

Connect. Kunst zwischen Medien und Wirklichkeit

Anke Hoffmann, Yvonne Volkart

(Auszug aus dem Ausstellungskatalog: Connect. Kunst zwischen Medien und Wirklichkeit, Hrsg. BAK und Shedhalle Zürich, erschienen August 2011)

In jüngster Zeit geht auch in der Medienkunstszene die Tendenz dahin, sich von dem in den 1990er Jahren gewählten Begriff ‚Medienkunst‘ zu verabschieden. Bezeichnete der Begriff ehemals erweiterte künstlerische Methoden, in denen die damals ‚neuen‘, von der Kunstszene kaum wahrgenommenen digitalen Medien Erwähnung finden wollten, so ist er heute, wie das auch Andreas Broeckmann in seinem Beitrag in diesem Katalog ausführt, aus vielen Gründen fragwürdig geworden. Mit einem neu erwachten Selbstbewusstsein verstehen sich die ProtagonistInnen der (Medienkunst-)Szene als Teil des globalen Kunstsystems, welches sich gerade durch seine stete Innovation und Grenzübertretung bezüglich Medien und Methoden auszeichnet.

Sich auf bestimmte Medien festzulegen und den Begriff des Neuen für sich zu reklamieren, wirkt heute insofern eher konservativ. Seine BefürworterInnen haben sich immer wieder darauf geeinigt, dass der Begriff zwar problematisch, jedoch strategisch wichtig sei, um im hegemonialen Kunstbetrieb gewisse, vor allem gemeinsame medien-, produktions- oder distributionsbedingte Interessen durchzusetzen.

Dies in Anbetracht der Tatsache, dass es weder die eine Kunstszene noch die eine Medienkunstszene gibt, und dass der viel beschworene Bruch zwischen Kunst und Medienkunst nicht nur durch diese beiden hindurchgeht. Vielmehr geht vieles, was mit Vorstellungen und Grenzen von Kunst zu tun hat, ‚in die Brüche‘ oder gerät ins Flottieren, wozu nicht zuletzt die Medialisierung und Globalisierung der Umwelt beiträgt. Wenn uns Kuratorinnen, die wir im Schnittpunkt von Kunst und Medienkunst operieren, die Frage der Medien relevant erschien, dann insofern, als gewisse Medien spezifischer gewisse Diskurse beschleunigen und adäquate Ästhetiken entwickeln können als andere. So reagierte unserer Meinung nach sowohl die Videokunst der 1970er Jahre als auch die Medienkunst der letzten Jahre ästhetisch und medial gegenwärtiger und irritierender auf die umfassende und globale Medialisierung als z. B. Malerei oder Bildhauerei. Diese können konzeptionell durchaus progressiv sein, bringen aber durch die mediale Andersheit bestimmte medientechnologische Themen und Bezüge nicht gleich unmittelbar auf den Punkt. Viele fruchtbare Irritationen entstehen nicht durch (mediale) Distanzierungen, sondern durch medienpezifische Aneignungen und Umwandlungen oder mediale Hybridisierungen, kurzum durch Reibungen und undurchsichtige Verdoppelungen. Aktuelle Praktiken wie lokative Strategien, Remix oder Wiederholung sind deswegen so brisant, weil sie zunächst einmal nichts anderes zu machen scheinen als das, was sowieso alle tun: mit dem GPS herumlaufen, eigene Videos auf YouTube hochladen, Daten klauen und neu zusammenmixen, oder virtuelle Beziehungen führen. Ob es Unterschiede gibt und worin diese bestehen, muss jeweils von Fall zu Fall untersucht werden. Wir verstehen Medienkunst als jene Kunst, die mit den Mitteln des technischen Fortschritts und seinen dispersiven Effekten auf Welt und Subjektivität eben diesen Fortschritt untersucht.¹ Aus dieser Perspektive kann es im Diskurs der Medienkunst nicht nur um das ‚technisch Neue‘ gehen, sondern müssen umso mehr die Voraussetzungen dafür befragt werden. Denn bei der Medialisierung der Welt geht es nicht einfach um eine technische Optimierung der Mittel und Medien. Vielmehr geht es um spezifisch ökonomische Interessen innerhalb der neuen Weltordnung des globalen Kapitalismus, die sich im Zusammenspiel der Mittel und Medien manifestieren. Beides geht Hand in Hand und lässt sich mit dem Begriff ‚Technokapitalismus‘ fassen; das

heisst aber nicht, dass dieser eine neue Erscheinung wäre. Jede Form des Kapitalismus ist (oder war) an ganz bestimmte Technologien gebunden; deswegen kann nicht behauptet werden, dass Technologien per se neutral seien. Innovationen waren und sind vielmehr interessegeleitet. Technologien werden aber stets auch, wie die Technikgeschichte zeigt, zweckentfremdet, umgenutzt oder ihr Gebrauch sogar gegen die ursprünglichen Interessen gekehrt. Zumeist auch erodieren die technischen Innovationen die ökonomischen und politischen Grundlagen, die wiederum zu verschärften (Kontroll-) Massnahmen und geschlossenen Systemen führen. Diese werden dann mittels neuer Technologien, wie etwa die ‚Revolution mit dem Mobiltelefon‘ in Nordafrika zeigt, ihrerseits wieder geöffnet. Solche Re- und Deterritorialisierungsbewegungen von Technik, Kapital und Politik kennzeichnen den Technokapitalismus und begründen Handlungsfelder, die die kritisch engagierte Medienkunst gerne nutzt. Die Aufmerksamkeit auf solche Um- oder sogar Gegennutzungen des Internets zu lenken, war zum Beispiel ein viel bearbeitetes Thema der Netzkunst der 1990er Jahre. Heute ist es aufschlussreich zu sehen, wie medienkompetent und global vermeintlich Marginalisierte aus so genannten Schwellenländern agieren.

