

# Formen audio-visueller und interaktiver Medienkunst

*Zweifellos ist Gertrud Meyer-Denkman, wahrscheinlich nicht nur in Deutschland, diejenige Musikpublizistin, die am längsten und mit wacher Neugier bis heute den Spuren neuer und neuester Musik gefolgt ist und in Lehre, mit Büchern, Aufsätzen und Vorträgen für die Avantgarde geworben hat. (Weniger gefallen würde ihr wahrscheinlich die etwas bündigere Formulierung: Sie ist auf dem Gebiet der neuen Musik die älteste aktive Musikpublizistin Deutschlands.) In den letzten Jahren sind aus der Perspektive musikästhetischer Lebenserfahrung und in weiterhin aktueller philosophischer Auseinandersetzung Vorträge entstanden, die eine Zusammenfassung wichtiger aktueller Entwicklungsrichtungen versuchen. Einen davon, gehalten im Oktober 2004 im Fachbereich Musik der Universität Oldenburg, möchten wir an dieser Stelle, gekürzt für Positionen, veröffentlichen. (Die Redaktion)*

1 Richard Rorty, *Pragmatische Medientheorie im Internet. Überlegungen zu einer integralen Konzeption zeitgenössischer Medienwissenschaft in: Formen interaktiver Medienkunst*, hrsg. v. Peter Gendolla u. a. Suhrkamp: Frankfurt/Main 2001. S. 192.

2 Torsten Meyer, *Was ich unter Medium verstehe*, Transkriptverlag: Bielefeld 2003, S. 27.

**A**lles, was mit Medien zusammenhängt, ist heute en vogue. Jedoch bei dem Versuch, zu klären, was mit dem Begriff selbst eigentlich gemeint sei, gerät mancher bereits in Schwierigkeiten – und dies erst recht, wenn es sich um das Gebiet einer Medienkunst handelt. Noch komplizierter wird es dann, wenn sich das Interesse den audio-visuellen Formen einer Medienkunst zuwendet – oder die Neugier gar den neuesten interaktiven Installationen einer Multimedia-Show nachgeht. Wenn ich im Folgenden versuche, diese Bereiche hier anzuschneiden, bin ich mir durchaus bewußt, daß ich mich in diesem mittlerweile unübersichtlichen Dschungel einer technischen Medienwelt verirren kann und dies umso eher, wenn ich mich den Analysen neuer digitaler Techniken widmen würde. Mir geht es hingegen darum, in den verschiedenen Formen einer intermedialen Medienkunst, die Art der Grenzüberschreitungen verschiedener Kunstgattungen und ihr verändertes Verhalten zueinander zu beobachten, um zu sehen, welche ästhetischen und soziokulturellen Veränderungen die Produktion und Rezeption einer neuen Medientechnologie bewirken.

## Grundlegende Begriffe

Beginnen wir also mit dem Versuch, einige  
38 grundlegende Begriffe in diesem Medienlabo-

rinth zu klären. Durch den landläufigen Sprachgebrauch, von den Medien im Plural zu reden, wird oft vergessen, was denn eigentlich ein »Medium« sei. Der viel zitierte Slogan von Marshall McLuhan »the medium is the message« hilft hier nicht viel weiter, das Spezifikum des Medialen zu erklären, versteht McLuhan diesen Begriff doch letztlich im formal technischen Sinn. Auch irritiert das Wort Medium im Kontext des Okkultismus, wobei ein Mensch vermeintlich zum Medium jenseitiger Botschaften werden kann. Sucht man den Begriff ethymologisch zu klären, so bedeutet die Wurzel des lateinischen Wortes »medium« soviel wie »Mitte«, topologisch gesehen einen Ort der Begegnung, der etwas miteinander in Beziehung setzt, Bedingung der Möglichkeit von Vermittlung, Kommunikation.

