

Norbert M. Schmitz

### Stationen der Partizipation. Technische Innovation als ästhetische Utopie

2006

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14264>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

#### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Schmitz, Norbert M.: Stationen der Partizipation. Technische Innovation als ästhetische Utopie. In: Britta Neitzel, Rolf F. Nohr (Hg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation - Immersion - Interaktion*. Marburg: Schüren 2006 (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM) 14), S. 117–134. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14264>.

#### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

#### Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Norbert M. Schmitz

## Stationen der Partizipation

Technische Innovation als ästhetische Utopie

Vorab drei Thesen:

1. Die partizipatorischen Ästhetiken der so genannten «Medienkunst» sind charakteristische Legitimationsstrategien der modernen Kunst gegenüber den technischen Entwicklungen der modernen Massenkommunikation.
2. Partizipatorische Ästhetiken sind häufig Verweigerungsgesten gegenüber der arbeitsteiligen Organisation der modernen Funktionsgesellschaften.
3. Die gesellschaftliche Akzeptanz einer neuen Kunstform richtet sich nach der Relevanz des Mediums für die allgemeine Kommunikation. Je wichtiger dieses ist, desto geringer ist der künstlerische Wert einer bestimmten Technik im allgemeinen gesellschaftlichen Bewusstsein.

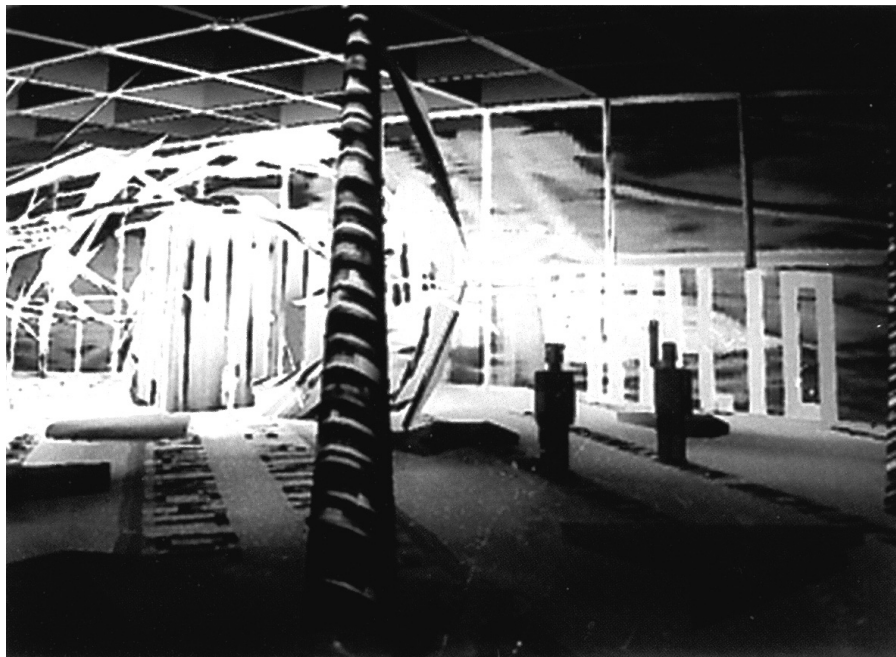
### Der Zyklus der Utopien

Fast jede Stufe medientechnischen Fortschritts, mindestens seit der Erfindung der Fotografie, wurde zum Anlass gesellschaftlicher Utopien. Die neue Technik gebar das Versprechen auf Emanzipation, sie sollte die eingeschränkten Möglichkeiten ihrer vermeintlich restriktiven Vorgänger überwinden.<sup>1</sup> Vom Lob des fotografierenden Dilettanten über die konstruktivistischen Vorstellungen des kollektiven Produzenten und der Einheit von Produktion und Rezeption bis zur demokratischen Filmproduktion durch das Video aller für alle wiederholten sich die künstlerischen Programmatiken. Zuletzt waren die Internetutopien und das nunmehr interaktive Kunstwerk Hoffnungsträger, die den Künstler als Avantgardisten des gesellschaftlichen Fortschritts erscheinen ließen.<sup>2</sup>

Trotz eines gewissen «Abklingens» des ersten Medienhypes scheinen solche Denkfiguren noch lange nicht obsolet. So offeriert (diskutiert) Wolfgang

1 Z. B. Peter Weibel: «Transformationen der Techno-Ästhetik». In: Florian Rötzer (Hg.): *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien*. Frankfurt/M. 1991, S. 205.

2 Vgl.: Söke Dinkla: *Pioniere interaktiver Medienkunst. Von 1970 bis heute*. Ostfildern 1997; Hans-Peter Schwarz: *Medien-Kunst-Geschichte, Mediennuseum ZKM*. München/New York 1997.



*Abb. 1 Monika Fleischmann und Strauss: The home of the brain – VR-Installation 1992. Mit mit einer Bluebox, Datenhelm und Dataglove bewehrt, durchwandert der Betrachter die Theorien der neuen Medienphilosophie: Interaktivität auf den festen Bahnen einer Multimediashow (aus: Oliver Grau: Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart. Visuelle Strategien. Berlin 2001, Tafel VII.)*

Krischke noch in einer Rezension vom Juli 2005 dem konservativen FAZ-Publikum Linux, *open sources* und Weblogs als Vorboten einer freieren Internet-Gesellschaft, sozusagen als späte Verwirklichung der Brechtschen Radiotheorie. Allerdings dämpft er den allzu großen Optimismus der Akteure in seiner Rezension der ‹heimlichen Medienrevolution› Erik Möllers:

Interessant an diesen kollaborativen Projekten sind die Mechanismen der Kooperation, die der Autor beschreibt. Es zeichnet sich ab, dass eine künftige Internet-Gesellschaft weder als Sponti-Anarchie noch nach parlamentarischem Muster funktionieren wird, sondern als eine Mischung aus Basisdemokratie, Gremienwirtschaft und ausgeprägter Mediokratie. Komplizierte Abstimmungs-, Moderations- und Bewertungsmechanismen legen die Reputationen und Befugnisse der Teilnehmer fest, bestimmen wer was veröffentlichen darf, wessen Änderungswünsche befolgt werden und welche ‹Trolle› – so heißen die chronischen Störenfriede – auszuschließen sind. Manche Blogs haben auf diese Weise byzantinisch anmutende Teilnahme-Hierarchien hervorgebracht, deren Stufen man durch angemessenes Engagement zu erklimmen hat.<sup>3</sup>

Doch alle jene Erwartungen sind bis in unsere Tage sämtlich gescheitert. Jedenfalls endeten sie fast immer im Bereich einer profitorientierten Ökonomie, gegen deren Macht sie qua Technik doch immun schienen. Es bleibt die Frage, wieso solche Diskurse trotz regelmäßiger Enttäuschung immer wieder solchen Anklang finden? Worin also besteht ihre Suggestivität?

Die Vermutung, hier vor allem eine Form der Kompensation von mit dem Modernisierungsprozess verbundenen, gesellschaftlichen Defiziten vorzufinden, wie sie über weite Strecken die Geschichte der modernen Kunst kennzeichnet, liegt nahe. Allerdings widersprechen die meisten partizipatorischen Ästhetiken den einschlägig bekannten Rückzugsstrategien der Romantik und Spätromantik mit ihrer Hypostasierung individualistisch-genialischen Künstlertums.<sup>4</sup> Im Gegensatz zu diesen modernisierungsfeindlichen Beschwörungen vergangener Ganzheiten wollen partizipatorische Ästhetiken per Demokratisierung und ›Veralltäglichen‹ des künstlerischen Schaffens Kunst und Gesellschaft versöhnen und gegebenenfalls deren Trennung aufheben. Es muss sich hier also um eine subtile, indirekte Form der Verweigerung gegenüber den Zumutungen der modernen Funktionsgesellschaften handeln, mithin einer ungleich versteckteren Romantik als sie die Gegenwartsflucht weltvergessenen Künstlertums der Moderne sonst aufs Panier hob.

