

Elvira Barriga

Interaktion als Aspekt moderner Ästhetik

2004

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17651>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Barriga, Elvira: Interaktion als Aspekt moderner Ästhetik. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 32, Jg. 6 (2004), Nr. 2, S. 1–15. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17651>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Interaktion als Aspekt moderner Ästhetik

Von Elvira Barriga

Nr. 32 – 2004

Abstract

in anbetracht der inflationären verwendung der bezeichnung interaktivität scheint diese in ihrer bedeutung recht dehnbar. damit einher geht eine diskussion der frage, wodurch sich *echte interaktivität* von der sogenannten *scheininteraktivität* unterscheidet. für eine schlüssige argumentation scheint eine definition des begriffes interaktion als grundlage zwingend notwendig. da der begriff aber in unterschiedlichen kontexten verwendung findet, variiert auch seine bedeutung entsprechend. eine definition erweist sich deshalb entweder als eingrenzend und dogmatisch oder, wenn sie offen und universal gehalten wird, als beliebig und zu abstrakt. wie kann man dem begriff gerecht werden? eine frage, die sich für theorie und praxis gleichermaßen stellt.

im folgenden soll interaktion in den unterschiedlichen kontexten beleuchtet werden: von seiner herleitung aus den sozialwissenschaften, über seine ideologische funktion in den partizipatorischen konzepten der avantgarde, bis hin zu technisch vermittelten formen der beteiligung in der medienkunst. daraus können bedeutungsrahmen für den begriff skizziert und kriterien der interaktion abgeleitet werden, die bei der konzeption einer interaktiven erzählung berücksichtigt werden sollten.

1. interaktion als sozialwissenschaftliches konzept

der begriff der interaktion ist aus dem lateinischen abgeleitet (inter: -zwischen und agere: handeln) und bezeichnet grundlegend ein wechselwirkendes handlungsverhältnis. in den sozialwissenschaften und insbesondere in der kommunikationspsychologie ist der interaktionsbegriff von zentraler bedeutung und beschreibt die gegenseitige beeinflussung von personen im hinblick auf ihr verhalten. dieses wechselseitige wirkungsverhältnis basiert auf der kommunikation und kennzeichnet den bestimmenden prozess innerhalb sozialer gebilde. spätestens seit paul watzlawick ist bekannt, dass man ›nicht nicht‹ kommunizieren

kann, wobei in der folge wiederum beachtet werden muss, dass jede form der zwischenmenschlichen kommunikation von wechselwirkung geprägt ist, denn sie »ist ja nicht damit beendet, daß der eine etwas von sich gibt und beim anderen etwas ankommt. (...) der empfänger reagiert, wird dadurch zum sender und umgekehrt, und beide nehmen aufeinander einfluß. wir sprechen von interaktion« (schulz von thun 1981, 82).

im allgemeinen sprachgebrauch wird der begriff der interaktion heute vorwiegend mit elektronischen medien und insbesondere mit dem computer in verbindung gesetzt. dabei musste der entlehnte terminus erst einmal »aus den handlungstheoretischen konzepten der sozialwissenschaften herausgelöst werden, wo man ihn ausdrücklich auf menschen, nicht aber auf maschinen anwenden wollte« (porombka 2001, 137). um den begriff in die computerwissenschaft überführen zu können, musste erst vom menschen – und auch der maschine – so weit abstrahiert werden, dass sich beide als »informationsverarbeitende systeme« (ebd., 138) darstellen lassen. darauf beruht auch die von norbert wiener begründete wissenschaft der kybernetik, die lebewesen und maschinen nach ihren steuerungsprinzipien untersucht. durch übergreifende begriffe werden parameter generiert, anhand derer sich menschen und maschinen vergleichen lassen, wodurch »die grundannahme von einer differenz zwischen maschinellem funktionieren und menschlichem handeln sukzessive aufgelöst wurde« (ebd., 139). als höchstes ziel der technologischen forschung gilt die entwicklung einer künstlichen intelligenz, die eine möglichst mimetische nachbildung menschlichen verhaltens und menschlicher fähigkeiten anstrebt. doch in einem ersten schritt auf dem weg die maschinen an die menschen anzugleichen, musste erst einmal der mensch als maschine dargestellt werden.

die technische interpretation von interaktion wurde nicht zufällig aus den sozialwissenschaften hergeleitet. die menschliche kommunikation gilt als nachzubildendes vorbild und angestrebtes ideal. in ihrer assoziativen komplexität ist die soziale interaktion aber vorerst unerreicht, denn durch die ihr eigene kombination aus »vorhersagbarkeit und überraschung« (lanier 1995), kennt sie letztlich keine zwingende abfolge und keine strikt logische struktur. technologische systeme sind dagegen an eine logische – weil programmierte – syntax gebunden und davon können sie auch nicht durch die systemimmanente programmierung des zufalls befreit werden. intelligenz bleibt – vorerst noch – den lebewesen vorbehalten.

