

Dieter Daniels

Was war die Medienkunst?

Ein Resümee und ein Ausblick

Es ist heute viel von der Krise der Medienkunst die Rede. So schreibt Stefan Heidenreich 2008 in einer Besprechung der »transmediale« in der *Frankfurter Allgemeinen Sonntagszeitung* »Medienkunst war eine Episode. Da ihre Institutionen nicht vergehen, lebt sie als Dinosaurier der 80er und 90er Jahre weiter. [...] Künstler arbeiten mit beliebigen Medien, von der Zeichnung bis zum Internet. [...] Es gibt genug gute Kunst, die ganz selbstverständlich Medien einsetzt. Aber es gibt keine Medienkunst.«¹ Dieser Text hat eine umfangreiche Debatte ausgelöst, die sich auf der *rohrpost*-Mailingliste nachvollziehen lässt. Eine vergleichbare Debatte folgte im Oktober 2008 auf die Ankündigung des Direktors Ekow Eshun zur Schließung des Live & Media Arts Department am Londoner ICA mit der Begründung: »It's my consideration that, in the main, the art form lacks depth and cultural urgency.«² In der Einführung zum Symposium »Neue Medien in der Kunst. Geschichte – Theorie – Ästhetik« bezeichnete Florian Rötzer 2010 die Medienkunst als ein »künstlich ernährtes Geschöpf, das den in sie gesetzten Erwartungen hinterherhinkt.«³ Auch Insider der Medienkunstszene nahmen schon zuvor eine ironische Distanz zu ihrem

¹ Stefan Heidenreich: »Es gibt gar keine Medienkunst!«, in: *Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung*, 27.1.2008.

² Vgl. <http://www.guardian.co.uk/stage/theatreblog/2008/oct/23/ica-live-arts-closure> und <http://imomus.livejournal.com/409301.html>. Letzter Zugriff 24.02.2011

³ *Neue Medien in der Kunst. Geschichte – Theorie – Ästhetik*, Symposium an der Akademie der Bildenden Künste München, 21./22. Januar 2010.

Was war die Medienkunst?

Thema ein, wie es der Ausstellungstitel »The Art Formerly known as New Media« von 2005 als Paraphrase auf »The Artist Formerly Known As Prince« zeigt.⁴

....

Die aktuelle Kritik an Medienkunst und Medientheorie ist vor allem darin begründet, dass diese in den 1980ern und 1990ern Teil der Medieneuphorie und der Zukunftsversprechungen waren, die sich aus der Digitaltechnik ergaben. Sie waren Symptome für das vielleicht bisher letzte Aufflammen eines unbändigen Willens zur Moderne und stemmten sich mit Vehemenz gegen den postmodernen Trend ihrer Zeit.

Die (Medien-)Kunst bleibt jedoch seit dem 19. Jahrhundert immer in der Defensive gegen den viel radikaleren Fortschritt der Naturwissenschaften und der Technik sowie deren positivistischen Anspruch auf letzte Wahrheiten. Deshalb steht bereits am Beginn der Theorie moderner Kunst bei Charles Baudelaire eine Verteidigung der künstlerischen »Ordnung der Imagination«, in der es keinen kausal zu begründenden, stufenweisen Fortschritt von Signorelli zu Michelangelo oder von Perugino zu Raffael gibt. Hingegen vermutet Baudelaire, dass »der unendliche Fortschritt ihre erfinderischste und grausamste Folter sei«.⁵ Im futuristischen Gründungsmanifest von 1909 soll noch

⁴ Kuratiert von Sarah Cook und Steve Dietz, Walter Phillips Gallery, Banff, 18. September–23. Oktober 2005. Fünf Jahre später folgt in der Buchpublikation *Rethinking Curating Art after New Media* von Sarah Cook und Beryl Graham (Cambridge, Mass. 2010) der Versuch einer Legitimation der Spezifik von Medienkunst, siehe unter anderem die Kapitel »How New Media Art Is Different« und »Why Would a New Media Artist Want to Exhibit in an Art Museum?«.

⁵ Charles Baudelaire, *Œuvres complètes*, hrsg. von Claude Pichois, Paris 1976, Bd. II, S. 581.

der Fortschritt der Technik durch die Künste »besungen« werden, in den folgenden Manifesten wird dann gefordert, die neuen Techniken auch als ästhetische Instrumente zu nutzen. Und ab den 1920ern wollen die Künstler u.a. im Umfeld des Bauhaus, des absoluten Films und des Dadaismus sich nicht nur mit den schon vorhandenen Technologien zufrieden geben, sondern selbst zusammen mit Ingenieuren neue Methoden und Effekte entwickeln, statt nur Abfallverwertung von anderweitigen Erfindungen zu betreiben.⁶

Eine widerlegte naturwissenschaftliche Theorie oder eine überholte Medientechnologie enden auf dem Friedhof der »dead media« (Bruce Sterling) oder der »ausgestorbenen Wahrheiten« (Thomas Kuhn). Hingegen hat die Kunst den Anspruch, auch wenn sie mit technischen Mitteln arbeitet, die einer schnellen Alterung unterliegen, dennoch einen Moment von Ewigkeit zu erhaschen. Auch hier kann man bis auf Baudelaire zurückverweisen, der es als Aufgabe der modernen Kunst sah, »das Ewige aus dem Transitorischen hervorzubringen.«⁷

Die auf dem Selbstverständnis des Positivismus beruhende Trennung der Fortschrittsmodelle von Kunst und Wissenschaft ist jedoch zunehmend in die Kritik der Wissenschaftsgeschichte und Wissenschaftstheorie geraten. Paul Feyerabend greift in *Wissenschaft als Kunst* 1984 auf die Methoden der Kunstgeschichte zurück, um sie für ein neues Geschichtsmodell der Wissenschaften fruchtbar zu machen. Demzufolge ist der absolute Fortschrittsglaube eine Selbsttäuschung des »totalitären Denkens« der Naturwissenschaften. Stattdessen wäre das

⁶ Vgl. Dieter Daniels, Barbara U. Schmidt (Hrsg.): *Artists as Inventors – Inventors as Artists*, Ostfildern 2008.

