

Text entspricht Printausgabe, Seitenzahlen weichen von dieser ab

Textmaschinen - Kinetische Poesie - Interaktive Installation
Zum Verstehen von Kunst in digitalen Medien

Roberto Simanowski

Bielefeld: Transcript 2012

EINLEITUNG	003
KAPITEL I: ERHABENE SPEKTAKEL	023
1. Sinn- und Präsenzkultur	
2. Ornament, Spektakel, Kulturindustrie	
3. Negation und Einverständnis in der Kunst(betrachtung)	
KAPITEL II: POSTMODERNE DOPPELKODIERUNG	080
1. Poetik des Antikonsumismus	
2. Interaktionssysteme und Autorintention	
3. Körpererfahrung und Sinngebung	
KAPITEL III: INTERAKTIVE INSTALLATION	130
1. Blick des Körpers	
2. Mutfrage und Publikum	
3. Körper als Werkzeug	
4. Körper der Anderen	
KAPITEL IV: KINETISCH-KONKRETE POESIE	158
1. Konkrete Poesie in Geschichte und Gegenwart	
2. <i>Generation Flash</i> und <i>reiner Code</i>	
3. Neo-Barock und Postmoderne	
4. Effekt und Bedeutung	
KAPITEL V: COMPUTERGENERIERTE TEXTE	191
1. Ästhetik des Zufalls	
2. Texte aus dem Automaten	
3. Dichten als Entfremdung	
4. Sinn im Unsinn: Kafkas Verwandlung	
EPILOG	238
BIBLIOGRAPHIE	261

EINLEITUNG

Vom oberen Rand des Bildschirms fallen langsam einzelne Buchstaben herab. Tritt die Betrachterin vor die Projektionswand, sieht sie auf dieser als Schwarz-Weiß-Wiedergabe das eigene Konterfei, auf dem die Buchstaben landen. Hebt sie ihren Arm, hebt sie auch die Buchstaben an, senkt sie ihn, folgen diese nach. Die Buchstaben sind so programmiert, dass sie den Fall stoppen, treffen sie auf ein Hindernis, das dunkler ist als ein bestimmter Wert. Sie lassen sich von diesem Hindernis nach oben bewegen und setzen ihren Fall fort, wenn es verschwindet. Das Publikum kann somit die Buchstaben auf den Fingerspitzen landen lassen, mit einem Tuch in die Höhe werfen oder auf dem ausgestreckten Arm sammeln, wobei es mitunter ein Wort entdecken oder Buchstabenlücken imaginativ zu einem Begriff füllen wird. Gleichwohl hat sich die Funktion der Buchstaben verschoben: von sprachlichen Sinnträgern zu visuellen Objekten. Sie sind kein Text mehr, dessen Entzifferung man sich widmete, sondern Spielgefährten in einer interaktiven Installation

Abbildung 1 Camille Utterback und Romy Achituv: *Text Rain* (1999)

Das beschriebene Werk heißt *Text Rain* und wurde bereits 1999 von Camille Utterback und Romy Achituv kreiert (Abb. 1).¹ Es gehört damit zwar nicht mehr zur ersten Generation der interaktiven Installationen, gilt aber als eines der frühen erfolgreichen Werke interaktiver beziehungsweise digitaler Kunst,² das sowohl das Interesse privater Käufer wie öffentlicher Museen unter anderem in den USA, Deutschland, Israel und Brasilien auf sich zog. Diese Popularität resultiert zum einen aus dem Spaß, den die Betrachter im Spiel mit den Buchstaben und mit einander haben. Zum anderen liegt ein besonderer Reiz in der völlig neuen Form der Interaktion mit Text, die hier nicht auf Lektüre und Deutung zielt, sondern auf sinnliche Erfahrung innerhalb einer physischen Aktion. Der Betrachter ist weniger als Leser angesprochen denn als Spieler. *Text Rain* ist ein Beispiel für die Konzeptualisierung von Kunst als Spiel, die sich seit Ende des 20. Jahrhunderts vermehrt beobachten lässt: im Bereich der interaktiven Kunst, aber auch im Einzugsbereich des Avantgarde-Theaters, wenn dieses, wie Blast Theory mit *Uncle Roy All Around You* von 2003, sein Publikum zum Beispiel zu einer Schnitzeljagd einlädt. Solche 'Spiel'- und 'Mitmach'-Kunst lässt sich im

