

Stephanie Hering rezensiert

MediaArtHistories

Oliver Grau (Ed.): MediaArtHistories. Cambridge, MA/London. MIT Press, 2007

Die Leonardo-Buchreihe von MIT-Press hat sich der Exploration der Schnittstelle von Kunst, Wissenschaft und Technologie verschrieben: explizit überdisziplinär sollen hier durchaus experimentell neue Forschungsfelder ausgelotet werden. Der in dieser Serie von Oliver Grau herausgegebene Sammelband »MediaArtHistories« beansprucht, das weite und wachsende Terrain der Medienkunst erstmalig historiographisch, terminologisch und methodologisch zu durchleuchten. Dass systematische Diskussionen und Theoretisierungen hier dringend nötig sind, ist klar: Das Volumen von Arbeiten, die im Feld der Medienkunst produziert werden, ist in den letzten Jahren stark angewachsen. Dabei ist der Bereich so innovativ wie unübersichtlich - Kategorisierungs- und Reflexionsanstrengungen sind also geboten. Nicht zuletzt sind es auch die praktischen und kommerziellen Interessen von Sammlern und Kuratoren, aber auch den Produzenten selbst, denen eine bessere Systematik und Kategorisierbarkeit von Medienkunst entgegenkommt.

Das forschungspolitische Ziel, das mit der Publikation formuliert wird, ist freilich nicht zu übersehen: Die Medienkunst soll aus versprengten Partikularuntersuchungen zu einem definierten vertablen Forschungsfeld zusammengezurt und in den kunstgeschichtlichen Diskurs eingespiesen werden. Die Kunstgeschichte stand der Medienkunst lange Zeit skeptisch bis unverständlich hilflos gegenüber: Mit den tradierten Zugängen und Methoden schien sich das Neuartige und Spezifische der Medienkunst nicht adäquat fassen zu lassen. Zudem war das Phänomen zu aktuell, es mangelte an Daten zur Rezeptionsgeschichte. Dieser Zurückhaltung und Ratlosigkeit entgegenzuarbeiten, ist ein Anliegen von »MediaArtHistories«. Trotz der immer wieder geforderten Interdisziplinarität für die Analyse von Medienkunst, ist der verfolgte Schulterschluss mit der Kunstgeschichte nachvollziehbar: Hier findet sich die grösste aggregierte Expertise für die Untersuchung künstlerischer Visualität und Materialität. Auch die Akzentsetzung auf die Zusammenhänge von

Kunst, Technologie und Wissenschaft leuchtet für Erforschung von Kunst, die mit modernen technischen Medien arbeitet, intuitiv ein.

»MediaArtHistories« bietet eine anregende Einführung für die Auseinandersetzung mit Medienkunst. Versammelt sind diverse Texte, die sich von verschiedenen Seiten und mit unterschiedlichen Schwerpunkten ihren Gegenständen nähern; man findet Beiträge von bedeutenden Autoren zum Thema, wird mit wichtigen Referenzen und vielen Beispielen versorgt. Das breite Spektrum ist dabei, neben der Herausgeberarbeit, auch dem Kontext zuzuschreiben: Die Publikation ist aus der Konferenz »Refresh!« von 2005 entstanden. Genau wie die Nachfolge-Anlässe »re:place 2007« und die für 2009 geplante Tagung »re:live« war »Refresh!« mit dem programmatischen Schwerpunkt der Erforschung der Geschichte der Medienkunst, Wissenschaft und Technologie ausgeflaggt.

Nach einer Einführung des Herausgebers Oliver Grau und einem kurzen Text des kürzlich verstorbenen Rudolf Arnheim folgen 20 Beiträge (oder, wie Grau es selbst nennt: »slices«), organisiert in vier thematische Blöcke: I Origins: Evolution versus Revolution, II Machine-Media-Exhibition, III Pop Meets Science und IV Image Science. Was bislang zu wenig bei der Beschäftigung mit Medienkunst verfolgt wurde, findet hier statt: Ein- und Ausgrenzungen, Definitionsversuche des Feldes werden durchgespielt.

Christiane Paul z.B. macht die Basiertheit auf Algorithmen als den kleinsten gemeinsamen Nenner von neuer Medienkunst fest und trägt die Attribute zusammen, mit denen Medienkunst meist in Verbindung gebracht wird: prozess-orientiert, zeitkritisch, dynamisch, partizipativ, kollaborativ, performativ, modular, variabel, generativ, anpassbar (ebd: 253). Damit ist die Definitionsarbeit aber keineswegs abgeschlossen, denn es tauchen mit jedem Versuch eine Menge Probleme und Widersprüchlichkeiten auf; man kann dem Ringen um Begriffe durch die Publikation hindurch quasi zuschauen. Aufgrund der Angewiesenheit auf Software, Systeme und Netzwerke, wird etwa Immaterialität oft als wichtiges Charakteristikum von Medienkunst vorgebracht. Das ist richtig und gleichzeitig auch nicht ganz, mahnt Paul, denn auch die immateriellen Qualitäten bleiben ja auf die materialen Komponenten des digitalen Mediums angewiesen, um sichtbar werden zu können. Ohne Hardware läuft die schönste Software nicht.

