

Courtesy of the



<http://www.netacademy.org>.

This document has been downloaded from the NetAcademy at <http://www.netacademy.org>.
The NetAcademy is a research platform for the world-wide Scientific Community,
hosted at the Institute for Media and Communications Management, University of
St. Gallen, Switzerland.

For any use of this document, which is not strictly private, scholarly work,
please contact the NetAcademy Editors at NA.editors@netacademy.org.

The *mcm*institute
University of St. Gallen
Müller-Friedberg-Str. 8
CH-9000 St. Gallen
Switzerland
Tel: +41 / 71 22 97
Fax: +41 / 71 27 71
emails:
NA.Editors@netacademy.org
webmaster@netacademy.org

Salome Schmid-Isler

Der Computer revolutioniert Herstellung und Diskurs von Kunst

Neue Medien: Zu Rollen und Risiken einer digitalen Kunst

Vielerorts ist in der Kunstszene eine Stimmung des Übergangs, ja des Untergangs zu verspüren. Oft bezeugen und bewirken die ausgestellten Exponate grosse Ratlosigkeit. In den Neuen Medien hingegen ist Aufbruchstimmung: Es entsteht nicht nur ein neues, digitales, Design, sondern auch ein neuartiger Kommunikationsraum, den es zu gestalten gilt. Sich von dieser Entwicklung zu distanzieren bedeutet ein Risiko, denn die Rollen und Potentiale für Kunst, für Künstler und jene, die an der Kunstentwicklung teilnehmen, werden neu verteilt.

Seit der Computer und das Internet die Atelierarbeit von Künstlern zu bedrängen begonnen haben, stecken Kunst und Kunstkritik in der Krise – ist man versucht zu meinen. Doch bereits im Barock - nach der einschneidenden Erfindung der 'genialen Künstlerpersönlichkeit'¹ - und vor allem seit der Industrialisierung sei Kunst mehr und mehr ihrer 'Mitte' verlustig gegangen². Die Methoden der Kunstgeschichte greifen in der Moderne nicht mehr - weder Gesetzmässigkeiten³, noch einsehbares 'Kunstwollen'⁴, noch ein verbindlicher Mitteilungsscharakter⁵ der Kunst sind heute mehr auszumachen. Nach den

¹ In der Gründerzeit, aus einem noch nachirrenden Anspruch des aus Adelskreisen flüchtenden ehemaligen Hofkünstlers, entstand der Topos des genialischen Künstlers, dessen Wesen und Werk hoch über der gemeinen Welt und dem Niveau der Kunsthistoriker ragt. Sein Können war im Geheimnis begründet. [Martin Warnke: Hofkünstler. DuMont Köln 1985]

² Hans Sedlmayr in [H.S., Verlust der Mitte, Otto Müller Verlag Salzburg 1948] konstatierte damals 'Eismassen der Zeitangst' und rief eindringlich zur Erneuerung und zum Aufbruch in eine Kunst der Menschlichkeit auf.

³ Heinrich Wölfflin in [H.W., Kunstgeschichtliche Grundbegriffe (1922, 1943), Schwabe Verlag Basel/Stuttgart 1976] erkannte in den Stileigenschaften des „Malerischen“ und des „Zeichnerische-Linearen“ im Lauf der Kunstgeschichte eine gesetzmässige Entwicklung von Grundmöglichkeiten.

⁴ Alois Riegl in [A.R., Stilfragen. Grundlegung zu einer Geschichte der Ornamentik, 1893] untersuchte Stil als wertfreien gegebenen Drang zum 'Kunstwollen' der Zeit.

⁵ Die Rezeption von Kunst ist abhängig von der spezifischen Form des Kunstwerkes in einem spezifischen Medium. Hans Belting, Michael Baxandall, Martin Warnke u.a. sind Exponenten einer den Kontext reflektierenden Rezeptionsästhetik.

postmodernen Kunstrichtungen 'null', 'arm', 'minimal' und 'Konzept'⁶ ist die Kunst 1968 sogar totgesagt worden: Kunst sei letztlich das Produkt der Kunstkritiker⁷.

Kunstuntergang in Perversion...?

Heute wird Kunst durch die Massenmedien etabliert. Mit immer drastischeren Mitteln ringen darin viele Künstler um Aufmerksamkeit. Ihr Weg hat von der Kunstverballhornung⁸ und Blasphemie⁹ über die Verarbeitung von Fäkalien¹⁰, Sex¹¹, Unfällen und Mord¹² bis zur Live-Selbstzerstümmelung¹³ und Sadomasochismus¹⁴ geführt. So zeigte die Londoner Royal Academy im Herbst 1997 verwesende Tierkadaver, Blut und Verstümmelung, die Darstellung von Kindersex und das Porträt einer Kindsmörderin¹⁵, so zeigte die Messe Basel im Herbst 1999 Leichenpräparate als Event-"Körperschau"¹⁶, während sich die Winterkollektion 99/2000 des Modehauses Givenchy mit vermeintlich und tatsächlich behinderten Models auf dem Laufsteg versuchte¹⁷.

⁶ Die Künstlergruppe 'Zero' (frz.: Null) mit O. Piene, H. Mack und G. Uecker wandte sich elementaren Versatzstücken wie Licht, Wasser, Luft und modernen Technologien zu. Erste Ausstellung 1957 in Düsseldorf, letzte Ausstellung 1966. - Die Künstlergruppenbezeichnung 'Arte povera' (ital.: arme Kunst) mit M. Merz, G. Penone, G. Paolini, J. Kounellis, R. Serra u.a. ist verwandt mit der Minimal Art und der Concept Art. Sie ist eine Form der Objektkunst der 1960er und '70er Jahre. Ausgestellt werden dürftige Materialien wie Erde, Holz, Äste, Schnur, Filz, Neonröhren, lebendige Tiere oder auch bloss die eigene Person.

⁷ Der Kunstkritiker (und erste kommunistische Bürgermeister Roms), G. C. Argan sagte 1968 die Kunst tot, da sie machtlos sei gegen die Technisierung der Lebensbedingungen. In einer aufsehenerregenden Rede verlagerte er die Kunstproduktion vom Künstler auf den Kritiker. [Diese Rede ist zitiert in: Germano Celant, *Identité italienne, L'art en Italie depuis 1959*, Ausstellungskatalog des Centre Georges Pompidou, Paris, 1981].

⁸ Marcel Duchamp übermalte eine Karte mit dem Bild von Leonardos Mona Lisa mit einem Schnurrbart und schrieb darunter: L.H.O.O.Q. (elle a chaud au cul = sie ist geil).

⁹ Neben zahlreichen anderen hat Salvador Dalí die Muttergottes als sexuelles Objekt dargestellt. Im Herbst 1999 beunruhigt ein Kunststreit New York, der sich um die Ausstellung von Madonnenbildern dreht, die z.B. aus getrockneten Tier-Penissen und Elefantendung geformt sind.

¹⁰ Carlo Manzoni, Künstler der Arte Povera (vgl. Anm. 6) verkaufte in den '60er Jahren seine Exkremente in Konservendosen als Kunst.

¹¹ Nacktes Auftreten oder Nacktfotos von Künstlern schockierte in den '70er Jahren. Popstars, Happening-Künstler u.a.m. nutzten dieses Tabu. Die Verbindung des amerikanischen Künstlers Jeff Koons mit der italienischen Star-Pornoschauspielerin (und politischen Abgeordneten!) La Cicciolina und die lebensgrossen Bilder und Skulpturen des Paares in Koitusstellung, brachten das gewünschte Aufsehen.

¹² Unter vielen Beispielen seien Kienholz' Assemblage eines Verkehrsunfalles, oder Andy Warhols Bilder von gesuchten Verbrechern, der Hinrichtung und vom Elektrischen Stuhl genannt.