Andocken und kommunizieren

Donna Haraway hat die neue und netzartige Form der Macht im globalen Technokapitalismus „Informatik der Herrschaft“ genannt. Hierarchien sind kaum zu erkennen, da vordergründig alles horizontal – und wie anzufügen wäre – ‚cool‘ erscheint: „Wir leben im Übergang von einer organischen Industriegesellschaft in ein polymorphes Informationssystem – war bisher alles Arbeit, wird nun alles Spiel, ein tödliches Spiel.“² In dieser codierten Form der Macht ist alles miteinander verschaltet und ‚connected‘, variabel und austauschbar geworden: „Haushalt, Arbeitsplatz, Markt, öffentliche Sphäre, sogar der Körper – alles kann in nahezu unbegrenzter, vielgestaltiger Weise aufgelöst und verschaltet werden.“³ In diese hinein gilt es nun Medienkompetent zu intervenieren, um die Dinge anders zu verschalten. Wie Donna Haraway gezeigt hat, stehen die kritisch engagierten AkteurInnen und Überlebenden dieser neuen Weltordnung nicht ausserhalb des Systems, sondern sie befinden sich – Haraway sagt „wir“ befinden uns – mitten im Bauch des Ungeheuers. In diesem Sinne sind wir immer unrein, unheilig, geboren in die Niederungen des Technokapitalismus: „Meine Familie, meine Herkunft, mein Körper werden von den materiell-semiotischen Praxen gebildet, die zeugungsfähige Atome zu einem transnationalen Molekül zusammenfügen. Diese Atome haben einfache Namen: Fötus, Gen, Chip, Samen, Datenbank, Gehirn, Bombe.“⁴ Wir sind alle, wie sie an anderer Stelle sagt, Cyborgs, das heisst Mischungen von Mensch und Maschine.⁵ Die Maschine also, Inbegriff von Technik und Kapital, ist nicht der Feind, der uns entgegensteht und unterwerfen will. Sie ist auch nicht unser Helfer, der uns das Leben optimiert und erleichtert. Die Maschine ist vielmehr unser Leben: Unser Sein ist nicht mehr zu trennen von den vielen Technologisierungen, Vernetzungen und Verkabelungen, die uns tagtäglich formen und zu bestimmten Handlungen führen. Ich bin nicht individuell abgetrennt, sondern Teil von „kommunizierenden Röhren“ (André Breton) in einer Zeit, in der Information und Kommunikation alles zu sein verspricht. In dieser kann ich es mir nicht nur kaum leisten, draussen zu bleiben, sondern ich fühle mich buchstäblich auch wie abgeschnitten oder tot, wenn ich einmal nicht verschaltet bin. „Connect“ heisst das Wort, dessen Zauber zu einer Essenz, aber auch einem Imperativ geworden ist. Dass dieser Zwang zu Kommunikation und Wissen mittlerweile auch in der etablierten Kunstszene wahrgenommen wird, zeigt ein aktuelles Statement der zukünftigen Documenta-Leiterin Carolyn Christov-Bakargiev: „Wir befinden uns im

21. Jahrhundert und haben 30 bis 40 Jahre digitale Revolution und 20 Jahre Internetrevolution hinter uns. Diese bedeutet, dass die Voraussetzung von Machtsystemen die Produktion von Wissen ist. [...] Wir leben in einer Gesellschaft, die von vielen als Wissenskapitalismus oder kognitiver Kapitalismus bezeichnet wird.“⁶

Kunst, Medien, Wirklichkeit

Connect. Kunst zwischen Medien und Wirklichkeit bezieht sich auf diese aktuelle Hinwendung zum permanenten Verschaltetsein und plädiert gleichzeitig für eine Kunst, die sich mit der Welt auseinandersetzt und mit den ihr je spezifischen Medien und Methoden in diese eingreift, diese mitproduziert. Der Titel beinhaltet auch eine gewisse Ironie, oder genauer gesagt, Undurchsichtigkeit. Tatsächlich gibt es keine Kunst ohne Medien, und die so Genannte Wirklichkeit ist immer auch medial konstruiert. Kunst, Medien, Wirklichkeit bedingen sich gegenseitig, aber gerade deswegen ist die Frage nach den Verbindungen virulent.

Uns ist aufgefallen, dass viele der in den letzten Jahren für *Sitemapping* eingegebenen Projekte sich mit den vielschichtigen Ungleichheiten und Widersprüchlichkeiten befassen, die der Technokapitalismus mit seinen smarten Technologien hervorbringt. Damit steht die Schweizer Medienkunst in einer internationalen Tendenz der Kunst- und Medienkunstszene, die sich durch eine intensive Reflexion unseres Netzwerk- und Kognitionskapitalismus auszeichnet. MedienkünstlerInnen nehmen sich mit ihren je unterschiedlichen künstlerischen Praktiken der Verhandlung der Welt und des Weltgeschehens an. Sie untersuchen medienreflexiv die Produktionsbedingungen medialer Welterklärungen oder die strukturellen Phänomene von Massenkommunikation und machen Ausschlussmechanismen sichtbar.

