

die illusion der partizipation

ohne den betrachter geht in der bildenden kunst überhaupt nichts. ausgestellte arbeiten sind erst relevant, wenn sie einen interessenten als gegenüber haben, der verweilend seine eindrücke zu fassen sucht und sich ein urteil bildet. in der digitalen medienkunst soll das publikum interaktiv, d.h. als akteur sofort reagieren. obwohl sehr umstritten ist, ob eine solche partizipation tatsächlich ad hoc erfolgen kann, wird an diesem anspruch festgehalten. er war bereits eine zentrale utopie vieler avantgarden, welche die passivität des rezipierens und eine in sich geschlossene dominanz des produzierens überwinden wollten, aber nicht über das technische know-how verfügte, um es auch durchzusetzen.

unterschwellig wird bei der medialen interaktivität eine technikaffine kompetenz und mitunter sogar ein neues menschenbild vorausgesetzt. der australische Medienkünstler Stelarc (Stelios Arcadiou) besteht jedenfalls darauf, wenn er in seinen performances mit einer roboterhand die perspektive eines posthumanismus proklamiert. seinen mit elektroden und prothesen bestückten körper liess er durch externe agenten über einen touch screen oder in korrelation von datenströmen aus dem internet steuern. er geht davon aus, dass der mensch in seiner biologischen form unvollkommen lebt und deshalb wie ein technisches system sich mit upgrades umfassend erweitern muss.

eine solche auffassung hat in den anfangszeiten des interaktiven agierens gegensätzliche konzepte provoziert. ein primär emotionales kommunizieren lotete zum beispiel Paul Sermon aus Oxford in seinen video-installationen "Telematic Dreaming" aus. um rein gefühlsmässig eine reichweite zu generieren, verbanden kameras doppelbetten in zwei voneinander entfernten räumen und projizierten die jeweils nicht anwesende person auf den freien platz. obwohl haptisch getrennt konnte hier jemand auf seinem laken mit einer anderem ausstellungsbesucher oder einer besucherin scheinbar haptisch miteinander agieren. das lichtstarke streamen des anderen, dessen bewegungen in echtzeit, bewirkten eine suggestion, die einem intimen akt gleichkamen.

im mittelpunkt von interaktionen stehen bis heute neue interface-techniken, die unsere kommunikation erweitern und verändern. die konzeptkünstlerin Agnes Hegedüs versucht derartige entwicklungen zu forcieren und ermittelte in ihrer installation "Between the Words" mitte der 1990er jahre mit reduktionen verständigungsformen am computer. durch eine wand getrennt, aber mit einem joystick aus der spielewelt ausgestattet, kommunizierten menschen miteinander wortlos, wobei sich virtuelle gesten und die reale mimik überlagerten. jenes interagieren basiert auf einer technischen meta-sprache, hinter der menschliche mitteilungsbedürfnisse eine verwandelte bedeutung bekommen. so etwas fasziniert, wenn es mit einer entsprechenden ästhetik vermischt wird, beängstigt aber, insofern man die inzwischen absehbaren folgen bedenkt.

die digitale medienkunst exploriert mit ihren projekten optionen für prozessuale programmierungen. es werden neue interfaces, interaktions- und telematikmodelle experimentell getestet und im internet oder in ausstellungen einem breiten publikum schmackhaft gemacht. in der netzkunst sahen viele akteure die potenti-ale der interaktivität ambivalenter. obwohl sie dezidiert mit dem begriff der interaktion operierten, haben sie ein interagieren häufig ins absurde getrieben. die informations- und navigationsfreiheit des netzes wurde wie bei den netart-pioniere Dirk Paesmans und Joan Heemskerk, die unter den namen Jodi firmieren, als mythos hartnäckig destruiert. das medial collagierte sich bei ihnen auf web-seiten stets bedeutungslos chaotisch. was navigierbar war, blieb dysfunktional und war nicht einmal intuitiv zu erfassen.

man könnte davon ausgehen, dass kunst immer abgekoppelt vom wirklichen leben stattfindet und eine partizipation daher, wie Adorno einst meinte, borniert und scheinheilig sei. für die medienkunst trifft dies keinesfalls zu, denn ihre projekte sind an technologische profilierungen und damit ebenso an soziale interessen gebunden. da diese jedoch zunehmend einer ökonomischen gesichtspunkten unterliegen, werden kommunikationsprozesse auch in der kunst optimaler strukturiert und selbst bei dysfunktional eingesetzten effekte effizient kalkuliert. sie haben wie in der wirtschaft erfolgreich ein publikum zu erreichen. wer mit einer software agiert, bewegt sich daher auf geregelten bahnen und interagiert nur in der weise, wie es algorithmen vorab für ihn festlegen.

die freiheit der globalen vernetzung ist eine illusion, weil sie stets an interessen gekoppelt einer vorbestimmten wertschöpfung oder zumindest aufmerksamkeit-gewinnung dient. dies ist ebenso im multi-media-bereich für kunst-installationen zu konstatieren, insofern hier der rezipient den vorgaben von angelegten optio-nen folgt oder bei komplex alternierenden angeboten schnell überfordert wird. bereits bei Wagners gesamtkunstwerk ist die ursünde der partizipation deutlich ablesbar. der vormals autonome betrachter hat sich den bombastischen intentio-nen des künstler zu unterwerfen und vermag dem werk nur passiv zu folgen. mit dem kino wurde dieser trend forciert und emotionales wie in einem kraftwerk syn-ästhetisiert.

multi-media-angebote führen gleichfalls zu einer überforderung, insofern hier ebenfalls die kognition primär emotional angesprochen wird. dem betrachter kommt nicht, wie einst von Duchamp angelegt, tatsächlich eine konstitutive rolle zu. bei der performance von interaktiven projekten wird er bis heute nur schein-bar partizipativ eingebunden. trotz besserer voraussetzungen geht es nicht um eine relevante beteiligung oder mitbestimmung. wo weitgehend algorithmen den verlauf von medialen anwendungen festlegen, werden zumeist surrogate ange-boten. die idee einer prozessualen kunst mit permutativen, aleatorischen elemen-ten hat sich dann schnell in einem leerlauf schematischer prozesse festgefahren.

als gegenbegriff zur interaktivität hat der kulturtheoretiker Robert Pfaller vor eini-ger zeit die "interpassivität" ins spiel gebracht. sie ist für ihn eine gängige praxis, um eigene handlungen und empfindungen an artefakte als stellvertreter zu dele-gieren. angebracht wäre es, bei der digitalen interaktion ebenso von einer kondi-tionierung zu sprechen. seitdem programmierungen auch einer optimierung und überwachung der menschlichen kognition dienen, sind sie von einer ideologie vereinnahmt worden, deren ziel es ist, eine mobile anpassungsfähigkeit zu trai-nieren und entsprechend emotional zu belohnen. auf diese weise erschöpft sich eine partizipation bei einer interaktiven kunst häufig darauf, dass sich der mensch an technische vorgaben anpasst, oder zumindest daran gewöhnt.