

Inke Arns

Über Zeitgenossenschaft Die medialen Künste im Zeitalter ihrer postmedialen Kondition

Eines der interessantesten Projekte aus dem Bereich der sogenannten Biotech Art, das zur *ars electronica* 2007 eingeladen war und dort in der Kategorie *Hybrid Art* ausgezeichnet wurde, war die Installation *Cloaca* des belgischen Künstlers Wim Delvoye. Seit 2000 arbeitet Delvoye an der Entwicklung immer komplexerer Maschinen, die den menschlichen Verdauungsprozess simulieren. *Cloaca* wandelt Lebensmittel, die an einem Ende der Maschine hineingegeben werden, in menschliche Exkremente um. Die Installation ist ein nicht nur olfaktorisch, sondern ein auch in seiner akribisch-technischen Umsetzung überzeugender, ätzender Kommentar unseres Glaubens an technische Machbarkeit – in der Medienkunst wie in der Biotechnologie – und in der so genannten Biotech Art. Mit ihrem unverhohlenen Daseinszweck – nämlich ‚Gold‘ in Scheiße zu verwandeln – erfüllt *Cloaca* den ersten und wichtigsten Leitsatz des *Media Arts and Crafts Manifesto*: »Because it's possible«.¹

Neben dem strengen Geruch, der den *Cloaca*-Ausstellungsraum im Offenen Kulturhaus Oberösterreich in Linz erfüllte, gibt jedoch noch eine weitere Tatsache zu denken: Hier wurde die Arbeit eines Künstlers ausgezeichnet, der sich als bildender Künstler im Bereich der zeitgenössischen Kunst einen Namen gemacht hatte. Die prominente Teilnahme dieses Künstlers an der *ars electronica*, dem weltweit wichtigsten Festival für Medienkunst, scheint symptomatisch für die globale Veränderung des gesamten Bereiches der Medienkunst zu sein. Hier haben im letzten Jahrzehnt große tektonische Verschiebungen stattgefunden, die das Feld der Medienkunst radikal verändert und erweitert haben. Wurde in den 1990er-Jahren insbesondere im Kontext der Netzkunst aktiv gegen die großen Maschinenparks raumgreifender Installationen »interaktiver Kunst« gewettert – böse Zungen sprachen von so genannter »ZKM«-Kunst², deren selbst gesuchte Nähe zur Medienindustrie kein gutes Licht auf die Medienkunst insgesamt warf –, so ist die Situation der Medienkunst heute durch allgemeine Entspannung gekennzeichnet. Das hat einerseits damit zu tun, dass es den großen Gegner – der, so einige Kommentatoren, die Medienkunst zu reiner Interface-Entwicklung degradierte – in dieser Form nicht mehr gibt. Nicht nur ist die interaktive Medienkunst der 1990er-Jahre Geschichte, auch scheint die Phase der selbstreflexiven Auseinandersetzung mit den medienspezifischen Eigenschaften und Ästhetiken digitaler Medien im Sinne eines extensiven Auslotens der technischen Möglichkeiten heute abgeschlossen zu sein. Darüber hinaus hat sich das Feld der Medienkunst grundlegend verändert.

¹ Der erste Leitsatz dieses ironischen Manifestes wurde von Jacob Lillemose und Inke Arns während der *ars electronica* 2006 formuliert. Es existiert ausschließlich als Mem.

² Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM), Karlsruhe.

Medienkunst umfasst heute einen weiten Bereich von Techniken, Strategien, Medien und Praxen, bei denen die technischen Medien selber oft in den Hintergrund treten. Daher wird manchmal von der sogenannten »postmedialen Kondition« gesprochen.³

Die Erweiterung dessen, was Medienkunst genannt werden kann, hat damit zu tun, dass (neue) Medien und Technologien heutzutage alltäglich und ubiquitär, also allgegenwärtig geworden sind. Es sind nicht mehr die Medien beziehungsweise Technologien selbst, die aufgrund ihrer Neuheit im Vordergrund stehen und über die das Publikum staunt (wie in den 1990er-Jahren noch über Interaktivität, Virtualität, etc.), sondern vielmehr unsere auf Medien und neuen Technologien basierende Umwelt, die von uns, ihren Bewohner/-innen, bestimmte Interaktionen und Kommunikationshandlungen fordert, indem sie spezifische Verhaltensweisen ermöglicht oder auch unmöglich macht.⁴ Kurz: Medien sind ein konstitutiver Teil unserer Umwelt geworden und sind damit auch konstitutiv für unser Verhalten in dieser Umwelt.⁵

