

Roberto Simanowski

Transmedialität als Kennzeichen moderner Kunst

In: Transmedialität. Studien zu paraliterarischen Verfahren, hg. v. Urs Meyer, Roberto Simanowski und Christoph Zeller, Göttingen: Wallstein-Verlag 2006, S. 39-81

Mit dem Schlüsselwort *Purity* beschrieb und befürwortete Clement Greenberg 1940 die Besinnung der Künste auf das ihrem Medium eigene Material: „Purity in art consists in the acceptance, willing acceptance, of the limitations of the medium of the specific art.“¹ Das Rezept der Reinheit war Kapitulation: „The history of avant-garde painting is that of a progressive surrender to the resistance of its medium.“² Dies bedeutete für die Malerei zum Beispiel, die Flachheit des Mediums zu akzeptieren und Versuche aufzugeben, die Realität in ihrer Dreidimensionalität zu imitieren.³ Wie Greenberg in einem späteren Essay deutlich macht, entspricht die Besinnung auf das Material des eigenen Mediums zugleich dem Wesen der Moderne, die er bestimmt als „the use of characteristic methods of a discipline to criticize the discipline itself, not in order to subvert it but in order to entrench it more firmly in its area of competence.“⁴ Während die alten Meister die Grenzen des Materials zu überwinden und verstecken suchten, macht die moderne Malerei diese Grenzen selbstreflexiv zum Gegenstand.⁵

Das Paradebeispiel der reinen Form sieht Greenberg in der Musik: „Because it [music, R.S.] was incapable, objectively, of communicating anything else than a sensation, and because this sensation could not be conceived in any other terms than those of the sense through which it

¹ Clement Greenberg, Towards a Newer Laocoon, in: Francis Francina (ed.), Pollock and After. The Critical Debate, London and New York 2000, S. 60-70 [zuerst in: Partisan Review, Vol. 7, Nr. 4 (Juli/August 1940), S. 296-310].

² Ebd., S. 68.

³ „In making this surrender, painting not only got rid of imitation – and with it ‚literature‘ – but also of realistic imitation’s corollary confusion between painting and sculpture.“ (Ebd., S. 68).

⁴ Clement Greenberg, Modernist Painting, in: Arts Yearbook 4 (1961), zitiert nach: www.sharecom.ca/greenberg/modernism.html. So wie Kant Logik benutzte, um die Grenzen der Logik aufzuzeigen, so solle jede Kunstgattung die ihr eigenen Mittel benutzen, um über sich selbst zu sprechen meint Greenberg, vgl. ebd.: „Each art had to determine, through its own operations and works, the effects exclusive to itself. By doing so it would, to be sure, narrow its area of competence, but at the same time it would make its possession of that area all the more certain.“. Zu einer Kritik des Modernitätsbegriffs bei Greenberg vgl. Timothy J. Clark, Clement Greenberg’s Theory of Art, in: Francina (ed.), Pollock and After (wie Anm. 1), S. 71-86; Michael Fried, How Modernism Works. A Response to T. J. Clark, in: ebd., S. 87-101; sowie Timothy J. Clark, Arguments About Modernism. A Reply to Michael Fried, in: ebd., S. 102-109.

⁵ Vgl. Greenberg, Modernist Painting (wie Anm. 4), „Realistic, naturalistic art had dissembled the medium, using art to conceal art; Modernism used art to call attention to art. The limitations that constitute the medium of painting -- the flat surface, the shape of the support, the properties of the pigment -- were treated by the Old Masters as negative factors that could be acknowledged only implicitly or indirectly. Under Modernism these same limitations came to be regarded as positive factors, and were acknowledged openly.“

entered consciousness.“⁶ Ein Bild der gegenständlichen Malerei, so Greenberg weiter, kann auch mit nicht-visuellen Mitteln beschrieben werden, ein Musikstück lässt sich nur mit akustischen Mitteln wiedergeben. Die Aufgabe der Malerei besteht also darin, sich ganz auf das eigene Material – Farbe und Form – zu besinnen und die narrativen Aspekte (wie augenblicksbezogen sie auch sein mögen) der Literatur zu überlassen. In einem Essay weitere zehn Jahre später erklärt Greenberg den Formalismus daher noch einmal zum zentralen Merkmal der Moderne und den Fokus auf das Handwerkliche als Begleiterscheinung dieser Materialbezogenheit.⁷

Die Ausrichtung der Reinheit der einzelnen Kunstgattungen auf die Übernahme des Prinzips einer bestimmten Kunstgattung mag für Greenbergs eigene Argumentation nicht unproblematisch sein. Es sei hier aber nicht die Konsistenz und Plausibilität seiner Perspektive diskutiert. Der Bezug auf Greenberg diene vielmehr als Kontrastfolie für die Beschreibung der aktuellen Situation der Kunst, die sich durch einen Mix der Medien auszeichnet. Bereits 1968 attestiert Greenberg der zeitgenössischen Kunst Konfusion: „Everything conspires, it would seem, in the interests of confusion. The different mediums are exploding: painting turns into sculpture, sculpture into architecture, engineering, theatre, environment, ‚participation‘.“⁸ Die Reinheit der Kunstgattungen, die Greenberg rund 30 Jahre zuvor als Merkmal der Avantgarde eingeklagt hatte, schien verlorengegangen zu sein und mit Begriffen wie *Intermedia* wurde die Tendenz der Grenzüberschreitung in der Kunst ausdrücklich gefordert und gefeiert.⁹ Greenberg sieht 1981, ohne Fallanalyse oder systematische Argumentation, einen direkten Zusammenhang zwischen *Intermedia* und dem Niedergang des Geschmacks in der Kunst.¹⁰

Rund 30 Jahre nach Greenbergs Essay erscheint ein Buch, das die Vermischung der Medien schon im Titel trägt. In *Remediation. Understanding New Media* beschreiben Jay David Bolter und Richard Grusin eine lange Geschichte der Vermischung verschiedener Formen der Representation und zwar weit über die von Greenberg besprochene Moderne zurück sowie bis an die Gegenwart der digitalen Kunst heran. Bolter und Grusin belegen dabei sowohl Tendenzen der Leugnung (*Immediacy*) wie der Thematisierung (*Hypermediacy*) des Mediums¹¹ und

⁶ Greenberg, *Towards a Newer Laocoon* (wie Anm. 1), S. 66.

⁷ Clement Greenberg, *Necessity of ‚Formalism‘*, in: ders., *Late writings*, Minneapolis and London 2003 [zuerst 1971], S. 48: „It remains that modernism in art, if not in literature, has stood or fallen so far by its ‚formalism‘“; sowie ebd., S. 46: „[The] closer and larger concern with the nature of the medium in each art, and hence with ‚technique‘ [...] could not but become an ‚artisanal‘ concern too.“

⁸ Clement Greenberg, *Avant-Garde Attitudes* (1968), zitiert nach: www.sharecom.ca/greenberg/modernism.html.

⁹ Dick Higgins, *Statement on Intermedia*, in: Kristine Stiles und Peter Selz (ed.), *Theories and Documents of Contemporary Art. A Sourcebook of Artist's Writings*, Berkeley, Los Angeles und London 1996, S. 728-729 [Statement vom 3.8.1966].

¹⁰ Clement Greenberg, *Intermedia*, in: ders., *Late writings* (wie Anm. 7), S. 93-98, hier S. 97f.

¹¹ Bolter und Grusin definieren *immediacy* als „style of visual representation whose goal is to make the viewer forget the presence of the medium (canvas, photographic film, cinema, and so on) and believe that he is in the presence of the objects of representation“, (Jay D. Bolter und Richard Grusin, *Remediation. Understanding*

erklären *Remediation* – „the representation of one medium in another“¹² – zum bestimmenden Kennzeichen der Kunst in den digitalen Medien (Internet, CD-ROM, DVD). Die Repräsentation des einen Mediums im anderen äußert sich konkret etwa darin, dass Computerspiele die Kameraperspektive des Detektiv- und Actionfilms übernehmen,¹³ Filme Computergrafiken einbeziehen¹⁴ und das Fernsehen der Ästhetik des WWW folgt.¹⁵ Die Medien besinnen und beschränken sich nicht auf sich selbst, wie Greenberg für die Kunstformen einklagte, sondern leihen einander Stil- und Ausdrucksformen: „Our culture conceives of each medium or constellation of media as it responds to, redeploys, competes with, and reforms other media.“¹⁶

Was die Selbstreflexivität der Kunstgattungen bzw. Medien betrifft, so lebt diese Forderung Greenbergs im Konzept der *Hypermediacy* weiter – und wird von Bolter und Grusin nicht als Merkmal der Avantgarde, sondern als Konstante der Medienentwicklung herausgearbeitet. Was die von Greenberg eingeklagte Selbstbesinnung der Kunstgattungen betrifft, so liegt die Ironie im Hinblick auf die digitalen Medien darin, dass gerade diese Vermischung zugleich Selbstbesinnung bedeutet, denn Multimedialität ist die logische Konsequenz der Übersetzung aller Informationen in einen digitalen Code. Higgins Ausruf „A composer is a dead man unless he composes for all the media“¹⁷ kommt in den digitalen Medien, wo sich eine Komposition leicht in visuelle oder linguistische Zeichen transformieren lässt, zu seiner eigentlichen Bedeutung. Insofern sei bereits hier die These festgehalten, dass Greenbergs Reinheits-Gebot an die Künste durch die Entwicklung der technischen Medien im Hegelschen Sinne aufgehoben wird: Intermedialität *ist* das wesentliche Kennzeichen der digitalen Medien.

Der Begriff der *Intermedialität* hat seit Higgins eine beachtliche Karriere in der wissenschaftlichen Diskussion erfahren und dabei naturgemäß an

New Media, Cambridge, Mass., and London 1999, S. 272f.), und *hypermediacy* als „style of visual representation whose goal is to remind the viewer of the medium.“ (ebd., S. 272) Ein berühmtes Beispiel für die Selbstreflexivität auch der gegenständlichen Malerei ist Velásquez' *Las Meninas* (ebd., S. 37).

¹² Ebd., S. 45.

¹³ Ebd., S. 47.

¹⁴ Ebd., S. 153.

¹⁵ Ebd., S. 189.

¹⁶ Ebd., S. 55. Obgleich Greenberg von der Abgrenzung der *Kunstformen* spricht, Bolter und Grusin aber von der Abgrenzung der *Medien*, zielen beide Texte auf das gleiche Problem der Eigenheiten eines Mediums, das bestimmten Artefakten (einem Bild, einem Computerspiel, einer TV-Sendung) zugrundeliegt. Wenn Greenberg in der oben zitierten Passage von 1968 Malerei, Plastik und Architektur als Medien bezeichnet, verwendet er die Begriffe Medium und Kunstform praktisch synonym. Bolter und Grusin definieren Medium als: „The formal, social, and material network of practices that generates a logic by which additional instances are repeated or remediated, such as photograph, film, or television“ (Bolter/Grusin 1999, (wie Anm. 11), S. 273). In dieser Bestimmung scheint der technische Medienbegriff (Buch, Telefon, Kino, TV) im Vordergrund zu stehen, während Greenberg den zeichentheoretischen (Sprache, Bild, Musik) der spezifischen Ausdrucksform benutzt.

¹⁷ Higgins, Statement on Intermedia, (wie Anm. 9), hier S. 729.

Unbestimmtheit gewonnen.¹⁸ So wird er einerseits als konzeptuelles Miteinander medialer Elemente vom multimedialen Nebeneinander unterschieden,¹⁹ andererseits wird mit Intermedialität der bloße Medienwechsel und die inhaltlichen Befruchtung unter den Medien – Literatur im Film, Literatur in der Malerei usw. – gefasst.²⁰ Im Zuge einer Erweiterung des Textbegriffes wurde der Begriff auch durch *Intertextualität* ersetzt²¹ oder es wurde von „intermedialer Intertextualität“ gesprochen.²² Uwe Wirth sieht in seinem Beitrag zum vorliegenden Band in der Intermedialität – als Pendant des Intertextualitätskonzepts – die „transdisziplinäre Schnittstelle, zwischen Literatur-, Kultur- und Medienwissenschaft“ und unterscheidet zwischen *harter* und *weicher* Intermedialität (bzw. zwischen Intermedialität im engeren und weiteren Sinne). Erstere „betrifft die Kopplung verschieden konfigurierter Zeichenverbundsysteme – etwa die Kopplung von Text und Bild“, letztere stellt die „Re-Konfiguration eines Zeichenverbundsystems“ dar (zum Beispiel bei der Transformation dramatischer Texte in theatrale Aufführungen) sowie die Übertragung des „Konzept[s] der medialen Konfiguration eines Zeichenverbundsystems auf ein anderes“ (wie im Falle der „poetischen Malerei“²³ oder von an der Schnitt-Technik des Films orientierten Schreibweisen).²⁴

In Absetzung zur Vieldeutigkeit des Intermedialitätsbegriffs werde ich im Folgenden mit dem Begriff der *Transmedialität* operieren, der den Übergang von einer medialen Ausdrucksweise in eine andere bezeichnet. Transmedialität wäre am ehesten der *harten* Intermedialität bei Wirth zuzuordnen, mit zwei Differenzierungen: 1. Während im Modell der Intermedialität die „Kopplung verschieden konfigurierter Zeichenverbundsysteme“ in Zeit und Raum zentral ist,²⁵ geht es im Modell der Transmedialität um den (zeitlich und räumlich vollzogenen) Übergang verschieden konfigurierter Zeichenverbundsysteme ineinander. 2. Während Wirth Medien vor allem im zeichentheoretischen Sinne versteht (spezifische Ausdrucksweisen wie Sprache, Bild, Ton, Tanz), bezieht diese Untersuchung auch den technologischen Medienbegriff ein, der ein Medium als Komplex von Sender, Kanal, Empfänger und einer

¹⁸ Vgl. Friedrich W. Block, *Beobachtung des ‚Ich‘. Zum Zusammenhang von Subjektivität und Medien am Beispiel experimenteller Poesie*, Bielefeld 1999, S. 180 ff.