Als Kuratorinnen der Shedhalle, einem der wenigen Orte in der Schweiz, der sich explizit für engagierte künstlerische Praktiken einsetzt, interessierte uns dieser Aspekt. Wir wählten 13 Projekte aus, die unserer Meinung nach exemplarisch das Engagierte von Medienkunst hervorstreichen, progressive Medienästhetiken entwickeln und mit der Frage nach dem Sein in einer neuen Medien- und Maschinenwelt verknüpfen. Gemeinsam ist allen Arbeiten, dass sie die Widersprüchlichkeit und Komplexität machtvoller Abhängigkeiten nicht verneinen oder vereinfachen, sondern mittels hybrider Medienstrategien unmittelbar umsetzen und erfahrbar machen. Ziel dieses Projekts ist es, die Vielfalt sowie das Relevante und Politische der geförderten medienkünstlerischen Praktiken zu würdigen und zu zeigen, dass es trotz bestimmter (techno)medialer und kultureller Eigenheiten viele Gemeinsamkeiten mit dem ‚herkömmlichen‘ Kunstfeld gibt.

Im Folgenden möchten wir am Beispiel der ausgewählten Projekte die relevanten Themen und Strategien vorstellen wie: lokale Medien und Mapping, Umgang mit Narration, (Re-)Enactment, Computergames dekonstruieren, das Ich codieren (Codework und Augmented Reality), kultureller Remix und Partizipation.

Lokative Medien und Mapping

Technologien zur Ortsbestimmung wie GPS oder Kompassfunktionen finden sich heute praktisch in jedem Smartphone oder Auto und konfigurieren fundamental die Art und Weise, wie wir uns orientieren und durch die Welt gehen. Der Künstler Simon Pope hielt fest, dass diese Geräte, obwohl sie mobil sind und uns selbst als mobile AgentInnen definieren, stets eine stabile Verbindung zum nächsten Netz oder Koordinationspunkt einhalten: „Our technologies appear to construct and perceive only a succession of stable points: locations at which can be found the annotations provided by our location based services. They are a constant reminder of the imperative to think of our movement as a sequence of discrete ‚moments‘ at points in

space.“⁷ Während Bewegung also zu einer sukzessiven Abfolge von Punkten wird und der Raum zwischen diesen Punkten aus den Koordinaten herausfällt, bilden wir gleichzeitig eine Art Netz, die uns und unsere Umgebung neu strukturiert. Pope schreibt „The novelty of [locative] projects seems to be in the way they extend the human community to include an array of agents, arranged in space which includes antennae, rooftops, trees, buildings, masts and the likes.“⁸ Künstlerische Projekte mit lokativen Medien können also unser „connectives“ Eingebundensein in einen hybriden Medienverbund deutlich machen. Dabei geht es einerseits um den Verlust alter Vorstellungen von einer singulären Subjektivität sowie um neue Formen von Kollektivität, die auch nicht-menschliche AgentInnen und Objekte miteinschliesst. Andererseits geht es um bewusste Formen von Mobilität jenseits des Kunstraums, die das Sich-Bewegen, und in diesem Fall das Sich-Bewegen im Maschinenverbund, als bestimmte Form von Erkenntnis offenbaren. Der mit Hilfe lokativer Medien begangene Pfad als neu zu gehender Weg der Erkenntnis ist Thema in Marcus Maeder/Jan Schachers topografischem Hörspiel *Der Pfad zur linken Hand*. Der Titel bezieht sich auf einen heute gebräuchlichen Begriff, der verschiedene religiöse oder säkulare Praktiken beschreibt, die vom ‚rechten Weg‘ abweichen. Das Links-Gehen als ein anderes, anormales oder gar oppositionelles Gehen ist hier also mit ein Thema. Verschiedene, raumzeitlich gegliederte Erzählsegmente werden durch die Bewegungen der HörerInnen aktiviert, wobei ein Schlüsselgeräusch an ganz bestimmten Stellen zur Orientierung und Bewegungsauslösung dient. Die Art und Weise, wie man beim Gehen bestimmte hörbare Koordinaten aufsucht oder frühzeitig beendet, strukturiert den Ablauf der Erzählung oder die Gliederung in Haupt- und Nebenstränge. Orten, Gehen und Erzählen bedingen sich.

Die Arbeit spielt sich somit auf zwei gegenläufigen Ebenen ab: Einerseits lenkt das Wandern mit Kopfhörern und Smartphone unsere Wahrnehmung auf uns und unser paradoxes Verschaltet-Sein mit der wissenschaftlich-idyllisch-urbanisierten Umwelt des Alten Botanischen Gartens in Zürich, andererseits hören wir kapitalismuskritische Textfragmente, die sich sowohl untereinander als auch auf die unmittelbare Umgebung nur indirekt beziehen. Wir erfahren hier also eine auf mehreren Ebenen stattfindende Brechung von identifikatorischen Momenten. Dadurch empfinden wir uns als eingelassen in ein räumlich erfahrbares Netz erzählerischer Koordinationspunkte, die wir selbst verbinden und in einen Zusammenhang bringen müssen.

