

Günther Friesinger, Johannes Grenzfurthner, Thomas Ballhausen (Hg.): Mind and Matter. Comparative Approaches towards Complexity

Bielefeld: transcript 2011, 230 S., ISBN 978-3-8376-1800-6, € 29,80

René Descartes hat mit seinem berühmten Grundsatz *cogito ergo sum* das wissenschafts- und erkenntnistheoretische Selbstverständnis der westlichen Kultur nachhaltig geprägt. Der vorliegende Sammelband, entstanden aus Beiträgen zu einem Symposium im Rahmen des paraflows Festival 2010 in Wien, nimmt die cartesianische Trennung zwischen Geist (*res cogitans*) und Materie (*res extensa*) zum Ausgangspunkt. Diese Dichotomie wird in einen produktiven Zweifel gezogen durch die Herausforderungen des digitalen Lebens und der digitalen Kulturproduktion, so die Herausgeber des Bandes in der Einleitung. (Vgl. S.9f.) In einem interdisziplinären

Ansatz unter Berücksichtigung kultureller, künstlerischer und technologischer Medien-Praxis, versucht der in englischer Sprache erschienene Sammelband „to describe, transmit and clarify a paradigm shift of society as a whole which is still in progress“ (S.10). In einem weiteren thematisch einleitenden Text (vgl. S.11ff.) präsentieren Frank Apunkt Schneider und Günther Friesinger das Leib-Seele-Problem als Matrix der westlichen Welt. Sie zeichnen die Entstehung und Verbreitung der Idee des ‘autonomen Geistes’ nach und vertreten die These, diese Vorstellung basiere in der ästhetischen Form des Kunstwerks und in der biogra-

phischen Form des Genies bis heute auf der fundamentalen Unterscheidung zwischen Geist und Materie. Gerade dieser Dualismus, so die zentrale These des Bandes und Hintergrundfolie der Beiträge, löse sich im digitalen Zeitalter auf.

Der Sammelband umfasst dreizehn Aufsätze, gegliedert in die Sektionen Archiv, Technologie und Netzwerk. Oliver Grau eröffnet mit seinem Beitrag (vgl. S.29ff.) das Themenfeld ‚Archiv‘. Vor dem Hintergrund des rasanten Wandels von Bildern in der digitalen Welt argumentiert er für eine Disziplin der Bildwissenschaft und plädiert für systematische Strategien bei Sammlung, Erhaltung und Forschung, die den Anforderungen der digitalen Kultur gerecht werden. Insbesondere fordert Grau, die geisteswissenschaftliche Forschung bei komplexen Fragestellungen nach dem Modell kollaborativer naturwissenschaftlicher Forschung zu organisieren und kollektive Strukturen zu unterstützen.

Jana Herwig rückt das in der westlichen Kultur vorherrschende Paradigma eines schriftdominierten Kanons legitimen Wissen in den Blick. (Vgl. S.39ff.) Aufbauend auf der Unterscheidung zwischen Archiv (dauerhafte Materialien wie Text) und Repertoire (flüchtige körperliche Praktiken wie Tanz oder Ritual) versucht sie am Beispiel des Imageboards ‚4chan‘ zu zeigen, wie die verkörperte Praxis der Repertoire-Technik in der digitalen Kultur neben die Archiv-Orientierung tritt.

In einem überaus lesenswerten Beitrag perspektiviert Nina Wenhart die Debatte um eine Standard-Termi-

nologie für deskriptive Metadaten bei Datenbank-Archiven für Medienkunst als sprachphilosophische Fragestellung und plädiert unter Bezug auf Ludwig Wittgensteins Konzept der Familienähnlichkeit für ein offenes und anpassungsfähiges Bezugssystem statt der derzeit dominierenden starren hierarchischen Modelle. (Vgl. S.57ff.) In ihrem Aufsatz kristallisiert sich das konfliktäre Potential der widerstreitenden Paradigmen – hier der um Eindeutigkeit und Festlegung bemühte reduktionistische Ansatz, dort der um Komplexitätserhaltende Komplexitätsbewältigung und Anpassungsfähigkeit bemühte relationale Ansatz – besonders anschaulich heraus.

Aus dem Vergleich der Interpretationen von Bildern aus der neurowissenschaftlichen Forschung und solchen aus einem Experimentalfilm versucht Herbert Hrachovec (vgl. S.75ff.) in einem philosophischen Beitrag den Reduktionismus als oberflächliches Konzept zu entlarven. Gleich einem Kippbild stellen sich aus seiner Perspektive Körper und Geist als zwei Seiten einer Medaille dar.

Thomas Ballhausen sieht in seinem Beitrag (vgl. S.89ff.) den Film *Orlacs Hände* (Robert Wiene 1924) als Vorläufer von Science Fiction-Filmen und erläutert, wie prothetische Erinnerungen, also solche, die nicht auf gelebter Erfahrung beruhen, die Grenzen zwischen Realität und Simulation verschwimmen lassen und Identität konstituieren.

