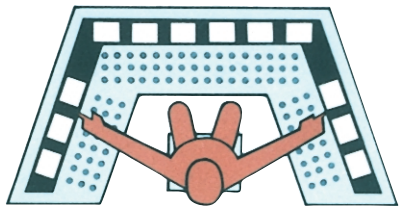


00





Trennschichten

--

--

--

--

--

Kunst und andere Welten

Geschichte

Methoden

Kontexte

Trennschichten

Ausblick

Apparate und Visionen, Künstler und Ingenieure

---

Hardware/Software - Digital /Analog - Konkret/Abstrakt

---

Club und Museum, Experiment und Standard, Produktion und Rezeption

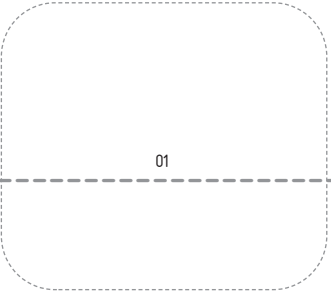
---

Lebewesen, Maschinen, Bilder und Sound

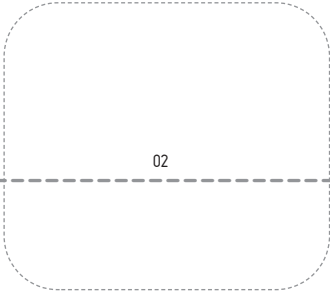
---

Realitäten, Visionen, Patente, Programme

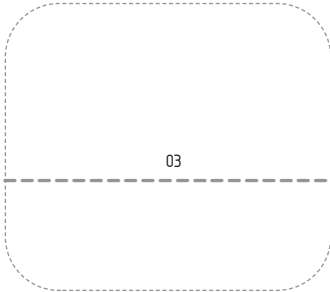
---



01

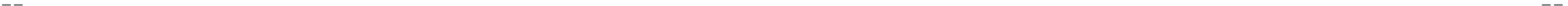
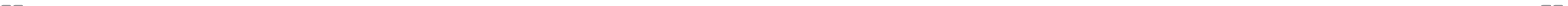
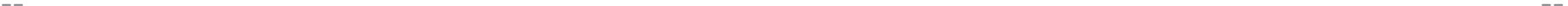
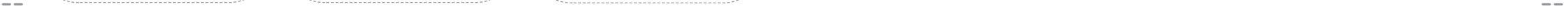


02



03

Apparate und Visionen, Künstler und Ingenieure



Die Situationen und Orte, in denen und für die Kunst produziert und rezipiert wird, haben sich im 20. Jahrhundert genau so multipliziert, wie die technischen Mittel ihres Ausdrucks. Gleichzeitig verwischten sich die Gattungsgrenzen und die Definitionen zwischen dem was Kunst ist und Unterhaltung, zwischen hehrer Symbolverhandlung und profanem Verwertungsmechanismus.

Eine Grundlegung dieser Entwicklung fand mit der Bekanntmachung der Fotografie im Jahr 1839 statt. Mit ihr entsteht „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“.<sup>01</sup> Dabei entwickelte sich das neue Medium der Fotografie aber ebenso wenig über Nacht, wie dessen künstlerische Aneignung: Erforscht man die Geschichte der Kunst entlang der Linien von Schöpfer und Material, dann tritt neben die Kultur- und Geistesgeschichte der individuellen wie kollektiven Äußerungen auch eine Historie der verwendeten Materialien, Instrumente und Medien, Die Synthese der beiden findet im Kunstwerk statt, geboren aus der Trias von Schöpfer, Werk und Instrument.

Neben die Biographie und das Oeuvre tritt die technische Umwelt. So, wie die persönlichen Schicksale sich verflechten und fortschreiben, so wie die Motivgeschichte und Ikonographie der Artefakte über die Zeit hinweg korrespondieren, so entwickelt sich auch eine umfangreiche Enzyklopädie der (Re)produktionsmittel, deren Innovationen das Biotop der bereits bestehenden verändern.

Dem Schritt zum nicht-manuellen Einfangen von Bildern, den die Fotografie darstellt, geht also ein langer Lauf voraus: beginnend beim antiken Mythos der Erfindung des Zirkels über die mechanischen und optischen Zeichengeräte der Renaissance, die camera obscura wie sie Leonardo und Michelangelo kannten, laterna magica und camera lucida, vorbei an einem Kabinett unterschiedlichster Apparaturen, um 1839 am Etappenziel des ehemaligen Malers Daguerre Halt zu machen, dessen Verdienst darin besteht, die schon fünfzehn Jahre zuvor von Nicéphore Niepce erfundene Fotografie anwendbar und durch seine Beziehungen publik gemacht zu haben.

Ein schönes Indiz dafür, welches Potential dadurch entborgen wurde geben hier bezeichnenderweise nicht die Äußerungen euphorischer Zeitgenossen, sondern viel besser die konservativen Kräfte, die von der Dynamik des entstehenden Kapita-

lismus bedroht, oft intensiver dessen Umbrüche wahrnehmen (und bekämpfen). So schreibt der von der Kirche mitpublizierte Leipziger Anzeiger noch im selben Jahr: „Flüchtige Spiegelbilder festhalten zu wollen, dies ist nicht bloß ein Ding der Unmöglichkeit, wie es sich nach gründlicher deutscher Untersuchung herausgestellt hat, sondern schon der Wunsch, dies zu wollen, ist eine Gotteshlästerung. Der Mensch ist nach dem Ebenbilde Gottes geschaffen worden und Gottes Bild kann durch keine menschliche Maschine festgehalten werden. Gott soll plötzlich seinen urewigen Gesetzen untreu werden und es zulassen, daß ein Franzose in Paris eine Erfindung teuflischster Art in die Welt setzt.“

<sup>03</sup> Dabei treten die fotografischen Bilder, als sie die zeichnende Hand überflüssig machen, zunächst nur partiell die Nachfolge der manuellen, aber reproduzierbaren Lithographien an, deren Stein sie durch eine Metallplatte und deren Stift sie durch das Sonnenlicht ersetzen. Abzüge sind 1839 noch nicht möglich und die ersten Fotografien somit interessanterweise alle Unikate. Erst der Einsatz von Glasnegativen erlaubte die beliebige Vervielfältigung des Originals und schafft damit jenes Medium, angesichts dessen sich für Walter Benjamin knapp 100 Jahre später dann tatsächlich die berechnete Frage stellt, „ob nicht durch die Erfindung der Photographie der Gesamtcharakter der Kunst sich verändert habe.“

<sup>05</sup> Die weitere Entwicklung ist dann zugleich Zeuge und Motor der gesellschaftlichen und technologischen Beschleunigung, die das zu Ende gehende 19. Jahrhundert begleitet und im anbrechenden 20. Jahrhundert neue Qualitäten gewinnt.

Die ursprüngliche Belichtungszeit von 15 Minuten bei greller Sonne schrumpft schon 1842 auf 40 Sekunden, um 1855 wird erstmals retuschiert, 1856 entstehen über Paris die ersten Luftaufnahmen, 1891 bringt Thomas Edison mit seinem Kinetoskop „den Bildern das Laufen“ bei und 1895 geht ein Foto der durchleuchteten Hand von Wilhelm Röntgens Frau um die Welt. Von da an ließe sich die Aufzählung der Innovationen im Wochenrhythmus fortsetzen.

Was an dieser Stelle von der anskizzierten technischen Entstehungsgeschichte interessiert, ist aber weniger die Vielfalt technischer Details, als die zugrundeliegende Qualität der Reproduktion und ihr Einfluß auf die Darstellungs- und Legitimations-

<sup>01</sup> So der Titel des 1935 verfaßten, kunstsoziologischen Klassikers von Walter Benjamin.

<sup>02</sup> "Die Technik ist nicht bloß ein Mittel" sondern "eine Weise des Entbergens", aus Martin Heidegger, Die Frage nach der Technik, in Derselbe, Vorträge und Aufsätze, Pfullingen 1954, S. 13-44

<sup>03</sup> Zitiert nach Gisèle Freund, Photographie und Bürgerliche Gesellschaft, S.85, München 1968

<sup>04</sup> Der allerdings sehr schnell, schon in den frühen 1840ern zum Standard wurde.

<sup>05</sup> Walter Benjamin, "Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit" (1935), in: ders., Gesammelte Schriften, Bd. I, Frankfurt a. M. 1978, S. 486.

weisen des gesellschaftlichen Subsystems Kunst. Denn zusammen mit den parallelen Entwicklungen im Bereich der akustischen Aufzeichnung und Signalübertragung, die ihren Ausgang in der Erfindung der Schallplatte und des Grammophons durch Emile Berliner 1887 und der Entdeckung der elektromagnetischen Wellen durch Heinrich Hertz im Jahr zuvor nehmen, eröffnet sich am Beginn des 20. Jahrhunderts ein audiovisueller Frequenzraum, der das klassische künstlerische Medium der Leinwand zu nur noch einem Ort symbolischer Wahrnehmungs- und Werteverhandlung neben anderen werden läßt.

06 Fotoapparate und Filme, Kameras und Bildschirme besetzen das Territorium und schaffen neue Arten von Kommunikation und Codierung. Im Gegensatz zur Malerei, deren Funktion zu dieser Zeit trotz aller Experimente qua definitionem künstlerisch ist (der Übergang zur Welt der Marken und der Werbung durch die Pop-Art stand noch bevor), sind die technischen Geräte jedoch von umwerfender Neutralität gegenüber ihrer Verwendung. Nur in den aller seltensten Fällen steht ihre Nutzung unter dem Primat des Künstlerischen. Im Grunde eigentlich nie, denn wenn, dann dienen sie zwar der Wiedergabe musikalischer, bildnerischer oder literarischer Werke, aber nicht ihrer Produktion. Schallplatte, Radio, Fotografie, Film, Fernsehen, Telefon sind zuallererst Träger funktionaler, und hier zu einem nicht geringen Teil militärischer Kommunikation. Medienkunst, die die Apparaturen selbst zum Thema macht, folgt wenn überhaupt an zweiter oder genauer n-ter Stelle. Die technischen Geräte finden ihre Erfüllung darin, die Effizienz der verschiedenen Gesellschaftssysteme zu steigern, indem sie die Kommunikation verdichten und die Logistik beschleunigen. Die Technik als naturwissenschaftliches Artefakt übernimmt in ihrer Durchdringung der Welt die Deutungshoheit von der Kunst, deren idealistische Deutungsmodelle der Kraft des Faktischen zu unterliegen scheinen.

Der gesellschaftliche Machtverlust der Kunst bedeutet zum Anfang des 20. Jahrhunderts aber nicht zugleich den kreativen. Ganz im Gegenteil: von der staatstragenden Funktion des kollektiven Bannerträgers befreit, wird die Kunst zum Schauplatz permanenter kunstimmanenter Innovationen. Die Techniken, Programme und Manifeste der -ismen wechseln mit bisher unbekannter Schnelligkeit. Alles steht zur

06 Architektur, Plastik und Skulptur als auf den materiellen Raum bezogene Gattungen sind davon nicht im selben Maße betroffen, wie die zusammen mit den neuen Medien im virtuellen Raum agierende Malerei und Zeichnung. Das ändert sich jedoch schon mit der Verwandlung ihres Begriffs durch Duchamp und den späteren Einzug medialer Installationen ins Museum.

Disposition: Fauvismus, Expressionismus, Kubismus, Futurismus, Suprematismus und Dadaismus proklamieren das künstlerische Ideal neben vielen anderen für sich.

Und je mehr sich das System Kunst dabei von der Wahrnehmung der Gesellschaft entfernt, um so originärer findet es neue autonome Modi im Umgang mit deren technischen Produkten. Für die Futuristen ist die Strassenbahn eben keine Straßenbahn mehr, und für Duchamps ein Urinoir kein Urinoir. Das maschinelle Serienprodukt wird zum Ready-made und die „Körper dringen in die Sofas, auf denen wir sitzen ein, und die Sofas dringen in uns ein, so wie die vorüberfahrende Straßenbahn in die Häuser dringt, die sich ihrerseits auf die Straßenbahn stürzen und sich mit ihr verquicken.“

07 Werke und Statements wiederum, in denen sich Grundmanifestationen von Kunst artikulieren, derart, daß hier durchexerziert wird, was im Kollektiv unter dem Diktat funktionaler Nützlichkeit und sinnstiftender Ideologie verborgen bleibt: die technologische und soziale Dezentrierung des Subjekts. Dieses erfährt nach der kopernikanischen Verbannung aus der imaginierten Heimat, dem Mittelpunkt des Kosmos und dem Verlust der Schöpfungskrone durch Darwin zugleich eine dritte existenzielle Kränkung durch Freud, der das autonome Ich den „fremden Gästen“ aus dem Unterbewußtsein überläßt.