Der Aufsatz möchte Geschichte und Funktion derjenigen ästhetischen Utopien beleuchten, die aus der Struktur einer neuen Technologie das Potenzial gesellschaftlicher Befreiung ableiteten und mit einer gewissen Regelmäßigkeit den Gang der medientechnischen Entwicklung begleiteten.<sup>5</sup> *Doch die vermeintlich neuartigen Konzepte der achtziger und neunziger Jahre, die den diskursiven Hintergrund nicht nur der kunsttheoretischen Problematisierung der damals so genannten ›Neuen Medien‹ bildeten, sondern auch die allgemeinere medientheoretische Debatte prägten, sind tatsächlich Fortsetzungen und Neuformulierungen älterer Kunstentwürfe.*<sup>6</sup> Dies mag überraschen, waren insbesondere medienmaterialistische Kunstprogrammatiken häufig genug vom Pathos des ›En-

3 Wolfgang Krishcke: «Der Schwachpunkt ist die Qualität». [Rezension zu: Erik Möller: *Die heimliche Medienrevolution. Wie Weblogs, Wikis und freie Software die Welt verändern*. Hannover 2004.] In: *F.A.Z.* Nr. 174 (29. Juli 2005), S. 39.

4 Vgl. Max Weber: «Wissenschaft als Beruf». Vortrag 1918. In: Ders.: *Gesammelte Aufsätze zur Wissenschaftslehre*. Hg. v. Marianne Weber / Johannes Winkelmann, Tübingen<sup>2</sup> 1988, S. 612; und: Detlev F. Peukert: *Max Webers Diagnose der Moderne*. Göttingen 1989, S. 32 ff.

5 Der oft naiv anmutende Gestus medialer Utopien ist letztlich schon bei McLuhan begründet und vielleicht auch Ausdruck einer sehr amerikanischen Haltung, in der Pragmatik und Euphorie umstandslos ineinander aufgehen. Vgl. Marshall McLuhan: *Die magischen Kanäle (Understanding media)*. Düsseldorf 1968. Einen guten Überblick bietet: Daniela Kloock: *Von der Schrift – zur Bild(schirm)kultur. Analyse aktueller Medientheorien*. Berlin 1995.

6 Bezeichnend für den Diskurs jener Jahre: Kunstforum International, Bd. 103: *Im Netz der System. Für eine interaktive Kunst, Ars Electronica Linz*. Hg. von Johann Lischka / Peter Weibel, September, Oktober 1989; und: Florian Rötzer: *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien*. Frankfurt/M. 1991.

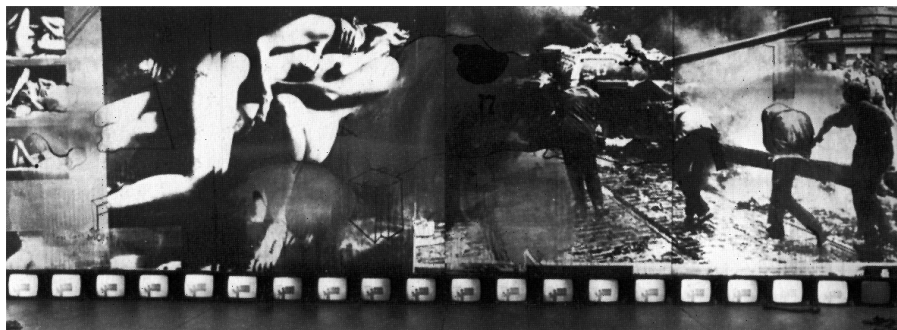


Abb. 2 Vostell: *Heuschrecken, Environment*, 1969/70. Das Erschrecken über die neuen Bilder als Gründungsakt der Medien (aus: Bettina Gruber/Maria Vedder: *Kunst und Video. Internationale Entwicklung und Künstler*. Köln

des der Kunst und der Kunstgeschichte» geprägt.<sup>7</sup> Man verkannte die grundlegende Funktionalität des Kunstsystems und versuchte dessen Fortleben gewissermaßen durch die Rhetorik seiner Überschreitung zu garantieren, und eben an dieser Grenze siedelte das Versprechen der «Partizipation».

Zu bemerken wäre immerhin, wie viel mehr solche Haltungen entgegen der radikalen Selbsteinschätzung dem spätbürgerlichen Kunstbegriff des Thomas Mann näher stehen, als es das «Chocking» des Auftritts vermuten lässt. So mutet der radikale antibürgerliche Affront von Wolff Vostell heute doch eher wie eine heroische letzte Geste einer sterbenden bürgerlichen Kultur an, denn als die prophetische Vorwegnahme aktueller Entwicklungen.

Wenn sich allerdings heute ohne jeden Charme jugendlich-neuen Versuchs – wie man ihn der nun alten Avantgarde immerhin zugestehen wird – noch schlichtester Utopismus als fundamentaler Aufbruch aus den Schatten überkommener Ästhetiken feiert, ist Skepsis angeraten. Was ist konkret aus diesen Avantgarden geworden? In der Regel endeten sie im Pantheon der Museen. Aber ist dies Schicksal denn tatsächlich so problematisch? Zeigen diese Entwicklungen nicht gerade die Eigengesetzlichkeiten der Ausdifferenzierungen der Systeme visueller Kultur in industriellen Massengesellschaften? Ist nicht das Museum ein gesellschaftlicher Sonderraum, der durch seine Entbindung von den unmittelbaren Zwängen «nützlicher Kommunikation» seine Kraft als kritischer Beobachter des Systems bewahren kann?

Ähnlich verhielt es sich denn auch mit den alten Traditionen der kollektiven Poesie. Netzwerkgedichte und kollektive Schreibübungen, bei denen sich jeder

7 Die erste These der folgenden Überlegungen zur Legitimationsstrategie innerhalb der neueren Debatte habe ich weiter ausgeführt in: Norbert M. Schmitz: «Medialität als ästhetische Strategie der Moderne – Zur Diskursgeschichte der Medienkunst». In: Peter Gendolla et al (Hg.): *Formen interaktiver Medienkunst*. Frankfurt 2001, S. 95–135.

ohne jede Form des hierarchischen Einspruchs beteiligen konnte, haben als additiver Poesiebandwurm im Netz heute wohl quantitativ so ziemlich alles, was die abendländische Lyrik bis daher hervorbrachte, übertroffen.<sup>8</sup> Von irgendeiner wirklichen Leserschaft, gar verstehender und bereichernder Rezeption, kann aber keine Rede sein.

Auch die partizipatorischen Programmatiken der Videokunst der 68er – legendär verbunden mit der Gründung der Gruppe «Dziga Vertov» durch Jean Luc Godard inmitten des Pariser Mai – blieb ähnlich den vielen folgenden Konzepten wie dem der schreibenden Arbeiter Ausnahme. Die einst so umworbenen Massen haben in ihrer «ideologischen Verblendung» allerdings recht bald eine eigene «revolutionäre Praxis» entwickelt, wenigstens eine kleine Revolution der alltäglichen Bilderproduktion hervorgerufen. Die vermeintliche «Authentizität» der Mediennutzung jenseits repressiver und linearer Herrschaftsdiskurse zeitigt allerdings merkwürdige Ergebnisse. Die große Freiheit wurde zur Freizeit des internationalen Tourismus, die heute das unbewegliche Lächeln der Mona Lisa nicht mehr mit Standfotografien, sondern mit videographischen Bewegungsbildern einzufangen trachtet. Gerade der völlig ungefilterte – man möchte sagen – autonome Gebrauch jenseits aller normativen Reglementierungen, etwa durch schulische Infiltrierung, reproduziert in aller Regel nur einen unverstandenen und zur Trivialität herabgesunkenen Bildungskanon der bürgerlichen Vergangenheit. Darüber hinaus bleibt fraglich, ob diese Endlosproduktionen von Filmlandschaften zwischen Costa del Sol, Louvrekollonaden und balinesischen Reisterassen jemals angemessen rezipiert werden oder nicht gleich in den unzähligen Privatarchiven ihrer Produzenten verschwinden.

