

ÄSTHETIK DES DIGITALEN

Ein intermediärer Beitrag zu Wissenschaft, Medien- und Kunstsystemen

(Buch) Wien/New York, Springer Verlag, 2004.

Claudia Giannetti

Synopse

Die durch digitale Technologien und Telekommunikationsmedien hervorgerufenen radikalen Veränderungen in Kunst, Wahrnehmung und Ästhetik geben zu neuen interdisziplinären Thesen Anlass. Die Ästhetik des Digitalen stellt die sich formierenden Diskursparadigmen und Positionen vor, die sich mit der Symbiose des wissenschaftlichen, künstlerischen, systemischen und medialen Denkens sowie ihrer Verbindung zu ästhetischen Theorien auseinandersetzen. Vor dem Hintergrund dieser Tendenzen werden im historischen Überblick die vorangegangenen Theorien abgehandelt, welche die Interrelation von Ästhetik und Information dargelegt haben. Ein besonderer Stellenwert kommt dabei den ästhetischen Theorien der interaktiven Medienkunst zu, die den Dialog des Rezipienten mit der offenen Struktur des Werkes hervorheben.

EINLEITUNG

Mit dem Anbruch der Moderne vollziehen sich in einer Vielzahl soziokultureller und wissenschaftlicher Bereiche tiefgreifende Veränderungen. Sie führen zu einer Neubestimmung des Welt- und Menschenbilds, der Beziehung von Individuum und Umwelt, der Weltanschauungen sowie der überkommenen Annahme einer objektiv gegebenen Realität und einer isomorphen Zeit. Zugleich wirft die Moderne neue Fragen zu den Grundlagen der einzelnen Wissenschaften auf und führt letztlich zu

der Einsicht, dass starre Dogmen überwunden und die diversen Disziplinen miteinander verbunden werden müssen.

Mit Beginn des 20. Jahrhunderts formieren sich in unterschiedlichen Gebieten neue theoretische Ansätze, denen eine Skepsis gegen jene Grundgewissheiten gemeinsam ist, von denen die okzidentale Kultur und Wissenschaft zutiefst geprägt sind. Begriffe wie Wahrheit und Wirklichkeit, Vernunft und Wissen rücken gegen Mitte des letzten Jahrhunderts ins Zentrum einer intensiven Debatte zwischen Rationalismus und Relativismus. Dabei distanzieren sich einige Theorien vom selbstreferentiellen Charakter ihrer wissenschaftlichen Disziplinen, um sich zunehmend in Wechselbeziehungen mit anderen zu verorten. Als Beispiele für metadisziplinäre Modelle lassen sich die kybernetische Analyse von Nachrichtenübertragung und Mensch-Maschine-Kommunikation oder — in jüngster Zeit — die postmoderne Philosophie und deren Konzipierung eines ›kontaminierten‹, ›schwachen‹ Denkens hervorheben.¹

In der Kunst äußert sich dieser Relativismus in unterschiedlichen Aspekten: als wesentlicher Bestandteil des Produktionsprozesses in der experimentellen Kunst seit den frühesten Avantgarden; im radikalen Wandel der Rezeptionsformen von Kunst; in der Tendenz, verschiedene Kunstgattungen untereinander zu vernetzen und ihr Wechselspiel zu initiieren — greifbar in interventionistischen und interdisziplinären Werken oder ›Mixed Media‹; und schließlich in der Intensivierung des Austausches zwischen Kunst, Wissenschaft und Technologie. Einige Beispiele vom Beginn des 20. Jahrhunderts veranschaulichen diese Tendenzen besonders deutlich. In seinem »Suprematistischen Manifest« von 1922 betont Kasimir Malewitsch die Verflechtung des Kubismus mit wissenschaftlichen, objektiven Ordnungssystemen. Ähnlich verhält es sich mit der Beziehung der Futuristen zu Technologien der Fortbewegung. Es handelt sich also keinesfalls um Rhetorik, wenn die Futuristen behaupten, die moderne Technik sei im Begriff, sämtliche Bereiche des menschlichen Schaffens zu verändern. Bereits 1914 propagiert Vladimir Tatlin unter dem Motto »die Kunst in der Technik«² die neue Konvergenz von Technik, Kunst und Leben. Diese erste Generation avantgardistischer Künstler favorisiert die fortschreitende Auflösung der klassischen Abgrenzungen zwischen

den Künsten (bildende Kunst, Architektur, Literatur, Musik und Film) sowie zwischen Kunst und Technik. Bereits bei ihrer Einführung — ähnlich wie beim Aufkommen der Fotografie — scheinen einige Künstlergruppen erkannt zu haben, dass mit diesen neuen Technologien zur Produktion und Reproduktion von Bild und Ton ein beachtliches Instrumentarium für die Kunst entstanden war — und weiterhin entstehen werde —, vorausgesetzt, man würde eine entsprechend kreative Sprache zu seiner Nutzung schaffen.