An Methoden der Psychogeografie der SituationistInnen der 1950er und 1960er Jahren und des aktuellen, durch die digitalen Medien virulent gewordenen Mappings schliesst Maia Gusbertis/Magdi Mostafas zweiteilige Arbeit *Urbanpath/Cairo Mindscape* an. Die Arbeit ist eine mediale und inhaltliche Weiterentwicklung von Maia Gusbertis Videoinstallation *C Scapes*.⁹

Das Projekt besteht aus einer partizipativen Online-Webplattform und einer Sound-Installation im urbanen Raum. Die BetrachterInnen können sowohl real als auch virtuell Spaziergänge unternehmen, Geschichten anhören oder selbst beim Aufbau der Online-Stadt mithelfen. Wichtig ist jedoch, wie die KünstlerInnen selbst schreiben, dass man nicht produktiv sein muss: Man muss keinen bestimmten Weg zurücklegen, und wenn man seine Erfahrungen nicht mit anderen teilen will, muss man sie nicht veröffentlichen. Gerade letzteres kann so in Zeiten gesteigerter Aktivität, Selbst-Entblössung und Kontrolle ein wichtiges Moment von Freiheit werden. Gleichzeitig müssen jedoch die Möglichkeiten für eine tatsächliche Teilhabe immer offen bleiben. Die Strategie des Mappings, das heisst der bewusst gemachten Verwandlung von Raum in eine begehbbare Karte, macht deutlich, dass es keinen Zugang zum Raum ohne bestimmte Interessen gibt.

Nicht kommunizieren – Umgang mit Narration

„Hi there“, heisst es an einer Stelle in Esther Hunzikers Internetprojekt *DUMP*. Dieser Ruf in den virtuellen Raum bringt eine der fundamentalen Funktionen des Internets bzw. der sozialen Plattformen auf den Punkt: die Sehnsucht nach Kommunikation, nach dem Gehörtwerden durch Andere. Der Computer oder das Smartphone ist die Brücke zu den Anderen, das Medium gegen die Einsamkeit. Weil es um Aufmerksamkeit geht, ist der Inhalt dessen, was gesagt wird, erstmal nicht wichtig, wie in der Liebes- oder Babysprache, in der die blossen Laute oder der Singsang den Grad der Affektion signalisieren. Oder wie in der Sprache der Dichtung, wo scheinbar sinnlose Wortketten Welten eröffnen. Oft jedoch geht es auf Twitter oder Facebook prosaischer und stereotyper zu, und viele Rufe verebben zudem ungehört: „Hi there.“ Welche gewaltige Leere!

Von dieser Leere der Nicht-Kommunikation und deren seltsam-tödlichen Atmosphäre und Befindlichkeit handelt *DUMP*, das vor allem auf der Basis von Spam-Mails entstanden ist. Diese Arbeit ist – wie übrigens auch *Der Pfad zur linken Hand* oder *C Scapes* – ein gutes Beispiel für den künstlerischen Umgang mit Narration. Auslöser für Esther Hunziker war die strukturelle Ähnlichkeit der Sprache der Schizophrenie mit der Sprache der Spam-Mails. Beide verfolgen, wie sie in ihrem Projektentwurf schreibt, das gleiche Ziel: „nicht zu kommunizieren“. Die Sprache der Schizophrenie ist hochgradig unzusammenhängend und dissoziativ, im Gegensatz zur Assoziation, bei der über lautliche oder inhaltliche Ketten das eine zum anderen führt. Trotz dieser Dissoziation rattert und redet es in *DUMP*, ein permanenter Datenstrom, der auf uns eindringt und unsere Wahrnehmung prägt. Denn gerade dies ist ja das akute Problem: Wie kann ich Aufmerksamkeit für etwas oder jemanden generieren, wenn alles so massiv und so ähnlich auf mich einströmt? Wie richtig auswählen, wenn alles so vielversprechend und ‚speziell‘ ist? Esther Hunziker setzt mit ihrer Arbeit, die sie selbst eine „Hyperfiction-Trash-Collage“ nennt, an die literarischen Experimente der SurrealistInnen an und treibt sie für das Computerzeitalter weiter: Während André Breton in *Nadja* etwa die verrückte Sprache der Schizophrenie zur ultimativen Sprache der Liebe verklärte, offenbaren die lauernde Hohlheit und Verzweiflung in *DUMP*, dass die Dinge ungleich aggressiver und gefährlicher geworden sind.

Re-Enactment – hybrider Umgang mit Geschichte

Der in den letzten Jahren intensiviertere Umgang mit Geschichte lässt sich bei einigen der hier vorgestellten Projekte beobachten. Die Frage danach, wie man historische Zusammenhänge repräsentieren und/oder wieder neu erfahrbar machen kann, führte zu unterschiedlichen, hybriden Darstellungsformen, die sich mit dem Begriff des ‚Enactments‘ fassen lassen.

Myriam Thyès' Videoinstallation *Malta as Metaphor*, die die vergangene Geschichte Maltas mit der heutigen überlagert, knüpft formal an das historische Kriegspanorama an. Vor allem die ursprünglich achteckige Version, wo in einem Oktagon vier Doppelprojektionen zu sehen sind, vermittelt einen immersiven Charakter, der es dem Publikum erlaubt, körperlich in die Geschichte einzutauchen. Das Szenario erinnert auch an Virtual-Reality-Installationen der 1990er Jahre, ohne jedoch diese aufwändige Technologie zu nutzen.

Thyès' Arbeit, die sich inhaltlich mit Zeit- und Raumsprüngen befasst, tut dies also auch auf formal-technischer Ebene, und kann somit dem Thema des globalisierten Malta eine weitere Reflexionsebene hinzufügen.

