

MediaArtHistories, hg. v. Oliver Grau, Cambridge, Mass. u. a.: MIT Press, 2007,
475 Seiten; ISBN 10-0262072793; 33,50 Euro

von Christoph Klütsch

Mit dem Sammelband MediaArtHistories liefert der Herausgeber Oliver Grau einen lang ersehnten Bezugspunkt für einen neu zu begründenden Disziplinweig der Kunstgeschichte – der Medienkunstgeschichte. Erwachsen ist die Publikation aus der Konferenz «Refresh!». Jene Konferenz, die 2005 in Banff (Kanada) mit der Unterstützung der Unesco, der DFG, Leonardo/ISAST u. v. a. ermöglicht wurde, war ein wichtiges Ereignis.¹ Sechs Tage lang wurden Vorträge gehalten, die potentiell zu einer neuen Disziplin als «MedienKunstGeschichte» beitragen könnten. (Fortgesetzt wird sie durch «re:place 2007» im November 2007 in Berlin.)²

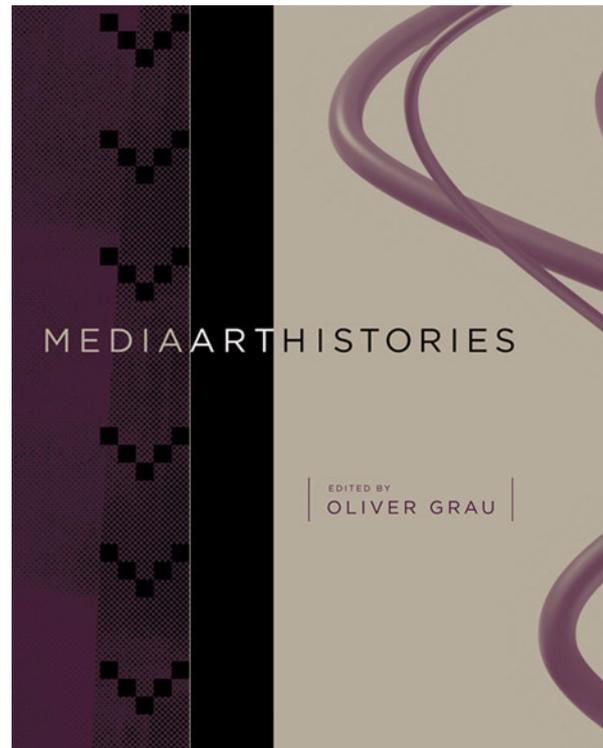
Das vorläufige Ergebnis der ambitionierten Themenstellung ist nun eine 475-seitige Publikation. Die Autoren der Beiträge setzen sich kritisch mit der tradierten Kunstgeschichte auseinander und überprüfen zugleich ihre Methoden für den Bereich einer Kunst, die bis jetzt noch keinen einschlägigen Namen erhalten hat. Ein Verdienst der Publikation ist es, eine Fokussierung auf einen Medienbegriff vorgenommen zu haben, in dessen Zentrum die zeichenverarbeitenden Maschinen (meist Computer) stehen. Obgleich es seit Jahren eine ganze Reihe von Konferenzen im Bereich der so genannten Medienkunst gibt, wie etwa die Ars Electronica,³ die Transmediale⁴ und Hyperkult,⁵ um nur einige aus dem deutschsprachigen Raum zu nennen. Des Weiteren wurden zu diesem Thema Datenbanken erstellt: Genannt seien hier exemplarisch die Datenbank für virtuelle Kunst⁶ (Oliver Grau); Netzspannung.org⁷ (Fraunhofer); MedienKunstNetz⁸ (Dieter Daniels Boltzman-Stiftung Linz) oder Rhizome.org.⁹ Dennoch gab es bisher keine größeren gemeinsamen Anstrengungen einer umfassenden wissenschaftlichen und historischen Einordnung der Medienkunst als solcher. Dazu bedarf es wohl der historischen Distanz wenigstens einer Generation. Die hier nun gesammelten Beiträge haben grundsätzlichen Charakter; sie sind keine Einzelwerkanalysen, sondern spannen einen weiten Bogen möglicher Forschungsfelder. Die in diesem Band reflektierte Debatte erstreckt sich von der Erörterung problematischer Methoden über die Begriffsbildung und historische Einordnung der Medienkunst bis hin zu einer

Reflexion über die sie begleitenden Institutionen. Die einzelnen Beiträge decken dabei zwar nicht das gesamte Feld der Medienkunst ab, bieten aber einen Einstieg in ein noch zu wenig beachtetes Forschungsfeld, das Peter Weibel mit einer kleinen Ausstellung im Zentrum für Kunst und Medientechnologie in Karlsruhe die Algorithmische Revolution genannt hat.¹⁰ Schon 1997 hatte Hans-Peter Schwarz zur Eröffnung des ZKM den Band «Media Art History» herausgegeben. Er erschien anlässlich der Eröffnung des ZKM. Der Titel der nun vorliegenden Publikation referenziert diese Publikation, setzt jenen älteren jedoch in den Plural.