Seither hat die künstlerische Praxis nicht nachgelassen, sich sowohl neue Medien — zunächst Fotografie und Film, später Video und Computer — wie auch neue Kommunikationssysteme — zunächst Post und Telefon, dann Fernsehen und Internet — anzueignen. Unter dieser Prämisse setzt vor allem seit den 1960er Jahren ein allmähliches Abrücken von jenen akademischen, orthodoxen Positionen ein, die die Kunst auf traditionelle Techniken und die Ästhetik auf ontologische Fundamente einzuschränken versuchen.

Die in der Folge dieser neuen Ansätze tiefgreifenden Veränderungen stoßen jedoch nicht immer auf das Verständnis oder gar die Akzeptanz der Künstler. Berücksichtigt man zudem noch die in den vergangenen Jahrzehnten erneut verstärkte Kontroverse um die bereits im Voraus angekündigten Krisen von Kunst und philosophischer Ästhetik sowie den unter postmodernen Autoren verbreiteten, an Tendenzen der Technik- und Wissenschaftstheorie gekoppelten Diskurs, scheint tatsächlich alles auf eine Auflösung von Kunst und Ästhetik zu deuten. Ein Großteil solcher Polemik lässt sich jedoch darauf zurückführen, dass ästhetische Theorie und künstlerische Praxis getrennte Wege eingeschlagen haben: Der zunehmende künstlerische Einsatz von Technologien deckt eine weitreichende und fortschreitende Diskrepanz zwischen künstlerischer Wahrnehmung, Kunsttheorie und Ästhetik auf, die stark divergieren, anstatt sich synchron und kongruent zu entfalten. Diese Spaltung zwischen theoretischem ›Corpus‹ und künstlerischer Praxis gipfelt in einem Paradoxon, das ohne Zweifel zu jenem immer wieder proklamierten Ende der Kunst führt.

Dennoch gilt die Überzeugung, dass bestimmte Symptome des Übergangs nicht sofort mit der radikalen Auflösung der involvierten Bereiche gleichzusetzen

sind. Vielmehr müssen neue Denkansätze und Erfahrungsweisen gefunden werden, um zu Analyse und Assimilierung — anstelle von Ablehnung — der zeitgenössischen Phänomene zu gelangen. Einen der Wege zu diesen neuen Formen weisen Theorie und Praxis der Medienkunst, insbesondere der interaktiven Medienkunst, die erneuernde Konzeptionen erkennen lässt, indem sich hier die ästhetische Theorie nicht mehr ausschließlich auf das Kunstobjekt selbst richtet, sondern auf dessen Prozess, auf Systeme und Kontexte, auf die breite Verknüpfung unterschiedlicher Disziplinen und die Neuformulierung der Rolle von Autor und Betrachter. Es ist in diesem Zusammenhang von grundlegender Bedeutung, einige terminologische Fragen zu klären. Medienkunst wird nicht als eigenständige Kunstrichtung verstanden, sondern als integratives Element im Gesamtkontext zeitgenössischer Kunst. Der Terminus ›Medien‹ dient als begriffliches Instrument, um Kunstformen, die elektronische bzw. digitale Technologien einsetzen, von solchen abzugrenzen (nicht aber abzutrennen), die sich anderer Materialien oder Mittel bedienen. Hierzu wird der Begriff ›Medienkunst‹ verwendet, obwohl sicher auch andere Termini das weit gefächerte Feld jener künstlerischen Ausdrucksformen umreißen, die von so genannten neuen Technologien (audiovisuellen, computergestützten, telematischen) Gebrauch machen. Wenn andererseits von ›interaktiver Medienkunst‹ oder von ›interaktivem System‹ die Rede ist, bezieht sich dies konkret auf Kunstformen oder Systeme, die mittels technischer Schnittstellen einen Dialog zwischen Publikum und Werk ermöglichen. Formen, die den Betrachter ohne Einsatz technologischer Mittel in das Werk involvieren, werden als ›partizipative Kunst‹ bezeichnet.