Ebenfalls ein immersiv-historisches, zugleich aber auch real-aktuelles Szenario schafft die Gruppe UBERMORGEN.COM mit dem Nachbau einer Mischung aus Militärgerichtshof und Verhörraum von Guantánamo. Dieser Raum ist jedoch nur das Setting, in welchem das Publikum die Netzarbeit *Superenhanced Generator* spielen soll, bei der es um ein Verhör geht. Anders als in früheren Online-Arbeiten ist diese nicht nur auf das Internet bezogen,

und anders als in üblichen Kunst-Installationen ist der Verhörraum nicht nur symbolisch-atmosphärisch aufgeladener Denkraum. Vielmehr ist er eine ganz reale Theaterbühne, in der auf perfide Weise der reale Raum mit dem virtuellen kurzgeschlossen wird. Durch das Involvieren von Suchmaschinen und Facebook, um an Informationen über den/die Verhörte heranzukommen, und durch das Versenden von Emails nach dem Besuch der Website wird die übliche Trennung von realem und virtuellem Leben, von Kunst und Realität in Frage gestellt und der/die BesucherIn über die Zeit vor Ort hinaus ‚verfolgt‘. Eine weitere Form des hybriden Enactments praktiziert die Gruppe knowbotiq mit ihrer Installation *kotomisi – non essential mix Vol 1* Inhaltlich schliesst diese Arbeit an die Geschichte und Funktion des Kotomisi an, einem Kleidungsstück aus dem kolonialisierten Surinam, das von seinen Trägerinnen gleichzeitig heimlich als Kommunikationsmedium benutzt wurde. In einer prozessualen, autopoietischen Verschaltung von Radio stimme, Live-Stimme und visuellen Ornamenten werden alte und neue Zusammenhänge dieses Stücks Kolonialgeschichte wachgerufen. Die egalitäre, modulare Verbindung von Maschinen und Menschen, Kleidern und Bildern, Stimmen und Texten exponiert auf eine radikal a-subjektive und a-historische Weise die Singularität von Wünschen und Seinsweisen.

Computer-Games dekonstruieren

Die räumliche Installation als Erfahrungsraum und Schnittstelle für den Körper des/der spielenden ZuschauerIn ist auch bei Felix Stephan Huber ein wichtiges Moment. Und auch bei ihm, der seit Jahren die Game-Engine *Unreal* abwandelt, spielt mitunter das Re-Enactment eine wichtige Rolle; so etwa in der Arbeit *Wolfschanze* (2005), in der ein Bild des ehemaligen Führerhauptquartiers in eine Computerspielsituation transformiert wurde. Für die in der Ausstellung gezeigte Computerarbeit *TUNNEL* bewegt sich das Publikum in einem dem projizierten Computerspiel nachgebauten Tunnel und steuert seinen Avatar. Neben der auffallenden Reduktion auf geometrische Formen, stereotype Figuren und knappe Handlungen besticht diese Arbeit vor allem durch ihre existentiell anmutende Dimension. Die einsam anmutenden Sprünge in die Leere des Weltalls oder die sitzend philosophierenden Figuren, begleitet von der lakonischen Sprache beispielsweise Samuel Becketts, eröffnen neue Ebenen, die sich mitnichten mit unseren Erfahrungen und Erwartungen an ein actiongeladenes Computerspiel decken: „... and all that time this ray or beam. like moonbeam. but probably not. certainly not. always the same spot [...]“. Es kehrt eine Ruhe und Leere ein, die etwas Berückendes hat. Sowohl im Umgang mit der Game-Engine als auch mit dem Sprachmaterial beweist Felix Stephan Huber, so wie Esther Hunziker, Marcus Maeder/Jan Schacher oder knowbotiq, einen offenen, appropriativen Zugang. Einige Texte werden zitatgetreu, andere mehr oder weniger abgewandelt wiedergegeben. Dies entspricht einer Kultur des Sampelns und Remixens, wie sie als Phänomen in der gesamten digitalen Kultur auftaucht und worauf noch zurückzukommen ist.

Das Ich codieren (Codework und Augmented Reality)

Die Zeiten, in denen Biografisches in liebevoll gestalteten Fotoalben oder privaten Tagebüchern Spuren hinterlässt, sind wohl vorbei. Heute stecken unsere emotionalen Erinnerungen in Email-Foldern und externen Festplatten, Gigabytes voll von Ausflugsbildern. Konsumismus, technische Weiterentwicklung und schier unbegrenzte Speichermöglichkeiten bestimmen den Zugriff zu diesen Aufschreibesystemen des Biografischen. Aber auch die Gegenwart der digital vernetzten Welt mit den Möglichkeiten von Social Media verändern das Bild, das wir von uns haben und konstruieren können. Sich anonym über Peinlich-Privates zu äussern, jemand Anderes zu sein als man selbst, multiple Persönlichkeiten anzunehmen und andererseits mit

