

Inke Arns

## Über die Zeitgenossenschaft der Medienkunst

Der spanische Medienkünstler Daniel Garcia Andujar, besser bekannt unter seinem Firmennamen Technologies to the People, entwickelte vor fast zehn Jahren mit *Language (property)* eine Arbeit, die sich mit der zunehmenden Privatisierung und Kommodifizierung von Sprache auseinandersetzt. Auf einer simplen HTML-Seite listet er Sätze untereinander auf, die zu eingetragenen Warenzeichen und damit zum Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer geworden sind, wie z.B. „Where do you want to go today?“<sup>TM</sup> (Microsoft), „A better return on information“<sup>TM</sup> (SAP), „Moving at the speed of business“<sup>TM</sup> (UPS), „What you never thought possible“<sup>TM</sup> (Motorola). Indem Andujar dieses Projekt mit „Remember, language is not free“<sup>TM</sup> betitelt, nimmt er die in den darauf folgenden Jahren einsetzenden Auseinandersetzungen um „geistiges Eigentum“ vorweg (die sich bereits in der zweiten Hälfte der 1990er Jahren in erbitterten Verteilungskämpfen um Domainnamen im World Wide Web abzuzeichnen begannen).

Das *makrolab*<sup>1</sup> des slowenischen Künstlers Marko Peljhan wurde erstmals zur *documenta X 1997* in Kassel aufgebaut, operierte Anfang 2000 an der Westküste Australiens, im Frühsommer 2002 in Schottland und von Juni bis Dezember 2003 auf der Insel Campalto bei Venedig. Beim *makrolab* handelt es sich um eine autonome Forschungs-, Arbeits- und Wohneinheit, die mit Hilfe von allerlei technischem Gerät die „Topographie der Signale“<sup>2</sup> im gesamten elektromagnetischen Spektrum kartografiert – als eine Art privates ECHELON-System: Das Labor ist ausgerüstet mit Sende- und Empfangsantennen, die verschiedene Signalbereiche erfassen und dort zirkulierende Datenströme (private Telefongespräche, satellitengesteuerte Navigationssysteme und militärische und wirtschaftliche Kommunikation) aufzeichnen können. Das *makrolab*, das als zehnjähriges Forschungsprojekt konzipiert wurde, wird abseits großer Städte oder Ausstellungen an möglichst abgelegenen Orten aufgebaut und soll 2007 permanent in der Antarktis installiert werden.

Anfang Juli 2006 fuhren zwei bulgarische LKW-Fahrer in einem umgebauten Lastwagen 47 Zuschauer durch ein dichtes Netz von Autobahnraststätten, Verladerampen, Containerhafen und Lagerhallen im Ruhrgebiet. „*Cargo Sofia*

---

<sup>1</sup> *Makrolab* <http://makrolab.ljudmila.org>

<sup>2</sup> Daniels, Dieter, in: *cITy. Internationaler Medienkunstpreis 2000*, SWF Baden Baden, Karlsruhe 2000, S. 94-97, hier: S. 95.

ist ein Modell Europas, eine Zelle der Globalisierung, in der die Zuschauer zu Voyeuren der alleralltäglichen Perspektive des Fernverkehrs werden [...]. Auf einem umgebauten Lastwagen mit transparent verglaster Längsseite fahren [die] Zuschauer durch die nordrhein-westfälische Landschaft aus Produktion und Konsum. [...] Zu diesen Ready-Made-Bühnenbildern des Transits fügen sich südosteuropäische Biographien aus dem Führerstand, Dialoge mit Essener Autobahnpolizisten und Duisburger Containerspediteuren, Balkanmusik und Motoren-Groves.<sup>3</sup> Das Projekt von Stefan Kaegi, Mitglied der schweizer-deutschen Performancegruppe Rimini Protokoll, ist eine Mischung aus Theater, Performance und multimedialer Aufführung und erlaubt so zwischen inszenierter Realität und alltäglicher Fiktion einen neuen Blick auf den (un)gewöhnlichen Alltag der Globalisierung. *Cargo Sofia* fährt als aufmerksam beobachtende Zelle durch eine sich durch transnationalen Warenverkehr verändernde Landschaft der Globalisierung. Videoeinspielungen im Innenraum des LKW legen sich über die Realität, schaffen und verweisen auf einen ‚augmented space‘.<sup>4</sup> In diesem ist der mit Global Positioning System (GPS) ausgestattete LKW von Anfang an präsent, sichtbar auf den Monitoren der Speditionszentrale.