¹³ Die Gruppe der Wiener Aktivisten (Hermann Nitsch) schlachtete Schweine auf offener Bühne; ein Mitglied schnitt sich coram publico einen Finger ab. Stelarc hängte sich selbst nackt an 18 durch seine Haut gespiesste Fleischerhaken in einer Tokioter Galerie auf (März 1978).

¹⁴ Quelle u.a.: [Paul Schimmel (Hrg.): *Out of Actions. Zwischen Performance und Objekt, 1949-1979*. The Museum of Contemporary Art, Los Angeles / Cantz Verlag 1998].

¹⁵ Für Derartiges gibt es Sammler... z.B. Charles Saatchi, der auch die genannte Londoner Ausstellung mit seinen sogenannten „Young British Artists“ bestückte.

¹⁶ Der "Plastinator" Gunther von Hagens nennt seine Leichenschau im Basler Museum "Körperwelten". [Neue Zürcher Zeitung Nr. 214, 1999]

¹⁷ Givenchys Chefdesigner Alexander McQueen führte hässlich geschminkte und beinamputierte (prothesenbewehrte) Models auf den Laufsteg [Neue Zürcher Zeitung Nr. 207, 1999]-

Wie repräsentativ sind solche Entwicklungen für die heutige Kunst? Es gilt zu fragen, ob und wie sich diese Verunsicherung, wie sie in der Kunstszene zu beobachten ist, begründen lässt.

... als Reflex auf Veränderungen

Was Künstler als tiefgreifende Relativierung unserer Wertmassstäbe erleben oder erahnen, ist eine Reflexion auf die Veränderung der Medien unserer Gesellschaft. Die schrillen Themen der Perversion und des Todes werfen ein Schlaglicht darauf, dass in der Kunstszene seit einiger Zeit ein Umbruch, ja eine Bedrohung verspürt wird, welche den Untergang des Bisherigen betrauert und zunächst mit blindwütiger Abwehr reagiert. Es ist ja wahr – wir befinden uns zweifellos im Übergang von einer Kulturstufe in eine andere. Wir sind daran, unsere mit Broadcasting gesteuerte Massenmediengesellschaft zu verlassen und in die (interaktiv emanzipierte) Internetgesellschaft einzutreten. Solch fundamentale Übergänge müssen verunsichern – es geht um den Verlust des Alten, um Skepsis gegenüber dem Neuen.

Die Geschichte besteht ja gerade aus derartigen Entwicklungswehen und –wellen. So wetterte Sokrates schon um 400 v.Chr., die Erfindung des Schriftmediums "setze äussere Hilfsmittel an die Stelle echter Kenntnisse, sie verdränge die überkommenen Formen der Verbreitung und Bewahrung von Wissen und werde daher letztlich nur das Gegenteil von dem erreichen, was ihre Befürworter versprächen"¹⁸. Ähnliches wurde gesagt über die Erfindung des Buchdruckes, des Filmes, des Radios und Fernsehens, über den Computer und natürlich über das Internet. Über die Auswirkungen der neuen elektronischen Medien will man bis heute möglichst gar nichts hören¹⁹, obwohl die elektronische Öffnung der wirtschaftlichen, politischen und gesellschaftlichen Grenzen bereits handfeste Effekte zeitigten (wie: Ortslosigkeit des elektronischen Handels, Aufhebung nationaler Grenzen und Rechtsbarkeit, Aufbrechen etablierter Monopole und Wertschöpfungsketten, etc.²⁰).

¹⁸ Zu dieser oft zitierten Aussage von Sokrates vergleiche "Stete Wiederkehr des gleichen. Über die ewige Jugend der Medienkritik", Aufsatz von M. Pauen in [Neue Zürcher Zeitung Nr. 255-1998]

¹⁹ Siehe [Beat Schmid: Der Übergang in die Informationsgesellschaft. In: David de Pury, Heinz Hauser, Beat Schmid (Hrg.): Mut zum Aufbruch (das Weissbuch). Eine wirtschaftspolitische Agenda für die Schweiz. Orell Füssli, Zürich 1996]. Dieses Weissbuch wurde bei seinem Erscheinen breitflächig verteufelt. Inzwischen bewahrheiten sich viele der darin gemachten Feststellungen.

²⁰ Siehe [Beat Schmid: IKT als Träger einer neuen Industriellen Revolution. In: G. Schuh, H.P. Wiendahl (hrsg.): Komplexität und Agilität. Festschrift zum 60. Geburtstag von Professor Walter Eversheim. Springer Verlag 1997], [Beat Schmid: Herausbildung der Informationsgesellschaft und der weltweiten 'Medialisierung'; Konsequenzen für Verfassung, Recht und Politik. Kolloquium der Schweizerischen Akademie für Geisteswissenschaften, Gerzensee, 1997]

Der Ausbau des Information Highway (Internet) mit öffentlich nutzbaren Netzwerken, insbesondere mit dem World Wide Web (das "erst" 1990 erfunden wurde und die Weltkommunikation binnen zehn Jahren revolutioniert hat), veranschaulicht das rasende Tempo, mit dem weltweit mit und in den Neuen Medien geforscht und gestaltet wird. Das digitale Design spielt darin eine nicht zu unterschätzende Rolle. Während nun eine enthusiastische Aufbruch- und Gründerzeitstimmung die vorwärtstrebenden Kräfte unserer Gesellschaft gepackt hat, scheint zunehmender Orientierungsverlust die introvertierteren und technologiefeindlichen Gemüter zu lähmen. Diese Polarisierung betrifft natürlich auch die Kunstszene.

Aufbruch mit intelligenten Automaten

Der Computer, die Wurzel des kulturellen Umbruchs, ist eine Weiterentwicklung des Konzeptes des intelligenten Automaten, der uns mehr und mehr Arbeit abgenommen hat. Heute sind wir gewohnt, mit dem Computer zu rechnen, zu konstruieren, Schach zu spielen²¹, zu kommunizieren oder einzukaufen²².

Mit dem Internet und seiner "differentia specifica", der Interaktivität²³, steht erstmals ein weltweit gemeinsamer Informationsspeicher mit demokratischer Zugangsregelung zur Verfügung. Informationsaustausch und kollektiver Diskurs sind für jedermann von überall her und gleichzeitig möglich. Elektronische Podiumsgespräche oder Salons sind mit den sogenannten Chat Rooms²⁴ auf dem Usenet (auf Internet) seit längerem vorhanden. Sie können über das World Wide Web (auf Internet) auch grafisch gestaltet werden. So finden sich einzelne Mitglieder zu interessegeleiteten, sogenannt virtuellen²⁵ Gesellschaften, welche Rollen und Potentiale für den Einzelnen wie für die Gruppe neu definieren²⁶.

²¹ Die Tatsache, dass das IBM-Computerprogramm 'Deep Blue' den Schachweltmeister Kasparow 1997 Zug um Zug im Schach besiegt hat, heisst noch lange nicht, dass 'Deep Blue' weiss, was 'Schach spielen' bedeutet.

²² Kommunizieren und Einkaufen über das Internet: Mit der eigenen mit E-Mail.

²³ Als Interaktivität in den elektronischen Medien bezeichnet man die Möglichkeit, mit (auf den eigenen PC geladenen) digitalen Produkten und Dokumenten in einen elektronisch geführten Dialog zu treten, d.h. diese Produkte und Dokumente eigenständig zu befragen, zu verändern und weiterzuleiten.

²⁴ Chat Rooms sind auf Internet allozierte elektronische Plattformen, bzw. virtuelle Salons, welche den synchronen Nachrichtenaustausch und Gruppenspiele von Beteiligten aus aller Welt erlauben. Z.B. auf [www.firefly.com]

²⁵ virtuell heisst eigentlich: der Möglichkeit nach vorhanden. Im Kontext der elektronischen Medien ist damit das Potential angesprochen, die in den Netzwerken verfügbaren Möglichkeiten zu nutzen. Es bedeutet daher im wesentlichen: elektronisch vorhanden.