Die Medienkunst reflektiert diese veränderte Rolle, die Medien und Technologien für unser Verhalten in dieser Umwelt spielen. Neue Technologien sind zunehmend in alle Lebensbereiche eingedrungen und sitzen heute selbst an den unscheinbarsten Stellen. Analog zu dieser ubiquitären Ausbreitung und Präsenz hat sich auch die Medienkunst erweitert. Sie schaut an alle diese alltäglichen, oft übersehenen und doch so wichtigen – weil medial und technologisch erweiterten – Stellen und fokussiert unsere Aufmerksamkeit darauf. Sie tut dies nicht auf spektakuläre Weise und ist selbst oft auch gar nicht zwingend digital, denn es sind nicht die (Medien-) Technologien, die im Vordergrund stehen, sondern ihre Wirkungsweisen auf unseren Alltag und unser Verhalten. Diese Art von erweiterter, manchmal fast beiläufiger Medienkunst setzt nicht zwangsläufig die technischen Medien ein, deren Rolle sie thematisiert, sondern behält sich für die Bewusstmachung der Rolle von Medien in unserem Alltag (und gegebenenfalls die Formulierung von Alternativen) die freie Wahl der Mittel und Medien vor. Die Medienkunst beginnt so, sich vom Zwang der Verwendung neuer Medien und neuer Technologien zu emanzipieren. Die Kunst unter postmedialen Bedingungen löst sich von der Beschäftigung mit ihrer eigenen Materialität und wendet sich den vielfältigen Formen von gegenwärtiger, ubiquitärer Medialität zu.

³ Vgl. Rosalind Krauss, *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition*, London 2000; *Die Postmediale Kondition*, Ausst.-Kat. Neue Galerie Graz am Landesmuseum Joanneum, hrsg. v. Elisabeth Fiedler, Christa Steinle, Peter Weibel, Graz 2005, <http://www.museum-joanneum.at> (zuletzt aufgerufen 14. Juli 2010).

⁴ Lawrence Lessig hat dies in seinem Motto *Code is Law* wohl am prägnanten formuliert. Vgl. Lawrence Lessig, *Code and other Laws of Cyberspace*, New York 1999. Vgl. zur Performativität von Texten Inke Arns, »Read_me, run_me, execute_me. Code als ausführbarer Text: Softwarekunst und ihr Fokus auf Programmcodes als performative Texte«, *Medien Kunst Netz 2: Thematische Schwerpunkte*, hrsg. v. Rudolf Frieling und Dieter Daniels, Wien/New York 2005, S. 177-193, http://www.medienkunstnetz.de/themen/generative_tools/software_art/textsummary/ (zuletzt aufgerufen 14. Juli 2010).

⁵ Das gilt natürlich nicht erst für die digitalen (Massen-)Medien und –Technologien des späten 20. Jahrhunderts, sondern im Prinzip seit der Erfindung der analogen Massenmedien – also seit dem 18. Jhd. (Einführung der Zeitung) bzw. seit den 20er Jahren des 20. Jhds. (Einführung des Radios).

Die künstlerischen Arbeiten, die in diesem Beitrag versammelt sind, zeichnen sich durch einen weiten Medienkunstbegriff sowie durch eine große Bandbreite von Themen, künstlerischen Herangehensweisen und einen erweiterten Begriff des Öffentlichen aus. In Installationen, Netzprojekten, kollaborativen Plattformen, urbanen Interventionen und performativen Formaten werden die Grenzen zu bildender Kunst, Literatur, Theater und Performance neu verhandelt.

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-geografische Interventionen in urbanen Räume vollzog, sich im Kontext von Fax- und Mail-Art und Londoner Piratenradios engagierte, wurde er in der 1990er-Jahren zu einem der exponiertesten Vertreter der sogenannten net.art, einer informellen Gruppe vorrangig europäischer Netzkünstler/-innen, 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.

