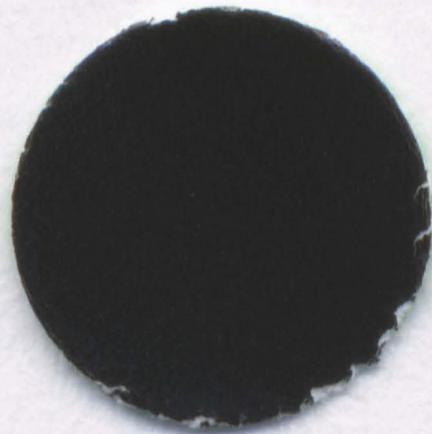
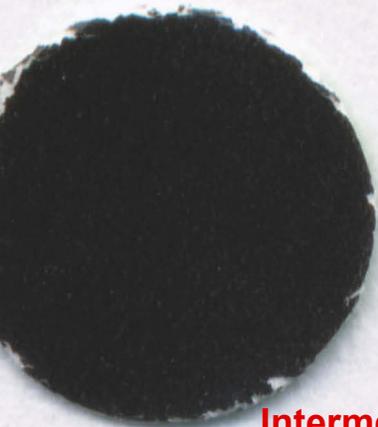


postparadise edition

Johannes Stahl

DER INTERAKTIVE BLICK
Über Kunst, Wirkungsräume und Mitspieler



Intermediale Ästhetik der Künste und des Alltags
Transdisziplinäre Betrachtungen zur Praxis des Realen



Im Kreuzungspunkt verschiedener gesellschaftlicher und wissenschaftlicher Perspektiven erweist sich als aufschlussreich, mit welchen Möglichkeiten die bildende Kunst Begriffe der Interaktion inhaltlich füllt.

Die Auseinandersetzung mit bestehenden Definitionen, vor allem aber auch mit der eigenen Wahrnehmung, veranlasst den Autor zu einem kommentierenden Rundgang über das Spielfeld interaktiver Szenarien. Hierbei wird ein wiederholter Wechsel des Ausgangspunktes nötig. Mit der zurück gelegten Wegstrecke wächst die grundlegende Skepsis gegenüber der Erwartung endgültiger Ergebnisse.

Insbesondere die in ihrer bemerkenswert großen Vielfalt ausführlich untersuchten künstlerischen Formen für Interaktionen lassen eine umfangreiche Sammlung an Spielregeln sichtbar werden und bringen immer neue, relevante Aspekte zur Mitwirkung. Mit ihren Ansätzen und Wirkungsweisen akzentuieren die Ideen, Werke und Aktionen bildender Kunst nicht nur in vielen Fällen die Rollen aller am Wahrnehmungsprozess Beteiligten. Sie dynamisieren dieses Geschehen auch: als Wechselwirkung bis hin zur Fusion oder zum Tausch von Rollen und nicht zuletzt als prozessuale Erweiterung von Kunstbegriffen. So entdeckt dieser Diskurs über interaktive Künste ein unerwartet verzweigtes Geflecht ästhetischer, gedanklicher, politischer und gesellschaftlicher Vorgänge.



Johannes Stahl

Der interaktive Blick
Über Kunst, Wirkungsräume und Mitspieler

postparadise edition

Intermediale Ästhetik der Künste und des Alltags
[Transdisziplinäre Betrachtungen zur Praxis des Realen]

herausgegeben von

Marc Mer

Band 2

postparadise edition

Johannes Stahl

Der interaktive Blick
Über Kunst, Wirkungsräume und Mitspieler

postparadise edition

Inhalt

I. Was: Interaktionsbegriffe

Wissenschaft und Interaktion	11
Politische Vorstellungen der Interaktion	20
Perspektiven der Wirtschaft	35
Medientheoretische Aspekte	45

II. Wie: Stichworte zu Spielregeln der Interaktion

Vorbemerkung: Kunsttheorie und Kunstgeschichte	57
Modelle für das Funktionieren von Interaktion	64
Ritual und Wechselperspektive	88
Spiele, Rollen und Regeln: über Theater und andere Bühnen	100
Literatur	120
Geschäft, Konsum und Marktforschung	132
Lernen, Dialog und Überwachung	149
Zusammenfassung: Warum aus einzelnen Positionen keine Theorie wird	191

III. Wer: Die Frage nach den Spielfiguren interaktiver Kunst

Vorbemerkung: das Personal der Kunst	193
Künstleranekdoten	195
Künstlerkollegen unter sich: eine Modell-Interaktion?	198
Teaching subjects: der Sonderfall Lehrer - Schüler	209
Künstler, Kritiker und Kurator	215
Sammler	220
Gesellschaftliche Funktionsträger	222
Die Entdeckung des Publikums in der Karikatur	229
Auftraggeber: Erwartungen und vorausschauender Ungehorsam	234
Publikum: Pöbel oder Partner	246
Kleines Resümé	264

IV. Zuletzt: Sind bestimmte künstlerische Medien von sich aus interaktiv?

Heilige Orte, kulturelle Orte, offene Orte	267
Innenräume und Kulte	272
Handläufe für den Blick: über Apparate und Techniken	276

V. Literatur und Bildnachweis

Literatur	295
Bildnachweis	302
Nachbemerkung des Herausgebers	309
Impressum	312

I. Was: Interaktionsbegriffe

Wissenschaft und Interaktion

„Spruch, Widerspruch

Ihr müßt mich nicht durch Widerspruch verwirren.