Nicht viel anders verhält es sich da schon mit einer anderen technischen Utopie, jener der Interaktion, das heißt der wechselseitigen Kommunikation über nicht lineare Kanäle, wie sie letztlich auf die regelmäßig angeführte Radiotheorie Brechts zurückgeht. Vom Bürgerfernsehen bis hin zu den seit Ende der achtziger Jahre fast mythisch verehrten «Teleopolis» Villém Flussers<sup>9</sup> wird proklamiert, die technische Revolution erziehe zur Mündigkeit, mache die Herrschaftspraxis der einseitigen Kommunikation zwischen Autor und Rezipient obsolet. Und tatsächlich drangen beispielsweise in Form von Telefonabstimmungen der Fernsehshows solche Momente in die Programme, denn etwas zu sagen haben schließlich doch alle. Des Volkes Stimme hallt wieder im endlosen Geplapper der Talkshows und wird vom begeisterten Volk auch genossen.

Denn im Unterschied zum Urlaubsfilm als Archivierung des abgeleisteten Ferienprogramms und als Statusnachweis geht es hier um die realen oder doch

8 Einen guten Überblick gibt: Heiko Idensen: «Kollaborative Schreibweisen – virtuelle Text- und Theorie-Arbeit: Schnittstellen für Interaktion mit Texten im Netzwerk». In: Gendolla et al: Formen interaktiver Medienkunst, S. 218–264

9 Vilém Flusser: *Der Flusser-Reader zu Kommunikation, Medien und Design*. Mannheim 1996.

eingebildet wirklich wesentlichen Dinge. Man könnte die Talkwelten im TV auch mit den Worten Dziga Vertovs als endliche Ankunft der siegreichen Volksmassen in den Medien feiern. Sein großes Filmepoem EIN SECHSTEL DER ERDE (UdSSR, 1926), in dem er in lyrisch angeordneten Bildkaskaden die Vielfalt der sowjetischen Völker in ihrer gemeinsamen Anstrengung für den Aufbau des Sozialismus vorführt, hat – eigentlich – keine ‚Zuschauer‘ innerhalb der Grenzen der UdSSR, da alle Werktätigen der UdSSR (130–140 Millionen) nicht Zuschauer, sondern Teilnehmer dieses Filmes sind. Die Idee dieses Films und sein gesamter Aufbau lösen jetzt praktisch die schwierige Frage, wie die Grenze zwischen Zuschauer und Film aufgehoben werden kann.<sup>10</sup>

Zugegeben machen es sich solche Bemerkungen ein wenig leicht gegenüber den realen Umwälzungen in unserer Alltagskommunikation in den letzten Jahrzehnten.<sup>11</sup> Die enormen soziokulturellen Auswirkungen dieser wirklichen Revolution sind hier allerdings auch nicht das eigentliche Thema, vielmehr die relative Naivität, mit der das Subsystem Kunst hierauf immer noch reagiert, ist der Skandal. Mit kaum nachvollziehbarer Naivität werden die immer gleichen Schillerschen Utopien ästhetischer Erziehung in nur neuem technischen Gewand vorgekauft, ohne die subtile anthropologische Reflexion des bürgerlichen Humanisten zu bedenken.

Es soll allerdings nicht bei einer diskurstheoretischen Dekonstruktion bleiben; vielmehr verhilft eine deutliche ideologiegeschichtliche Rekonstruktion den Blick auf die vielleicht bescheidenen, aber doch sehr realen Freiräume, die etwa mit den interaktiven Medientechniken unserer Tage entstehen, zu lenken.

## Arbeitsteilung und Kunstprofessionalität

Man mag mir die vorangegangene Polemik verzeihen, immerhin entspricht sie meines Erachtens der anhaltenden Bedeutsamkeit der Frage nach der Legitimität jedes künstlerischen Tuns. Und eben deren Dringlichkeit scheint mir die Suggestivität partizipatorischer Ästhetiken bei Produzenten und ‚gebildetem Publikum‘ zu erzeugen. Es ist – so die zentrale These dieser Überlegungen – die Frage nach der Professionalisierung bzw. der ihr zu Grunde liegenden Arbeitsteilung. Diese Argumentation erscheint zunächst paradox, denn immerhin versuchen Konzepte der Partizipation ja gerade die unbedingte Autonomie des

10 Dziga Vertov im Gespräch über EIN SECHSTEL DER ERDE (UDSSR 1926), zitiert nach: Ders.: *Schriften zum Film*. Hg. von Wolfgang Beilenhoff, München/Wien 1973, S. 110.

11 Man vergleiche: Peter Glotz: «Chancen und Gefahren der Telekratie. Der Wandel der Kommunikationskultur seit 1984». In: Stefan Bollmann (Hg.): *Kursbuch Neue Medien*. Mannheim 1995, mit: Florian Rötzer: *Digitale Weltentwürfe. Streifzüge durch die Netzkultur*. München 1989.

einzelnen Künstlersubjektes in Frage zu stellen. Doch um diese vermeintliche Widersprüchlichkeit zu verstehen, bedarf es zunächst eines Umweges. *Vergegenwärtigen wir uns die Debatten des 19. Jahrhunderts, also einer Zeit, in der sich die Paradigmen moderner Kunstautonomie ausformten, so können wir feststellen, dass sich das autonome Künstlersubjekt geradezu durch seine Weigerung definiert, sich der allgemeinen Tendenz moderner Industriegesellschaften, der zunehmenden beruflichen Spezialisierung, anzupassen.*<sup>12</sup> Das gilt auch und gerade für die Formen visueller Kommunikation. Formen moderner Bildproduktion – wie sie die industrielle und postindustrielle Gesellschaft prägen – waren und sind notwendigerweise gekennzeichnet durch arbeitsteilige Professionalisierung.<sup>13</sup> Am deutlichsten wird dies bei der über lange Zeit avanciertesten Technologie und Produktionsform, dem Film. Man denke an das klassische Studiosystem Hollywoods. Folgerichtig wurde dieses von Seiten des Definitionsmacht habenden Kunstsystems entweder als ernsthafte ästhetische Praxis nicht wahrgenommen oder gleich als ‹abgestandenes Kunsthandwerk›<sup>14</sup> abgewertet. Auch das ‹Kunst-als-Autorenfilm-Konzept› verdrängte nur die Tatsache, dass auch die Meisterwerke eines Welles oder Resnais Ergebnisse eines kollektiven Arbeitsprozesses waren. Doch die dem zu Grunde liegenden expliziten und unausgesprochenen Diskurse wurden wesentlich früher geformt, nämlich bezeichnenderweise in den alten Gattungen zu einem Zeitpunkt, da diese ihre technische Dominanz verloren und aus dem Zentrum gesellschaftlicher Kommunikation verschwanden. Das klassische Beispiel hierfür wäre die Ölmalerei, die ihren Einfluss auf die Bildkultur des Alltags zugunsten der neuen Medien Fotografie und Film und der sie begleitenden Reproduktionsmedien einbüßte. Jener außerordentliche Status eines besonderen Subjekts jenseits der