maschinen sind keine menschen. solange sich differenzen ausmachen lassen, wird jede form der interaktion zwischen mensch und maschine das ideal der sozialen interaktion nur anstreben, jedoch nicht erreichen können. technologisch basierte interaktion bleibt folglich eine reduzierte bezeichnung und kann sich der ursprünglichen bedeutung nur annähern. festzuhalten bleibt aber das kriterium der wechselseitigen beeinflussung, die über eine mechanische abfolge von aktion und

reaktion hinausgehen soll. ein interaktives verhältnis zeichnet sich durch die möglichkeit aus, auf das verhalten des gegenüber einzuwirken und seinen status zu verändern.

im zentrum für kunst und medientechnologie karlsruhe (zkm) treffen die besucher auf marie, eine frau in den dreißigern von »natürlicher« schönheit. ihre klaren gesichtszüge sind von dunklem haar umrandet, das locker im nacken zusammengebunden ist. sie scheint ganz in sich selbst versunken zu sein und ihre rätselhaften augen sind den vorbeikommenden zunächst abgewandt. doch marie lässt sich gerne aus ihrem trancezustand wecken. ein einfaches »verzeihung ...« und sie wendet sich dem gegenüber zu. sie lädt die besucher zu einem gespräch ein, während dessen jede ihrer bewegungen, jede ihrer gesten und jeder gesichtsausdruck bewusst gewählt und akzentuiert ist. auf die frage »schauen sie mich an?« lächelt marie verschmitzt: »ja ... ja, ja. sie schaue ich an. ihre augen, ihren mund, ihren hals ... die kurve hier« neigt den kopf zur seite und fährt mit dem zeigefinger ihre halsschlagader nach. der flirt ist mit dieser erotischen geste eröffnet und wird von einem provokanten »stört sie das?« in die erste runde geläutet. wie lange sich marie für die einzelnen gespräche zeit nimmt, hängt davon ab, wieviel interesse ihr entgegengebracht wird. wer sich im ton irrt, oder ihre laune falsch einschätzt, wird schnell wieder verabschiedet.

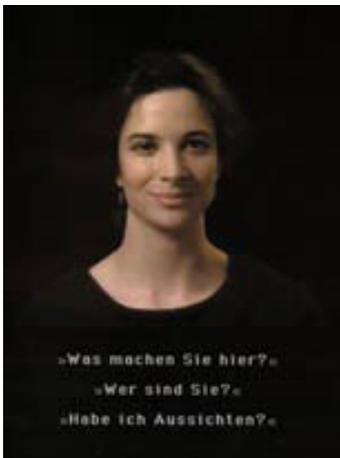


abb. 1 und 2 »portrait no.1«

marie, gespielt von der schauspielerin paule ducharme, ist die protagonistin der interaktiven videoinstallation »portrait no.1«¹ des kanadiers luc courchesne. ihr abbild wird auf einen semitransparenten spiegel projiziert, wodurch der virtuelle und formlose charakter noch zusätzlich unterstrichen wird. die installation thematisiert und reflektiert die unterschiede zwischen sozialer und technischer interaktion. die

besucher können in sechs sprachen mit marie kommunizieren, indem sie mittels eines trackballs zwischen verschiedenen fragen und antworten auswählen, die ebenfalls auf den spiegel projiziert sind. im dialog mit marie werden die konversationsmuster einer annäherung verdeutlicht und die prozesse der selbstdarstellung nachgezeichnet. ein gespräch, ein kleiner flirt, ein erstes und einziges kennenlernen, wobei mit den reaktionen gespielt wird, die auf interesse oder zurückweisung folgen. der verlauf der konversation kann dabei unterschiedliche wege nehmen – je nach wahl der fragen und antworten – ist aber dennoch vorherbestimmt und endet zwangsläufig im abschied.

solange es gelingt maries aufmerksamkeit aufrecht zu erhalten, führt sie die besucher durch eine selbstreferenzielle konversation über die liebe in virtuellen beziehungen. über die surrealität des gesprächs, die einen dialog an sich unmöglich macht, entziehen sich sowohl marie als auch die besucher den bedrohungen, die einem kennenlernen im realen leben entspringen können: »die köstlichkeit, die symbolkraft, das verführerische, erlösende der liebe wächst mit ihrer unmöglichkeit« (beck, beck-gernsheim 1990, 9), oder wie marie selbst formuliert: »angst, geliebt zu werden. die liebe des anderen, die uns bedroht. es lebe die unmögliche liebe!«

durch die einnehmende ausstrahlung der protagonistin neigt man bisweilen dazu, im immersiven erlebnis die irrealität des gesprächs zu vergessen. ehe man sich beinahe persönlich angesprochen fühlt, weist marie wieder auf die verzerrung dieser annäherung hin: »sehen sie & ich könnte ihnen sagen, dass ich sie liebe! & ich liebe sie!« die beliebigkeit, die hinter diesen worten steht, bemüht sich erst gar nicht um eine tarnung. angesichts der vorprogrammierung ist ohnehin offensichtlich, dass sich das »ich liebe sie!« unpersönlich an jeden richtet. dabei wird auch reflektiert, wie durch den belanglosen umgang und die kommerzielle verwertung diese worte im alltag entwertet werden: »aber inwieweit bindet mich das! sie & «