²⁶ [Ulrike Lechner, Beat Schmid: Communities and Media: Towards a Reconstruction of Communities on Media. In: Kongresspublikation zur 33rd Annual Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS), Januar 2000]; [Lechner, Schmid, Schubert, Zimmermann: Die Bedeutung von Virtual Business Communities für das Management von neuen Geschäftsmedien. In: Kongresspublikation des Workshops der Gemeinschaften in neuen Medien (GeNeMe) Dresden, Oktober 1998]

Die Verschmelzung der Informatik mit der Telekommunikation, d.h. die Telematik, bringt uns ein neuartiges Informationsmedium, welches die zwei uns bisher bekannten Formen des "Informationstragens" vereint, nämlich

- (1) das Speichern von Information, d.h. die Ablage von Wissen in Büchern, Plänen, Modellen, Bibliotheken und Archiven, und
- (2) das Diskutieren von Information, d.h. der direkte Wissensaustausch zwischen Menschen.

So stellen die neuen Medien einen neuen Informationsträger und ein neues, ihn enthaltendes Kommunikationsmedium zugleich dar.

Zum Begriff der neuen Medien

Neue Technologien boten jeweils die Möglichkeit, die bisherigen Arbeiten mit einem neuen Medium zu gestalten, nämlich mit neuen Materialien und neuem Werkzeug. Dies ist die ursprüngliche Bedeutung des Begriffes "Medium", er bezeichnet den *Träger* für ein Werk oder für eine Information. Dies ist bis heute die allgemein übliche Auslegung; mit "die Medien" meint man die Informationsträger Radio, TV, Zeitungen, etc. Wir nennen diesen Aspekt des Mediums 'Medium I'.

Mit der Telematik entsteht ein neuer medialer Aspekt. Zur Charakterisierung der interaktiven Datenobjekte ist eine Erweiterung des Begriffes "Medium" notwendig²⁷. Die interaktive Komponente eröffnet (im Internet) auch den *Interpretationsraum*, in welchem das Werk (Medium I) rezipiert und gedeutet wird, also die Metaebene des Gespräches, der Kritik und auch der Vermarktung von Informationen, Dienstleistungen und Produkten, von Kunst und Künstlern. Wir nennen diesen Aspekt des Mediums 'Medium II'.

Erst dieser doppelte Medienbegriff beschreibt das Potential der Neuen Medien adäquat: Sie sind Informationsträger und Bühne für den elektronischen Diskurs in einem.

Neue Themen für die Kunst

Die entstehende Internetgesellschaft und ihre Individuen sind per se ein neues Thema für die Kunst. Der neue Mensch - multimedial vernetzt in einer erdrückenden Flut potentieller Information und virtueller Realität, mit den Folgen

²⁷ Die Trennung in Medium I (Kanalsystem) und Medium II (organisationale sowie logische Komponente) folgt dem an sich dreiteiligen Medienmodell von B. Schmid, siehe [Beat Schmid, The Concept of Media, in: Proceedings of the workshop conference Electronic Markets, Maastricht, The Netherlands, September 1997], [Beat Schmid, Elektronische Märkte – Merkmale, Organisation und Potentiale, in: Hermanns, Sauter (Hrg.): Handbuch Electronic Commerce, Franz Vahlen Verlag München 1999], [Beat Schmid: Wissensmedien. Konzept und Schritte zu ihrer Realisierung. Gabler Verlag Wiesbaden, 1999 (in Vorbereitung)]

der Infragestellung von Identität, von Objektivität, von Unabhängigkeit - zeichnet sich am Horizont ab. Hier ist ein neues Thema für die künstlerische Reflexion der Neuen Medien gegeben, die in der Literatur und im Film bereits Geschichte gemacht hat²⁸.

Das entscheidend Neue ist, dass die digitalen interaktiven Medien (auch) der Kunst nicht nur eine neue *Herstellung* (Werkzeug, Technik) und eine neue *Darstellung* (von Dokumenten, Bildern und multimedialen, animierten Produkten) bieten, sondern auch ein neues *Management* (z.B. in Form virtueller Galerien, elektronischer PR und Verkaufsabwicklung auf WWW- und E-Mail-Basis) und ein neues *Diskussionsforum* (Kunstkritik und -klatsch) zur Verfügung stellen, und dies alles in Einem.

Neue Formen für die Kunst

Das untrennbare Verhältnis zwischen Form und Inhalt gilt als spezifisch für die Kunst²⁹: Form und Inhalt lasse sich, so die Kunstgeschichte, nicht gesondert voneinander erörtern: Eine reine Formanalyse sei unmöglich, ohne die enthaltene Mitteilung zu berühren, und von reiner Mitteilung könne ebensowenig gesprochen werden, da sie nur in einer bestimmten Form vorliege³⁰. "The medium is the message", brachte es Marshal McLuhan populär und ganz allgemein auf den Punkt³¹: Der Inhalt einer Botschaft wird geprägt durch die Form seiner Übermittlung, d.h. durch den Informationsträger bzw. den Informationskanal.

Neue Inhalte entstehen, wenn neue Übermittlungsformen, also neue Informationsträger, benützt werden. Die Träger der Information "Kunst" sind bisher in darstellende Künste (Bühnenwerke) und bildende Künste (Artefakte wie Malerei, Skulptur) getrennt werden. Seit der Erfindung von Trägern, welche in der Zeit ablaufende Aktionen aufzeichnen können (z.B. der Film, das Tonband), ist eine neue Situation eingetreten, denn damit ist die darstellende Kunst vom Zeitpunkt und Ort ihrer originären Aufführung entbunden worden: Die Aufzeichnung (ein Artefakt) holt den vergangenen Moment der Aufführung (ein Bühnenwerk) wieder her in die Gegenwart. So ist darstellende Kunst zumindest

²⁸ Die Literatur hat mit Science Fiction (z.B. mit Gibsons 'Newromancer') und mit einer Menge auch verfilmter Comics (Power Rangers u.a.) und TV-Serien (Star Trek) das Genre eröffnet.

²⁹ Kunst in dem Sinne, wie wir sie heute verstehen: als das besonders Gelungene einer Arbeit, das So-und-nicht-anderes-sein eines Werkes, das gerade dadurch zur Kunst im Sinne des Unnachahmlichen erhoben wird.

³⁰ So, stellvertretend für eine breite Übereinstimmung, Hans Belting [in: H.B., Form, Struktur, Stil: Die formalanalytischen und formgeschichtlichen Methoden. In: H. Belting, Kunstgeschichte, Reimer Verlag Berlin 1986].

³¹ [Marshal McLuhan: Understanding Media (McGraw Hill, 1964, ins Deutsche übersetzt mit "Die magischen Kanäle", Econ Verlag Düsseldorf, 1992]

im Wiedererleben vom ursprünglichen Informationsträger - vom Aufführenden - unabhängig geworden, es ist ja möglich, Aufführungen mit inzwischen verstorbenen Künstlern zu sehen und zu hören. In dieser Loslösung vom originären Informationsträger (dem lebenden Künstler) verwischt sich die Abgrenzung der darstellenden gegenüber der bildenden Kunst³².

Für die Kunst ist, nach den Informationsträgern Film und Video, die elektronische Datenverarbeitung die nächstgrössere Herausforderung, denn "der Computer", auch ohne Internet, ist bereits mehr als ein zusätzliches Werkmaterial (mehr als ein Medium I), das sich neben Bronze, Glas, Papier, Leinwand, Farben, Plastic, Beton, Laserlicht und Filmspule aufreihen liesse, mehr als ein zusätzliches Bearbeitungsinstrument neben den Maschinen, welche mechanische, chemische, physikalische und elektrotechnische Erkenntnisse für die Kunst umsetzen³³. Bereits ohne Internet mutiert ein digitales Produkt zum work-in-progress, denn das Publikum, das bisher richtigerweise "Betrachter" genannt war, ist nun zum "Benutzer" avanciert. Es ist an der Erstellung des (Kunst-) Werks beteiligt, der Künstler und sein Publikum wachsen zum virtuellen Team zusammen. Solches wurde schon vor dem Internet erdacht und ist am ehesten den Bestrebungen von Happening und Fluxus in den 60er und 70er Jahren vergleichbar: Kunst als ein Spiel, dem gewisse Limiten gesetzt sind, dessen Ergebnis(se) aber nicht vorhersehbar sind.