- 12 Natürlich ist sich der Autor bewusst, dass das Problem der Autonomie hier mehr als verkürzt behandelt werden musste. Führt man sie nämlich zurück auf ihre Ursprünge in der französischen Literatur- und Kunstdebatte des frühen 19. Jahrhunderts und versteht sie im Sinne eines radikalen Ästhetizismus als betonte Negation der instrumentalen Verpflichtung der Kunst ohne den Anspruch auf ästhetischen Heilungsanspruch, so kann sie durchaus als kompensatorisches Programm für eine zivilisationsadäquate Ästhetik der Zukunft gelten. Dies ist immerhin nicht wenig, wenn man die Skepsis Peter Bürgers gegenüber dem Projekt der Aufhebung des Systems Kunst im wirklichen Leben beipflichten will: «In der spätkapitalistischen Gesellschaft werden Intentionen der historischen Avantgardebewegungen mit umgekehrten Vorzeichen verwirklicht. Von der Erfahrung der falschen Aufhebung der Autonomie her wird man fragen müssen, ob eine Aufhebung des Autonomiestatus überhaupt wünschenswert sein kann, ob nicht vielmehr die Distanz der Kunst zur Lebenspraxis allererst den Freiheitsspielraum garantiert, innerhalb dessen Alternativen zum Bestehenden denkbar werden.» Peter Bürger: *Theorie der Avantgarde*. Frankfurt 1974, S. 73.
- 13 Vgl. Brunhilde Wehinger: «Bilderflut am Boulevard. Bühnenrevue und Boulevardpresse im Second Empire». In: Helmut Pfeiffer / Hans Robert Jauß / Françoise Gaillard (Hg.): *Art social und art industriel. Funktionen der Kunst im Zeitalter des Industrialismus*. München 1987, S. 410–423.
- 14 Vgl. Erwin Panofsky: «Stil und Medium im Film (1936–47)». In: Ders.: *Die ideologischen Vorläufer des Rolls-Royce-Kühlers*. Frankfurt/M. 1999, S. 19–57.

entfremdeten Notwendigkeiten des modernen Arbeitsprozesses führte dann zur Behauptung der Exklusivität des Genialen und Außerordentlichen, die den Künstler in gut Nietzscheanischer Tradition zum Übermenschen, wenigstens aber zum Vorreiter einer höheren Stufe gesellschaftlichen Seins erscheinen ließ.<sup>15</sup> Dies ist allerdings der romantische Weg von Runge, Kandinsky und zuletzt den Jungen Wilden, der sich in aller Regel den aktuellen technischen Medien verweigert, dafür aber die eigene künstlerische Praxis mittels der alten Medien, allen voran der Malerei, zu nobilitieren und auratisieren sucht.<sup>16</sup> Jene Negation neuer technischer Möglichkeiten, in der Regel gekennzeichnet durch die deutliche Fetischisierung des Materials, etwa der Hypostasierung reiner Malerei, war aber nur eine der Möglichkeiten, der mit diesen Entwicklungen verbundenen Legitimationskrise der Kunst zu widersprechen.

Die Programmatiken der oben angesprochenen Film-, Video- und Internetavantgarden bejahen dagegen die technische Revolution und negieren mit ihr häufig genug den überkommenen Status des Künstlers. Ihr Protest kennzeichnete sich vielmehr durch die radikale Affirmation der neuen Technologien und Produktionsprozesse.<sup>17</sup> Die Konstruktivisten und Produktivisten sahen sich überhaupt nicht mehr als Künstler, sondern verstanden sich als Arbeiter und Ingenieure der Form im industriellen Werkprozess. Nirgends lässt sich die Konkurrenz dieser beiden Flügel der Moderne so sehr in nuce beobachten wie an der Richtungskontroversen des Bauhauses zwischen der lebensphilosophisch geprägten antimodernistischen Ganzheitsästhetik Ittens und dem funktionalistischen Flügel um Moholy-Nagy.<sup>18</sup> Mit Krieg und Nachkriegszeit, mit ihrem radikalen Individualismus der ‚Westkunst‘ und ihrer propagandistischen Ablehnung im Osten verloren solche Programmatiken an Bedeutung, um dann allerdings mit der Repolitisierung der Ästhetik im Pariser Mai 68 erneut unter Bezugnahme auf die Positionen der alten Protagonisten zwischen Brecht und Benjamin wieder ins Zentrum zu rücken. Gerade die vermeintliche Geschichtslosigkeit der effektiven Funktionsdemokratien, ihr subtiler Totalitarismus, wie ihr ihn die Kritische Theorie bescheinigte, ließ das Ästhetische als neue Fluchtlinie

15 Beat Wyss: *Der Wille zur Kunst. Zur ästhetischen Modernität der Moderne*. Köln 1996, S. 243 ff.

16 Zu diesen Strömungen vgl.: Norbert M. Schmitz: *Kunst und Wissenschaft im Zeichen der Moderne – Exemplarische Studien zum Verhältnis von klassischer Avantgarde und zeitgenössischer Kunstgeschichte in Deutschland*. Alfter 1993, S. 419 ff.

17 Zur Radikalität der Ästhetik der Produktivisten und Konstruktivisten vgl. Konrad Farnert: *Aufstand der Abstrakt-Konkreten oder die Heilung durch den Geist. Zur Ideologie der spätbürgerlichen Zeit*. Neuwied/Berlin (Luchterhand) 1970.

18 Zu den historischen Voraussetzungen vgl. Rainer Wick: *Bauhauspädagogik*. Köln 1982, zur Vorbildfunktion für die Gegenwart: Jürgen Claus: *Das elektronische Bauhaus. Gestaltung mit Umwelt*. Zürich 1987; und: Olaf Arndt: «Kreide und Computer. Ordnungsprinzipien in der Dynamischen Bildgestaltung». In: Jeannine Fiedler / Peter Feierabend (Hg.): *Das Bauhaus*. Köln 1999, S. 592–599.

historischer Veränderung erscheinen. War das interaktive und partizipatorische Werk erst einmal in Gang gebracht, beendete es die alten Unterscheidungen zwischen Kunst und Leben und machte zum Schluss ‚jedermann zum Künstler‘. Partizipation wäre also das Versprechen, jenseits dieser Arbeitsteilung so etwas wie eine freie und spontane Kommunikation zu ermöglichen, als spontane Lebensäußerung eines unentfremdeten Menschen, wie ihn einst Karl Marx in seiner frühen romantischen Phase in den legendären «Pariser Manuskripten» von 1844 formulierte und sie in den Utopien des Mai 1968 wieder entdeckt wurden. Dem Kunst- und Designhistoriker ist diese Haltung nicht unvertraut, kennzeichnen sie doch fast die gesamte Geschichte ästhetisch-sozialer Utopien künstlerischer Neuentwürfe seit den Tagen von *arts and crafts* inmitten des englischen Manchesterkapitalismus. Erzeugt die Mittelaltersehnsucht der englischen Reformen um William Morris heute mit ihrer Luxusproduktion auf mittelalterlichen Webstühlen eher Schmunzeln, so scheinen wir blind zu sein für den mindestens ebenso heftigen Archaismus zahlreicher Kunstutopien in den neuen Medien unserer Tage. Tatsächlich wiederholt er sich nicht selten in den heutigen Medieninstallationen.<sup>19</sup> 2001 wollte Jill Scott in Dortmund in der Ausstellung in einer rekonstruierten und zum Museum umgebauten alten Jugendstilzeche die Erben des Ruhrgebietsmalochers in einer großen Installation ihre eigene Vergangenheit miterleben lassen. Weder die schlichten Wahlmöglichkeiten zum Betrachten unterschiedlicher nachgestellter Arbeiterviten noch deren «Schicki-Micki-Anmutung» wurde der Bevölkerung des Industrieviehs gerecht. Kurz: Der Kunstbetrieb spielte Arbeitswelt und sprach damit dem Leben der Abkömmlinge der Malocher Hohn. Als solcher ist er wenigstens von eben jenem ortsansässigen Publikum aus dem Revier empfunden worden, das hier doch interaktiv an der Aufarbeitung seiner eigenen Vergangenheit beteiligt werden sollte. Die Ausstellungsleitung sah sich angesichts der stetigen Kritik der Besucher denn auch gezwungen, wenigstens den Aufsichtskräften dieser demokratischen Ausstellung absolutes Kritikverbot aufzuerlegen.<sup>20</sup>

