

Standpunkte

Tilman Baumgärtel

Die Gesammelten Werke des ZKM

In den Kunstbuchhandlungen wird für die Abteilung „Medienkunst“ wohl bald ein neues Regalbrett freigeräumt werden müssen: Während es bis vor kurzem kaum brauchbare Bücher zum Thema gab, sind im letzten halben Jahr in renommierten Verlagen plötzlich eine ganze Reihe von umfänglichen, aufwendig gestalteten Werken zum Thema erschienen. Wer der mysteriösen Bücherflut auf den Grund geht, gelangt schnell zu der Quelle dieser Publikationen. Sie alle stammen mehr oder weniger direkt aus dem Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) in Karlsruhe.

Zu den „Gesammelten Werken“ des ZKM gehört zunächst der großformatige Katalog „Medien – Kunst – Geschichte“ des im letzten Oktober eröffneten Medienmuseums in Karlsruhe. Gleichzeitig erschien mit „Hardware Software Artware“ ein Überblick über die Arbeiten, die seit 1992 am ZKM Institut für Bildmedien entstanden sind, sowie mit „Medien – Kunst – Aktion“ ein Überblick über die Geschichte der Medienkunst. Allen gemeinsam ist eine opulenten Gestaltung, ein hoher Preis und eine beiliegende CD-Rom, die die besprochenen Werke audiovisuelle dokumentiert.

Wenn man in der Abteilung „Medienkunst“ in der Buchhandlung weiter sucht, findet man sogar noch zwei andere Publikationen, die im Umfeld des ZKMs entstanden sind: *Der bewegte Betrachter* von Annette Hünnekens, die drei Jahre am ZKM gearbeitet hat, und die Doktorarbeit *Pioniere Interaktiver Kunst* von Söke Dinkla, das – herausgegeben von dem ehemaligen ZKM-Chef Heinrich Klotz – in der Edition ZKM erschienen ist.

Das ZKM stößt damit in eine publizistische Lücke: Bücher über Medienkunst gibt es zwar jede Menge. Aber die meisten der Publikationen zum Thema sind Konferenz-Reader oder Festivalkataloge wie die von Jahr zu Jahr dicker werdenden Veröffentlichungen der Ars Electronica, die immer nur eine Momentaufnahme der Multimedia-Szene bieten. Was bisher fehlte, waren geschichtliche Überblicke und monographische Arbeiten, die vom ZKM jetzt ausgiebigst nachgeliefert werden.

So erfreulich es ist, daß auf diesem Gebiet endlich nachgeholt wird, was jahrelang gefehlt hat, so problematisch ist es, daß sich das finanziell gut ausgestattete ZKM durch diese Publikationen eine Art Monopol auf die Kanonisierung und Historisierung von Medienkunst geschaffen hat. In den ZKM-Veröffentlichungen tauchen immer wieder dieselben Künstler auf, die – wie es der Zufall so will – meist mit dem ZKM als Professoren oder „artists-in-residence“ verbunden sind:

Jill Scott, Agnes Hegedüs, Lynn Hershman und der ewige Jeffrey Shaw haben zwar jede(r) für sich durchaus wichtige Beiträge zur Entwicklung der Medienkunst geleistet. Aber sie sind weder die einzigen noch die wichtigsten Künstler, die mit neuen Medien arbeiten.

Vielmehr gehören sie zu den eher handzahmen Vertretern der Medienkunst, die inzwischen jedoch dem Genre in toto den Ruf eingetragen haben, mehr durch technische Virtuosität und aufwendige Equipments als durch konzeptuelle Schärfe zu bestechen. Und tatsächlich tun es die meisten ZKM-Künstler nicht unter einer hochkarätigen technischen Ausstattung: In den Angaben zur verwendeten Technologie in *Medien – Kunst – Aktion* (vgl. auch Rezension in MEDIENwissenschaft 2/98) wimmelt es nur so von teuren High-Tech-Geräten, was den am ZKM versammelten Künstlern schon den spöttischen Ruf eingetragen hat, „SiliconGraphics-Kunst“ zu produzieren – so genannt nach der teuren Hardware, die man braucht, um die Kunstwerke „zum Laufen“ zu bekommen...

In ihrer Reduzierung auf die am ZKM vertretenen Künstler werden die Publikationen aus Karlsruhe der vielfältigen Medienkunstszene nicht gerecht. Auch wenn es schwierig ist, bei so einer vielseitigen Kollektion wie der des ZKM zu verallgemeinern: Offensichtlich besteht in der Sammlung wie in den Publikationen die Tendenz zu einer Kunst, die die Technologie, die sie benutzten, nicht kritisch, sondern eher affirmativ nutzt. Arbeiten wie die virtuellen „Organismen“ von Christa Sommerer und Laurent Mignonneau können sogar als Legitimation der technischen Steuerung und Produktion von organischem Leben verstanden werden.

