Einflüssen verändert wird.“ (S.91)

III.

Die vier eher systematisch argumentierenden Beiträge zur ‚Theorie der Interaktivität‘ sind untereinander nur lose verbunden. *Norbert M. Schmitz* möchte, unter dem etwas pauschalen Stichwort der ‚Digitalen Moderne‘ das Verhältnis von Medienkunst und Medientheorie so bestimmen, dass einige, ebenfalls pauschal nur

apostrophierte Medientheorien der letzten beiden Jahrzehnte (namentlich der sog. ‚Medienmaterialismus‘ F. Kittlers, aber auch ‚Theorien‘ der Hyperrealität wie die von Peter Weibel) als eine sich selbst undurchschaute ästhetisierende Programmatik der Moderne selbst desillusioniert werden, und zwar mit dem allzu bekannten kunstsoziologischen Argument, dass Kunst und ihre ästhetische Theorie der ‚zweckrationalisierten Zivilisationsgesellschaft‘, mehr oder weniger romantisch gesonnen, auszuweichen bestrebt seien, mithin eine Medienreflexivität verkörpern würden, die letztlich antimodern sei, weil sie sich "der Nutzanwendung des Kunstwerks als Gebrauchsgegenstand gesellschaftlicher Praxis" entziehe. Die im Gegensatz zu vermeintlich ontologisch befangenen (von Schmitz aber trotz Selbstanspruch keineswegs diskursanalytisch untersuchten) Medientheorien als strikt ‚funktional‘ sich verstehende soziologische Aufklärung, die Schmitz als Lösungsmittel anbietet, befragt ihrerseits nirgendwo ihr eigenes evolutionäres Fortschrittsphantasma des ‚zivilisatorischen Gewinns‘, den ‚unsere‘ (?) Mediengesellschaft (S. 132) reklamiert. Und sie bleibt bei der unbefragten normativen Vorgabe stehen, dass Kunst allenfalls ‚entlastende Handlungsfelder‘ oder eben eine nicht näher definierte ‚kritische Begleitung‘ des Zivilisationsprozesses anzubieten habe.

Peter M. Spangenberg hingegen, auch wenn er aus der ebenfalls soziologisch orientierten Systemtheorie heraus argumentiert, entdeckt in der heutigen Medienkunst eine moderne ‚Kontingenzerfahrung‘, die mit der grundsätzlichen Dimension strikt relationaler, differentieller (d.h. nicht-essentialistischer) Konstruktionen von Identität von Individuen und Gesellschaften, von Fremd- und Selbstbildern, von Sinn- und Bedeutungsfragmenten, zu tun hat. Und diese Kontingenzerfahrung ergibt, so Spangenbergs durchaus plausible wissenssoziologische These, eine Wahlverwandschaft zwischen Medientheorie, Gesellschaftstheorie, zwischen zeitgenössischer Philosophie und Medienkunst (von Jill Scott bis Knowbotic Research, um nur zwei prominente Beispiele zu nennen, die Spangenberg als Beleg für seine Theoriebildung heranzieht).

Marie-Luise Angerer untersucht vorwiegend an der Frage nach dem Status von Körper-Bildern und Gender-Konstruktionen, die im Cyberfeminismus theoretisch wie künstlerisch in die Frage nach dem intrinsischen Zusammenhang von Neuen Medien und zwischenleiblicher Medialität überführt wurde, den krisenhaften Diskurs über die massgeblichen Veränderungen im sozialen und kommunikativen Verhältnis zwischen Individuen, Gesellschaften und Kulturen. Jede zeitgenössische Theorie der Medienkunst hat es mit interpersonalen und interkulturellen Affektbildern, mit gesellschaftlichen ‚Körpern ohne Organe‘ zu tun, die - in jedem Wortsinne - als Bildschirme und Bildwelten der Video-, Fernseh- und Computerwelt unsere Selbstbilder und Vorbilder generieren.