Folgt man dem Aufbau des Buches, so geht es um eine Kontextualisierung der Computerkunst oder Medienkunst (Kapitel 1: Origins: Evolution versus Revolution), um Begriffsarbeit (Kapitel 2: Machine – Media – Exhibition), Brückenschläge (Kapitel 3: Pop meets Science) und Theoriebildung (Kapitel 4: Image Science). Im ersten Kapitel werden Texte von Peter Weibel, Edward A. Shanken, Erkki Huhtamo, Dieter Daniels, Oliver Grau und Gunalan Nadarajan vorgestellt, die thematische Einordnungen vorzunehmen versuchen, neue Phänomene positionieren und historische Wurzeln freilegen. Herausgegriffen sei der Beitrag von Peter Weibel, der Medienkunst mehrfach kontextualisiert. Sein Titel «It is Forbidden Not to Touch: Some Remarks on the (Forgotten Parts of the) History of Interaktivität und Virtualität» lässt zunächst auf einen Beitrag über interaktive Kunst schließen, in deren Zentrum die Sensorik steht. Doch Weibel wagt einen weiter gespannten Ausblick: Gedanken zu 1.) Algorithmischer Kunst in ihrem Verhältnis zur Op-Art, 2.) Kinetischer Kunst, 3.) Illusionärer Kunst und 4.) Virtueller Kunst. Der Algorithmus als Entscheidungsprozedur hält nach Weibel um 1960 Einzug in die Kunst, auch wenn er unbewusst seit Jahrhunderten, z. B. in der Musik, anzutreffen ist. Es geht vor allem um eins: Der Algorithmus ist schon in nicht-computer-gestützter Kunst zu finden, sein Einsatz führt in kinetischer Kunst zu Op-Art Phänomenen, die als erster Verweis auf virtuelle Kunst verstanden werden können. Innerhalb des von Weibel abgesteckten Feldes folgen dann mit den Beiträgen von Edward A Shanken, Erkki

Huhtamo, Dieter Daniels, Oliver Grau und Gunalan Nadarajan fokussierte Einzelbetrachtungen der Beziehungen zwischen Kunst und Technik, taktiler und interaktiver Kunst, ironischer Kommentare zu Turing und Duchamps, der bewegten illusionären Bilder und historische Tiefbohrungen. Die gesetzten Schwerpunkte sind gut nachvollziehbar und bieten dem Leser einen Einstieg in die Diskussion.

Das zweite Kapitel «Machine – Media – Exhibition» widmet sich detaillierter Begriffsarbeit: Wie weit können Bildprozesse automatisiert werden, und welche Rolle spielt der Begriff der Autonomie dabei? Welche Ästhetik liegt dem Maschinellen zugrunde? Was bedeutet der Übergang von der Arbeit mit Objekten zu einer Arbeit mit Apparaten, d. h. welche Rolle kommt dem Prozesshaften in Automaten zu? Und welche Probleme ergeben sich in der Ausstellungspraxis mit neuer Medienkunst? Fragen dieser Art werden von Edmont Couchot, Andreas Broeckmann, Ryszard W. Kluszczynski, Louise Poissant und Christiane Paul bearbeitet. Die Heterogenität der Beiträge scheint jedoch von der schlagworthaften Kapitelüberschrift kaschiert worden zu sein. Broeckmann schlägt in seinem Aufsatz fünf zentrale Begriffe vor: Bild, Ausführung, Performanz, Prozess und Maschine. Diese Begriffe können aus der zeitgenössischen ästhetischen Theoriediskussion auf die Medienkunstgeschichte übertragen werden. Wenngleich die Begriffe selbst nicht neu sind, so ist ihre Anordnung gelungen. Broeckmann nimmt eine Gegenhaltung zu der fast klassischen Lesweise neuer Medienkunst als programmgesteuert – d. h. auf Concept-Art bezugnehmend (in diesem Band z. B. durch E. Shanken vertreten) – ein. Statt dessen bezieht er sich auf Martin Burckhardts Beschreibung der Maschine als eine kulturelle Disposition und fragt: «What does it mean to think through the machine in artistic practice?» Unter dem Schlagwort «Ausführung» (Execution) differenziert Broeckmann den Begriff Software aus. Er schlägt vor, Matthews Fullers Unterscheidung von «critical software», «social software» und «speculative software» daraufhin zu untersuchen, wie sie von Künstlern auf der Maschine implizit umgesetzt werden, oder ob wir nicht auch auf «Software», die in unserer Rezeption des Werkes erst ausgeführt wird, stoßen. Mit dem zweiten Schlagwort «Performance» wird die bloße Ausführung einer Software in einen größeren Zusammenhang eingebunden. Der Performer ist Teil des Systems und steht