Der komplexe Wandlungsprozess von Kunst und Ästhetik sowie die eng verflochtenen interdisziplinären Beziehungen lassen sich nur über die Erforschung jener Phänomene und Theorien erschließen, die bisher und auch weiterhin die Syntopie von Kunst, Wissenschaften und Technologie vorantreiben. Es genügt nicht, den gegenwärtigen Zustand der Kunst zu beschreiben, indem man sich auf ihr Epizentrum fixiert. Sinnvoller ist es, den Horizont der Betrachtung zu erweitern und die historischen Entwicklungen in angrenzenden Gebieten zu beobachten, um

auch dort entsprechende Wandlungen und zeitgenössische Phänomene zu erkennen.

Eine Zielsetzung dieses Buches ist es, jene grundlegenden Theorien sowie Erscheinungs- und Ausdrucksformen herauszuarbeiten, die im Zuge der vielseitigen Erweiterung von Kunst durch den Einsatz neuer Technologien und deren Verbindungen zur Wissenschaft einen allmählichen Paradigmenwechsel in der Ästhetik vorbereitet und letztlich auch herbeigeführt haben. Dazu werden aktuelle Formen künstlerischer Erforschung von Interaktivität in die Überlegungen einbezogen, deren Ansätze und Theorien Material und Argumente für das Hauptthema des Buches liefern, nämlich eine ästhetische Konzeption, die sich inhärent aus Kontext und schöpferischer Erfahrung sowie Präsentation und Rezeption interaktivitätsbasierter Werke bildet. Hieraus leitet sich der Versuch ab, der Idee einer Endoästhetik Gestalt zu geben. Mit diesem Bemühen sind keinesfalls dogmatische oder universalistische Absichten verbunden. Dies widerspricht dem höchst dynamischen und unstillen Charakter zeitgenössischer Kunstformen. Es sollen vielmehr mögliche Wege zur Erneuerung ästhetischer Diskurse aufgezeigt werden, Wege, die jene Vordenker und Künstler geebnet haben, deren Spuren hier verfolgt werden. Jedoch nicht im Sinne einer moderaten Überarbeitung traditioneller ästhetischer Konzepte und ihrer Methoden. Das Hauptargument des Buches betont im Gegenteil, dass diese neuen Formen künstlerischer Forschung und Praxis notwendigerweise von überkommenen Modellen und Postulaten der Moderne Abstand nehmen müssen, um zu Konzeptionen und Begriffen zu gelangen, mit denen sich angemessene Perspektiven von Analyse, Interpretation und Verständnis der Interaktivität künstlerischer Werke erarbeiten lassen.

Die Leitgedanken des Buches sind bewusst in vernetzter Form präsentiert, um ein möglichst pluridisziplinäres Spektrum zu entfalten. Damit werden dem Leser relevante Grundlagen an die Hand gegeben, um die verflochtenen Theorien der Medienkunst als System wahrnehmen zu können, wobei aber auf eine erschöpfende Darstellung sämtlicher Modelle oder theoretischer Verfahren verzichtet wird — ein solches Vorhaben wäre ohnehin nicht in einem einzigen

Buch zu bewältigen. Das eigentliche Ziel ist vielmehr, jenen roten Faden zu verfolgen, der verschiedene Konzeptionen aus Wissenschaft, Technologie und Kunst im Sinne einer Revision der Begriffe Kunst, Ästhetik und Beobachter verbindet.

Das Buch gliedert sich thematisch in fünf Kapitel. Die ersten beiden untersuchen in verschiedener Hinsicht, wie es zur Destabilisierung jenes bis zum frühen 20. Jahrhundert relativ beständigen ästhetischen Kanons kommt, der der Mehrheit des Publikums noch bis heute vertraut ist. Das erste Kapitel erläutert zwei frühe technowissenschaftliche Leitmodelle, die als grundlegend gelten dürfen, Kybernetik und Künstliche Intelligenz, ohne jedoch die im strengen Sinn wissenschaftlich technischen Aspekte auf diesem Gebiet vertiefen zu wollen. Vielmehr wird — vor allem im zweiten Kapitel — untersucht, auf welche Weise diese Disziplinen, neben anderen Faktoren, Tendenzen in ästhetischer Theoriebildung und Kunst beeinflusst haben.