Mike Sandbothe stellt, wie schon in seinen andernorts publizierten ‚Überlegungen zu einer integralen Konzeption einer zeitgenössischen Medienwissenschaft‘, eine

fröhliche und als ‚real‘ und ‚konkret‘ am wirklichen Alltag der Medienbenutzer propagierte Theorie-Mischung aus Dekonstruktion (Derrida) und Pragmatismus (Rorty) vor, aber so, dass die zweite Position schon in der Definition als die bessere, will sagen: brauchbarere in Szene gesetzt wird. Der Trick ist einfach: das dekonstruktive Modell wird ‚theoretizistisch‘ genannt, das pragmatische Modell ‚pragmatisch‘, und gilt fortan, wie der Beitrag dann zu wiederholen nicht müde wird, als per se vernünftiger, weil vermeintlich alltagstauglicher. Aber bei diesem inszenierten Leistungstest bleibt der Beitrag nicht stehen. Um den umfassenderen Geltungsanspruch des pragmatischen Theorie-Modells zu plausibilisieren, verwendet Sandbothe, als Philosoph in wesenslogischen Argumentationsfiguren gewiss bewandert, ein quasi-hegelianische Bestimmung, die seine Vorliebe für das Pragmatische wie von selbst rechtfertigen soll. Die Aufhebung der Dekonstruktion im Pragmatismus, so Sandbothe (Zitat) "wird möglich, weil der Übergang von einer durch Buchdruck und Fernsehen geprägten zu einer durch das Internet geprägten Medienkultur mit dem Übergang von einer theoretizistischen zu einer pragmatischen Mediensignatur zusammenfällt, die auf der Tiefenebene des Common Sense zu einer Pragmatisierung unserer Alltagsepistemologie führt." (S. 199). Ärgerlich ist nicht allein die fast schon tautologische Evidenzbehauptung solcher Sätze, sondern die mangelnde Sorgfalt in der Darstellung des anderen Theorie-Modells. Weder fokussiert Derridas ‚Grammatologie‘ als dekonstruktive Theoriebildung die "materiale" Verfasstheit "mediengestützter Zeichensysteme" (S. 185) und deren untereinander gleich gültige "Gleichursprünglichkeit" (S. 187) noch ist Derridas "Différance" ein schlichter "Sinnerzeugungsmechanismus".

IV.

Ganz anders und weiterführend hingegen für die Bestimmung des Verhältnisses von Modernität und digitaler Revolution argumentiert der Beitrag von *Bazon Brock*, der unter Rückgriff auf bekannte, für den speziellen Zusammenhang der Medienanalyse aber vorbildlich rekonstruierte Theorien der Modernität (von Koselleck über Blumenberg und Jauss bis Bohrer und Beck) in klaren Thesen uns den zeittheoretisch wichtigen Wandel von der U-Topie zur U-Chronie einer Plötzlichkeit und Instaneität der Jetztzeit nachempfinden lässt, ein Modus der überraschenden Punktualität, der Zäsur, der zum Signum der Medien der technischen Reproduzierbarkeit wurde, namentlich in den Verfahren der heutigen elektronischen Bildgenerierung und Bildmanipulation. Hiervon ausgehend, werden nach Brock erste Konturen der Imaging Science deutlich, die z.B. Operationskonzepte wie Bill Gates ‚Windows‘ nicht nur als blosses Werkzeug blind hinnehmen, sondern in und an ihnen vormalige Bildgebungsverfahren in ihrer

Qualität reflektieren können. Ein medienhistorisches wie -ästhetisches Desiderat der Forschung, wie ich ergänzen möchte.