Neben diesem gerade deswegen produktiven Einbruch des aufklärerisch-technischen Fortschritts in die bildende Kunst, der diese zwar befruchtete, umgekehrt aber nur mit wenig Resonanz auf deren Entwürfe antwortete, um sie schließlich für „entartet“ zu erklären, gibt es eine andere, lange vergessene, dafür aber um so interessantere Geschichte der „Bastler im Audiovisionären“. Gemeint ist damit ein kleiner Kreis von Visionären, die schon in der Frühzeit der Massenmedien die Medien selbst nicht nur rezipierten oder zum Thema machten, sondern in und mit ihnen im künstlerischem Ausdruck arbeiteten. Damit sind sie die Vorläufer der späteren Medienkunst in der High-Art, wie sie von Name June Paik oder John Cage verkörpert wird, und noch wichtiger, die Seelenverwandten, wenn auch nicht Inspiratoren, der Clubkultur, des DeeJaying und VeeJaying: Jenen progressiven Auslegern der Popkultur, die erst real in den Clubs, dann medial im Musikfernsehen, die Unter-

08

07 Die Futuristische Malerei, Technisches Manifest, 11.4.1910.

08 Dieter Daniels, Vortrag in der Galerie für Zeitgenössische Kunst Leipzig, Bastler am Audiovisionären, eine Retrospektive, 13.6.1999.

09 Ulf Poschardt zum Begriff des DJ in „DJ Culture, Diskjockeys und Popkultur“, Hamburg 1995, S.41: „DJ ist kein Wort, sondern eine Abkürzung. Es ist die Abkürzung für das Wort Diskjockey, im deutschen Sprachraum meist zusammen, im englischen und amerikanischen fast immer aueinander geschrieben. Im «ethymologischen Wörterbuch der deutschen Sprache» wird der Diskjockey definiert als jemand, «der Platten präsentiert». Das Wort ist zusammengesetzt aus dem



haltungsindustrie/Bewußtseinsindustrie Adornos geentert haben um im langersehnten Rückschluß der Kreativen an die Massen die Kommunikationsstrukturen der entstehenden Informationsgesellschaft mitzugestalten. Vor einem Wechsel in die Gegenwart und weiter zum konkreten Ansatz meiner Trennschichten im zeitgenössischen Kontext ist jedoch noch die Fortführung der eben erwähnten Stammeslinie sinnvoll.

So war schon um 1870 Richard Wagner von der Erfindung des Franzosen Frédéric Kastner angetan, der ihm sein Pyrophon vorstellte, einer Art Farborgel aus Glasröhren, bei dem in jeder Röhre mit Hilfe einer Flamme ein Ton erzeugt werden kann. Allein die Finanzierungslücken seines Mäzens, dem „Märchenkönig“ Ludwig II. verhinderten den geplanten Einsatz, und so gesehen ist der heutige VeeJay historisch auf einmal ganz nah dran am Genius Wagner, der bildungsbürgerlichen Ikone und seinem social event auf dem grünen Hügel.

In den 20er Jahren versuchte dann Fritz Winkel Kunst, Wissenschaft und Technik zu vereinen, in dem er Orchesterpartituren in Wellenbilder umsetzte. Sein Lichtsynthesizer, wie man ihn heute vielleicht nennen würde, modulierte Wechselstrom in audiovisuell wahrnehmbare Formen und Klänge.

Der vielleicht erfolgreichste Grenzgänger zwischen Kunst, Musik und Film jener Zeit, dessen Entdeckungen und Ästhetik ein größeres Publikum beeinflussten, war Walter Ruttmann. Er versuchte konsequent neue mediale Ausdrucksformen zu schaffen, um die Statik der Malerei überwinden. Mit „Lichtspiel Opus1“ drehte er 1921 den ersten abstrakten Film in Deutschland, gefolgt von Opus2, und vielen weiteren Arbeiten, darunter der Realisierung von Tricksequenzen in der Nibelungen-Verfilmung von Fritz Lang. Zusammen mit Oskar Fischinger arbeitete er an dessen Erfindung einer Wachs-schneidemaschine, die es erlaubt abstrakte Objekte in ineinander übergehenden Formen aufzuzeichnen. Sein bekanntestes Werk, „Berlin. Symphonie einer Großstadt“ avancierte 1927 zum Publikumserfolg und zeigt in avantgardistischen Bildern die Geschwindigkeit und den Rhythmus der Metropole vom frühen morgen bis in die Nacht. Sein Oeuvre, zu dem später noch Werbefilme aber auch Propagandastreifen für die Nationalsozialisten hinzukommen, steht stellvertretend für die Schnittstellen von Kunst und Unterhaltung, Film, Musik, Kommerz und Politik.

englischen <disc>, Scheibe, dessen Herkunft sich wieder aus dem lateinischen <discus> und dem griechischen <discos> ableiten läßt, und aus dem englischen <jockey>, der Bezeichnung für Handlanger und Fahrer, die wiederum eine Verballhornung des Eigennamens Jock ist. <Der Name Jockey wird aber auch als Appellativum gebraucht für Arbeiter, Bursche usw., als allgemeine Bezeichnung für Handlanger.> Im weitesten Sinne kann der DJ dann auch als jemand beschrieben werden, der sich um Platten kümmert. Heute ist der Begriff <disk jockey> in Amerika und England obsolet geworden. Statt dessen spricht man meist vom Deejay – die Abkürzung des Begriffs <disk jockey>, DJ, ist also substituiert worden.“ Dasselbe gilt in Bezug auf Bilder für den VJ, den „video jockey“.

Auch hier wird deutlich, wie zahlreich die Verwandtschaften zum Kollektiv der DJs und VJs sind, die im selben Freiraum von künstlerischem Anspruch, politischer Äußerung und kommerzieller Distribution arbeiten, den der Crossover zwischen Museum, Club und Unterhaltungsindustrie ihren multi-medialen Entwürfen erlaubt.

An historischen Ahnvätern lassen sich im weiteren vorstellen: der Dadaist Raoul Hausmann, dessen „Synthetisches Cino der Malerei“ die „beinahe astrale Blödigkeit der Farb- und Linienwerte“ der expressionistischen Malerei anprangert, um selbst ein Optophon zur Umwandlung von Sprache in Lichtimpulse vorzustellen, Ludwig Hirschfeld-Mack, Bauhauskünstler, dessen „Farbenlichtspiele“ die Malerei durch Projektionen in Bewegung überführten, László Moholy-Nagy mit seinem Licht-Raum Modulator, der Photographie, Film, Lichtobjekt und Bühne vereint, der späte Marcel Duchamp, der von „der Kunst“ zu den „Maschinenbauern“ wechselt, und einige andere mehr.

Überhaupt war der Raum im Umgang mit den neuen technischen Entdeckungen zu Bild und Ton zu jener Zeit pionierhaft weit offen. Man muß sich vor Augen halten, daß die ersten Radio- und später Fernsehbesitzer sich ihre Apparate vor jeder Standardisierung selbst aus den im Handel erhältlichen Bauteilen zusammenbauten. Die Synästhesie an deren Adaption auf die menschliche Kognitionsstruktur die Künstler arbeiteten und arbeiten, fand hier bisweilen ganz unvermittelt in den Apparaten statt, wenn aus der Anarchie der Frequenzgeber und -empfänger heraus die Wechselbilder von Radiowellen über den Bildschirm huschten. Potentielle Pigmente der Medienkunst, wie sie später Nam June Paik für seine Arbeiten wiederentdeckte, die stellvertretend sind für das nur zögerlich entstandene und ambivalente Genre der Medien- und speziell Videokunst innerhalb des institutionalisierten Kontexts Kunst.

Paiks Ausstellung „Exposition of Music – Electronic Television“, die 1963 in Wuppertal stattfand markiert hier einen wichtigen Ausgangspunkt. Das standardisierte Massenmedium Fernsehen wird von ihm auf neue Art kritisch reflektiert wieder auf sein ganzes ihm innewohnendes Potential verwiesen. Mit Eingriffen in die Hardware und durch die Partizipation der Ausstellungsbesucher, die durch verschiedene

10 Martin Heidegger, Die Frage nach der Technik, in Derselbe, Vorträge und Aufsätze, Pfullingen 1954, S. 13-44.

11 Friedrich Kittler, „Künstler - Technohelden und Chipschamanen der Zukunft?“, in: Medienkunstpreis 1993, hrsg. v. Heinrich Klotz und Michael Roßnagel, Karlsruhe und Stuttgart 1993, S. 47, 51.

Vorrichtungen in den Mechanismus der Bilderzeugung eingreifen können, wird das als Faktum, oder schlimmer, als Wirklichkeitsmaschine ins Alltagsbewußtsein gesickerte Gerät wieder zur Braunschen Röhre universeller Frequenzen, Paiks Bildschirme zum Ort, an dem „die in der Natur verborgene Energie aufgeschlossen, das Erschlossene umgeformt, das Umgeformte gespeichert, das Gespeicherte wieder verteilt und das Verteilte erneut umgeschaltet wird.“ Paik emanzipiert den in den Jahrzehnten zuvor geformten Konsumenten in der Galerie wieder zum Produzenten, wenn auch zum hilflos-willkürlichen.

Was für die künstlerische Entwicklung persönlich wie kunstgeschichtlich entscheidende Qualität besitzt und sich bei Paik zum bedeutsamen Oeuvre weiterentwickelt, bleibt gesamtgesellschaftlich aber in der Enklave eines so symbolisch subventionierten wie machtlosen Biotops gefangen. Eine Situation der Kunst, die den an der Berliner Humboldt-Universität lehrenden Medientheoretiker Friedrich Kittler auch noch im Jahr 1993 zu folgender Aussage veranlaßt: „Sicher, Kunst ist eine historisch höchst effiziente Methode gewesen, um die Anwesenheit einer Allmacht zu signalisieren. Aber wie sie schon zu Hegels Zeiten aufgehört hat, die höchste Form des Geistes zu sein, so wird Kunst unter Computerbedingungen abgelöst von einer Zauberei, die nicht mehr Allmacht beschwört, sondern Realität ... Von dieser Macht über das Reelle sind Künstler, wenn sie nicht selber zu Ingenieuren oder Programmierern werden, schlichtweg ausgeschlossen.“

Genau damit trifft Kittler die schwache Stelle des modernen Kunstbetriebs und genau an dieser Stelle beginnt das Universum der Clubkultur: VJs und DJs beginnen parallel mit der Entwicklung der Kunst zum Vereinbarungssystem das Werk in den Clubs und Diskotheken, das in der jüngsten Gegenwart wieder mit der Kunst fusioniert und sie über etablierte Kontexte hinaus vitalisiert. Was ihrer Gestaltungskraft im Gegensatz zu heute aber fehlte, war bis in die 80er Jahre der Funkenschlag, der sie ins Bewußtsein jener katapultiert, die vor der puren Kunst kapitulieren und in den Diskurs derer, für die U eben nicht E ist. Die Brücke zwischen Körper und Geist, deren Enden Paik 1975 so beschreibt: „Der Unterschied zwischen elektronischer Bewegung und jeder mechanischen Bewegung ist der, daß die eine der Schwerkraft unterliegt und elektronische Bewegung nicht.“

Und tatsächlich: Am 1.8.1987 geht in Deutschland MTV an den Start, ein Sender nur für Klang und Bild, für sich und für alle. Das Schicksal zaudert nicht, und wenige Monate später entsteht im glücklichen Zusammenspiel der „Summer of Love“: Acidhouse entfesselt das freie Kollektiv der Raver und schafft den Kunstraum, in dem Audio und Video allen gehören, jeder ein Teilnehmer und jeder ein Produzent im regenbogendurchfluteten Sommergewitter der enteigneten Maschinen. MTV ist das Medium dazu. Eine Illusion, aber mit Folgen.

12 Ein Sachverhalt, den Kittler in seiner Aussage vermutlich eher aus Definitionsgründen als aus Unkenntnis nicht berücksichtigt.

13 Zitat aus der Arbeit „Nam June Paik Edited for Television“, 1975, Übersetzung zitiert nach Edith Decker, Paik Video, S.159, Köln 1988.

04

05

06

Hardware/Software - Digital /Analog - Konkret/Abstrakt

Das Abspielmedium MTV, seit dem es keinen Hit ohne Clip mehr gibt, professionalisierte das Genre der anarchischen Clubkultur, indem es seinem realen Entwurf des sich selbst genügenden Erlebens ein öffentliches Forum gab, mit der Chance, den Kunstprodukten der Top40 Industrie gleichgestellt zu werden oder sie sogar im eigenen Sinne zu beeinflussen. Im selben Moment machte es die von Künstlerverträgen und institutionalisiertem Status unabhängige Partizipation am Geschehen aber zum illusorischen Vorhaben. Denn analog zum Anwachsen einer medial homogen vermittelten Fangemeinde mußte die Trennung von Produzenten und Konsumenten sehr bald wieder den im klassischen Geschäft der Kunst wie der Musik etablierten Strukturen weichen. Das offene Event (entsprechend der Definition vom „Kunstwerk in Bewegung“ nach Umberto Eco ) wird rückgekoppelt an das Verwertungsinteresse der

14

15

Industrie, das die Nachfrage des Normalverbrauchers vor dem Bildschirm befriedigt. Denn anders, als die Aktivisten im autonomen Club und die Rezipienten im subventionierten Museum, bleibt er passiv. Seine Erbsünde besteht darin, zu konsumieren ohne zu reflektieren und zu imitieren statt zu produzieren. Die Music-Television, die nicht von Gebühren lebt und nicht von Engagement, dosiert das Künstlerische also basisdemokratisch auf das Glück der größten Zahl herab, um selbst erfolgreich zu überleben.