2006 fuhren zwei bulgarische LKW-Fahrer in einem umgebauten Lastwagen 47 Zuschauer im Ruhrgebiet durch ein dichtes Netz von Autobahnraststätten, Verladerampen, Containerhäfen und Lagerhallen. »*Cargo Sofia* 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-Grooves.«⁶ Das Projekt von Stefan Kaegi, Mitglied der deutsch-schweizerischen 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 Landschaft der Globalisierung, die sich durch transnationalen Warenverkehr verändert. Videoeinspielungen im Innenraum des LKW legen sich über die Realität, schaffen und verweisen auf einen ,augmented

⁶ Vgl. Website PACT Zollverein, www.pact-zollverein.de, 27. Juli 2006.

space'.⁷ In diesem ist der mit Global Positioning System (GPS) ausgestattete LKW von Anfang an präsent, sichtbar auf den Monitoren der Speditionszentrale.

Die französische Gruppe **Bureau d'Etudes** produziert seit mehreren Jahren Kartografierungen gegenwärtiger politischer, sozialer und ökonomischer Systeme. Diese großformatigen visuellen Analysen des transnationalen Kapitalismus, die auf aufwendigen Recherchen basieren, werden meist in Form großformatiger Wandbilder präsentiert. Auf der 2003 entstandenen Karte *Governing by Networks* werden die wechselseitigen Beteiligungen und transnationalen Verflechtungen globaler Medienkonglomerate visualisiert. Indem sie darstellen, was normalerweise unsichtbar bleibt, und auf sinnvolle Weise zu einem Großen Ganzen verbinden, was normalerweise singulär und ohne Zusammenhang bleibt, funktionieren diese Visualisierungen von Besitzverhältnissen wie »Resymbolisierungsmaschinen«. Damit bezeichnet das Bureau d'Etudes den widerständigen Prozess des Zusammenfügens und der Repräsentation dessen, was aufgrund seiner feinsten Verästelungen und Kapillarstrukturen – nämlich der globale Kapitalismus – nicht mehr als ganzes wahrnehmbar ist. Bureau d'Etudes, zu deren konzeptuellen Vorläufern die Künstler Öyvind Fahlström (1928–1976) und Mark Lombardi (1951–2000) gehören, gelingt in ihrer visuellen Analyse gegenwärtiger Wirtschaftskonglomerate eine scharfe Diagnose der Gegenwart.

Eine andere Auseinandersetzung mit dem Thema der Transparenz⁸ hat **Manu Luksch** in *Faceless* (2007, 50 min.) entwickelt. Für dieses Video trat die österreichische Künstlerin in London vor zahllosen Videoüberwachungskameras (CCTV) auf und forderte dann die Bilder, die die Kameras von ihr gemacht hatten, bei den Betreibern dieser Anlagen an. Dies ist in Großbritannien möglich, da das britische Datenschutzgesetz das Recht am eigenen Bild garantiert. Aus diesem Material, auf dem die Gesichter aller Menschen – außer dem der Künstlerin – aus Datenschutzgründen unkenntlich gemacht worden waren, baute Luksch eine beklemmende Science-Fiction-Geschichte, »die in ihrer durch das Überwachungsmaterial bedingten Single-Frame-Ästhetik an Chris Markers Geschichte-machenden Film-Comic *La Jetée* (1962) denken lässt.«⁹

In der zeitgenössischen Medienkunst finden sich jedoch nicht nur Auseinandersetzungen mit der Gegenwart. So analysiert **Suzanne Treister** mit Hilfe

⁷ Der von dem russischen Medientheoretiker Lev Manovich geprägte Begriff 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*, Ausst.-Kat. Hartware MedienKunstVerein, hrsg. v. Inke Arns, Frankfurt am Main 2005.

⁸ Das Zeitalter der Transparenz zeichnet sich durch die Gleichzeitigkeit des Panoptischen und des Postoptischen aus. Vgl. dazu Inke Arns, »Feeding the Serpent Its Own Tail: Counter-Forces to Tactile Enclosure in the Age of Transparency«, in: *Throughout: Art and Culture Emerging with Ubiquitous Computing*, hrsg. v. Ulrik Ekman, Cambridge, Mass. 2010 (im Erscheinen); Inke Arns, »Transparency and Politics. On Spaces of the Political Beyond the Visible, or: How Transparency Came to Be the Lead Paradigm of the 21st Century«, in: *Interface Aesthetics*, hrsg. v. Soren Pold, Arhus 2010 (im Erscheinen).