¹⁹ Jürgen E. Müller, *Intermedialität. Formen moderner kultureller Kommunikation*, Münster 1996, S. 83.

²⁰ Vgl. Peter V. Zima (Hg.), *Literatur intermedial. Musik, Malerei, Photographie, Film*, Darmstadt 1995; sowie Thomas Eicher und Ulf Bleckmann (Hg.), *Intermedialität. Vom Bild zum Text*, Bielefeld 1994.

²¹ Etwa bei Horst Zander, *Intertextualität und Medienwechsel*, in: Ulrich Broich und Manfred Pfister (Hg.): *Intertextualität. Formen, Funktionen, anglistische Fallstudien*, Tübingen 1985, hier S. 178-196, hier S. 178.

²² Ingeborg Hoesterey, *Verschlungene Schriftzeichen. Intertextualität von Literatur und Kunst in der Moderne/Postmoderne*, Frankfurt am Main 1988, S. 191.

²³ Breiting, Johann Jakob, *Critische Dichtkunst*, Stuttgart 1966 [1740], S. 59f.

²⁴ Ein Beispiel für die Übertragung der medialen Konfiguration ist sicher auch die von Bolter und Grusin erwähnte Aufnahme der Kameraperspektive des Detektiv- und Actionfilms in Computerspielen.

²⁵ Ein Beispiel dafür ist die konkrete und die visuelle Poesie, in der zeitgleich und räumlich nebeneinander die semiotischen Systeme von Bild und Text repräsentiert sind.

bestimmten materialen Objektivation (Buch, Radio, Telefon, Kino) begreift. Die Diskussion um den Begriff der Transmedialität lässt sich dabei durch das Intermedialitätskonzept inspirieren, wobei folgende Gesichtspunkte besonderes Augenmerk verdienen: der im Hinblick auf *Intertextualität* betonte Aspekt des Gewebes, in dem Verschiedenes zusammen- und weitergeführt wird;²⁶ das der Intertextualität zugeordnete Konzept der *Transtextualität*, als „effektive Präsenz eines Textes in einem anderen Text“²⁷; der für die Vermischung des Verschiedenartigen angewandte Begriff der *Hybridität*;²⁸ die für *Intermedialität* wesentliche Kooperation verschiedener Medien.²⁹

In Aufnahme und Vermischung dieser Begriffe bezeichne ich mit *Transmedialität* den Wechsel von einem Medium in ein anderes als konstituierendes und konditionierendes Ereignis eines hybriden ästhetischen Phänomens. Der Wechsel kann zwischen verschiedenen semiotischen Systemen erfolgen (Text zu Bild, Bild zu Text, Zeit zu Musik) und/oder zwischen verschiedenen Präsentationstechnologien (Performance zu Video-Skulptur, Website zu öffentlichem Platz, Chatroom zu Theater). Der Akzent liegt, das ist entscheidend, nicht auf dem Ergebnis als der vollzogenen Verbindung beider Partner, sondern auf dem Transfer, der im Moment der Rezeption stattfindet (die Transformation von Tanz in Musik) oder thematisiert wird (die Referenz der Computerspiel-Kunst auf das zugrunde liegende Computerspiel). Ich werde untersuchen, welche Übergänge es zwischen verschiedenen Medien gibt, welche Vermischungen der medienspezifischen Zeichensysteme dadurch entstehen und in welcher Weise die Präsenz des Ausgangsmediums eines hybriden, transmedialen Kunstprojekts dessen Bedeutung im Endmedium konstituiert.

Im Folgenden wird ein erster Einblick in transmediale Ästhetisierungsprozesse gegeben, wie sie die digitalen Medien und speziell das Internet hervorgebracht haben. Die Untersuchung beginnt mit Transmedialitätsphänomenen außerhalb des Computers, bevor computer- und internetbasierte Transmedialitätsprozesse diskutiert und Schlussfolgerungen zum Status Quo der Kunstentwicklung gezogen werden. Die Zwischentitel strukturieren und systematisieren den Text. Zur Orientierung sei vorab kurz gesagt, worum es in den folgenden Abschnitten gehen wird: 1. *Text zu Bild* erörtert das Erscheinen von Text als Bild, 2. *Plastik zu Bild* führt die Verwandlung einer Plastik in ein Bild vor, 3. *Bild zu Text* bringt Beispiele für die Verwandlung von Bild in Text, 4. *Performance zu Plastik* zeigt die Verwandlung einer Performance in eine Plastik mittels Kamera, 5. *Text zu bewegtem Bild* führt die Transformation von Text in bewegliche Bilder vor, 6. *Internet zu Marktplatz* handelt von

²⁶ Vgl. Roland Barthes, *Die Lust am Text*, Frankfurt am Main 1986, S. 94: „Text als Gewebe“; vgl. auch Jacques Derrida, *Überleben*, in: Gestade, Wien 1994, S. 119-218, hier S. 130: Text als „Gewebe von Spuren“.

²⁷ Gérard Genette, *Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe*, Frankfurt am Main 1993, S. 10.

²⁸ Vgl. Michail Bachtin, *Die Ästhetik des Wortes*, Frankfurt am Main 1979, S. 244: Hybridität „ist die Vermischung zweier sozialer Sprachen innerhalb einer einzigen Äußerung“. Zum Begriff der Hybridität vgl. Irmela Schneider und Christian W. Thomsen (Hg.): *Hybridkultur. Medien, Netze, Künste*, Köln 1997.

²⁹ Zur Diskussion dieser vier Aspekte und Begriffe vgl. den Beitrag von Wirth in diesem Band.

der Verbindung zwischen dem virtuellen und dem realen öffentlichem Raum, 7. *Theater und Internet* zeigt Formen der Nutzung des Internets auf der Bühne und als Bühne, 8. *Gespräche als Plastik* bespricht eine Präsentation von Online-Kommunikation als audiovisuelle Echtzeit-Installation, 9. *Daten als Kunst* handelt vom Mapping als Kunst der Transformation, und zwar von Daten in ein anderes semiotisches System, 10. *Transmedialität als Avantgarde* betrachtet abschließend transmediale Kunst und speziell das *Mapping* im Hinblick auf die Verbindung zur Technologie und Greenbergs Konzept der Avantgarde.

1. Text zu Bild

Emmett Williams *13 Variations on 6 Words of Gertrude Stein* (1958/65) sind ein Beispiel für den zeichentheoretischen Medienwechsel, wobei das Medium im technologischen Sinne (das Blatt Papier) gleich bleibt. Williams schreibt in 13 Stufen die sechs Worte „when you see this remember me“ so oft in- und übereinander, dass sie immer unlesbarer werden und schließlich – in der 13. Variation mit ihren 24 576 Worten – eher an abstrakte Malerei erinnern. Anders als bei dieser erschöpfen sich Form und Farbe hier allerdings nicht in selbstreferentieller *Präsentation*, sondern *repräsentieren*, wie man durch die vorangegangenen Variationen weiß, Buchstaben, die wiederum einen Text präsentieren, der dem Verständnis des visuellen Gebildes zugrunde liegt. Die Überhandnahme des Textes zerstört praktisch dessen Lesbarkeit, mit der semantischen Pointe, dass die Erinnerung nicht mehr an den Text als *linguistisches*, sondern als *visuelles* Phänomen gebunden ist. Der Text schiebt sich an seine eigene Stelle, indem er sich in ein Bild verwandelt; Transmedialität besteht in der Potenzierung eines Mediums.

Das Bild, in das sich der Text wandelt, ist unlesbar und vermittelt die Forderung des Textes in performativer Weise: Man erinnert sich an den Text, der zum Erinnern gemahnte, ganz im Sinne des Textes selbst: „when you *see* this remember me“ (meine Hervorhebung). Das Erinnern wird vom Wort entkoppelt und durch ein abstraktes, dem Wort aber verbundenes Zeichen ausgelöst. Diese ans Ausgangszeichen gebundene Entkoppelung repräsentiert im Grunde das Modell des Erinnerns als solches: Ein Erinnern über Assoziationsketten, die mit einem Bild, wie bei Williams, oder mit einem Geschmacksreiz, wie in der *Madeleine*-Episode in Prousts *A la recherche du temps perdu*, beginnen mögen. Der intertextuelle Bezug zum Bestreben bei Proust, die Vergangenheit noch einmal heraufzubeschwören, wäre, dass in Williams Falle die Lesbarkeit des Objekts mit der Zeit – bzw. mit steigender Anzahl des Erinnerns – verlorengelht und nur noch der Impuls sich zu erinnern übrig bleibt. Wenn der Ausgangstext nicht mehr entzifferbar ist, kann der eigene dessen Platz einnehmen.

Williams thematisiert dieses Modell durch die vorgeführte Transformation zwischen den verschiedenen Zeichensystemen. Dass diese Transformation *innerhalb* des einen Zeichensystems erfolgt, macht die Faszination und intellektuelle Spannung des Werks aus. Dieses Verfahren des medieninternen Medienwechsels wird ähnlich eingesetzt in Glenn Ligon's Bild *Untitled (invisible man)* (1993), auf dem die Selbstauskunft eines „invisible man“ (das Bild besteht aus schwarzem

Text auf weißem Hintergrund) nach unten zunehmend unlesbar wird, das Text-Ich des Bildes also im linguistischen Sinne verschwindet, im visuellen aber sichtbar bleibt und somit die Unmöglichkeit und die Sehnsucht der Kommunikation deutlich macht.

2. Plastik zu Bild

In *Dirty White Trash (with Gulls)* (1998) von Tim Noble und Sue Webster sieht man den Schattenriss des Künstlerpaars an der Wand: Rücken an Rücken, er mit einer Zigarette, sie mit einem Weinglas in der Hand. Der Schattenriss ist im wörtlichen Sinne ein Schattenriss: durch einen Lichtstrahl an die Wand projiziert, vorbei an einer Plastik in der Mitte des Raumes, deren Umriss den Schatten ergibt. Das technologische Wörtlichnehmen eines Begriffs war für Noble und Webster aber nur der Anfang. Der nächste Schritt war die Frage, woraus das dreidimensionale Gebilde zwischen Lichtquelle und Wand bestehen soll. Die Entscheidung für Abfall ist konsequent und faszinierend in mehrfacher Hinsicht.

Zum einen finden die Künstler somit eine Möglichkeit, ihr Selbstbildnis aus den Spuren ihres konkreten Daseins zu rekonstruieren: Die Plastik versammelt den Abfall aus sechs Monaten Leben der Künstler. Die Bestandteile des Abfallhaufens – leere Fischdosen, eine tote Möwe, ein gebrauchtes Kondom – sind die Elemente dieses Lebens, der ‚Text‘, aus dem sich der Umriss der beiden formt. Andererseits besteht die Silhouette nicht wirklich aus diesem ‚Text‘, ist es doch die Formung des Abfallhaufens, nicht seiner Bestandteile, die den Umriss an der Wand bestimmt. Der Schatten des Weinglases und der Zigarette kann durch vielerlei Objekte gebildet werden, wenn sie nur entsprechend modelliert sind. Das Bild resultiert nicht zwangsläufig, sondern willkürlich aus der Plastik. Insofern liegt ein ironisches Spiel mit der ausgestellten Verbindung zwischen Plastik und Bild und der damit suggerierten Authentizität des Schatten-Porträts vor. Der Schattenriss enthält das Leben der Künstler – dokumentiert anhand der von ihnen verbrauchten Objekte – nur in undurchsichtiger, unlesbarer Weise. Der ‚Text‘ dieser Objekte mag für den Betrachter als Paratext im Schattenriss enthalten sein, der Schattenriss selbst resultiert nicht aus ihm, sondern aus der Modellierung durch die Künstler, die mit dem gleichen Material in neuer Anordnung einen anderen Schattenriss hätten bilden können.³⁰

Die ironische Beziehung zwischen dem Material der Plastik und dem Schattenriss in kausaler und semantischer Hinsicht wiederholt sich in ästhetischer. Der Schattenriss ist nicht nur nicht die authentische Dokumentation der verbrauchten Gegenstände, er ist zudem deren Verwandlung in ein ästhetisch angenehmes Gebilde.³¹ Das fröhliche

³⁰ Wesentlich enger ist die Verbindung zwischen Objekt und Schattenriss in *Untitled* von Bohyun Yoon (im Mai 2004 in der Ausstellung von RISD in Providence, USA), wo die wenige Zentimeter vor der Wand an jeweils eigenen Fäden aufgehängten Körperteile (Beine, Arme, Köpfe, Rumpfe) aus Gummi die circa 10 Zentimeter großen Silhouetten von 33 hintereinander laufenden Menschen ergaben.

³¹ Damit verweist dieses Werk auch auf Kurt Schwitters Merzkunst, die den Abfall öffentlicher Kommunikation (Zeitungsausschnitte, Reklamefetzen, Zigarettenbänderolen, Fahrscheine, Drähte, Fäden) durch die Aufnahme in Collagen ästhetisiert und mit einem zweiten Leben als visuelle Gegenstände ausstattet.

Schatten-Paar ist nichts anderes als ein Abbild des Abfalls. Diese Beziehung lässt sich als Selbstironie der Künstler deuten, die sich gern als unbeschwerte Bohemiens sähen, sich aber als Verbraucher und Abfallproduzenten bzw. als Körper, die sich verbrauchen, durchschauen. Es ist zugleich eine Metareflexion auf das Genre, auf die Übereinstimmung oder Diskrepanz zwischen dem Umriss des Dargestellten und dem zugrundeliegenden Text. Die Pointe dieser Metareflexion liegt gerade in der Scheinhaftigkeit des vorgeblich authentischen Schattenrisses als Ergebnis dessen, was das Leben der Dargestellten sei.