Was nicht nur negative Folgen hat: Denn mit der massentauglichen Standardisierung und der Rückkopplung an die Verkaufszahlen erfolgt zwar nicht der Siegeszug des authentischen gleichberechtigten Erlebniskollektivs (das per definitionem orts- und zeitabhängig ist, also immer nur ein Moment sein kann), dafür aber der nicht weniger bedeutende Siegeszug eines nicht-funktionalen, nicht historischen, nicht politischen neuen Mediums, das die optisch-akustische Erfahrung zum omnipräsenten Dauerkanal und festen Bestandteil der Gesellschaft macht.

14 Dazu Ulf Poschardt in DJ Culture, S.83, in Bezug auf Musik und Radio in den USA der 60er Jahren: „Der DJ ist engster Vertrauter und Freund, der erste Ansprechpartner und der Organisator des Underground... - keiner seiner Hörer ist ihm fremd. Er nimmt Anteil am Schicksal jedes einzelnen“, sowie im Gegensatz dazu „Das Top-40-Radio war getragen von der Vorstellung eines gesellschaftlichen Konsenses: Die Charts, das war das kollektive (Un-)Bewußte der amerikanischen Gesellschaft.“

zwar die immer gleichen Konsumenten nach, die sind aber immer mehr gelangweilt, wenn nicht der kleinste gemeinsame Nenner des künstlerisch Neuen mit ins Programm fließt, der für sie stellvertretend steht für das eigene brachliegende Potential aktiver Teilnahme. Die Entwürfe der Kunst haben also immer noch gesellschaftliche Relevanz, solange sie weiterforschen, anstatt dem Konsumenten gleich, (nur stilisierter), vor dem bunten Filter der Warenwelt zu kapitulieren.

Ein Taktgeber ist hier die technische Innovation, deren Geräte immer neue Ausdrucksformen erlauben. Wie im folgenden noch genauer beschrieben wird, verlangt deren künstlerische Nutzung jedoch immer Eigenständigkeit in Form eines kreativen „Mißbrauchs“, da sonst lediglich Illustrationen der verwendeten Technik entstehen. Zugleich ist der „Mißbrauch“ ein interessanter Bereich, in dem die Kunst in einem kleinen Segment die Rückbindung an ihre frühere innovative Leitfunktion vollzieht, indem sie die inzwischen interaktiven „Ready-Mades“ der Industrie mit ihren Ansprüchen ausreizt und manipuliert, um aufzuzeigen, wo die „Not-Ready-Mades“ sind. Geschieht das nicht nur affirmativ, sondern auch im kritischen Verweis auf Gefahren, dann entsteht Kunst im besten Sinne. Ein Beispiel für die Gratwanderung zwischen „Art and Business“ ist hier z.B. die japanische Gruppe Dimension7. Ihre Tätigkeit besteht zugleich aus industriellen Aufträgen und künstlerischen Events. Die „visual effects“ werden zur Arbeit für die Unterhaltungsindustrie, in Bildsprachen, die künstlerisch Symbolisches verhandeln. Die Kunst wandert neben dem Ausdruck auch in die Apparaturen und Algorithmen.

16

Ein Phänomen, daß inzwischen zu einer weiteren Reflexionsebene in der Kunst führt: Projekte von „Kunst-Kunst“ beschäftigen sich mit der Untersuchung davon, wie die Verwertungsmechanismen zwischen den Systemen Kunst und Gesellschaft funktionieren. Eine Position, mit der sie im Thematisieren des Übergangs vom Industriezweig der kommerziellen Ton- und Bildindustrie zu deren bewußter Dekontextualisierung im Kunst-Kontext der von der Kunst der Moderne gewonnenen gesellschaftlichen Position des emanzipatorischen Ausdrucks gerecht wird - und die bemalte oder projizierte Leinwand bzw. der Screen zum Anschauungsort für den Diskurs über die Produktion von Bild, Ton und Bewußtsein. Zugleich eine Situation, in der die

15 Umberto Eco, Das offene Kunstwerk, Frankfurt, 1998, S.141: „Die Poetik des Kunstwerks in Bewegung inauriert einen neuen Typ der Beziehung zwischen Künstler und Publikum, eine neue Mechanik der ästhetischen Perzeption, eine andersartige Stellung des Kunstproduktes in der Gesellschaft.“

16 <http://www.dimension7.com>

klassische Malerei sich als Medium eigener Qualität unter neuen Bedingungen integriert, oder als überkommenes aber gewinnträchtiges und beruhigendes Repräsentationsmodul inszeniert, indem sie Status generiert.

Sucht man nun die Parameter der medialen Künste, die sich um die gesellschaftliche Unterhaltungsfunktion und die „industrielle Innovationsfunktion“ gruppieren, dann landet man bei Hardware und Software, digitaler und analoger Produktion, konkretem und abstraktem Ausdruck.

Erste Unterscheidungskategorie ist die zwischen Hardware und Software: Das Wechselspiel zwischen dem freien Raum der Imagination als innerer Vorstellungswelt und der individuellen wie kollektiven Sinnkonstitution und gegenüber technischen Mitteln ihrer Umsetzung. Da wo im Rahmen gesellschaftlicher Ausdifferenzierung der Entwurf des autonomen Künstlers entstand, folgte die Welt technischer Artefakte, mit ihrer abenteuerlichen Vielfalt der Apparaturen, die das analoge Universalmedium des Pinsels ins digitale des binären Prozessors überführt haben. Die wechselseitige Abhängigkeit zwischen Mittel und Ausdruck kennt dabei keinen Vorrang des einen vor dem anderen: Zur Beschreibung einer Geschichte der Kunst liegt aber die Betonung des künstlerischen Willens nahe, zur Entwicklung einer Geschichte der Medien die Betonung der technischen Machbarkeit. Beides zusammen kommt der kommunizierbaren Version von Wirklichkeit am nächsten. Und definiert die Kunst selbst als Medium ganz eigener Qualität, das innerhalb der Kanäle, dort Konturen gewinnt, wo für manchen Medientheoretiker die Welt im übermenschlichen Rauschen der Signale zu Ende geht: „Medien zu verstehen, bleibt ... eine Unmöglichkeit, weil gerade umgekehrt die jeweils herrschenden Nachrichtentechniken alles Verstehen fernsteuern und seine Illusionen hervorrufen ... Von den Leuten gibt es immer nur das, was Medien speichern und weitergeben können. Mithin zählen nicht die Botschaften oder Inhalte, mit denen Nachrichtentechniken sogenannte Seelen für die Dauer einer Technikepoche buchstäblich ausstaffieren, sondern ... einzig ihre Schaltungen, dieser Schematismus von Wahrnehmbarkeit überhaupt.“ Determinismus, der so nur formuliert werden kann, weil er in gründlichster Konsequenz der finalen Überzeugung ist, daß „es keine Software gibt.“ Damit werden menschliche Symbol- und Verständ-

17

17 Friedrich Kittler, Gramophon, Film, Typewriter, Berlin, 1986, S. 5

18 Friedrich Kittler, Draculas Vermächtnis. Technische Schriften“, Leipzig, 1993

ungssysteme im herkömmlichen Sinne abgeschafft. „Der Mensch - und auch sein Stolz: Phantasie, Kunst - zerfällt in Physiologie und Datenverarbeitung, die nur durch eine Medientheorie wieder zu integrieren wären.“ Die Medientheorie, die humane Codes erst abschafft, um sie dann wieder integrieren zu wollen, ist aber wenig überzeugend.

19

Genau an dieser Stelle sitzt der blinde Fleck, den die Kunst mit ihrem Entwurf des singulären künstlerischen Willens, der sich im Medium artikuliert, ohne darin verlorenzugehen zur auratischen Iris macht. Und so läßt sich umgekehrt behaupten: Es „mag den Eindruck erwecken, als sei der technische Fortschritt der alleinige Motor für künstlerische Innovation, doch, ganz im Gegenteil, zeigt ein Blick auf die Kunstgeschichte, daß die Eigendynamik der künstlerischen Entwicklung in fast allen Fällen bereits die Grenzen der Gattung erreicht und überschritten hat, ehe sie zu einer neuen Technik als willkommenem Mittel greift. Oftmals eilen die künstlerischen Entwürfe sogar der technisch-medialen Realität weit voraus und sind frühe Zeugen des gesamtgesellschaftlichen Bewußtseins, das sich dann die technischen Mittel zu seiner Realisierung sucht. Dieser tiefgehende Parallelismus von künstlerischen und technischen Findungen harret noch seiner Analyse. Dagegen ist nichts leerer und kraftloser als alle Formen von ‚Medienkunst‘, die nicht aus einer eigenen künstlerischen Dynamik entstehen, sondern versuchen, künstlerische Innovation lediglich durch technischen Fortschritt zu erreichen und damit in eine illustrative Apologetik der Technologie abgleiten.“

20

Als vom Künstler behaupteter Entwurf zur Lage kriert das Kunstwerk im Bewußtsein seiner Rezeption die Ebene von Metakommunikation, die den funktionalen Kommunikationsverhältnissen vorausgeht. Die individuelle Imagination erschafft den Anschlußdiskurs kollektiver Selbstvergewisserung. Und die Unterscheidung von Software und Hardware ist demnach der Modus, in deren jeweils individuellem Akt die künstlerische Aura und ihre Legitimation geboren wird. „Der Grundwiderspruch zwischen Bildkunst und Bildmedien ist der von Exklusivität und Masse.“ So begründet sich auch der legitime Echtheitsanspruch, den der Kunstmarkt als Handelsforum des Symbolsystems Kunst an seine Güter stellt. Nachdem die Kultur der Moderne aber

21

19 Norbert Bolz, Am Ende der Gutenberg-Galaxis. Die neuen Kommunikationsverhältnisse, München 1993.

20 Dieter Daniels, Kunst und Medien im XX. Jahrhundert, [http://www.hgb-leipzig.de/theorie/xxjahr\\_daniels.html](http://www.hgb-leipzig.de/theorie/xxjahr_daniels.html)

21 Ebd.

schon durch technische Artefakte, „Ready-Mades“ überformt ist, wird der Akt der Kontextsetzung zum künstlerischen Ereignis, den Duchamp vorexerziert hat. Der Erwerb einer Originalfotografie ist darum ideell und materiell nicht durch ihre informationstechnisch identische Reproduktion zu ersetzen.

Schwieriger wird diese Frage allerdings beim Übergang vom analogen Materialkörper zur digitalen Simulation, nach Hardware und Software der zweite große Dualismus, der die Kunst begleitet, seit sie nicht nur reproduzierbar, sondern auch prozessierbar geworden ist.

Die Faszination des Digitalen liegt in seiner universellen Potenz. Erst einmal in den binären Modus transformiert, werden die früheren, an analoge Resonanzkörper gebundenen, Informationen „frei“, d.h. von prozessorgesteuerten Maschinen beliebig manipulierbar. Die Mona Lisa, um das nicht mehr nur bildungsbürgerliche, sondern schlicht Ikone gewordene Symbol des Wahren, Schönen, Guten zu bemühen, ist im Digitalen losgelöst von ihrer Vergänglichkeit, von den Pigmenten, von der Leinwand, vom Atem der Betrachter. Ihr Erscheinungsbild, einmal erfaßt, besteht aus einer Reihe von „Strom an“, „Strom aus“- Situationen im Mikrochip. Und wer will, kann ihr mit der vollen Wucht des Banalen, dem Säureattentäter gleich, seine eigene Nase oder ein barbrüstiges Dekolleté verschaffen, mit dem Unterschied, daß das Verbrechen privat und ungesühnt bleibt. Womit in der Beschreibung der Faszination auch deren Kehrseite, die Beliebigkeit enthalten ist.