⁹ Markus Keuschnigg über *Faceless* (2007), <http://www.sixpackfilm.com/catalogue.php?oid=1631&lang=de> (zuletzt aufgerufen 14. Juli 2010).

umfassender medienarchäologischer Kartografierungen (und einer Prise augenzwinkernder Verschwörungstheorie) die historische Gewordenheit höchst komplexer gegenwärtiger Landschaften. Das 1995 von der britischen Künstlerin ins Leben gerufene Institute of Militrionics and Advanced Time Interventionality (IMATI) untersucht die Verbindung von okkulten und militärischen Technologien im 20. und 21. Jahrhundert. Die von Treister für das Projekt *HEXEN 2039* erfundene zeitreisende Forscherin Rosalind Brodsky deckt in ihren Recherchen im Jahr 2039 die unwahrscheinlichsten Verbindungen auf; so zum Beispiel die zwischen dem Remote Viewing Programm des Stanford Research Institute (1972–1995) und dem Film *Stargate* (1994). Mit den eher militärischen Forschungsprojekten bringt Brodsky eine Vielzahl poetischer Elemente in Verbindung, wie zum Beispiel den Film *The Wizard of Oz* (1939), Modest Mussorgskys *Eine Nacht auf dem kahlen Berge* (1867), aber auch Artikellisten des Moondaughter Wicca Shops für »Hexenzubehör und Ritual-Bedarf« in Dortmund. Diese Liste wie auch eine Auflistung aller Standorte des britischen In- und Auslandsgeheimdienstes MI5 und MI6 von 1924 bis heute unterzieht Treister einer gematrischen¹⁰ Analyse und versucht so, die verborgenen Bedeutungen der Wörter zu erschließen. Wie in einer klassischen Verschwörungstheorie verknüpft Suzanne Treister disparate Elemente und bruchstückhafte Beobachtungen zu gigantischen Netzen von Zusammenhängen und hält diese in filigranen Tusche- und Grafitzeichnungen fest.¹¹

Eine ganz andere, aber mindestens ebenso unheimliche Ortsbeschreibung geben **Carl Michael von Hausswolff und Thomas Nordanstad** in ihrem Video *Hashima* (2002). Man könnte die kantig aus der See ragende kleine Insel Hashima aus der Entfernung leicht mit der amerikanischen Gefängnisinsel Alcatraz verwechseln – läge sie nicht im Südchinesischen Meer, dicht vor der Küste Nagasakis. Vor vierzig Jahren war die nur 6.3 ha große Insel mit ihren bis zu 5 259 Bewohner/-innen das am dichtesten besiedelte Gebiet der Erde. Die Bevölkerungsdichte war hier sechsmal so hoch wie in Manhattan. 1890 kaufte die Mitsubishi Corporation die Insel und begann mit dem Bau riesiger Kohlebergwerke, deren Schächte bis weit unter den Meeresboden reichten. 1907 wurde die Insel zum Schutz gegen Stürme mit hohen Betonmauern umgeben, was ihr das Aussehen eines Panzerkreuzers verlieh (sie wurde daher auch Gunkanjima genannt – Panzerkreuzer-Insel). 1916 begann Mitsubishi mit der stetigen Konstruktion riesiger Wohnblöcke aus Beton, die zur Unterbringung eines wachsenden Heers von Arbeitskräften dienten. Im Zweiten Weltkrieg schließlich wurden chinesische und koreanische Zwangsarbeiter zur Steigerung der Kohleförderung auf Hashima eingesetzt, von denen viele die unmenschlichen Arbeitsbedingungen nicht überlebten. 2002 dokumentierten Carl

¹⁰ Gematrie ist die hermeneutische Technik der Interpretation von Worten mit Hilfe von Zahlen. Dabei werden Buchstaben nach unterschiedlichen Schlüsseln in ihre entsprechenden Zahlenwerte überführt, um aus diesen Bedeutungen zu erschließen und Beziehungen herzustellen. Vgl. <http://de.wikipedia.org/wiki/Gematrie> (zuletzt aufgerufen 14. Juli 2010).