Der britische Künstler Heath Bunting interessiert sich für die Herstellung von Kommunikation und die Schaffung sozialer Kontexte und Verbindungen von virtuellem und physischem Raum. Während Bunting in den 1980er Jahren mittels Graffiti psycho-geographische Interventionen in urbane Räume vollzog, sich im Kontext von Fax- und Mail Art und Londoner Piratenradios engagierte, wurde er in den 1990er Jahren zu einem der exponiertesten Vertreter der so genannten „net.art“, einer informellen Gruppe vorrangig europäischer NetzkünstlerInnen, die dem Mitte der 1990er Jahre einsetzenden Internethype kritisch gegenüberstanden. Zwischen 1994 und 1997 entwickelte Bunting künstlerische Projekte vorwiegend im Internet. Er war in dieser Zeit einer der profiliertesten Netzkünstler und einer der ersten, die sich aus der Netzkunst wieder zurückzogen. Seitdem erkundet er Reiserouten für die unkontrollierte Überwindung europäischer Staatsgrenzen. Das von der Tate Modern London in Auftrag gegebene Internet-Projekt *BorderXing Guide* (2001) dokumentiert die illegalen Grenzübertritte innerhalb und außerhalb Europas, die Heath Bunting und Kayle Brandon in den letzten Jahren im Selbstversuch vollzogen. *BorderXing Guide* versteht sich als Anleitung zum Grenzübertritt ohne Papiere.

---

<sup>3</sup> Vgl. Website PACT Zollverein, [www.pact-zollverein.de](http://www.pact-zollverein.de), 27. Juli 2006

<sup>4</sup> Der Hartware MedienKunstVerein beschäftigt sich seit Anfang 2005 intensiv mit dem von dem russischen Medientheoretiker Lev Manovich als „augmented space“ bezeichneten Gebiet. „Augmented Space“ (dt. „erweiterter“ oder „verdichteter Raum“) beschreibt den uns umgebenden Realraum, der zunehmend mit Informationen angereichert und durchsetzt ist bzw. von immateriellen Informationsströmen durchzogen wird. Vgl. *Verstreute Momente der Konzentration. Urbane und digitale Räume*, h.v. Hartware MedienKunstVerein / Inke Arns, Frankfurt am Main 2005.

Als Briten besitzen Bunting und Brandon zwar EU-Pässe, gehen jedoch solche Wege durch Wälder, Flüsse, Berge und Tunnel, die Flüchtlinge und Papierlose wählen müssen, um von einem Land in ein anderes zu gelangen. Die Informationen, die Bunting und Brandon in Form von Fotografien, detaillierten Aufzeichnungen, Karten und lakonischen Kommentaren zu den einzelnen Routen auf der Website zur Verfügung stellen, sind jedoch nicht für jede/n InternetnutzerIn zugänglich. Um Zugang zu dem Projekt zu erhalten, muss man physisch zu einem der weltweit verteilten „Social Servers“ reisen (Orte mit öffentlichem Internet-Zugang und statischen IP-Adressen<sup>5</sup>), die Buntings Vertrauen genießen. Die Zugangsbegrenzung zu *BorderXing Guide* verfolgt dabei mehrere Ziele: Zum einen geht es um die Einbettung des Virtuellen in einen spezifischen sozialen Kontext. Zum anderen verweist das Projekt auf den paradoxen Zusammenhang zwischen einer immer besseren Vernetzung innerhalb der westlichen Welt (Geld, Güter, Informationen) und deren gleichzeitiger Abschottung gegenüber unerwünschten Einwanderern. *BorderXing* spielt mit seinem Prinzip der „umgekehrten Authentifizierung“ zudem auf die alltäglichen Erfahrungen illegaler GrenzgängerInnen an.