Das Verschmelzen der Gattungen im virtuellen Raum gebiert die Illusion der Unendlichkeit zugleich mit ihren Ungeheuern. Wo alles machbar ist, stellt sich die Frage nach Originalität neu, wo alles reproduzierbar ist, die nach der Partizipation. Dabei besitzen rein digitale Kunstwerke, die anders als die Gioconda gar nicht erst materiell existieren, sondern nur als Algorithmus im Datenspeicher, ganz eigene Qualitäten, deren Definitionen noch lange nicht geklärt sind. Und wer unbedingt Drucker-gott sein möchte, läßt sie per Tintenstrahl haptisch werden. Viel wundersamer diese Form des Instant-Maschinismus tauchen hier am Horizont aber wieder die DJs und VJs auf. Im Medium und nicht daneben, stellen sie den Typus des Künstlers, der die Maschinen benutzt, um im fliegenden Wechsel der Apparaturen vom

Analogen ins Digitale und zurück die visuelle und akustische Apperzeption seiner Zeugen zu gestalten. Neben die doppelte Entfernung vom Tafelbild durch die Medien an sich tritt eine dreifache der zeitbasierten Vermittlung und im Zusammenspiel der vierte Moment des Synästhetischen. Ihr Heimatraum, der Club, wird zur kollektiven Performance unmittelbaren Erlebens. Als Künstler erobern DJ und VJ den Raum zurück, der von der technischen Übermacht, die unsere Lage laut Kittler bestimmt, besetzt ist. Sie beherrschen die Maschinen, öffnen deren analoge Körper bis das Material selbst zutage tritt und lassen die digitalen Zahlenreihen mit wahnsinniger Geschwindigkeit in ihr eigenes Off rasen, ein elektronische Flirren geisterhafter Erscheinungen. Im Club gelingt ihnen tatsächlich, was sich Guillaume Apollinaire 1913 wünscht: daß es einer neuen Generation von Künstlern, die „frei von ästhetischen Bedenken nur auf Energie bedacht“ ist, gelingen wird, „die Kunst und das Volk wieder zu versöhnen.“

Der synästhetische Spiel der Bilder und Klänge wird eins mit den Körpern und Berührungen auf der Tanzfläche und dem direkten Austausch der Grooves zwischen Künstler und Publikum. Die Software (s.o.) programmiert sich wie von selbst und die Fusion der Skills mit der Inspiration der Mixer wie der Tänzer schafft jenes Kunst-erlebnis, das besteht, seit zum erstenmal ein Exemplar unserer Spezies „in einem Bild versunken ist.“ Allerdings in der gesteigerten Potenz die den medialen Dauer- und Störfeuern unserer Zeit entspricht.

Ein Erlebnis, aus dem heraus sich schließlich eine dritte Säule medialer Kunstbeschreibung ableiten läßt. Denn zu den Konflikten zwischen Hardware und Software, analog und digital, die die gute Kunst bis hierher überwunden hat, kommt die im Vergleich fast klassische Auseinandersetzung zwischen gegenständlicher und abstrakter Äußerung. Interessant dabei ist, daß das 20. Jahrhundert auch hier neue Formen hervorbringt.

Nachdem die Abstraktion eine jahrtausendalte Tradition im Ornamentalen besitzt, findet sie, wenn man so will, parallel zur Technisierung der Umwelt am Anfang des Jahrhunderts zu sich selbst. „Denn Kunst ist die Fähigkeit, eine Konstruktion zu schaffen, die der Wechselbeziehung von Formen und Farben entspringt und nicht

22 Ulf Poschardt, DJ Culture, S.33: „Mit Disco, Hip-Hop und der Misch-,Scratch- und Cut-Technik kam der entscheidende Durchbruch hin zu einem künstlerischen Umgang mit den Turntables und Platten. Mit der Einführung des Sampling wurde das Scratching des DJ's zu einem per Knopfdruck abrufbaren Vorgang. Die digitale Speicherung von Geräuschen in Verbindung mit Kompositionssoftware ermöglichte dem DJ den preisgünstigen Einstieg in die Welt der Musikproduzenten.“

23 Zitiert nach Dieter Daniels, Kunst und Medien im XX.Jahrhundert

24 Die angelsächsisch geprägte, ins Deutsche schwer übertragbare Bezeichnung für die Maschinenfertigkeit der Jays, entsprechend dem Handwerk des Malers.

auf einem ästhetischen Urteil über die Schönheit der Komposition beruht, sondern auf dem Gewicht, der Geschwindigkeit und der Bewegungsrichtung.“ Mit seinem schwarzen und weißen Quadrat ist Malevich grundsätzlich bis ans Ende der Leinwand gegangen. Der realistischen Malerei, die er als spiegelbildliche Banalität der Wahrnehmung empfindet, stellt er eine abstrakte künstlerische Wahrheit entgegen, mit der er in der Tat eines der Fundamente zu einem erweiterten autonomen Kunstbegriff legt. Das Problem das hier auftaucht, ist die Kommunizierbarkeit des damit Ausgedrückten. Mit dem bewußten Verzicht auf gewohnte soziokulturelle Codes und ein Abbild der Realität wie sie dem Bewußtseinsspektrum und der Erwartung eines Wiedererkennens in der Gesellschaft entspricht, überwindet der Künstler diese und entzieht sich zugleich. Man kann auch dieses Verhältnis als Trennschicht begreifen: die Trennung von innen und außen, ich und anderem. In der Clubkultur und in der zeitgenössischen Kunst stellt sich das Problem immer noch ähnlich. Der Augenblick tiefer Versenkung, das Aufgehen im stream of consciousness kann im Moment des Erlebens auf jegliche historische-kulturelle Notation verzichten. Ähnlich der Meditation kippt die Wahrnehmung ins unmittelbare Selbst. Kritische Argumentation kann daher zu Recht auf einen gewissen Hedonismus bzw. Eskapismus verweisen, der hier zutage tritt. Es formieren sich ähnliche Konfrontationslinien wie zwischen der Kunst, die sich politisch versteht und l'art pour l'art.

Ein Gegenargument zum Verweis auf „unkritisches Erleben“ ist dabei, daß parallel zur Auflösung getrennter Sinnesmuster im synästhetischen Erleben der emanzipatorische Moment sowohl genuin abstrakter als auch genuin emotionaler Wahrnehmung in der Aktualisierung eines kollektiven Unterbewußten generiert wird, was die Konstruktion streng begrifflicher Mitteilungselemente überflüssig macht. Womit einige wesentliche Elemente der Clubkultur sich im besten Sinne auf die mythologische und rituelle Tradition des Rausches berufen können. Was für den Sinnesrausch genau so gilt, wie für zusätzliche drogeninduzierte Erfahrungen. „Die Schau nach innen“ bleibt informell. Überträgt man diese Positionen wieder auf die gesellschaftlichen Institutionen, dann finden sich ihre Qualitäten im Wechselspiel zwischen privatem und öffentlichem Raum wieder, dessen Konstellationen und Territorien seit je her

prägendes Motiv und ureigenes Element der Kunst sind. Für DJs und VJs findet diese Komponente vor allem im qualitativen Übergang zwischen Club und Museum, Party und Kunstwerk statt.

07

08

09

Club und Museum, Experiment und Standard, Produktion und Rezeption



In einem der Klassiker der Kunsttheorie, Umberto Eco's „Das offene Kunstwerk“, findet sich im Vergleich der Epochen von Renaissance und Barock eine schöne Analogie für einen Vergleich der Institutionen Club und Museum. In der laut Eco offenen Form des Barock „negiert man gerade die statische und unmißverständliche Bestimmtheit der klassischen Renaissanceform, des um eine Mittelachse entwickelten Raumes, der von symmetrischen Linien und geschlossenen Winkeln, die auf das Zentrum hinweisen, so begrenzt wird, daß eher die Vorstellung von einer ‚essentiellen‘ Ewigkeit als von Bewegung suggeriert wird.“

26

27 Welche Epoche welche Institution verkörpert ist klar. Eco selbst entwickelt die architektonische Unterscheidung im Anschluß zu einer Beschreibung der Wahrnehmung weiter: „Wenn die barocke Geistigkeit als die erste deutliche Manifestation der modernen Kultur und Sensibilität betrachtet wird, so deshalb, weil sich hier zum ersten Mal der Mensch der Norm des Kanonischen (der Garantie für die kosmische Ordnung und die Beständigkeit der Wesenheiten) entzieht und in Kunst und Wissenschaft einer in Bewegung befindlichen Welt gegenübersteht, die ein schöpferisch-erfinderisches Verhalten von ihm verlangt.“

28 Ganz so eindeutig, wie Eco den Barock von der Renaissance als topographischen Raum des Bewußtseins abgrenzt, sind die Kommunikations- Reflektions- und Kontemplationsorte von Club und Museum natürlich nicht getrennt. Oder besser gesagt: nicht mehr, nachdem sie eine Annäherung in Form einer sich von entgegengesetzten Seiten schließenden Geraden durchlaufen haben, in der die Geburt der Diskotheken und Clubs die monolithische Gestalt der Museen als Orte des renaissancehaft-symbolischen Verhandlungsmonopols aufgebrochen hat. Die Trennschichten, die

29 fortbestehen, ähneln jedoch immer noch der Skizze Eco's mit dessen Unterscheidung von Kanonischem und Bewegtem: Die Kunst der Gegenwart, wie sie DJs und VJs produzieren, entsteht ganz unzweifelhaft aus der Tradition des schöpferisch-erfinderischen heraus, die im „offenen Kunstwerk“ auf den Barock zurückgeführt wird. Sie stößt im Club und im Museum aber auf verschiedene Resonanzräume. Aus diesem Grund passiert es auch, daß nicht jeder Club-Künstler ein Kunst-Künstler ist und nicht jeder Kunst-Künstler ein Club-Künstler. Beide Seiten kennen dabei die

26 Umberto Eco, Das offene Kunstwerk, Frankfurt, 1998

27 Ebd., S.119

28 Ebd., S.119/120

29 Womit die konkreten, begehbaren Orte gemeint sind. Der dahinter liegende oft entscheidende Raum virtuell-medialer Massenkommunikation über Radio, Fernsehen, Film schafft dafür erst die Voraussetzung.

Schwächen der jeweils anderen, und wo es sich beim klassischen Museum als „in die Fläche projiziertem Gebiet“ der Wirklichkeit „von jeher um eine –zumeist machtpolitische Konstruktion – handelt“, gelangt der Club, dessen Ästhetik Museumsreife anstrebt, im „vielbeschworenen(n) Crossover zwischen Bild und Ton, ‚High‘ und ‚Low‘“ oft an die Grenze „aus verhaltener Subversion und marktkonformer Pop-Kultur“, die aus ihm einen „ästhetischen Zwitter“ und „harmlose Flower-Power“ macht, die „den zuhörenden Betrachter, eingehüllt in die Stimmung, die vom schwebenden Rhythmus der Musik erzeugt wird, für den Moment zu bezaubern weiß.“ Beide Seiten bewundern aber auch die Stärken der jeweils anderen, also jenen Moment der Clubkultur, der in der Poetik eines „Kunstwerks in Bewegung ... eine neue Beziehung zwischen Betrachtung und Verwendung des Kunstwerks schafft“ und jene

30

31

Essenz des Museums, die es im Gegensatz zur funktionalen Bestimmung und symbolischen Oberfläche des kommerzialisierten Gemeinwesens vermag „Gesellschaft an sich selbst als exemplarischen Fall“ zu vollziehen (Niklas Luhmann). Für den DJ und VJ als Künstler und den Künstler als DJ und VJ wird die individuelle Synthese dieser Elemente von Kanonischem und Bewegtem zum Qualitätsmerkmal. Womit auch ein Kreis zu Malevich (s.o.) geschlossen werden kann, der sein schwarzes Quadrat bei der Gruppenschau „0,10. Letzte futuristische Ausstellung“ im Jahr 1913 nicht irgendwo, sondern in der „roten“, das heißt rechten Ecke des Raumes installiert hatte, dem traditionellen Platz der russischen Ikone. Malevich kombinierte also sein neuartiges künstlerisches Experiment mit dem traditionellen Standard, und ruff durch die plötzlich vereinten Wahrnehmungsfelder deren Qualitäten hervor. Die transzendente Meditation seines Quadrates wird eins mit der der Ikone. Der Datenstrom zwischen den Objekten, die Unsäglichkeiten des Alltags und der Ideologie werden verbannt. Die Zentren tiefsten Glaubens und echter Innovation gleichen sich. Die Orte an denen sie stattfinden sind die Sinne, als das Frontend der Wahrnehmung. Was über Auge und Ohr, Nase, Gaumen und Haut auf uns einströmt, fließt durch den analogen Körper, das ebenso evolutionäre, wie individuelle Objekt der Stammesgeschichte, um schließlich im neuronalen Netzwerk zerebralen Bewußtseins verarbeitet zu werden.

30 Thomas Wagner, Der Mensch strebt hinaus ins Imaginäre. Anmerkungen zur Kunst im Zeitalter ihrer grenzenlosen Freiheit, in: Frankfurter Allgemeine Zeitung, Bilder und Zeiten, Ausgabe vom 3.4.1999

31 Umberto Eco, Das offene Kunstwerk, Frankfurt, 1998, S.141

Dessen indirekte Wahrnehmung, von den unmittelbaren Zellen der Sinne durch Leitungen getrennt und durch den Modus seiner Synthese der Signale, kurz das Bewußtsein, kennt eigene Standards. Biologie und Erfahrung, Reiz und Verarbeitung konstituieren seinen Normalzustand, im ständigen Abgleich aktualisiert mit den materiellen und kommunikativen Äußerungen der Umgebung. Tiere und Menschen, Bilder und Töne verknüpft mit der eigenen Geschichte und dem Körper, ergänzt um Gerüche, Maschinen, Sauerstoff, Stickstoff und allem mehr, bilden sein Setting präsenter Existenz. Nimmt ein Element überhand, sind die Sinne verwirrt, Narkose, Schlaf und Verwirrung die Folge, oder enthemmte Euphorie. Der routinierte Standard weicht dem Extrem, das positiv oder negativ sein kann. Gäbe es ein Oszillograph der Wahrnehmung, es würde von der gleichmäßigen Amplitude umschlagen in die wirren und jäh(zornigen) Spitzen des Wahns genau so wie in die märchenhaften Linien künstlicher Welten, hysterische Impulse im wilden Wechselspiel von oben und unten anzeigen, während glasklare Raster in mathematischer Präzision den Bauplan der Maschine offenbaren.