oftmals in Interaktion mit anderen. In eben jener Interaktion sieht der Autor den dritten zentralen Aspekt des künstlerischen Umgangs mit dem Maschinellen – den Prozess, der für ihn meist an Kommunikation gebunden ist. Erst hier sieht er einen echten Einschnitt, ein Phänomen in der Medienkunst – der Autor gibt Knowbotic Research (KRcF) als Beispiel – ohne Vorläufer. Abschließend präzisiert Broeckmann den Begriff des Maschinellen durch Erweiterung. Jede Art von technischer Apparatur kann hierunter verstanden werden, «be they technical, biological, social, semiotic, or other». Die verstörende Kraft die maschineller Kunst zukommt verweist für den Autor auf das Sublime.

Das dritte Kapitel ist mit «Pop meats Science» überschrieben. Beiträge von Machiko Kusahara, Ron Burnett, Lev Manovich und Timothy Lenoir sind hier zu finden. Der Beitrag von Lev Manovich sei hier herausgegriffen. Manovich hat mit «The Language of New Media» (2001) fast schon Kultstatus erreicht. Sein Beitrag in der vorliegenden Publikation wird dem leider nicht gerecht. Unter dem Titel «Abstraction and Complexity» fragt er: «What kind images are appropriate for he needs of a global informational networksociety»? Seine Hauptthese ist, dass in einer komplexeren Gesellschaft Informationen abstrahiert werden müssen. Dies ist nun kein neuer Gedanke. Es ist fast schon ärgerlich,

dass Manovich zu dem medialen Bilderrauschen nicht viel mehr zu sagen hat, als dass die meisten von ihnen einen klassischen Ausgangspunkt durch Film und Foto haben und dann mit Aftereffects bearbeitet werden, um dann ›stylisher‹ auszusehen. In der modernistischen Reduktion sieht der Autor eine Struktur, die er mit der Softwareentwicklung in Verbindung bringt. Die grafische Reduktion der klassischen Moderne und die algorithmische Beschreibung bzw. Generierung von Bildern scheinen für ihn in einem Zusammenhang zu stehen, den er nicht näher erläutert – außer durch die Aussage, das in der Wissenschaft des 19. Jahrhunderts ebenfalls eine ›Deduktion‹ stattgefunden hat. Schließlich läuft seine Argumentation auf den Begriff der Komplexität zu. Die Kunst reagiere auf die heutige Komplexität durch Informationsvisualisierung, so wie die ältere Medienkunst auf die Sezierung der Welt durch die Wissenschaft mit einer Reduktion der Medien reagiert habe. Manovich gibt als eines der vielen Beispiele Casey Reas an. Jener ist ein Schüler von John Maeda, der letztes Jahr die *Ars Elektronika* kuratiert und diese unter das Motto «Simplicity» gestellt hat.¹¹ Die Arbeiten Casey Reas zeichnen sich jedoch gerade durch die Einfachheit der Programme aus, die in einer Programmierumgebung (Processing) geschrieben sind, die von ihm zusammen mit Ben Fry entwickelt wurde.¹² Dass hinter einer eleganten Einfachheit häufig eine große Komplexität steht, soll nicht bestritten werden; dies stärker zu thematisieren, wäre notwendig gewesen.

Im vierten und letzten Abschnitt geht es schließlich um die Bildwissenschaft. Der Titel «image science / Singular!» kann als eine Provokation verstanden werden, als ein utopisches Fernziel, dem das Buch *MediaArtHistories* zutragen möchte. Hier sind Beiträge von Felice Frankel, W.J.T. Mitchell, Sean Cubitt, Douglas Kahn und Barbara Maria Stafford zu finden. Dass Mitchell hinterfragt, ob es das Visuelle in der Medienkunst überhaupt gibt, ist erfrischend. Das furiose Feuerwerk an Ideen von Barbara Stafford am Schluss zum Begriff der Repräsentation beeindruckt – ihr Beitrag ist gewiss zu den schärfsten, radikalsten und provozierendsten zu zählen. Sie endet ihren Beitrag «Picturing Uncertainty: From Representation to Mental Representation» (und damit den Sammelband) mit folgendem Statement: «Understanding the webwork of interrelations shaping mental representation, then, is essential for dealing intelligently with the discretely autonomous as well as the coale-