Was ist Computerkunst ?

Computerkunst wird zunächst getrennt in Hardware- und Softwarekunst. Hardwarekunst verwendet den physischen Teil des Computers als Schrottteil in einer Assemblage (z.B. Tinguely, Rauschenberg) und gehört damit klar in den Bereich der traditionellen bildenden Kunst. Softwarekunst, das was unter Computerkunst zu verstehen ist, benutzt den Computer zur Herstellung und Präsentation digitaler Kunst. Sie ist an die Software gebunden, um ihre interaktive Komponente zu erhalten. (Vom Computer 'abgenabelte' Softwarekunst, z.B. Videoaufzeichnungen oder Papierdrucke von Momenten ihrer Performance ist bereits eine Konserve dieser Kunst und nimmt eine hybride Stellung ein, analog den erwähnten Ausführungen zum Film.)

Computerkunst ist, formal, eine computerunterstützte Gestaltung, d.h. ein CAD (computer aided design bzw. computergestütztes Entwerfen) für Kunst. CAD

³² . Dies lässt sich am Beispiel Film illustrieren: Ist ein Film nun darstellende Kunst ? Aus Sicht der Schauspieler, der Tontechniker und des Regisseurs wohl ja. Oder ist er bildende Kunst? Aus Sicht des Kunstmanagements und des Marktes wohl ja.

³³ Vgl. [Salome Schmid-Isler, Überlegungen zur Rolle der Kunst in den Neuen Medien, in: R. Pfammatter (Hrg.): Multi Media Mania. Reflexionen zu Aspekten Neuer Medien. Universitäts-Verlag Konstanz, 1998]

wurde vorab für den Maschinenbau, das industrielle Produktdesign und die Architektur entwickelt. Mithilfe immer "intelligenterer" Softwareprogramme können die in diesen Disziplinen notwendigen Arbeiten erleichtert, flexibel und reversibel gestaltet und bis zur Schnittstelle der Produktion mit dem Computer ausgeführt werden.

Computerkunst ist heute auch Kunst, die auf dem World Wide Web veröffentlicht und mit den spezifischen Möglichkeiten des Internet bearbeitet und diskutiert werden kann. Während sich das interaktive Potential des einzelnen Computers auf den eng begrenzten Personenkreis erstreckt, welcher diesen PC und allfällige angehängte Schnittstellen bedient, bezieht das interaktive Potential des Internets die ganze Weltgemeinschaft, welche dieses Medium nutzt, mit ein. Da das Kriterium der Vernetzung (Medium II) ein fundamentaler Unterschied darstellt, müsste man bei Computerkunst eigentlich PC-Festplattenkunst und Internet- (bzw. online-) Kunst unterscheiden.

Internetkunst leidet zur Zeit noch an der beschränkten Daten-Übertragungsrate. Dennoch gibt es durchaus Kunst, welche die Möglichkeiten des Internet mediengerecht ausschöpft. Es gibt Websites, in denen Kunst bearbeitet³⁴, Kunst eingesehen³⁵, über Kunst diskutiert³⁶ wird. Diese Entwicklung ist für die zukünftige Kunstentwicklung (und nicht nur für diese) entscheidend, steht aber erst in den Anfängen.

Das Spiel mit der Kunst

Der Computerkünstler arbeitet wie der digitale Designer primär im Kopf und in der Vorstellung, nicht mehr mit der formenden Hand und der körperlichen Arbeit. Sein kreativer Akt besteht in der Auswahl, die er mit Mausklicken aus seinen Softwareprogrammen trifft, in der Wahl des Sujets, der Auswahl der Schritte zu seiner Realisierung, der Auswahl seiner Implementationsform. Der Künstler hat das Kommando über alle Zutaten und Prozesse, die in der Software enthalten sind; seine Entscheidungen sind die Dimension, welche Kunst ermöglicht.

Hören die Aktionen des Künstlers auf, ist das Kunstwerk "fertig". Während bisher ab dieser Stelle das traditionelle Kunstwerk unveränderlich blieb (als Artefakt)

³⁴ Interaktive Kunst in Form von gemeinsam erarbeiteten Computergrafiken bietet z.B. Hygrid von Ed Stastny, auf www.sito.org

³⁵ Auf World Wide Web existieren diverse Kunstgalerien, seien es Spiegelungen echter Ausstellungen (z.B. des Louvre), seien es reine Computerkunstgalerien. Info über die zigtausend Möglichkeiten mit einem WWW-Informationsdienst, z.B. www.yahoo.com oder www.altavista.com (Suchbegriff z.B.: computer art galleries).

³⁶ Es gibt mehrere Newsgroups auf Internet, welche das Thema Kunst führen. Leider sind viele dieser Salongespräche etwas flapsig und nicht moderiert. Info über einem Usenet-Informationsdienst, z.B. www.altavista.com (Suchbegriff z.B.: art critic).

und vom Künstler dem Publikum zur gedanklichen Interpretation übergeben wurde, begleitet bei der Computerkunst ein neuartiger Assistent, ein Dritter im Bunde, das Kunstwerk zum Publikum: Es ist die interaktive Komponente, d.h. die Möglichkeit, seitens des Publikums das Kunstwerk nach Weggang des Künstlers weiter auszugestalten oder zu verändern. Damit ist das Computerkunst-Werk nicht "fertig" im Sinne des Artefakts oder des jeweils unveränderlich abspielbaren Filmes, sondern "lebendig" und modellierbar innerhalb der Parameter, welche der Künstler dem Publikum offeriert. Man muss hier eher an ein Kunst-Spiel als an ein Kunst-Werk denken.

Computerspiele heute

Gibt es bereits solche Computer-Kunst-Spiele? Ansätze dazu können an Ausstellungen wie der Ars Electronica in Linz, der documenta in Kassel oder an der amerikanischen Technoschau SIGGRAPH erlebt werden. Auf Internet sind sie im Kommen, Verzögerungsgrund ist die immer noch niedrige Datenübertragungskapazität. Zur Zeit sind solche Kunst-Spiele noch eher reaktiv (man klickt irgendwo und es passiert irgendwas³⁷). Wirklich spannend sind solche Spiele, wenn sie den starren Blick in den Monitor um neuartige Schnittstellen erweitern, etwa mit Datenhandschuhen, -helmen oder -anzügen. Derartiges ist in Kinofilmen bereits antizipiert worden, z.B. in Stephen Kings 'Lawnmower Man'³⁸.

Demgegenüber gibt es mannigfach Beispiele von Computer-Spielen, die, ganz ohne Internet, am PC gespielt werden. Diesem Genre³⁹ scheinen am wenigsten Grenzen gesetzt. Es hat bereits eine beträchtliche Marktposition und wirft die Frage auf, ob und inwiefern es als Kunstformen angesehen werden könnte. In Anbetracht des überaus gekonnten multimedialen Designs ist dies eine alles andere als abwegige Frage. Von künstlichen Haustierchen⁴⁰ bis hin zu neuen Cyberstars wie der Heldin Lara Croft als Tombraider⁴¹ sind viele Spielvarianten

³⁷ Beispiele: [www.hampsterdance.com], [www.velvet.ch], [www.rosa.ch]

³⁸ In diesem Film von 1995 trifft sich ein Liebespaar im Cyberspace. Die Spieler sind mit Datenanzügen, -helmen und mit einer kardanischen Aufhängung mit dem Computer verbunden.