»portrait no.1« wird als interaktive videoinstallation beschrieben, wobei die interaktionsmöglichkeit dabei auf das navigieren durch die narrationsstränge beschränkt bleibt. die besucher können zwar den verlauf der konversation mitbestimmen, indem sie sich für die jeweiligen fragen und antworten entscheiden, es bleibt ihnen aber verwehrt, auf das system einzuwirken, es zu verändern, zu manipulieren oder auch nur persönliche fragen und antworten beizusteuern. diese form der »reduzierten« interaktivität wird wiederum im werk selbst thematisiert, wenn marie konstatiert: »es stimmt, dass ich unerreichbar bin – und dass sie mich nicht ändern können.« doch mit diesem guten gewissen werden die besucher nicht entlassen: »aber schauen sie sich doch die leute um sie herum an: sind sie so anders als ich? sind sie erreichbar?«

2. interaktion im kontext der kunst

auch im kunsttheoretischen diskurs fand der interaktionsbegriff schon lange vor dem elektronischen zeitalter verwendung. in bezug auf traditionelle, abgeschlossene kunstwerke bezeichnet interaktion den inneren wahrnehmungsprozess der betrachter, die sich auf einer emotionalen oder intellektuellen ebene in beziehung zum werk setzen, um es zu interpretieren. die rolle der betrachter bleibt dennoch »von einer passiven, kontemplativen haltung gegenüber dem kunstwerk geprägt« (hünnekens 1997, 7). künstler, werk und betrachter bleiben klar getrennte und benennbare einheiten mit entsprechender distanz ².

2.1. interaktion als sozialpolitische forderung

der künstlerischen avantgarde der sechziger jahre widerstrebten das traditionelle kunstverständnis, die kontemplative art, wie sie betrachtet wird, und die »damit verbundenen politischen und sozialen konnotationen« (popper 1991, 258). sie forderte eine form des gesamtkunstwerkes, das jenseits von etablierten kategorien, dogmatischen gattungsbegriffen und institutionen die abgrenzungen zwischen produktion und rezeption, zwischen künstler, werk und betrachter aufheben soll. die kunst soll demokratisiert, entkommerzialisiert und entprofessionalisiert werden. die avantgardekünstler reflektierten ihre sozialpolitische ideologie in den konzepten der aktionskunst, welche happening, performance und die fluxusbewegung umfasst. dabei werden elemente von malerei, installations-, objekt-, und videokunst sowie theater, musik und literatur verbunden. bei den happenings ist zudem die teilnahme des publikums am künstlerischen prozess eingeplant, wodurch die grenze zwischen kunst und leben obsolet werden soll. die passive haltung der betrachter soll aufgelöst und in aktives handeln überführt werden, denn »das gemeinsame feindbild all dieser künstlerischen und theoretischen ansätze ist die passivität des kulturellen konsumismus, der als effekt der massenmedien und insbesondere des fernsehens empfunden wird« (daniels 2000, 145).

die aktionskunst war nicht nur formal, sondern auch inhaltlich eng an einer kritik der vorherrschenden medialen und gesellschaftlichen strukturen ausgerichtet. exemplarisch sei an dieser stelle valie exports »tapp und tastkino« vorgestellt, das sie erstmals 1968 in wien präsentierte. mit einem einfachen kasten vor die nackten brüste geschnallt, forderte die künstlerin die passanten auf der strasse auf, das kino mit ihren händen zu »besuchen«. mit dieser aktion thematisiert, reflektiert und kritisiert valie export die sexuelle objekthaftigkeit der frau und den film als medium der voyeuristischen befriedigung. sie vertauscht die »zuständigkeitsbereiche« von privatsphäre und öffentlichkeit, indem sie das taktile sexuelle erlebnis aus dem erlaubten rahmen der privatsphäre in die öffentlichkeit trägt, dieses aber zugleich

im kinokasten verborgen hält und dadurch den schaulustigen die visuelle befriedigung verwehrt.

›tapp und tastkino‹ verdeutlicht die abhängigkeit der aktionskunst von der bereitschaft der betrachter zur beteiligung an der aktion; diese lässt sich erst in der – und durch die – partizipation der betrachter vollenden. die politisch motivierte forderung, den betrachtern eine mitbestimmende rolle zukommen zu lassen, wurde damit in der kunst erstmals konzeptionell eingelöst. neben valie export und dem wiener aktionismus um günter brus, otto mühl, hermann nitsch oder oswald wiener sei an dieser stelle noch allan kaprow erwähnt, der als pionier und wichtigster theoretiker der happenings gilt.