einem nie da gewesenen Exhibitionismus in die globale Öffentlichkeit zu gehen, kennzeichnet Identitätswürfe im 21. Jahrhundert. Dass sich mehrere KünstlerInnen mit unterschiedlichen Aspekten den Fragen der Identität zuwenden, bestätigt die Signifikanz der geteilten Beobachtungen. Der Künstler Stefan Baltensperger hat mit dem von ihm selbst im Schweizer Dialekt geschriebenen Computercode *baltensperger* einen symbolisch-widerständigen Akt gegenüber dem anglozentristischen Entwurf unserer globalisierten Gesellschaft geschaffen. Denn Programmiersprachen und das Programmieren haben insofern, als sie Handlungsanweisungen sind, universellen und entwerfenden Charakter. Stefan Baltenspergers Sprache wirft die Frage auf, weshalb dieser Weltentwurf (durch Programmieren) stets Englisch zu erfolgen hat. Sein symbolischer Akt darf jedoch nicht als Kampf gegen die Einheitssprache Englisch oder als Wunsch nach Heimat und Übersichtlichkeit in einer unübersichtlich gewordenen Welt missverstanden werden. Vielmehr geht es darum, das Marginale und Marginalisierte, Heterogene und Andersgerichtete in die Vorstellung des Globalisierten hineinzubringen. Als Angebot zur Partizipation – die Software steht zum Download bereit – fordert sie alle auf, unsichtbare ideologische Schaltflächen zu hinterfragen und mit Fantasie und Bastelei darauf zu reagieren. Seine ebenfalls ausgestellte Arbeit *baltensperger dyingpixels* beschreibt einen gegenwärtigen Entwurf von Identität: Das Porträt des Künstlers, im *baltensperger*-Code programmiert, ist flüchtig, verändert sich stetig und ist schliesslich dem zeitlichen Verfall preisgegeben. Der immer neue ‚Schrei‘ nach den neuesten Features und nicht zuletzt Inkompatibilitäten von Geräten kennzeichnen unsere Abhängigkeit von ‚technokratischen‘ Erinnerungsspeichern. Biografische Spuren, Emails und Fotos sind in naher Zukunft möglicherweise nicht mehr zugänglich oder verlieren sich in der Uneindeutigkeit multipler Zuweisungen. Max Rheiner unternimmt mit seiner temporären Installation *erich* eine Wahrnehmungsverschiebung in multiple Ichs. Inhaltlich basiert die Arbeit auf der Geschichte eines Patienten mit Persönlichkeitsstörungen, der seinen Namen Erich in der Spaltung von *er* und *ich* erfuhr. Mithilfe von Robotik und Augmented-Reality, das heisst mit einer erweiterten Realitätswahrnehmung, bei der sich reale und virtuelle Bilder überlagern, konstruiert Max Rheiner eine Situation, die es dem Publikum ermöglicht, in die Rolle von Erich zu schlüpfen und die Welt durch seinen wahnhaften Blick wahrzunehmen. Diese Arbeit nutzt und lotet neueste High-Tech-Mittel aus. Im Gegensatz zu den Cyber-Ideologien der 1990er Jahre, als es um die Flucht vor dem als schwerfällig und rückständig empfundenen Körper und die technologisch gesteuerte Erweiterung der Möglichkeiten des Gehirns ging, handelt diese Arbeit mitnichten von Ideen technologischer Fortschrittsgläubigkeit. Ganz im Gegenteil versetzen uns die neuen Technologien in Wahrnehmungszustände, die eigentlich alt sind, die wir aber zumeist nur vom Hörensagen und als Krankheitssymptom kennen. High-Tech ermöglicht es uns hier, in die Position des/der ‚Anormalen‘ zu gelangen und dadurch Erfahrungen zu machen, die ausserhalb unseres Wertesystems liegen.

Der Sound der Welt – Kultureller Remix und Updates

Insbesondere in den letzten Jahren haben sich durch die Einführung von kollaborativen und interaktiven Medien im Internet die Verbreitungsmöglichkeiten privater Inhalte zum eigentlichen Motor für die virtuell-mobile Massenkommunikation entwickelt. Web 2.0, Social Media und Microblogging gelten als Schlagworte für die Demokratisierung von digitalen Publikationsmitteln. Von dieser Ent-Hierarchisierung von Veröffentlichungsstrukturen und Dezentralisierung von Informationszugriffen profitieren nicht nur Menschen in Houston und Marseilles, sondern auch jene in Kinshasa oder in Tegucigalpa. Grenz- und sprachübergreifende Informationsnetzwerke

und Tauschbörsen bringen allen, denen der Zugang zu jenen Informationen gewährt wird, ein Universum von vergangenem und gegenwärtigem, von lokalem und globalem Wissen. KünstlerInnen wagen sich mit ihren subjektiven Ansätzen und ihrer Neugier in diesen globalen Informationsdschungel und arbeiten Phänomene heraus, die jenseits unserer eigenen kulturellen Schablone liegen.

Das Musik-(Online)-Netzwerk *Norient* untersucht die Musikszene in so genannten marginalisierten Kulturzentren. Mit ihrer dialogischen, einem monopolisierten Vertrieb und einer ‚kulturzentristischen Perspektive‘ entgegengesetzten Vermittlung machen sich die KünstlerInnen von *Norient* die Potentiale von Web 2.0 zu nutze und machen diese sichtbar zugleich. Auffällig ist, dass Menschen in der arabischen, asiatischen oder afrikanischen Kultur-Hemisphäre mithilfe und auf der Basis des digital verfügbaren Online-Wissens, das wir alle teilen, experimentelle Musik-Remixes erschaffen. Diesen urbanen Remix aus Alt und Neu, Lokal oder Global reflektieren *Norient* ebenso ‚remixed‘ in ihrer Lecture-Performance *Sonic Traces: From The Arab World*, die die arabische Musikszene mit ihren ProtagonistInnen vorstellt. Der Inhalt des performativen Präsentationsformats ist ebenso in Bewegung wie die Szene und das Web 2.0 selbst, erhält regelmässig Updates und Aktualisierungen. Die Auftritte von *Norient* spiegelt die vitale Kultur der Musikszene wieder, die hier zu Lande oft als Ethno-Musik, die allein lokalen Referenzen verpflichtet ist, missverstanden wurde.

Medienstrategien wie Remixe und Updates finden wir auch bei der Arbeit *RadioSolarKompass* von Anja Kaufmann und Roman Haefeli. Die beiden SoundkünstlerInnen verknüpfen lokale Nachrichten aus der ganzen Welt in einem Remix-Hörstück, das unablässig auf einer topografischen Spur dem Sonnenaufgang folgt. Die RezipientInnen dieser akustischen Weltreise folgen einer Reihung fern-fremder Informationsprioritäten, das heisst aktuellen Radio-Nachrichten, die live mitgeschnitten werden. Der kulturelle Remix von spezifischen Zeit- und Ortsrealitäten wird in der Wahrnehmung der HörerInnen zu einer realen Weltreise, die nicht entlang von Sehenswürdigkeiten verläuft, sondern einem unsichtbaren Band von Zufälligkeiten folgt und dadurch eine andere als die (medien)übliche Form von ‚Unmittelbarkeit und Wirklichkeit der Welt‘ abzubilden vermag.