Für Richard Rorty, Vertreter einer pragmatisch orientierten Medienwissenschaft, die den Peripheriebereich der technischen Verbreitungsmedien einbezieht, setzt sich das System der Medien im weiten Sinn folgendermaßen zusammen: »aus sinnlichen Wahrnehmungsmedien (wie Raum und Zeit), semiotischen Kommunikationsmedien (wie Bild, Sprache, Schrift und Musik) sowie technischen Verbreitungsmedien (wie Buchdruck, Radio, Fernsehen und Internet)«<sup>1</sup>. Ein anschauliches Beispiel aus dem Bereich der Kunst ist die bildnerische Wiedergabe einer Pfeife von René Magritte (1929). Wenn Magritte unter sein Bild schreibt: »Ceci n'est pas une pipe«, so weist er daraufhin, daß es ihm um eine Kunst als Medium eines »Dazwischen« geht, zwischen Realem und Virtuellem, zwischen Präsenz und Präsentation<sup>2</sup>. Dieser Reiz einer verblüffenden Simulation ist nicht neu, er begleitet die Kunst seit der Renaissance, etwa seit der Erfindung der Perspektive oder dem Spiel mit surrealen Formen. Als dieser Reiz der Simulation als Spiel mit abbildhafter Ähnlichkeit mit dem Aufkommen der industriellen Produktionsverfahren der Photographie selbstverständlich wurde, mußte die Frage nach der Wahrheit der Kunst neu gestellt werden, das heißt, es ging um die Differenz zwischen der klassischen Auratisierung eines Kunstwerks und seiner technischen Reproduzierbarkeit. Jedoch seit dem Aufkommen digitaler Kameratechniken, orientiert an mathematischen Daten aus dem Rechner durch Synchronisation von Raum- und Zeitpunkten, verändern sich nicht nur die Merkmale der Fotografie, sondern mit ihr auch die Reaktion der bildenden Kunst. »Das digitale Bild, raum- und zeitlos und lediglich begrenzt von den Speicherkapazitäten der Rechner, erfordert neue Betrachtungszugänge, die jenseits der Nachahmung und des Urbilds das Werk als Werk feiern, das Trug-

bild als Trugbild, den Schein als Schein«, konstatiert der Medienwissenschaftler Peter Weibel.<sup>3</sup>

## Virtuelle Realitäten und Intermedialität

Daß nach Adorno »die moderne Welt die der Trugbilder ist«, darauf weisen die Bildserien Andy Warhols. Die Illusion der Ähnlichkeit wird durch die Kopie der Kopie der Kopie zerstört und zum Trugbild/Simulakrum. Doch Warhols Serien einer Person sind keine reinen Kopien der Bilder, sondern Verschiebungen der Wirklichkeit, die zum Beispiel den Wiedererkennungseffekt der Pop-Ikonen transportiert, oder ein zum Überdruß bekanntes Kunstobjekt wie die Mona Lisa. Anders der Maler Gerhard Richter: er simuliert die Malerei als Fotografie und umgekehrt. Die bewußte Unschärfe des Malvorgangs entlarvt den Realismus als Täuschung. Bei den Arbeiten der Künstlerin Cindy Sherman sind es wiederum gestellte Fotos, eine inszenierte Wirklichkeit, meist ihrer eigenen Person, oft verbunden mit einer Performance, die die kleinbürgerliche Welt einer Amerikanerin ironisieren soll. Jeff Wall hingegen unterläuft mit seinen digitalen Fotomontagen als Form einer visuellen Medienkunst den Ähnlichkeitsanspruch der Fotografie und inszeniert Trugbilder, denn für ihn gilt: »Bilder sind nicht dazu bestimmt, mit der Wirklichkeit verglichen zu werden, vielmehr können sie ihr gegenüber eine Distanz herstellen, die dem Nach-Denken, dem Vor-Denken, aber auch der bloßen Unterhaltung dienen kann.«<sup>4</sup>

Die Frage nach der virtuellen Realität der technischen Medien stellt sich in nicht geringem Maße beim *Film*, bietet er doch durch seine bewegten Bilder noch vielfältigere Möglichkeiten der Täuschung. Daß die Illusionsmaschine Film dem Betrachter die reale Wirklichkeit perfekt vorzuspielen scheint, zeigen schon die frühen Filme. Nicht zuletzt liegt und entsteht die Idee eines Films durch das technische Prinzip des jäh Bildwechsels mit seinen handgreiflichen Montagen und den jäh Bildschnitten, deren vermeintliche »Chokwirkung« nach Walter Benjamin eine gravierende Wahrnehmungsveränderung des Betrachters bewirken sollte. Daß heute Medien auch Maschinen zur Erzeugung von Simulation, also einer möglichst perfekten Vortäuschung von Wirklichkeit sind, die auch darin besteht, die simulierte Wirklichkeit in eine stimulierende, ununterbrochene »Montage der Attraktionen umzuwandeln«<sup>5</sup> – erleben wir täglich in den Nachrichtensendungen des Fernsehens.