Sobald man spricht, beginnt man schon zu irren.“¹

Johann Wolfgang von Goethe hat wiederholt die Gewissheit aufleuchten lassen, dass Wechselwirkungen zwischen Menschen, insbesondere in kulturellen Zusammenhängen, ein kompliziertes Feld markieren. Selbst Sprache als vergleichsweise eindeutige Möglichkeit, Botschaften zu übermitteln, stellt der anerkannte Meister dieser Disziplin als höchst begrenztes System heraus. An anderer Stelle wird er deutlicher und sieht das Problem nicht einmal auf der Strecke dieser Kommunikation, sondern bereits in ihrem Anfangspunkt: „Wir können einem Widerspruch in uns selbst nicht entgehen; wir müssen ihn auszugleichen suchen. Wenn uns andere widersprechen, das geht uns nichts an, das ist ihre Sache.“²

Was zunächst die Unmöglichkeit verlustfreier Kommunikation pointierte, ist letztlich mitunter künstlerisches Programm des Überfliegers gewesen. Dass alle Interpreten des Dichters - vom getreuen Eckermann angefangen bis zu den heutigen Festmetern Interpretationsliteratur - mit Sicherheit Wahrnehmungs- und Ausdrucksverluste haben würden, ist allerdings nicht nur ein Makel. Das einschlägig bekannte Hexeneinmaleins aus Goethes Faust beginnt mit den Worten „Du musst verstehn, aus eins mach zehn“. Auch das zeugt möglicherweise von einem alchemistischen Prozess der interpretatorischen Vermehrung, den Goethe durchaus auch als kulturschaffend empfunden haben muss.

Wenn man einmal von der Möglichkeit eines zufälligen Irrtums absieht, gilt eine solche kulturschöpfende Interpretationsvermehrung auch auf der engeren und um Genauigkeit bemühten Ebene der Begriffsgeschichte und der Begriffsverwendung. Jede neue Verwendung kann dem Begriff eine weitere Ebene hinzufügen, jeder Transport in einen neuen kulturellen Be-

¹ Johann Wolfgang von Goethe: Gedichte, Leipzig 1898, S.119.

² Johann Wolfgang von Goethe: Maximen und Reflexionen. Berliner Ausgabe, Band 18, S.525. Natürlich ist die Verwendung des Begriffs „Widerspruch“ bei Goethe keineswegs selbst widerspruchsfrei. Als Indiz für die durchaus aber positive Wertung sei seine literaturgeschichtliche Positionierung angeführt: „Die literarische Epoche, in der ich geboren bin, entwickelte sich aus der vorhergehenden durch Widerspruch.“ Hamburger Ausgabe, Band 9, S.258.

I. WAS: INTERAKTIONSBEGRIFFE

reich wird ein Übriges tun. Es ist daher methodisch unausweichlich, einige Definitionen des Begriffs „Interaktion“ Revue passieren zu lassen.

„Interaktion (lat.),

1) allg.: Kommunizieren, aufeinander bezogenes Handeln zw. zwei oder mehreren Personen.

2) Medizin: gegenseitige Beeinflussung versch. Arzneimittel oder von Arznei-, Lebens- oder Genussmitteln.

3) Soziologie: die Wechselbeziehung zw. den Individuen und einer gesellschaftl. Gruppe oder der Gesellschaft insgesamt, bes. die wechselseitige Orientierung des Handelns an den Erwartungen der anderen in Gruppen und größeren sozialen Systemen.“¹

„Interaktion, Wechselwirkung.

In der Statistik und in der Psychologie ist Interaktion ein umfassender Begriff für Prozesse der wechselseitigen Beeinflussung. In der Statistik steht Interaktion für den Teil der vom Mittelwert abweichenden Werte, der nicht durch die einzelnen Variablen, sondern nur mit Hilfe einer unterstellten gegenseitigen Beeinflussung einzelner oder aller Variablen zu erklären ist.

In der Psychologie bezeichnet der Begriff als soziale Interaktion die Gesamtheit der Prozesse der gegenseitigen Beeinflussung von Individuen innerhalb einer sozialen Gruppe oder auch zwischen verschiedenen Gruppen. In diesem Sinne wird der Begriff teilweise synonym mit dem der Kommunikation gebraucht, schließt aber in vielerlei Hinsicht auch solche Prozesse mit ein, die mit diesem nicht hinreichend oder überhaupt nicht erfasst werden. Als interactive principle (Prinzip der Interaktivität) bezeichnet der amerikanische Psychologe Clark Leonhard Hull (1884 - 1952) ein Modell der gegenseitigen Beeinflussung afferenter Nervenimpulse, wonach sich alle zu einem bestimmten Zeitpunkt auf das Nervensystem wirkenden Impulse gegenseitig beeinflussen und neuartige Erregungsmuster erzeugen, die nur als das Produkt der jeweiligen Interaktion zwischen den beteiligten Nervenimpulsen möglich sind.“²

„Interaktion (lat.),

wechselseitige Beeinflussung des Verhaltens von einzelnen oder Gruppen.“³

¹ Bibliographisches Institut (Hg.): Der Brockhaus in Text und Bild, CD-Rom, Leipzig / Mannheim 1999.

² Andreas Vierecke: Interaktion, in Microsoft ®: Encarta ® 99 Enzyklopädie. 1993 - 1998 Microsoft Corporation.

³ The Learning Company, Inc. (Hg.): Infopedia 3.0, Die große Multimedia-Bibliothek, Köln 1998.

Im Bereich bildender Kunst ist der Begriff vergleichsweise jung. Wann genau er zum ersten Mal eingesetzt wird, klärt auch die bislang herausragende Untersuchung in diesem Feld nicht.