¹¹ *HEXEN 2039: New military-occult technologies of psychological warfare*, zwölf Diagramme, Tusche auf Papier, verschiedene Maße, 2008, www.hexen2039.net (zuletzt aufgerufen 14. Juli 2010); vgl. „*Wach sind nur die Geister*“ – *Über Gespenster und ihre Medien*, Ausst.-Kat. Hartware MedienKunstVerein, hrsg. v. Inke Arns, Thibaut de Ruyter, Berlin 2009.

Michael von Hausswolff und Thomas Nordanstad ihre Reise auf die seit 1974 verlassene Insel. Begleitet werden die fast fotografisch anmutenden, minimalistischen Videoaufnahmen von einem oszillierenden, monotonen elektronischen Soundtrack, der von einer vergangenen Anwesenheit von Menschen, Maschinen und Elektrizität kündigt. Die Grashalme, die ab und zu im Wind zittern oder der Wassertropfen, der in ein Waschbecken fällt, machen die Erstarrung, in die die Welt verfallen ist, nur umso deutlicher. Es stellt sich die Ahnung einer Katastrophe ein, die dieser Ort gleichsam verdichtet in sich trägt: als Zeuge einer extrem beschleunigten Moderne mit allen ihren Entwicklungsstufen – Kolonisierung und Besiedelung, Aufstieg, gnadenlose Ausbeutung von Ressourcen und schließlich Leere, Verlassenheit und Zerfall.

Auch **Ines Schaber** wurde in einer ehemaligen Kohlemine fündig – allerdings stieß sie dort auf das CORBIS-Archiv von Bill Gates. Diesen Fund machte die deutsche Künstlerin, als sie Bilder des sozialdokumentarischen Fotografen Lewis Hine recherchierte, die er in den 1910er-Jahren für das National Child Labor Committee in Pennsylvania aufgenommen hatte. Die Bilder dokumentieren die damals übliche Kinderarbeit in der dortigen Kalksteinminenlandschaft. Bei ihrer Spurensuche im heutigen Pennsylvania stellte Ines Schaber fest, dass die Minen eine Umnutzung erfahren haben und heute Lagerstätte für eines der größten kommerziellen Bildarchive sind. Bill Gates' Firma CORBIS bietet von dort aus über 70 Millionen Bilder – darüber auch die Fotos von Hines – online zum Verkauf an. Auch in *Culture is our Business*¹² ist Ines Schaber auf den irritierenden Zusammenhang zwischen Gedächtnis, Bildpolitiken und Copyright gestoßen. Ein Zeitungsfoto zeigt die Verteidigung des Presseviertels bei den Berliner Barrikadenkämpfen der Novemberrevolution von 1918/19. Die Arbeiter-Miliz verbarrikadiert sich hinter einer Mauer aus Zeitungsbündeln gegen die kaiserlichen Truppen. Bill Gates erwarb 1989 die Bildrechte durch den Ankauf einer privaten Fotosammlung. Allerdings war zu diesem Zeitpunkt die Verwendung des Fotos nach internationalem Recht schon längst lizenzfrei. Auf der Website von CORBIS steht es dennoch – wie Millionen anderer Bilder, deren Urheberrecht längst abgelaufen ist – zur gebührenpflichtigen Verwertung zur Verfügung. Das ist legal und an sich nicht verwerflich – solange diese Bilder auch in anderen Archiven öffentlich zugänglich sind.¹³ Ines Schaber fragt in *Culture is our Business* danach, wem kollektive Bilder und historische Quellen gehören. Wie funktioniert die ökonomische Erzählung zeitgeschichtlicher Bilddokumente – und welche Rolle spielt dabei das Urheberrecht?

Das Urheberrecht ist in der Tat als »hart umkämpfte(r) Faktor unserer Volkswirtschaft«¹⁴ dabei, zum Marktordnungsinstrument der postindustriellen

¹² *Culture is our Business*, Fotografie, 130 x 180 cm, Installation (2004 – heute), historische Fotografie, geliehen von der Agentur für Bilder zur Zeitgeschichte.