³⁹ Literaturbeispiel: [Randolph M. Jones, Design and Implementation of Computer Games, online abrufbar auf [www.cs.colby.edu/courses/cs398/genres.html]. Linkbeispiele: [www.avatara.com], [www.tombraider.com], [www.x-23.com].

⁴⁰ Mit "Creatures" lancierte Microsoft bereits 1995 digitale Haustiere, die am Computer aus Eiern gezüchtet, in virtuellen Umgebungen mühsam erzogen, schliesslich beerdigt und nach bestimmten Kriterien auch neu gezüchtet werden konnten. Heute sind viele derartige Anwendungen auf dem Markt, z.B. Aquarium von Mindscape (die Fische müssen gefüttert, gepflegt, das Wasser gefiltert, die Fischeier geschützt werden... wie bei richtigen Aquarien).

⁴¹ Der Topstar unter den martialischen digitalen Heldinnen ist seit langem die vollbusige Lara Croft alias Tombraider von Eidos [www.eidos.com]. [www.tombraider.com]. Bereits sind 4 sehr komplex spielbare Folgeversionen auf dem Markt. Die Fangemeinde trifft sich auf dem Internet.

vorhanden, z.B. Rollenspiele, Wettfahrten auf Rennstrecken, Lernspiele, Aufbauspiele, Quizspiele... Bei diesen Computerspielen auf CDs findet die intensivste Weiterentwicklung statt, denn einerseits sind sie, sobald am PC installiert, nicht auf online-Übertragungsraten angewiesen und damit komplexe multimedial gestaltbar, andererseits winkt hier das grösste Marktpotential: Mit den immer billiger erhältlichen Spielen bindet man die Kunden an die Website des Herstellers, wo weitere Accessoires und Updates zu diesen Spielen zu eher teuren Preisen nachgekauft werden können. Hier ist die grösste Aufmerksamkeit – hier ist das grössten Potential für digitale Kunst.

Aus kunstgeschichtlicher Sicht interessiert das Design solcher Spielwelten. Magische Szenarien, fantastische Objekte und Geländeteile sind zu Welten zusammengefügt, die aller (physikalischen) Erfahrung trotzen und die man virtuell erkunden kann. Hier sind es Gebirge und Höhlenlandschaften mit feuerspeienden Monstern, mit bizarren Gewächsen und Wasserfällen, mit mittelalterlichen oder High Tech Schlössern vor am Himmel kreisenden Planeten und Raumschiffen - Träume von Hieronymus Bosch und Salvador Dali, von M.C. Escher und von Stephen Spielberg in Einem. Dort führt der Weg über Comicwelten, in einen Mikrokosmos hinein oder ins weite All hinaus. Solches ist Alltag für viele Schulkinder im Jahr 2000. Sie starten ihr Spielprogramm, schlüpfen in eine der Spielfiguren, wählen Art und Gefährlichkeitsgrad eines Rollenspiels und los geht's... ein Abenteuerfilm, den sie selbst mitgestalten, in dem ihre Freunde mitspielen, in dem sie sich auch selbst erfahren können.

Synthetischer Sound als Auftakt für Computerkunst

Die Geschichte der Computerkunst begann mit der Entdeckung synthetisch herstellbarer Töne. Die Musikindustrie hat den Computer weit vor der grafischen Industrie für sich genutzt. Die Ergebnisse waren schon vor Jahrzehnten überwältigend und haben eine grundlegend neue Kulturfacette gebracht⁴². Elektronische Aufzeichnung, Steuerung und Generierung von Klängen bilden das Rückgrat der Minimal, E-, der Rock-, Pop- und vor allem der Technoszene. Audiovisuelle Vorstellungen sind mit Multimedia perfektioniert worden. Multimediaperformances zeigen heute atemberaubende Bühnenshows mit digital gesteuerter Raumgestaltung (mit im Raum herumfahrenden Klängen, bunten Licht- und Laserstrahleneffekten - Spektakel, welche die Sehnsüchte der

⁴² Es kommt nicht von ungefähr, dass der Prix Ars Electronica, in Europa eine der bekanntesten Plattformen für Computerkunst, sich aus den Bruckner Musikfestspielen 1979 entwickelt hat, mit dem Projekt einer computergesteuerten "Klangwolke".

Opernwelt übernommen und weiterentwickelt haben⁴³). Techno-Raves⁴⁴ bieten heute eine künstlerisch geschlossene multimediale Performance, neben den Computerspielen eine erste, für ein grosses Publikum erlebbare virtuelle, abstrakte Welt.

Sampling und Iterationen dominieren die Musikszene

Die Begriffe Form (Stil) und Inhalt (Thema, Ikonologie) entsprechen in der neueren⁴⁵ Musik Rhythmus und Thema. Ähnlich wie in der Malerei ist die Musikentwicklung in der Neuzeit von der Naturnachahmung abgekommen, ging über Expression (Romantik) zur Abstraktion und Improvisation. Als gestaltendes Element trat das Formale mehr und mehr in den Vordergrund, das Thema wurde - in der populären Musik - wortwörtlich 'gestylt' durch den Rhythmus. Die Zeitmessung in der Musik hat auch deshalb mehr Gewicht bekommen, als die elektronische Musik neuartige Zeitstrukturierungsmittel zur Verfügung stellen kann, z.B. Zeitlupeneffekte wie Echo, Klangauflösung oder -verhalten, Endlosschlaufen sowie komplettes 'Abschneiden' eines Klanges, dann auch Zeitraffereffekte wie graduelle Akzeleration, Überlagerungen, Transpositionen in andere Tonarten, sogar in eine andere Instrumentalisierung. Zudem hat die Kunst der Fuge oder der Rekombination, Spiegelung, Umkehrung und Multiplizierung durch die digitale Bearbeitbarkeit von Klangstücken, hat das Synthetisieren fantastischer Töne und Modulationen ein neues Potential gewonnen, was entscheidend zum Erfolg der Popmusik seit den 70er Jahren beitrug.

Heute lässt sich Musik digital quasi "pflanzen", sie wird sich, einem programmierten Algorithmus folgend, selbsttätig weiterentwickeln. Sampling (das Herauslösen und Neukombinieren kurzer Klangfolgen aus einem grösseren Zusammenhang) und Iteration (eine Klangfolge, die mit Variablen automatisch mutiert und endlos weiterklettern kann) sind die in der heutigen Musikszene vorherrschenden Architekturen.

Musik versetzt uns in bestimmte Gefühle und Stimmungen. Der Klang bekannter Musikinstrumente wie Klavier, Stimme, Violine weckt Assoziationen gemäss unserer kulturellen Tradition, etwa 'Pastorales', 'verschmähte Liebe', 'Volkstanz'

⁴³ z.B. Richard Wagners Vorstellung des 'Gesamtkunstwerks' in der Oper.

⁴⁴ Technoraves sind eine Art Discoparties, bei welchen die elektronische Steuerung von multimedialen Musikkunstwerken die einzeln für sich tanzenden oder sich in Trance befindenden Partygänger stundenlang zu faszinieren vermag.

⁴⁵ Rhythmus ist in die abendländische Kunst erst durch die Begegnung mit afroamerikanischer Kunst (lateinamerikanische Tänze usw.) gekommen. Der bis dahin gestaltende Takt in unserer Musik darf wohl nicht ohne weiteres gleichgesetzt werden mit dem, was wir unter Rhythmus verstehen, weil Rhythmus von der tänzerischen Komponente nicht abzukoppeln ist, während wir vor allem eine Musik zum Anhören pflegten.

u.a.m. Neue Musikinstrumente, z.B. die Erfindung des Saxophons, die Verwendung von Schlagzeug, die Big Band und die Entwicklung des Jazz eröffneten in den ersten Jahrzehnten dieses Jahrhunderts einen neuen Assoziationsraum mit Referenzen auf die Neue Welt Amerika, auf Grossstadtstimmung und -elend, auf Rassenkampf und Comicwelten.