Interessanter als die Arbeiten, die in ZKM-Sammlung und -Publikationen vertreten sind, ist, was am ZKM *nicht* vorkommt: Die Vertreter der düsteren und kritischen Spielart der Medienkunst – wie Julia Sher, Paul Garrin oder selbst Nam June Paik – gehören nicht zu dem Kanon, an dem am ZKM gestrickt wird. Selbst die Museumsausstatterin Pippilotti Rist, die zur Zeit im großen Stil die Kunstszene aufrollt, paßt nicht in den Hain der Harmlosigkeit, der in Karlsruhe angelegt worden ist. Dabei ist das, was heute Medienkunst heißt, in den sechziger Jahren zur Zeit des Vietnamkrieges aus einer radikalen Kritik an den zu ihrer Zeit Neuen Medien entstanden, die bis hin zur totalen Destruktion von technischen Apparaten führte.

Auch die Netzkunst, in der es in den letzten zwei, drei Jahren eine rasante Entwicklung gegeben hat, kommt in den ZKM-Publikationen nur en passant vor. Dabei sind Arbeiten wie der „Webstalker“ von der Londoner Künstlergruppe I/O/D oder die Arbeiten aus der net.art-Szene gute Beispiele dafür, wie man auch mit geringen technischen Aufwand und handelsüblichen Endverbrauchergeräten Medienkunst schaffen kann, die mehr vermittelt als die Faszination vom technisch Machbaren. Daß die neuesten Entwicklungen im Bereich der Netzkunst in den ZKM-Publikationen nicht vorkommen, mag daran liegen, daß die wichtigsten Arbeiten in diesem Bereich erst nach Fertigstellung der Druckmanuskripte entstanden sind. Aber selbst künstlerische Telekommunikationsprojekte aus den siebziger und

achtziger Jahren spielen in den vorliegenden Büchern, wenn überhaupt, höchstens eine Nebenrolle.

Freilich: solche Verallgemeinerungen sind ungerecht gegenüber den einzelnen Büchern, von denen jedes auch seine Meriten hat. Der Sammelband *Medien – Kunst – Aktion* von Rudolf Frieling und Dieter Daniels enthält zum Beispiel gut ausgewählten Quellen und eine kenntnisreiche Einleitung zum Entstehen der Medienkunst. Sowohl *Der bewegte Betrachter* wie *Pioniere Interaktiver Kunst* sind sauber recherchierte Bücher über die Geschichte der Medienkunst, denen man anmerkt, daß sie auf jahrelanger Forschung basieren. Auch *Medien – Kunst – Geschichte* enthält eine gute Einführung von Museumsdirektor Hans-Peter Schwarz, die sehr grundsätzliche Fragen über Sinn und Funktion eines Medienmuseums stellt. Und selbst das unübersichtliche, konfuse *Hardware Software Artware* enthält noch einen aufschlußreichen Artikel von Christoph Blase über die Entstehung des ZKM.

Zum Kunstpolitikum werden diese Bücher erst in ihrer Häufung. Sie monopolisieren den Diskurs über Medienkunst und kanonisieren eine Version deren Geschichte, die wichtige Teile ausspart. Künftige Veröffentlichungen zum Thema werden die Große Erzählung der Medienkunst, die in Karlsruhe geschrieben wird, einer Revision unterziehen müssen. Ob es diese Veröffentlichungen in absehbarer Zeit geben wird, ist allerdings zweifelhaft: Der Markt für Bücher über Medienkunst dürfte vorerst mit Werken aus dem ZKM gesättigt sein.

ZKM-Literatur:

Söke Dinkla: Pioniere Interaktiver Medienkunst von 1970 bis heute

Ostfildern: Cantz 1997, 270 S.(mit zahlr. Abb.), ISBN 3-89322-923-X, DM 39,-

Rudolf Frieling, Dieter Daniels:

Medien Kunst Aktion – Die sechziger und siebziger Jahre in Deutschland

Wien/New York 1997 (Springer), 251 S.(mit 30 Abb. und CD-Rom), ISBN 3-211-82996-2, DM 98,-

Annette Hünnekens: Der bewegte Betrachter – Theorien der interaktiven Medienkunst

Köln: Wienand 1997, 230 S.(mit zahlr. Abb.), ISBN 3-87909-514-0, DM 36,-

Hans-Peter Schwarz (Hg.): Medien – Kunst – Geschichte

München/New York: Prestel 1997, 189 S.(mit zahlr. Abb. und CD-Rom), ISBN 3-7913-1836-5, DM 98,-

Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe (Hg.):

Hardware – Software – ARTware – Die Konvergenz von Kunst und Technologie am ZKM Institut für Bildmedien 1992 – 1997

Ostfildern: Cantz 1997, 200 S. , ISBN 3-89322-928-0, DM 48,-