Der französische Künstler Renaud Auguste-Dormeuil installierte 2005 im Rahmen der Ausstellung *Verstreute Momente der Konzentration. Urbane und digitale Räume* zwei vollkommen unmediale Arbeiten in der PHOENIX Halle Dortmund. *GPS* (2001) befasst sich mit der Ambivalenz von Lokalisierung und Kontrolle im Zeitalter der Satellitennavigation. Die zunächst rein dekorativ erscheinende, in den Farben gelb, pink und grün gehaltene minimalistische Wandmalerei erweist sich auf den zweiten Blick als eine Visualisierung der Funktionsweise des Global Positioning System (GPS). GPS erlaubt weltweit eine auf wenige Meter genaue Ortung von Personen oder Objekten, die mit einem entsprechenden Empfänger ausgestattet sind. *Code International Sol/Air No. 14* (1999), realisiert als großes Blumenbeet, kommuniziert eine geheime Botschaft („Brauchen Waffen und Munition“) an vorbei fliegende Helikopter und Flugzeuge. Es handelt sich um ein Element des internationalen Codes zur Boden-Luft Kommunikation. Dieser dient der Kommunikation zwischen Flugzeugen und auf dem Boden befindlichen Truppenteilen oder Zivilisten. Die Arbeit verweist auf die zunehmende Bedeutung vertikaler Vektoren in urbanen Netzen.

All diese Beispiele zeigen, dass Medienkunst heute zu einem erweiterten Feld geworden ist. Sie bedient sich einer ganzen Reihe von Medien, die bis vor ein paar Jahren im Medienkunstkontext noch nicht der Erwähnung für Wert

---

<sup>5</sup> Grundsätzlich haben alle statischen IP-Adressen aus Ländern der ‚Dritten Welt‘, wie z.B. Angola, Burkina Faso, Elfenbeinküste und Vietnam Zugang zu der Seite. Darüber hinaus sind auch einige wenige „vertrauenswürdige“ Server innerhalb und außerhalb der EU zugelassen, wie z.B. UBERMORGEN.COM (Wien), Sarai (New Delhi) und mama (Zagreb). Die Liste der „Social Servers“ findet sich auf <http://irational.org/cgi-bin/border/clients/list.pl>.

befunden worden wären. *Language (property)* und das *makrolab* sind sicherlich durch die Medien und Technologien, die sie verwenden, am deutlichsten als Medien- oder Netzkunst erkennbar. Buntings und Brandons hybrides Projekt *BorderXing Guide* verschränkt (wie übrigens auch das *makrolab*) den realen mit dem virtuellen Raum und nimmt die sich ab 2000 zunehmend auf Bewegungen im (sub-)urbanen öffentlichen Raum verlagernden Aktivitäten dieses Teils von irrational vorweg, die sich der physischen Überwindung von Zäunen und Grenzen widmen (*Tour d’Fence*, *Tunneling workshop*, *Public Sculpture Climbing*). *Cargo Sofia* macht als ‚mobiler Theaterraum‘ diese sich zunehmend verwebenden virtuellen (medialen) und realen Räume der Globalisierung als konkrete LKW-Routen erfahrbar. In letztgenanntem Beispiel ist es ein Wandbild, das die Funktionsweise des GPS Systems veranschaulicht und ein mobiles Blumenbeet, das seine Nachrichten in den Himmel kommuniziert.