Bei gänzlich synthetischer Musik, d.h. Musik, die "nur" aus dem Computer kommt, fehlt diese physisch vorhandene Referenz. Diese Klänge kommen von irgendwoher, von ganz weit aussen (aus dem Weltall, aus der Zukunft), oder von ganz weit innen (aus der Meditation). Sie wirken überirdisch. Die Entwicklungen im Multimediabereich und in der Virtual Reality sind seit einigen Jahren daran, hier Referenzwelten zu erschaffen. Die Adepten dieser Musikentwicklung sind irgendwo zwischen New Age, Star Wars, Techno und Yuppie-Karriere anzusiedeln. Esoterik und Technik - dies sind Welten, welche der Computer verbinden und darstellen kann.

Später Aufschwung der Computergrafik

Die Computergrafik hat erst Ende der 1970er Jahre ihren Aufschwung genommen. Sie begann mit einfachen Strichzeichnungen (mit Frieder Nake, Georg Nees, Manfred Mohr) in den frühen 1960er Jahren. Bunte, geometrisch verfremdete Landschaftsräume entstanden in den 1980er Jahren von Ingenieuren, welche an der Quelle der sich rasant verbessernden Computertechnik arbeiteten (vorab in den USA, mit Melvin Prueitt, David Em, Thomas F. Banchoff). Erste Computeranimationen⁴⁶ erreichten in den 1980er Jahren das breite Publikum als Werbung über das (amerikanische) Fernsehen. Parallel dazu wurde die Computertechnik erfolgreich in die Filmindustrie eingeführt⁴⁷. Die 90er Jahre brachten den Durchbruch für computergenerierte Intros, Logos und Hintergründe für die TV-Gestaltung, brachten die computergestützten Cartoons und Computeranimation auch als Verpackung von Musikvideos (MTV, Viva), als Nonstop-Programme für Kinder (Cartoon Network). Ebenfalls im letzten Jahrzehnt des 20. Jahrhunderts hat die Computerspielindustrie mit der immer perfekter werdenden Computergrafik einen unerhörten Aufschwung genommen. Die digitale Gestaltung und physischen Verkleinerung der Informationsträger hat insbesondere auf dem Markt der Buch- und Verlagsindustrie einen markanten Einschnitt bewirkt. (Heute werden bald

⁴⁶ Computeranimationen sind aus einzelnen Computergrafiken zusammengesetzte Szenen, analog dem Filmeffekt, welcher aus dem Ablauf von mind. 24 Bildern pro Sekunde als Bewegung gesehen wird.

⁴⁷ mit berühmt gewordenen Filmen wie Tron, The Abyss, Lawnmower Man, Terminator 2, Jurassic Park, The Mask, Stargate, Toy Story

mehr Enzyklopädien, Lexika und Lehrwerke in der Form von digitalen CDs als in der Form bisheriger Buch- und Printmedien verkauft!).

Computeranimation

Bereits zeichnet sich die zweite Medienerneuerung ab mit den Entwicklungen auf Internet. Das World Wide Web hat durch den Vorteil, Inhalte nicht nur textbasiert, sondern multimedial (grafisch, akustisch) gestaltet präsentieren zu können, einen entscheidenden Vorteil und eine explosionsartige Entwicklung (die noch lange nicht abgeschlossen ist) gezeitigt. Immer bessere Publishing Tools für die Gestaltung des digitalen Genres (von dürrer HTML zu WYSIWYG, Shockwave und Makromedia Flash⁴⁸) haben in einer rasant kurzen Zeit zu einer wahren Explosion grafischer Gestaltung auf dem World Wide Web geführt.

Die eingangs erwähnten Begriffe Form und Inhalt entsprechen in der Computergrafik - bzw. der Computeranimation, denn Computerkunst ist multimedial und verschmilzt die Medien des Bildes und des vertonten Filmes - der sogenannten Kameraführung und dem Genre. Ähnlich wie der Rhythmus die heutige Musik praktisch dominiert, wird ein Film entscheidend durch den Blick der Kamera gestaltet. Zur Kameraführung gehört der Schnitt, als Auftakt und Abgang der Kamera. Schnitttechnik und Kameraführung haben in der Kinoindustrie eine lange und erfolgreiche Entwicklung hinter sich, letztere am Auffälligsten im freien Umkreisen der Filmszene⁴⁹.

Der 'Kamera' der Computertechnologie bleibt der Kampf gegen Schwerkraft und gegen störend ins Bild ragende Gegenstände erspart. Ihr 'Blickwinkel' ist absolut frei wählbar, ebenso die 'Linse'; stereoskopisches Sehen ist möglich, auch Kamerafahrten durch 'feste' Körper, oder Zoomfahrten vom Mikroskopischen bis zum Blick aus dem Weltraum. Mehrere Kameras können gleichzeitig 'filmen', ohne sich je gegenseitig 'ins Visier' zu bekommen.

Metamorphosen und Inkarnationen

Mit dem Computer lassen sich die meisten Probleme des herkömmlichen Films – z.B. im Bereich Trick - weitgehend lösen. Metamorphosen, d.h. die unbemerkte Verwandlung von einer Figur in die andere, werden mit der Morphing-Technik⁵⁰ perfekt durchgeführt; entsprechende Mittel zur Darstellung des nahtlosen

⁴⁸ WYSIWYG = What you see is what you get, bezeichnet die grafische Bearbeitbarkeit von digitalen Dokumenten. Shockwave ist ein online-Tool für die Musikübertragung, Makromedia Flash ist eine Software, welche Grafiken und Animationen individuell, schnell, professionell und web-fähig erstellen kann.

⁴⁹ Die Durchführung von Kamerafahrten ist oft gekoppelt an aufwendigste Hilfskonstruktionen, Schienenwerk und hydraulischer Steuerungen, und die Arbeit des Kameramannes ist oft selbst ein Film wert.

Ineinanderübergehens, wenn möglich noch über dekorative Zwischenstationen, ist heute als Standardsoftware erhältlich. Es ist bereits ein alter Gag, eine Heiratsannonce via E-Mail mit eingebundenem Morphing zu verschicken: Wird das File mit Mausklick aktiviert, läuft ein kleiner "Film" mit Kitsch-Musik ab, worin sich das Konterfei des Bräutigams langsam in das Gesicht der Braut verwandelt und umgekehrt. (Sowas lässt sich heute mit günstiger Software leicht selbst basteln.)

Mit sogenannten Avataren⁵¹ positionieren wir eine Reihe von mehr oder weniger gescheiterten Dienstboten auf dem Internet. Avatare vertreten unsere Interessen (Nachfragen und Offerten) im Internet und stellen (von uns autorisierte) Daten zur Verfügung, womit wir bestimmte Dienstleistungen aus dem Internet beziehen wollen. Avatare verkörpern also Aspekte von uns und können mit anderen Avataren kommunizieren. Das ist viel weniger kompliziert als es klingt – unser üblichster Avatar ist der E-Mail Agent, der uns postamtlich im Internet vertritt.

Das Risiko der Verweigerung auf der einen Seite

Was bedeutet das nun alles? Es bedeutet ein neuer Auftakt in der Geschichte sowie die üblicherweise damit zusammenhängende Polarisierung der Gesellschaft.