Bemerkenswert ist, dass der Topos der Konsumtion auf verschiedenen Ebenen wiederkehrt: Der Abfallhaufen ist ihr Ergebnis, der Schattenriss verweist mit seinen zentralen Details des Weins und der Zigarette, das sie bzw. die er in der Hand hält, auf Konsumtion und basiert insgesamt auf dem Verbrauch von Strom, ohne den im Raum nicht mehr als ein Abfallhaufen zu sehen wäre. Dieser mit dem Ende der Öffnungszeiten täglich entstehende Anblick ist das, was dem Besucher erspart bleibt, und er ist vielleicht genau das, worauf diese Installation im Grunde zielt: Das Ende des Lichts ist das Ende der transmedialen Transformation von Abfall in Schönheit. Da der Besucher als ästhetisches Subjekt an dieser Transformation teilnimmt, ist schließlich auch er in den Kreislauf der Konsumtion eingeschlossen, und zwar unwillkürlich, da er keine legitime Möglichkeit hat, die Stromzufuhr zu unterbrechen. So mag sich das Publikum letztendlich als unausweichlicher Komplize der Konsumgesellschaft erkennen und den im Kunstwerk auf das Künstlerpaar ausgeweiteten abwertenden Begriff *White Trash* für die verarmte weiße Unterschicht auch auf sich selbst beziehen.³²

3. Bild zu Text

Ein berühmtes Beispiel digitaler Transmedialität ist die Transformation von Bildern in ASCII-Text, bei der die ASCII-Zeichen durch ihre Schattierung und Farbabstimmung das Ausgangsbild visualisieren.³³ Anders als im Falle der semiotischen Transmedialität besteht die Text-Bild-Beziehung hier in rein dekorativer Weise. Die Zeichen des ASCII-Codes dienen lediglich der graphischen Materialisierung des Bildes und haben keinerlei linguistische Bedeutung.³⁴

³² Nobles und Websters ‚Schattenriss-Plastik‘ ist nicht nur ihrer konzeptuellen Komplexität wegen faszinierend, sondern auch wegen der gefundenen Möglichkeit, Konzeptkunst an handwerkliches Können (zurück) zu binden. Dass die Modellierung des in sechs Monaten gesammelten Abfalls selbst sechs Monate in Anspruch nahm, gehört freilich schon wieder auf die konzeptuelle Ebene.

³³ Diese Transformation kann jeder mit jedem beliebigen Bild auf entsprechenden Websites vornehmen, wie etwa auf text-image.com, wo das Image allein aus 0 und 1, den Grundsymbolen der digitalen Medien, gebildet wird. Andere Websites halten unter dem Stichwort *Text2Image* wiederum Software für die Transformation von Texten in Bilder bereit.

³⁴ Dass der Transfer des Bildes in ASCII-Code an sich ein bedeutungsvolles Statement sein kann, zeigt *Deep ASCII* (1998), die Präsentation des Pornofilm-Klassikers *Deep Throat* (1973) im Internet als ein Raster bewegter, undefinierbarer grün-schwarzer Zeichen im ASCII-Format durch das *ASCII Art Ensemble* (www.desk.org/a/a/e/first.html). Da der Transfer der Vorlage jegliche Obszönität austreibt bzw. der Einbildungskraft des Betrachters soviel Freiraum lässt, dass als ihr

Eine Text-Bild-Beziehung, die die Bild zu Text-Transformation in ganz spezieller Form nutzt, bilden Andreas Müller-Pohles *Face Codes* (1998-99).³⁵ Hier wurden Bilder aus verschiedenen in Kyoto and Tokyo aufgenommenen Videos herausgegriffen und digital so manipuliert, dass die Position von Kopf, Augen, Lippen und Kinn der handelnden Personen einem eingesetzten Muster angepasst wurde. Das Bild wurde dann als ASCII-File geöffnet und somit automatisch in Text verwandelt. Dieses Verfahren unterscheidet sich von der oben besprochenen Bild-Text-Transformation insofern, als das grafische Gebilde nicht durch die entsprechende Farbgebung der Buchstaben materialisiert, sondern in Buchstaben transformiert wird, die selbst keine an das Ausgangsbild gekoppelte visuelle Qualität besitzen: Das Bildformat geht verloren bis zur Rücktransformation ins Ausgangsmedium durch das Öffnen des Textes als Bilddatei. Müller-Pohle transformierte den ASCII-Text in Japanische Schrift, bestehend aus den Zeichensystemen Kanji, Hiragana, Katakana und Romaji. Er entnahm dem Ergebnis acht hintereinander stehende Kanji-Zeichen, die dem Bild, dem sie ursprünglich entstammten, im unteren Bereich aufgedruckt wurden, gewissermaßen als Signum des stattgehabten transmedialen Vorganges. Der Text auf dem Porträt ist zwar nicht lesbar und wirkt so eher als Dekoration des Bildes denn als dessen Beschreibung oder wenigstens Beschriftung. Gleichwohl ist es eine Dekoration, die dem Bild nicht hinzugegeben, sondern entnommen wurde. Es handelt sich um den ‚genetischen Code‘ des Bildes, um sein unlesbares Metonym; es ist das Bild geklont als Text.

Im Hinblick auf McLuhans berühmte Formel *the medium is the message* betont Sybille Krämer: „Das Medium ist nicht einfach die Botschaft; vielmehr bewahrt sich an der Botschaft die Spur des Mediums“.³⁶ Im vorliegenden Kontext lautet die Frage: Wie bewahrt sich die Spur eines Mediums in der Botschaft eines transmedialen Artefakts. Die Antwort hat mit den Botschaften der beteiligten Medien zu beginnen.

Im Falle von Andreas Müller-Pohles *Face Codes* ist zunächst der transmediale Prozess wichtig, auf dem das Bild *vor* dem Text beruht. Der Porträtierte wurde nicht fotografiert, sondern im Video festgehalten, also im Prozess seines Verhaltens. Dies ändert nichts daran, dass die Kamera sich zwischen ihn und sein Gegenüber schiebt und den Dialog mit diesem unterbricht. Der Aufgenommene antwortet nicht seinem Gegenüber, sondern, konfrontiert mit dem leeren Auge eines Aufnahmegegeräts, nur sich selbst: Er rückt sich zurecht, inszeniert sich.³⁷ Die Aufnahme trägt insofern die Spur ihres Mediums in sich, als dieses die eingenommene Pose durch die Dauer der Aufnahme wieder unterläuft. Indem der Fotograf dem Video schließlich *ein* Bild entnimmt,

Ausgangspunkt auch gleich ganz simpel das Signalwort „Sex“ stehen könnte, formieren sich die ASCII Zeichen implizit freilich doch zu einem konkreten Ausdruck. Die Bild-zu-Text-Transformation kann auch *live* in einer interaktiven Installation vorgenommen werden, wie in Camille Utterbacks *Composition* (2000), vgl. camilleutterback.com, wo die durch eine Kamera gemachte Aufnahme der Besucher zeitgleich auf einem Bildschirm als ASCII-Text abläuft.

³⁵ Vgl. equivalence.com/labor/lab_mp_pro_12_fac.shtml.

³⁶ Sybille Krämer, Das Medium als Spur und als Apparat, in: dies. (Hg.), *Medien, Computer, Realität*, Frankfurt am Main 2000, S. 73-94, hier S. 81.

³⁷ Roland Barthes, *Die helle Kammer. Bemerkungen zur Photographie*, Frankfurt am Main 1985, S. 19.

verstärkt er die Botschaft des Mediums Fotografie, die darin besteht, dem Porträtierten ein Bild zu entführen, über das dieser keine Herrschaft hat. Während in der normalen Begegnung – und auch noch im Video – jede Geste des Betrachteten in einem Zusammenhang des Verhaltens steht, den dieser relativ beherrschen kann, separiert das Foto das Verhalten einer Millisekunde als repräsentatives Abbild des anderen. Die Fotografie ermöglicht, den Aufgenommenen um diesen ansonsten nicht wahrnehmbaren Moment – ihm und seinem Gegenüber nicht wahrnehmbar – zu 'berauben'.³⁸ Diese 'Enteignung' des Bildes wird verdoppelt durch die manipulative Positionierung von Kopf, Augen, Lippen und Kinn mittels digitaler Technologie. Indem das Ergebnis in Text transformiert und dieser dem Bild aufgeprägt wird, präsentiert der Porträtierte die zugrundeliegende Enteignung wie ein Kainszeichen unter dem Kinn.

Christiane Paul kommentiert die Enteignung des Bildes in *Face Codes* wie folgt: „The initial 'erasure' of the individuality of people's faces by means of a template points to the process of equalizing that occurs in the digital image, where any visual information ultimately is a calculable quantity. The concept of the human face as the sum of its data is further enhanced by the 'subtitles' that represent these data as a sign system.“³⁹ Wichtig an dieser Bemerkung ist der Hinweis auf die Verwandlung der visuellen Information in eine kalkulierbare Menge durch das digitale Medium. Diese Manipulierbarkeit ist wiederum die Botschaft der *digitalen* Fotografie. Während die Fotografie traditionell die stattgehabte Anwesenheit des Präsentierten bezeichnete, ihre Botschaft also darin lag, eine Botschaft ohne Code zu vermitteln,⁴⁰ bedeutet die Botschaft des Mediums digitale Fotografie die Rückkehr ins prä-fotografische Zeitalter der Malerei: Das abgebildete Image kann, so wie ein gemaltes Bild oder ein Text, keinen dokumentarischen Wert mehr einklagen, sondern steht im Zeichen des Zweifels.⁴¹

Die Beschriftung des Bildes durch seinen eigenen ‚genetischen Code‘ ist aus dieser Perspektive auch als ironischer Kommentar des Fotografen auf sein eigenes Handwerk lesbar. Die Botschaft des Ausgangsmediums –

³⁸ Vgl. Walter Benjamin, Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, in: ders., Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Drei Studien zur Kunstsoziologie, Frankfurt am Main 1963, S. 7-44, hier S. 36, der diesen Gedanken im Hinblick auf die Zeitlupe des Films entwickelt.

³⁹ Christiane Paul, *Digital Art*, London 2003, S. 51.

⁴⁰ Barthes sieht eine tautologische Beziehung zwischen dem Abgebildeten und der Abbildung, da die Abbildung das Abgebildete als solches voraussetzt und in identischer Weise festhält, und spricht daher von einer „message without code“ bzw. „literal message“ (Roland Barthes, *The Rhetoric of Image*, in: Liz Wells (ed.), *The Photographic Reader*, London and New York 2003, S. 114-125, hier S. 116), womit er freilich die Codierung des Abgebildeten durch die Technologie selbst unterschlägt.

⁴¹ Peter Lunefeld spricht vom digitalen Foto als „dubitative [doubtful] image“, das den gleichen Wahrheitsgehalt beanspruchen kann wie geschriebener Text und Malerei (Peter Lunefeld, *Digital Photography. The Dubitative Image*, in: ders., *Snap to Grid. A User's Guide to Digital Arts, Media, and Culture*, Cambridge, Mass., and London 2000, S. 55-69, hier S. 61). Ein Beispiel für die Unglaubwürdigkeit der digitalen Fotografie sind Keith Cottinghams *Fictitious Portraits* von 1992, in denen er mehreren Personen das gleiche Gesicht gibt.

‚Enteignung‘ des Bildes – wird durch die des Zielmediums – Transfer- und Manipulierbarkeit der vorliegenden Daten – verstärkt und metareflexiv gewendet. Das Kainszeichen auf dem Porträt ist im Grunde das Kainszeichen der digitalen Fotografie. Der Fotograf macht seine Anwesenheit auf dem Bild sichtbar, denn der ‚genetische Code‘ ist eher Symbol seines Eingriffs als der Identität des Porträtierten. Dass dieses Zeichen für die Individualität des Fotografen aus dem ‚Fleisch‘ des ‚Opfers‘ besteht, führt die Ironie ins Makabere.

4. Performance zu Plastik

Sergio Pregos *Home* (2001) ist eine Hybridversion verschiedener Medien und Kunstformen: Performance, Plastik, Video. Das Publikum betrachtet ein fünfeinhalbminütiges Video, das Momente einer Performance festhält, und zwar nicht als Foto, sondern als Film. Der spanische Künstler hat mehrere Kameras um sich platziert und mit diesen aufgenommen, wie er eine braune, dicke Flüssigkeit ausspeit. Indem das Video den gleichen Moment dieser Aktion aus verschiedenen Perspektiven zeigt, läuft der Betrachter faktisch um den erstarrten, ‚angehaltenen‘ Prego herum, dem die Flüssigkeit wie eine mutierte, überlange Zunge aus dem Mund zu hängen scheint.⁴² Die Kamera verwandelt die Performance – die freilich ohne Publikum stattfindet – in eine Plastik, die nur als gefilmte existiert. Sie setzt sich zusammen aus Licht und Zeit und entsteht aus dem Ablauf der synchronisierten Aufnahmen. Da die Kameras nicht nur einen Moment aufnehmen, sondern den ganzen Vorgang, bewahrt die Plastik zugleich die Merkmale der Performance, auf der sie beruht. Man sieht Flüssigkeit und Person in Bewegung, und zwar, anders als bei der *Life-Performance* möglich, jeweils aus jeder Perspektive. Man kann die Performance nicht nur erleben, sondern um sie herumgehen: Zeit wird Raum.