Hinter all den Vorstellungen von Beteiligung und Selbstverwirklichung des Publikums qua Teilnahme am Schaffensprozess steht eine naive Romantik der Kommunikation. Sieht man einmal von den versteckten Ideologemen eines ästhetischen Totalitarismus ab, d. h. von der Verbrämung der tatsächlichen Steuerung und Manipulation durch schlichte Techniken reduzierter Pseudowahl, wie sie insbesondere zahlreiche der so genannten interaktiven Medienkunstwerke unserer Tage kennzeichnen, stoßen solche Experimente doch sehr schnell an die Grenzen möglicher ästhetischer Komplexität. Und gerade in diesem merkwür-

19 Wolfgang Kemp: *William Morris*. München 1986.

20 Vgl.: Museen der Stadt Dortmund/Westfälisches Industriemuseum Zeche Zollern II/IV: *Visi-on. Rubr. Kunst. Medien. Interaktion auf der Zeche Zollern II/IV Dortmund*. Ausstellungskatalog, Ostfildern 2000.

dig unterkomplexen Raum erhält sich der Nimbus des Künstlerindividuums am deutlichsten, auch da noch, wo er scheinbar aufgehoben wurde. Jedenfalls leistet die arbeitsteilige Organisation auch der gesellschaftlichen Kommunikation mehr, als die Arbeit eines einzelnen Künstlers es noch einzuholen vermöchte. Dennoch bedeutet dies keinesfalls das Ende des Künstlers oder der Kunst.<sup>21</sup> Von den traditionellen Aufgaben der Kunst jenseits der spezifischen Ansprüche der Moderne abgesehen, gälte dies selbst für eine explizit kritische Medienkunst unserer Tage.

Nur dürfte der Künstler seine spezifische, d. h. arbeitsteilig definierte, Rolle nicht in der Leugnung ihrer eigenen ›Randständigkeit‹ finden. Mit seinem bestimmten ›Handwerk‹, dem allerdings keinerlei Superiorität zukommt, gälte es, die jeweils festgefrorenen Praxen aller anderen ›Handwerke‹ aufzusprengen und kritisch zu befragen und/oder zu erweitern. Zugleich müsste aber konsequent auch die eigene Unzulänglichkeit, der gewissermaßen universale Dilettantismus, der notwendig aus einer solchen ›übergeordneten‹ Position resultiert, offen zugegeben werden bzw. ein Stück weit auch immer selbst mit Thema sein. Der Beobachter kann wohl eine besondere und sinnvolle Perspektive auf ein anderes beobachtetes System innehaben, ersetzen kann er dies nicht. Die moderne Industriegesellschaft ist eben so komplex geworden, dass kein einzerner sie mehr überblicken kann.

Konkret mussten dies die Künstler spätestens mit den 60er Jahren erfahren, wie einer ihrer Theorie-Protagonisten, Bazon Brock, feststellt: «Die ästhetische Macht war im wesentlichen auf die Massenmedien übergegangen. Sie lag in den Händen von Werbetreibenden, von Unternehmern von Produkterfindern etc.»<sup>22</sup> Die so reduzierten Handlungen, die scheinbar kollektivistisch nun von jedermann ausgeführt werden oder zumindest doch ausführbar sein sollten, konnten allerdings unter der Vorgabe der vermeintlichen demokratischen Legi-

21 Hans Belting, dessen Essay *Das Ende der Kunstgeschichte* solche und ähnliche Fragen auch im engeren Bereich der Kunstwissenschaft zur Disposition stellte, meinte damit aber etwas sehr viel weniger Spektakuläres, nämlich das Ende des sinnstiftenden Zusammenhangs der Kunstgeschichte im Hegelschen Sinne. Um jene Missverständnisse, die den Autor zu einer Neuedition seines Essays und Klarstellung zwangen, hier nicht noch einmal aufkommen zu lassen, sei kurz aus dem Vorwort zu dieser Revision zitiert: «Die Kunst paßte solange in den Rahmen der Kunstgeschichte, wie dieser immer wieder passend gemacht wurde. Man könnte also, statt vom Ende, heute von einer Aus-Rahmung sprechen, die zur Folge hat, daß das Bild sich auflöst, weil es nicht mehr von seinem Rahmen eingeschlossen ist. Die Rede vom ›Ende‹ bedeutet nicht, das ›alles aus ist‹, sondern fordert zu einer Änderung im Diskurs auf, wie sich die Sache geändert hat und nicht mehr in ihrem alten Rahmen paßt.» Hans Belting: *Das Ende der Kunstgeschichte. Eine Revision nach 10 Jahren*. München 1994, S. 5. Um es wiederum essayistisch zu formulieren: Die Ein- und Ausrahmungen der Medienwissenschaften stehen im Folgenden zur Disposition.

22 Bazon Brock: «Haben wir gelebt? Op, Popp und Hopp auf dem Laufsteg durch die Wohnlandschaft der 60er Jahre». In: *CheSchahShit, die 60er Jahre zwischen Cocktail und Molotow*. Berlin 1984, S. 236–243, wiederabgedruckt in ders.: *Der Barbar als Kulturbeld. Gesammelte Schriften 1991–2002*. Köln 2002, S. 668–676; zitiert Seite 671.

timität nicht mehr mit den Produkten der industriell erzeugten Bildwelten etc. verglichen werden.

Es gibt kein Pop-Design für Möbel und Architekturen über das hinaus, was in Las Vegas und auf Jahrmärkten, in Fernsehunterhaltungssendungen und auf dem Theater an Kulissenzauber entfaltet worden ist. Nichts davon blieb als schlechte Durchschnittsmalerei von Künstlern, die gar keine Pop Artisten waren und eigentlich auch nur akademische Maler sein wollten.<sup>23</sup>

Angesichts ihrer bereits angeführten Unterkomplexität bleibt als einziges Unterscheidungskriterium, das solche Handlungen interessant macht, dann letztlich doch wieder die Künstlerhandschrift, nun allerdings demokratisch legitimiert. Immerhin haben Künstler gelegentlich ihre Unfähigkeit, heute noch etwas zu erzeugen, das der modernen industriell organisierten Bildproduktion ebenbürtig ist, eingestanden. Brock hat dieses Eingeständnis in seinen im Umkreis der Fluxus-Ästhetik entstandenen Aufsätzen zum Dilettantismus und dem Scheitern als eine konsequente Strategie moderner Kunstpraxis propagiert. Im Alltag des Kunstbetriebes blieben diese Ansätze leider folgenlos, und das vermeintlich demokratisch gesetzte Autorenkollektiv des partizipierenden Publikums auratisiert die reduzierten Handlungen noch der radikalsten Anti-Ästhetik als authentisches Schöpfungsereignis jenseits der Zumutungen der Alltagswelt.

Demgegenüber wäre die klare Selbstbeschränkung und Reflexion auf die eigene besondere – weil zum Scheitern bestimmte – Position innerhalb einer ausdifferenzierten postindustriellen Gesellschaft allem romantischen Universalismus vorzuziehen. Künstler zu sein ist eben auch nur ein Beruf wie jeder andere und kann sich nur durch eine spezifische, eben arbeitsteilige Positionierung begründen.

## Warum das Video ins Museum gehört

Dies sei noch einmal am Beispiel der Videokunst erläutert. Heute knüpft die Debatte um emanzipatorische Techniken in der Regel an die Diskussionen um die spezifischen Eigenarten digital gestützter Kommunikation an. Doch in Hinsicht auf die diskurshistorische Analyse scheint es sinnvoll, den Blick ein wenig auf die Vergangenheit, auf eine mit vergleichbar überschwänglichen Erwartungen begleitete Technik zu werfen: das Video. Vielleicht keine andere <Gattung> der Medientechnik war bei ihrer Durchsetzung so sehr von einschlägigen emanzipatorischen Utopien begleitet wie die Videokunst.<sup>24</sup>

23 Bazon Brock: *Der Barbar als Kulturbeld*, S. 670.

24 Einen guten Überblick aus dem Geist der <Hochzeit> der Videokunst gibt: Uwe Rüth (Hg.): *Deutsche Videokunst von 1984 – 1986*. Ausstellung im Skulpturenmuseum im Glaskasten Marl, Marl 1986; und: Veruschka Body/Gábor Body (Hg.): *Video in Kunst und Alltag. Vom kommerziellen zum kulturellen Videoclip*. Köln 1986.