„Zum Begriff der Interaktion

»Interaktion« ist ein Terminus der sozialwissenschaftlichen Handlungstheorie und bezeichnet die Wechselbeziehungen zwischen Handlungen. Voraussetzung der Interaktion ist ein minimaler Konsens über kommunikative Techniken und Symbole sowie über bestimmte Verhaltensmuster. Der Begriff der Interaktion, der in der Sozialwissenschaft vor allem für zwischenmenschliche Handlungen verwendet wird, wurde in den frühen sechziger Jahren von der Computerwissenschaft entlehnt und bezeichnet dort die Fähigkeit des Computers, auf Eingaben des Benutzers ohne große Zeitverzögerungen zu reagieren. Auch die computergestützte Telekommunikation wurde bereits 1960 als »interaktiv« bezeichnet.¹ Die Begriffsentlehnung seitens der Computerwissenschaft gerät nun mit dem soziologischen Interaktionsbegriff erheblich in Konflikt, denn diesem liegt die Überzeugung zugrunde, dass sich menschliches Handeln grundlegend von dem Verhalten einer Maschine unterscheidet. In der Soziologie führte allerdings die kontinuierliche Weiterentwicklung der Interaktionsmöglichkeiten mit dem Computer dazu, daß die Grundannahme von einer Differenz zwischen maschinellem Verhalten und menschlichem Handeln in Frage gestellt wurde.² Der Soziologe Hans Geser spricht sogar vom »PC als Interaktionspartner«.³ Dennoch herrscht bis heute ein prinzipieller gesellschaftlicher Konsens darüber, daß die zwischenmenschliche Interaktion sich von der Interaktion mit dem Computer wesentlich unterscheidet. Entscheidender Grund dafür ist, daß der Computer nicht auf kontextgebundenes Alltagswissen zurückgreifen kann, um auch das Ungesagte, nicht explizit Ausgesprochene zu verstehen.⁴

Diese Definitionsarbeit in der Dissertation „Pioniere Interaktiver Kunst“ von Söke Dinkla ist erstaunlich: ein für die Kunstgeschichte bekannter, aber undefinierter Begriff soll ausgerechnet durch die Engführung im Bereich technischer Medien operabel werden. Ziel dieser Auseinandersetzung mit der Begriffsgeschichte ist ganz offensichtlich ein funktionierender Begriff.

¹ Carl Robnett Licklider: Man-Computer-Symbiosis, in IRE (Institute for Radio Engineers) - Transactions on Human Factors in Electronics, Band HFE-1, März 1960, S.4 - 11. S.4. Fußnote nach Söke Dinkla: Pioniere interaktiver Kunst von 1970 bis heute, Ostfildern-Ruit 1997, S.14. Dissertation, Universität Hamburg 1995.

² Bettina Heintz: Die Herrschaft der Regel. Zur Grundlagengeschichte des Computers, Frankfurt am Main / New York 1993, S.297. Fußnote nach Söke Dinkla, ebenda, S.15.

³ Hans Geser: Der PC als Interaktionspartner, in Zeitschrift für Soziologie, Band 18, Nr. 3, Bielefeld 1989, S.230 - 243. Fußnote nach Söke Dinkla, ebenda, S.15.

⁴ Söke Dinkla, a.a.O, S.7f.

I. WAS: INTERAKTIONSBEGRIFFE

Dass Dinkla allerdings andere Quellen (Sprachtheorie, Psychologie) hier nicht ins Feld führt, verwundert dann doch. Die Begriffsentwicklung wird anhand dieser Beispiele glaubhaft, aber kaum schlüssig nachgewiesen.

„In der Kunst bezeichnet man seit den späten sechziger und frühen siebziger Jahren kinetische reaktive Environments und Arbeiten, die den Computer im Teletypemodus einsetzen, als »interaktiv« oder »kybernetisch«.¹ Gleichzeitig wird auch der Begriff der »Partizipation« für die Rezeption dieser Arbeiten verwendet. Da sowohl Happenings als auch kinetische reaktive Environments und Closed-Circuit-Installationen als partizipative Kunstformen bezeichnet werden, kommt es zu Problemen der qualitativen und begrifflichen Abgrenzung der Interaktiven Kunst sowohl gegenüber der reaktiven kinetischen Kunst als auch gegenüber anderen partizipativen Kunstformen wie den Happenings. Obwohl die qualitativen Grenzen im Einzelfall fließend sind, markiert der Einsatz des Computers eine Zäsur. Daher werden kinetische Environments dann als reaktiv bezeichnet, wenn sie nicht den Computer, sondern einfache Rückkopplungsmechanismen ohne digitale Speichermöglichkeiten für eine Involvierung der Rezipienten einsetzen.“²

Dinklas Definition liefert ein differenziertes Spektrum an Bezeichnungen, die jeweils für eine kommunikative Ausrichtung im Bereich der Kunst, aber auch in anderen Bereichen steht. Letztlich bleibt aber eine Auslotung dessen aus, was „partizipativ“, „interaktiv“ oder „kybernetisch“ als begriffliche Kategorie bedeutet: die Definition entlang von Funktionstypologien.

„Der Begriff »Interaktive Kunst« setzte sich aber erst 1990 endgültig durch, als der Wettbewerb des Linzer Festivals Ars Electronica die Kategorie »Interaktive Kunst« einführte. Diese Kategorie umfaßt neben interaktiven Installationen und Environments auch telematische Arbeiten, Roboter und Werke, die eine interne Interaktivität zwischen Effekten wie Ton und Bild entwickeln.“³

Dass letztlich ein Entwicklungsmodell für die Begriffsdefinition Pate steht, ist konsequent, lässt aber die sinnvolle Chance aus, mit der erwähnten und grundlegenden Begrifflichkeit nähere Einteilungsmöglichkeiten zu entwickeln.

¹ Katalog Directions and Options 1968 und Katalog Software 1970. Teletypemodus meint Systeme, die über eine Tastatur zu bedienen und mit einem (entfernten) Computer verbunden sind. Fußnote nach Söke Dinkla, ebenda, S.15.

² Ebenda, S.7.

³ Ebenda, S.8.

„Im Unterschied zu diesem sehr weit gefaßten Begriff Interaktiver Kunst wird in dieser Arbeit die Bezeichnung ausschließlich für Werke verwendet, die den Computer einsetzen, um den Rezipienten in eine dialogartige Situation zu involvieren. Interaktion ist im Zusammenhang dieser Arbeit das Wechselspiel zwischen Mensch und digitalem Computersystem in Echtzeit.“¹

Mit dieser Engführung des Begriffs schadet Dinkla der Seriosität ihrer Definitionsarbeit: weder setzt sie sich ins Verhältnis zu einer allgemeinen (und ja auch in anderen Disziplinen weiter ausgeübten) Verwendung, noch akzeptiert sie den (aus welchen Gründen auch immer) so eingeführten weiteren Begriff aus der kunsttheoretischen Praxis des Festivals Ars Electronica. Warum der Leser ihrer Dissertation diese Setzung nachvollziehen soll, bleibt zunächst unklar - auch wenn sie im Laufe ihres Textes den Arbeitsbegriff (das bedeutet methodisch diese Setzung im Grunde) durchaus mit Sinn füllt.