¹ www.camilleutterback.com/textrain.html

² Digitale Kunst sei hier zunächst allgemein als Kunst verstanden, die sich der spezifischen Mittel der digitalen Medien nicht (nur) aus Gründen der Distribution oder Produktionseffizienz bedient, sondern (auch) in ästhetischer Weise. Interaktivität ist ein wichtiges, aber nicht obligatorisches Kennzeichen digitaler Kunst; andere sind Intermedialität und Inszenierung. Zu Definition und Typologie digitaler Kunst vgl. unten sowie Anmerkung 19.

Zeichen der Spaßkultur und Erlebnisgesellschaft diskutieren, wie ich es an anderer Stelle unternommen habe (Simanowski 2008).³ Für die vorliegende Untersuchung interessiert vor allem ein Aspekt, der bisher vorrangig im Hinblick auf die traditionellen und neueren Künste thematisiert wurde (Theater, Performance-Kunst, Body Art, Happenings, Konzept Kunst, Installationen), kaum aber mit Blick auf die digitalen Medien, die für diesen Aspekt in vielfacher Weise paradigmatisch sind: der „performative turn“.

Der „performative turn“ wird seit Ende des 20. Jahrhunderts vielerorts als neues ästhetisches Paradigma deklariert, in Nachfolge des „linguistic turn“, der in den 1970er Jahren kulturelle Phänomene allgemein als Text verstand und das Interesse der Geistesbeziehungsweise Kulturwissenschaften auf Analyse und Deutung dieser ‚Texte‘ ausrichtete. Dem Interesse für die Bedeutung der Zeichen tritt mit der Wende zum Performativen der Fokus auf deren Materialität zur Seite beziehungsweise konträr gegenüber.⁴ Das Material wird nicht mehr vorrangig als Träger von Bedeutung wahrgenommen, sondern in seiner spezifischen Materialität, das heißt in seinem „phänomenalen Sein“ (Fischer-Lichte 2004: 243ff.). Die logische Konsequenz dieser Akzentuierung der Selbstreferentialität des Materials ist der „Sprung vom ‚Werk‘ zum ‚Ereignis‘“ (Mersch 2002: 218). Die Ästhetik des Performativen, so Dieter Mersch in seinem Buch *Ereignis und Aura*, ist eine *Ereignisästhetik*, die in der auratischen Erfahrung des *Quod* (Dass) der (ästhetischen) Erscheinung fußt, nicht aber im auf die Deutung dieser Erscheinung zielenden *Quid* (Was) (ebd., 9ff.).

Sowohl der Partizipationsaspekt wie die Akzentverschiebung auf das Performative können für *Text Rain* geltend gemacht werden: 1. die Installation ist kein fertiges Werk, sondern ereignet sich in der Interaktion mit dem Publikum, 2. die Buchstaben werden stärker in ihrer Phänomenalität wahrgenommen, als dass sie sich zu einem Text (Signifikant) formten, der auf etwas anderes (Signifikat) als sich selbst verwies. *Text Rain* ist paradigmatisch für eine Ästhetik des Performativen, indem es die Frage evoziert nach Sinn und Sinnlichkeit, nach Ereignis und Bedeutung sowie nach dem ethischen Mehrwert eines sozialen Experiments, innerhalb dessen verschiedene Interakteure im Sich-Ereignen des Werkes aufeinander bezogen sind.⁵ *Text Rain* erlaubt den Anschluss an ästhetische Diskurse,

³ Vgl. dort auch die Diskussion zu *Uncle Roy All Around You* (7-9).

⁴ Auch diese Wende gründet letztendlich auf einer Ausdehnung des Textbegriffs, denn Bezugspunkt ist John L. Austins in seiner Schrift *How To Do Things With Words* auf das Performative der Sprache ausgerichtete Sprachphilosophie sowie John Searles darauf aufbauende Sprechakttheorie. Der performative Sprechakt („Hiermit eröffne ich die Feier.“) wird zum Vorbild für nicht-linguistische (körperliche, visuelle) Äußerungsformen, die nicht etwas anderes repräsentieren, sondern das sind, was sie präsentieren.