2.2. technisch vermittelte interaktion

die einföhrung von technologiebasierten interaktionskonzepten in der kunst beschreibt den übergang von betrachtern zu benutzern. während sich traditionelle kunstwerke mit einem gewissen abstand rezipieren lassen, müssen die benutzer interaktiver werke diese distanz überwinden. sie sind aufgefordert, sich nicht nur intellektuell oder emotional in beziehung zum werk zu setzen, sondern auch körperlich. das interaktive werk erschließt sich erst durch das eingreifende handeln der rezipienten und dadurch verändert sich auch auf »zwangsläufige weise die einstellung des rezipienten. während er als bloßer betrachter von wahrnehmungsgegenständen – in diesem falle also von kunstgegenständen – davon ausgehen kann, dass seine eindrücke und auch seine irritationen durch diese objekte der erfahrung ausgelöst werden – fremdfrequenz –, muss er sich als handelnder zumindest einen teil seiner reaktionen, aber vor allem die verantwortung für den abbruch oder die fortführung der interaktion selbst zuschreiben« (spangenberg 2001, 147).

die entwicklung der medientechnologie von den mikroprozessoren bis zur telematik³ sollte in der folge nicht nur die verbindung von kunst und technik neu bestimmen, sondern auch das verständnis von interaktion in der kunst im wesentlichen an eine technologische umgebung binden. interaktion definiert sich nicht länger über soziale prozesse oder ideologische forderungen, sondern über »die technik des interface und die regeln der software« (daniels 2000, 146).

der kunsthistoriker frank popper bemüht sich deshalb um eine begriffliche unterscheidung zwischen partizipation und interaktion. er stellt ersteren begriff in den angesprochenen kontext der avantgardistischen konzepte und zweiteren in abhängigkeit zu einer »high-tech« (popper 1991, 257) umgebung, die ihm zufolge eine weit intensivere einbeziehung der betrachter in den kreativen prozess ermöglicht. während bei der partizipation die betrachter zu bestandteilen binnen der aktionen und werke werden und der begriff deshalb »auf ein verhältnis zwischen einem beobachter und einem bereits bestehenden unabgeschlossenen kunstwerk

angewendet« (ebd., 258) wird, impliziert der begriff der interaktion »die mögliche zwei-weg-wechselwirkung zwischen einem menschen und einem system der künstlichen intelligenz« (ebd.).

eine übergangsform von der konzeptionellen partizipation zur technisch vermittelten beteiligung stellen die videoinstallationen des closed circuit dar, die ab ende der sechziger jahre ausgestellt wurden. innerhalb eines technisch geschlossenen kreislaufs von kameras und monitoren werden die besucher mit ihrem eigenen abbild konfrontiert. wie sich die besucher gegenüber dieser form der überwachung und der selbstreflexiven wahrnehmung verhalten, kann dabei zumeist auch von den anderen besuchern beobachtet werden. dieter daniels hält fest, dass diese installationen nicht mehr zur kreativen partizipation führen, sondern zum genauen gegenteil, »einer radikalen konditionierung des betrachters durch das werk, das ihn auf seine eigene körper/bild-erfahrung zurückwirft« (daniels 2000, 148f.). diese konditionierung kann bei jenen systemen beobachtet werden, bei denen die interaktion keine einwirkung auf das system erlaubt, sondern auf simplen aktion-reaktion-mustern aufbaut und der benutzer dadurch »zu einem tier in einer skinner-box« (lanier 1995) reduziert wird.

gerade bei der technisch vermittelten beteiligung lässt sich diese subversive konditionierung der benutzer – als interaktion getarnt – feststellen. gerade jene rezipienten, die an die passive und distanzierte betrachtungsweise von traditionellen kunstwerken gewöhnt sind, lassen sich gerne vom anschein verführen, sie hätten entscheidungsfreiheit, kreativen freiraum und kontrolle über das system. dabei gleicht ihre möglichkeit zur beteiligung lediglich einer »handlung nach anweisung« (hünnekens 1997, 115).

besondere aufmerksamkeit bei der künstlerischen verbindung von technischer und menschlicher aktion erfährt die entwicklung außergewöhnlicher benutzeroberflächen, welche die rezipienten von den herkömmlichen schnittstellen wie tastatur oder maus lösen. dabei werden entweder die körperlichen bewegungen über sensoren ermittelt und direkt an das system übertragen, oder umfunktionalisierte alltagsobjekte als schnittstellen dazwischengeschaltet, wodurch »eine intuitive übertragung alltäglicher körperbewegungen in die datenwelt« (daniels 2000, 154) ermöglicht werden soll. die ästhetische bearbeitung eines dialoges zwischen körper und datenraum wird auch als »kybernetische kunst« bezeichnet, da die bewegungen der betrachter zur steuerung des werkes übermittelt werden.