⁷ Vgl. Walter Benjamins Analyse von Charles Baudelaires *A une pas-sante* aus den *Fleurs du mal* (Walter Benjamin: *Gesammelte Schriften*, hrsg. von Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser, Frankfurt/M. Bd. I/2, S. 547f.).

zeitgleiche Alternativen zulassende Entwicklungsmodell der Künste eine adäquate Beschreibung der realen Situation der Wissenschaften. Eine Fortsetzung und Erweiterung dieser Ansätze findet sich in Bruno Latours These »Wir sind nie modern gewesen«. Sein gleichnamiges Buch ist vor allem eine Kritik an der strikten Trennung von Natur und Gesellschaft in der modernen Naturwissenschaft und zugleich eine Kritik der Postmoderne; sie ist laut Latour »ein Symptom, keine unverbrauchte Lösung.«⁸ Latours Alternative besteht darin, die Moderne nicht als radikalen Bruch, als einmalige Revolution zu verstehen, sondern als ein prozessuales, iteratives Modell der ständigen Übersetzung und Vernetzung von hybriden Zuständen. Das Ziel einer von der Vergangenheit nicht mehr einzuholenden, absolut modernen Epoche wird deshalb nie erreicht. Diese Denkfigur aus Latours Wissenschaftstheorie lässt sich auch für die Kunst gewinnbringend verwenden. Wir haben es hier also mit einer vielschichtigen Wechselwirkung der Methoden und Fachgebiete zu tun: Feyerabend importiert die Kunstgeschichte für eine Neuformierung der Wissenschaftstheorie, Latours Wissenschaftstheorie wird in der Kunsttheorie aufgenommen und weiterentwickelt.

Damit kommen wir zurück zu der Frage »Was war die Medienkunst?«. Eine Wechselwirkung, wie wir sie heute zwischen Kunstgeschichte und Wissenschaftstheorie vorfinden, ist ein entscheidendes Stimulans für die Kunstpraxis seit den 1960er Jahren. »Art, Science and Technology« lautet die Bezeichnung für unterschiedliche international verstreute Aktivitäten, die nicht mehr unter dem Dach einer Bewegung oder eines Manifests zusammenzufassen sind, die kritisch die Wirkungen der

⁸ Bruno Latour: Wir sind nie modern gewesen: Versuch einer symmetrischen Anthropologie, Frankfurt/M. 2008, S. 64.

Technologie ins Auge fassen und dennoch der Faszination des Machbaren großen Raum lassen.

Um 1960 beginnt die »heroische« Gründungsphase dessen, was heute als Medienkunst bezeichnet wird, allerdings noch lange ohne diesen Begriff zu verwenden – ein Begriff, der allerdings erst später (ab den 1990ern) aufkommt. Es handelt sich um eine Konvergenz aus multiplen Faktoren, die sich von den 1950ern bis in die 1970er teils unabhängig voneinander entwickeln, die jedoch zunehmend als ein zusammenhängendes künstlerisches Themenfeld betrachtet werden. Dazu gehören unter anderem die elektronische Musik der 1950er (von Karlheinz Stockhausen bis Pierre Boulez und John Cage, das elektronische Studio des WDR Köln, die Zeitschrift *Die Reihe* etc.), das offene Kunstwerk (beispielsweise bei John Cage und Umberto Eco), die Kybernetik (als Theorie und als experimentelle Praxis), die Massmedia-Reflexion (in Literatur, Kunst und Musik, von Burroughs bis Warhol und Cage), die Computergrafik, die Experiments in Art and Technology-Gruppe (E.A.T.), die Expanded Cinema-Bewegung, die Intermedia Kunst (Fluxus, Happening, Gutai usw.), der Neue Tanz (Yvonne Rainer, Simone Forti, Trisha Brown usw.), die Konzeptkunst (inklusive ihrer Materialisierungen als Film oder Foto bis hin zur Land Art TV-Sendung von Gerry Schum), die Body Art und experimentelles Theater (von Beckett bis Bruce Nauman) und die Institutionskritik und der politische Aktivismus (von Hans Haacke bis Dan Graham).