Extreme, die zum Experiment werden, wenn man sie bewußt herbeiführt. Wobei der Ausgang immer offen bleibt, die Art der Untersuchung sich aber danach unterscheidet, ob sie dem willkürlichen Impuls folgt, mit allen seinen Untiefen unerwarteter Konstellationen, oder ob ein Versuchsaufbau verwendet wird, der das Experiment meßbar macht und kontrollierbar, solange es diesen selbst nicht sprengt. Naturwissenschaftler sind Experten im Aufbau und in der Vermessung solcher Versuche. Den Reichtum der Phänomene, den die Natur bietet, kartographieren sie mit immer erstaunlicheren Konstruktionen. Obwohl mancher dabei vergißt, daß immer nur das entdeckt wird, was der Versuchsaufbau entdecken kann und will. Nicht umsonst nannte Wilhelm Röntgen die nach ihm benannten „X-Strahlen“ zeitlebens so, weil ihm ihre physikalischen Eigenschaften unbekannt waren. Die Wahrscheinlichkeit des Zufalls war in seinem Labor jedoch groß genug, um ein Stück mit Bariumplatincyamid behandeltes Papier zum fluoreszierenden Bildschirm einer bis dahin unbekannt Strahlung zu machen.

32

Die Kultur als Natur des Menschen kennt ähnliche Vorgänge, und Kunst ist die Disziplin des individuellen und sozialen Experiments im Menschlichen. Die steigende Komplexität des Erkennens entwickelt auch hier immer mehr die Arbeitsteilung, die Physiker, Maschinenbauer, Ärzte und Biologen schon länger kennen. Um den alltäglichen Standard zu durchbrechen, wird entweder Zeit gebraucht zur Konzentration, oder Teamarbeit fürs Detail, oder beides zusammen. Denn das Genie ist selten. Und wenn man so will, bilden DJ und VJ am Pult ihrer Geräte und im Feedback ihrer Hörer und Tänzer eine Entsprechung zu den Dirigenten der Orchester und zu den mittelalterlichen Meistern des Dombaus. Wie der Dirigent haben sie eine Vorlage, die aber statt Partitur Platte, Magnetband und Sampler heißt, und wie der Baumeister entwerfen sie einen Plan für das Kunstwerk, das die Maschinen und Tänzer erschaffen.

Die Unterschiede liegen zum einen in den Epochen, die man natürlich nicht so einfach mixen kann und zum anderen darin, daß mit dem kreativen Eingriff in die Geräte und das Material eine audiovisuelle Gattung entsteht, bei der Komponist, Dirigent und Orchester ebenso verschmelzen, wie Baumeister, Maler und Handwerker. Die technischen Artefakte der Ton- und Bildsender, -empfänger und -träger, wie sie im 20. Jahrhundert entstehen, verflüssigen die natürlichen Grenzen zwischen den Körpern und Subjekten. „Alle sogenannten neuen Medien‘, von der Fotografie bis zur Virtual Reality, stehen also kulturell zwischen oder außerhalb der bestehenden Gattungen - und wer mit ihnen arbeiten will, muß zunächst Elemente bestehender Gattungen neu fassen und kombinieren, um sich verständlich zu machen.“

Diese Intermedialität entwickelt eigene Qualitäten, indem sie Sinnesorgane und Sinnesreize auf neue Weise verknüpft und stimuliert. Der (DJ und VJ) Künstler ist bei seiner „work in progress“ dabei der gleiche Zeuge seines Bewußtseins, wie das Publikum.

Man kann den Akt der Neukombination von Eindrücken und Erfahrungen die er vollzieht als Experiment beschreiben, sobald er sich von der Addition im bestehenden Rahmen unterscheidet und die Grenzen neu zieht. Trotzdem führt umgekehrt auch

33

32 „Die computergestützte Kunst wird immer deutlicher zu einer Plattform der kooperativen Zusammenarbeit zwischen Künstlern, Wissenschaftlern, Programmierern und wirtschaftlichen Unternehmen“, Klaus Nicolai im Vorwort zum Katalog der Ausstellung „CYNETart 2000“, Dresden

33 Dieter Daniels, Kunst und Medien im XX.Jahrhundert

die stetige Summe der Erfahrungen oft zu neuen Qualitäten, während explizite Versuche der Grenzziehung oder -öffnung vergeblich bleiben oder im Disaster enden.

Experiment und Standard müssen deswegen noch genauer betrachtet werden:

Ein Unterschied, der beide betrifft, liegt schon mal darin, ob das Ereignis live stattfindet oder ausgestrahlt wird. Natürlich findet Wahrnehmung immer live statt, aber der Auslöser kann wie im Fall von MTV getrennt sein vom Empfänger, d.h. der Produzent hat zu einem anderen Zeitpunkt oder an einem anderen Ort produziert, als der Empfänger empfängt. Damit entfällt die direkte Feedbackschleife, die den Besucher eines Konzerts, Happenings oder Events vom Rezipienten am Bildschirm oder Radio unterscheidet und die Studioproduktion vom Live-Auftritt. Bei Experiment und Standard kann man also zuallererst direkt dabei sein oder vermittelt.

Bei Bild und Ton selbst lassen sich Experiment und Standard mit den Kategorien aus dem Jazz, Standard und Improvisation, ganz gut beschreiben. VJ und DJ arbeiten ähnlich wie der Jazzler, wenn sie mit ihren Ton- und Bildgeneratoren aus dem vorgegeben Modus von Videoband und Schallplatte hinausimprovisieren. Der Sampler, der die Stücke miteinander verschmilzt, der Pitcher, der den Rhythmus stufenlos anpaßt und die Bildregler und -spuren, die die Frames rasen, stillstehen oder zerfasern lassen, schaffen dann ein synästhetisches Erlebnis, das ein Experiment beinhaltet. Die Komponenten, aus denen sein Versuchsaufbau besteht sind, Produzent, Rezipient und Maschinen. Die menschlichen Teilnehmer gliedern sich weiter in Körper und Bewußtsein, die Maschinen in Hardware und Software. Der Aufbau und das Zusammenwirken der Elemente entscheiden über die Unterschiede im Resultat. Der Rest ist Kombinatorik: Beim Standard bleibt jeder in seinem Rahmen, lediglich ergänzt um quantitative Erfahrung oder Langeweile, beim Teilexperiment ordnet einer der Beteiligten seine Grenzen von Körper und/oder Wahrnehmung neu, im Sinne qualitativer Erfahrung, beim Vollexperiment tun das alle. Für das Resultat gilt dasselbe: alles bleibt Standard, oder die Grenzen verschieben sich ins Positive oder Negative, für alle oder gemischt.

Man kann an dieser Stelle schöne Beispiele für (Teil)Experimente nennen, deren Aussagekraft darin besteht, den Kontext der verschiedenen Akteure und die Orte ihrer

Begegnung zu beschreiben: Ein DJ oder VJ, der erfolgreich ist, kennt nach einiger Zeit sicher auch Momente, in denen sein Publikum durch ihn begeistert Neues entdeckt, während er für sich lediglich Standard produziert. Ein kennerhaftes Publikum wird dafür öfters zum eher betretenen Zeugen eines DJ oder VJ, der sich an Grenzen herantastet, die es selbst schon lange kennt. Ein Technics-Plattenspieler wiederum, dessen Bauart seit einem Jahrzehnt zum internationalen Standard der DJs geworden ist, freut sich bei aller Kunst, die auf ihm produziert wird, in Form seines Konstrukteurs sehr darüber, wenn sein Innenleben um neue Qualitäten, Transistoren und Materialien ergänzt wird.

Ob man auf diese Weise auch das Kapitel Club und Museum beantworten kann, indem man den Club als Laboratorium definiert, dem die Mustermesse des Museums entgegensteht, bleibt offen. Dafür besitzen beide Orte zu viele überraschende Eigenschaften, die sie im Rollenspiel ihrer Selbstreflektion zugleich immer öfter tauschen. Nicht vergessen sollte man außerdem die Kategorie von Werken, die als essentielle Standards einer Gattung, Epoche Werk- oder Musikrichtung das Typische ihrer Kategorie festhalten, was oft erst im nachhinein ersichtlich wird und durch Zufall, Intuition oder Können entsteht.

Damit ist auch schon viel zu Produktion und Rezeption gesagt, die neben den Orten von Club und Museum und den Eigenschaften von Experiment und Standard als weiteres Moment den Kontext von Medienkunst beschreiben.

Dringt man hier zu tief ins Innenleben der Akteure ein, dann geht die Kunst als Gesamteindruck verloren. Für die Elektrotechnik ist Information mathematisch definiert. Sie kann errechnet werden. Aus diesem Grund war auch von kaltem Sound die Rede, als die ersten digitalen Synthesizer auf den Markt kamen, deren Prozessoren ihre binäre Herkunft noch nicht verleugnen konnten. Denn die Grundelemente der synthetisch hergestellten elektronischen Musik, der Sinuston (reiner, streng periodischer Schwingungsvorgang) und weißes Rauschen (statistisch gleich verteilter, streng aperiodischer Schwingungsvorgang) funktionieren auch in Meßgeräten. Die Kunst der DJs und VJs besteht darin, diese Grundelemente durch Filterung, Überlagerung, Verdichtung und Verkürzung ineinander zu überführen und durch

34 Entscheidend ist der Kanal für den produziert wird. Ein Hörspiel als Experiment (und Standard) macht auch den Radiohörer zum Beteiligten, so wie Orson Wells' 1938 im New Yorker Hörfunk ausgestrahltes Stück „The War Of The Worlds“ über die Landung von Außerirdischen, das zu einer Massenpanik führte.

Knack, Impuls, Verhallung, Rückkopplung, Frequenzumsetzung oder Spektralmodulation zum Unikat zu machen. Die technischen Effekte werden dabei zum Pinsel der elektronischen Maler und zum Metronom der elektronischen Komponisten. Die Bedeutungen, die die Arbeiten besitzen, reichen wie in der klassischen Kunst vom Individuellen über das Politische bis zum Ornamentalen oder auf die Kunst selbst bezogenen. Die Bausteine werden durch Operationen an und mit den Geräten gebildet. Die Relevanz des Themas formuliert der Künstler. Handwerk und Werkausgabe halten sich genau wie in der Malerei die Waage.

Auch der Zuhörer und Empfänger wird zum bloßen Gegenstand der Medizin, wenn man ihm dieses Geheimnis des eigenen Erlebens nimmt. Die Bilder z.B., die der VJ projiziert, reduzieren sich dann auf die Erkenntnis, daß es in den Arealen V1 und V2 seines Cortex Neuronen gibt, die auf spezifische Bewegungsrichtungen ansprechen. Bewegungen, die von der Netzhaut des Auges erfaßt werden und von diesen als Information auf Rezeptoren übertragen, folgenden Prozeß in Gang setzen: „Rezeptor A besitzt eine Synapse zu G, so daß eine Reizung von A eine Erregung von G verursacht. G sendet nun ein hemmendes Signal an H. Unterdessen bewegt sich der Reiz weiter zu Rezeptor B. B reagiert darauf und sendet ein erregendes Signal an H. Rezeptor H wird aber von Rezeptor G gehemmt, darum feuert die Zelle nicht ... Wenn der Reiz bei Rezeptor F beginnt und sich nach links verschiebt, sendet er ein Signal an L, und die Zelle feuert ... Neuron M feuert also auf eine Bewegung von rechts nach links hin, nicht aber auf eine Bewegung von links nach rechts.“

Eine Detailwissenschaft, die dem Künstler Anregung geben kann, mit speziellen Effekten die Sehgewohnheiten zu brechen, als naturwissenschaftlichen Methode aber keine sinnstiftenden Aussagen erfaßt.

Für Produktion und Rezeption ist demnach die ganz persönliche Inspiration entscheidend, die nicht programmiert werden kann. Die individuellen Qualitäten des Künstlers schaffen etwas Einzigartiges, daß im Zusammenspiel mit den Qualitäten jedes einzelnen Betrachters und Hörers zum gemeinsamen Kunstwerk wird. Gleichzeitig wachsen aber die Möglichkeiten der Informationstechnologie und der Gen-

35 Wie z.B. beim Kölner VJ Sehvermögen, der Konfliktthemen aufgreift, in dem er Bilder aus Asylbewerberheimen, Hochhaussiedlungen oder Kriegsmotive in seine Visualisierungen mixt.