Heiko Idensen widmet sich ein weiteres Mal in seinem Beitrag über die Utopie und die fast schon zwanzigjährige Praxis der ‚kollaborativen Schreibweise‘, die Hypertext, Internet und neue Netzwerke ergeben haben, der Geschichte und Zukunft interaktiver Medien. Interaktivität versteht Idensen als eine emanzipatorische, soziale Praxis, die mit den jeweils neuen Medien ihre (nomadischen) Möglichkeitsräume erkunden muss. Wir erfahren in diesem lesenswerten Beitrag viel Bedenkenswertes über den Dadaismus eines Tristan Tzara, über die Lesemaschinen eines Raymond Roussel und über Luhmanns Zettelkasten. Aber auch Vannevar Buschs frühe Gedächtnismaschine (Memex) ist für Idensen ein Steppunkt für die assoziativ verfahrenende Gedächtniskunst, die systembildend sein könnte für den immateriellen, telematisch sich globalisierenden Wissensspeicher der zukünftigen Gesellschaft. Idensens Thesen können dazu beitragen, die sich ankündigende Informationsgesellschaft, d.h. die neuen Produktions- und Verteilungssysteme des gesellschaftlichen Wissens, aktiv mitzugestalten.

Näher am Thema der interaktiven Medienkunst ist der Beitrag von *Martina Leeker*, die sich wie viele andere Autorinnen und Autoren, nicht von ungefähr dem ‚postdramatisch‘ (H.Th. Lehmann) genannten Theater widmet, genauer: dem Verhältnis von Interaktivität, mediatisierten Körpern und Körperbildern, das nach den Closed-Circuit- und Raum-Installationen der Videokunst, der Performance Art und Tanzchoreographie der 60er bis 80er Jahre nun im Theater eine avantgardistisch zu nennende Verdichtung erfahren hat, die überraschen muss, gilt doch das Theater im digitalen Zeitalter eher als eine überholte oder allenfalls kulturell zu pflegende ‚alte‘ Kunstgattung. Leeker vermag zu zeigen, dass in der Theorie und Praxis der Performanz des modernsten Theaters die grundlegende Kategorie einer Performativität der Medien insgesamt beschlossen liegt, die es uns erlaubt, das Spannungsgefüge von digitalen Datenkörpern und realen Körpern in anthropologischer Hinsicht neu zu bestimmen: Der Mensch - im Spannungsgefüge von Bios und Techné - erfährt seine Offenheit gegenüber vermeintlich den Körper fremdbestimmenden 'Techniken' der Wahrnehmung. Einfacher gesagt: mit den neuen Medien wird das Grundaxiom der Negativen oder Historischen Anthropologie, dass der Mensch eben ein instinktentbundes, nicht-feststellbares Wesen ist, gleichsam anschaulicher als im vordigitalen Zeitalter bestätigt.

V.

Die nachfolgenden Fallanalysen zur interaktiven Medienkunst, die ich bereits eingangs als äusserst lesenswert erwähnt habe, kann ich aus Platzgründen nicht

hinreichend würdigen. Kurz erwähnen möchte ich sie hier jedoch: *Natalie Binczeck* analysiert Rainald Goetz' Roman ‚Abfall für alle‘ (1999) als Beispiel für eine Literatur, in der einerseits die Möglichkeitsräume neuer Medien wie dem Hypertext, also das Oszillieren zwischen aktuellen und potentiellen Lektüren, reflektiert wird, aber so, dass sie, in das Literarische übersetzt, fremd werden, und so die der Literatur eigenen, umwegigen Möglichkeitsräume im Lesen selbst bewahrt werden. Diese Differenz, die keine schlichte Konkurrenz von Medien (Buch versus Hypertext usw.) bedeutet, entfaltet Binczek in einer subtil verkreuzenden Anwendung der Dekonstruktion und der Systemtheorie.