Die jüngste, von Kybernetik und Informationstheorie geleitete Theoriebildung begreift Information als Schlüsselbegriff zum Verständnis ästhetischer Prozesse. Durch deren Formalisierung möchte man eine Gegenposition zur subjektivistischen, idealistischen, neukantianischen und metaphysisch orientierten Ästhetik aufbauen. Beschrieben werden daher zunächst einige auf Grundlagen der Kybernetik entstandene Entwicklungen, gefolgt von Ansätzen wie Informationsästhetik, kybernetische Ästhetik, generative und partizipative Ästhetiken sowie Rezeptionsästhetik, deren Entfaltung in enger Verbindung zur damals aufkommenden Computerkunst verläuft. Sie alle befassen sich mit den fundamental gewandelten Funktionen des Künstlers, dem Begriff der Kunst selbst und der Rolle des Betrachters.

Die Künste und ihre Ästhetiken sind als vielgestaltige Domäne in den gesellschaftlichen Kontext eingebunden. Dieser bringt Modelle von Wirklichkeit hervor, die auf Kommunikations- und Interaktionsformen basieren, auf Konsens, Kooperation und Vernetzung von Individuen. Davon handelt das dritte Kapitel. Medienkunst reflektiert und reproduziert dieses interaktive und vernetzte Modell, wodurch der Kunstbegriff zu einem auf Kommunikation beruhenden System

erweitert wird (die ›Kunst jenseits der Kunst‹). Dieses Kapitel analysiert auch, wie sich ästhetische Paradigmen infolge der Anwendung neuer Technologien wandeln und welchen Niederschlag diese Veränderungen in der aktuellen, sich noch entwickelnden künstlerischen Praxis finden. Es ist offensichtlich, dass sich die untersuchten ›Materialien‹ selbst in einem ständigen Veränderungsprozess befinden, weshalb an dieser Stelle weder definitive Formeln noch Konzepte gesucht oder vorgeschlagen werden können. Das Hauptanliegen besteht stattdessen in der tiefergehenden Sichtung prinzipieller Aspekte und Entwicklungen einiger Kunstformen und -theorien, die die heutige Ästhetik der Medienkunst prägen.

Das vierte Kapitel zielt auf die jüngsten Tendenzen interaktiver Medienkunst — interaktive Installationen, Netzkunst, Virtuelle Realität, Systeme Künstlichen Lebens und Künstlicher Intelligenz —, die die Wechselbeziehung zwischen Kunst, Wissenschaft und Technologie zunehmend verdeutlichen. Der Rezeption von Kunst kommt dabei insofern eine besondere Bedeutung zu, als die Beziehung zwischen Beobachter und Werk mittels technischer Schnittstellen neuartig definiert wird. Virtuelle Realität, Künstliches Leben und Künstliche Intelligenz als in die Kunst integrierte Systeme konfrontieren den Beobachter mit neuen interaktiven und partizipativen Erfahrungen, die ihn in den Kontext des Werks integrieren. Es sind dies Modelle technisch dynamischer Welten, in denen der Betrachter stets Bestandteil des von ihm beobachteten Systems ist, mit dem er interagiert. Da das Publikum im Kontext des Werkes zur Aktion aufgefordert ist, entsteht der Dialog zwischen Werk und Betrachter nicht mehr nur über Sprache und Reflexion, sondern vor allem auf praktische und intuitive Weise im rekursiven Sinn von Kommunikation. Thema des letzten Kapitels ist daher diese Einsicht in die zentrale und aktive Position des Betrachters. Sie erlaubt, die Grenzen ästhetischer Theorie hin zum Konzept einer Endoästhetik zu überschreiten, die den theoretischen Rahmen zum Verständnis einer auf interaktiven Systemen gegründeten Kunst und ihrer Modelle bietet.

Ohne Zweifel führen der künstlerische Einsatz neuer Technologien und die spezifischen Formen aktueller Verzahnung von Wissenschaft und Kunst zu

diversen Fragestellungen — praktischer und formaler sowie konzeptueller und philosophischer Art —, auf die nur künftige Entwicklungen Antworten finden können. Die »Ästhetik des Digitalen« thematisiert einige dieser prinzipiellen Fragen. Manche erhalten mögliche Antworten, andere wiederum münden in neue Fragen, die Raum für weitere Überlegungen eröffnen.

Beispiele und Beschreibungen relevanter Werke wurden zwar aufgenommen, um Informationen und eine Übersicht der gegenwärtigen Tendenzen zu vermitteln, es liegt zugleich aber fern, Technizismen ihrer internen Funktionsweise oder der sie stützenden Maschinen zu beschreiben. Dennoch sind Hinweise und Erläuterungen zu einigen Wissenschaftstheorien unvermeidlich, auf die sich manche konzeptuelle oder kreative Ansätze berufen, da sich auch in diesen die Verbindung von Kunst, Wissenschaft und Technologie zeigt. Grundlagen werden hierbei erläutert, ohne jedoch zu sehr ins Detail zu gehen. Zudem wäre es vermessen, an dieser Stelle einen wissenschaftlich fundierten und zugleich umfassenden Überblick wissenschaftstheoretischer und philosophischer Ansätze bieten zu wollen. Sinnvoller schien es, die Untersuchung auf die wesentlichen Gedankenlinien zu beschränken.