Was heute unter dem Begriff Medienkunst zusammengefasst wird, bildet zu dieser Zeit ein hybrides Umfeld, in dem es zahlreiche interdisziplinäre Zusammenarbeiten und Querverbindungen gibt, das sich jedoch noch nicht unter einem gemeinsamen konzeptuellen oder strategischen Selbstverständnis formiert. Von der zeitgleichen Entwicklung der Kybernetik, die eine transdisziplinäre Überbrückung der Kluft zwischen den »two

cultures« von Natur- und Geisteswissenschaften propagiert, gehen in den 1960ern wichtige Impulse sowohl für die technische Praxis als auch für die künstlerische Theoriebildung aus. Dieses Umfeld lässt sich in den 1960ern noch nicht als Untergattung der bildenden Kunst subsumieren, wie es heute oftmals im Begriff der Medienkunst mitgedacht wird, sondern umfasst ebenso selbstverständlich Literatur, Musik und darstellende Kunst. Deshalb überlebt dieser künstlerische Bereich auch die schon Ende der 1960er wieder zerfallenden Kontexte von Intermedia Art, Kybernetik und »Art Science and Technology«-Bewegung, gerät aber zunehmend unter den Zwang zu einer Definition seiner Spezifik und zur Abgrenzung gegen die »klassischen« Künste.⁹

Exemplarisch lässt sich dies an Nam June Paik zeigen: Seine berühmte »Exposition of Music – Electronic Television« von 1963 verbindet die Elemente Neue Musik – Randomness – Offenes Kunstwerk – Mass Media – Intermedia zu einem partizipatorischen Gesamtkunstwerk »for all senses«.¹⁰ Die von Paik verwendeten und modifizierten Klaviere, Tonbandgeräte, Schallplattenspieler und Fernsehapparate sind eine Do-it-yourself-Bricolage, die jedoch bereits das Potential der zukünftigen Wandlung von Distributions- in Produktionsmedien und ihre interaktive Nutzung aufscheinen lässt. Das heute größtenteils nicht erhaltene und nur in Schwarzweißfotos dokumentierte Ensemble kann als Vorläufer für die Videokunst, die Klangkunst, die Rauminstallation und die interaktive Kunst gleichermaßen gelten.

⁹ Ein letztes Panorama dieser Entwicklung gibt Douglas Davis: *Art and the Future: A History-Prophecy of the Collaboration Between Science, Technology and Art*, London 1972.

¹⁰ Vgl. NamJunePaik, *Exposition of Music. Electronic Television. Revisited*, hrsg. von Susanne Neuburger, Ausst.-Kat. Museum Moderne Kunst Stiftung Ludwig Wien, Köln 2009.

Diese Intermedialität der »heroischen« Phase der Medienkunst wird Anfang der 1970er von einer Disziplinenbildung abgelöst: Statt Intermedialität wird nun die Medienspezifität gefordert. Dabei hören sich die Begründungen aus heutiger Sicht nach einer kruden Mischung von zwei eigentlich unvereinbaren Theorien an: einerseits Clement Greenbergs Modernismus unter dem Paradigma der medienimmanenten Selbstreferentialität und sein Verdikt gegen alle intermedialen Tendenzen – andererseits Marshall McLuhans Diktum, dass im Medium selbst bzw. in der Wahl des Mediums schon eine oder sogar *die* zentrale Botschaft liegt. Im Laufe der 1970er teilt sich das Feld der Medienkünste auf, spezialisierte Kontexte und Szenen treten an die Stelle der integrativen Intermedialität der 1960er. Hier wären u.a. zu nennen: Computergrafik, Videokunst, Experimentalfilm und Performancekunst. Jede dieser Kunstformen beginnt ein spezifisches Selbstverständnis zu entwickeln, das stark von einer medialen Differenz zu den verwandten Kunstformen geprägt ist und letztlich auf die Definition einer eigenständigen Gattung durch ihr technisches Medium zielt. In Jurys zur Videokunst wurden noch in den 1980ern auf Video übertragene Experimentalfilme als Betrugsversuch gewertet, und ebenso galten von Hand ergänzte Computergrafiken als Fauxpas.

Als gemeinsames Dach dieser Gattungen dient dabei zunehmend die bildende Kunst. Dies mag teils auf pragmatischen Motiven beruhen, da sich die Institutionen und Diskurse der bildenden Kunst als offener und flexibler für solche Experimente erweisen als die von Musik, Literatur, Film und Theater, welche stärker von dem Konflikt zwischen Avantgarde und Mainstream geprägt sind.

Auch innerhalb dieser Gattungen bildet sich eine Differenzierung verschiedener künstlerischer Ansätze

Was war die Medienkunst?

(beispielsweise in der Videokunst und im Experimentalfilm): strukturell-formale, konzeptuelle, narrative oder politisch-soziale Arbeitsweisen. Vergleichbar gab es bereits in den 1950er in der elektronischen Musik die Konkurrenz verschiedener »Schulen« mit teilweise spezifisch nationalem Hintergrund: die französische *Musique Concrète*, die mit gefundenen Klängen arbeitet; die vor allem in Deutschland entwickelte »serielle Musik«, welche auf rigiden mathematischen Konzepten basiert (vgl. die Zeitschrift *Die Reihe*); die US-amerikanische Indeterminacy im Sinne John Cages, welche die traditionellen Konzepte der Autorschaft kritisiert.