In der Geschichte des Films wurde der Stummfilm von früh an musikalisch begleitet,

sei es mittels mechanischer Pianolas oder mittels eines Klavierspielers, der seine Notenpoupourris je nach Szene zusammenstellte. Hat sich inzwischen der Aufwand der Filmtechnik immens erweitert, so bleibt zu fragen, welche Funktion der Musik im Film zugestanden wird. Adorno meinte in seiner mit Hanns Eisler verfaßten Arbeit *Komponieren für den Film*: »Dem technischen Prinzip des jäh Bildwechsels, das der Film ausgebildet hat, kommt die neue musikalische Sprache durch ihre eigene Agilität entgegen.«<sup>6</sup> Statt dem dramatischen Spannungsverhältnis einer linearen Entwicklungsform zu folgen, entspricht dem Bildschnitt nicht nur die Emanzipation und prägnante Formulierung musikalischer Motivgestalten. Unterbrechungen, Zeitschnitte innerhalb eines linearen Kontinuums erfordern vom Rezipienten die produktive Tätigkeit des Neuformens. Aus einem passiv genossenen »Schmelzprozeß« herausgerissen wird die Dissoziation des Mediums mit gesteigerter Intensität fühlbar.

Gegenwärtig weist die *Videokunst* auf eine neue Entwicklung der Intermedialität, gekennzeichnet sowohl durch den technischen Prozeß selbst in der Vernetzung analoger und digitaler Mittel als auch durch eine veränderte Grenzüberschreitung zwischen Bild, Szene, Kunst und Musik. Die Projektion von Videobildern und Videofilmen sind heute als Unterma- lung szenischer und musikalischer Theater- und Opernaufführungen Bestandteil fast jeder Bühneninszenierung. Nam Yun Paik ist wohl einer der ersten und innovativsten Videokünstler. Videoinstallationen und Videokulpturen von ihm sind inzwischen in vielen Museen aufgebaut. Seine Medienkunst vernetzt jedoch selten Bilder, Töne oder Texte. Das Intermedium seiner Videoinstallationen ist wesentlich der technische Prozeß selbst, der die Bilder in den aufgetürmten Fernsehboxen in endloser Wiederholung meist lautlos vor sich hin oszillieren läßt.

Kann das Fernsehen als die Boulevardzeitung der neuen Medien angesehen werden, so ist das Video ihre Kunstform. In der Konzeption einer Videokunst werden die Möglichkeiten einer medialen Veränderung von Wirklichkeit durch neue Technologien weiter erprobt. An die Stelle einer realen Körpererfahrung der ehemaligen Performance- und Aktionskünstler aus den 60er und 70er Jahren tritt nun der Computer. Er ermöglicht die Gleichzeitigkeit wie die Transformation und Modulation von Bild und Ton. Das variable Vexierbild zeit- räumlicher Strukturen weist, statt auf eine Abbildhaftigkeit des Realen, auf seine Virtualität. Dies fordert die Assoziationsbereitschaft des Betrachters heraus.

3 Peter Weibel, *Transformationen der Techno-Ästhetik* in: Florian Rötzer (Hrsg.), *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien*, Frankfurt/Main 1991, S. 246.

6 Th.W. Adorno, *Komposition für den Film*, München 1969, S.13.

4 In: Hans Dinkel, *Jeff Wall*, hrsg. v. Christiane Meyer-Stoll, München 1996. S. 72.

5 Florian Rötzer, *Wartainment. Der Krieg als Medienspektakel*, In: *Kunstforum*, Bd. 165. 2003. S. 45.

## Interaktive Medienkunst

Mit Beginn einer *Interaktiven Medienkunst*, etwa seit Ende der achtziger Jahre thematisiert diese heute eine neue Dialogsituation zwischen Mensch und Computer. Sie entwickelt neue ästhetische Umgangsformen mit einer digitalen Technik innerhalb einer interaktiven Klang- und bildnerischen Erfahrungswelt. Das Prinzip einer interaktiven Medienkunst ist die Wechselbeziehung zwischen Betrachter/Hörer und der Arbeit eines Künstlers, die in unterschiedlich komplexer Weise durch Raum-Klang-Bild-Installationen realisiert wird. Die Rolle des Autors, einst verstanden als alleiniger Schöpfer eines abgeschlossenen Werks, verschiebt sich nunmehr zum Verfügbarmachen von Metastrukturen, verstanden als ein offener Möglichkeitsraum, in dem die Spieler oder »User« als Ko-Autoren agieren und die visuell-auditiven Strukturen variabel gestalten können.

