

**Claudia Giannetti: Ästhetik des Digitalen. Ein intermediärer Beitrag zu Wissenschaft, Medien- und Kunstsystemen**

Wien, New York: Springer Verlag 2004, 219 S., ISBN 3-211-00571-4, S 34.80

Es handelt sich bei diesem Werk um einen Beitrag, der eine ästhetische Theorie der interaktiven computergestützten Medienkunst zu entwerfen versucht. Er beschreibt einen Paradigmenwechsel in der Ästhetik aus dem Zusammenspiel von Kunst, Wissenschaft und neuen Technologien. Die Autorin, Claudia Giannetti, seit 1998 Direktorin des Media Centre of Art and Design (MECAD) in Barcelona, visiert nichts geringeres als eine ‚Endoästhetik‘ an. Sie wagt eine überblicksartige Herangehensweise an das diffuse Feld der Medienkunst unter Berücksichtigung kybernetischer Modelle. Die Publikation gliedert sich in fünf Kapitel: „Kunst, Wissenschaft und Technik“, „Kybernetische Ästhetik und Kommunikation“, „Ästhetik und kommunikativer Kontext“, „Interaktive Kunst“ sowie „Endoästhetik“. Selbstverständlich diskutiert sie hierbei die Neupositionierung der Rezipienten („Interaktoren“), unternimmt eine Gruppierung von Medienkunstwerken unter verschiedenen Gesichtspunkten und stellt die Bandbreite des Interaktivitätsbegriffs umfassend dar. Sie liefert eine Präsentation der Vielfalt medienkünstlerischer Erscheinungs- und Ausdrucksformen – wie z.B. die bereits 1994 von ihr als „Metaformances“ (S. 93) bezeichneten performativen Werke, die audiovisuelle Techniken und telematische Systeme einbeziehen und auf dem Prinzip der Reaktivität basieren. Wie in den Kapitelüberschriften angedeutet,

bezieht sie die Informationstheorie, die Kybernetik, die Endophysik und die Organisationstheorie in ihre Untersuchung mit ein, ohne ökonomische Aspekte der Medien und die Kommunikation als künstlerischen Prozess zu vernachlässigen und vollbringt damit eine beachtenswerte Leistung. Sie skizziert, wie mit der Informationsästhetik und der kybernetischen Ästhetik unter dem Einfluss der Semiotik, Phänomenologie und Hermeneutik der subjektivistische Diskurs zugunsten einer kommunikativen Bewertung von Kunst verdrängt wird. Wie sie zeigt, sind aktuelle von digitalen Medien dominierte Kunstwerke geprägt von der eigenen Infragestellung sowie der permanenten Befragung der Funktion und Stellung von Künstler, Rezipient, Maschine und deren Wechselwirkungen. Die homogenen Definitionsmodelle, die kybernetische Ästhetik und Informationsästhetik entwickelt haben, so veranschaulicht sie, können hier nicht greifen. Beispiele aus den Bereichen Künstliches Leben und Künstliche Intelligenz verdeutlichen den Wandel des traditionellen Kunstverständnisses hin zum Konzept von Kunst als System, das die Welt zu hinterfragen trachtet. Einen vielversprechenden Ansatz vermeint sie in der Anwendung endophysischer Modelle in der ästhetischen Theorie gefunden zu haben. Die Endophysik („Physik von Innen“) geht von „den Prinzipien der beobachterobjektiven Endorealität und der unzugänglichen Exorealität aus“. (S.170) Die beobachtete Realität ist demzufolge immer mit subjektiven Elementen behaftet. Um nun eine externe Beobachtung möglich zu machen, „schlägt die Endophysik vor, Modellwelten zu erstellen, die Exomodelle von Endosystemen simulieren, zum Beispiel in einem computersimulierten Modelluniversum“. (S.170) Die Medienkunst habe diese Frage nach den internen Wechselwirkungen zwischen Kunstwerk und Rezipient als eines ihrer Wirkungsfelder erkoren. Als Beispiele dienen Morton Heiligs *Sensorama* (1962), der *TV-Helm* (1967) von Walter Pichler, die Arbeit *Liquid Views or The Virtual Mirror of Narcissus* (1992) von Fleischmann, Bohn und Strauss, *Telematic Dreaming* (1992) von Paul Sermon und Peter Weibels *Die Wand, der Vorhang (Grenze, die)*, *fähsprachlich auch: Lascaux* (1994). Aus der künstlerischen Anwendung von interaktiven Systemen wie der Künstlichen Intelligenz, der Virtuellen Realität und dem Künstlichen Leben werden Umgebungen geschaffen, die vom Benutzer „intern erlebt werden können“ oder „die Exorealitäten erzeugen“. (S.179) In der Endoästhetik vermeint Giannetti ein Instrumentarium zur umfassenden Analyse interaktiver Medienkunst gefunden zu haben. Sie liefert Anregungen für die Entwicklung von Ästhetiken der Selbstreferentialität, der Simulation, der Virtualität, der Interaktivität und des Interfaces.

Die vielfältigen, besonders auch naturwissenschaftlichen, interdisziplinären Bezüge („pluridisziplinäres Spektrum“, S.11), auf die sie rekurriert, machen sicherlich die Stärke dieser Herangehensweise aus. Claudia Giannetti legt dar, dass starre Modelle und allgemeingültige Definitionen, wie sie in der Informationsästhetik und Kybernetik gesucht wurden, hier fehl am Platze sind. Es gelingt ihr, Fragestellungen bezüglich ästhetischer Paradigmen aufzuwerfen (eine „ästhetische

Theorie jenseits der Ästhetik“, S.191). Denkanstöße und Anregungen für vertiefende Diskussionen zu geben.

Petra Missomelius (Marburg)