Anhand dieser verschiedenen künstlerischen Arbeitsrichtungen zeigt sich jedoch bereits die Problematik der Ausbildung von medientechnisch definierten Gattungen. Sehr heterogene Ansätze werden in eine scheinbare verwandtschaftliche Nähe zueinander gestellt, die aber letztlich nur das gemeinsame technische Format betont und damit die verschiedene Verwendung des Mediums ebenso wie die unterschiedliche künstlerische Intention überdeckt. Um nur zwei Beispiele zu nennen: Die frühen Videoarbeiten von Bruce Nauman, die auf Performances für die Kamera basieren, zielen auf den Kontext der Galerieausstellung. Durch ihre Low-tech-Ästhetik und die langen Realzeitwiedergaben sind sie für eine Fernsehausstrahlung völlig ungeeignet. Hingegen sind fast sämtliche Videos von Nam June Paik seit 1969 explizit für den Kontext einer Fernsehsendung entstanden, und die Verwendung von experimenteller High-tech-TV-Studio-Technik, die Paik selbst mitentwickelt, ist nur durch eine finanzielle Unterstützung der TV-Sender möglich. Dass diese Tapes heute von der Kunstgeschichte nur noch im Kunstkontext betrachtet werden, ist deshalb falsch, denn sie sind eigentlich praktizierte

Medientheorie.¹¹ Entsprechend lautet das Motto von Paiks »Global Groove« 1973: »This is a glimpse of a video landscape of tomorrow when you will be able to switch on any TV station on the earth and TV guides will be as fat as the Manhattan telephone book.« Für das Verständnis des in diesem Video simulierten »Globalen Zapping« ist es essentiell, dass es in den 1970ern noch kein Satelliten-TV gab, sondern Fernsehen ein national und vor allem in den USA stark regional geprägtes Medium war. Die theoretische Basis zu diesem Video entwickelt Paik schon drei Jahre zuvor: »Wenn wir ein wöchentliches Fernsehfestival zusammenstellen könnten, das aus Musik und Tanz einer jeden Nation besteht, und es über den vorgeschlagenen gemeinsamen Videomarkt frei an die ganze Welt verteilen, würde die Wirkung auf Erziehung und Unterhaltung deshalb phänomenal sein.«¹² Die (Medien-)Kunst versucht also nicht mehr mit dem Fortschritt der Technik zu konkurrieren – sondern umgekehrt: *Sie antizipiert die Zukunft der Medientechnik und ihre gesellschaftlichen Rückwirkungen* – in diesem Fall mit einem positiv-utopischen Szenario (in anderen Fällen durch eine Medienkritik).

Die in Kunstwerken praktizierte Medientheorie beginnt bei Paik schon 1963 mit dem »Participation TV«, d.h. der Interaktion mit dem TV-Apparat. Er antizipiert dadurch die Entwicklung von interaktiven Massenmedien zu einer Zeit, als es in Deutschland nur ein einziges Fernsehprogramm gab. Zeitgleich formuliert

¹¹ Vgl. das Anliegen von Claus Pias, implizite Medientheorien in der Praxis der Medienentwickler der 1960er aufzuspüren – Theorien, die sich durch ihre Operationalisierbarkeit zur Basis der heutigen Medienrealität entwickelt haben, die aber als Theorie oftmals nicht mehr bekannt oder greifbar sind (z.B. ders.: »Asynchron – Einige historische Begegnungen zwischen Informatik und Medienwissenschaft«, in: *Informatik-Spektrum*, 31/1 (2008), S. 5–8).

¹² Nam June Paik: »Global Groove und der gemeinsame Videomarkt«, in: ders.: *Niederschriften eines Kulturnomaden. Aphorismen, Briefe, Texte*, hrsg. von Edith Decker, Köln 1992, S. 132.

Marshall McLuhan den Anspruch der Medientheorie, nicht nur Analyse des Status quo zu sein, sondern eine Rückwirkung auf ihr Gegenstandsfeld zu haben, wenn man sie denn ernst nimmt: »Control over change would seem to consist in moving not with it but ahead of it. Anticipation gives the power to deflect and control force.«¹³

Obwohl sich in den 1970ern sowohl die Fernsehsender als auch die Computerindustrie für elektronische Kunst öffnen und teilweise umfangreiche Förder- und Produktionsmittel zur Verfügung stellen, bleibt die nachhaltige ökonomische Basis und auch der kulturell-diskursive Kontext dennoch die bildende Kunst mit ihrem System von Galerien, Sammlern und Museen. Eine auch nur die Kosten der Produktion und Geräte deckende Vermarktung der elektronischen Kunst ist jedoch bis weit in die 1980er fast unmöglich. Die meisten Medienkünstler leben deshalb in einer Art doppelten Ökonomie: Stipendien oder Kulturmittel aus dem Kunstkontext kombiniert mit Aufträgen aus der Industrie oder Einnahmen aus TV-Verwertungen. Nur wenigen gelingt es so wie Paik, ihre für das Massenmedium Fernsehen entstandenen Arbeiten geschickt in den Kunstkontext zurück zu übertragen, etwa mit der auf dem Video »Global Groove« basierenden ersten raumgreifenden Installation »TV-Garden« von 1977, die er auf der *documenta 6* in Kassel präsentiert und später ans Guggenheim Museum verkauft. Hingegen verschwinden viele durchaus erfolgreiche Medienkünstler aus dem Kunstkontext, um ihr kreatives Potential in der Medienindustrie gewinnbringender einzusetzen; hier seien nur John Whitney und John Sanborn als Beispiele genannt.

¹³ Marshall McLuhan: *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York 1964, S. 199.