Wenn auch die ‹hohe Zeit› dieses Genres vorbei zu sein scheint, setzen heute viele ihrer Protagonisten unter dem ‹Label› Medienkunst deren Konzepte fort. Die Videokunst war jedenfalls von ihren Anfängen an mit den Begriffen ‹Interaktion› und ‹Partizipation› verbunden. So sind gleichermaßen die künstlerisch-praktischen und theoretisch-programmatischen Äußerungen der ‹heroischen Gründergeneration› der Videokunst innerhalb und außerhalb des etablierten Kunstsystems wie Nam June Paik und Jean Luc Goddard von einem Gestus grundsätzlicher Auflehnung und dem Versprechen der Entwicklung neuer Formen demokratischer Teilnahme gekennzeichnet.<sup>25</sup> Die heutige historische Distanz zur Videokunst wird schließlich zum Vorteil bei der Beobachtung der aktuellen Kontroversen um digitale Partizipationsutopien, da sie eben die gelegentlich allzu emphatisch geführte Debatte zu entschärfen verspricht.

Vorab, es geht hier niemals um jene Formen der so genannten ‹Medienkunst›, die eben nichts anderes sind als Anwendungen im besten Sinne traditioneller Ästhetiken auf die sich wandelnden Möglichkeiten der Technik. Diese stehen in der Tradition neuzeitlicher Kunst des Westens, die sich seit Jahrhunderten durch ihre Offenheit gegenüber der Dynamik ihrer eigenen technischen Voraussetzungen kennzeichnet. Als Beispiel seien die hinreißenden Lichtinstallationen einer Nan Hoover genannt, deren zeitlose Schönheit dem höchst klassischen Ideal der *belezza* entspricht. Ähnliches gilt für die ‹Videokorridore› eines Bruce Naumann, die mit Hilfe spezifischer, seinerzeit nur in der Videotechnik möglicher Arrangements die Selbstwahrnehmung des Publikums beispielsweise als Körper im Raum auf faszinierende Weise erweiterten. Doch in allen diesen Fällen handelt es sich immer nur um die Erweiterung und Erneuerung überkommener Ästhetiken durch die eindrucksvollen Potenziale neuer Technologien, nie um den Versuch, die grundsätzlichen Dispositionen überkommener Ästhetiken in Frage zu stellen oder gar zu sprengen. So sind beispielsweise Möglichkeiten des Publikums, durch Eigenbewegung etwa Farb- und Lichtfelder zu beeinflussen, zwar von hohem ästhetisch-formalen Reiz, haben aber mit Partizipation im Sinne der hohen Ansprüche europäischer Aufklärung wenig zu tun.

Es gilt noch einmal sich sehr genau die eigenwillige Position der Videokunst im Kontext des Kunstsystems der technischen Medien zu vergegenwärtigen. Zwar findet sich international im Eingangsbereich jedes besseren Hauses moderner Kunst mindestens eine große Monitorinstallation Nam June Paiks, d. h. das ‹Genre› hat sich einen bestimmten Platz erobert, konnte sich aber gegen die Dominanz der klassischen Techniken wie Malerei und Graphik, die ja auf völlig veralteten Medientechniken beruhen, nie recht durchsetzen.

25 Vgl.: Hans-Ulrich Reck: ‹Der Streit der Kunstgattungen im Kontext der Entwicklung neuer Medientechnologien›. In: Klaus Peter Dencker (Hg.): *Interface I: Elektronische Medien und künstlerische Kreativität*. Baden-Baden/Hamburg 1992, S. 120.

Warum konnte sich dennoch die Videokunst in diesem Kunstbetrieb nicht recht etablieren, wenn sie doch im Wesentlichen Funktionen der Selbstreferenzialität bzw. Medienkritik auf den ihr eigenen Gegenstand des elektronischen Bildes als Tape überträgt, wie es anderen, klassischen Gattungen selbstverständlich zugebilligt wird?

Selbstredend gibt es vordergründige Hemmnisse, wie sie in der einschlägigen Literatur gelegentlich gebetsmühlenartig vorgetragen werden, also beispielsweise die mangelnde Kommerzialisierbarkeit auf dem Kunstmarkt angesichts der materialen Beschaffenheit der Tapes, die Schwierigkeiten ein so explizites Reproduktionsmedium als Kunstwert ökonomisch zu realisieren und schließlich die Problematiken der Zeitlichkeit, welche die herkömmlichen Rezeptionserwartungen des einschlägigen Publikums unterlaufen. Nun sind dies alles Probleme, die schon den Film der klassischen Avantgarde kennzeichneten, und oft ist bekanntlich die Grenze zwischen Experimentalfilm und Kunstvideo fließend, nicht selten allein an den technischen und finanziellen Möglichkeiten des Künstlers orientiert.

Entscheidend scheint mir aber ein ganz anderes Moment, nämlich die Bedeutung des technischen Mediums im gesamtgesellschaftlichen Feld und eben hieran ließe sich auch das <Schicksal> der jüngeren Medienkünste und ihrer <Partizipationsmodelle> prognostizieren. Man kann sich dies besonders an Gary Schums letztlich gescheitertem Projekt einer Fernsehgalerie vor Augen führen.<sup>26</sup> Warum haben diese Kunstkanäle nicht nur kein wirklich breites Publikum gefunden – wie es wohl auch nur recht naive Utopisten erwarten konnten –, warum blieb auch das in der modernen Funktionsgesellschaft quantitativ nicht unerhebliche Kunstpublikum diesen Dingen fern? Wirklich erfolgreich wurden Videokünstler nur im Bereich der Videoskulptur, insofern sich diese fast ohne Reibungsverluste in den stark auratisierten Kunsträumen der Museen und Galerien in herkömmlicher Art und Weise präsentieren ließ. Denn Beispiele wie die legendären Arbeiten eines Bruce Naumann zeigen, dass sich der Erfolg in diesem Genre wesentlich an dessen spezifischen medialen Voraussetzungen vorbei einstellt, nämlich in der Nähe zu Plastik, Skulptur und Installation, einer Ästhetik des Monitors, deren Grenzen aber sehr rasch abgeschritten waren.

Gerade der letzte Fall zeigt deutlich, dass sich das Publikum hier eben hinsichtlich Ort und Material in seiner Bereitschaft, von der Alltagswahrnehmung auf die spezifische Kommunikationsform <Kunstwahrnehmung> umzustellen, deutliche Grenzen setzt. Das dies dem Video nicht gelingen kann, liegt offensichtlich ähnlich wie beim Film an der realen Präsenz der Videotechniken im ge-

26 Vgl. Alison Simmons: «Fernsehen und Kunst – geschichtlicher Abriss einer unwahrscheinlichen Konstellation». In: Bettina Gruber/Maria Vedder (Hg.): *Kunst und Video. Internationale Entwicklung und Künstler*. Köln 1983, S. 14–23.

sellschaftlichen Alltag der Fernsehgesellschaft. Die Bereitschaft, herkömmliche Erwartungshaltungen hinsichtlich eindeutiger Information, Unterhaltungsbedürfnissen und Klarheit des situativen Kontextes zu überschreiten, ist sinnvollerweise nur sehr gering, denn angesichts der Überkomplexität moderner Funktionsgesellschaften würde dies die Möglichkeiten sinnvoller sozialer Kommunikation rasch zum Erliegen bringen. Die hier wohl kaum weiter zu begründende außerordentliche Relevanz des Mediums Fernsehen für unsere Gesellschaft lässt hier die Grenzen zugelassener Ambivalenz besonders eng erscheinen. Ein Gemälde misszuverstehen hat heute nur noch selten praktische Konsequenzen, während jede Uneindeutigkeit in den modernen Massenmedien – wie wir seit Orson Welles Radioinszenierung des Krieges der Welten wissen – rasch große, wenn nicht gar katastrophale Konsequenzen zeitigt.