Partizipation – Virtuelle und lokale Strategien

Zeitgleich mit der allgemeinen Verbreitung und privaten Nutzung des Internets in den 1990er Jahren haben NetzkünstlerInnen die sozialen, kulturellen und politischen Implikationen des Internets untersucht. Netzkunst hat sich mit der Kunstwelt schwer getan, da ihre Präsentations- und Reproduktionslogiken dem herkömmlichen Verständnis des Kunstwerkes als auratisches und einmaliges Objekt zuwider lief und ihre Reflexion und Kritik nicht das Kunstsystem, sondern vor allem mediale Dispositive betraf. Dennoch hat das Interesse für eine kritische Analyse der Bedingungen und Strukturen des Internets bei engagierten KünstlerInnen bis heute nicht nachgelassen. Christoph Wachters und Mathias Juds künstlerische Praxis richtet sich bereits seit Jahren auf jene unsichtbaren Ausschlusszenarien und widersprüchlichen Zensurreglements, die das Internet auf allen Zugriffsebenen prägen. Die Netzkunstarbeiten des Künstler-Duos, wie insbesondere *New Nations*, thematisieren den politisch kontrollierten Zugang zu webbasierten Möglichkeiten der Veröffentlichung, der sich in der länderspezifischen Adressenverwaltung widerspiegelt. Zahlreichen kulturellen Communities wird die Repräsentation durch eine Top-Level-Domain verweigert. Zur Sichtbarmachung dieses hierarchischen Systems reagieren die Künstler mit der Aufschaltung von jenen unterdrückten Webadressen und initiieren eine weltweite Beteiligung von Communities, die sich für die Aufschaltung von neuen Webseiten engagieren. „Als Community-Projekt erprobt *New Nations* neue Formen des globalen

Miteinanders und des kommunikativen Austauschs“, schreiben die beiden Künstler auf ihrer Website. Auch andere webbasierte Arbeiten von Wachter & Jud wie *Zone* Interdite* oder *picidae* nutzen und ermöglichen die Partizipation von Communities im Internet als Gegenstrategie zu herrschenden Machtstrukturen.

Selbstermächtigung und Definitionsmacht über die eigenen medialen Bilder sind Mittelpunkt der kollaborativen Arbeit *Slum TV*. Die Künstlergruppe UBERMORGEN.COM hat als Teil einer Gruppe von KünstlerInnen und AktivistInnen im Stadtteil Mathare der kenianischen Hauptstadt Nairobi, ein lokales, Community-basiertes TV-Projekt initiiert. Die Slum-BewohnerInnen wurden zunächst mit Videotechnik und Medientechnik vertraut gemacht, um daraufhin ihre eigenen Geschichten aus der Nachbarschaft erzählen zu können. Dem Projekt geht es vor allem darum, Gegenbilder zu den medial verbreiteten Negativ-Meldungen produzieren, damit sich die dort lebenden Menschen mit ‚ihrer‘ Geschichte und Kultur identifizieren wollen und können. Die Menschen werden ermutigt, mittels neuer Medien zu einer selbstorganisierten Form der Selbstrepräsentation von sich als Individuum und als Teil einer Gruppe zu gelangen. Ähnlich der Ermächtigungsstrategien durch Video in den 1970er Jahren werden die neuen Medien als Mittel zur Emanzipation und Partizipation genutzt.

Ausgeweitete Zonen, Remixes und Maschinisierung von Welt und Subjekten

Werfen wir einen Blick zurück auf die vorgestellten Projekte, so wird deutlich, dass sich statt einer homogen fassbaren Medienkunst eine Vielfalt an Medientransfers, hybriden Praktiken und künstlerischen Methoden äussert. Vor allem drei Momente sind uns aufgefallen:

1. Es gibt, wie das für Medienkunst häufig konstatiert wurde, immer noch einen Hang zu flüchtigen, temporären oder immateriellen Projekten, es gibt aber neuerdings auch Mixed-media-Installationen, die mit dem Ausstellungsraum operieren. Dies bedeutet nicht einen konservativen Rückfall in das Gebiet autonomer Kunst, sondern vielmehr ein Ernstnehmen des Ausstellungskontextes als symbolischem (Handlungs-)Raum und weiterem ‚Operationsraum‘ neben anderen Räumen. Die gleitenden Übergänge und Überlagerungen zwischen realem, symbolischem und virtuellem Raum werden nunmehr exakt ausgelotet und verstörend in Szene gesetzt.