Seit der Antike suchten die Menschen Zuflucht in virtuellen Welten, die Kunst hat uns viele Zeugnisse davon erhalten. Im alten Pompeji mystifizierten gemalte Scheinarchitekturen an den Wänden den Wohnraum. In der Renaissance ermöglichte die zentralperspektivische Konstruktion den "Blick durchs Fenster" in eine andere Welt. Die barocke Innenarchitektur entrückte ganze Innenräume, Decken und Kuppeln dank illusionistischer Malerei in entfernte himmlische Gefilde. Der Gag des Trompe l'oeil- Bildes stellt eine Vorstufe der heutigen Hologramme dar. Die digitalen Medien schliesslich erlauben uns nicht nur einen Blick in phantastische Welten, sondern ziehen uns gänzlich als (inter)aktive Teilnehmer in sie hinein. Manche (schon Platon) sehen in solchen Kunstformen vor allem den trügerischen Schein und warnen vor Suchtgefahr und vor den Folgen derartiger Korruption. Die neuen Entwicklungen haben sich in der Regel jedoch als kulturelle Bereicherung entpuppt.

Misst man die Kraft einer kulturellen Revolution unter anderem auch am Enthusiasmus, mit welchem sich die junge und jüngste Generation ihr widmet, so stehen uns mit der Computerkultur und ihrer Kunst mächtige Erneuerungen

⁵⁰ Ein erstes aufsehenerregendes Beispiel war das Musikvideoclip des Popstars Michael Jackson, namens Black and White, in welchem viele singende Gesichter nacheinander verschmelzen.

bevor. Die Geschwindigkeit, mit der sich die digitale Kultur weltweit verbreitet, lässt Rückschlüsse zu.

Das Risiko für die etablierte Generation liegt weniger darin, hier nicht mehr mitspielen zu können oder zu wollen, als darin, diese Entwicklungen nicht zur Kenntnis nehmen zu wollen.

Kunst machen heisst Kommunizieren

Mit dem Aufkommen des Computers verändern sich das Bild von Kunst und Künstlern radikal, aber auch die Art und Weise, wie über Kunst diskutiert wird. Zu antiken Zeiten und im Mittelalter war Kunst die vom Können abgeleitete Kunst. Ein lokaler Handwerker wurde bekannt, dies oder jenes besonders schön ausführen zu können. Er arbeitete im Auftrag, seine Werke wurden im direkten Diskurs gemessen an dem, was anderweitig aus der Region bekannt war. Das Selbstverständnis des Künstlers lebte in seinem Werk, das in seiner Region verblieb. Alle wussten, dass es sein Werk war, deshalb war das Signieren von Kunstwerken auch bis ins hohe Mittelalter unbekannt, weil unnötig. Aus dieser Zeit kennen wir viele Kunstwerke, aber wenige Namen.

Der sich ausbreitende Handel und die damit einhergehende 'Zivilisierung' des Kriegswesens⁵² in der Spätgotik trug dazu bei, dass die Bedeutung von Kunst (der Hofkünstler) zu einem adeligen Bestandteil wurde, dessen Besitz nun eine unverzichtbare Zutat wurde. Die auftraggebenden Potentaten traten mit dem Prunk ihrer Stammsitze in einen Wettbewerb untereinander, die Kunst ihrer Architekten, Maler oder Komponisten verwandelte sich mehr und mehr zur PR-Funktion von Höfen und Kirchen. Ihre Kunstwerke wurden beschrieben und abgezeichnet, sie verbreiteten sich zusammen mit den Namen ihrer Urheber dank dem Aufkommen der Schriftkultur und dem Papier als Vervielfältigungsmittel weit über die angestammte Region hinaus. Aus dieser Zeit kennen wir die Kunstwerke in Verbindung mit den grossen Künstlernamen der Renaissance und des Barock.

Die Industrialisierung bereitete der Feudal- und Agrargesellschaft ein Ende, die Hofkünstler wurden entlassen (sie sind in unserem Jahrhundert an den 'Höfen' grosser Filmgesellschaften und Medienindustrien wieder untergekommen, bei Walt Disney, bei Spielberg, bei Microsoft...). Damals wurde der Kunst mit der Gründung von Akademien eine neue Heimat geboten, aber sie waren

⁵¹ Der Begriff Avatar stammt ursprünglich aus der indischen Mythologie, wo er die temporäre Inkarnation eines Gottes auf Erden bezeichnet.

⁵² Militärische Auseinandersetzungen erfolgten nicht mehr als Belagerung und Stürmung von befestigten Burgen und Städten, sondern wurden auf dem freien Feld ausgetragen. Dies ermöglichte die Entwicklung von nicht befestigter Prunkarchitektur (Lustschlösser etc.)

eingespannt in den akademischen Wettstreit einer intellektuellen Kunst-Doktrin⁵³. Nach allen Regeln der Kunst wurde nun gewetteifert, Kunst und Künstler geprüft, in Ausstellungen besprochen, zu gehobenen Zirkeln (Salons) eingeladen, im Feuilleton des neu entstehenden Zeitungswesens zuhanden der breiten Leserschaft kritisiert. Die gebildete Gesellschaft schuf sich ein bestimmtes Wissen über die Kunstszene. Dazu fand sie Begriffe – Namen und Markenzeichen – um sich als Kunstkundige ausweisen zu können.

Marketing in Massenmedien

Mit den Massenmedien, mit dem Broadcasting, traten die nach Erfolg strebenden Künstler in einen globalen Wettbewerb. Künstler der ganzen Welt treten an, aber die Aufmerksamkeit der Informationsgesellschaft reicht nur für wenige Namen. So macht der Künstler nicht mehr primär Kunst, sondern Marketing in eigener Sache. So mutiert er zum Zombie, zum Clown, zum Schamanen und zum *Enfant terrible*... Die Strategie ist simpel: Es ist der Künstler, der, koste es was es wolle, in der Massenmedien-Gesellschaft auffallen muss. Wenn er es schafft, wird sein Name zur Marke, die alle damit etikettierten Produkte automatisch zur Kunst erklärt. Könnerschaft oder das Kunstwerk selbst ist dabei "*quantité négligeable*". Zur grossen Frage: Wie fällt man auf im Massenmedium? Gibt es drei Antworten:

1. Der Künstler kann die neuesten Technologien nutzen, um mit neuartigen Informationsträgern neuartige Formen zu schaffen. Dies ist der Weg des Design.
2. Der Künstler kann die herrschenden Gestaltungsregeln ersetzen durch eine eigene Formensprache. Dies brachte uns die Stilphasen der Kunstgeschichte.
3. Der Künstler kann sich selbst als Kunstwerk deklarieren, was den Bühnenkünstlern bis zu einem gewissen Grad schon immer inhärent war. Dies ist der Weg des erst dank den Massenmedien ermöglichten Showbusiness.

Aufzufallen in den Massenmedien bedeutet, "Schlagworte" zu setzen, d.h. mit einfachen Mitteln aufzufallen. Denn ein Massenpublikum setzt sich zusammen aus verschiedenen Ethnien, Religionen und Kulturstufen. Inhalte, die von allen verstanden werden können, führen schnell einmal zum Sentiment, zum Familiären, zur Situationskomik, zu Sex, Unfällen, Verbrechen und Grauslichem. Die oft beklagte Qualität z.B. des Fernsehens muss vor diesem Hintergrund beurteilt werden.

⁵³ Es gibt einige Spaltungen der akademischen Doktrin, an der französischen Kunstakademie wurde die Auseinandersetzung der 'Antiken' mit den 'Modernen' berühmt, der linear-klassischen Malweise eines Poussin gegen die malerisch-dramatische Malweise eines Rubens.

... versus Spezialisierung für Internet-Communities

Wir stehen am Ende der Entwicklung der Massen- oder Broadcastmedien, und am Anfang der neuen interaktiven Medien. Was bringen die Neuen Medien für den Einzelnen, was bringen sie für die Masse? Gibt es bereits Anhaltspunkte, die das Kommende für die Kunst vorausahnen lassen?