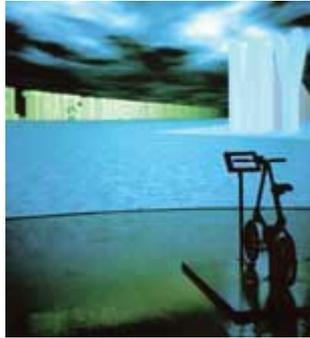


abb. 3: »the legible city«

bei der 1989 von Jeffrey Shaw entwickelten Installation »The Legible City«⁴ steht ein Fahrrad vor einer Projektionsfläche mit einer synthetisierten Darstellung der Stadt New York, Amsterdam oder Karlsruhe. Die Architektur besteht aus Buchstaben und Texten, und im Falle der Stadt New York bilden diese Texturen acht Erzählstränge, die farblich voneinander getrennt sind. Um die Stadt zu erkunden und die Texte zu rezipieren, müssen die Betrachter aktiv werden und das Fahrrad benutzen. Sie können durch die Stadt, durch die Texte, durch das System navigieren und sich »auf selbstgewählten Pfaden bewegen und die verzweigten Möglichkeiten einer dem Hypertext ähnlichen Datenorganisation erkunden« (Rötzer 1993, zit. nach Hünnekens 1997, 131). Die Bewegungen der Benutzer mit dem Fahrrad werden an das System übermittelt und lösen die – vorprogrammierte – Simulation aus. Anlässlich seiner Rezension zu »The Legible City« bezeichnet Florian Rötzer Interaktion als Möglichkeit »spielerisch die Optionen zu erkunden, und nicht (&) vor einem Objekt zu stehen, das fertig ist und nur noch interpretiert werden muß« (ebd., 130). Für ihn durchbrechen interaktive Medien »die Linearität von Texten, die Geschlossenheit von Werken, die Passivität der Wahrnehmung« (ebd.).

Durch die Rückkopplung der digitalen Simulation an die körperlichen Aktionen der Benutzer sollen interaktive Erlebnisräume geschaffen und den Rezipienten ein immersives Erlebnis der virtuellen Art ermöglicht werden. Dabei werden die Wahrnehmungsgewohnheiten an der Grenze von Virtualität und Körperlichkeit aufgebrochen. Festzuhalten bleibt, dass bei Systemen wie »The Legible City« die Benutzer integrierter Bestandteil eines abgeschlossenen Systems sind. Sie haben weder die Möglichkeit, das System zu erweitern, noch eine Veränderung zu bewirken, die über die vorprogrammierten Wirkungsverhältnisse von Aktion-Reaktion-Abfolgen hinausgeht.

Dem gegenüber stehen offene Systeme, die so angelegt sind, dass sie vielfältige Reaktionsmöglichkeiten haben und zusammen mit dem eingreifenden Handeln der Benutzer eine Eigendynamik entwickeln können, so dass die Ergebnisse von den

künstlern nicht mehr vorhersehbar sind. die benutzer treten in eine kreative, schöpferische beziehung zu den systemen, gestalten diese mit und erweitern sie, so dass die interaktivität auf einem komplexeren niveau anzusiedeln ist als bei geschlossenen systemen. der dialog zwischen mensch und system ist nicht vorprogrammiert, sondern entwickelt sich aus der gegenseitigen beeinflussung. es kann von einem dynamischen system gesprochen werden, da sich »die ›verhaltenspläne beider partner‹ sowohl am eigenen als auch an dem des anderen orientieren und aktualisieren« (furtwängler 2001, 376). auf diese weise sollen eigenschaften natürlicher systeme nachgebildet werden und die technologische interaktion sich der sozialen weiter annähern. darin reflektiert sich auch poppers ansatz zur technologisch basierten interaktion, welche »die erweiterung der künstlichen intelligenz von rechnerischen, rationalen und logischen zu assoziativen ›gedanklichen‹ verbindungen« (popper 1991, 259) anstrebt.

der künstler roy ascott gilt nicht nur als pionier der telematischen und interaktiven medienkunst, sondern zählt auch zu den bedeutendsten medien- und kommunikationswissenschaftlern. seine beschreibung von interaktiver kunst ist offen, aber nicht beliebig und kann als abschließender und zusammenfassender kommentar zu diesem kapitel über interaktion im kontext der kunst herangezogen werden. für ihn präsentiert interaktive kunst »einen fluß von daten (bilder, texte, klänge) und eine anhäufung von kybernetischen, adaptierbaren – man könnte beinahe sagen, intelligenten – strukturen, environments und netzwerken (&), und zwar so, daß der betrachter diesen fluß beeinflussen, die struktur ändern oder mit dem environment interagieren und durch das netz navigieren kann und so direkt in den akt der veränderung und schöpfung eingebunden wird« (ascott 1991, zitiert nach hünnekens 1997, 66). das eingreifende handeln der benutzer bildet für ascott den bestimmenden faktor für das ergebnis und damit obliegt ihnen auch die verantwortung für die realisierung und entfaltung des werkes als kunst.

