

Dominic McIver Lopes: A Philosophy of Computer Art

London, New York: Routledge 2010, 143 S., ISBN 978-0-415-54762-8, GBP 20,99

Vorliegende Publikation widmet sich der Computerkunst mit dem Anspruch, eine Philosophie der Computer-Kunst zu liefern. Dieser Vorgabe entsprechen die definitorischen Bemühungen, eine Kunst der Computer von anderen Medienkünsten bzw. digitalen Künsten abzugrenzen, denn „digital art and computer art aren't the same“. (S. 2) Dementsprechend wird in einem ersten Schritt das Verhältnis von Computerkunst zur digitalen Kunst abgeklärt und damit beginnen schon die methodischen und definitorischen Problem der Publikation. Unter Auslassung fast aller Medientheorien bzw. Theorien zu digitalen Medien operiert Lopes mit einem außerordentlich weitgefassten Begriff des Digitalen, der demjenigen der schriftlichen Notation sehr nahe kommt. Digitalität ist für ihn ‚Schriftlichkeit‘ bzw. ‚Notation‘, wie er – ohne diese zu benennen – ausführlich vermerkt, wenn er Shakespeares *Midsummer Night's Dream* oder Bachs *Wohltemperiertes Klavier* als digitale Kunst bezeichnet. Da Digitalität hier überstrapaziert ist und keinesfalls medientheoretisch bzw. apparativ oder technisch verstanden wird, muss zwangs-

läufig zwischen Computer- und digitaler Kunst getrennt werden. Demnach bleibt als Kennzeichen für ‚Computerkunst‘ die Interaktivität übrig, die in der Publikation ausführlich behandelt wird.

Allerdings ist Interaktivität dann nicht so weit und medienunabhängig wie ‚Digitalität‘ gefasst, sondern konkret an den Computer und seine interaktiven Kommunikationsformen zurückgebunden. Interaktivität kann demnach zum herausragenden Kennzeichen von ‚Computer art‘ werden, wie es Lopes mit tautologischen Rückständen vermerkt: „An item is a computer art work just in case (1) it’s art, (2) it’s run on a computer, (3) it’s interactive, and (4) it’s interactive because it’s run on a computer.“ (S.35) Dieser Definition folgend wird eine Reihe von – teilweise sehr bekannten und oft beschriebenen – interaktiven Computerkunstwerken vorgestellt wie z.B. Jeffrey Shaws *Legible City* (1989), Anish Kapoor’s *Cloud Gate* (2004-6) und Daniel Rozins *Wooden Mirror* (1999). Mit der Thematisierung der interaktiven Kunstwerke korrespondieren Überlegungen zum Rezipienten, der oder die in diesem Kontext eine aktive Rolle erhält.

Die wohl aufregendste Überlegung stellt Lopes hinsichtlich des Genres ‚Computerspiel‘ an. Ähnlich formalistisch wie der Gesamtaufbau der Publikation reflektiert er die Zugehörigkeit von Video- und Computerspielen zur Kunst. Allerdings werden auch hier nicht die historischen Bedingungen von Kunst dargelegt. Deswegen erscheint der Rückgriff auf die ästhetische Theorie von Monroe Beardsley, die den Kunststatus nur Artefakten zuspricht, die eine deutlich ästhetische Erfahrung ausdrücken, angesichts der Massenmedialität von interaktiver Kunst überholt. Die Vorgabe ästhetischer Erfahrung ist nicht bei allen Video- und Computerspielen vorhanden, wie auch Lopes eingestehen muss. Aus diesem Grund rettet er sich ansatzweise in eine Theorie der kulturellen bzw. musealen Konstruktion von Kunst, indem er auf die Linzer Ars Electronic als Ort der Institutionalisierung von Computerkunst verweist. Einer anderen Argumentationsstrategie bedient er sich durch die Erwähnung einiger komplexer Computerspiele, die selbstreferentiell auf ihre Machart eingehen innerhalb derer Programmbestandteile ästhetisch verändert sind. Herausragendes Beispiel ist hier Thomsons und Craigheads *Triggerhappy* (1998), das die Form des Abschusses von Aliens durch den Abschuss von Textbausteinen ersetzt. Als textuelle Vorlage dient Foucaults Text *Was ist ein Autor*. Tatsächliche und literarische Dekonstruktion sind hier auf ironische Art und Weise aneinander gekoppelt.

Insgesamt jedoch lässt Lopes *Philosophy of Computer Art* die Leserin mehr als ratlos zurück, da die durch den Titel evozierten Leseerwartungen in keiner Weise erfüllt werden. So findet kein Rekurs auf Kunst oder Medienphilosophien statt, Begriffe werden weder theoretisch noch historisch definiert und bleiben im Raum stehen. Vorherrschende Argumentationsstrategie ist die einer formalen Logik, wie das bereits angeführte Beispiel zeigt, das versucht, mit oppositionellen Ausschlusskriterien nach dem Muster ‚wenn-dann‘ zu operieren. Dieses Vorgehen

wirkt befremdlich, zudem in keiner angemessenen Weise auf medienwissenschaftliche bzw. medienphilosophische Forschung zurückgegriffen wird und dadurch Begriffe nicht schlüssig definiert und angewendet werden.

Angela Krewani (Marburg)