

aller anfang ist medienkunst

mit dem inzwischen gängigen label Medienkunst hat sich im Kulturbetrieb ein Gattungsbegriff eingebürgert, der bei näherer betrachtung viele fragen aufwirft und selten eine genaue zuordnung ermöglicht. er stellt als pleonasmus eine eigenartige tautologie her, da er das immanente verhältnis von medium und kunst diskursiv verdoppelt. denn einerseits kann kunst selbst als ein medium angesehen werden, in dem ästhetische prozesse kommuniziert werden, und andererseits sind künstlerische arbeiten schon immer an mediale träger gebunden. warum also bei der kunst der elektronischen medien diese begriffliche abgrenzung von selbstverständlichkeiten?

die kunst der elektronischen medien bemüht sich, visionen der modernen avantgarden zu rekativieren. sie versucht seit den 1960er jahren intensiv die potentiale von innovativen technologien auszuloten und gleichzeitig kreativ zu besetzen. dabei soll eine erweiterte ästhetische praxis durch eine theoretische profilierung durchgesetzt werden. jener ansatz ist nicht neu. bereits die futuristen haben den fortschritt der technik visionär für sich entdeckt und mehr oder weniger erfolgreich genutzt. ihre intentionen wurden in manifesten festgehalten, die als thesenpapiere wichtiger waren als ihre ausgestellten werke. dabei ging es wie bereits lange vorher in der renaissance nicht nur um eine anspruchsvollere lösungen für gestaltungen, sondern es wurden erfindungen mit einem neuen wissensstand verbunden. ganz eigenständig erschlossen sich in dieser zeit künstler theoriegebiete wie die perspektivische geometrie, die anatomie und die naturkunde, um ihre arbeiten reflexiv bestimmen zu können.

in der bildenden kunst sind solche ambitionen nicht selbstverständlich und zu meist nur in umbruchzeiten zu beobachten. seit den anfängen der Medienkunst waren sie jedoch wieder zwingend notwendig geworden. als man versuchte, die nüchterne welt von elektronischen geräten für künstlerische ansprüche zu nutzen, mussten sie erst einmal verstanden und ihre perspektiven gedanklich ausgelotet werden. es wäre ohne eine theoretische fundierung kaum praktikabel und kommunizierbar gewesen. besonders in den 1990er jahren, als das internet für prozessorientierte projekte entdeckt wurde, bestimmten wissenschaftliche diskur-

se diese aneignung. dabei stand die verbale artikulation gleichberechtigt neben der kunstproduktion und man ging davon aus, dass medien mit ihren technologischen eigenarten in einer direkten abhängigkeit eine kulturelle entwicklung determinieren.

der Medienkunst ging es nie um eine blosse bilderzeugung oder ästhetisierung von technologischen entwicklungen, sie versuchte vielmehr zentrale utopien der avantgarden mit einer technischen pragmatik umzusetzen. mit den neuen technischen potentialen wollte sie rezeptionsprozesse in der kunst modifizieren und die arbeits- sowie lebenskultur, welche durch elektronische medien gravierend verändert wird, besser verstehen. im zeitalter der technischen reproduzierbarkeit von bildern und informationen spielten von anfang an soziale themen sowie basisdemokratische anliegen eine tragende rolle. das führte schnell dazu, dass sich die künstlerische praxis auch zu einem kritischen kommentar in bezug auf die verwendete technologie und den daraus resultierenden kommunikationsweisen profilierte.

die rasante entwicklung von global vernetzten computern gaben künftlern machtvolle werkzeuge in die hand und vor allem die möglichkeit, partizipatorische konzepte als zivilen ungehorsam auszuprobieren. die kunst wurde zum bestandteil von diskursen der soziologie, technikphilosophie und medienwissenschaften. deren thesen sorgten jedoch oft für eine tendenzielle ausrichtung, so dass die verwendeten medien mitunter als eine eigene botschaft angesehen wurden, die an sich schon qualitäten generiere. fasziniert von den möglichkeiten der interaktion, animation und virtualität als neue qualitäten einer künstlerischer produktion, erhoffen sich bis heute noch künftler von der digitalen technik per se einen paradygmenwechsel mit einer veränderten kunstrezeption.

solche erwartung sind jedoch ins leere gelaufen, da sie selten tatsächlich umsetzbar waren und gesellschaftliche visionen der modernen avantgarde-bewegungen mit der Medienkunst meist nur revitalisiert wurden. das neue prononcierte sich gern als behauptung und als abgrenzung von traditionellen formaten. dementsprechend hat sich das interesse der museen, galerien und vornehmlich des kunstmarktes schnell gelegt. es wurden zwar hochschulen und institute mit dem schwerpunkt einer künstlerischen arbeit in digitalen medien gegründet und zahlreiche medienfestivals ins leben gerufen, doch eine breite öffentliche distribu-

tion ist ausgeblieben. einzig die industrie hat den identitätsstiftenden faktor der computerkunst für sich entdeckt und entsprechend gefördert. somit ist die Medienkunst auch ein teil der visionären medieneuphorie, wie sie von der wirtschaft in ihrer werbung geschürt wird.

im grunde genommen ist jede kunst eine Medienkunst, so dass sich der begriff im allgemeinen sprachgebrauch nicht originär auf die verwendung von elektronischen geräten eingrenzen lässt. der explizit mediale aspekt stand schon in bereichen der fotografie, des experimentalfilms sowie der lichtkunst im vordergrund und wurde seit den avantgarde-bewegungen im vergangenen jahrhundert selbst in der malerei intensiv diskutiert. heute ist das digitale, auch wenn weitere bahnbrechende neuerungen zu erwarten sind, kein primäres kriterium der innovation mehr. der technologische optimismus und der glaube, dass allein eine experimentelle antizipation zu einer veränderung im umgang mit medien führen oder gar einen gesellschaftlichen umbruch einleiten würde, stellt kaum noch einen tragfähigen ansatz für künstlerische projekte dar.

deshalb beginnen sich vielleicht gegenwärtig strategien durchzusetzen, welche verstärkt die fehler der digitaltechnik nutzen, retroanaloge und ironisierende ansätze verfolgen oder die rückkehr zu einfach do-it-yourself-praktiken favorisieren. die einst stimulierende aufbruchsstimmung hat sich verbraucht. selbst der internet-hype löste nur eine kurze phase der begeisterung für projekte der netzkunst und software-art aus, da inzwischen die wirtschaft mit ihren dienstleistungsangeboten das geschehen auf web-seiten oder bei software-entwicklungen mit kommerziellen angeboten bestimmt. die Medienkunst ist mit ihren ansprüchen ein blosses versprechen für eine neuorientierung der kunst geblieben. hoffentlich war sie nicht der letzte grosse versuch einer nicht elitären umsetzung von avantgarde-visionen.