2.3. von spitzen effekten und stumpfem sinn

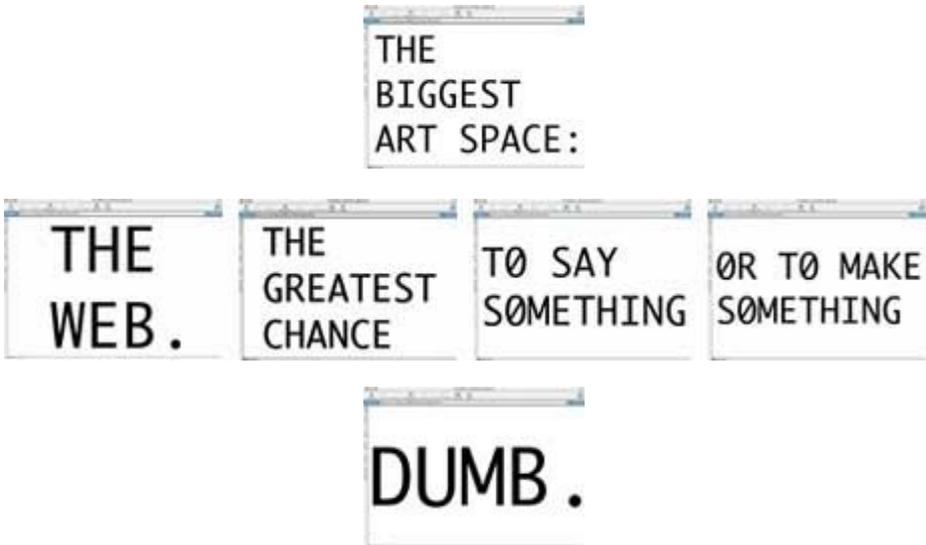
ähnlich wie für frank popper war auch für hans-peter schwarz, seines zeichens leiter des medienmuseums im zkm, interaktivität im kontext der avantgardistischen kunstbewegung »notwendiges konzeptuelles postulat geblieben« (schwarz 1997, 62). in verbindung mit den neuen medien »sah sie jetzt technologische realität werden zu können, eine realität allerdings, die sich vorerst nicht so sehr auf die inhalte, sondern auf die rezeptionsweisen der multimedialen ensembles erstreckte« (ebd.). er verweist auf die tendenz zum »platten illusionismus« (ebd.), der die technischen möglichkeiten der interaktion und der simulation auf eine oberflächliche wirkung reduziert.

während die interaktion in den konzepten der avantgarde aus ideologischen und sozialpolitischen gründen gefordert und inhaltlich reflektiert wurde, verdankt sie

ihren einsatz in den neuen medien häufig einem wesentlich einfacheren und recht pragmatischen grund: es bietet sich an. sowohl interaktivität als auch »die verbindung der verschiedenen medien zu einem multimediaprogramm bedarf also keiner ästhetischen legitimation, sondern entspricht dem grundprinzip der digitalen technik« (daniels 2000, 146). nur allzuoft kann beobachtet werden, dass der inhaltlichen ebene dabei nicht annähernd so viel aufmerksamkeit geschenkt wird wie der technischen präsentation, und zwar sowohl von seiten der produzenten als auch der rezipienten. dies mag mit der technophilen euphorie⁵ zusammenhängen, die sich spätestens in den neunziger jahren quer durch die ausstellungen, den alltag und den aktienindex zog. diese euphorie ist oftmals begleitet von einer staunenden bewunderung technischer neuerungen, vor allem wenn sich deren funktionalität dem eigenen verständnis noch nicht erschlossen hat. eine tiefergreifende betrachtung der verhältnisse von form und inhalt wird gerade im bereich der digitalen ästhetik oftmals vernachlässigt, denn »vor der unbegreiflichen monumentalität des programmcodes endet die fassungskraft des dadurch eingeschüchterten betrachters, der sich zugleich ganz im suggestiven effekt der oberfläche verliert« (simanowski 2002, 147).

durch extrem vereinfachte autorenprogramme sind mittlerweile nicht einmal mehr programmierkenntnisse von nöten, um ein digitales werk zu produzieren – von ästhetischer sensibilität und konzeptioneller kompetenz ganz zu schweigen. durch das internet bietet sich zudem eine globale plattform, mittels derer sich jedermanns werke auch veröffentlichen lassen. aber selbst im bereich der medienkunst, die sich ja von »lieschen müllers« homepage absetzen will, trifft man immer wieder auf die unausgewogenheit von inhaltlicher bedeutung und technischer umsetzung. »sein oder nicht sein« scheint bei einem selbstgefälligen technikverständnis nicht die frage zu sein, stattdessen zelebriert sich das oberflächliche spektakel um seiner selbst willen und frönt dabei dem »narzißmus der effekte« (simanowski 2002, 149).

die südkoreanische webkünstlerin young-hae chang widersetzt sich bewusst dieser tendenz: »our web art tries to break as many rules as possible. in our work there is: no interactivity; no graphics or graphic design; no photos; no illustrations; no banners; no millions-of-colors; no playful fonts; no fireworks« (chang und voge, 2001). unter »young-hae chang heavy industries«⁶ präsentiert sie zahlreiche kurzgeschichten als textbasierte flashanimationen. sämtliche werke sind dabei im gleichen gestaltungsstil gehalten: der text, durchwegs in der systemschrift monaco gesetzt, variiert nur in der größe und in der verweildauer auf dem bildschirm. sein auftritt ist vom inhalt und der begleitenden jazzmusik abhängig, die wie beim film zur spannungssteigerung beiträgt. die inszenierung obliegt ausschliesslich der werkimmanenten programmierung und lässt keine manipulation von seiten der rezipienten zu.