Auf diese Situation reagiert Ende der 1960er die erste Phase der Institutionalisierung von Medienkunst (dabei immer noch ohne den Begriff zu verwenden – nun aber mit deutlichem Fokus auf den visuellen elektronischen Medien). Hier wären beispielhaft folgende Initiativen zu nennen:

- E.A.T. (Experiments in Art and Techonolgy), ca. 1967–1970
- Leonardo Magazine, 1968 – heute
- Computer Arts Society (CAS), 1968–1980er
- Fernseh Galerie Gerry Schum, 1969–1973
- Electronic Arts Intermix (E A I), 1971–heute
- Experimental TV Center, 1971–heute
- Center for advanced visual studies (CAVS/MIT), 1968–heute

Diese Initiativen basieren auf unterschiedlichen Organisationsmodellen und verfolgen ebenso unterschiedliche Ziele. Gemeinsam ist ihnen, dass sie von Individuen ausgehen, d.h. keine Gründungen im öffentlichen Auftrag sind. Sie funktionieren durch das, was heute »public private partnership« heißt, d.h. die damals (zumindest in Europa) noch nicht übliche Kombination öffentlicher Gelder und privater Sponsoren. Ein Sonderfall ist das Center for Advanced Visual Studies mit dem MIT als potenter Dachorganisation, das deshalb auch als Modell für die Institutionsgründungen der 1980er dient.

Die größte inhaltliche Gemeinsamkeit liegt in der Entwicklung von Plattformen für die Produktion und die Distribution von elektronischer Kunst außerhalb der bis dahin etablierten Institutionen. Zugleich positionieren sich diese Initiativen »zwischen den Stühlen« der klassischen künstlerischen Gattungen und zwischen den verschiedenen Modellen des künstlerischen

Was war die Medienkunst?

oder ökonomischen Erfolgs in der bereits genannten doppelten Ökonomie. Sie stehen deshalb im Laufe ihrer Entwicklung vor vergleichbaren Problemen: Kann die elektronische Kunst ihre kulturell-industrielle und künstlerisch-technische Zwischenstellung ausbauen und verteidigen oder wird sie immer wieder an der Unvereinbarkeit der ökonomischen und ebenso ästhetischen Bewertungskriterien dieser verschiedenen Kontexte scheitern?

Diese Frage bleibt auch für die 1980er relevant. Dies zeigt sich an der zweiten Phase der Institutionalisierung, die nun über die Initiative von Individuen hinaus größere Dimensionen und öffentliche kulturelle Bedeutung annimmt. Erst damit wird auch der Begriff der »Medienkunst« geprägt. In der Tat fehlt bisher eine Institutionsgeschichte der Medienkunst, welche auch die Basis für ihre Begriffsgeschichte liefern könnte. Hier sind folgende Initiativen mit ihrem jeweiligen Gründungsdatum zu nennen (ohne Anspruch auf Vollständigkeit, einige davon sind heute nicht mehr aktiv):

- 1978 Montevideo Amsterdam
- 1979 Ars Electronica Linz
- 1980 Video Art Festival Locarno
- 1981 Experimental Film Workshop Osnabrück (ab 1988 European Media Art Festival)
- 1982 Worldwide Videofestival den Haag
- 1982 Videomagazin Infermental
- 1983 Time Based Arts Amsterdam (ab 1993 Zusammenschluss mit Montevideo zum Netherlands Media Art Institute)
- 1983 Manifestation Internationale de Video Montbeliard

- 1984 Videonale Bonn
- 1984 Marler Video-Kunst Preis
- 1984 Hull Time Based Arts (HTBA)
- 1986/87 V_2 Rotterdam, Manifestatie voor de Instabiel Media
- 1988 Videofest Berlin (ab 1997/98 transmediale)
- 1989 Artec Biennale, Nagoya
- 1989 1. Multimediale, ZKM Karlsruhe

Im Kontext dieser Festivals und Institutionen entsteht die »Medienkunst« als eine Spezialdisziplin und als soziales Gefüge einer international vernetzten Community, die an ihren jeweiligen Standorten einen vergleichbaren Kampf gegen ihre Marginalisierung »zwischen den Stühlen« auszufechten hat. In diesem Sinne findet die Medienkunst tatsächlich ihren Ort in einem »global village«, das ebenso weltweit verteilt wie überschaubar ist. Der institutionelle Status dieser Initiativen ist hingegen sehr unterschiedlich: Beispielsweise wurde die Ars Electronica schon sehr früh mit großer Unterstützung der Stadt Linz und des ORF zur einem offiziellen kulturellen Standortfaktor von Linz, während die Videonale Bonn, von einer Studentengruppe in einem Off-Space gegründet, sich erst ganz langsam in die dauerhafte Förderung und die institutionelle Verankerung im städtischen Kunstmuseum vorarbeitet. Gemeinsam ist vielen dieser Aktivitäten, dass sie zunächst als einmaliges Event beginnen, aufgrund des Erfolgs oder der Hartnäckigkeit ihrer Initiatoren dann aber zu regelmäßigen Ereignissen werden. Einige führen schließlich auch über den Festivalcharakter hinaus zu dauerhaften Institutionsformen; hier ist wiederum das Ars Electronica Center als Beispiel zu nennen.

Was war die Medienkunst?

Die Bedeutung dieser zweiten Phase der Institutionalisierung für die Begriffsbildung zeigt sich an der Umbenennung der Initiativen in Osnabrück, Amsterdam und Berlin im Lauf der 1990er. Unter dem Begriff Medienkunst findet nun auch eine Reintegration der Einzelgattungen (Videokunst, Klangkunst, interaktive Kunst) statt. Im Gegenzug spaltet sich dieses »global village« zunehmend vom Feld der »Contemporary Art« ab – und die Medienkunst ist z.B. auf den Biennalen, Documentas, im Kunstmarkt und in Museumssammlungen der 1980er sehr viel weniger präsent als noch in den 1970ern. Dabei spielt die Remusealisierung der bildenden Kunst in den 1980ern in den Museumsneubauten der Postmoderne und die steigende Bedeutung von Privatsammlungen eine wichtige Rolle für die Marginalisierung der Medienkunst im Kontext der bildenden Kunst.