Offensichtlich ist die heutige Verwendung des Begriffs in hohem Maße kontextabhängig geblieben und driftet möglicherweise noch weiter auseinander: Soziologen, Ökonomen, Kunsttheoretiker oder Biologen haben ihre je eigene Verwendung des Begriffs und entwickeln ihn weiter. Trotz der üblichen Differenzen untereinander und der recht verschiedenen ausfallenden Differenzierungsgrade ergibt sich eine Überlagerung, die sinnstiftend sein kann und den Versuch einer generell geltenden Formel rechtfertigt.

„Man könnte sagen, einen Begriff verstehen heißt seinen Gebrauch verstehen.“² So vermerkt Ludwig Wittgenstein einen möglichen Weg aus dem Dilemma. Offensichtlich hat sich hier ein ursprünglich einmal experimenteller oder auch präziser Fachbegriff zu einem Allgemeinplatz entwickelt. Andererseits sind Zusammenhänge nicht zu leugnen: kommerziell vertriebene Computerspiele nutzen die selben Algorithmen wie - gar nicht spielerisch gemeinte - militärische Software, künstlerische Rezeptionsprozesse sind mitunter identisch mit Verkaufsstrategien. Politische Interaktion und biologische Systeme sind fast schon traditionellerweise in einen Zusammenhang gebracht worden, und die Interaktion der körperlichen oder staatlichen Organe folgt soziologischen Regeln - ein Zusammenhang, den schon antike Autoren nutzten.³

¹ Ebenda, S.16.

² Ludwig Wittgenstein: Schriften, herausgegeben von Cora Diamond, Band 7, Frankfurt am Main 1978, S.19.

³ Platon: Der Staat, in derselbe: Sämtliche Werke, Band 2, Köln / Olten 1967, S.309.

I. WAS: INTERAKTIONSBEGRIFFE



Bocca della verità, Norditalien

Eine Heisenbergsche Unschärferelation?

Kommunikationsvorgänge sind in einer arbeitsteiligen Gesellschaft ein bedeutender Wissenschafts- und Geschäftszweig geworden. Mechaniken der Informationsübertragung, aber auch die Nicht-Übertragung oder jene Abweichungen wie die Emser Depesche, die Kriege auslösen können, beschäftigen Tausendschaften von Forschern unterschiedlicher Disziplinen. Unter zahlreichen anderen Theorien hat das grundlegend Werner Heisenbergs Unschärferelation einer breiteren Bevölkerungsschicht anschaulich machen können. Grob gesagt, kann das Messen das Messergebnis dadurch verändern, dass man misst. Das Beispiel der Schneeflocke, die man auffängt, um ihre Temperatur zu bestimmen, aber durch das Aufgefangan werden bereits eine andere Temperatur bekommt, veranschaulicht das Prinzip im Bereich der Naturwissenschaften ebenso wie im kulturellen Heinrich von Kleists anmutiger Jüngling. Aufgefordert, seine besonders natürliche Geste noch einmal einzunehmen, kann er das nicht mehr, da ihm eben diese anmutige Unschuld bewusst gemacht worden ist.¹

Ähnliches begegnet als Prinzip in der Wahrnehmung von Bedeutung(en). Fragen der Wechselwirkung zwischen Wahrnehmung und Modellen haben Werner Heisenbergs Arbeit nicht nur wissenschaftlich wesentlich geprägt. Methodisch signifikant ist, dass er auf die Möglichkeiten eines bildenden Künstlers zurückgriff. Der am Bauhaus ausgebildete Hans Haffenrichter legte Ergebnisse vor, die neben der Erfüllung der offiziellen Aufgabe als wissenschaftlicher Zeichner am Kaiser-Wilhelm-Institut für Physik in Berlin durchaus künstlerisch gemeint waren. Werner Heisenberg attestierte ihm hierzu bezeichnenderweise zweierlei: „durch verschiedene Farben bei verschiedenen Atomsorten auch gewisse künstlerische Wirkungen zu erzielen“ und die Verbildlichung von Atomstrukturen „energisch und, wie mir scheint, mit erheblichem Erfolg in Angriff“ genommen zu haben.² Zu fragen ist, ob nicht auch die Naturwissenschaft selbst mit ihrem inhärenten Fortschrittsgedanken dieser Veränderungsmechanik unterliegt: sobald sie ihre Position genau festlegen kann, verändert das den Forschungsstand.

In seinen Installationen hat Erich Reusch dieses Phänomen auf ebenso lakonische wie überzeugende Weise als einen zentralen Wirkungsmechanismus nutzen können. Graphitstaub in geschlossenen Plexiglas-Containern schlägt sich durch die elektromagnetisch je unterschiedliche

¹ Heinrich von Kleist: Über das Marionettentheater (1810), in derselbe: Werke und Briefe in vier Bänden, herausgegeben von Siegfried Streller, Berlin / Weimar 1978, Band 3, S.1.

² Werner Heisenberg im Brief an Hans Haffenrichter vom 9.5.1972. Kopie in der Städtischen Galerie Würzburg. Hier zitiert nach Marlene Lauter: Spuren von Natur und Kosmos. Hans Haffenrichter, Ausstellungskatalog, Städtische Galerie, Würzburg 1992, S.21.