Deshalb konnte umgekehrt die Ölmalerei durchaus die Erfindung der Fotografie überleben und dies nicht allein hinsichtlich der Strategien der Moderne zur Selbstthematization der eigenen medialen Realität, also als reine Malerei oder Skulptur, als medienreflexive Theoriekunst, sondern selbst in verschiedenartigsten Strategien neoeristischer Kunst. Sie konnte dies aber wie gesagt nur dadurch werden, dass sie – weil eben im technisch nicht avanciertesten Medium gestaltet – dem arbeitsteilig organisierten Bereich gesellschaftlicher Notwendigkeit wenigstens ein Stück weit entzogen war, gewissermaßen freigestellt war. Diese Eigenschaften sind allerdings nicht aus der Qualität des Mediums selbst abzuleiten, sondern aus der Positionierung in einem sich wandelnden gesellschaftlichen Feld, konkret also aus der Brauchbarkeit und Effektivität jedes Mediums gegenüber seinen Konkurrenten zu einem bestimmten geschichtlichen Zeitpunkt. Die uns heute manchmal etwas skurril anmutenden spätmittelalterlichen Dispute der Theologen über die Angemessenheit und Richtigkeit der Darstellung biblischer Legenden, etwa darüber, ob die Madonna aufrecht oder vom Schmerz gebeugt zu Boden sinkend unter dem Kreuz zu stehen hätte, waren sinnvoll, weil sich in den damals avanciertesten Bildtechniken die Fragen gesellschaftlicher Macht entschieden.

In diesem Sinne sind auch aktuelle Positionen der Mediendebatte zu verstehen bzw. zu relationieren. Natürlich gab und gibt es auch immer wieder den Versuch, die eigentlichen eben emanzipatorischen Potenziale des Internets zu entdecken und zu entwickeln, doch bleiben diese Bemühungen in aller Regel erfolglos bzw. münden sehr schnell wieder in einem auf irgend eine Art gesellschaftlich freigestellten Sonderraum spezifischer ästhetischer Wahrnehmung, der sich durch die Unverwechselbarkeit mit der Realität des alltäglichen Internets als Träger von Unmengen bedeutsamer Informationen unterscheidet. Grenzfälle, man denke an die Diskussionen um die Hacker, zeigen durch ihre juristische Brisanz, dass die Gesellschaft auf diese Grenzziehung angewiesen ist. In dem Moment, wo ein basisdemokratisches Internetlexikon wie Wikipedia

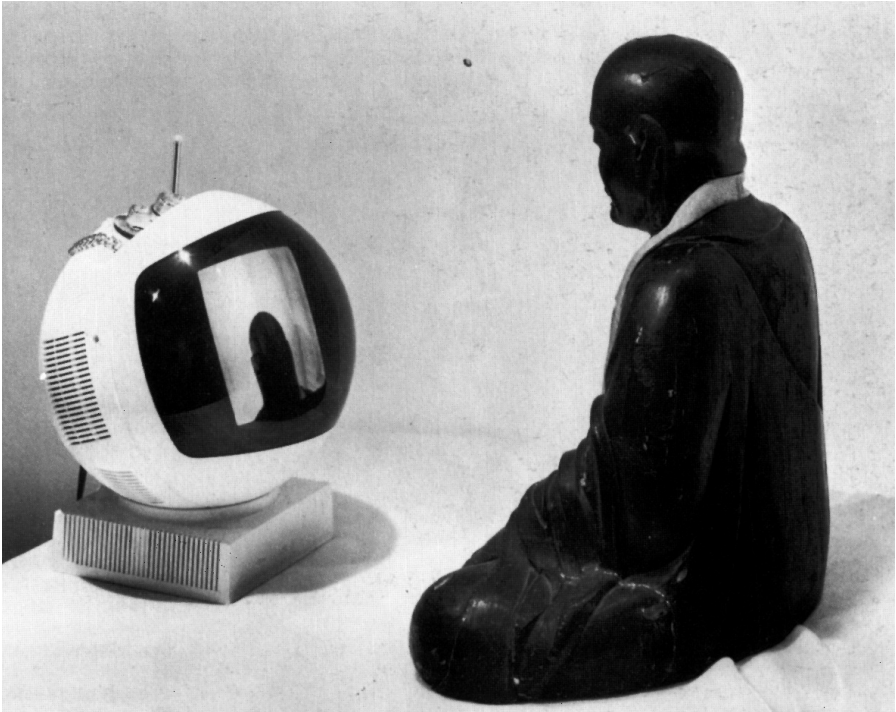


Abb. 3 Nam June Paik: *Video Buddha*, Installation 1974. *Medienkunst als ultimative Medienreflexion* (aus: Bettina Gruber/Maria Vedder: *Kunst und Video. Internationale Entwicklung und Künstler*, S. 179)

aus dem Bereich der Subkultur in den Alltagsgebrauch vieler Jugendlicher in Schule und Hochschule tritt, wird der Ruf nach professioneller, d. h. arbeitsteilig organisierter, Redaktion laut.

Und eben solche Entwicklungen prägten auch die Videokunst im Gegensatz zu den angestammten Gattungen wie etwa die Malerei. Warum werden also die hier angeführten Probleme gerade bei der Videokunst so deutlich, deutlicher vielleicht als bei anderen Medien? *Das Versagen der Videokunst vor ihren eigenen partizipatorischen Ursprungslegenden ist nicht irgend eine medienimmanente Schwäche, sondern die gesellschaftliche Relevanz des sie tragenden Mediums.* Deshalb ist auch nicht zu erwarten, irgendwelche sonderlichen technischen und ökonomischen Handikaps wären durch die digitalen Neuerungen unserer Tage auszugleichen.

Es ist die Stärke ihres Gegenübers, d. h. im Falle des Videos ist es das Fernsehen als Leitmedium für den alltäglichen Umgang mit Bildern in unseren modernen Konsum- und Freizeitgesellschaften, welches die ›Randständigkeit‹ der Vi-

deokunst gleichermaßen auf dem offenen Markt der Massenkommunikation wie im etablierten Kunstbetrieb bedingt.<sup>27</sup>

Und genau diese Nähe zum technisch basierten Alltag der Kommunikation kennzeichnet auch die neuen digitalen Medien. So sehr hier also Grenzen gegenüber den Möglichkeiten einer Durchdringung alltäglicher Kommunikation durch die Kunstformen Video- oder Medienkunst deutlich werden, so haben beide Formen es nicht weniger schwer, sich im gesonderten Kunstsystem zu etablieren. Je stärker also hier durch alle sozialen Schichten bei aller Differenziertheit des jeweiligen Medienkonsums der alltägliche Gebrauch solcher Medien die Erwartungen seiner Benutzer prägt, desto stärker muss auch das Befremden des Publikums sein, dieselben im musealen Raum wiederzufinden bzw. von gewohnten Wahrnehmungspraxen abzusehen. Das soll allerdings keinesfalls heißen, das Medium Video sei als künstlerisch-autonome Form zum Scheitern verurteilt. Vielmehr leiten sich hieraus gleichermaßen Chancen und Risiken dieser Kunstform ab: Einerseits ist beim Medium Video jede Selbstreflexivität immer spezifisch mehr als selbstverliebter Ästhetizismus, weil noch das letzte Detail sich auf ein Bezugsfeld von fast unermesslicher gesellschaftlicher Brisanz richtet. Selbst die alten Testbilder des Fernsehens hatten ein Publikum, das rein quantitativ dem sämtlicher, jemals hergestellter Kupferstiche übertragt. Zum anderen hat es die Chance inmitten dieser geballten Ansprüche eine Position der Distanznahme gerade an einem Raum höchster kultureller Bedeutsamkeit – und das ist dieser kastenförmige Apparat Fernsehen ohne Frage – zu entwickeln. Es ist gewissermaßen ein ruhender Ort im Auge des Vulkans der modernen Medienkonsumwelt. Rein äußerlich werden ihm also die Produktions- und Distributionswege des kommerziellen oder öffentlich-rechtlich finanzierten Fernsehens verschlossen bleiben, so dass sich die Frage stellt, wo es – ungeeignet sich über die Umwegfinanzierung des herkömmlichen Kunstmarktes ausreichend zu realisieren – tatsächlich stattfinden kann. Dieser Ort ist eben das Museum.<sup>28</sup> Es garantiert – geschützt von den Säulen des Musentempels – ein Refugium distanzierter Beobachtung jenseits der Zwänge des von ihm beobachteten Systems.<sup>29</sup> Niemand würde bezweifeln, dass man komplizierte Computerchips nur in dafür bestens ausgestatteten und von der Außenwelt sorgfältig isolierten Laboratorien und Produktionsräumen herstellen kann.