⁵ Der Begriff des »interactors« ist dem häufig zu findenen Begriff des »users« vorzuziehen, da letzterer, wie David Rokeby zu Recht zu bedenken gibt, suggeriert, „that the artwork is at the service of that person, implying an imbalance in the relationship between person and artwork that is potentially misleading“ (1996).

die unter den Stichworten des Performativen (Fischer-Lichte, Mersch), der Intensität und des Erhabenen (Lyotard) oder der Präsenz (Gumbrecht) seit den 1980er Jahren geführt werden und ihren gemeinsamen Nenner in der Verabschiedung des hermeneutischen Zugriffs auf Kunst finden, in der Verschiebung des Akzents vom Sinn der künstlerischen Phänomene auf deren sinnliche Präsenz. Die Perspektiven dieser Diskurse werden in Kapitel I und II ausführlich besprochen und mit ihren Gegenpositionen konfrontiert, was die anschließenden Analysen verschiedener Genres der digitalen Kunst bestimmen wird. Um eine Brücke zwischen den traditionellen, etablierten Künsten auf der einen und den digitalen, noch kaum bekannten Künsten auf der anderen Seite zu schlagen, sei jedoch zunächst auf zwei Vertreter jener etablierten Künste verwiesen, die im diskursiven Schnittpunkt der Ästhetiken sowohl des Sinns wie der Sinnlichkeit brisante, auch für die Diskussion der digitalen Kunst grundlegende Aspekte der Debatte deutlich machen.

Als Daniel Buren 2002 im Musée d'Art Moderne im Centre Pompidou in Paris die Einzelausstellung *Le Musée qui n'existait pas* realisierte, war er längst bekannt als ein Künstler, der mit seinem blau-weißen Streifenpapier in den späten 1960er Jahren auf nächtlichen Streifzügen an unterschiedlichen Orten Plakatwände beklebt und in den 1970er Jahren die Ausstellungswände von Museen versehen hatte. Burens Streifen-, 'Bilder' setzten der subjektiv-gestischen Malerei der *Ecole de Paris* eine „Malerei ohne Bedeutung und Symbolik“ entgegen, die er in Anlehnung an Roland Barthes „Malerei am Nullpunkt“ nannte (Hantelmann 2007: 81).⁶ Es ist eine Malerei der reinen Objektivität, ganz im Sinne der von Frank Stella 1964 für die eigenen Bilder ausgegebenen Losung „What you see is what you see“. Gleichwohl enthalten Burens Werke mehr, als man sieht, was sich reflexiv erschließt oder schon auf den ersten Blick aufdrängt. So kann man, wie Buren selbst nahelegt, das Wiederholungsprinzip der Streifen als Negation eines gesellschaftlichen und künstlerischen Fortschritts-Imperativ verstehen (Hantelmann 2007: 91f.) und so weist die *in situ* Arbeit *Within and Beyond the Frame* in der John Webber Gallery in New York 1973 unübersehbar über den Ausstellungsraum hinaus, indem sich die Streifenbahnen durch das Fenster über der Straße bis zur gegenüberliegenden Häuserwand erstrecken. Ebenso unübersehbar ist das Verborgene in der *in situ* Arbeit *À partir de là* im städtischen Museum Mönchen-Gladbach 1975, bei der Buren die Museumswände mit einem vertikalen

Der Begriff wurde bereits 1992 von Kristi Allik und Robert Mulder im Bezug auf das interaktive Theater benutzt (Gianetti 2004: 106).

⁶ Zu Daniel Buren im Kontext der hier geführten Diskussion vgl. das Kapitel *Die Realität des Kunstwerks. Zur Seins- und Funktionsweise der Arbeiten Daniel Burens* in: Hantelmann 2007: 79-143.