Der Einzelne versteht sich als Individuum aus einem Kreis von (kleinen) Communities: Die seiner Verwandtschaft, die seines Berufsstandes, die seines Freizeitclubs, etc. Gleichdenkende gesellen sich zu Gleichdenkenden. In diesen begrenzten Gesellschaften können hochspezialisierte Inhalte kultiviert werden, wie sie z.B. aus Berufsgattungen, aus ihrer Fachliteratur und ihren Kongressen bekannt sind. Früher waren dies die einzelne Stämme mit ihren unverwechselbar gestalteten Kultgegenständen und ihrer eigenen, typischen Kultur. Identität, Selbstwahrnehmung, Selbstbewusstsein und Wohlbefinden des Einzelnen hängen direkt damit zusammen, wie eng und wie flexibel der Einzelne seine Community-Grenzen ziehen kann.

Die Masse entsteht, wie bereits erwähnt, wenn diese Stämme sukzessive in gemeinsame Übermengen gefasst werden, wie z.B. 'die deutschsprachigen Gebiete', 'die christlichen Völker', 'diejenigen die Schulbildung haben', etc., wo der gemeinsame Nenner ebenso sukzessive gegen 1 hin nivelliert.

Während die Broadcast-Medien technisch bedingt nur die Masse ansprechen können, bietet sich mit den Neuen Medien die Möglichkeit, auch die geschlossene Community bis hin zum Einzelnen spezifisch anzusprechen. Nebst offenen, selbst-organisierenden Internet-Communities⁵⁴ gibt es eine Menge von interessensspezifischen Internet Sites, welche z.B. Informationen und Kontakte zum Thema elektronische Börse oder zum Thema Motorradsport u.s.w. vertreten. Auf dem Internet sind jedoch auch ganz persönliche "Schrebergärtlein" möglich, ohne dass man selbst eine Website betreibt, bekannt sind dafür die Derivate der Webkataloge Yahoo (→ MY Yahoo) oder Snap (→ MY Snap). Die Möglichkeit, sich sowohl als Teil einer Masse wie auch als einzelnes Individuum ansprechen zu lassen und austauschen zu können⁵⁵, ist der grosse Trumpf des Internet.

Das Risiko mangelnder Vielseitigkeit auf der anderen Seite

Wir stellen fest, dass die spezialisierte Besiedelung des Internet attraktiv ist und erheblich zunimmt. In raschem Tempo entstehen neue, kleine, interessensverwandte Communities auf dem Internet, neue virtuelle Clans, deren

⁵⁴ Z.B. [www.thewell.com]

Einzelmitglieder rund um die Erde verstreut sind, und die sich physisch noch nie begegnet sind. Die Treffpunkte dieser Communities brauchen ein Design. Vielleicht auch Kunst. Die mit der Gestaltung solch virtueller Gelände (neue Arten von Kirchen, Schlössern, Rathäusern, Marktplätzen und Parks) beauftragten Künstler agieren wieder in einem lokalen Umfeld. Dies bedeutet nicht, dass wir wieder Verhältnissen wie in der Vergangenheit begegnen werden. Es bedeutet vielmehr, dass sich Kunstschaffende wieder direkt mit ihren Kunden auseinandersetzen haben, denn die "Nutzer" gehören fortan als interaktive Mitgestalter zum Kunstwerk dazu.

So steht der Künstler heute im Risikoraum, ein erstklassiger Kommunikator, Designer und Partner der Community zugleich zu verkörpern. Das erinnert etwa an die Position des Architekten (dessen Publikum ja auch "Nutzer" sind), welcher zwischen Bauherr, Behörden, Ingenieuren, Bauunternehmern und der Öffentlichkeit zu vermitteln hat. Die dazu notwendige grosse Team-, Kommunikations- und Konsensfähigkeit ist die grosse Herausforderung.

Schlechte Nachrichten für Autisten, Zombies und Enfants terribles. Aber gute Nachrichten für diejenigen, welche Kunst als Dienst an der Gemeinschaft verstehen. Das heutige Unbehagen in der Kunstszene mag ein Indikator sein für diese neue, und auch unausweichliche, Herausforderung an Künstler und Kunst der Zukunft.

<Kontaktadresse Autorin>

Zur Autorin: Salome Schmid-Isler

Salome Schmid-Isler ist promovierte Kunsthistorikerin. Sie forscht und lehrt am Institut für Medien- und Kommunikations-Management der Universität St. Gallen. Sie hat sich unter anderem auf neue Medien und die Gestaltung digitaler Produkte spezialisiert.

Dr. Salome Schmid-Isler

Institut für Medien- und Kommunikations-Management

Universität St. Gallen

Isenacher 6, 8712 Stäfa,

Tel. ++41-1-796 16 61, Fax ++41-1-796 16 62

⁵⁵ mit der E-Mail zum Beispiel

<Eine Auswahl von möglichen Zitaten>

Was Künstler als tiefgreifende Relativierung unserer Wertmassstäbe erleben oder erahnen, ist eine Reflexion auf die Veränderung der Medien unserer Gesellschaft. Die schrillen Themen der Perversion und des Todes werfen ein Schlaglicht darauf, dass in der Kunstszene seit einiger Zeit ein Umbruch, ja eine Bedrohung verspürt wird, welche den Untergang des Bisherigen betrauert und mit Abwehr reagiert

Das Spezifische des Internet ist die Interaktivität. Damit steht erstmals ein weltweit gemeinsamer Informationsspeicher mit demokratischer Zugangsregelung zur Verfügung. Informationsaustausch und kollektiver Diskurs sind für jedermann von überall her und gleichzeitig möglich.

Das entscheidend Neue ist, dass die digitalen interaktiven Medien nicht nur eine neue Herstellung und eine neue Darstellung von Werken bieten, sondern auch ein neues Management und eine neues Diskussionsforum, und dies alles in Einem.

Bereits ohne Internet mutiert ein digitales Produkt zum work-in-progress, denn das Publikum ist nun zum Nutzer avanciert. Der Künstler und sein Publikum wachsen zum virtuellen Team zusammen. Dies ist am ehesten dem Happening und Fluxus in den 60er/70er Jahren vergleichbar: Kunst als ein Spiel, dessen Ergebnisse nicht vorhersehbar sind.

Der Künstler hat das Kommando über alle Zutaten und Prozesse, die in der Software enthalten sind; seine Entscheidungen sind die Dimension, welche Kunst ermöglicht.

Können Computerspiele als Kunstformen angesehen werden? In Anbetracht des überaus gekonnten multimedialen Designs ist dies eine alles andere als abwegige Frage.

Heute lässt sich Musik digital quasi "pflanzen", sie wird sich, einem programmierten Algorithmus folgend, selbsttätig weiterentwickeln. Die Adepten dieser Musikentwicklung sind irgendwo zwischen New Age, Star Wars, Techno und Yuppie-Karriere anzusiedeln.

Heute werden bald mehr Enzyklopädien, Lexika und Lehrwerke in der Form von digitalen CDs als in der Form bisheriger Buch- und Printmedien verkauft.

Avatare vertreten unsere Interessen im Internet und stellen von uns autorisierte Daten zur Verfügung, womit wir bestimmte Dienstleistungen aus dem Internet beziehen wollen. Sie verkörpern also Aspekte von uns und können mit anderen Avataren kommunizieren.

Misst man die Kraft einer kulturellen Revolution unter anderem auch am Enthusiasmus, mit welchem sich die junge und jüngste Generation ihr widmet, so stehen uns mit der Computerkultur und ihrer Kunst mächtige Erneuerungen bevor.

In der Massenmediengesellschaft macht der Künstler nicht mehr Kunst, sondern Marketing in eigener Sache. Um nur aufzufallen, mutiert er zum Zombie, zum Clown, zum Schamanen und zum Enfant terrible.

Während die Broadcast-Medien technisch bedingt nur die Masse ansprechen können, bietet sich mit den Neuen Medien die Möglichkeit, auch die geschlossene Community bis hin zum Einzelnen spezifisch anzusprechen

Kunstschaffende müssen sich wieder direkt mit ihren Kunden auseinandersetzen, denn die "Nutzer" gehören fortan als interaktive Mitgestalter zum Kunstwerk dazu.