»we have a special dislike for interactivity. to us it's a paltry, laughable thing, like getting a kick out of pulling the trigger of a gun: click: bang. we don't get it. when we click on interactive art, we get the feeling we're the rat in the skinner box, except there's only the miserable reward, not the shock«
(»artists statement no.45,730,944: [the perfect artistic web site](#)«).

3. scheininteraktivität

in den vorangegangenen erörterungen wurde interaktion aus den perspektiven unterschiedlicher kontexte beleuchtet und verschiedene formen und qualitäten von interaktivität nachgezeichnet. wie lässt sich nun auf die anfangs formulierte frage antworten, wodurch sich ›echte interaktivität‹ von der sogenannten ›scheininteraktivität‹ unterscheidet?

von ›scheininteraktivität‹ wird zumeist gesprochen, wenn die möglichkeiten der interaktion mit einem system ausschliesslich auf die navigation durch den vorgegebenen datenraum beschränkt bleiben. dieser argumentation nach haben die benutzer nicht die möglichkeit zur teilhabe am werk, sondern ausschliesslich zum umgang mit dem werk. vergleichbar mit dem zappen beim fernsehen kann zwar zwischen den angeboten ausgewählt werden, die angebote selbst können aber weder beeinflusst noch verändert werden, wie es ›echte interaktivität‹ nach dem vorbild der sozialen interaktion erfordert.

heinz emigholz beschreibt scheininteraktivität als »vortäuschung nicht existierender wahlmöglichkeiten« (emigholz 2002, 184) und unterscheidet daneben noch zwischen der »eingeschränkten interaktion«, die sich in der interpretation von vorgefertigten werken manifestiert, und dem »vorgang einer einseitig vom sender zum empfänger in form von befehlen und handlungsanweisungen gerichteten interaktion« (ebd.). roy ascott bezeichnet die wechselbeziehung mit einem geschlossenen system aus vordefinierten elementen und reaktionen auch als »triviale interaktivität« (ascott 1995, zit. nach hünnekens 1997, 69), und unterscheidet davon die »»nichttriviale interaktivität« mit einem endlosen, vernetzten, algorithmischen oder evolutionären und offenen system« (ebd.).

annette hünnekens reflektiert in »der bewegte betrachter. theorien der interaktiven medienkunst« die positionen zahlreicher künstler und wissenschaftler zur interaktion im kontext ihrer ästhetischen bearbeitung. die ansätze, mittels derer interaktion darin beschrieben wird, sind so unterschiedlich wie die besprochenen werke und darin besteht auch die eigentliche schlussfolgerung: es gibt unterschiedliche formen und ebene von interaktion, die sich zum einen in ihrem bezugsrahmen und zum anderen in ihrer qualität unterscheiden. gerade bei der technologisch basierten interaktion lassen sich verschiedene komplexitätsniveaus beschreiben. der kleinste gemeinsame nenner kann darin gesehen werden, dass sich die werke nicht mehr aus der distanz rezipieren lassen, sondern sich erst in der handlung der rezipienten erschliessen, die den aktuellen status des werkes durch ihr eingreifen verändern. die möglichkeiten reichen von relativ einfachen aktion-reaktion-mustern, der nichtlinearen navigation durch den datenraum, über manipulative rückkopplung bis zur kreativen wechselbeziehung mit systemen, die wiederum von geschlossen bis zu offen, lernfähig und eigendynamisch sein können.

festzuhalten bleibt, dass sich die interaktion zwischen mensch und technischem system dem ideal der sozialen interaktion nur annähern kann, was jaron lanier, den schöpfer der bezeichnung »virtual reality«, sogar zur aussage verleitet, technologische interaktivität sei »ein witz« (lanier 1995). etwas positiver kann formuliert werden, dass jede technologische interpretation von interaktion prinzipiell auf einem reduzierten verständnis des begriffes basiert. die bezeichnung scheininteraktivität scheint daher problematisch bis unpassend. an ihre stelle sollte eine kategorisierung der interaktivität anhand ihrer qualität und komplexität erfolgen, wie sie in den vorangegangenen abschnitten nachgezeichnet wurde.

abbildungsverzeichnis

abb. 1: »portrait no.1«. luc courchesne.

quelle: schwarz, hans-peter (1997): medien-kunst-geschichte. medienmuseum. münchen: prestel-verlag. katalog zur eröffnung des medienmuseums zkm (zentrum für kunst und medientechnologie karlsruhe). s. 97

abb. 2: »portrait no.1«. luc courchesne. installation mit user.

quelle: schwarz, hans-peter (1997): medien-kunst-geschichte. medienmuseum. münchen: prestel-verlag. katalog zur eröffnung des medienmuseums zkm (zentrum für kunst und medientechnologie karlsruhe). s. 95

abb. 3: »the legible city«. jeffrey shaw.