Streifenmuster bedeckte und Leerstellen dort ließ, wo in den letzten zehn Jahren Gemälde gehangen hatten. Auf diese Weise wurden die Vergangenheit des Museums und die abwesenden Ausstellungsobjekte zum Bestandteil der aktuellen Ausstellung, die implizit Adornos berühmte Feststellung, der Tabubruch der abstrakten Malerei sei zum „Tapetenmuster“ degeneriert (1981: 426), durch die Rolle der Tapete als Tabubruch konterkarierte. Buren weist sich mit solchen Werken als Vertreter der *Institutional Critique* aus, die seit Ende der 1960er Jahre den Ausstellungsraum von Kunstwerken thematisiert, anders als die klassische Avantgarde das Museum jedoch nicht negiert, sondern zum Ort der Auseinandersetzung macht.⁷

Mit *Le Musée qui n'existait pas* scheint Buren die Position der Kritik verlassen zu haben und Kunst nicht mehr als radikale Geste, sondern lediglich als Dekor anzubieten. In diesem Fall bewegt man sich durch ein Ensemble von unterschiedlich gestalteten Räumen, die nur aus sich selbst bestehen, das heißt aus den verschieden geformten und aufgeschnittenen Wänden. Der Ausstellungsraum wird, wie Dorothea von Hantelmann festhält, vom Ort einer sich ereignenden Gestaltung, die symbolische Bezüge aufweist und Sinnzuschreibungen erlaubt, wie es in Burens früheren Arbeiten der Fall war, zu einer Fülle „spielerisch-dekorativer visueller Effekte“, die den Blick affizieren, aber nicht mehr festhalten, weswegen der Besucher sich von Raum zu Raum bewege, ohne stehenzubleiben (2007: 104). Die Wendung zum visuellen Genuss, die sich in *Le Musée qui n'existait pas* zeigt, wurde Buren seit den 1980er Jahren als Verirrung ins Effektiv-Spektakuläre vorgeworfen. So notiert der französische Kritiker Guy Lelong einen Abschied von der Geste der Kritik (2001: 129) und der in den USA lebende deutsche Kunstkritiker Benjamin Buchloh, der an *À partir de là* die referentielle Dimension und implizierte institutionelle Kritik hervorhebt (2000: 135), sieht in Burens jüngeren Werken gar eine Komplizenschaft mit den Standards der Kulturindustrie unter dem Deckmantel der „avant-garde gesture of refusal to deliver meaning to the apparatus of domination“ (1997: 88). Im Hinblick auf Burens Arbeit *Les Couleurs* von 1977 für das Centre Pompidou – hier konnte man vom 6. Stock des Centre Pompidou mehrere auf den Dächern von Paris angebrachte Burensche Streifenfahnen mittels Fernrohr erspähen – lokalisiert Buchloh das Problem bereits in der permanenten Selbstwiederholung, die das Streifenmotiv der Fahnen von einem Modell der kritischen Reflexion zu bloßer Dekoration verkommen lasse (2000: 132f.):

Les Couleurs concretizes the dilemma between the political reality that strips aesthetic production of its

⁷ Für einen Überblick zur künstlerischen Institutionskritik vgl. Kravagna 2001.

essential capacity for negation and the material presence of art (as one that is irrelevant in terms of that reality). The grotesque, the ornament, in its purposeless stagnation of repetitive aesthetic functions, signals the abstraction of power barred from critical negation. Buren's installation of flags in its triumphant and victorious gesture, signals defeat.

Buchlohs pointiert resignatives Resumé entspringt seinem gegen die „affirmation of the actually existing order of things“ (ebd., 123) gerichteten Kunstverständnis. Der zunehmend dekorative Aspekt in Burens Werk kann aus dieser Perspektive nur als „cultural embellishment of the political conditions that have not even been questioned during the acculturation of the artist's work“ erscheinen und als symptomatisch für den allgemeinen Ausverkauf der kritischen Funktion von Kunst (ebd., 137):

This differentiation between the artist's contemporary role and the traditional model of the anti-bourgeois avant-gardist identifies explicitly with the inextricable appropriation of aesthetic production under late monopoly capital. The artist as deliberate decorator of the status quo, as a conscious purveyor of aesthetic and intellectual fashions, as a producer of superstructural changes, seems to realize cynically and with passive resignation the function his work has in fact been reduced to.