36 Eine technische Übersicht bietet z.B. die Internetseite <http://www.musik-service.de/Keys/ifSynthesizer.htm>

37 Johanna Sufer in „Wahrnehmungspsychologische Grundlagen der Filmtechnik“, Referat im Seminar „Wahrnehmung und Kunst“, Universität Bern, Lehrstuhl für Medienpsychologie, Wintersemester 2000

technik immer weiter und versuchen gezielt in dieses Erleben einzugreifen. Im Unterschied zum Rausch, der in der Kunst schon immer eine Rolle spielte und im antiken Bacchus seinen Gott gefunden hat, werden hier auch logisch-rationale Eingriffe geplant, die den Menschen auf Dauer verändern sollen.

Während die Wirkung von Rauschmitteln verfliegt und sich Bilder und Musik mit dem einmaligen Horizont persönlicher Erfahrung vereinen, greift der Eingriff am Genom auf den Körper über, eben so wie die implantierten Geräte, die aus dem Menschen einen Cyborg machen. „Die Antiquiertheit des Menschen“, die der Schriftsteller Günther Anders in seinem gleichnamigen Buch schon 1956 konstatierte, scheint bei solchen Versuchen endgültig begonnen zu haben. In Abwandlung von Karl Marx könnte man auch sagen: Die Philosophen haben den Leib immer nur verschieden interpretiert - den Gentechnikern kommt es darauf an, ihn zu verändern.

Mit dieser Feststellung möchte ich zur Vorstellung meiner eigenen Arbeiten kommen, bei denen diese Themen neben anderen eine wichtige Rolle spielen, und deren Vorbedingungen ich bis hierher versucht habe zu beschreiben.

38 Günther Anders, Die Antiquiertheit des Menschen – über die Seele des Menschen im Zeitalter der zweiten industriellen Revolution, München 1956



Der Begriff Trennschichten bezeichnet ein Element, das in allen meinen neueren Arbeiten zum Ausdruck kommt. Er meint die Grenzlinien die innerhalb der Strukturen und Inhalte der Arbeiten das Muster ihrer Bedeutungen entwerfen. Der Vorgang der Osmose beschreibt diesen Aspekt sehr gut. Unter Osmose versteht man den Nettofluß von Wasser durch eine Membran hindurch. Dabei bewegt sich das Wasser solange von der Seite der Membran mit höherer Wasserkonzentration (hypotonisch) zu der mit geringerer (hypertonisch), bis ein Gleichgewicht (isotonisch) erreicht ist. Auf die Membran dazwischen wird dabei ein osmotischer Druck ausgeübt, der gemessen werden kann. Mein Diplomprojekt greift diesen grundlegenden Vorgang auf, der für den Stoffaustausch zwischen biologischen Zellen von großer Bedeutung ist, und überträgt ihn auf das Spannungsverhältnis zwischen immaterieller Visualisierung und materiellem Ursprung.

Inmitten einer fingierten Laborsituation, die für den Besucher zunächst genau so wenig zu durchschauen ist, wie ein Wissenschaftslabor, steht ein Projektor, der in seltsamen elliptisch verschobenen Blasen überdimensionale, insektenförmige Lebewesen an die Wand wirft. Ein durch die Apparatur verfremdeter, andererseits aber auch erst möglich gewordener Einblick in eine dem bloßen Auge verborgene Welt. In halber Metergröße strecken sich dem Betrachter Insektenbeine, Augen und Werkzeuge entgegen, andersartig und verloren von der Wand herab, hinein in den chaotischen Raum unbekannter Versuchsanordnungen, durchbrochen von plötzlichen, zuckenden Bewegungen, bei denen sich die unbekannt Körper krümmen. Dazu hört man einen brummenden Ton, Spannung die anliegt, unsichtbare Energie, wie in den fensterlosen Transformatorenhäusern der Gewerbegebiete. Sie speist eine Vorrichtung, deren Zentrum der Bildprojektor ist. Ein Okular mit Lautsprecher richtet von tropfenartigen Haltern gestützt den Fokus auf eine Petrischale, daneben helles künstliches Licht. Ringsumher verschiedene, beliebig angeordnete Instrumente, Labortische und Container. Boden und Wände abwaschbar gefliest.

Der Schritt zum Projektor wird für den Besucher zum verwundernten Gang in den Raum, dessen Funktion er nicht kennt. Ob der Zugang erlaubt ist, bleibt unklar, aber die Neugier, unter Umständen auch der Argwohn, verlangen einen persönlichen

Blick auf die Vorrichtung. Was er sieht, sind Dutzende kleiner Larven, in einem transparenten Behälter auf den Objektträger eingespannt, ohne Nahrung, im gleißelnden Licht. Daneben ein Schälchen mit Wasserflöhen, die in regelmäßigen Abständen plötzlich gegen die Ränder stieben. Dem Menschen fremde aber gequälte Kreaturen, als Objekte auf dem Labortisch. Das unscharfe, anziehend-magische Bild an der Wand wird zum Horrorszenario. Er entdeckt auch die Stromleitungen, mit denen die Behälter verbunden sind, merkt, das die Tonhöhe des Brummens als Kurve auf einem Bildschirm auftaucht, die die Voltzahlen angibt, weiß schließlich, daß die Tiere mit Stromstößen malträtiert werden.

Der Besucher, unterbewußt immer noch beim Eindringen in einen fremden Raum, wird von Unbehagen, Empörung, Lachen oder Kopfschütteln erfaßt. Er kann keine rationale Stellungnahme abgeben, weil er den Zweck nicht kennt. Seine Reaktion muß im Emotionalen stattfinden. Befindet sich eine Besuchergruppe im Raum, dann baut sich eine Spannung zwischen privatem Empfinden und gegenseitigem Verständigungsbedürfnis auf.

Eventuell wird über Kunst diskutiert, über Wissenschaft, hilflos oder rechthaberisch, konstruktiv oder zornig, schlimmstenfalls gelangweilt. Die Trennschichten verlaufen dann zwischen Wissenschaft und Kunst, Moral und Erkenntnis, visueller Ästhetik und körperlicher Qual. Die Osmose findet statt zwischen der haptischen Existenz der Versuchseinrichtung an der sich die Symbol- und Wertesysteme der Besucher festmachen und dem offenen, rein visuellen und fast abstrakten Projektionsbild. Indem dessen Entstehungsweise offengelegt wird, gerät es unter Legitimationsdruck. Die gleiche Vorrichtung, mit der scheinbar künstliches Leben erzeugt wird, steuert wirkliches Leben künstlich. Der Betrachter will wissen wozu das dient, unentschieden zwischen Faszination und Kritik und demonstrativer Gleichgültigkeit. Er selbst kann wechseln zwischen dem Bild und dessen Wirklichkeit. Schließlich geht er und die Maschinen arbeiten weiter. Vielleicht tötet er keine Fliegen mehr, vermutlich schon. Vielleicht fragt er sich, wie man die DNA der Taufliegengattung entschlüsselt und warum. Vielleicht denkt er an Sterbehilfe oder ewiges Leben? Ich hoffe er denkt wenigstens.

Zwei meiner Arbeiten, mit denen ich die Ambivalenz von Natürlichkeit und Künstlichkeit schon zuvor thematisiert habe, sind „Flees“, gezeigt auf der CYNETart 2000 in Dresden und „Electrical Biomorph Structures“, entworfen für die Ausstellung „Joint-Venture“ der HGB-Leipzig im Frühjahr 2000.

„Flees“ stellt Technik und Natur einander gegenüber. Wo in meiner Diplomarbeit der Seziertisch aufgebaut wird und (um im Jargon zu bleiben) die Versuchsobjekte mit ihren motorischen Reaktionen die künstlerische Auswertung ihrer Reizstruktur in der Projektion erlauben, verzichtet „Flees“ auf Eingriffe und läßt beide Welten passiv zusammentreffen. Grundlage sind drei Stative, die mit gleichen Abständen in einer Reihe stehen. Das mittlere trägt eine Projektionsfläche. Das linke trägt einen Beamer, der ein Fernsehrauschen darauf projiziert. Auf dem rechten Stativ befindet sich ein „biologischer Projektor“: Wasserflöhe in einem Becken, deren Bewegungen von einer kleinen Lichtquelle an der Seite ebenfalls in die Mitte projiziert werden. Auf der Projektionsfläche mischt sich beides. Im elektronischen Rauschen flackert der Biozyklus tanzender Flöhe. Elektronen und Insekten scheinen ineinander aufzugehen. Welcher Betrachter sich für welches Phänomen begeistert bleibt freigestellt. Flohpopulation, aperiodische Pixelflirren oder visuelle Fusion. Unterlegt mit elektronischem Sound, nur von der kleinen Lichtquelle und der Projektion im ansonsten schwarzen Raum erhellt, läßt die Arbeit dem Betrachter die Freiheit, parallele Muster zu suchen oder Unterschiede festzustellen.

„Electrical Biomorph Structures“ arbeitet mit einem Oszillographen. In ihn wird Sound eingespeist und die simultan entstehenden Wellensignale über ein System von Linsen, Spiegeln und elektronischen Bauteilen verfremdet. Ein Projektor wirft die dem Rhythmus des Klangs folgende Visualisierung auf eine Wand oder einen Gegenstand. Die Form die dabei entsteht ist völlig organisch und biomorph. Die Strukturen modulieren sich so, daß sie an sich teilende Zellen, Bakterien oder Embryone erinnern. In gewissem Sinne sind die „Electrical Biomorph Structures“ also der Gegenentwurf zu meiner Diplomarbeit. Ohne Offenlegung der Produktionsweise schaffen die künstlichen „black boxes“ hier als rein technische Artefakte natürliche Bilder, von denen wir vermuten, daß sie Nahaufnahmen biologischer Vorgänge sind. Unlebendiger als

39

39 Der analoge Oszillograph als Meßinstrument für die physikalischen Größen Spannung und Zeit wurde bereits 1893 erfunden.

die über Trägermedien von Apparaten auf Apparate übertragenen Frequenzen können Bildquellen aber kaum sein. Selbst ein binärer Code, der im Digitalen geboren wurde, wird hier in eine scheinbar natürliche Erscheinungsform umgewandelt. Das Leben wird simuliert, und wer sich informiert ist immer leicht desillusioniert: Die früheren Mysterien, ihre Einzigartigkeit sind verlorengegangen. Die Täuschungen so perfekt, das die Rückkopplung an die eigene Unvollkommenheit schon den heimlichen Wunsch hervorruft so perfekt zu sein, wie es die künstlichen Welten vorführen und versprechen. Die simulierte Zellteilung übertrumpft die natürliche. Und die Machbarkeit der Modelle scheint deren Hybris Recht zu geben.

Im Verhältnis zu meiner Diplomarbeit fortgedacht also auf einmal kein Gegenentwurf mehr, sondern die Voraussetzung dazu: Die Natur wird von der Technik simuliert, das ist der Status Quo, die Fortschreibung wird unheimlicher, genau dann, wenn die Modelle perfekt sind und sich selbst daran machen, aus der Simulation ins Leben zurückzugreifen.

Das Genom der Taufliede ist entschlüsselt. Die digitale Simulation perfekt. Jetzt scheint das erste Labor an ihren Larven zu operieren und neue Kreaturen zu erschaffen, deren verführerische Leuchtbilder schemenhaft von der Wand leuchten. Wahrnehmung im unbekanntem Raum, während ihre Leiber zum Stromschlag zucken. „Denn was neu ist, ist Fortschritt“, könnte einem der nicht vorhandene Forscher erklären, bzw. „sonst macht es ein anderer.“ Der hat ja schließlich schon das menschliche Genom entschlüsselt.

So kann man meine Arbeit als Statement zum Machbaren sehen. Ob dieses Machbare die Trennschicht zum Wahn oder die Öffnung zu „New Forms“ bedeutet, wird jeder selbst entscheiden.

Ein Zusammenspiel künstlicher Natürlichkeit und natürlicher Künstlichkeit ist in meinem noch nicht realisierten Projekt „300bps“ vorgesehen. Die Installation führt durch drei hintereinanderliegende Räume, in denen die Elemente jeweils verschieden kombiniert werden. Die Räume sind alle quadratisch. Betritt man den ersten abgedunkelten Raum, dann leuchten einem im Schwarzlicht alle weißen und reflektierenden Flächen klinisch kalt entgegen. Ein weißes Tuch schwebt wie ein unwirtlicher Himmel

40

40 „Nacht der Götter – Erzählten die Engel, daß dies die Schöpfung Gottes sei. Erzählten sich die Götter, daß dies ein wundersamer Zufall war. Erzählten sich die Engel, daß dies die Schöpfung Gottes sei. Erzählten die Götter, daß dies ein wundersamer Zufall war.“ Anthony Rother, Simulationszeitalter, CD, Intergroove, 2000

über der Installation. In der Mitte des Raumes befindet sich auf einer Fläche von 8m auf 8m ein quadratisches Feld aus 1600 stark verfremdeten Blumen. Ein Drahtstiel ist mit Blüten aus Pappscheiben verbunden. Auf dem schwarz gestrichenen Fußboden sind sie in 40 Reihen à 40 Blumen angeordnet. Die Blumen steigen in ihrer Höhe analog zur Frequenzkurve des Geräusches einer fliegenden Biene auf dem Oszillographen an. Durch einen Luftzug entsteht ein wogendes Feld in dem die im binären Modus 1-0-1-0 angeordneten Blüten abwechselnd neonorange und neongrün aufleuchten. Im Raum ist das Summen einer Biene zu hören. Der Gesamteindruck irritiert durch seine synthetische Wirkung.

