Randall Packer, Ken Jordan (Eds.): Multimedia – From Wagner to Virtual Reality

London/New York: Norton & Company 2001, 394 S., ISBN 0-393-04979-5, \$ 27.95

Im Grunde wäre es bei diesem Buch ausreichend, statt einer Rezension das Inhaltsverzeichnis abzudrucken, um den Wert dieser Publikation klarzustellen. Denn der Künstler Randall Packer und der Internet-Journalist Ken Jordan haben eine unverzichtbare Quellensammlung zum Thema Multimedia zusammengestellt, die so ziemlich all die Texte enthält, die man braucht, wenn man die Entwicklung des vernetzten und multimedialen Computers verstehen will. Die Sammlung enthält genau die kanonischen Texte, die man sich bisher mühsam auf Web-Servern, aus alten Zeitschriften und lange vergriffenen Büchern zusammensuchen musste. Um nur einige der insgesamt 32 hier publizierten Quellentexte aufzuzählen: Norbert Wiener: *Cybernetics in History*, J.C.R. Licklider: *Augmenting Human Intellect: A Conceptual Framework*, Alan Kay: *User Interface: A Personal View*, einen Auszug aus *Computer Lib* von Ted Nelson, Tim Berners Lee: *Information Management: A Proposal*, und natürlich *As we may think* von Vannevar Bush.

Man muss die Arbeitsthese von Packer und Jordan nicht teilen, um diese Anthologie zu schätzen: für sie ist der Computer, wie wir ihn heute kennen, die Konsequenz einer Schule der modernen Kunst, die in der Folge von Wagner und seinem Konzept des Gesamtkunstwerks nach „integrated forms and interdisciplinary strategies to express their concern with individual and social consciousness and extreme states of subjective experience“ (S.XIV) gesucht hat und dabei auch mit neuen Medien experimentierte. Darum enthält der Reader außer bekannten Dokumenten aus der Informatik und der Geschichte des Internets auch Künstlerstatements und längere theoretische Texte von Leuten wie John Cage, William Burroughs, Nam June Paik, Allan Kaprow, den Futuristen und anderen. Indem der Reader so respektlos zwischen den Disziplinen hin und herspringt, eröffnet er auch einen fruchtbaren Dialog zwischen zwei gesellschaftlichen Bereichen, die sonst eher selten miteinander in Austausch treten. Denn für Packard und Jordan sind die Künstler, deren Texte sie ausgewählt haben, Vorreiter der Wissenschaftler, die nach dem Zweiten Weltkrieg „personal computing and human-computer interactivity as vehicles for transforming consciousness, extending memory, increasing knowledge, amplifying the intellect, and enhancing creativity“ (S.XIV) benutzen.

Man mag an der Weisheit der Auswahl der berücksichtigten Quellen mitunter zweifeln (Warum gibt es von William Burroughs nicht einen Auszug aus *Electronic Revolution*? Warum ist von Ted Nelson nur ein vergleichsweise kurzer Text abgedruckt? Warum sind mal wieder kaum Texte von Frauen in diesem Buch?), aber trotzdem bleibt das Fazit: *Multimedia – From Wagner to Virtual*

Reality ist eine unumgängliche Quellensammlung, die eine wichtige Ergänzung zu eher theoretisch orientierten Readern wie zum Beispiel dem *Kursbuch Medienkultur* von Joseph Vogl, Lorenz Engell und Claus Pias darstellt.

Tilman Baumgärtel (Berlin)