Die multiple Wahrnehmungsperspektive suggeriert eine Omnipräsenz des Betrachters, der durch die Anzahl der Kameras selbst vervielfacht wird. Das angewandte Verfahren ist der Filmästhetik unter dem Begriff des *tracking shot* bekannt, das den Zuschauer in *Matrix* zum Beispiel um die in der Luft angehaltene Gewehrkegel herumführt. Während es im Kontext des Films jedoch zur Grundvereinbarung gehört, dass der Betrachter die Perspektive der Kamera einnimmt, markiert in *Home* die Omnipräsenz des Betrachters eher seine Abwesenheit und unterstreicht die Zwischenschaltung des Aufnahmesystems. Dass dieses etwas aufzeichnet, was es so nie gegeben hat und was, in ironischer Lesart des Titels, im Grunde kein mediales Zuhause hat, ist in ästhetischer Hinsicht interessant und kann in semantischer als medienkritischer Kommentar gedeutet werden. Der *tracking shot* erfolgt in *Matrix* im Modus der *Immediacy*, in *Home* im Modus der *Hypermediacy*.

⁴² *Home* könnte inspiriert sein durch das Video *Smoke* des Fluxus-Künstlers Joe Jones, das die Ausatmung von Zigarettenrauch in solcher Verlangsamung zeigt, dass Kopf und Rauch zu einer Plastik erstarren.

5. Text zu bewegtem Bild

Der oben besprochene Text-zu-Bild-Transfer beruht darauf, dass alle Zeichensysteme im digitalen Medium letztlich auf dem einen System des digitalen Codes beruhen, was die geradezu unbegrenzte Datenübertragung zwischen beliebigen semiotischen Systemen ermöglicht. Ein komplizierteres und faszinierenderes Verfahren als die Darstellung visueller Gebilde durch oder ihre Übersetzung in ASCII-Zeichen ist der Text-zu-Bild-Transfer in Christa Sommerers und Laurent Mignonneaus *Life Spacies II* (1997), bei dem der vom Besucher eingegebene Text in das Image einer Phantasie-Pflanze verwandelt wird.⁴³ Dieser transmediale Datentransfer unterstreicht natürlich die Funktionsweise digitaler Technologie.⁴⁴ Zugleich handelt das Projekt von der Natur, deren Organismen ihr Äußeres und Inneres auf einen DNS-Text zurückführen. Sommerer und Mignonneau erklären: „In a way similar to the genetic code in nature, letters, syntax and sequencing of the text is used to code certain parameters in the creature's design functions.“⁴⁵

Die Transformation endet allerdings nicht im Bild. Die künstlichen Kreaturen verhalten sich auch entsprechend dem natürlichen Überlebensgesetz: Sie essen und vermehren sich. Sommerer und Mignonneau beschreiben das Szenario wie folgt:

Depending on the complexity of the written text message the creatures body design and its ability to move is determined. Some creatures might move very fast whereas others might be slower. Creatures also look for food and aim to eat text characters that can be interactively released by the visitors: creatures always eat the same characters as contained in their genetic code. For example „John“ creature will only eat „J“, „o“, „h“ and „n“. Since other creatures might want to eat the same characters as well, competition among creatures for certain types of food will occur. Creatures also might starve and die if they do not succeed to catch enough text characters. On the other hand if a creature has eaten enough food (=text characters) it will look for a mating partner and bear a child. Offspring creatures will then carry the genetic code of the parent creatures and live and interact with the other creatures in „Life Spacies II“⁴⁶

Life Spacies II vermittelt in seiner Funktionsweise im Grunde nichts Neues. Es simuliert Gesetze, die allgemein bekannt sind, ohne sie

⁴³ *Life Spacies* wurde ursprünglich für das *ICC InterCommunication Museum* in Tokyo als Teil der Dauersammlung entwickelt. Die User konnten mit dem Projekt durch eine Website interagieren, die allerdings nicht mehr online ist (ntticc.co.jp/~lifespacies)

⁴⁴ Paul kommentiert *Life Spacies II* als „a process that emphasizes both the fluid transition between different forms of digital information and the underlying textual component (programming and code) that creates the graphics and the organisms' behaviour.“ (Paul, *Digital Art*, (wie Anm. 40), S. 143)

⁴⁵ Christa Sommerer und Laurent Mignonneau, *Life Spacies II* – www.iamas.ac.jp/~christa/WORKS/CONCEPTS/LifeIIConcept.html (1999).

⁴⁶ Ebd.

ironisch-kritisch zu unterlaufen.⁴⁷ Die Übertragung der Natur-Gesetze in die Technik mag Aufmerksamkeit für die Gesetze der Natur erzeugen, ist in deren getreuer Simulation jedoch zu schwach, um in der Technik stattfindende Prozesse zu thematisieren. Die Faszination des Werkes liegt eher im Transfer selbst, darin *dass* die Simulation erfolgt. Dieser Transfer vollzieht zugleich eine Verschiebung vom Erhabenen in der Natur zum Erhabenen in der Technologie. Das Unfassbare, das in Erfurcht erstarren lässt, liegt nicht in den Gewalten der Natur oder in der Unendlichkeit des Sternenhimmels, sondern im Code. Der Schöpfer des Codes ist zugleich der neue Gott – wie im 19./20. Jahrhundert der Ingenieur⁴⁸ –, für den dieses Erhabene nichts weiter ist als eine mathematische Aufgabe. Insofern der Code die religiöse Grundlage unseres Zeitalters bildet⁴⁹ und das Ergebnis der Codierung dem System der Kunst zuzurechnen ist, lässt sich im Anschluss an und in Korrektur von Karl Heinz Bohrer eine Rückkehr des Kunsterhabenen feststellen.⁵⁰

Der in *Life Spacies II* thematisierte Darwinismus kann vor diesem Hintergrund in zwei Richtungen gelesen werden. Er spricht zum einen über die Schöpfer des Werkes, und zwar sowohl jene, die den Programmcode schrieben, wie jene, die an dessen Ausführung beteiligt sind, indem sie das Interface des Programms mit Buchstaben füttern. Während erstere die Regeln bestimmen (und jederzeit verändern können), sind letztere nur Ausführende in einem System, dessen Funktionsweise sie erkennen können, dessen Konstruktionsgrundlage sie jedoch nicht durchschauen. Das interaktive Publikum steht also aus der Perspektive der Medienkompetenz auf einer niedrigeren Entwicklungsstufe als die Autoren.⁵¹ Betrachtet man den Programmierer als Repräsentanten der menschlichen Spezies, lässt sich auch von einem Darwinismus der Systeme Natur und Kultur sprechen.⁵² Der wissenschaftlichen Erkenntnis der Natur – die an sich die Erhabenheit der Natur nur unterstreicht (vgl. den Titel von Corey Powell, *God in the*

⁴⁷ Ein Ironisierung der Naturgesetze läge etwa vor, wenn das Programm gerade jene künstlichen Kreturen, die keine Nahrung erhalten, sich besonders vermehren lässt, während gesättigte Kreaturen sich als zu faul zum Akt der Fortpflanzung erweisen.

⁴⁸ David Nye, *American Technological Sublime*, Cambridge, Mass., 1994.

⁴⁹ Kevin Kelly, *God is the Machine*, in: *Wired* (Dezember 2002), S. 180-185; Corey S. Powell, *God in the Equation. How Einstein Became the Prophet of the New Religious Era*, New York 2002.

⁵⁰ Karl Heinz Bohrer, *Das Ende des Erhabenen. Niedergang und Renaissance einer Kategorie*, in: *Merkur* (Sept./Okt. 1989), S. 736-750, hier S. 744: „Das Kunsterhabene ist gar keine Möglichkeit der Moderne mehr. Denn seine Voraussetzung war der Künstler im Angesicht der Götter.“

⁵¹ Jeder Programmierer unter dem Publikum, der die von Sommerer und Mignonneau gegebene Einsicht in die Codierung versteht (Christa Sommerer und Laurent Mignonneau, *VERBARIUM and LIFE SPACIES: Creating a Visual Language by Transcoding Text into Form on the Internet*, in: *IEEE Symposium on Visual Languages (VL '99)*, Conference Proceedings, Tokyo 1999, S. 90-95; vgl. auch: www.iamas.ac.jp/~christa/WORKS/CONCEPTS/VL'99.html), gehört faktisch zur Gruppe höherer Kompetenz.

⁵² Kultur wird hier im weiten Sinne von Lotman verstanden als „Gesamtheit aller nicht vererbten Information zusammen mit den Verfahren ihrer Organisation und Speicherung“ (Juri M. Lotman, *Kultur – Information – Sprache*, in: ders., *Kunst als Sprache*, Leipzig 1981, S. 23-33, hier 26).

Equation)⁵³ – folgt die Imitation der Natur, die deren Erhabenheit relativiert. Das System der Wissenschaft und Technik erweist sich nicht nur als leistungsfähig genug, das System der Natur zu durchschauen, es kann dieses auch imitieren, womit sich der Mensch über die Natur setzt.⁵⁴

6. Internet zu Marktplatz

Die an *Life Species II* zu beobachtende Beteiligung des Publikums am Ergebnis des Projekts ist charakteristisch für die Netzkunst. Während die Interaktion im Falle von *Life Species II* sich innerhalb des Ausgangsmediums (Website) vollzieht und nur im zeichentheoretischen Sinne transmedial ist (Text zu Bild und Animation), vollzieht sich die Interaktion in unserem nächsten Beispiel im Übergang vom virtuellen in den realen Raum.

Blinken Lights (blinkenlights.de) erlaubte über eine Website den Zugriff auf die Fensterfront vom „Haus des Lehrers“ am Berliner Alexanderplatz. Der Chaos Computer Club hatte für die Zeit vom 12. September 2001 bis zum 23. Februar 2002 hinter die je 18 Fenster der acht Etagen des Hauses Baustrahler mit 150 Watt Leistung aufgestellt, die von einem Steuercomputer zu bedienen waren. Auf diese Weise verwandelte sich die Fensterfront in einen überdimensionalen Bildschirm von 8x18 Fenster/Pixel. Das Publikum war eingeladen, Bilder, Texte und Animationen für diesen Bildschirm zu erstellen, wozu der Chaos Computer Club auf einer Website ein spezielles Programm bereitstellte, dessen Interface einfach und schnell die Erstellung von *Blinkenlights*-Movies ermöglichte.⁵⁵

Der Chaos Computer Club hatte sich mit diesem Projekt nicht nur ein würdiges Geschenk zum 20. Geburtstag bereitet, sondern Berlin-Mitte an einem seiner unattraktivsten Plätze zu einer Augenfreude für die Passanten und zu einem Magneten für Touristen und Schaulustige gemacht. Das Projekt zielte freilich über die Schaulust hinaus auf die kreativen Energien des Publikums. Dessen Beteiligung verlangte mehr als Neugier und guten Willen und stellte für viele gewiss technisch und ästhetisch eine Herausforderung dar: Man musste sich mit dem Programm zur Erstellung der Animationen vertraut machen und sich vor allem auf die Pixel-Ästhetik einlassen, die nur auf eine sehr abstrakte,

⁵³ Corey S. Powell, *God in the Equation. How Einstein Became the Prophet of the New Religious Era*, o.O. 2002.

⁵⁴ Fast als Antwort darauf liest sich Eduard Kacs *Genesis*, das gleichfalls mit dem genetischen Code arbeitet und eine Text-Bakterien-Text-Transmedialität enthält. Der biblische Satz „Let man have dominion over the fish of the sea and over the fowl of the air and over every living thing that moves upon the earth“ wird über ein mehrstufiges Transformationsverfahren E.coli-Bakterien als künstliches Gen eingepflanzt und soweit mutiert, dass das gemachte Versprechen menschlicher Dominanz nach der Rückübersetzung nicht mehr klar entzifferbar ist. Vgl. dazu Roberto Simanowski, *Close Reading und der Streit um Begriffe*, in: *dichtung-digital* 1/2005, www.dichtung-digital.com/2005/1/Simanowski.

⁵⁵ Der Klick auf einem Abbild des Hauses auf die entsprechenden Fenster schaltete diese ein oder aus, wodurch man Schritt für Schritt einzelne Bilder erzeugte, die dann zu einem Film zusammengestellt wurden, wobei die Verweildauer der einzelnen Bilder gesondert eingestellt und die Bilder einzeln gedreht werden konnten.

symbolische Weise Visualisierungen zuließ und die visuelle Narration in einen engbegrenzten zeitlichen Rahmen stellte. *Blinken Lights* lädt zur kollektiven Gestaltung eines öffentlichen Raumes ein mittels einer abstrakten, phantasiefordernden und -fördernden Ästhetik, die die herrschende Sprache der visuellen Massenmedien unterläuft. Dass das Kunstprojekt zugleich als Kunstinstitution auftritt und sich seinen eigenen Wettbewerb organisiert, liegt in der Logik seines Ansatzes: Es ist ein Statement in kultureller und ästhetischer Hinsicht gleichermaßen.⁵⁶

Die eingesandten Beiträge, die auf der Website des Projekts eingesehen werden können (blinkenlights.de/gallery/index-de.html), zeugen von der Spiel- und Experimentierfreude der Teilnehmer, aber auch von deren Bedürfnis Botschaften auszusenden. So findet man neben der Darstellung einer immer größer werdenden Spirale (*Spirals* von Johan Kotlinski), eines Tänzers (*Dance* von Micky Chickee) sowie einer Katze (*Le Chat Noir* von Cyrion) und einer Fliege (*The Fly* von Robert Gehrman) – beides Sieger des *Blinkenlights Art&Beauty Contests* – die Wiedergabe der Weihnachts-Geschichte (*Jesus* von Jörn und Franka), Aufrufe zum Frieden (*Peace Now* von Tim Pritlove) und Äußerungen gegen Geschlechterdiskriminierung (*Manifesto 5: NO sex discrimination* von Julio Fernandez Ostolaza). Manche Teilnehmer entwickelten ganze Serien, wie eben Julio Fernandez Ostolaza mit seinen *Manifesto*-Animationen Nummer 1 bis 7 oder Björn Barnekow (ein Programmierer vom Projektteam) mit seinen Buchstabenfilmen *Nerd TLAs* 1 bis 8.