Abschließend noch eine kurze Bemerkung zum Titel des Buches. Der Singular — »Ästhetik des Digitalen« — möchte keinesfalls einen uniformen oder gar universalen Begriff von Ästhetik suggerieren; dies wäre ebenso unzutreffend wie ein Verständnis von Ästhetik als abgekapselter und singulärer Disziplin. Der Untertitel betont daher die Gesamtkonzeption, die der komplexen und weitreichenden Verknüpfung von Kunst, Wissenschaft und Technologie Rechnung trägt, da sich diese nicht nur addierend ergänzen, sondern vor allem kreativ in der Entfaltung unterstützen.

Angesichts der Tatsache, dass die hier behandelten Themen einem permanenten Wandel unterliegen, muss man abschließend die Notwendigkeit unterstreichen, das Forschen und die Suche nach Antworten auf offene Fragen voranzutreiben; vor allem hinsichtlich solcher, die wegen thematischer Beschränkung oder noch fehlender technisch-künstlerischer Erfahrungen nicht detailliert angesprochen werden.

Fußnote:

1

Siehe Gianni Vattimo, *La fine della modernità*, Mailand 1985.

2

Hierzu Kasimir Malewitsch, *Suprematismus — Die gegenstandslose Welt*, Köln 1989, S. 106; Vladimir Tatlin, *Retrospektive*, Köln 1993, S. 35.

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung

Kunst, Wissenschaft und Technik

1. Ein kurzer Abriss
2. Die Revolution der Regelungstechnik
und der Parameter Information
 - . Ursprünge der Informationstheorie
 - . Die Konstituierung zweier neuer Disziplinen:
Kybernetik und Künstliche Intelligenz

Kybernetische Ästhetik und Kommunikation

1. Formalisierungsprozesse und ästhetische Theorie
2. Rationale Ästhetik
3. Informationsästhetik
4. Kybernetische Ästhetik
 - . Kybernetische Kunst:

- exemplarische Arbeiten
- . Rezeptionsästhetik
- . Partizipative und generative Ästhetik

Ästhetik und kommunikativer Kontext

1. Kritik der Informationsästhetik und kybernetischen Ästhetik
2. Kommunikation, Medien und Kultur
3. Kommunikation, Interaktion und Systeme
4. Media Art als System und interkommunikativer Prozess
5. Die ästhetische Legitimierung:
zwischen Verführung und Kanonisierung
6. Kunst jenseits der Kunst:
ästhetische Paradigmen der Medienkunst
 - . Plurimedialität und Interdisziplinarität
(in der audiovisuellen Installation)
 - . Ubiquität und Entmaterialisierung
 - . Originalität versus Multiplizität und Simulation
 - . Autor und Rezipient
 - . Meta-Autor und Interaktor

Interaktive Kunst

1. Interaktivität
 - . Die Frage der Schnittstelle
 - . Interaktion Mensch-Maschine:
zwischen Kommunikation und Kontrolle
2. Variabilität, Hypertextualität und Interaktivität
3. Virtuelle Realität: die Welt als interaktive Umgebung
 - . Fiktion und Virtuelle Realität
 - . Die Konstruktion von Realität und Virtualität:
die Beobachterperspektive
 - . Mimesis und Simulakrum

- . Die Rolle der Mensch-Maschine-Interaktion
in der Konstruktion von Virtueller Realität
- 4. Künstliches Leben: die Kunst des Lebens ›in silico‹
 - . Simulation von parallelem Leben und KI
 - . Robotik, Künstliches Leben und Genetische Kunst

Endoästhetik

1. Vom ontologischen Diskurs zur systemischen Argumentation
2. Endoästhetik und Kunst/Interaktives System
 - . Prinzipien der Endophysik
 - . VR, KI und KL:
 - Ästhetiken der Simulation als Endosysteme
 - . Endophysik als ästhetisches Modell

Epilog: System, Interaktor und Endoästhetik

Bibliografie

Bücher

Kataloge, Zeitschriften, Zeitungen, Webs, CD-ROM

Namenverzeichnis