Warum aber sind Wandbilder, Digitaldrucke auf Leinwand, LKW- und Klettertouren Medienkunst? Oder eher: warum kann man diese als Medienkunst bezeichnen, wie der Hardware MedienKunstVerein das programmatisch in seinen Ausstellungen seit 2005 macht? Meine These ist, dass das, was noch in den 1990er Jahren mit dem Sammelbegriff Medienkunst bezeichnet wurde, sich langsam von dieser begrifflichen Beschränkung emanzipiert. Genauer: Die Medienkunst emanzipiert sich – paradoxe Bewegung – zunehmend von der Verwendung neuer Medien/Technologien. Gleichzeitig spricht sie mit größerer Selbstverständlichkeit und größerer Gelassenheit darüber, wie sich die uns umgebende Welt, die zunehmend auf diesen Technologien basiert, durch diese verändert. Diese Entwicklung ist vermutlich dem heute selbstverständlicheren Umgang mit diesen Medien/Technologien in unserem Alltag geschuldet. Internet, Telekommunikation, Video, Fotokameras, die Konvergenz aller dieser Medien in eines, nämlich die Universalmaschine Computer, all das ist in den letzten fünf bis sieben Jahren viel selbstverständlicher geworden. So selbstverständlich, dass die vor zehn bis fünfzehn Jahren neu gegründeten Medienkunststudiengänge Nachwuchsprobleme bekommen: Es wird einerseits immer schwieriger, geeignete BewerberInnen zu finden (die nämlich Medienkunst nicht mit kommerziellen Applikationen oder der Werbebranche verwechseln), andererseits definieren die StudentInnen entgegen den Studienprogrammen das Gebiet der Medienkunst nach ihren eigenen Regeln: nämlich zunehmend frei im Umgang mit den Medien ihrer Wahl.

Ich möchte daher folgende These aufstellen: Das spezifische an der Medienkunst sind heute nicht die Medien, sondern ihre spezifische Form der Zeitgenossenschaft, ihre inhaltliche Auseinandersetzung mit unserer in starkem Maße medial geprägten Gegenwart. Sie verhandelt das, was Friedrich Kittler vor genau 20 Jahren in dem prägnanten wie lapidaren Satz „Medien bestimmen

unsere Lage<sup>6</sup> formuliert hat. Dabei werden die verwendeten technischen Medien zunehmend unwichtig. Anders formuliert: Medienkunst ist keine formale Kategorie bzw. kein formales Genre mehr, als das sie vor allem in den 1990er Jahren noch aufgefasst wurde (z.B. am ZKM in Karlsruhe, auf der *ars electronica* oder an verschiedenen Studiengängen für Medienkunst), sondern sie zeichnet sich durch eine intensive inhaltliche Auseinandersetzung mit der uns umgebenden, zunehmend medialisierten und auf neuen Technologien basierenden Welt aus. Dabei findet diese Auseinandersetzung nicht unbedingt unter Verwendung dieser neuen Technologien statt, sondern die Kunst bedient sich (fast) aller möglichen Medien und Techniken. Diese Art von Medienkunst befreit sich gleichermaßen von dem Zwang, sich der neuesten Technologien zu bedienen. Sie entledigt sich der konzeptuellen Entlastung durch die Neuheit des Mediums und stellt sich der Herausforderung des Künstlerischen. Sie wird (endlich) erwachsen.

In diesem Zusammenhang wird nun auch sehr klar, dass es bei Medienkunst nicht um eine ingenieurwissenschaftliche Konkurrenz zur Technikentwicklung gehen kann. Wenn Künstlerinnen und Künstler die Medien und Technologien, mit denen sie arbeiten und derer sie sich bedienen, beherrschen (d.h. zu Beispiel in der Softwarekunst selber programmieren), so heißt das noch lange nicht, dass sie sich auch an der Entwicklung dieser Technologien, an der Entwicklung ihrer Standards und Formate beteiligen müssen, wie z.B. Friedrich Kittler dies immer wieder fast apodiktisch gefordert hat. Kittler verkennt damit das spezifische Potenzial der Kunst. Die spezifische Art der Zeitgenossenschaft von Medienkunst ist nicht ihre Technikkompetenz im engeren Sinne. Vielmehr sind die oben genannten Autorinnen und Autoren bzw. Künstlerinnen und Künstler Erfinder in einem erweiterten Sinne, eben im Sinne ihrer spezifischen Zeitgenossenschaft, der in ihr geäußerten inhaltlichen Auseinandersetzung und durchaus auch in ihrer Teilhabe und Teilnahme an einer Welt, die einen immer selbstverständlicheren Umgang mit Medien und Technologien pflegt und sich dadurch radikal verändert.