¹³ Problematisch wird es jedoch dann, wenn Bilder in solchen Archiven mit falschen Bildunterschriften versehen werden: CORBIS untertitelt das Bild mit *Revolution in Berlin. Forces loyal to the Kaiser and Imperial Government prepare to do battle against insurgents near the end of World War I*. Das Foto zeigt aber revolutionäre Kämpfer, die ein soeben besetztes Pressehaus im Berliner Zeitungsviertel verteidigen.

¹⁴ Reto M. Hilty, »Sündenbock Urheberrecht?«, in: *Geistiges Eigentum und Gemeinfreiheit*, hrsg. v. Ansgar Ohly und

Gesellschaft zu werden. Die Konsequenzen dieser Entwicklung sind erheblich: »Die Ausweitung der Urheberrechte führt zu einer beispiellosen Konzentration von Ressourcen bei global agierenden Quasi-Monopolisten in den Medien- und IT-Märkten.«¹⁵ Der Philosoph Eberhard Ortland vergleicht daher die Frage nach dem zukünftigen Zugang zu ‚geistigem Eigentum‘ mit der Frage nach dem Zugang zum lebenswichtigen Rohstoff Wasser: »Die Frage, wer den Zugang zu den immateriellen Gütern und Datenströmen kontrollieren kann – und an welche Bedingungen der Zugang jeweils gebunden ist – , wird zu einer der zentralen Machtfragen des 21. Jahrhunderts. Es geht nicht nur um viel Geld; auch elementare bürgerliche Freiheiten stehen auf dem Spiel – wie das Recht, sich im Rahmen des verfügbaren Wissens ungehindert zu informieren, und das Recht, sich anderen mitzuteilen.«¹⁶ Einen Ausblick auf die beispiellose Privatisierung von Geistesgütern gab 2008 in der Ausstellung *Anna Kournikova Deleted By Memeright Trusted System – Kunst im Zeitalter des Geistigen Eigentums* **Kembrew McLeods** Projekt *Freedom of Expression*TM. Der amerikanische Hochschulprofessor ließ sich 1998 den englischen Begriff für »Meinungsfreiheit« als Markenzeichen¹⁷ schützen und drohte jedem, der sein Markenzeichen ohne ausdrückliche Erlaubnis des Rechteinhabers verwendete, mit juristischen Konsequenzen. Bereits 1997 hatte der spanische Künstler **Daniel García Andújar** für sein Projekt *Language (Property)* Unmengen von Sätzen gesammelt, die heute eingetragene Warenzeichen und damit Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer sind, wie zum Beispiel »Where do you want to go today?TM« (Microsoft) oder »What you never thought possibleTM« (Motorola). Konsequenterweise lautete das Motto der Arbeit: »Remember, language is not freeTM«. ¹⁸

All diese Arbeiten, die in den letzten zehn bis fünfzehn Jahren entstanden sind, zeigen, dass Medienkunst sich transformiert hat und zu einem erweiterten Feld der medialen Künste geworden ist. Sie bedient sich einer ganzen Reihe von Medien, die bis vor ein paar Jahren im Medienkunstkontext noch nicht rezipiert worden wären.

Meine These ist, dass sich das, was noch in den 1990er-Jahren mit dem Sammelbegriff Medienkunst bezeichnet wurde, langsam von dieser begrifflichen Beschränkung befreit. Genauer: Die Medienkunst emanzipiert sich – paradoxe Bewegung – zunehmend von der Verwendung neuer Medien/Technologien. Gleichzeitig spricht sie mit großer Gelassenheit darüber, wie sich die uns umgebende Welt, die zunehmend auf digitalen Technologien basiert, durch eben diese Medien

Diethelm Klippel, Tübingen 2007, S. 107-144, hier: S. 111.

¹⁵ Eberhard Ortland, »Die Schlüsselrolle der Kunst für das Urheberrecht«, in: *Urheberrecht im Alltag. Kopieren, bearbeiten, selber machen / iRights.info*, hrsg. v. Valie Djordjevic, Robert Gehring, Volker Grassmuck, Till Kreuzer, Matthias Spielkamp, Bonn 2008, S. 311-315, hier: S. 311, sowie <http://www.irights.info/?q=node/528> (zuletzt aufgerufen 14. Juli 2010).

¹⁶ Ortland 2008, S. 312.