Eine besondere Variante der Interaktion war die Möglichkeit, mittels Handy *Pong* auf der Fensterfront zu spielen (mit dem Computer oder mit einem Freund), und eine spezielle Form der individuellen Beschriftung des öffentlichen Raumes war durch die Möglichkeit gegeben, bestimmte Beiträge zu bestimmten Zeiten abzurufen.⁵⁷ In Verbindung mit anderen Bestandteilen des öffentlichen Raumes ließ sich so auf technische Weise eine nachgerade romantische Liebeserklärung machen, etwa wenn man mit dem Partner das hochgelegene Dreh-Restaurant im gegenüberliegenden Fernsehturm besuchte und im richtigen Moment die entsprechende Nummer wählte.

Es wundert kaum, dass das Projekt auf große Resonanz stieß und zum einen vom 22. Dezember 2003 bis zum 4. Januar 2004 an gleicher Stelle wiederholt wurde, zum anderen vom 25. September 2002 bis zum 6. Oktober 2002 als Teil des Nuit Blanche Kunst- und Kulturfestivals in Paris am Turm T2 der Bibliothèque Nationale de France eine Fortführung erlebte: auf größerer Fläche (20x26 Fenster), mit verfeinerter Technologie (die Steuerung der Helligkeit jedes einzelnen Fensters erlaubte die Darstellung von Grafiken)⁵⁸ und erhöhtem Symbolwert (die

⁵⁶ Zur Diskussion der Software-Kunst als Wiederkehr der Avantgarde und ihre Ästhetik der Abstraktion vgl. Lev Manovich, *Avant-garde as Software*, in: *Artnodes* (www.uoc.edu/artnodes) 2002, www.uoc.edu/artnodes/eng/art/manovich1002/manovich1002.html#4.

⁵⁷ Die eingesandten Beiträge wurden im Zentralcomputer gesammelt und mit Nummern versehen und erschienen nach deren Sendung per Handy auf der Fensterfront.

⁵⁸ Diese technische Verfeinerung bedeutet als Fortbewegung von abstrakten Zeichen hin zur Sprache der visuellen Massenmedien ästhetisch andererseits einen Verlust.

Fensterfront eines Archivs der Printmedien als Projektionsfläche digitaler Medien).⁵⁹

Blinken Lights kann der »Relational Architecture« zugeordnet werden, wie Rafael Lozano-Hemmer interaktive Ereignisse bezeichnet, die emblematische Gebäude mittels neuer technologischer Interfaces transformieren.⁶⁰ Man kann diese Transformation auch als Fortführung des Konzepts der Situationisten verstehen, öffentlichen Phänomenen durch Intervention eine neue Gestalt bzw. Symbolik zu geben. Im Kontext des Situationismus wird dieser Bedeutungswandlung *Détournement* genannt und richtet sich vor allem gegen die in der „Gesellschaft des Spektakels“ durch das kommerzielle System ausgeübte Kontrolle der öffentlichen Zeichen.⁶¹ Die Transformation eines ungenutzten Hochhauses (Symbol der Unattraktivität des Ostberliner Zentrums nach der Wiedervereinigung Berlins) in einen interaktiven Bildschirm (attraktive Projektionsfläche kulturellen Potentials) bedeutet durchaus eine semantische Umschreibung, die freilich, wie die Wiederaufnahme des Projekts auf Betreiben des neuen Hauseigentümers zeigt, als Element der Marketingstrategie zugleich im Zeichen der *Rekuperation* steht.

Es gibt allerdings auch Anlass zu einer kritischen Betrachtung dieses Genres transmedialer Kunst,⁶² denn es handelt sich dabei nicht nur um eine Umschreibung des öffentlichen Raumes durch opponierende Zeichen im Sinne der Situationisten, sondern auch um eine Überschreibung des realen durch den virtuellen Raum. Die Zwischenschaltung des Mediums Internet in den Prozess des *Détournement* erlaubt den Zugriff aus der Ferne und führt, als ‘Globalisierung des Lokalen’, zu einer symbolischen Entprivilegierung der Ortsansässigen. Dieser Umstand wird besonders deutlich wenn, wie im Falle von *Vectorial Elevation*, die Ortsansässigen bzw. ein Großteil der Benutzer des Ortes – auf dem und um den Zócalo Plaza von Mexico City versammeln sich täglich die ärmeren Schichten der Bevölkerung zum

⁵⁹ Vgl. www.blinkenlights.de/arcade/index.de.html. Die Blinkenlights-Fassade wurde zudem in Musikvideos benutzt, wie unter blinkenlights.de/links.en.html nachgelesen werden kann.

⁶⁰ Vgl. Lozano-Hemmers eigenes Projekt *Vectorial Elevation*, das Ende 1999 den Besuchern einer Website erlaubte, für jeweils sechs Sekunden 18 Flutlichtstrahler über dem historischen Marktplatz von Mexico City zu kontrollieren (Rafael Lozano-Hemmer (ed.), *Vectorial Elevation. Relational Architecture No. 4*, Mexico City 2000; www.alzado.net).

⁶¹ Zur *Gesellschaft des Spektakels* und den Konzepten des *Détournement* sowie der gegenläufigen *Rekuperation* (als Vereinnahmung/Kommerzialisierung des Rebellen im System des Spektakel) vgl. Guy Debord, *Die Gesellschaft des Spektakels*, Berlin 1996; Biene Baumeister und Zvi Negator, *Situationistische Revolutionstheorie – Eine Aneignung*, Stuttgart 2004. Zur Diskussion des *Détournement* im Kontext der Sampling- und DJ-Kultur vgl. Paul K. Miller aka DJ Spooky, *Rhythm Science*, Cambridge, Mass., 2004, S. 28; sowie im Kontext der modernen Gegen- und Undergroundkultur Greil Marcus, *Lipstick Traces. A Secret History of the 20th Century*, Cambridge, Mass., 1989. Ein aktuelles Beispiel des *Détournement* sind die *subvertisements* der Medienaktivisten von *Adbusters*, die Werbekampagnen durch eine entlarvende Manipulation ihrer Zeichen unterminieren (vgl. Kalle Lasn, *Culture Jam. The Uncooling of America*, New York 1999).

⁶² Als ein drittes Beispiel dieses Genres sei auf Masaki Fujihatas *Light on the Net* (1996) verwiesen, das den Besuchern einer Website erlaubt, das Licht im Gifu Softopia Center in Tokyo ein- und auszuschalten.

Markt – selbst von der Nutzung des Mediums Internet ausgeschlossen sind. Das Internet, als Medium der Globalisierung, wird in diesem Falle zum Medium der Kolonialisierung, das den Ausschluss der Unterprivilegierten in der Gesellschaft noch.⁶³

7. Theater und Internet

Tilman Sacks *Chattheater* ist ein Beispiel für die Nutzung des Internet auf der Theaterbühne, bei dem sich die Beteiligten des Ausgangsmediums nicht bewusst sind, Teil einer transmedialen Inszenierung zu sein. Der theatrale Aspekt des Internet ist evident und wird ausgiebig diskutiert.⁶⁴ Der Umstand, dass im Internet nonverbale Informationen wie Alter, Geschlecht, Ethnie, Körperbeschaffenheit an Bedeutung verlieren und man das ist, was man tippt, eröffnet Möglichkeiten des Rollenspiels, des *Gender Swapping*, des Identitäts- und Ethnizitäts-Tourismus. Die Entkoppelung der Kommunikation aus den persönlichen Kontexten und das wahlweise Eintauchen in völlig fremde Kommunikationssituationen beendet die *Tyrannie der Intimität* (im Sinne Sennetts) und befreit zum Ausagieren individueller Verhaltensalternativen, woran man in den persönlicheren Kommunikationssituation zumeist gehindert wird.⁶⁵ Das Internet lässt sich als riesige Bühne denken.

Diese Theatralität kann allerdings verdoppelt werden durch ihre Transformation in den realen Raum eines Theaters, wie es Sack seit 2000 mit seinem *Chattheater* praktiziert,⁶⁶ das die Kommunikation eines Chats festhält und in dramaturgischer Bearbeitung auf die Bühne bringt. Dem Sprachmaterial wird nichts hinzugefügt, aber es kommt zu Umstellungen und Streichungen (von 500 Seiten archivierten Chat-Textes auf 30!). Mit

⁶³ Die Ironie im Falle von *Vectorial Elevation* besteht darin, dass Lozano-Hemmers erklärtermaßen gerade diese Unterrepräsentation vermeiden wollte (www.alzado.net/history.html).

⁶⁴ Vgl. Brenda Laurel, *Computers as Theatre*, Reading, Mass., 1995; Mike Sandbothe, *Theatrale Aspekte des Internet – Prolegomena zu einer zeichentheoretischen Analyse theatraler Textualität*, in: Herbert Willems und Martin Jurga (Hg.), *Inszenierungsgesellschaft – ein einführendes Handbuch*, Opladen 1998, S. 583-595.

⁶⁵ Zur Theorie, dass Menschen zur Geselligkeit einen gewissen Schutz voreinander benötigen, vgl. Richard Sennett, *Verfall und Ende des öffentlichen Lebens. Die Tyrannie der Intimität*, Frankfurt am Main 1986, eine euphorische Beschreibung der Befreiung zu Identitätsspielen im Internet gibt Sherry Turkle, *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*, New York et. al. 1995, eine kritischere Analyse findet sich bei Lisa Nakamura, *Cybertypes: Race, Ethnicity, and Identity on the Internet*, London and New York 2002, eine Diskussion des Identitätstourismus als neue Form des Kolonialismus bietet Jennifer Gonzales, *The Appended Subject. Race and Identity as Digital Assemblage*, in: Beth E. Kolko et. al. (ed.), *Race in Cyberspace*, London and New York 2000, S. 27-50 Zu diesen Aspekten sowie zum potentiellen Narzissmus der Online-Kommunikation vgl. auch Abschnitt drei in Roberto Simanowski, *Entgrenzung und Grenzziehung im Internet*, in: Holger Huget u.a. (Hg.), *Grenzüberschreitungen. Differenz und Identität im Europa der Gegenwart*, Wiesbaden 2004, S. 115-132; zum Rollenspiel und der Einübung oder Nichteinübung sozialer Verhaltensweisen im Kontext der Online-Kommunikation vgl. Roberto Simanowski, *Die virtuelle Gemeinschaft als Salon der Zukunft*, in: ders., Horst Turk und Thomas Schmidt (Hg.), *Europa – ein Salon? Beiträge zur Internationalität des literarischen Salons*, Göttingen 1999, S. 345-369.

⁶⁶ Vgl. foyazee.org/sack/main.html.

dem verbleibenden Material erarbeiten Regisseur und Schauspieler zusammen ein Szenario, das den Gesetzen des Theaters gehorcht, zugleich aber von den Regeln des Chats bestimmt wird: Man spricht in 5-7-Wort-Sätzen, die von der Offenheit, Intimität und Unmittelbarkeit des Chats getragen sind. Der Medienwechsel erzeugt zugleich ästhetische Transformationen, etwa wenn die im Chat obligatorische und logische Frage nach Alter, Geschlecht und Aussehen des Gegenübers auf der Bühne die Qualität des Absurden annimmt oder wenn die chaotische Dialogstruktur des Chats mit ihren verspätet erscheinenden Anschlüssen auf der Bühne als durcheinanderlaufendes Stimmengewirr dargestellt wird. Andere interessante Probleme, vor die der Medienwechsel stellt, sind die Vielfalt des Raumes (Sack arbeitet mit Filmprojektion und Schattenrissen) und die Ungleichheit der Mittel: Während man im Chat nur den ASCII Code hat, um Gefühle auszudrücken, stehen auf der Bühne wieder Mimik und Intonation zur Verfügung und verdängen die im Netz aus der Not geborenen Emoticons.

Man könnte in diesem Verfahren eine Form des Doku-Theaters oder auch des 'Readymade-Theaters' sehen, da eine Kommunikation aus dem Internet ins andere Medium übertragen wird.⁶⁷ Die bühnengerechte Bearbeitung des Chat-Textes weicht die Authentizität freilich auf, die andererseits ohnehin eine Täuschung ist, da die Inszenierung noch im digitalen Medium beginnt. Der Regisseur schickt Autoren undercover in den Chat, um dafür zu sorgen, dass aus dem üblichen Worte-Chaos eine dramaturgisch ergiebige Gesprächs-Handlung wird. Es liegt eine doppelte Inszenierung vor, die die im Medium Chat typische Inszenierung einerseits nutzt, andererseits unterläuft.⁶⁸ Noch bevor die Chat-Kommunikation Objekt einer Theaterinszenierung wird, ist sie Objekt einer Performance, in der die bestellten Agenten des Regisseurs sich eine Identität zulegen, die nicht ihnen entspricht, sondern dem geplanten Stück zugute kommt: Während Chatter sich Personen ausdenken, die sie selber sind, denken sich Autoren-Chatter Personen aus, die etwas darstellen. Die Ironie liegt darin, dass die uneingeweihten Teilnehmer sich während dieser Performance noch im kunstfreien Raum einer alltäglichen Online-Kommunikation wähnen, während sie längst als Koautoren eines transmedialen Theaterstücks fungieren.