quelle: schwarz, hans-peter (1997): medien-kunst-geschichte. medienmuseum. münchen: prestel-verlag. katalog zur eröffnung des medienmuseums zkm (zentrum für kunst und medientechnologie karlsruhe). s. 149

abb. 4 -9: »artist's statement no. 45,730,944: the perfect artistic web site«.

young-hae chang heavy industries. screenshots.

quelle: http://www.yhchang.com/PERFECT_ARTISTIC_WEB_SITE.html

literaturverzeichnis

ascott, roy (1991): »die kunst intelligenter systeme«. in: prix ars electronica. internationaler wettbewerb für computerkünste. ausstellungskatalog. linz. s. 25 – 34.

ascott, roy (1995): »interactive terminology: an interfacial glossary«. in: interactive media festival. ausstellungskatalog. los angeles. s. 43f.

beck, ulrich und elisabeth beck-gernsheim (1990): das ganz normale chaos der liebe. frankfurt am main: suhrkamp verlag (=suhrkamp taschenbuch 1725).

chang, young-hae und marc voge (2001): submission statement. anlässlich des trace/alt-x new media wettbewerbes 2001. unter: <http://trace.ntu.ac.uk/newmedia/shortlist.cfm>

daniels, dieter (2000): »strategien der interaktivität«. in: goethe-institut und zkm (hrsg.): medien kunst interaktion. die 80er und 90er jahre in deutschland. s. 142 – 169.

emigholz, heinz (2002): das schwarze schamquadrat. berlin: verlag martin schmitz.

furtwängler, frank (2001): »a crossword at war with a narrative«. narrativität versus interaktivität in computerspielen« in: peter gendolla, u.a. (hrsg.): formen interaktiver medienkunst. s. 369 – 400.

gendolla, peter u.a. (hrsg.)(2001): formen interaktiver medienkunst. suhrkamp (=suhrkamp taschenbuch wissenschaft 1544).

goethe-institut und zkm (hrsg.) (2000): medien kunst interaktion. die 80er und 90er jahre in deutschland. wien, new york: springer-verlag.

hünnekens, annette (1997): der bewegte betrachter. theorien der interaktiven medienkunst. köln: wienand verlag.

lanier, jaron (1995): interaktivität ist ein witz. jaron lanier im gespräch mit tom sperlich. unter: www.heise.de/ct/95/06/068

popper, frank (1991): »high technology art« in: florian rötzer (hrsg.): digitaler schein. ästhetik der elektronischen medien. s. 249 -266. (aus dem franz. von florian rötzer)

porombka, stephan (2001): hypertext. zur kritik eines digitalen mythos. münchen: wilhelm fink verlag.

rötzer, florian (1993): »the legible city« in: eleonora louis und toni stoss (hrsg.): die sprache der kunst. die beziehung von bild und text in der kunst des 20. jahrhunderts. ausstellungskatalog. wien, frankfurt am main: kunsthalle wien und frankfurter kunstverein. s. 337 – 343.

rötzer, florian (1991) (hrsg.): digitaler schein. ästhetik der elektronischen medien. frankfurt am main: suhrkamp verlag.

schulz von thun, friedemann (1981):miteinander reden 1. störungen und klärungen. allgemeine psychologie der kommunikation. reinbeck bei hamburg: rowohlt taschenbuch verlag.

schwarz, hans-peter (1997): medien-kunst-geschichte. medienmuseum. münchen: prestel-verlag. katalog zur eröffnung des medienmuseums zkm (zentrum für kunst und medien-technologie karlsruhe).

simanowski, roberto (2002): interfictions. vom schreiben im netz. frankfurt am main: suhrkamp (=edition suhrkamp 2247).

spangenberg, peter m. (2001): »produktive irritationen: zum verhältnis von medienkunst, medientheorie und gesellschaftlichem wandel.« in: peter gendolla, u.a. (hrsg.): formen interaktiver medienkunst. s. 140 – 165.

werkverzeichnis

artist's statement no. 45,730,944: the perfect artistic web site.

young-hae chang heavy industries.

unter: http://www.yhchang.com/PERFECT_ARTISTIC_WEB_SITE.html

portrait no.1.

luc courchesne (1990). interaktive installation.

bestandteil der sammlung des zentrums für kunst und medientechnologie in karlsruhe.

shockwave unter: <http://www.fondation-langlois.org/Artintact2/portrait1.html>

the legible city.

jeffrey shaw (1988). interaktive installation.

bestandteil der sammlung des zentrums für kunst und medientechnologie in karlsruhe

fussnoten

1. siehe <http://on1.zkm.de/zkm/werke/Portraitno1>
2. diese objektiviert und verdeutlicht sich spätestens dann, wenn ausstellungsbesucher durch absperrovorrichtungen auf sicherheitsabstand zu den werken gehalten werden.
3. simon nora führte 1978 den begriff der telematik ein, der die verbindung des computers mit telekommunikativen systemen beschreibt.
4. bestandteil der daueraustellung im zentrum für kunst und medientechnologie in karlsruhe.
5. im zustand der euphorie werden im gehirn endorphine ausgeschüttet, die das rationale denken behindern.
6. www.yhchang.com