Die Offenheit und Unbestimmtheit war bereits bei John Cage das Merkmal seiner meisten Kompositionen. Im Gegensatz zu computergesteuerten Interaktionen zwischen Autor und Interpret ging es Cage hingegen darum, anhand von relativen Notationen dem Interpreten die Mitentscheidung an der Realisation seiner Kompositionen zu geben.

Formen einer interaktiven Medienkunst können sich auf sogenannte Videodiskinstallationen beziehen. Hier interagiert ein Betrachter mit einem Videobild, zum Beispiel durch Feedback mit einem opto-elektronischen Spiegel. Das Modulieren des eigenen Bildes in einem virtuellen Raum weist auf die Möglichkeit einer wechselnden Identität bzw. stellt die eigene Wahrnehmung in Frage<sup>7</sup>

*SonoMorphis* von Bernd Lintermann und Torsten Belschner ist eine interaktive Installation im Zusammenspiel von Graphik und Klang. Ziel ist es, eine Hierarchie zwischen Bild und Tonebene ebenso zu vermeiden wie eine schlichte Verdoppelung des Dargestellten.<sup>8</sup> Steuereinrichtungen ermöglichen dem Spieler, die den Graphiken wie dem Klang zugrunde liegende Datenstruktur in ihrer Entwicklung zu steuern und zu verändern. Das »Werk« ist in diesem Fall eine momenthafte Ko-Produktion zwischen dem Autor der Meta-Struktur und ihrem Spieler. Ästhetisch einzuschätzen wäre demzufolge die Art und Weise, in der Meta-Struktur und Spieler korrespondieren.

Hatte die interaktive Medienkunst die Chance, sich als Modell einer Neuordnung überkommener kultureller und sozialer Strukturen zu entwickeln, so beginnt mit dem interaktiven System des *Internets* eine Neubestimmung des Verhältnisses zwischen Mensch und

Raum (des menschlichen Kommunikationssystems), also zwischen Mensch und der computergestützten Technologie. In der audiovisuellen Medienkunst wurde das Interagieren sowie die abstrakten Prozesse der technischen Medien noch an den Körper rückgebunden. Im Internet erfüllt sich hingegen die Überwindung alles Körperlichen. Die subjektlose Medienwelt eines Internetzes kompensiert dies durch die Utopie einer Totalkommunikation, die als Werbeimage für die Kundschaft von Microsoft und Apple floriert. Sogenannte Regelfreiheit gegen Copyright – Anarchie gegen Ordnung unterbinden und fördern gleichzeitig eine universelle Kontrolle.

Kunst und Musik als Informationsaustausch im Netz spielen eine immer größere Rolle. Jüngst steht das Komponieren im Internet zur Diskussion. Interessenten können mittels Interaktion Kompositionsentwürfe mit denen eines anderen Users austauschen oder eigene auch verändern. Diese Interaktivität wäre vergleichbar mit einem sogenannten Hypertext, bei dem im Internet Texte ausgetauscht, ergänzt oder verändert werden. Beim Austausch von Musikfragmenten werden neue, interaktive Strukturen gebildet, die als unabgeschlossener Prozeß eher einer Improvisation ähneln als einem geschlossenen Werk.

In diesem Internetaustausch wird das autonome ästhetische Objekt aufgegeben zugunsten eines kollektiven Modells, das zumeist eher durch Stilvielfalt als durch strukturelle Regelmäßigkeit gekennzeichnet ist. In diesem Internetaustausch von Text, Bild und Klang wird die bisherige autonome Autorschaft wie der abgeschlossene Werkcharakter eines künstlerischen Objekts relativiert, die Rollen von Produzent, Konsument und Rezipient verschoben oder verwischen sich.

Hinsichtlich der Entwicklung einer interaktiven Medienkunst geht es nicht darum, die meist anonym bleibenden technischen Abläufe in den Vordergrund zu stellen, sondern darum, die sich verändernden Technologien in ihren soziokulturellen und ästhetischen Auswirkungen zu interpretieren.