Indem das Chattheater das Online-Rollenspiel auf die Bühne bringt, scheint es zu einer Verdoppelung des Theaters zu führen. Die dargestellten Figuren sind, als Chat-Figuren, immer schon Schauspieler, das zentrale Thema des Chattheaters ist somit zwangsläufig das Theaterspielen selbst. Andererseits überschreibt das Zielmedium

⁶⁷ Zum Phänomen der ‚kommunikativen Readymades‘ im Internet vgl. Abschnitt 3 in: Roberto Simanowski, *Der Autor ist tot, es lebe der Autor. Autorschaften im Internet*, in: Christoph Bieber und Claus Leggewie (Hg.), *Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff*, Frankfurt am Main 2004, S. 190-215.

⁶⁸ Zur sprachlichen Kostümierung, zum Simulationscharakter und zur Inszenierung räumlicher Präsenz im Chat vgl. Michael Beißwenger, *Das Knistern zwischen den Zeilen. Inszenierungspotentiale in der schriftbasierten Chat-Kommunikation*, in: *dichtung-digital*, Nr. 5 (2002), auf: www.dichtung-digital.com/2002/modemfieber/beisswenger.htm; zu einer weiterführenden Analyse der Chat-Kommunikation vgl. Michael Beißwenger (Hg.), *Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation*, Stuttgart 2001.

Merkmale des Ausgangsmediums, wenn den Chattern nun zwangsläufig eine reale körperliche Identität gegeben werden muss, deren Abwesenheit im Chat die Voraussetzung des Rollenspiels war. Das Theater kann die körperliche Realität einer dargestellten Person zwar manipulieren, aber prinzipiell nicht verweigern (sonst wäre es Hörspiel), womit es im klassischen Medium des Rollenspiels zu einer Einschränkung des Rollenspiels kommt. Das Theater, so die paradoxe Schlussfolgerung, ist realitätsgetreuer als das reale Leben – nicht weil es der auftretenden Figur *ihren* Körper gibt, sondern weil es ihr *einen* Körper gibt.

Eine weitere Form der transmedialen Performance bzw. des ‚Readymade-Theaters‘ stellt *Away from Keyboard* dar, bei der vier Darsteller in Echtzeit assoziativ und spontan Geschichten zu Bildern generieren, die während der Performance vom Publikum selbst im Internet gefunden und zur Projektion auf der Bühne weitergeleitet werden. Diese äußerst unterhaltsamen interaktiven Improvisationsmonologe intendieren, wie die Darsteller aussagen, die Rückprojektion des Netz-Raums auf den realen Raum und die Rückbindung der virtuellen Innenperspektive an den realen Körper. Der ironische Ansatz besteht in der Aneignung visueller Bestandteile der Internet-Kommunikation durch die Beschriftung bzw. Überschreibung dieser fremden Bilder mittels eigener, von den Bildern ausgelöster Texte.⁶⁹

In ähnlicher Weise funktioniert *ppp - pretty public privacy* der Gruppe *Bilderwerfer* aus Wien, die live Daten (Bilder, Texte, Animationen, Sound, Videos) dem Internet entnimmt, an Leinwände im Raum projiziert und spielt, tanzt oder spricht unter der Leitung eines Regisseurs, der mit allen Darstellern drahtlos verbunden ist und somit Anweisungen für die Umsetzung geben kann. Ebenso wie bei *Away from Keyboard* führt die Zufälligkeit des umzusetzenden bzw. auf der Bühne nachzuahmenden Materials zu dichten Momenten, erstaunlichen Sinnzusammenhängen oder absolutem Nonsense⁷⁰ und, wie das „Mission Statement“ formuliert, zu „innovative[n] Hybridformen in einem Schnittfeld von Tanz, Theater, Performance, bildender Kunst, Architektur, neuen Medien und elektronischer Musik“.⁷¹

8. Gespräche als Plastik

Die in Abschnitt 7 diskutierten Beispiele wurden als ‚Readymade-Theater‘ bezeichnet, weil sie ihren Stoff der online zu findenden Alltagskommunikation entnehmen und in neu arrangierter Weise – also als „nachgeholtes Readymade“ (Duchamp) – auf die Bühne bringen. Auch Mark Hansens und Ben Rubins *Listening Post* entnimmt der Kommunikation, wie sie im Internet vorliegt, nach bestimmten Kriterien Textteile, die dann zu einer Art ‚Kommunikations-Plastik‘ zusammengefügt werden. *Listening Post* besteht aus 231 kleinen Text Display Screens, die an Aluminium-Stangen in einem leicht konkaven Bogen angeordnet sind. Dieser Vorhang aus Mini-Text-Screens nimmt den ganzen Raum ein (21x14x3 Feet bzw. 640x426x91 cm in 11x21

⁶⁹ Vgl. redirected-series.net/deutsch/2_d.htm.

⁷⁰ Vgl. www.bilderwerfer.com/twiki/bin/view/PPP/PppMak

⁷¹ Vgl. www.bilderwerfer.com/twiki/bin/view/PPP/AboutBilderwerfer.

Reihen) und entwickelt als Skulptur eine große visuelle Attraktion. Die Attraktion hinter dem Visuellen: Der zur Skulptur gehörende Computer hört den Gesprächen im Internet zu. Die Skulptur sammelt Text aus Tausenden von Chatrooms und anderen öffentlichen Online-Diskussionsforen, die in verschiedenen, jeweils 17minütigen Kompositionen neu zusammengestellt und auf den 231 Bildschirmen der Skulptur gezeigt werden, wobei ein multi-channel voice synthesizer Teile dieses Textes zudem in den Raum spricht.⁷² So werden zum Beispiel Passagen, die mit „I am“ oder „I’m“ beginnen, collagiert und führen dem Betrachter der Skulptur vor, welche verschiedenen Formen des Selbstverständnisses und der Selbstbeschreibung in den letzten 24 Stunden online zu finden waren.

Die Präsentation der Internet-Texte erfolgt auf unterschiedliche Weise. Sie werden entweder jeweils auf einem der kleinen Bildschirme präsentiert (und können dann von den vor der Skulptur aufgestellten Bänken kaum mehr gelesen werden) oder sie bewegen sich in größeren Buchstaben von rechts nach links bzw. von oben nach unten über die einzelnen Bildschirme. Diese Mischung aus Les- und Unlesbarkeit spiegelt die doppelte Funktion der Installation als Dokument der Online-Kommunikation einerseits und als Skulptur andererseits. Als Dokument präsentiert die Installation die Texte in lesbarer Form, als Skulptur nutzt sie die Texte vor allem in ihrer ästhetischen Funktion als Ornament, das freilich, anders als das traditionelle Ornament, zugleich immer auch als Dokument des Authentischen fungiert. Die Installation ist somit in zweifacher Weise rezipierbar. Sie ist in perfekter Weise die sinnliche Darstellung der Idee bzw. des Seins im Hegelschen Sinne, denn sie vermittelt durch ihre Gestalt (231 LCD-Screens, 21x14x3 Feet-Ausmaße) und ihr Verhalten (immer wieder neu erstellte Kompositionen) das Gefühl für die Unermesslichkeit der täglich im Internet stattfindenden Kommunikation. Die Lesbarkeit dieses Materials gibt einen Eindruck von den besprochenen Themen, muss und darf aber nicht pedantisch durchgehalten werden, da gerade die Unlesbarkeit andererseits den Eindruck des Unermesslichen vermittelt. *Listening Post* transportiert als audiovisuelles, räumlich präsent Gebilde mit und hinter dem vermittelten ästhetischen Eindruck zugleich einen Kommentar über kommunikative Gegebenheiten im Zeichen der digitalen Medien.

9. Daten als Kunst

Listening Post leitet über zu einer Kunstform, die im Internet vorfindbare Daten direkt in das transmediale Projekt eingehen lässt. Anders als bei *Listening Post* werden diese Daten in vielen Projekten allerdings nicht nur einem Selektions-, sondern auch einem Transformationsprozess unterzogen. So wird zum Beispiel die Zeit gemessen, die zwischen dem Aufruf einer Website und dem Eintreffen des Echo-Signals vergeht und über ein ausgeklügeltes Prinzip in Töne umgewandelt wie bei *Ping* (2001)

⁷² Zum Verfahren der Komposition heißt es im Begleitheft der Ausstellung *Son et Lumière* im Massachusetts Institute of Technology List Visual Arts Center in Cambridge, Mass., 12. Februar bis 4. April 2004: „Some scenes react to the data in near real time, while others draw from a larger data pool collected during the last few hours or days.“

von Chris Chafe und Greg Niemeyer (crossfade.walkerart.org/ping). In einem anderen Fall werden diese Informationen in Stromstöße übersetzt, die innerhalb einer Performance auf die Muskeln des Künstlers weitergeleitet werden und dessen Bewegung bestimmen, so bei *Ping Body* (1996) von Stelarc. In beiden Fällen wird der Datenverkehr des Internet nicht imitiert, sondern präsentiert, und zwar in Echtzeit und in ‚entstellter‘ Form. In beiden Fällen kann man von Readymades sprechen, wobei die für das Readymade typische Rekontextualisierung des Alltags-Objekts in Gestalt der Transmedialisierung erfolgt, sowohl im zeichentheoretischen wie im technologischen Sinne: Jede Bewegung Stelarcs während seiner Performance im realen Raum ist Folge einer aus dem Informationsfluss im virtuellen Raum resultierenden Zeiteinheit. Diese Rekontextualisierung erfolgt allerdings in Form einer Verdopplung des Readymade, das selbst seinen angestammten Ort nicht verlässt.

Der Dachbegriff für solche Formen des Datenwandels aus einer medialen Form (Bewegung, Statistik, Text) in eine andere mediale Form (Musik, Bilder, Performance) lautet *Mapping*.⁷³ Mapping hat in den letzten Jahren zu künstlerischer Umsetzung in verschiedenen Formen geführt. Man findet es unter anderem in Verbindung mit Tanz,⁷⁴ Architektur,⁷⁵ Plastik,⁷⁶ Musik (*Ping*) und Performance (*Ping Body*). Was die ästhetische Durchführung und künstlerische Absicht betrifft, lassen sich drei Gruppen unterscheiden:⁷⁷ 1. Werke, die verstreute oder schwer zugängliche Informationen zusammenführen, um, wie im geografischen und naturwissenschaftlichen Mapping, die Orientierung in dem jeweils

⁷³ Für eine konzeptuelle Diskussion des Mapping vgl. Lev Manovich, *The Anti-Sublime Ideal in New Media*, auf: www.chairetmetal.com/cm07/manovich-complet.htm, 2002.

⁷⁴ Vgl. die Umsetzung von Bewegungsimpulsen beim Tanz in Musik durch die Tanzgruppen *Palindrome* (www.palindome.de) und *Troika Ranch* (www.troikaranch.org) oder mittels der von Joe Paradiso am MIT entwickelten *Instrumented Dance Shoes* (www.media.mit.edu/resenv/danceshoe.html). In diesen Fällen handelt es sich zugleich um eine *close circuit installation*, gewissermaßen eine Vor- oder Sonderform des Mapping, bei der das Verhalten des Akteurs/Publikums dem installierten technischen System Daten einspeist (User-Input), die das Verhalten des Systems (System-Output) und damit wiederum des Akteurs/Publikums beeinflussen. Die aktive Einbeziehung des Publikums verweist zugleich auf das Konzept der *behaviouristischen Kunst* (Roy Ascott, *Behaviourist Art and the Cybernetic Vision*, in: Randall Packer and Ken Jordan (ed.), *Multimedia. From Wagner to Virtual Reality*, New York and London 2002, S. 95-103), die seit den 60er Jahren von Performance- und Medienkünstlern entwickelt wurde – Bruce Naumans *Corridor* (1970) oder David Rokebys *Body Language* (1984-86) – und mit dem Internet neue Impulse erhielt.

⁷⁵ Ein berühmtes Beispiel ist das Jüdische Museum in Berlin, dessen Struktur das Netz nachbildet, das die Verbindung aller ehemaligen Wohnplätze von Juden innerhalb des Museumsgeländes vor dem Zweiten Weltkrieg ergab.

⁷⁶ Vgl. den von Roy Want in der Lobby von Xerox PARC manipulierten Springbrunnen, dessen Wasserfluss durch Rückkoppelung zum Internet den Aktienkurs des Unternehmens spiegelte (viel Wasser zeigt einen hohen Kurs, wenig einen niedrigen an).

⁷⁷ Für eine alternative Einteilung künstlerischer Mappings nicht nach intentionalen, sondern transformatorischen Gesichtspunkten (Transformation von Objekten durch Daten bzw. von realem Raum in einer Karte, Mapping von Daten auf den realen Raum bzw. im Datenraum) vgl. Rudolf Frieling, *Das Archiv, die Medien die [sic] Karte und der Text*, auf: www.medienkunstnetz.de/themen/mapping_und_text/archiv_karte, 2004.

kartografierten Gebiet zu erleichtern. Beispiele solch aufklärerischer Werke sind *They Rule* (2001) von Josh On und Futurefarmers, das die personalen Verbindungen und Machtstrukturen zwischen verschiedenen US-Unternehmen grafisch darstellt (www.theyrule.net), oder George Legradys *Making Visible the Invisible* (2005), das die Statistik der in der Stadtbibliothek von Seattle ausgeliehenen Bücher in einer Installation im Foyer der Bibliothek visualisiert. 2. Werke, die offenbar keine solche Absicht der Information oder Aufklärung hegen, sondern vorgefundene Daten in ein abstraktes Gebilde überführen. Ein Beispiel dafür ist *Black and White* von Mark Napier, das die 0s und 1s Bits des CNN-Servers als schwarze und weiße Pixel in horizontaler und vertikaler Bewegung visualisiert (<http://potatoland.com/blackwhite>). Auch *Ping* ist dieser Gruppe zuzuordnen, da es in seiner tonalen Repräsentation der gemessenen Zeiteinheiten weniger den Datenverkehr im Internet thematisiert als ein abstraktes Echtzeit-Lautgebilde erzeugt. Ein Softwareprogramm wie *DataDada* von August Black, das die auf der Festplatte eines Computers gespeicherten Daten mittels Fehlzuordnung in einen Bild-Ton-Film umsetzt, bekennt sich nicht nur im Titel, sondern auch im Begleittext zum Noise- und Nonsense-Modell des Dadaismus.⁷⁸

3. Die dritte Gruppe stellt die vorgefundene Daten in den Dienst einer Aussage, wenn auch nicht über diese Daten selbst. *Ping Body* zielt in der Konzeption weniger darauf, das bestehende Abhängigkeitsverhältnis des Menschen von technischen Daten aufzudecken – denn die vorgeführte Abhängigkeit ist eine rein künstliche, durch Stelarc bewusst geschaffene –, als darauf, die Überzeugung Stelarcs von der notwendigen Cyborgisierung des menschlichen Körpers darzustellen.