Dieser missbilligende Blick auf Dekoration, Ornament und Design als Gesandte der Kulturindustrie des Spätkapitalismus ist längst nicht mehr selbstverständlich im akademischen Diskurs der Kunst.⁸ Während im Falle Burens einige Kritiker seine Arbeit mit dem Begriff des „kritischen Dekors“ und „berechnenden Scheins“ meinen retten zu müssen,⁹ werben andere, wie von Hantelmann, für eine positive Sicht des Dekors bei Buren als *signe leurre*, als „falsches Zeichen“, das nur vortäuscht, ein Zeichen zu sein, in Wahrheit aber keinerlei Signifikanz und Symbolwert besitzt. Gerade in diesem Nicht-Bezeichnen gründe allerdings „ein Realitätsgehalt, der in einer auf den Raum und den Betrachter ausgerichteten Wirkung zum Tragen kommt“ (2007: 141). Hantelmann geht es um die „performativ-hervorbringende Wirkung“ des Dekors bei Buren, das „weniger Bedeutung als Seinsweise; weniger semantisch als ontologisch“ sei (ebd., 133). Mit diesen Stichwörtern ist sie (und der Diskurs des Dekorativen) dort angekommen, wo sie die eingangs erwähnten Positionen der Ästhetik des Sinnlichen erwarten. Hantelman verweist konkret auf Dieter Mersch und Jean-

⁸ Für eine Rehabilitierung des Ornaments vgl. u.a. die Publikationen von Markus Brüderlin sowie die von ihm kuratierte Ausstellung *Ornament und Abstraktion* 2001 in der Fondation Beyeler in Riehen bei Basel.

⁹ Den Begriff entnimmt Hantelmann Markus Brüderlin (1996), seine Erklärung entlehnt sie Gudrun Inbodens Vorwort zu Burens deutscher Materialsammlung *Achtung! Texte 1967-1991* (Dresden und Basel 1995), das vom „berechnenden Schein“ bei Buren spricht: „Zum Schein lässt er seine Arbeiten als schönes Spektakel feiern, zum Schein inszeniert er sie als gefälliges Ereignis, um unsere Ereigniskultur selbst als Schein, Dekoration und Spektakel zu entmystifizieren“ (zit. n. Hantelmann 2007: 133).

François Lyotard, wenn sie gegen Buchloh und Lelong für Burens *Le Musée qui n'existait pas* den „anderen Modus des Bedeuten“ veranschlagt und das Werk eher als „ästhetische Setzung“ denn als „ästhetischer Verweis“ versteht (ebd., 126f.). Wie die zitierte Passage aus einem Aufsatz von Mersch unterstreicht, ist die zentrale ästhetische Figur des Performativen nicht die Negation des Faktischen, sondern dessen affirmative Kraft, denn es ist, so Mersch, „nicht Setzung-,als', sondern Setzung-,dass'“ (ebd., 127).¹⁰ Das Zitat enthält den Bezug zur Aufwertung des „Quod“ gegenüber dem „Quid“ innerhalb von Lyotards Ästhetik des Erhabenen, den Hantelmann explizit macht mit dem Verweis auf Lyotards Essay zu Buren. Darin wird Burens Arbeiten eine „ontologische Natur“ attestiert, weil sie situativ wirken, als Ereignis beziehungsweise Moment der Intensität, das sich nicht als Bedeutung aneignen lässt; ihre Funktion sei nicht, die Wahrheit zu sagen oder die Augen zu öffnen, sondern, „ein anderes Sprachspiel, ein anderes Kunstspiel zu erfinden“ (Lyotard 1987: 72 und 22). Dieses andere Spiel zielt auf den „unmittelbaren Gebrauchswert“ des Liniengefüges in Burens ikonographischer Streifen-Malerei, „seine direkte Inzidenz auf das Auge und den ganzen Körper des Betrachters“ unabhängig vom „Tausch- und Kommunikationswert“ der Bedeutungsgebung (71). Die nicht soziologische, sondern ontologische Natur der Arbeit Burens, so Lyotard weiter, „beruft sich auf eine Raum-Zeit des Sehens“, die das Subjekt nicht außerhalb dieser Raum-Zeit situiert, von wo es fähig wäre, das Werk zu *lesen* (72).¹¹ Das Werk Burens ist somit ein Satz, der „keine Bedeutung, sondern einen Bezug“ herstellt (74), einen Bezug des Sehenden zum Sichtbaren, der zur Frage des Sichtbaren an das Sehende wird (78): Das Lesen (die hermeneutische Frage des Quid) weicht dem Sehen (die phänomenale Wucht des Quod).