Weder ist die neue Technologie zu glorifizieren noch zu verteufeln. Eine genauere Information verhilft zur Kenntnis ihrer ökonomischen, technischen und medienspezifischen Bedingungen. Statt eine Medientechnik zu ästhetisieren, sind Überlegungen notwendig, die sich auf die Wechselwirkung zwischen apparativen Grundlagen, den Produktionskonzepten und den sinnlich wahrnehmbaren Gestaltungen beziehen. Das gewandelte Verhältnis zwischen Autor, Interpret und Rezipient hatte John Cage bereits seit den fünfziger Jahren des vergangenen Jahrhunderts antizipiert. Im

7 Martina Leeker, *Theater, Performance und technische Installation*, in: *Formen interaktiver Medienkunst*, Frankfurt/Main 2001, S. 271.

8 Torsten Belschner, *Digitale virtuelle Welten*, Laaber Verlag 2000, S. 339.

Bewußtsein dieser Offenheit in einer »zeitübergreifenden Gegenwart« bekannte Cage: »I must find a way to let people free without their becoming foolish. So that their freedom will make them noble. How will I do this? That is the question.«.

In einem Gespräch mit namhaften Kunstsammlern fragte jüngst die Kulturstaatsministerin Christina Weiss: »Können junge Menschen durch Kunst verändert werden?« Diese »jungen Menschen« gehen als »Musikerinnen und Musiker, Komponistinnen und Komponisten, Performerinnen und Performer, Klangkünstlerinnen und Klangkünstler selbstbewußt und mit großem Elan musikalisch ihre eigenen Wege. Seismographisch reagieren sie damit – bewußt oder unbewußt – auf ein Staatswesen, das nicht nur immer mehr seine soziale, sondern auch seine kulturelle Verantwortung aufgibt.«<sup>9</sup> Kunst als ein Medium zwischen beobachteter und interpretierter Realität – »ceci n'est pas une pipe« schrieb Magritt unter seiner Abbildung einer Pfeife – weist auf die Virtualität dessen, was Wirklichkeit sein könnte.

Der Naturwissenschaftler und Philosoph Umberto Maturana schrieb: Daß »unsere Gewißheiten keine Beweise der Wahrheit sind, da die Welt, die jedermann sieht, nicht *die* Welt ist, sondern *eine* Welt, die wir mit anderen hervorbringen. Wir erzeugen buchstäblich die Welt in der wir leben, indem wir sie leben.«<sup>10</sup> Ob Medien lediglich als Trugbilder wahrgenommen werden oder als Mittel zur Schärfung unseres Bewußtseins, ist unsere Entscheidung. Nicht ein lineares einheitliches Kontinuum mit dem Ziel von Fortschritt ist Merkmal von Ge-

schichte, sondern die Diskontinuität konfliktreicher Brüche mit dem Bewußtsein der Fehlerbarkeit und Vorläufigkeit unserer Tätigkeiten und unseres Denkens. Einen solchen Bruch erleben wir gegenwärtig im Zeitalter der digitalen Medien. ■

9 Gisela Nauck, *Rückzug als Öffnung*, in: *Positionen. Beiträge zur neuen Musik*, Nr. 57 Thema: *Ich*, 2003, S. 16.

10 Umberto Maturana, *Der Baum der Erkenntnis*, Bern/München. 1987. S. 263 f.

Iris ter Schiphorst

für Franco Evangelisti

## ERLAUBE FREMDLING, DASS ICH DICH BERÜHRE II (UA)

Musikalisch-theatralische Suite für 2 Instrumentalensembles,  
2 Spieler und Zuspieldänder

Viol.: Gordon MacKay  
Cello: Anton Lukoszevics  
präp. Klavier/Sampler: Christoph Grund  
Spielerin 1: Jeannette Spassova

Streichquartett: *ensemble 01*  
E-Git.: Daniel Göritz  
Spieler 2: Christian Kesten

5. und 6. Januar 2006 - 20 Uhr  
**Kulturbrauerei Berlin/ Kesselhaus**  
Schönhauser Allee 36  
10435 Berlin - Prenzlauer Berg

8. Januar 2006 - 21 Uhr  
**Schauspielhaus Chemnitz**  
Zieschestr. 28  
09111 Chemnitz

Karten unter: 030 - 44 31 51 51 und  
ticket@kulturbrauerei.de  
www.kulturbrauerei-berlin.de, www.kesselhaus-berlin.de

Karten unter: 0371 - 6 96 96 96 und  
tickets@theater-chemnitz.de  
www.theater-chemnitz.de, www.klangwerk-chemnitz.de

gefördert aus den Mitteln des Hauptstadtkulturfonds