Während die erste Gruppe in der Tradition der engagierten Kunst gesehen werden kann, der es weniger um Ästhetik als um klare Botschaften geht, steht die zweite Gruppe in der Tradition der formalen Ästhetik, indem sie mit dem Mapping nichts anderes darzustellen sucht als das Mapping selbst.⁷⁹ Die dritte Gruppe hingegen harmonisiert beide Extreme und kommt, als sensueller Ausdruck einer bestimmten Idee, der Hegelschen Kunstauffassung am nächsten. Für die erste Gruppe wird zum Teil ein selbstreflexiver, aufklärerischer Impetus geltend gemacht, etwa wenn das Mapping einer bestimmten Kommunikation das soziale Beziehungsgeflecht der Beteiligten zum Vorschein bringt.⁸⁰ Im Grunde bietet diese Gruppe – selbst in ihrer Aufdeckung verborgener Strukturen – nur eine Spiegelung der Realität statt deren Interpretation oder Kommentierung durch den Künstler (wie es etwa in Gruppe drei erfolgt).

⁷⁸ Das Programm „reads all the data on the disk (or, optionally, only specific directories), and writes the data to your computer’s sound card and video display. Additionally, it will display the name of the file being read as a human-understandable subtitle.“ (<http://aug.ment.org/datadada/index.php>).

⁷⁹ Der für den Formalismus typische Fokus auf das künstlerische Material an sich verschiebt sich hier zum Fokus auf den Materialwechsel als solchen.

⁸⁰ Vgl. den Abschnitt „Mapping als kollektiver Prozess“ in Frieling, *Das Archiv* (wie Anm. 78). Manovich, *The Anti-Sublime Ideal in New Media* (wie Anm. 74), nennt den „impulse to ‚read off‘ underlying social relations from the visible reality“ *visual epistemology*; Christine Paul, (vg.. dies., *Mapping Transitions. The Topography of Searches. The Topography of Searches*, unter www.altx.com/mappingtransitions/main.html, 2002) sieht im Mapping von Kommunikation den Zugewinn eines „contextual meta-level for its understanding“.

Die Visualisierung von Börsendaten mittels Springbrunnen oder virtueller Gestalt (so in Lynn Hershmans *Synthia*, das eine virtuelle Person je nach Börsenkurs tanzen, schlafen oder kettenrauchen lässt) oder die Visualisierung des Ausleihverhaltens von Bibliotheksbenutzern macht Informationen in neuer Form zugänglich, bereitet sie aber nicht zu einer neuen Botschaft auf. Die künstlerische Aneignung von Realität vollzieht sich in (und beschränkt sich auf die) Gestalt ihrer transmedialen Kopie. Benjamins berühmte Formulierung lässt sich ein weiteres Mal umstellen: Das Kunstwerk ist die technische Reproduzierbarkeit seines Zeitalters. Mapping-Kunst wiederholt das Verfahren der Fotografie und vereint wie diese Dokumentarismus mit Subjektivität. Die Subjektivität des ‚Mapping-Fotografen‘ manifestiert sich in der Wahl des Gegenstandes und in der Perspektive auf diesen, also in der Weise, wie die ausgewählten Daten transformiert und präsentiert werden. Darüber hinaus zeichnet sich Mapping-Kunst ebenso wie die Fotografie durch die Identität zwischen Zeichen und Bezeichnetem aus. Die Beziehung zwischen Darstellung und Dargestelltem ist in gewissem Sinne uncodiert und erfolgt nicht im digitalen, sondern im analogen Modus.⁸¹ Der Unterschied liegt freilich darin, dass Mapping-Kunst im Gegensatz zur Fotografie ein dynamisches Medium ist (eher dem Dokumentarfilm vergleichbar) und anders als jene (und dieser) nicht im Zeichen des Todes steht, da das bezeugte Hier und Jetzt, das auf jedem Foto und im Film immer ein Gewesen-Sein ausdrückt, unerlässlich gegenwärtig bleiben muss. Wenn Barthes festhält, dass „das Unnachahmliche der Photographie (ihr Noema) darin besteht, dass jemand den Referenten *leibhaftig* oder gar *in persona* gesehen hat“,⁸² kann hinzugefügt werden, dass Mapping-Kunst die Fotografie in dieser Hinsicht imitiert und überbietet, indem es zugleich immer auch die aktuelle Gegenwart des Referenten bezeugt.

Mapping-Kunst stellt somit eine Form der *Remediation* dar, in der das Verhältnis der Fotografie zur Realität wiederholt wird. Es ist zugleich die

⁸¹ Nach Barthes ist die Darstellung der Referenten in der Fotografie uncodiert, weil sie diese in identischer Form kopiert, und analog, weil sie nicht bestimmte Daten der vorgefundenen Wirklichkeit zur Darstellung auswählt, sondern alle unterschiedslos aufnimmt (Barthes, *The Rhetoric of Image* (wie Anm 41)). Diese Feststellung darf nicht unterschlagen, dass sich auch bei der Fotografie das technische Medium unvermeidlich in die Abbildung einschreibt, die Subjektivität des Fotografen mindestens in der Wahl des Gegenstandes und der Perspektive auf diesen präsent ist und die Objekte implizit durch eine konventionalisierte Zeichenstruktur des Visuellen strukturiert sind. Im Mapping ist die Darstellung zudem immer schon kodiert durch die Metapher ihrer Übersetzung. Diese Metapher ist freilich im Falle des Xerox PARC-Aktienkurs-Springbrunnens, der den Anstieg des Kurses in die Zunahme der Wassermenge übersetzt, recht ‚neutral‘ im Vergleich zu *Synthia*, wo der sinkende Börsenkurs durch Kettenrauchen dargestellt wird, also durch eine in der westlichen Gesellschaft etablierte Metapher für den Umgang mit schlechten Nachrichten. Manovich sieht in der Metaphorik der Transformation „the basic problem of the whole mapping paradigm“, da es unendlich viele Möglichkeiten gibt, gegebene Daten zu visualisieren, und die gewählte Möglichkeit zumeist nicht inhaltlich motiviert ist und somit willkürlich wirkt (Manovich, *The Anti-Sublime Ideal in New Media* (wie Anm. 74). Zur weiteren Diskussion dieser Frage vgl. Roberto Simanowski, *Mapping Art and the Post-human Sublime*, in: Cerisy-Band (erscheint 2006)).

⁸² Roland Barthes 1989, vgl. Anm. 38, S. 89.

genuine Kunstform des digitalen Mediums, in dem alle Daten den gleichen numerischen Code benutzen und daher leicht ineinander übersetzbar sind, und des gegenwärtigen Zeitalters, das wesentlich im Zeichen des *Remixing* und der Re-Kontextualisierung steht.⁸³ Manovich unterscheidet in dieser Hinsicht zunächst zwei Formen und bindet diese zugleich an philosophische und politisch-ökonomische Phänomene:

The remixing of previous cultural content and forms of a given media (most visible in music, architecture, and fashion) and the second type of remixing – that of national cultural traditions now submerged into the medium of globalisation. (In the first approximation, the terms „postmodernism“ and „globalisation“ can be used as aliases for these two remix paradigms.)⁸⁴

Interessant an diesem Kommentar ist vor allem der Bezug zur Postmoderne und zur Globalisierung, der, mit etwas veränderter Perspektive, auch auf das Mapping selbst angewandt werden kann. Mapping steht im Zeichen der Globalisierung und der damit verbundenen Informationsgesellschaft insofern, als es den grenzenlosen Zugang zu allen denkbaren Informationen sowie eine ungehinderte Konvertibilität repräsentiert. Es steht im Zeichen der Postmoderne insofern, als es in den meisten Fällen die Realität nicht interpretiert oder kommentiert, sondern lediglich in veränderter Weise präsentiert, was im Grunde den ironischen Umgang der Postmoderne mit den *grand récit* (Lyotard) wiederholt.

Manovich eröffnet in einem früheren Essay eine weitere Beziehung zur Postmoderne: „after the death of God (Nietzsche), the end of grand Narratives of Enlightenment (Lyotard) and the arrival of the Web (Tim Berners-Lee) the world appears to us as an endless and unstructured collection of images, texts, and other data records, it is only appropriate that we will be moved to model it as a database.“⁸⁵ Der kulturphilosophisch entscheidende Aspekt ist, dass die Daten in verschiedener Weise genutzt, also kontextualisiert werden können. Manovich kommentiert: „As a cultural form, database represents the world as a list of items and it refuses to order this list. In contrast, a narrative creates a cause-and-effect trajectory of seemingly unordered items (events). Therefore, database and narrative are natural enemies.

⁸³ Die Kultur des Remixing geht weit über die Musik hinaus und beginnt mit dem Interface des Computers, das erlaubt, die Ordnung der Dateien jederzeit nach verschiedenen Kriterien umzustellen. Die Re-Kontextualisierung (und Deterritorialisierung), als Teilaspekt dieser Kultur, ist erlebtes Alltagsphänomen in Form des Gender-Swapping und Identitäts-Tourismus in der Online-Kommunikation (Turkle 1995, (wie Anm. 64); Gonzales 2000, (wie Anm. 64); Nakamura 2002, (wie Anm. 64).

⁸⁴ Manovich, *The Anti-Sublime Ideal in New Media* (wie Anm. 74).

⁸⁵ Vgl. Lev Manovich, *Database as a Genre of New Media*, auf: http://time.arts.ucla.edu/AI_Society/manovich.html, ohne Jahr [Überarbeitung eines Vortrags]. Database bedeutet schlicht „a collection of data stored on a computer storage medium, such as a disk, that can be used for more than one purpose.“ (Douglas A. Downing, Michael A. Covington und Melody M. Covington, *Dictionary of Computer and Internet Terms*, New York 2000)

Competing for the same territory of human culture, each claims an exclusive right to make meaning out of the world.“⁸⁶

Vor dem Hintergrund dieser Gegenüberstellung zweier Daten-Organisationsverfahren und Manovichs vorher zitierten Gedanken zum Mapping lässt sich festhalten, dass die Kulturform der Database mit ihrer „anti-narrative logic“ (im Sinne von Manovich) durchaus dem postmodernen Weltverständnis vom Ende der großen Erzählungen entspricht.⁸⁷ Die Daten werden nicht in eine kohärente Ordnung gebracht, was Sinnstiftung und Diskriminierung alternativer Ordnungsverfahren bedeuten würde, sondern in einer flexiblen Form gehalten, die jederzeit Re-Kombinationen erlaubt.⁸⁸ Dieser Umgang mit Daten entspricht zugleich dem Wesen des Informationszeitalters, das dem Individuum selbst Flexibilität und ständige Re-Kontextualisierung abverlangt.⁸⁹ Die Visualisierung statistischer Daten markiert darüber hinaus eine weitere Stufe in der Ästhetisierung des Alltags, wobei die Verhübschung der Daten – als *Oberflächenästhetisierung* – wiederum in Verbindung zu einer postmodern bestimmten Auffassung von der Wirklichkeit – als *Tiefenästhetisierung* – steht.⁹⁰

Mapping weist eine durchaus ambivalente Beziehung zum Rekombinationsmodell auf. Zum einen spiegelt es die Daten getreu ihrer vorgefundenen (oder aufgedeckten) Ordnung, ohne sie neu zu arrangieren. Zum anderen ändert es die genuine Erscheinungsform dieser Ordnung.⁹¹ Manovich beschreibt die im Mapping vorgenommene Daten-

⁸⁶ Ebd.

⁸⁷ Man kann, weitergehend, auch argumentieren, dass diese Form der Wissensarchivierung und -präsentierung dem Wesen der Geisteswissenschaften insgesamt viel eher entspricht als ein Modell der abgeschlossenen, unflexiblen Wissensorganisation.

⁸⁸ Zur Sinnstiftung durch Narration vgl. Hayden White, *Die Bedeutung der Form* (aus dem Amerikanischen von Margit Smuda), Frankfurt am Main 1990 [engl. orig. 1987], zum Ordnen des Wissens vgl. Michel Foucault, *Die Ordnung der Dinge: eine Archäologie der Humanwissenschaften*, Frankfurt am Main 1974 [frz. orig. Paris 1969]; ders.: *Der Wille zum Wissen. Sexualität und Wahrheit I*, Frankfurt am Main 1983 [frz. orig. Paris 1976]; ders.: *Archäologie des Wissens*, Frankfurt am Main 1990 [frz. orig. Paris 1969], zur Ausgrenzung alternativer Sinnstiftungsverfahren vgl. Jean-François Lyotard, *Das postmoderne Wissen. Ein Bericht*, Graz und Wien 1986 [frz. orig. *La condition postmoderne*, 1979]; ders.: *Der Widerstreit*, München 1987 [frz. orig. *Le Différend*, 1983], Wolfgang Welsch, *Unsere postmoderne Moderne*, Weinheim 1991 (v.a. Kapitel 8).