scient aspects of our polymodal information age.» Ausgangspunkt ihrer Argumentation ist die Frage nach dem Einheitsstiftenden Prinzip unseren Bewusstseins und der personellen Identität. Jene komplexen Strukturen, die die Autorin kurz wissenschaftshistorisch streift, sucht sie in zeitgenössischer Medienkunst. Ihre Beobachtung, dass im Gegensatz zu der Cut-and-paste-Technik des 20. Jahrhunderts die heutige multimedial und technisch aufgerüstete Medienkunst der Informationskomplexität strukturell gerecht wird, überzeugt. Hier wird eine philosophische Erklärung der Komplexität moderner Medien angeboten, die hinter den visuellen Glanz schaut, und lustvoll den transzendental-philosophischen Raum durchschreitet. Zuweilen ist der Text etwas weitläufig, wenn die Autorin beispielsweise einen Exkurs zu Thomas Metzingers Philosophie des Geistes einlegt. Immer wieder geht es ihr jedoch um das Verhältnis innerer Repräsentation, Konstruktion von Identität und Medialität, verstanden als Informationsverarbeitung.

Es macht Freude, die im vorliegenden Band ausgelegten Fäden zusammen zu spinnen. Gleiche Begriffe tauchen in verschiedenen Kontexten auf, die durch die Deckel des Buches zusammengehalten werden. Vibrierend wirkt das Buch, das sich einer Ordnung der Dinge entziehend, ständig hinterfragend, wie das nun alles zusammenzubringen ist. Der Sammelband hat das Potential, als Bezugspunkt zu dienen, immer wieder Anstoß zu sein. Die umfangreiche Literaturliste tut ihr übriges dazu.¹³ Oliver Grau ist es als Kenner dieses Bereiches gelungen, die Beiträge zu sammeln. Seine Anordnung der Texte ist offen genug, zum konstruktiven Widerstreit einzuladen. Dies spiegelt sich nicht zuletzt in der multiplen Lesart des Titels *MediaArtHistories*.

Für weitere Informationen siehe:
<http://www.mediaarthistories.org/pub/mediaarthistories.html>, 12.6.2007.

Endnoten

- 1 «Refresh!» First international Conference on the Histories of Media Art, Science and Technology, Banff New Media Institute, Canada, 28.9.-1.10.2005 <http://www.mediaarthistory.org/>, 12.6.2007.
- 2 «re:place» Haus der Kulturen der Welt, Berlin, 15-18 November 2007 <http://tamtam.mi2.hr/replace/>, 12.6.2007.
- 3 ARS Electronica: <http://www.aec.at>, 12.6.2007.
- 4 Transmediale <http://www.transmediale.de>, 12.6.2007.
- 5 Hubertus von Amelnxen und Martin Warnke, *Hyperkult : Geschichte, Theorie und Kontext digitaler Medien*, Basel u. a. 1997.
- 6 Database of Virtual Art <http://www.virtualart.at/common/recentWork.do>, 12.6.2007.
- 7 netzspannung.org <http://netzspannung.org>, 12.6.2007.
- 8 Rudolf Frieling, *Medien Kunst Netz = Media Art Net* : [Ein gemeinschaftliches Projekt von ZKM Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe und Goethe-Institut], Wien u. a. 2004.
- 9 RHIZOM.ORG <http://www.rhizome.org>, 12.6.2007.
- 10 *Die Algorithmische Revolution: Zur Geschichte der Interaktiven Kunst*, Eine Ausstellung des Zentrums für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, seit 31.10.2004 <http://www01.zkm.de/algorithmische-revolution/>, 12.6.2007.
- 11 ARS Electronica Festival 2006 Linz 31.8.-5.9.2006 <http://www.aec.at/de/festival2006/index.asp>, 12.6.2007.
- 12 C.E.B. Reas <http://reas.com/>, 12.6.2007 ; Ben Fry <http://acg.media.mit.edu/people/fry/>, 12.6.2007.
- 13 Die Literaturliste *Bibliography of MediaArHistories Research* ist online unter http://www.mediaarthistories.org/pub/MAH_Biblio.html verfügbar, 12.6.2007.

Autor

Christoph Klütsch, 2006 Promotion zum Thema «Computergraphik – Ästhetische Experimente zwischen zwei Kulturen». 2004 bis 2006 wissenschaftlicher Koordinator Jacobs University Bremen. 2006 bis 2007 Koordinator Hochschule Bremen (Projekte zu PDA gestützten Museumsrundgängen).
Ab September 2007 Savannah College of Art & Design: Professur für Kunstgeschichte – Schwerpunkt neue Medien.

Rezeension : Medien

MediaArHistories. hg. v. Oliver Grau, Cambridge, Mass. 2007, Rezensent: Christoph Klütsch, in: *kunsttexte.de*, Nr. 2, 2007, (4 Seiten).
www.kunsttexte.de.