Claudia Benthien zeigt uns an der Medien-Maschinen-Körper-Kunst des bekannten australischen Performers Stelarc, dass die christologische Phantasmatik der Überwindung der Körperlichkeit oder Fleischlichkeit des Menschen ‚celestische‘ Visionen der Erlösung erzeugt: ein altes Phanasma, probat und spektakulär in Szene gesetzt mittels neuester Medien. An Stelarc wie an Orlan, so darf ich ergänzen, liesse sich exemplarisch die Verwechslung des realen und des imaginären Körpers nachweisen, befördert heute durch die digitalen Maskenspiele der virtuellen Verfügbarkeit, die die Kluft zwischen Imaginärem und Realem zu überwinden trachten.

Angela Krewani vermag in ihrem Interview mit den Künstlerinnen Liz Phillips und Anne Bonney dank ihrer kunstvoll-maieutischen Gesprächsführung die Neugier des Lesers, das interaktive Video-Sound-Projekt ‚Shaded Bandwith‘ anschauen bzw. anhören zu wollen, rasch zu wecken: vor dem geistigen Auge tauchen bereits zu Beginn der Lektüre des Interviews erste innere Bilder auf, wie die Verkreuzungen von Radiowellen und Störklängen, die die Stahlkonstruktionen einer Brücke in Manhattan erzeugen und die mit bestimmten Videobildern montiert, geschnitten und zusammengesetzt werden. Die Freiheitsgrade gerade des nachträglichen Schnitts sind gewiss ein Merkmal digitaler Interaktivität, deren eigene Ästhetik freilich - wie die Beispiele auf der CD-ROM belegen - noch zwischen der bloss instrumenteller Exposition technischer Möglichkeiten und ersten Konfigurationen einer neuen Formsprache oszilliert.

Was für Krewanis Interview gilt, kann gleichsinnig auch zu dem von *Irmela Schneider* und *Peter M. Spangenberg* mit *Merel Mirage* gesagt werden: nachvollziehbar wird in diesem Gespräch unmittelbar, warum der ästhetische Mehrwert vieler Installationen, die sich interaktiver Medien wie der Websites etwa bedienen, noch auszuloten bleibt. Die Poesie der Photographie und des Films etwa, so das wegweisende Statement der Künstlerin selbst (S. 363), begann erst, als die an sie adressierte Erwartung des blossen Nutzens überwunden und eine eigene Poetologie der Bilder gefunden werden konnte.

Bleibt zum Abschluss zu bemerken, dass die CD-ROM als Beilage zum Buch nicht nur ein Wagnis ist, wie die Herausgeber betonen, sondern schlicht ein bei aller

Vorläufigkeit des Mediums brauchbares und ergänzendes Informationsmedium, in diesem Fall bedienungstechnisch sehr benutzerfreundlich ausgestaltet. Natürlich gibt es im ästhetischen Zusammenspiel von Buch und CD-ROM inzwischen gelungene Beispiele (wie Anna Oppermans ‚Umarmungen‘, zusammengestellt und redigiert von Carmen Wedemeyer und Martin Warnke, oder auch einige Hybrid-Publikationen der Ars Electronica, Linz). Aber man erfährt - neben einigen kurzen anschaulichen Beispielen - genug über die auf der CD-ROM versammelten Künstlerinnen und Künstler, mit denen man sich in gesonderten ‚Lektüren‘ dann ausführlich beschäftigen sollte. Ihre Namen lauten: *Anna Anders, Ursula Damm, Louis-Philippe Demers, Bill Vorn, Monika Fleischmann, Wolfgang Strauss, Masaki Fujihata, Gustáv Håmos, Anna Henkel-Donnersmarck, Aurelia Mihas, Lisa Schmitz, Jill Scott, Christa Sommerer, Laurent Mignonneau, Katharina Wibmer.*

Peter Gendolla/Norbert M. Schmitz/Irmela Schneider/Peter M. Spangenberg (Hg.)
Formen interaktiver Medienkunst. Geschichte, Tendenzen und Utopien
Frankfurt a. M.: Suhrkamp 2001 (STW 1544)

Die Rezension erscheint im Herbst 2002 in einer gekürzten Fassung zugleich in der Zeitschrift "Publizistik".