⁸⁹ Vgl. die bezeichnende Terminologie bei Manuel Castells, *Jahrtausendwende. Das Informationszeitalter III*, Opladen 2003, S. 392: „Wer immer gebildet ist und sich im richtigen organisatorischen Umfeld befindet, kann sich für die endlosem Wandel unterliegenden Anforderungen des Produktionsprozesses neu *programmieren* [Hervorhebung R.S.]“

⁹⁰ Zu Unterschied und Zusammenhang von Oberflächen- und Tiefenästhetisierung vgl. Wolfgang Welsch, *Ästhetik und Anästhetik*, in: ders., *Ästhetisches Denken*, Stuttgart 1996, S. 9-61. Welsch nennt als Signum der Tiefenästhetisierung den Modus der Veränderung: „Die Ästhetisierung des Bewußtseins schließlich bedeutet: Wir sehen keine ersten und letzten Fundamente mehr, sondern Wirklichkeit nimmt für uns eine Verfassung an, wie wir sie bislang nur von der Kunst her kannten – eine Verfassung des Produziertseins, der Veränderbarkeit, der Unverbindlichkeit, des Schwebens usw.“ (ebd., S. 21)

⁹¹ Die dabei zu beobachtende visuelle bzw. ästhetische Aufbereitung nüchterner Daten steht wiederum ganz im Zeichen des für die Informationsgesellschaft ebenfalls charakteristischen *iconic turn* (Mitchell 1995) und Ästhetisierungstrends (Schulze

Visualisierung sogar als ureigenes Ordnungsverfahren. „If Romantic artists thought of certain phenomena and effects as un-representable, as something which goes beyond the limits of human senses and reason, data visualisation artists target the exact opposite: to map such phenomena into a representation whose scale is comparable to the scales of human perception and cognition.“⁹² So transformieren die „graphical clients for Carnivore“ zum Beispiel „invisible and »messy« phenomena – the flow of data packets through the network that belong to different messages and files – into ordered and harmonious geometric figures. The macro and the micro, the infinite and the endless are mapped into manageable visual objects that fit within a single browser frame.“ Manovich's Fazit lautet: „visualisation art is concerned with the anti-sublime.“

Während ich die These vom Anti-Erhabenen für problematisch halte – ich sehe in der Mapping-Art eine neue Stufe des *technisch Erhabenen*⁹³ –, folge ich Manovichs Perspektive auf Mapping-Art als ein neues Ordnungsverfahren, das der Komplexitätsreduktion dient und das Unfassbare in verständliche ästhetische Formen bringt. Es ist auch aus produktionsästhetischer Perspektive ein Happy end, denn es enthebt im Prozess der Ästhetisierung von Realität den Künstler der Notwendigkeit, diese Realität zu kommentieren.⁹⁴

10. Transmedialität als Avantgarde

Während Greenberg für die klassische Avantgarde einst die formale Reinheit als Kennzeichen hervorhob, sehe ich die Avantgarde der Gegenwart eher in der Vermischung der Medien. Die diskutierten Beispiele zeigen, dass das Verfahren der Transmedialität Quelle neuer Kunstformen ist, die die Materialität des jeweiligen Zielmediums (Bild, Fotografie, Video, Plastik, Theater) gerade in der 'Kontamination' durch andere Medien zum Thema machen. Diese Materialreflexion greift, wie eingangs erklärt, die Forderung Greenbergs nach einer Besinnung der Künste auf das eigene Material in gewisser Weise auf und stellt das Kunstwerk ins Paradigma der *Hypermediacy* statt der *Immediacy*. Es ist freilich hinzuzufügen, dass mein Avantgardeverständnis damit nicht auf Greenbergs Festlegung der Avantgarde auf formaler Exklusivität basiert, sondern vielmehr auf solchen Phänomenen der klassischen Avantgarde wie Dada oder Futurismus, die sich durch transmediale Aktivitäten – man denke an die Text-Bild-Collagen, typographischen Experimente, Lautgedichte oder die Übertragung des Kubismus in den Tanz⁹⁵ – auszeichnen.

1992, Wolfgang Welsch, Ästhetisierungsprozesse – Phänomene, Unterscheidungen, Perspektiven, in: ders., *Grenzgänge der Ästhetik*, Stuttgart 1996, S. 9-61 [zuerst in: *Deutsche Zeitschrift für Philosophie* 41 (1993), S. 7-29].

⁹² Manovich, *The Anti-Sublime Ideal in New Media* (wie Anm. 74).

⁹³ Vgl. David Nye, *American Technological Sublime*, Cambridge, Mass., 1994.

⁹⁴ Für eine ausführliche Diskussion des Mapping im Kontext zeitgenössischer Kultur und Kunst und für detaillierte Fallanalysen vgl. Simanowski 2006.

⁹⁵ Vgl. die Selbstreflexion im *Dadaistischen Manifest* von 1918 (Karl Riha und Jörgen Schäfer (Hg.), *DADA total. Manifeste, Aktionen, Texte, Bilder*, Stuttgart 1994, S. 93).

Es wurde eingangs auch die These aufgestellt, dass mit Blick auf die digitalen Medien Greenbergs Selbstbesinnung der Kunstformen in deren Vermischung weiterlebt, da die Transformation von einem semiotischen System in ein anderes das zentrale Merkmal des Materials digitaler Medien – also des numerischen Codes – darstellt. Die repräsentative ästhetische Ausdrucksform dieses Umstandes ist Mapping Kunst, und zwar in all ihren drei genannten Ausprägungen. Die Paradoxie, dass gerade Transmedialität Greenbergs Kriterium der Materialreinheit entspricht, wird dadurch verdoppelt, dass dieses Verfahren eine weitere, ebenfalls bereits von Greenberg beklagte Form der Vermischung kennzeichnet. „Not only the boundaries between the different arts, but the boundaries between art and everything that is not art are being obliterated. At the same time scientific technology is invading the visual arts and transforming them even as they transform one another.“⁹⁶

Die Öffnung der Kunst zur Technologie ist freilich nicht beunruhigend oder interessant im Hinblick auf die künstlerische Nutzung von Technologie – hier kann man historisch von Film und Radio über Fotografie bis zur Höhlenmalerei zurückgehen –, sondern im Hinblick auf die Ersetzung des Künstlers durch den Techniker, wie es in der (Porträt-)Malerei durch die Fotografie geschah.⁹⁷ Ein jüngeres Beispiel im Bereich der Plastik ist Arthur Ganson, der, in der Tradition von Jean Tinguelys kinetischen Skulpturen, Maschinen kreiert, die keinen anderen Sinn haben als sich selbst.⁹⁸ Was Gansons Arbeiten, die er *Gestural Engineering* nennt, zu Kunst macht, ist nicht ihr ansprechendes Design (das kennzeichnet auch andere technische Gebrauchsgegenstände), sondern ihre Zweckfreiheit. Sie präsentieren sich selbst als Technologie um der Technologie Willen. Da sie sich nur mit ihrer Materialität – der Ablauf mechanischer Prozesse – beschäftigen, bezeichnen sie eine neue Stufe des Formalismus und folgen im Grunde Greenbergs Forderung an die Künste, sich auf die Merkmale des eigenen Mediums zu besinnen.

Unter den hier besprochenen Formen transmedialer Kunst scheint vor allem Mapping-Kunst im Zeichen sowohl der Technologie wie des Formalismus zu stehen. Mapping Kunst benötigt, wie auch andere Formen digitaler Kunst, in hohem Maße Programmierkenntnisse und entspricht damit durchaus dem vom Greenberg ebenfalls für die Kunst der Moderne festgehaltenen Fokus auf das Handwerkliche.⁹⁹ Es ist zu unterstreichen, dass die Technologie-Zentriertheit nicht nur für die oben genannte zweite Gruppe gilt, die nichts anderes zum Thema hat als das Mapping selbst, sondern auch für die erste Gruppe, die, gewissermaßen als ‚verzerrte Fotografie‘, auf die technische Reproduktion der Wirklichkeit zielt. Nur für Gruppe drei lässt sich sagen, dass die Technologie einer spezifischen Botschaft des Künstlers unterstellt wird. Viele Werke der Mapping Kunst entstehen aus der Zusammenarbeit von Künstlern und Technikern oder aus der intensiven Beschäftigung der

⁹⁶ Vgl. Greenberg Avant-Garde Attitudes (wie Anm. 8).

⁹⁷ Walter Benjamin, Kleine Geschichte der Photographie, in: ders.: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit (wie Anm. 39), S. 45-64.

⁹⁸ *Machine with Oil* (1990) zum Beispiel ist eine Maschine, die nicht anderes tut, als sich selbst immer wieder mit Öl zu begießen, was durchaus wie ein erotischer Akt erscheint (www.arthurganson.com).

⁹⁹ Greenberg Necessity of ‚Formalism‘, (wie Anm. 7), S. 46.

Künstler mit der Technik und sind sichtlich von einem künstlerischen Selbstverständnis getragen.¹⁰⁰ Bei anderen stellt sich hingegen die Frage, warum das vorliegende Werk Kunst genannt wird – und als solche in entsprechenden Publikationen oder Ausstellungen erscheint¹⁰¹ – statt ‘technischer Journalismus’.¹⁰² Viele Beispiele, vor allem der zweiten Gruppe, ließen sich vielleicht einfach als ‘angewandte Technologie’ bezeichnen, wie etwa Roy Wants Xerox PARC Springbrunnen oder *Datadada* von August Black und *SynthBilder* vom gleichen Autor, das Ton-in Bildsignale übersetzt (<http://aug.ment.org/synthbilder>). Legt man Greenbergs Forderung des materialfokussierten Formalismus zugrunde, lässt sich allerdings argumentieren, dass gerade solche Werke des spielerischen Umgangs mit Technologie die Bedingung moderner Kunst erfüllen. Die kunsthistorische Pointe liegt darin, dass reine Technologie, ob Gansons *Gestural Engineering* oder Blacks *Datadada*, in reine Kunst transformiert.

Dem Medium der Fotografie wurde nachgesagt, dass es das Signum der Moderne als Botschaft in sich trägt, da es mit der aus dem Zusammenhang gerissenen Aufnahme nur materialisiert, was die Moderne mit sich bringt: „Beiläufige Berührung durch den achtlos Vorübereilenden, wie es der aufkommenden städtischen Lebensweise entspricht, der sowohl die Nivellierung von Wahrnehmung als auch des Blickwechsels *und damit der zwischenmenschlichen Beziehung* innewohnen.“¹⁰³ Auch der Film wurde als Signum seiner Zeit verstanden, als „die der gesteigerten Lebensgefahr, der die Heutigen ins Auge zu sehen haben, entsprechende Kunstform. Das Bedürfnis, sich Schockwirkungen auszusetzen, ist eine Anpassung der Menschen an die sie bedrohenden Gefahren. Der Film entspricht tiefgreifenden Veränderungen des Apperzeptionsapparates – Veränderungen, wie sie im Maßstab der Privatexistenz jeder Passant im Großstadtverkehr, wie sie im geschichtlichen Maßstab jeder heutige Staatsbürger erlebt.“¹⁰⁴ Als Botschaften der Medien Foto und Film ließen sich also, unabhängig von den transportierten Inhalten, Dekontextualisierung und Informationsflut bestimmen. Was die hier besprochenen Beispiele transmedialer Kunst betrifft, so wäre die übergreifende Botschaft weniger in den jeweils

¹⁰⁰ George Legrady, dessen *Making Visible the Invisible* aus der Kooperation mit zwei Database-Programmierern und Kommunikations-Designern (August Black und Andreas Schlegel) entstand, hat selbst zunächst Fotografie studiert und ausgestellt, bevor er sich mit Computertechnologie beschäftigt und diese in die Produktion von Kunst einbezog.

¹⁰¹ *They Rule* zum Beispiel wurde auf der Whitney Biennale 2002 ausgestellt und wird in Christiane Pauls Einführung zur digitalen Kunst aufgeführt (Paul, *Digital Art*, (wie Anm. 40), S. 206).

¹⁰² *They Rule* etwa würde gut in eine solche Kategorie passen, indem es mittels moderner Technologie die Aufgabe des investigativen Journalismus aufgreift. Auch viele Beispiele des Kommunikations-Mappings wären in dieser Kategorie gut aufgehoben wie Warren Sack’s *Conversation Map*, das mittels grafischem Interface die „social and semantic relationships“ zeigt, die innerhalb einer Newsgroup-Diskussion entstanden sind (auch dieses Werk ist in Pauls Einführung zur digitalen Kunst zu finden).

¹⁰³ Dieter Mersch, *Ereignis und Aura. Untersuchungen zu einer Ästhetik des Performativen*, Frankfurt am Main 2002, S. 98f.

¹⁰⁴ Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, (wie Anm. 39), S. 95.

beteiligten Medien als im Medienübergang selbst zu suchen. In all den aufgeführten Beispielen wird der Ausbruch aus traditionellen Materialgrenzen gesucht. Mapping-Kunst unternimmt diesen Ausbruch mit potenziertem Schärfe, indem sie ihn selbst zum Gegenstand macht. Mit der Botschaft von der grenzenlosen Daten-Kartografierung und -Übersetzung entspricht es zum einen dem Geist der Informationsgesellschaft und der Globalisierung und spiegelt zum anderen – als Paradigma der Rekombination und Ästhetisierung – zugleich die postmoderne Erfahrung, dass es keinen *einen* Punkt gibt, von dem aus Wirklichkeit verstanden werden kann.