Der Fokus auf die „Raum-Zeit des Sehens“ führt Lyotard notwendigerweise auch zu einer anderen Perspektive auf das von Buchloh kritisierte *Les Couleurs*. Der Besucher der Ausstellung müsse durch die Bewegung des Fernrohrs Burens gestreifte Fahnen ins Visier nehmen und aus seiner Beschaffenheit eines lateralen Objekts herausholen, womit Lyotard dem Werk genau das bescheinigen kann, was Buchloh ihm abspricht: die über die bloße Dekoration hinausgehende kritische Reflexion institutionalisierter Kunstrezeption.¹² Die

¹⁰ Hantelmann zitiert aus Dieter Mersch's Aufsatz *Paradoxien der Verkörperung* (www.momoberlin.de/Mersch_Verkoerperung.html).

¹¹ Das Außerhalb ist der Text (Burens selbst und anderer Kommentatoren), der durch die „Referenznahme eines sensiblen Objekts durch die Sprache“ dieses „nicht mehr in der Raum-Zeit, sondern [...] in einem Satzuniversum situiert. Das gegenwärtige Objekt, auf welches der sprachliche Satz sich bezieht, ist nicht jetzt-da; es wird jetzt-da gesagt“ (Lyotard 1987: 79).

¹² „Mit dem Rücken zum musealen Monument erforscht er [der Besucher – R.S.], frisst diesen aus dem Lot geratenen Raum ab und von tausend unerwarteten Nebensächlichkeiten aufgehalten, staunt er, lacht oder schimpft, gelingt es ihm oder gelingt es ihm nicht, die burensische Flagge ins Visier zu bekommen, versteht er oder versteht er nicht, daß er reingelegt ist, weil man ihn von dem gradlinigen Blick, der dem Besucher des

Niederlage, die Buchloh den auf den Dächern der Stadt verteilten Fahnen nachgesagte, wird bei Lyotard zum Angriff, der im buchstäblichen Sinne innerhalb der Kunstinstitution über diese hinausweist. Die Differenz der Perspektiven liegt nicht zuletzt darin begründet, dass Buchloh *Les Couleurs* als Objekt betrachtet, während Lyotard den Prozesscharakter hervorhebt und somit die „Raum-Zeit des Sehens“ mit dem für die interaktive Installation wesentlichen Partizipationsaspekt verbindet.

Lyotards (und Hantelmanns) Perspektive auf Buren befreit diesen von Buchlohs Vorwurf der Resignation und Komplizenschaft mit der Kulturindustrie und unterstreicht, so Hantelmanns Urteil, positiv die „kulturelle, politische und weltanschauliche Bedeutungsdimension des Performativen“ gerade in Abgrenzung zum Modus der Kritik (Hantelmann 2007: 143). Wesentlicher Faktor dieser Bedeutungsdimension ist die Abwesenheit von Bedeutung, die Setzung des ästhetischen Phänomens nicht im Modus des „Als“, sondern des „Dass“, wie es bei Mersch in Anlehnung an Lyotard heißt, also „[the] lack [of] any significance since they offer nothing as ‚to be seen‘“, wie Buchloh über die Fahnen in Burens *Les Couleurs* notiert (2000: 132).¹³ Dass diese Verschiebung vom „als“ zum „dass“ nicht zwingend ist beziehungsweise nicht zwingend die Frage der Bedeutung gegenstandslos macht, wenn es sich bei dem ästhetischen Phänomen um ein künstlerisches handelt, sei an zwei gegensätzlichen Perspektiven auf die Bilder von Barnett Newman vorgeführt.