Unter Bezugnahme auf das Komplexitätstheoretische Konzept der Entropie negiert Christian Heller (vgl. S.99ff.) den Glauben an den ‚Laplace’schen Dämon‘

und fordert das traditionelle Geschichtsverständnis ebenso heraus wie er ambitionierten Zukunftsprojekten, wie der Idee der Simulation emergenter Prozesse im Gehirn, eine Absage erteilt.

Der zweite Teil des Bandes legt den Fokus auf technologische Innovationen und Implikationen. Lin Hsin Hsin strebt in ihrem Aufsatz (vgl. S.117ff.) eine Begriffsklärung der Digitalen Kunst an und fordert, analog zur konventionellen Kunst, eine Auseinandersetzung mit Fragen zur Evaluation, Archivierung und Erhaltung sowie eine wissenschaftliche Klassifikation und Kategorisierung. Besonderes Augenmerk legt sie auf die Urheber-Rechts-Problematik in Anbetracht der Komplexität der vernetzten Internet-Topologie.

Das Mensch-Maschine-Interface bei Videospielen steht im Zentrum des Beitrags von Kyle Machulis. (Vgl. S.137ff.) Biometrische Verfahren beziehen den Körper in die Spielerfahrung ein und sensibilisieren den Spieler für die eigenen Körperreaktionen. Machulis erkennt in diesem technologischen Feedback Potentiale, die Videospielen eine neue Dimension der Immersion hinzufügen könnten.

Johannes Grenzfurthner zeichnet die Geschichte der Computer-Rezeption anhand der Analyse von Pop-Songs nach, die sich thematisch mit dem Computer beschäftigen. (Vgl. S.141ff.)

Der dritte Teil des Readers formiert sich um die Metapher des Netzwerks. Der Aufsatz von Dmytri Kleiner (vgl. S.175ff.) thematisiert die Entwicklung des Internets von einem offenen zu einem geschlossenen System und postuliert, das

Internet werde derzeit seiner typischen Netz-Eigenschaften beraubt, nämlich der distributiven Struktur. Kleiner kritisiert das Web 2.0 als Rückschritt von der unbeschränkten peer-to-peer-Struktur zu einer von Wirtschaftsunternehmen bereitgestellten, begrenzten Infrastruktur. Er warnt, die Tendenz verschärfe sich noch mit der dritten Welle der Entwicklung, dem Cloud-Computing, und weise in Richtung eines geschlossenen Systems: monolithisch, zentralisiert, indirekt, kontrollierbar, monetisierbar und betrieben von wenigen Konzernen. Kleiner arbeitet die politische Dimension der Entwicklung heraus und plädiert für die Suche nach und Unterstützung von peer-to-peer-Alternativen.

Auch Mela Mikes konstatiert eine Abnahme an Hybridität mit der Entstehung des Web 2.0. (Vgl. S.189ff.) Bei dem Versuch das ‚Neue‘ des Web 2.0 zu greifen, kreisen ihre Gedanken um die Begriffe der Performativität und der Medialität, bleiben jedoch insgesamt vage.

Die kanadische Künstlerin Jane Tingley beschreibt in ihrem Beitrag (vgl. S.197ff.) ihre künstlerische Entwicklung von der Skulptur zur Installation, auf der Suche nach einer Erfahrung, die das Visuelle übersteigt. Mit ihren ‚Netzwerk-Skulpturen‘ versucht sie, Körper und Technologie sowie deren Beziehung neu zu denken.

In dem letzten Beitrag (vgl. S.211ff.) beschreiben Adam W. Flynn und Sarah Outhwaite ihre Erfahrungen bei der Nutzung moderner Kommunikationsmittel während einer einjährigen Fern-

beziehung und leiten daraus Lektionen wie Strategien ab.

Das große Verdienst des sehr heterogenen Bandes liegt in dem Ansatz, vielgestaltige Veränderungen in der digitalen Welt rückzubinden an eine ganz grundlegende Veränderung, eine tektonische Verschiebung gleichermaßen, nämlich an den Wandel von dem Paradigma des cartesianischen Weltbildes hin zu einem Weltbild, das sich offenbar eher mit neueren erkenntnistheoretischen, sprachphilosophischen oder komplexitätstheoretischen Ansätzen zu greifen lassen scheint. Ein Manko des Bandes könnte

allerdings darin liegen, dass diese interdisziplinären Grundlagen in den Beiträgen sehr unterschiedlichen Niveaus allenfalls angerissen werden. Ein tieferes Verständnis dieser Hintergrundfolie setzt jedoch vermutlich eine gewisse Vertrautheit mit der komplexen Thematik voraus. Dennoch beleuchtet der Band ein in den Film- und Medienwissenschaften unterrepräsentiertes Feld und inspiriert zur weiteren Beschäftigung mit den philosophischen Implikationen der Umbrüche unserer Zeit im Spiegel ihrer ganz praktischen Manifestationen in der digitalen Kunst- und Kulturproduktion.

Gabriele Weyand (Mainz)