Allerdings geschieht diese Veränderung nicht gerade vor unseren Augen. Mehr noch: Da diese zunehmende mediale Verfasstheit in Form von Radiowellen, Computerinterfaces und alltäglichen Anwendungen zumeist durch- bzw. unsichtbar und dadurch unbemerkt bleibt, machen sich viele künstlerische Projekte an die Sichtbar- bzw. Wahrnehmbarmachung dieser Transparenzen. Die russischen Formalisten nannten einen solchen Vorgang „Faktur“. Eine solche Faktur ist vielleicht im Zeitalter der informatisch geprägten Räume und sich sinnlicher Wahrnehmung entziehender Signale („augmented space“) die einzige Möglichkeit, Signale eines Systems in für ein anderes System interpretierbare Signale zu übersetzen. Nicht der Aspekt der Funktionalität wird

---

<sup>6</sup> Friedrich Kittler, *Grammophon, Film, Typewriter*, Berlin 1986, S. 5

betont (d.h. die Medienkunst will keine Konkurrenz zur Ingenieurskunst sein), sondern es werden Widerstände für das Auge und die anderen menschlichen Sinne geschaffen. Diese Bewegung führt von einem Zustand der Transparenz hin zu einer fakturierten Sichtbarkeit und einer sinnlichen Erfahrbarkeit eigentlich unintelligibler Datenräume.<sup>7</sup>

Nun könnte man fragen: Warum dann überhaupt ein Festhalten an einem heute so offensichtlich überflüssigen Begriff wie Medienkunst? Die Antwort ist einfach und hat sich in den mehr als zehn Jahren, in denen ich im Bereich der Medienkunst arbeite, nicht geändert: weil dieser Bereich immer noch kein selbstverständlicher Teil der zeitgenössischen bildenden Kunst ist. (Die Professur, die der Namensgeber dieses Preises Nam June Paik an der Düsseldorfer Kunstakademie innehatte sowie auch einige wenige andere Professuren von MedienkünstlerInnen bestätigen als Ausnahme die Regel.)

Im Grunde umfasst „the art formerly known as (new) media art“ all das, was sich inhaltlich und konzeptuell mit der wachsenden medialen Verfasstheit der Welt auseinandersetzt. Diese Auseinandersetzung resultiert in einer Form von Zeitgenossenschaft, also einer Teilhabe an und einer interessierten Auseinandersetzung mit der Gegenwart, die allgemein in der zeitgenössischen bildenden Kunst so nicht anzutreffen ist (und dort wohl immer noch als zu sehr der Welt zugewandt empfunden wird).

Vielleicht ist Medienkunst heute auch weniger Medien- als Konzeptkunst: Hier findet etwas statt, was an machen Akademien, polemisch formuliert, aus der heute wieder gängigen bauch- und gefühlsfixierten Malerei größtenteils verdrängt worden ist: zunächst die Formulierung eines Konzeptes, dann die Freiheit in der Wahl des Mediums – vom Wandbild bis zum mobilen Forschungslabor.

---

<sup>7</sup> Vgl. dazu: Inke Arns: Faktur und Interface: Chlebnikov, Tesla und der himmlische Datenverkehr in Marko Peljhans makrolab (1997-2007), in: Kwastek, Katja (Hg.): *"Ohne Schnur...." Kunst und drahtlose Kommunikation. Kommunikationskunst im Spannungsfeld von Kunst, Technologie und Gesellschaft*, Revolver: Frankfurt am Main 2005, S. 62-79