I. WAS: INTERAKTIONSBEGRIFFE



Erich Reusch: Elektrostatisches Objekt, 1970 Dreiteilige Plastik
Plexiglas, Graphitstaub Kunstsammlung der Universität Bochum

Raumspannung in individuellen Formen nieder. Jeder Betrachter, der sich diesem Kraftfeld nähert, kann durch seine Körperwärme und eigene Ladung ein weiteres Bild erzeugen, denn das körpereigene Kraftfeld kann die Anordnung der Staubpartikel in den geschlossenen Glascontainern neu anordnen.¹ Dass eine der zentralen Arbeiten aus diesem Werkzyklus als großformatige Wandgestaltung im Foyer des Deutschlandfunks in Köln einen nicht musealen Ort fand, hat im Zusammenhang gerade dieser interaktiven Komponente der Arbeit eine ganz besondere Bewandnis. Diese die gesamte Wandfläche einnehmende Wandgestaltung simuliert gewissermaßen im geschlossenen Raum eine Auseinandersetzung zwischen Innen und Außen. Die Lobby eines staatlichen Senders mit stark kulturell ausgeprägtem Anspruch ist gleichzeitig bei Festakten oder Konzerten der Platz für direkte Wechselwirkungen bei ansonsten nur per Funkwellen und Draht geführter Interaktion. Nicht zuletzt ist die indirekt auf Wärme und Aufladung reagierende Wirkungsweise der Arbeit ein sehr konkretes Bild für die Verpflichtung zur Aufmerksamkeit gegenüber kulturellen und gesellschaftlichen Phänomenen, einer Kernaufgabe der Sendeanstalt.

Wolfgang Iser führt in seiner Einleitung zur Aufsatzsammlung „Theorien der Kunst“ aus: „In einer solchen Spannweite stellt moderne Kunsttheorie den abgerissenen Zusammenhang von Kunst und Leben wieder her, der durch die Herrschaft autonomer Kunst verlorengegangen war. War die autonome Kunst eine Folgeerscheinung der philosophischen Ästhetik, die die Kunst aus ihrer Dienstbarkeit befreite, so bringt moderne Kunsttheorie das Kunstphänomen auf Lebenszusammenhänge zurück, jedoch nicht um eine Dienstbarkeit oder gar Nützlichkeit zu propagieren, sondern um eine Aufklärung der Notwendigkeit von Kunst zu leisten.“² Ob die Kunsttheorie in der Tat die „Kunst aus ihrer Dienstbarkeit“ befreite, bleibt gerade angesichts der hier unternommenen Untersuchung aus zwei Gründen zu fragen. Zum einen ist es eine Frage, wem „die Kunst“ eigentlich dienstbar ist: dem Künstler, dem Theoretiker, Gott, dem Betrachter oder dem Auftraggeber? Zudem: ist diese Kunsttheorie eigentlich selbst autonom? Ganz offensichtlich: auch wenn Wolfgang Iser um die Gefahren der Unschärfe von Wahrnehmung weiß, kann er sie nicht umgehen. Allerdings stellen sich Einleitungen oft auf einen bewusst reduzierten Standpunkt, um festen Boden unter die Füße zu bekommen. Und auch diese Untersuchung hat ihn noch keineswegs erreicht.

¹ Erich Reusch, Ausstellungskatalog, Kunstmuseum Bonn, 1998, S.76 - 85.

² Wolfgang Iser: Interpretationsperspektiven moderner Kunsttheorie, in Dieter Henrich und Wolfgang Iser: Theorien der Kunst, Frankfurt am Main 1993, S.35f.

Die Idee, ein Kunstwerk im Format der Gameshow anzusetzen, kam relativ rasch zur Sache: gewonnen werden konnte Sendezeit - genau jenes Gut, das TV-Unternehmen normalerweise gegen Geld eintauschen, ohne dabei den vorgeprägten Rahmen ihrer Regeln zu verlassen. In Form des Spiels versuchte man die formale Kanonisierung des Fernsehens zu unterwandern.

„Die gewonnene Sendezeit variiert zwischen 5 und 15 Minuten. Hier kann der Kandidat machen, was er möchte und auch gegebenenfalls mit den technischen Mitteln des Studios arbeiten.“¹ Dabei blieb der Ansatz von Van Gogh TV nicht an einer wie auch immer bestimmten Kritik der Massenmedien stehen, sondern peilte eindeutig gesellschaftliche Ziele an:

„VAN GOGH TV sieht seine Hauptaufgabe darin, den Zuschauer aus seiner Rolle als manipulierte Handelsware von Medien herauszuführen, die zynisch kalkuliert Kunden bestimmt konfektionierter Informationen suchen, um so bezahlte Werbung als Existenzgrundlage plazieren zu können. Die Medien funktionieren als Puffer einer Gesellschaftspolitik, die ihre Aktivitäten und Taten nicht mehr verantwortet, sondern sie dem Zuschauer aktuell, aber doch zu spät vorsetzt und ihn so als Alibi benutzt, da er zwar alles gewußt aber doch nichts getan hat. Fernsehen ist ein Mittel, die Bevölkerung zu steuern und zu beeinflussen im Sinne der Dreieinigkeit Hypnose, Konsumzwang und schlechtes Gewissen.“²

Die Anlage des Pompino-Spiels versuchte die Unterschiede zwischen realer und konstruierter Welt zu verwischen. Damit schrieb sich das Projekt in den alltäglichen Effekt des Fernsehkonsums ein, der - folgt man einmal der einen oder anderen Alltagsunterhaltung - in der Tat eine zweite Welt aufschließt. Zum anderen steckte im Kern des Kommunikationsexperiments auch eine gehörige Portion Skepsis. Immerhin hatte gerade im Rahmen des Festivals *Ars Electronica* immer wieder einmal eine sehr positive Zukunftssicht das Heil zukünftiger Menschheitsentwicklungen mit der Benutzung neuer Technik verknüpft. Für das ebenfalls beteiligte Fernsehen musste „Pompino TV“ in dreifacher Hinsicht interessant werden. Zum einen hatte das Spektakel einen sendefähigen Unterhaltungsaspekt, zum zweiten stellte das zur Verfügung gestellte technische Equipment die Kunstsinnigkeit und Experimentierfreude des Senders eindrucksvoll unter Beweis. Nicht zu unterschätzen mag auch der Vorteil gewesen sein, ohne direktes eigenes Risiko an diesem Kommunikationsmodell beteiligt zu sein, im Klartext: eine mögliche künftige Konkurrenz bei den ersten Schritten zu begleiten und gleichzeitig zu studieren, wenn nicht sogar subtil zu steuern.