Ab Ende der 1980er zeichnet sich ein verstärktes Interesse an der Verbindung von Medienkunst und Medientheorie ab. Die Gründe liegen unter anderem in der genannten Abkoppelung der Medienkunst vom Diskursumfeld der bildenden Kunst und ebenso an der zunehmenden Etablierung der Medienwissenschaften als eigenständige akademische Disziplin. Ebenso wichtig ist das steigende Interesse einer breiten Öffentlichkeit an digitalen Innovationen, die sich auch im Alltagsleben immer deutlicher bemerkbar machen. Hier sind folgende Initiativen zu nennen:

- ISEA Inter-Society for the Electronic Arts, ab 1988
- Interface Konferenz Hamburg, ab 1990 bis 2000
- HyperKult – Computer als Medium, ab 1990

Im Laufe der 1990er etablieren sich schließlich die großen öffentlichen Institutionen, welche explizit für Medienkunst

gegründet werden. Zu dieser dritten Phase der Institutionalisierung gehören:

- Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe (ZKM), Stiftung und Institute ab 1989, Eröffnung Gebäude 1997
- Institut für Neue Medien (INM) an der Städelschule Frankfurt, ab 1989
- Kunsthochschule für Medien Köln (KHM), ab 1990¹⁴
- Ars Electronica Center Linz (AEC), ab 1993
- Intercommunication Center Tokyo (ICC), ab 1997

Als Modell für diese Gründungen dient immer wieder das Center for Advanced Visual Studies (CAVS) am MIT Cambridge, weil es unter der Trägerschaft einer großen Universität und Forschungsinstitution. Dabei wird auch der Wirtschaftsfaktor des MIT als politisches und ökonomisches Argument eingebracht, doch der zentrale Auftrag dieser Gründungen ist kulturell definiert. Dies zeigt sich an zwei längeren Zitaten aus den Konzepten der beiden deutschen Institutionen, auf die hier genauer eingegangen werden soll.

Aus dem Gründungskonzept des ZKM Karlsruhe von 1988:

»Heute hat sich durch die Verbreitung und fast unbegrenzte Verfügbarkeit neuer Medien wie z.B. Fernsehen, Rundfunk, Video, Computergrafik, Holografie, Kassettenrekorder, Walkman, Compact-Disc etc. das Verhältnis der Menschen zur Kunst wie auch zur Technik in entscheidender Weise verändert. Kunst ist damit neben Technik zu einem integralen und bestimmenden Teil alltäglicher Lebenszusammenhänge, zum Bestandteil der

¹⁴ Hier wären zahlreiche weitere neue Studiengänge für Medienkunst, Mediengestaltung, Interface Culture usw. zu nennen, deren Darstellung einen eigenen Text erfordern würde.

Was war die Medienkunst?

Alltagskultur geworden. [...] Das Zentrum für Kunst und Medientechnologie ist Zentrum einer in diesem Sinne humanen Technik. Denn es wird eine der unmittelbaren Lebensäußerungen des menschlichen Geistes – seinen ästhetischen Ausdruckswillen – zur Entfaltung bringen und mit der Technik versöhnen.«¹⁵

Aus dem Grundkonzept der KHM Köln, ca. 1989/90:

»Sie widmet sich den modernen Techniken und Methoden der Bilderzeugung und -übertragung, die zunehmend Bestandteil der gestalterischen und künstlerischen Praxis werden. Die umgreift insbesondere die kritische Analyse der Medienkultur, den verantwortungsbewussten und moralischen Umgang mit Massenmedien.

Aufgaben:

1. Einflußnahme auf die mediale Entwicklung (künstlerisch-gestalterisch und wissenschaftlich). Ziel ist es, durch ihre kulturelle Integration einem allein technikzentrierten Ausbau vorzubeugen.
2. Dementsprechende Förderung einer engen Kooperation zwischen Künstlern, Gestaltern, Autoren und Regisseuren für Film und Fern- sehen, Wissenschaftlern und Technikern.«¹⁶

Diese Konzepte enthalten viele Argumente, die wir bereits aus der bisher skizzierten Geschichte der Medienkunst kennen: Themen aus den 1960ern wie »Intermedialität« und »Dialog der zwei Kulturen« werden nun auf die Kunst-Technik-Relation im Digitalen angewendet. Reste eines futuristischen Willens zur künstlerischen Gestaltung der Zukunft und der Auftrag zur »Weltverbesserung« werden in einen soziokulturellen Kontext eingebettet.

¹⁵ Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe: *Konzept '88*, hrsg. von der Stadt Karlsruhe, S. 5, 8.

¹⁶ »Grundkonzept der Kunsthochschule für Medien Köln«, in: *Studien- gang Audiovisuelle Medien, Studieninformation Wintersemester 1990/91*, Köln, Oktober 1990.

Auch Versatzstücke der Medientheorie und Technikphilosophie klingen hier an. Der Technooptimismus McLuhans, der Glaube, dass Antizipation die Macht zur Kontrolle und Veränderung von Medien gibt, mischt sich mit einer typisch deutschen Technikskepsis, welche sich bis zu Theodor Adornos Kritik der Kulturindustrie oder zu Martin Heideggers Warnung vor der Selbstentfremdung durch Technik zurückverfolgen lässt.