2. In einem Grossteil der Arbeiten äussert sich ein appropriativer Umgang des Sampling und Remixes. Diese Tätigkeit ist nicht neu, sondern ist im Kontext kultureller Praktiken der Reinterpretation und des Bezugnehmens auf Bestehendes immer schon angewendet worden. Denken wir an die Theorien von Jacques Lacan und Michel Foucault, dann gibt es ohnehin nichts, das vor der Sprache und der Diskurse wäre. Neu ist nun aber, dass sich diese Remixes mit der mittlerweile alltäglich gewordenen digitalen Medienpraxis des permanenten Abbildens und unbekümmerten Klauens mischt. Die Welt wird, lässt sich schliessen, als Database wahrgenommen, in die man sich einklinkt und mit der man tut, worauf man Lust hat. Felix Stalder hat diese Alltagspraxis mit Bezug auf die Phänomene Wikileaks und The Pirate Bay zusammengefasst: „Plötzlich können nicht autorisierte SprecherInnen auftreten und ganz andere Aspekte in die Diskurse einbringen. Die Folge ist eine Explosion von Remixes, Fan-Edits, Do-it-yourself-Produktionen und anderen Formen der Appropriation bestehender Informationsgüter für neue Kontexte und Verwendungszwecke. Der Unterschied zwischen Endprodukt und Rohmaterial löst sich zugunsten diskursiver Transformationsketten auf. Aus der einen Version, die diverse Kontrollmechanismen bisher stabil halten konnte, werden multiple Versionen – so viele, wie es Interessenslagen gibt. Bleibt ein Informationsprodukt unter diesen Bedingungen stabil, bedeutet das im Grunde nur, dass sich niemand ausreichend dafür interessiert, um etwas damit anzufangen.“¹⁰ Während heute also jede und jeder relativ unbewusst

das tut, was früher die KünstlerInnen taten, nämlich sich als nicht-autorisierte, spekulative SprecherInnen bzw. Fans verstehen und Diskurse weiterbearbeiten, so machen die verschiedenen Remix-Strategien der hier diskutierten KünstlerInnen genau solche kulturellen Transfers bewusst. So heisst es zum Beispiel ganz zu Beginn von Esther Hunzikers Netzfiction-Remix *DUMP*: „From point to point of meaning – open? Closed?“

3. Alle Projekte machen die neuartigen, unheiligen Verbindungen von Mensch, Welt und Maschine deutlich und sprechen uns unbekümmert als Maschinensubjekte an. Gerade darin liegt unseres Erachtens immer noch ein wichtiger zentraler Aspekt der Medienkunst bzw. der in der Ausstellung gezeigten Kunst, die hybride mediale Konfigurationen ohne Scheu vor der Technik, aber auch ohne Scheu vor Low-Tech und Bastelei schafft: Sie macht deutlich, dass es keinen Weg zurück gibt und dass es ein Sein ohne Technologie gar nie gegeben hat. Immer schon waren wir verbunden mit unseren Maschinen und den von uns geschaffenen machtvollen Ökonomien. Jede Maschine schafft aber auch wieder die ihr eigenen Fluchtlinien. Und Reterritorialisierungen: „Actually I believe that the importance of the internet in all its forms [...] of the new electronic communication environment is absolutely fundamental. Movements like the Arab one, but more generally a whole series of movements that have emerged also in the USA and in Europe over the last twenty years have grown with the internet. [...] However, it also generates attempts to control, and will generate more and more of them.“¹¹

¹ Vgl. zum Beispiel Volkart, Yvonne: Neue Medien – neue Horizonte, in: *Das Kunstschaffen in der Schweiz 1848-2006*, hg. vom Schweizerischen Institut für Kunstwissenschaft, Zürich: Benteli 2006, S. 377.

² Haraway, Donna: *Die Neuerfindung der Natur Primaten, Cyborgs, Frauen*. Frankfurt am Main/New York: Campus 1995, S. 48.

³ Ebd. S. 51. Gilles Deleuze' Begriff der ‚Kontrollgesellschaft‘ und Manuel Castells Begriff des ‚Netzwerkkapitalismus‘ entsprechen in etwa dem Begriff der ‚Informatik der Herrschaft‘. Zur Diskussion dieser Begriffe siehe Volkart, Yvonne: *Fluide Subjekte. Anpassung und Widerständigkeit in der Medienkunst*, Bielefeld: [transcript] 2006.

⁴ Haraway, Donna: *Monströse Versprechen. Coyote-Geschichten zu Feminismus und Technowissenschaft*, Berlin: Argument Verlag 1995, S. 9.

⁵ Zum Begriff des/der Cyborg, siehe: Haraway, Donna: *Die Neuerfindung der Natur* 1995, und: *Monströse Versprechen* 1995.

⁶ Christov-Bakargiev, Carolyn: Agenten, die aus der Kälte kamen. Interview mit Noemi Smolik, in: *frieze d/e*, Sommer 2011, Ausgabe 1, S. 34.

⁷ Pope, Simon: The Shape of Locative Media, in: *Mute Magazine* Issue 29, February 9, 2005. <http://www.metamute.org/en/The-Shape-of-Locative-Media> (22.6.2011).

⁸ Pope, Simon: Zitat, in: Galloway, Anne/Ward, Matthew: *Locative Media as Socialising and Spacializing Practises: Learning from Archeology* (draft). http://www.purselipsquarejaw.org/papers/galloway_ward_draft.pdf (22.6.2011).

⁹ Weil sich *Urbanpath/Cairo Mindscape* zur Zeit noch in Entstehung befindet, zeigen wir *C Scapes*. *C Scapes* ist ein visuell und atmosphärisch dichtes Beispiel für eine videobasierte Recherche, bei der mittels Erinnerungen und widersprüchlichen Erzählungen der aktuelle Stadtraum Kairos erforscht wird.

¹⁰ Stalder, Felix: Leaks, Remixes und die Unordnung der Diskurse, in: *springerin*, Heft 2, Bd. XVII, 2011, S. 8.

¹¹ Negri, Antonio: An Interview with Antonio Negri, by Katerina Gregos, in: *Speech Matters*, Exh. Catalogue Danish Pavillion, 54th Int. Art Exhibition la Biennale di Venezia, Milano: Mousse 2011, S. 43.