Andreas Broeckmann argumentiert, dass die Medienkunst – im Gegensatz zu klassischen Kunstformen wie die Malerei, Bildhauerei oder auch Architektur – eben gerade keine (relativ) stabilen Objekte produziert, die über eine längere Zeitreihe betrachtet und dokumentiert, aber auch einigermaßen problemlos gehandelt und ausgestellt werden können (ebd: 195). Andererseits, erinnert Rudolf Arnheim im kurzen Einleitungstext zu Beginn des Bandes, sind natürlich nicht nur unsere mentalen Bilder oder medienbasierte Kunst fragil und der Vergänglichkeit ausgesetzt, sondern das trifft genauso auf die mehr objektgebundene Kunst zu, wenn auch mit anderen Halbwertszeiten.

Das proportionale grosse Interesse am Aspekt der Visualität der Medienkunst, schlägt sich auch in »MediaArtHistories« nieder: Viele Artikel drehen sich vorrangig um Bildlichkeit. Dass die Grenzziehung zwischen Kunst und Wissenschaft alles andere als unproblematisch ist, macht Felice Frankel an spannenden Beispielen der Wissenschaftsfotografie eindrücklich klar. Genauso nimmt Barbara Maria Stafford Entwicklungen in der naturwissenschaftlichen Bewusstseins- und Hirn-

forschung und Quantenphysik zum Ausgangspunkt ihrer Überlegungen: Die Irritationen, die hier produziert werden und in Konzepten wie Ambiguität, Unschärfe, Instabilität und Unentscheidbarkeit emergieren, stellen neue Herausforderungen an die Visualisierung und Darstellung derselben. Dies angemessen und kreativ umzusetzen und so Ideen von Stabilität, Solidität und Fixiertheit zu unterminieren, schaffe gerade Medienkunst häufig besonders gut. Ausgerechnet W.J.T. Mitchell, einer der Väter der Bildwissenschaft, tritt dezidiert gegen die Dominanz des Visuellen mit: »There are no visual media« ein. Wenn alle Medien per se »gemischte Medien« sind, dann lässt sich nichts, und besonders Medienkunst nicht, rein bildlich fassen und visuell analysieren.

Viel versprechend sind die im Band verfolgten Bestrebungen, Anfänge und frühe Impulse der Medienkunst zu aufzuspüren. So wird immer wieder auf Kinetic und Optical Art, Dada und Fluxus, aber auch technische Experimente und Spielereien vom 18. bis zum 20. Jahrhundert verwiesen als Felder, in denen erste Medienkunstwerke bzw. Vorarbeiten dazu, geschaffen wurden. Überraschend ist dabei v.a. der Beitrag von Gunalan Nadarajan, der mit einer innovativen Lektüre des Werks des islamischen Gelehrten Ibn al-Razzaz al-Jazari aus dem frühen 13. Jahrhundert erste erstaunlich komplexe Überlegungen zu Robotik und Automation als wichtige Inspirationsquellen der Medienkunst sogar ins Mittelalter verlegt. Das wirkt alles auch deshalb sehr wohltuend und erfrischend, weil mit der üblichen Neuheits- und Revolutionsrhetorik gebrochen wird. Auch politische Dimensionen scheinen stellenweise durch; Oliver Grau konkludiert in seinem eigenen Beitrag: »If we take a broad look at the history of image media to date, we see that a main force behind the development of new media for creating illusions is the aim to gain greater power of suggestion« (ebd.: 154).

Wie viele Konferenzbände hat »MediaArtHistories« jedoch den Nachteil, dass zahlreiche Themen angerissen, aber dann letztlich doch wenig strukturiert weiter- oder zusammen-gedacht wird. Natürlich steigern renommierte Autoren die Attraktivität eines Sammelbands und trotzdem ist vielleicht zugunsten inhaltlicher Stringenz manchmal weniger mehr. Die Verbindung z.B. des zwar unbestritten wichtigen Text von W.J.T. Mitchell, der auch schon im Journal of Visual Culture erschienen ist, zum Thema Medienkunst müsste erst einmal hergestellt werden. Empirisch-deskriptive und zaghafte theoretische Bemühungen fallen insgesamt auch in »MediaArtHistorie« oft weit auseinander.