27 In diesem Sinne müssten die viel zitierten Zwischenspiele der Geschichte nicht nur als sukzessive Abfolge, sondern als komplexes dynamisches Gefüge verstanden werden, innerhalb dessen es auch eine Vielzahl von horizontalen, das heißt hier gesellschaftlichen Funktionsweisen zugeordneten, Verschiebungen gibt. Vgl.: Siegfried Zieglinzki: *Audiovisionen. Kino und Fernsehen als Zwischenspiele der Geschichte*. Reinbek b. Hamburg 1989.

28 Eine angemessene Präsentation bietet: Söke Dinkla: *Connected cities. Kunstprozesse im urbanen Netz*. Ausstellungskatalog des Wilhelm-Lehmbruck-Museums, Duisburg 1999.

29 Dies bedeutet aber gleichzeitig den Schutz gesellschaftlicher Normalität und Funktion vor der Extremität künstlerischer Setzung. Zum Museum vgl. u. a. Bazon Brock: *Der Barbar als Kulturbeld. Ästhetik des Unterlassens. Kritik der Wahrheit. Gesammelte Schriften 1991-2002*. Köln 2002, S. 165 ff.

Warum sollte man solch hochartifiziellen Experimenten wie einer außerordentlichen Körper- und Raumwahrnehmung wie in den klassischen Installationen von Bill Viola nicht ähnliches zubilligen?

Eben deshalb gehört die Videokunst ins Museum. Wenn nämlich das medienkünstlerische Experiment gegenüber dem Realbedürfnis gesellschaftlicher Praxis unzulänglich bleiben muss, kann seine Sicherstellung nur im explizit eingegrenzten Bereich Kunst, und das heißt normalerweise im Ort des Museums oder vergleichbarer Räume, garantiert werden. Die Vorstellung der Moderne, namentlich aber der siebziger Jahre, diese Grenze aufzuheben, ist unsinnig. Um es essayistisch zu formulieren: Die seinerseits so heftig kritisierten Schwellen zwischen Museum und Umwelt sind gerade die Garanten des wechselseitigen Schutzes beider Sphären und man darf sich glücklich schätzen, dass es eben die *belezza* klassischer Säulen ist und keine Gitterstäbe, die diese Grenze thematisieren.

Ähnlich wird es sich mit den Programmen und ‹Erkenntnissen› bei der nun – 2004 – schon etwas in die Jahre gekommenen Internetgeneration verhalten. Tilmann Baumgärtel beklagte 1999 in seiner aufschlussreichen Bestandsaufnahme der Internetkunst die Tendenz zum ‹business as usual› und führte das Schicksal der Videokunst mahndend vor Augen:

Eine ähnliche Entwicklung begann sich 1998 auch in der Netzkunst abzuzeichnen [...] Es wäre freilich bedauerlich, wenn die kreative Energie, die das Internet in den vergangenen Jahren freigesetzt hat, so schnell und so umstandslos wieder in die traditionellen Bahnen der Ausstellungskunst umgeleitet werden würde. Die Tradition der Selbstorganisation in der Netzkunstszene scheint so ausgeprägt, dass man hoffen kann, dass sie sich in absehbarer Zeit nicht einfach umstandslos vom Kunstbetrieb schlucken und wieder auf die Produktion auratischer Museumsstücke beschränken lässt.<sup>30</sup>

Das Museum wird es wohl kaum sein. Die entsprechenden Großausstellungen einschließlich des festen Hauses der Linzer ‹ars electronica› gehorchen der von Baumgärtel beschriebenen Logik der materiellen Präsenz der Objekte. Aber nicht anders als bei der Bibliothek entstehen ausdifferenzierte Rezeptionsfelder, kurz eine Art musealer Szene im Netz, deren partizipatorische Ästhetik als provisorisch, eben künstlerisch und künstlich zugleich verstanden wird und deren Differenz zur verbindlichen Nutzenanwendung beispielsweise im E-banking oder E-learning nicht nur den Rezipienten deutlich ist, sondern zunehmend auch juristische Valenz erreicht.<sup>31</sup> Aber dies ist nur die Fortsetzung

30 Tilmann Baumgärtel: *[net.art] Materialien zu Netzkunst*. Nürnberg 1999, S. 26.

31 Die Pragmatik dieser Nutzenwendungen referieren zahlreiche Autoren nach zwanzig Jahren intensiver praktischer Erfahrung mit den digitalen Medien in: Bernhard Bürdek: *Der digitale Wahn*. Frankfurt/M. 2001.

einer allgemeinen Strukturlogik der neuzeitlichen Zivilisation, die nicht nur den Kunstbegriff selbst hervorgebracht hat, sondern arbeitsteilig dieser Kunst auch die ihr angemessene Beobachterposition zugewiesen hat. Und dies wäre nicht der schlechteste Zustand.<sup>32</sup>

Die Freiheit, die unsere Gesellschaft heute der bildenden Kunst wie dem institutionalisierten Theaterbetrieb entgegenbringt, ist also nur die Kehrseite von deren offensichtlichen relativen Bedeutungslosigkeit. Diese kann auch nie durch irgendeine Revolution von innen heraus überwunden werden; jede Revolution auf der Theaterbühne bleibt ein Sturm im Wasserglas.

Und dennoch ist Kunst keinesfalls bedeutungslos. Erinnert sei an die Naivität des österreichischen Offiziers in Viscontis *Senso* (Italien, 1953/54), der sich über den revolutionären Skandal in der Venezianischen Oper bestenfalls amüsiert, denkt er doch, die italienischen Aufständischen würden sich in ihrem theatralischen Gemüt mit dem Bühnenspektakel zufrieden geben. *Man sieht: Die sekundäre Wirksamkeit der Kunst setzt ihre primäre Bedeutungslosigkeit voraus.*

Deutlich wird allerdings: Bedeutung kann in den alten Medien nur dann generiert werden, wenn sie in ein Verhältnis zur gesellschaftlichen Realität der Gegenwart, und d. h. in der Regel zu deren avanciertester Medientechnik, gebracht werden. Was zwischen den Medien gilt, gilt auch für die Verhältnisse zwischen künstlerisch-autonomen und angewandten, kommerziellen Ästhetiken innerhalb der neuen Medien. Das wirklich aufschlussreiche experimentelle Video bezieht sich in der Regel auch auf die Verhältnisse jenseits seines eigenen ästhetischen Rahmens, nämlich der üblichen Praxis seines eigenen Mediums im gesellschaftlichen Alltag des Fernsehens.

32 Vgl.: Kay Kirchmann: *Verdichtung, Weltdruck und Zeitverlust. Grundzüge einer Theorie der Interdependenzen von Medium, Zeit und Geschwindigkeit im neuzeitlichen Zivilisationsprozeß*. Opladen 1998.