¹ Ebenda.

² Ebenda.

Die Entwicklung einige Jahre später zeigt, was von Pompino für große Sendeanstalten gut verwendbar gewesen ist. Das Format der Spielshow mit eingeschlossenen Protagonisten hat inzwischen so vielfältige Traditionen, dass sich darüber bereits akademische Abschlussarbeiten häufen. Der von Van Gogh TV formulierte medientheoretische oder gar politische Anspruch wird ebenfalls akademisch aufgearbeitet - in nostalgischer Erinnerung an Aufbruchzeiten, denen kein Aufbruch folgte.¹ Dieter Daniels resümiert es so: „Fernsehen ist das effizienteste Reproduktions- und Distributionsmedium der Menschheitsgeschichte, aber es hat im zurückliegenden halben Jahrhundert kaum etwas ausgebildet, was als eine dem Medium eigene Kunstform bezeichnet werden könnte. Die Differenz zwischen High und Low hat sich hier nie so wie im Film verankern können. Es gibt keine Form der TV-Hochkultur, die als bleibendes Kulturgut betrachtet würde, das für zukünftige Epochen zu bewahren sei.“²

Kommunikationsmaschinen, Überwachung, Fernbedienung und Medienkritik

Wenn an dieser Stelle ein immerhin zentraler Bereich nur angerissen wird, der nach heutigem Verständnis „Interaktivität“ par excellence ausmacht, so hat das verschiedene Gründe. Zum einen ist eine inzwischen beträchtliche Menge an Literatur erschienen, die dem Phänomen gerade elektronisch erzeugter oder gestützter Interaktivität nachgeht.³ In hellsichtiger und mitunter polemischer Weise hat Claus Pias hier jedoch einige Linien in den oft gesiebten Sand gezogen. „Die Zukunftsversprechen der interaktiven Medienkunst seit Mitte der Achtziger wären selbst eine kleine Antologie wert. (...) Man könnte das die Befreiungsthese nennen. Sie ist weit verbreitet und verwechselt die Betrachterlogik des ‚offenen Kunstwerks‘ mit dem technischen Imperativ.“⁴ Pias stellt ein wenig amüsiert fest, dass sich der Fortschritt insbesondere auf die Verbesserungen im Realismus der Abbildungen beruft (Immersionsthese) und hinterfragt die

¹ Mittlerweile richten sich solche Erwartungen eher an Netzaktivisten wie beispielsweise jodi.org, der soziologische Unterbau jedoch ist deutlich pragmatischeren Einschätzungen gewichen.

² Dieter Daniels: Fernsehen-Kunst oder Antikunst? Konflikte und Kooperationen zwischen Avantgarde und Massenmedium in den 1960er/1970er Jahren (2004). http://medienkunstnetz.de/themen/medienkunst_im_ueberblick/massenmedien/2/, 2007-04-03.

³ Dieter Daniels: Vom Readymade zum Cyberspace. Kunst / Medien Interferenzen, Ostfildern-Ruit 2003. // Thomas Dreher: Von „Radical Software“ zum Netzaktivismus. <http://iasl.uni-muenchen.de/links/NARS.html#13>, 2007-04-11.

⁴ Claus Pias: Schimäre Interaktivität. Computerkunst: Wohin gehen wir, wenn wir drin sind, in Texte zur Kunst 58, Berlin 2005, S.93 - 103.

IV. ZULETZT: SIND BESTIMMTE KÜNSTLERISCHE MEDIEN VON SICH AUS INTERAKTIV?

oft geübte Gleichsetzung von Mensch und Maschine. Auch Hans-Ulrich Reck¹, Jörg Pflüger² und das weit ausgebaute Internetportal zu Heinz von Foerster³ beteiligen sich an der Diskussion um Vorherrschaft oder gar Ausschließlichkeitsanspruch der neuen Techniken für alles, was interaktiv heißt.

Wie sollte es auch anders sein: die Diskussion um die Interaktivität ist gerade im „Zeitalter ihrer technischen Reproduzierbarkeit“⁴ nach wie vor reichlich offen. Das letzte Wort ist gewiss noch nicht gesprochen in solchen Auseinandersetzungen um Technik und jüngere Kommunikationstheorien. Der deutliche Hinweis darauf, dass die gedankliche Interaktion immer stärker von technischen Vorgängen strukturiert wird - und letztlich auch Gefahr läuft, davon abhängig zu werden, hat auch im Rahmen dieser Schrift immer wieder einmal Raum gefunden.

Recht bewusst als Gegensatz zu einer solchen Überfremdung durch technische Vorgaben haben Inge Broska und Hans-Jörg Tauchert verschiedene Aktionen durchgeführt. Das Entfernen der Bildröhre aus Fernsehern hatte Tauchert verschiedentlich als „Stilllegen“ bezeichnet. Unter dem Aspekt der Kommunikation ging es dem Künstlerpaar allerdings um das genaue Gegenteil. Die Aktion „Kontaktcafé“ nutzte die so entstandenen kleinformatigen Bildräume für eine Partnerbörse der besonderen Art. Wie in den einschlägigen Treffpunkten war das Kennenlernen das zentrale Anliegen des „Kontaktcafés“. Allerdings gebrauchte man einmal nicht die technisch verbrämten und heute dank der Handys weitgehend aus der Mode gekommenen Tischtelefone. Statt dessen statteten Broska / Tauchert jeden Tisch mit einem entkernten Fernsehgehäuse aus und übernahmen den Service mit Kaffee und Streuselkuchen. Was medientechnisch oder partnertaktisch sonst als Programm ablief, bekam hier einen speziellen, eigenen Raum. Anders als in Warhols „Screen tests“, die ihr Gegenüber erbarmungslos drei Minuten ohne weitere Direktiven mit einem Kamerablick konfrontierten, bezog das „Kontaktcafé“ Stellung für eine direkte, natürliche Kommunikation.