Der zweite ebenfalls fensterlose Raum kehrt die Situation um. Hier ist nicht das Beleuchtung der bestimmende Eindruck sondern der sehr laute Sound, den man hört. Wände und Boden sind weiß gestrichen. Vier diagonal eingelassene Wände mit großen Lautsprechern bringen den Raum in Wabeform. In der Mitte steht ein transparenter Kubus mit 80cm Kantenlänge. Durch eine Tageslichtlampe von innen sanft beleuchtet, steht er magisch im Raum. Tritt man näher entdeckt man ein Biotop blühender Balkonpflanzen in ihm. Hier lebt eine Biene, die ab und zu umherfliegt. Auf der Oberseite des Kubus stecken vier Mikrofone. Über einen Verstärker verzerrt wird ihr Summen zum grellen Ton, der abwechselnd aus einer der Boxen tönt. Wo vorher das natürliche Summen im Kontrast zum fremdartigen Raum stand, bricht jetzt die durchdringende Lautstärke den optisch beruhigenden Raum.

Der dritte fensterlose Raum ist von grellem Neonlicht erleuchtet. Es gibt keine Geräusche. Auf einem Labortisch im Zentrum steht ein Mikroskop. Tritt man dazu und schaut durch das Okular, dann sieht man innerhalb eines wabenförmig begrenzten Ausschnitts eine ungeordnet tanzende Lichtlinie. Sie wird durch einen LCD-Bildschirm erzeugt, der auf dem Objektträger angebracht ist. Der dort abgespielte Loop ist die durch eine wabenförmige Linse verfremdete, aufgezeichnete Frequenzkurve einer Biene.

Die Installation als Ganzes führt den Betrachter durch einen Raum voller Assoziationen, die gleichzeitig konterkariert werden. Statt Blumenduft nimmt er Kunstlicht wahr, statt Summen metalisches Kreischen, statt einem Körperdetail blickt er auf

technische Graphen, obwohl er zuvor das Summen gehört, Blumen und Lebewesen gesehen hat. Die Sinne werden gereizt durch das Gegenüber von natürlich-künstlich, dunkel-grell, kalt-warm, laut-leise, belebt-tot, mikro-makro, bewegt-starr, Ordnung-Unordnung, Geschichte-Gegenwart etc. Die Welt wird zu einem Archiv der Produkte und Gedanken, in dem Technik, Wissenschaft und Natur verschmelzen. Der Begriff der Natur selbst offenbart seine Funktionen, Interpretationen und Instrumentalisierungen, ohne das dies kommentiert wird. Die Trennschichten werden offen gelassen. Auch hier wird der Besucher auf sich verwiesen.

Der immer wiederkehrende Einsatz von Oszillographen in meinen Arbeiten hat seinen Ursprung in meinem Dauerprojekt OSZO, daß ich seit 1995 verfolge. Damals habe ich begonnen, die von Audiosignalen gespeiste Kennlinienmodulation dieser Geräte einzusetzen um Visualisierungen nicht neben der Musik, sondern direkt aus ihr heraus erstellen zu können. Der unmittelbare Frequenzgang wird dabei durch eine beliebige Anzahl und Art von mir selbst entworfener Projektions- Verfremdungs- und Filtersysteme in Bilder umgesetzt. Die Kontexte, in denen ich mit OSZO agiere, sind genau die Schnittstellen zwischen den oben aufgeführten Trennschichten von Club und Museum, Party und Kunstwerk, VJ und DJ. Die Visualisierungsmechanismen in den für sich stehenden Installationen werden ergänzt um das Element audiovisueller Live-Events, in dem die Beteiligten gemeinsam agieren. Der Abstraktionsgrad meiner rein im Kunst-Kontext stehenden Arbeiten wird hier aufgebrochen. „Auf der synästhetischen Wahrnehmungsebene bedeutet dies z.B. die Programmierung von Klangräumen, welche durch Körperbewegung zum Klangereignis werden, Transformationen von bioelektrischen Hirnaktivitäten, Muskelspannungen und anderen Körperparametern in Bilder, Klänge, Sprache und Licht. Auf der psychologischen Ebene bedeutet dies die Transformation von inneren Prozessen in äußere Ereignisse sowie Beeinflussung psychischer Prozesse durch die Wahrnehmung ihrer transformierten Entäußerung. Auf der Bewusstseinssebene meint dies die Entfaltung einer rationalen und integralen Wahrnehmung mehrdimensionaler Ereignisse.“

OSZO erlaubt mir auch, unabhängig von den Ausstellungsmöglichkeiten im Kunstbetrieb spontan auf Entwicklungen und Themen einzugehen. Im Clubkontext können



Entscheidungen auch von der aktuellen eigenen Stimmung, sowie der des Publikums getroffen werden. Aktuelle Ereignisse fließen unmittelbar in die Arbeit ein. Ein jüngstes Beispiel dafür ist meine Zusammenarbeit mit dem Musiker Frank Bretschneider vom Label raster.noton in der Volksbühne Berlin am 12.3. dieses Jahres. Genau vier Wochen vor dem Auftritt wurde das menschliche Genom vollständig entschlüsselt. Daraufhin habe ich ein fiktives Set von DNA-Strängen und Sequenzen simuliert, die in einem fortlaufenden Raster kartographiert werden. In diese Aufzeichnung wurden während der Aufführung mit dem Oszillographen die Live-Frequenzen des experimentellen Sounds von Frank Bretschneider eingeblendet. Ständig fortlaufende Zahlen suggerierten einen stetigen Fortschritt, erzielt durch die visualisierten Eingriffe des DJs, der an seinen elektronischen Apparaten forscht. Das Flirren, Kratzen, Beschleunigen und Wiederholen der Sounds wurde zur hörbar gemachten Operation, deren Kontrollschirm hinter der Bühne aufleuchtet. Meine mit den Symbolen der Wissenschaft angereicherte visuelle Fiktion hatte jedoch keinen einzigen realen Zusammenhang mit den wirklichen Methoden der Genforschung. Für 500 Besucher der Volksbühne verkörperte er jedoch suggestiv ein Feld, von dem die meisten von ihnen genau so wenig wissen, wie von der völlig subjektiven Entstehungsweise meiner Arbeit. Wissen, daß alle betrifft, wird also von wenigen bereit gehalten.

42

Der Amerikaner Craig Venter, der das Genom als selbständiger Wissenschaftler tatsächlich entschlüsselte, will dieses Wissen über den Körper jedes einzelnen nur noch gegen Geld preisgeben. Mit OSZO konnte ich dies künstlerisch unmittelbar kommentieren.

42 Die gesamte Aufführung ist im Real-Player Format innerhalb der Netcast-Serie auf dem Club Server Contour.Net archiviert und abrufbar. <http://www.contour.net>



Zur Diskussion stehen in der Moderne viele Dinge, heute scheinen allerdings die Diskutierenden gleich mit zur Verhandlung zu stehen. Eine Option, die sich vermutlich zu gleichen Teilen aus positiven und negativen Elementen speist. Das früher „gottgegebene“ Schicksal wird machbar, dafür tritt ein neues an seine Stelle. Gott ist tot, aber je beherrschbarer die Natur wird, um so mehr rücken die Brüche und Verwerfungen innerhalb der Kultur in den Vordergrund. Gleichzeitig steht man mit dem Dualismus von Natur und Kultur vor einer immer durchlässiger werdenden Unterteilung. Denn was menschlich machbar ist, ist Kultur, und Natur ist, wie es die Wissenschaft suggeriert, heute nur noch eine Frage ihrer Gestaltung. Dem entgegen steht, daß die Natur in ihrer Gesamtheit und Geschichte immer noch jenes Mysterium darsellt, in dem die Menschen als platonische Höhlenbewohner zwischen Hybris und Hilflosigkeit umherstolpern. Mit Freud „ziellos rasend“, Mit Kittler durch die fremden Medien bestimmt, mit Nietzsche erst als Übermenschen nicht mehr lächerlich. Die Empfindung existenziellen Mangels ist das konstituierende Element künstlicher Welten. Als einzige Gattung verläßt der Mensch sein geschlossenes Sinnesbiotop, tritt „ans Licht“, phantasiert, untersucht, erklärt, um nach langer Arbeit festzustellen, daß er genau dieses tut, mit Organen und Molekülkonstellationen, die den anderen Lebewesen fremd sind.

Die Schlüsse daraus sind zum einen der ehrenhafte Entwurf eines gerechten Modells im Diesseits, der Mensch als Mensch und alle gleich, und zum anderen der Wandel vom Beobachter zum Schöpfer seiner selbst. Beides schließt sich nicht aus und führt zusammen zielstrebig in den „Diskurs des Tages“, die „Regeln für den Menschenpark“. Das einende Glied zwischen den Individuen, ihre Erkenntnis- und Kommunikationsfähigkeit, sowie die biologische Grundausstattung, soll versichert werden, um nach den Monstren, die das schicksalhafte Bewußtseinskollektiv geboren hat, die Monster selbstbestimmter Bewußtseinsgestaltung zu verhindern. Wobei früher wie heute die Bewußtseinsgestaltung immer nur die höchste Form der Körpergestaltung ist, auf der sie ganz eigentlich beruht. Die Kompatibilität der Körper schafft die Gattung Mensch. Die Zustände des Geistes schreiben ihre Geschichte. Die Generationen sorgen für Fortsetzung. So war das bisher.

43 Peter Sloterdijk, Regeln für den Menschenpark, Frankfurt 1999

44 „Wir haben jetzt das Land des reinen Verstandes nicht allein durchreiset, und jeden Teil sorgfältig in Augenschein genommen, sondern es auch durchmessen, und jedem Dinge auf demselben seine Stelle bestimmt. Dieses Land aber ist eine Insel, und durch die Natur selbst in unveränderliche Grenzen eingeschlossen. Es ist das Land der Wahrheit (ein reizender Name), umgeben von einem weiten und stürmischen Ozeane, dem eigentlichen Sitze des Scheins, wo manche Nebelbank, und manches bald wegschmelzende Eis neue Länder lügt, und indem es den auf ...

„Endlich“ steht aber ein Modus in Aussicht, eine hart erkämpfte Insel des Wissens, der inmitten des unendlichen Meeres unbekannter und möglicher Zustände, den Bootsbau, das Vehikel zur autonomen Selbstgestaltung zu ermöglichen verspricht. Transculture, Transgender, Transhuman: die biologische Anpassungsfähigkeit, die eigentliche Frühgeburt des Menschen, die seinen irdischen Siegeszug ermöglichte, tritt in ein neues Stadium. Lange haben wir die Natur beobachtet, jetzt wollen wir nicht mehr kultivieren, was sie uns vorgibt, sondern konstruieren, was uns so vorschwebt, vor allem unserem Selbst. Das Programm der Natur „as we know it“ wird abgelöst von der Selbstprogrammierung des „as we want it“. Die Regeln für den Menschenpark sind dabei ein sicheres Zeichen dafür, daß bei manchem auch der Machbarkeitswahn schon so weit fortgeschritten ist, daß ein Regulativ gedacht werden muß. Gäbe es kein Spiel, an dem schon viele teilnehmen, dann müßte auch niemand versuchen, Regeln zu definieren. Napoleon, nach Jean Cocteau ein Verrückter, der sich einbildete Napoleon zu sein, kann sich jetzt den Napoleon bauen, der er schon immer sein wollte. Die Tomate, seiner Träume, das perfekte, runde, rote und unsterbliche Wesen, ist sein Testobjekt dazu. Welche Folgen das Projekt wirklich hat, können wir nicht wissen. Wirklich waren ja auch die Schattenbilder Platons.