Aber bei diesen Konzepten handelt es sich nicht mehr um Künstlermanifeste oder individuelle Initiativen von »Überzeugungstätern«, sondern um Texte, die unmittelbar an politische Willensbildung gekoppelt sind und die zu Budgets, Stellenplänen, Geräteparks und großen Gebäuden führen! Tatsächlich haben die Programme und Projekte der »heroischen Phase« der Vor-Medienkunst nach dreißig Jahren die Realpolitik erreicht. Der Grund liegt jedoch nicht in der Hartnäckigkeit der Künstler. Vielmehr sind die in der Medienkunst antizipierten Veränderungen der medialen Umwelt so evident geworden, dass nun eine fast schon verspätete Reaktion der Kultur- und Bildungsplanung einsetzt.

Ein Leitmotiv dieser Gründungskonzepte bildet die künstlerische und theoretische Reflexion der Veränderung der Lebenswelt durch die damals »Neuen Medien«. Es wird aber noch nicht darauf eingegangen, wie die Spezifik des kulturellen Auftrags dieser Institutionen sich gegenüber der zunehmenden Selbstverständlichkeit der digitalen Medien positionieren kann. Denn zeitgleich mit dieser Gründung spezialisierter Institutionen vollzieht sich die radikale Ent-Spezialisierung der digitalen Technologien. Sie werden zu Alltagsinstrumenten, die heute soweit in jegliche Bereiche gesellschaftlicher Praxis integriert sind, dass der Status einer besonderen Institution zu ihrer künstlerisch-gestalterischen Entwicklung immer schwieriger zu legitimieren ist. Erschwerend kommt hinzu, dass

der in den Gründungskonzepten des ZKM und des AEC vorgesehene Forschungsauftrag im Laufe ihrer Etablierung weitgehend ihrer Öffentlichkeitswirksamkeit als Event-Produzenten geopfert wurde.

Ein weiterer wesentlicher Faktor für die heutige Legitimationskrise der Institutionsgründungen aus der dritten Phase der 1990er Jahre liegt in der weitgehenden Integration des elektronischen Bildes in die Gegenwartskunst. Dies gilt insbesondere für die auf fast allen großen Überblicksausstellungen präsente Videokunst, die allerdings heute gar nicht mehr unter diesem Begriff läuft, sondern als gleichberechtigtes Medium neben Fotografie und Malerei fungiert. Während noch in den 1980ern Videotapes unabhängig von der Prominenz des Künstlers zu niedrigen Standardpreisen (1000 DM für Umatic-Museumskopien) verkauft oder auch verliehen wurden, hat sich heute ein voll entwickeltes Preisgefüge auf dem Kunstmarkt etabliert, sodass limitierte Videokopien sechsstellige Preise erzielen können.¹⁷ Hiermit wiederholen sich Marktmechanismen, die bereits bei der Integration der Fotografie in den Kunstmarkt ab den 1970ern ihre Wirkung zeigten. Andererseits ist die digitale Medienkunst jenseits von Video (interaktive Kunst, Netzkunst, Software Art etc.) bis heute nur sehr schwer verkäuflich. Sie wird von den Künstlern im Zweifelsfall sogar umsonst abgegeben, wenn sich eine Institution zu ihrer Erhaltung und Aufarbeitung bereit erklärt. Dies sagt nichts über ihre künstlerische Signifikanz aus – sondern belegt nur die radikal konservative Grundtendenz des Kunstmarkts, die

¹⁷ Vgl. Dieter Daniels, »Video / Kunst / Markt«, in: Rudolf Frieling, Wulf Herzogenrath (Hrsg.): *40jahrevideokunst.de – Teil 1, Digitales Erbe: Videokunst in Deutschland von 1963 bis heute*, Hatje Cantz Verlag 2006, S. 40–49.

sich mittlerweile zur beherrschenden Kraft in Museen und Privatsammlungen entwickelt hat.

Dass es in den 1990ern zu einer Trennung von Videokunst und Medienkunst kommt, lässt sich auch an den Titeln von einschlägigen Buchpublikationen nachvollziehen.¹⁸ Während das »ikonische« Medium Video in den Kunstkontext übergewechselt ist, bleibt die prozessuale, experimentelle oder partizipative Medienkunst mehr denn je eine künstlerische Spezialdisziplin. Das in der zweiten Phase der Institutionalisierung im Laufe der 1980er entstandene Modell einer Re-Integration der medientechnisch abgegrenzten Gattungen (Videokunst, Computerkunst, Klangkunst, interaktive Kunst usw.) unter dem gemeinsamen Dach der Medienkunst ist nicht mehr tragfähig. Für die heutige künstlerische Produktion ist das Digitale kein Kriterium der Innovation mehr. In der Nachfolge der Techno-Musik entsteht der Begriff »postdigital« (von Kim Cascone 2000 für die sogenannte »glitch music« eingeführt, welche die Fehler der Digitaltechnik kreativ nutzt) – während in den visuellen Medienkünsten der Trend »neoanalog« heißt und die Rückkehr zu einfachen Do-it-yourself-Techniken bezeichnet.

Deshalb sind die Fragestellungen, welche zur Gründung der großen Institutionen der dritten Phase geführt haben, heute mehr denn je aktuell, sie müssten aber eher durch ein kulturell übergreifendes Forschungskonzept behandelt werden, in dem Kunstgeschichte (für bildende Kunst, Musik, Film und Theater), Medientheorie, Wissenschaftstheorie und Kulturwissenschaften die Rolle der digitalen Medien multiperspektivisch untersuchen.