Angesichts medialer Rahmen, die zu Zeiten visueller Chats sich immer mehr als Standard etablieren, akzentuiert Broskas und Taucherts Low-

¹ Hans-Ulrich Reck: Mythos Medienkunst, Köln 2002.

² Jörg Pflüger: Konversation, Manipulation, Delegation. Zur Ideengeschichte der Interaktivität, in Hans-Dieter Heilige (Hg.): Geschichten der Informatik, Berlin / New York 2004.

³ <http://www.univie.ac.at/heinz-von-foerster-archive/>, 2007-04-11.

⁴ Walter Benjamin: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, dritte und letzte autorisierte Fassung, 1939. In derselbe: Schriften, Band 1, herausgegeben von Theodor Wiesengrund Adorno, Frankfurt am Main 1955, S.366 - 405.



Inge Broska und Hans-Jörg Taichert: Kontaktcafé, 1989 Aktion
Fernsehgehäuse Skulpturenmuseum Glaskasten, Marl

IV. ZULETZT: SIND BESTIMMTE KÜNSTLERISCHE MEDIEN VON SICH AUS INTERAKTIV?

Tech-Lösung einen wesentlichen Punkt: Interaktivität ist im Grunde ein soziales Phänomen. Wenn lernfähige Maschinen diese Muster adaptieren, bleibt die Frage nach den Regeln bestehen, nach welchen sich diese Interaktionen vollziehen. Die wahrscheinlichste Antwort ist, dass es menschliche Regeln sind.

Nachbemerkung des Herausgebers

Die Reihe „Intermediale Ästhetik der Künste und des Alltags“ erhebt den programmatischen Anspruch, eine diskursive Plattform für Schriften zu sein, welche sich im erweiterten Bewusstsein um die Verschränkung des Wissenschaftlichen mit dem Künstlerischen vor dem Hintergrund einer intermedialen Praxis des Alltäglichen den vielfältigen Phänomenen und Prozessen von Handlung und Wahrnehmung auf den scheinbar unterschiedlichsten und derweil dennoch stets aufs (un)mittelbarste miteinander verknüpften kulturellen Gebieten widmen. Dabei ist es ihr erklärtes Anliegen, besagte Verschränkung durch die in ihr veröffentlichten Beiträge nicht allein zu belegen. Mit ihnen will sie dieselbe vielmehr auch selbst vorantreiben und vertiefen.

Angesichts einer Komplexität des Kulturellen, welches in Wirklichkeit doch gleichfalls nie in ein Theoretisches einerseits und ein Praktisches andererseits auseinanderfällt, hält sie, das Philosophische und Soziologische, das Kunst-, Medien- und Kommunikationstheoretische mit der freien und angewandten Praxis des Bildnerischen, Literarischen, Architektonischen, Tänzerischen und Theatralen in eins zusammenzudenken, für ebenso logisch wie produktiv. Nicht nur erkannte Notwendigkeit, auf die sie reagiert, ist ihr ebendies, sondern inneres Anliegen, dem sich, was sie veröffentlicht, aus sich selbst heraus verpflichtet sieht.

Ungeachtet dessen existiert jene graue Masse aus in und um sich selbst kreisenden Systemdiskursen nicht zuletzt wohl ebendeswegen in die Vereinzelung getriebener Kulturwissenschaften freilich munter weiter und vermehrt sich gar. Derselben mögen die in dieser Reihe erscheinenden Beiträge in all ihrer vielfältigen Verschiedenheit und Widersprüchlichkeit als solcherart höchst unberechenbare Aggressoren und Provokateure mit Verve zu Leibe rücken.

Formen disziplinärer Ästhetik haben sich längst überholt. Ist doch Ästhetik ihrem ganzen Wesen nach schon interdisziplinär. Und monomedial ist sie noch nicht einmal in einer einzigen, von allen anderen isoliert betrachteten Disziplin. Dennoch ist, obschon durchaus anders zu erwarten, das Intermediale der Künste wie dasjenige von Wirklichkeit ganz überhaupt in Praxis und Theorie bislang viel zu wenig beachtet worden.

Insofern unternimmt es diese Reihe, ebendarüber einen genuin multilateralen Dialog zu initiieren und seiner Aktualisierung und Komplettierung auf lange Sicht ein attraktives Forum zu etablieren, wobei sie beabsichtigt,

nämlichen ganz insbesondere zwischen praktizierenden Theoretikern und theoretisierenden Praktikern vom Zaun zu brechen und fortan in Gang zu halten. Wenn Schriften von Wissenschaftlern mithin höchst absichtsvoll mit Schriften von Künstlern in ihr zusammentreffen, so handelt es sich hierbei, wie jeder sehr wohl weiß, um alles andere als ein alltägliches Rendezvous. Und vor dem Hintergrund der zur Debatte stehenden Inhaltlichkeit ist einer solchen in der Tat auch einige Bedeutung beizumessen.

Im zugrunde liegenden intermedialen Kontext gibt es keine Kultur, welche in ihren einzelnen Sparten einfach nur vor sich hin produzieren könnte - „dumm wie ein Maler“, wie Marcel Duchamp dies einmal auszudrücken pflegte. Sich selbst im Verein mit der näheren und weiteren Umgebung währenddessen nicht zu reflektieren, ist gar nicht mehr praktikabel. Genauso aber können auch die Kulturwissenschaften nirgends und niemals mehr etwa darauf sich zurückziehen, was Kultur produziert, reflektierend einfach nur zu konservieren. Dass Kultur von Kulturwissenschaft erwarte, an ihr dem Tun der Konservatoren und Restaurateure auf theoretischer Ebene Vergleichbares zu vollbringen, ist wohl ohnehin seit jeher schon nichts weiter als eine aus gründlichem Missverständnis geborene Einbildung gewesen. Der eigentliche Anspruch der Kulturwissenschaften ergibt sich nicht vielmehr, sondern allein aus dem Selbstbewusstsein um den eigenen Stellenwert, und zwar hinsichtlich einer Produktion von Kultur gar selbst, woraus er sich denn als ein derselben adäquat coproduktiver zu verstehen hat. Das Verhältnis von Kultur zu Kulturwissenschaft vermag überhaupt nur als Kooperative Sinn zu machen, als ununterbrochen gegenseitig sich befruchtendes Tandem: Auf dass Sinn der Sinnlichkeit mit Sinnlichkeit des Sinns fortwährend sich paare.