Das Wissen fragmentiert ins nicht mehr Kommunizierbare, denn die perfekte Kognition auf diesem Weg ist autoreferentiell, der Übermensch sein eigener Planet. Sein großer Antipode ist, ganz klassisch das Kollektiv. Denn auch im Künstlichen stehen sich die Entwürfe von ich und anderem, Selbst- und Kollektivverantwortung gegenüber. Die mediale Verkopplung ist demnach das andere zum Autismus eines Narziss, der sich den größten Wunsch erfüllen kann, sich in der amor sui unendlich oft selbst zu begegnen. Sie ist das Echo, das Hörbarmachen jener Stimme, die im Mythos tragisch unerhört blieb. Denn erst als Kommunizierende werden die Körper zu Resonanzkörpern, und damit im humanen Sinn authentisch. Was unter den neuen Bedingungen bedeutet, daß die Gesellschaft, die „solange eine Gesellschaft (ist), wie sie sich erfolgreich einbildet eine Gesellschaft zu sein“, sich Fragen stellen muß, die jenseits klassischer Symbolverhandlung stehen. Diese Fragen versuche ich in meinen

...Entdeckungen herumschwärmenden Seefahrer unaufhörlich mit leeren Hoffnungen täuscht, ihn in Abenteuer verflochten, von denen er niemals ablassen, und sie doch auch niemals zu Ende bringen kann.“, Immanuel Kant, Kritik der reinen Vernunft, S.235/236, in Kants Werke, Hrsg. Wilhelm Weischedel, Frankfurt, 1974

45 Der in der Psychologie viel diskutierte Begriff von der „physiologischen Frühgeburt“ des Menschen geht auf den Schweizer Anthropologen Adolf Portmann (1897-1982) zurück

46 Man kann den Wahn an dieser Stelle auch Überzeugung nennen, die strukturiert zum Wissen wird.

Arbeiten auf jeweils verschiedene Weise und in verschiedenen Kontexten zu stellen, ohne moralisch kommentieren zu wollen. Zum Teil bewußt, meiner Ansicht nach aber auch viel aus dem Unbewußten und Intuitiven heraus, sind sie auch Entwürfe des bereits oben zitierten Ansatzes, „der technisch-medialen Realität weit voraus zu eilen und ... frühe Zeugen des gesamtgesellschaftlichen Bewußtseins (zu sein), das sich dann die technischen Mittel zu seiner Realisierung sucht.“

50

Meine Diplomarbeit tastet auf diese Weise z.B. auch die Betrachter darauf ab, auf welche Weise sie sich selbst in der Gesellschaft verankern. Gleichgültigkeit der Kunst gegenüber läuft dann oft parallel zur Gleichgültigkeit gegenüber Interessen der Öffentlichkeit, die nicht die eigene Karriere, Einkommen, Umgebung, Beziehung etc. betreffen. Mit der öffentlichen Installation möchte ich darum auch ein Gegenmodell zu dem entwerfen, was sonst hinter den verschlossenen und unzugänglichen Mauern von Forschungsinstituten und -laboren stattfindet. In Bezug auf Experimente am biologischen Leben werden hier Weichen gestellt, deren Folgen unserer Gesellschaft bald, ohne das sie widerrufen werden können, auch im Alltag jedes einzelnen begegnen. Die Reaktionen darauf sind dann vielleicht ähnlich, wie auf die Installation. Der Versuchsaufbau entsteht damit doppelt: In der Arbeit selbst und mit dem Rezipienten als Teilnehmer. Mein Kommentar ist die Beobachtung, die lediglich feststellt, wie der einzelne reagiert. Der visuelle Reiz der Projektionen kann dabei genau so zum konsumierbaren und bestaunten Designobjekt werden, wie zum kritischen Statement. Die Art und Weise der Entstehung gleichzeitig geschmacklose Quälerei und humanistische Warnung, vor den Kriegsfeldern einer Zukunft in der Androiden gegen Cyborgs und Klone gegen Natürliche antreten.

Die „Computer Augmented Reality“, mit der Cyberliteraten und -forscher die Möglichkeit künstlicher Sinnesprothesen und Datenreservoirs beschreiben, mit denen der einzelne aus sich hinaus wächst, hinein in eine Hybridform aus eigenen und fremden Informationen, aus körperlicher und implantierter Wahrnehmung, aus natürlichem und manipuliertem Körper, hat so gesehen schon begonnen. Wer mobil sendet und empfängt, Zugriff auf Netzdatenbanken hat, seine Erlebnisse mit der Digitalkamera dokumentieren und kreieren kann, mit der Infrarotbrille durch die Nacht läuft,

47 Die Gentomate, Patentschrift EP 240 208 beim Europäischen Patentamt: „Anti-sense regulation of gene expression in plant cells“

48 Vgl. auch die Selbstähnlichkeit in der Chaostheorie: Jeder Ausschnitt aus einer Struktur ist dieser ähnlich, jede mikroskopische Vergrößerung zeigt wieder neue und ähnliche Strukturen. Diese Grundmuster sind Fraktale. Jedes Fraktal beinhaltet die wesentlichen Kennzeichen der Gesamtstruktur.

49 Peter Sloterdijk, Medien-Zeit, drei gegenwartsdiagnostische Versuche, Staatliche Hochschule für Gestaltung Karlsruhe, 1994, S.85

50 Dieter Daniels, Kunst und Medien im XX.Jahrhundert

seine Position per Satellit bestimmen kann, seine eigene Niere gegen die eines Spenders ausgetauscht hat, die computer-tomographische Struktur seines Gehirns kennt, und sein Kind von der Leihmutter austragen läßt, der lebt in einer anderen Welt, als jemand, der sich noch nie im Spiegel gesehen hat. Das ist in der Sache nicht neu, aber in der Qualität. Das Überraschende ist, daß sich heute in genau dieser Konstellation vermutlich eine gleich große Zahl an Menschen gegenüber stehen würde. Und sicher ist, daß immer schneller immer tiefgreifendere Änderungen möglich sind.

51

Der Künstler Stelarc, der sich selbst als „Body-Hacker“ bezeichnet, exerziert diese Möglichkeiten schon seit mehreren Jahren an seinem eigenen Körper durch. „Während der Ausstellung Telepolis ... verwandelte sich Stelarc über Stunden hinweg in eine ferngesteuerte Marionette. Sein Körper war über Elektroden und Computer mit dem Internet verbunden, und aus verschiedenen Orten konnten andere Menschen Stelarc in Bewegung versetzen, der geduldig, wie ein Opfer auf dem Altar der Technik, sich durch schwache Stromstöße steuern ließ.“ Stelarc's Cyborg-Visionen und

52

Selbstexperimente sind so gesehen sicher auch eine Anregung für meine eigenen Arbeiten gewesen, unterscheiden sich aber dadurch, daß Stelarc ganz eindeutig eine Position besetzt und als Mensch das Ende seiner Existenzform am eigenen Leib inszeniert. Stelarc hat sich gegen sich entschieden, und für die Maschinen: „Technologien sind bessere Unterstützungssysteme für das Leben der Bilder als für unsere Körper. Bilder sind unsterblich, Körper sind ephemere ... Menschlich zu sein bedeutet nicht mehr, in ein genetisches Gedächtnis eingetaucht zu sein, sondern in einem elektromagnetischen Feld von maschinellen Netzwerken rekonfiguriert zu werden - im Reich des Bildes.“ Eine Perspektive, die ich mit meinen Arbeiten ebenso hinter-

53

fragen möchte, wie deren Gegenteil einer moralisch konstruierten Natürlichkeit und die bereits erwähnte kurzsichtige Ignoranz beidem gegenüber. Gleichzeitig gibt Stelarc ein Zeugnis davon, wie sich innerhalb von kurzer Zeit die Bedingungen einer pathetisch antizipierten Zukunft ändern: mit der Entschlüsselung des menschlichen Genoms und der Klonung des Schafes Dolly, sind seit seinen erst fünf Jahre zurückliegenden Äußerungen ganz andere Möglichkeiten am Horizont aufgetaucht, als er

51 Siehe z.B. Telepolis, das Magazin für Netzkultur, 5.5.2001, Tagesnews: „Kinder mit Genen von drei Menschen - Reproduktionstechnik führt zur ersten Veränderung der Keimbahn“, <http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/lis/7553/1.html>

52 Florian Rötzer, Der vernetzte Körper - Über den Body-Hacker Stelarc, in Telepolis, das Magazin für Netzkultur, 1.1.1996, <http://www.heise.de/tp/deutsch/html/result.xhtml?url=/tp/deutsch/inhalt/sa/3012/2.html&words=Stelarc%20R%F6tzer>

53 Ebd., Zitat von Stelarc

sich vorstellte. Sein Maschinenmensch wäre heute in der gleichen hochfliegenden Vision vielleicht schon ein Stück Plasma, das als Bioprozessor mit Bewußtsein ausgestattet freiwillig oder unfreiwillig in einem Behälter vor sich hin prozessierte, wie es die Menschen in Hollywoods SciFi-Erfolgsfilme „Matrix“ tun. Es ist also immer auch hilfreich, eine kritische Distanz zu Entwürfen aufzuzeigen, die apokalyptisch oder prophetisch die Werte, an denen wir uns orientieren, allesamt mitbeerdigen wollen, zugunsten einer scheinbar absoluten Gewißheit. Ein kritischer Moment des Suspekten, der nicht unbeabsichtigt ist, wenn er in einigen meiner Arbeiten gleichzeitig thematisiert und hervorgerufen wird.

54

Diese Strategie paralleler Affirmation und Negation, setze ich auch in Bezug auf meine künstlerischen Techniken ein: Auf die von mir entwickelten Visualisierungstechniken habe ich ein gültiges Patent angemeldet, daß den Nachbau verbietet und nur gegen Zahlung einer Lizenzgebühr und mit meiner Zustimmung ermöglicht. Das klassische Urheberrecht, bei dem der Künstler Anspruch auf seine Arbeiten und deren Vervielfältigung hat, wird hier im Zeitalter digitaler Reproduktion von Kunst zum Anrecht auf die Erzeugung selbst. Der Kontext kann Kunst sein, oder Business, statt als künstlerischer Urheber, kann ich auch als technischer Erfinder auftreten. Auch die Maschine kann Kunstwerk sein. Wo die Maschine wiederum die Bilder erzeugt, kommt es auf die Konstruktion und deren Bedienung an. Die Zutaten in Form von Tönen und Bildern können auch von anderen stammen, anonym sein, oder beliebig. Erst die Modellierung macht sie zum Kunstwerk.

55

56

Damit komme ich auch auf VJ und DJ zurück, die Personen, die als Künstler die Trennschichten zwischen Museum und Club, Kunst und Unterhaltung, Menschen und Maschinen öffnen. Ihnen sind die anderen Welten der Kunst genau so vertraut wie die Kunst selbst, und die selbstzufriedenen, totalitären oder resignierten Gesten genau so fremd, wie sie im nachhinein oft erscheinen. Sie sind die heutigen Bastler im Audiovisuellen, die sich mit Neugier und Respekt die Räume erschließen, die andere begonnen haben, oder neben und mit ihnen entwerfen. Ihr Prinzip ist der Einschluß, nicht der Ausschluß. Die Kunst und Unterhaltung, die sie produzieren, kennt keine Gattungsgrenzen oder Verbote.

54 „Matrix“, Warner Brothers, USA, 1999, Regie: Larry und Andy Wachowski

55 Patentschrift DE 199 03942 C1 beim deutschen Patent- und Markenamt München: „Verfahren und Vorrichtung zur Umsetzung von elektrischen Signalen in bewegte Bilder“

56 Vgl. z.B. die Ausstellung „BMW-The Art of Motorcycle“, Guggenheim Museum New York, 1998

Kommt dazu noch die Bewußtheit und Auseinandersetzung mit der Welt und sich selbst, wie sie die Bildende Kunst in ihrem besten Sinn beansprucht, dann leisten VJ und DJ als Künstler und Entertainer, mit Bildern, Installationen und Partys besonderes: Sie schreiben mit an der Software des Humanismus, dem großen Projekt an den Zeichen und Zeilen unserer menschlichen Gegenwart und Verantwortung. Ein lässiges und gelungenes „Kunstwerk in Bewegung“, bei dem die Maschinen nicht Selbstzweck sind und die Kunst nicht befangen. „Ein kybernetisch produziertes Tönen, welches durch die musikalischen (und anderen) Konventionen hindurch direkt an die leibliche Resonanzfähigkeit unserer Körperorgane anknüpft“, anstatt sie zu vergessen.

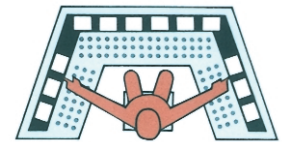
57

Maschinen, Visionen, Cyborgs, Gewitter. Kunst, Drogen, Monster und Götter, sie bedienen das Pult, das jedem offensteht. Die Kunstwerke, die dabei entstehen, sind Theorie, Praxis, Kritik, „Unvorstellbare Komplexität. Lichtzeilen, in den Nicht-Raum des Verstands gepackt, gruppierte Datenpakete. Wie die fliehenden Lichter einer Stadt...“

58

57 Klaus Nicolai, Interaktion und Vernetzung, Vorwort im Katalog zu CYNETart 2000, Dresden

58 William Gibson, Neuromancer, München 1994, S.76



Dank an alle dir mir bei meinen Projekten und Vorhaben, in den vergangenen Jahren und in jüngster Zeit, geholfen haben. Vor allem möchte ich folgenden Personen danken,

Prof. Helmut Mark, Bertram Kober, Thomas Schneider, Harald Kern, Mille, Francis Hunger, Sandra Schöffner, Ulrich Puhlfürst, Anna Lena von Helldorf, Prof. Dieter Daniels, Klaus Werner, Jan Winkelmann, , Gunnar Volkmann, Dr. Robert Hirsch, Petra von der Heide, , Galerie f.z.Kunst.

Besonderen Dank für die große Hilfe, die Diskussionen und Hinweise, speziell für diese Arbeit, gilt Marc Piebergen.

Im Sommer 2001 - Ritchie Riediger