¹⁷ Wörter können durch das Markenrecht geschützt werden, nicht aber durch das Urheberrecht.

¹⁸ Vgl. dazu die von Inke Arns und Jacob Lillemose kuratierte Ausstellung *The Wonderful World of irrational.org. Tools, Techniques and Events 1996 - 2006*, HMKV in der PHOENIX Halle Dortmund 2006, sowie *The Hartware Guide to irrational*, hrsg. v. Susanne Ackers, Inke Arns, Francis Hunger und Jacob Lillemose, Ausst.-Kat. Hartware MedienKunstVerein, Frankfurt am Main 2006.

und Technologien verändert. Dieser – fast möchte man sagen Paradigmenwechsel – ist vermutlich dem heute selbstverständlicheren Umgang mit diesen Medien/Technologien in unserem Alltag geschuldet. Internet, Telekommunikation, Video, Fotokameras, die mögliche Konvergenz aller dieser Medien in eines, nämlich die Universalmaschine Computer, all das ist in den letzten Jahren viel selbstverständlicher geworden. Medienkunst wird zu Kunst unter postmedialen Bedingungen.

Das Spezifische der medialen Künste unter postmedialen Bedingungen sind heute nicht die Medien, sondern ihre spezifische Form der *Zeitgenossenschaft*, ihre inhaltliche Auseinandersetzung mit unserer in starkem Maße medial geprägten Gegenwart. Die medialen Künste zeichnen sich durch ihre intensive Beschäftigung mit der uns umgebenden, zunehmend medialisierten und auf neuen Technologien basierenden Welt aus, ohne dabei unbedingt auf diese Technologien selber zu rekurrieren: 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.

Die spezifische Art der Zeitgenossenschaft von Medienkunst ist nicht ihre ingenieurwissenschaftliche Technikkompetenz, wie dies zum Beispiel Friedrich Kittler in den 1990er-Jahren für die Medienkunst apodiktisch gefordert hatte. Vielmehr sind die oben genannten 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. Im Kontext der zeitgenössischen Kunst sind es gerade die medialen Künste, die sich durch eine genuine Zeitgenossenschaft – also eine Teilhabe an und eine interessierte Auseinandersetzung mit der Gegenwart – auszeichnen. Nirgendwo im Bereich der zeitgenössischen Kunst findet sich eine vergleichbar intensive inhaltliche und konzeptuelle Auseinandersetzung mit der wachsenden medialen Verfasstheit unserer Welt. Das zeigt sich auch an den in diesem Artikel vorgestellten Arbeiten.

Voraussetzung für eine informierte, künstlerische Verhandlung der heutigen Medialitäten unserer Lebensumwelt ist eine intensive Beschäftigung mit den, und ein umfassendes Verständnis für die Materialitäten der Medien und Technologien. Nur auf der Basis und vor dem Hintergrund einer solchen kritischen Informiertheit – einer Medienkompetenz, die über reine Bedienertätigkeit hinausgeht – sind die medialen Künste heute denkbar. Kunst im Zeitalter ihrer postmedialen Bedingung bedeutet nämlich nicht *anything goes*, weil alles sowieso von den Medien erfasst und alles zum Medium wird. Es bedeutet vielmehr – analog zur Konzeptkunst – eine freie Wahl der künstlerischen Mittel, basierend auf der kritischen Analyse der Materialität und der den Medien zugrunde liegenden »Medialitäten, Dispositive(n) und

Performanzen, die die medialen Prozesse begleiten und in sie eingehen¹⁹. Die Bandbreite der künstlerischen Mittel kann dabei so groß sein wie in den oben beschriebenen Projekten: von kommentierten Fahrten durch den Stadtraum über illegale Grenzübertritte, Kartografierungen von vergangenen Entwicklungslinien und gegenwärtigen Zusammenhängen, bis hin zu kritischen Skizzen zukünftiger Ökonomien. Und wenn dabei so ätzende Kommentare auf die derzeit so gehypte Biotech Art herauskommen, wie eingangs erwähnt, ist das nur zu begrüßen.

(27.443 Anschläge)

¹⁹ Dieter Mersch, »Mediale Paradoxa. Zum Verhältnis von Kunst und Medien«, in: *sic et non. Zeitschrift für Philosophie und Kultur*, 2006.