Polylogische Konversation versus monologische Konservierung ist alldem zufolge das konzeptionelle Prinzip dieser Reihe. Auf ein Philosophieren der Künste einerseits will sie dabei geradewegs ebenso sehr ihr Augenmerk legen wie auch auf ein „freies Assoziieren bei gelockerter Vernunft“ (Robert Musil) der Wissenschaften andererseits. Traktat, Essay und Manifest werden sich nebeneinander in ihr finden und miteinander zu behaupten wissen.

So verschreibt sie sich denn, ganz insgesamt gesehen, im Behandeln des Behandelten einer Ausrichtung, welche nicht weniger als eine Theorie der intermedialen Praxis des Realen versucht. Ein solcher Begriff von Ästhetik ist es, mit dem sie sich Beitrag für Beitrag am Bau einer zeitgenössischen Kulturphilosophie beteiligen will.

Marc Mer

Münster und Wien, 2004 / 2013

Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie. Detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-939774-02-0

© 2013 Johannes Stahl
© 2013 postparadise edition

Alle Rechte vorbehalten

Grafische Konzeption und Gestaltung der Reihe
OPPC | Office for PostParadise Communication

Umschlag | Abbildung
Marc Mer: w.hole, 2010
© 2013 VG Bild-Kunst, Bonn

Hieraus zeigt die Grafik auf Seite 5 ein Detail.

Druck und Bindung
Westarp & Partner, Hohenwarsleben

postparadise edition, Münster

<http://www.postparadise.eu>
<http://www.postparadise-edition.com>

Abbildungen von
Sonja Alhäuser, Joseph Beuys, George Brecht, Inge Broska und
Hans-Jörg Tauchert, Sophie Calle, Marcel Duchamp, Valie Export
Jochen Gerz, Hans Haacke, Richard Hamilton, Christian Hasucha
Hannes Kater, Arthur Köpcke, Roy Lichtenstein, El Lissitzky
Marc Mer, Olaf Nicolai, Robert Rauschenberg
Erich Reusch, Franz Erhard Walther
© 2013 VG Bild-Kunst, Bonn

Alle anderen Abbildungen
© 2013 bei den Künstlern und ihren Rechtsnachfolgern



Dr. Johannes Stahl, 1958 geboren, ist Kunsthistoriker. Sein Studium in Bonn und Marburg schloss er nach Forschungsaufenthalten in Paris und New York mit einer Dissertation zu Graffiti ab. Stahl lehrte unter anderem an der Rheinischen Friedrich-Wilhelms-Universität Bonn und der Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle. Während seiner langjährigen Leitung der Artothek im Bonner Kunstverein beteiligte er sich an der Gründung des Artothekenverbands Deutschland und ist seit 2000 dessen Vorsitzender. 1998/99 war er Landeskurator für Sachsen-Anhalt. Seit 1984 publizistisch aktiv, berät er heute auch Verbände, Kunstinstitutionen, Kommunen und Länder.

Das besondere Augenmerk Stahls gilt allen Bereichen und Mechanismen, in denen Kunst öffentlich wird, der Vermittlung generell sowie den Rahmenbedingungen, welche der institutionelle, soziale oder urbane Raum dafür zur Verfügung stellt.

Neben zahlreichen Katalogen und Texten zu Künstlern erschienen von ihm Bücher zu Graffiti und Street Art (1989, 2009) sowie Kataloge zu langfristig angelegten Vermittlungs- und Ausstellungsprojekten:
mitteln. raum vor ort; Bonn 1997
Verlängerte Frohe Zukunft; Halle 1999
Giveaways; Bonn / Leipzig 2002
Was ist ein Skulptur Projekte?; Münster 2007

Prof. Marc Mer, Herausgeber der Reihe *Intermediale Ästhetik der Künste und des Alltags - Transdisziplinäre Betrachtungen zur Praxis des Realen*, arbeitet selbst derart intermedial und transdisziplinär: der Künstler, Schriftsteller, Theoretiker, Kurator und Architekt lehrt *Übergreifende Gestaltung, Raumbildende Kunst und Philosophie des Raumes* in Münster.



ISBN 978-3-939774-02-0



Interaktive Kunst: ein ehemals viel genutzter Begriff ist in die Jahre gekommen. Und hinter den abgelegten Verwendungen eines vornehmlich technisch dominierten Terminus taucht eine reiche Kulturgeschichte auf: vom Bildhauer, der auf einem Marktplatz in der Antike probenhalber nach Zuruf aus dem Publikum arbeitet, über die mittelalterlich-theologische Deutung der Porträtaugen, die den Betrachter überallhin im Raum verfolgen, bis zu den verschiedenen Autonomiegraden und Einflussmöglichkeiten, mit denen Künstler aus dem 20. Jahrhundert ihr Publikum beteiligen. Die Studie begibt sich auf Spurensuche und findet wichtige Hinweise, verschüttete Quellen und überraschende Zusammenhänge. Im Wurzelwerk zwischen Religion, Politik, Wirtschaft, Musik, Theater und Literatur ergeben sich vielfältige Verbindungen, mit erheblichem Einfluss für die bildende Kunst. Und dabei wird auch klarer, in welchem wechselhaftem Rollenspiel ihre Akteure stehen: die Betrachter, Künstler, Kritiker, Kunden und andere gekrönte Häupter. Am Ende dieses Sternmarsches findet keine wuchtige Manifestation statt, doch hat man etwas an Höhe gewonnen. Der Überblick fällt von hier zwar leichter, aber das Gebiet erweist sich als erstaunlich weitläufig und unwegsam.