¹⁸ Die Basic Art Serie des Taschen Verlags enthält zwei Bände: Sylvia Martin, *Video Art*; Mark Tribe/Reena Jana, *New Media Art*. Die World of Art-Serie des Verlags Thames & Hudson enthält vier Bände: Michael Rush, *Video Art*; Michael Rush, *New Media in Art*; Christiane Paul, *Digital Art*; Rachel Greene, *Internet Art*.

Dagegen steht jedoch der Zwang zu publikumswirksamen Großausstellungen, wie sie das ZKM und AEC veranstalten. Die Ausstellung »YOU_ser 2.0: Celebration of the Consumer« am ZKM zeigte 2009 vor allem, dass mit dem Format Ausstellung keine Konkurrenz zu den Optionen des Web 2.0 möglich ist und konnte den selbst gesetzten Anspruch »DU (YOU) bist der Inhalt der Ausstellung! [...] Durch seine Teilnahme hast DU (YOU), der User (YOUser), die Chance, die Welt zu ändern« nicht einlösen.¹⁹ Das ebenfalls 2009 neueröffnete Ars Electronica Center in Linz hingegen widmet sich in seiner Ausstellung »Neue Bilder vom Menschen« kaum noch der Kunst und den elektronischen Medien, sondern der populärwissenschaftlichen Darstellung von Biotechnologie und Robotics.

Die wichtigen Fragen lassen sich heute nicht alleine über Ausstellungen, Konferenzen und Katalogpublikationen abhandeln, sondern erfordern neue Formate, die sich selbst des Vermittlungspotentials der digitalen Medien bedienen, wie beispielsweise wissenschaftliche Online-Plattformen, die in den Naturwissenschaften schon lange selbstverständlich sind. Dazu gab es ab 2000 einige modellhafte Ansätze. Hier sind u.a. zu nennen: Die auf E-Teaching und Vernetzung orientierte Plattform netzspannung.org (am Fraunhofer-Institut für Intelligente Analyse- und Informationssysteme IAIS) und die Vermittlung von Themenkomplexen, kulturellen Kontexten und Werkanalysen auf der Plattform medienkunstnetz.de (am ZKM Karlsruhe). Diese Plattformen sind zur Wissensvermittlung über Medienkunst international anerkannt, ihr Beitrag zur Theoriebildung wurde jedoch weniger wahrgenommen, da die Kunst-, Medien- und

¹⁹ Vgl. den Programtext: [http://on1.zkm.de/zkm/stories/storyReader\\$6536](http://on1.zkm.de/zkm/stories/storyReader$6536)

Kulturtheorie noch stark auf das Buchformat fixiert sind.²⁰ Beide Online-Projekte basierten auf Drittmitteln und werden leider von den jeweiligen Institutionen nach Auslaufen der Förderung nicht weiter geführt oder auch nur aktualisiert.

Beispiele für eine vierte Phase der Institutionalisierung, die von einer historischen Verortung der Medienkunst in ihren hybriden Kontexten der Kultur, Technologie, Gesellschaft und Wissenschaft ausgeht und es sich zur Aufgabe machen, diese in ihrer Komplexität zu erschließen, zu dokumentieren und auch an aus- gewählten Beispielen von Werken zu erhalten, sind die Daniel Langlois Foundation in Montreal und das Ludwig Boltzmann Institut Medien. Kunst. Forschung in Linz. Beide haben explizit die neuen Vermittlungswege der digitalen Medien einbezogen und umfangreiche Online-Angebote entwickelt.²¹ Aus je ganz unterschiedlichen Gründen wurden diese Ansätze jedoch vorerst wieder abgebrochen bzw. stark beschnitten, ehe sie eine breitere Wirkung entfalten konnten.²²

Quellenangabe: Dieter Daniels, Was war die Medienkunst? in: Claus Pias, Hg., *Was waren Medien?*, Diaphanes, Zürich / Berlin, 2011. S. 57 – 80

²⁰ Vgl. Dieter Daniels: »Das Vermittlungsparadox der Medienkunst. Thesen und Modelle zur multimedialen Vermittlung«, in: Gerhard Johann Lischka, Peter Weibel (Hrsg.): *Die Medien der Kunst – die Kunst der Medien*, Wabern bei Bern 2004, S. 90–104.

²¹ Vgl. Daniel Langlois Foundation for Art, Science, and Technology: <http://www.fondation-langlois.org/> und Ludwig Boltzmann Institut Medien. Kunst. Forschung: <http://www.media.lbg.ac.at/> sowie die Projektwebsites: Visualization-Showcase <http://vis.mediaartresearch.at/webarchive/public/view/mid:1>, See this Sound Webarchiv <http://www.see-this-sound.at>, Netpioneers <http://www.netzpioniere.at>.

²² Die Aktivitäten der 1997 gegründeten privaten Daniel Langlois Foundation wurden ab 2008 stark reduziert, ihre Bestände an Originaldokumenten zur Medienkunstgeschichte sollen an eine öffentliche Institution übergeben werden. Das vom Verfasser 2005–2009 geleitete Ludwig Boltzmann Institut Medien. Kunst. Forschung wurde von der Ludwig Boltzmann Gesellschaft nach nur vier Jahren wieder geschlossen.