Lyotard ist Anfang der 1980er Jahre in mehreren Aufsätzen programmatisch auf die gegenstandslose Malerei Barnett Newmans eingegangen, der mit *Onement I* – man beachte den bekennenden Titel – 1948 aufgehört hatte, „über eine Leinwand auf eine Geschichte auf der anderen Seite zu verweisen“ (Lyotard 1989: 148). Newmans Bilder, so Lyotard, verkünden nichts, sondern sind selbst die Verkündigung, ihre einzige Botschaft ist die Präsentation der Präsenz, sie haben keinen anderen Zweck, als durch sich selbst ein visuelles Ereignis zu sein, das die Dringlichkeit des Hier und Jetzt ausdrückt:

Museums zusteht, abgebracht und ihn in das unerforschliche Feld der gewöhnlichen visuellen Lateralität geworfen hat.“ (Lyotard 1987: 42)

¹³ Von Hantelmann betont, dass die Verschiebung vom „Als“ zum „Dass“ nicht heißt, dass es keine Bedeutung gebe, da sich auch in der Erfahrung des Werkes, dem keine konkrete Bedeutung abzulesen sei, eine Bedeutung manifestiere (2007: 127). Damit wechselt sie unvermittelt zu einem Bedeutungsbegriff, der nicht mehr auf einer im Werk bewusst angelegten Äußerung basiert, sondern auf der Wirkung, die jedes Phänomen (auch und gerade bei Abwesenheit von Bedeutung) unvermeidlich ausübt, und gerät nicht nur zu ihrer eigenen Aussage über die Abwesenheit von Bedeutung in Burens Werk in Widerspruch (ebd., 104), sondern schwächt zugleich den heuristischen Wert des Bedeutungsbegriffs und die Brisanz des zugehörigen Diskurses. Aufschlussreich in diesem Zusammenhang ist, dass Lyotard für das Werk Burens notiert: „Er verweist auf keine Bedeutung“ und zugleich festhält (dies wäre die abstraktere Bedeutung der Werke Burens), dass die Farbe in diesem Werk „Indiz der Anwesenheit“, Markierung der Materialität ist (1987: 9).

Ein Gemälde von Newman setzt den Geschichten seine plastische Nacktheit entgegen. Alles ist da, Dimensionen, Farbe, Linien, ohne Anspielung. Das macht die Sache problematisch für den Kommentar. Was soll man sagen, was nicht schon vorgegeben ist? Die Beschreibung ist leicht, aber platt wie eine Paraphrase. Die beste Deutung ist die Frageform. Was soll man sagen? oder ein Ausruf: Ah! oder Überraschung: Na sowas! So viele Ausdrücke für ein Gefühl, das in der modernen ästhetischen Tradition (und im Werk Newmans) einen Namen hat: das Erhabene. Es ist das Gefühl des „da ist es“. Es gibt also fast nichts zu „konsumieren“ oder sonst irgendetwas. Man konsumiert nicht das Ereignis (*occurrence*), sondern nur seinen Sinn. Den Augenblick fühlt man nur einen Augenblick lang. (ebd., 144)

In dieser Passage sind schon alle Aspekte der Ästhetik des Sinnlichen enthalten, die im Anschluss an Lyotard für den ästhetischen Diskurs des Ereignisses und der Präsenz wichtig werden: die Opposition zu den Geschichten (und zwar letztlich den *grand récits* beziehungsweise Legitimationsgeschichten), das „Dass“ des Ereignisses, seine Verbindung zum Erhabenen (die Newman 1948 selbst vorgab in seinem Essay *The Sublime is Now*) sowie die Sprachlosigkeit des Kommentars. Ich greife all diese Aspekte in Kapitel I auf, will hier aber schon auf die doppelte Problematik des Kommentars hinweisen, die grundlegend Gegenstand und Intention dieses Buches berührt. Diese Problematik ist Lyotard zufolge sowohl epistemischer wie moralischer Natur: 1. Man weiß nicht, was man sagen soll, ohne nur das zu wiederholen, was ohnehin zu sehen ist. 2. Jedes Mehr-Sagen unterstellte das Phänomen im Zeichen des Sinns dem Modus der Konsumtion. Wenn Lyotard dem Deuten das Staunen als Rezeptionshaltung vorzieht, verweist dies auf die erwähnte Verschiebung des Interesses von der Bedeutung der Zeichen zu deren Materialität im Zuge der Ablösung des „linguistic turn“ durch den „performative turn“; auch wenn diese Verschiebung bei Lyotard natürlich mit gewichtigerem vernunft- und wahrnehmungstheoretischem Einsatz begründet wird als etwa bei Fischer-Lichte oder Gumbrecht. Die nicht-gegenständlichen, wuchtigen Bilder Newmans scheinen sich dieser Betrachtungsweise ebenso anzubieten wie Burens Raumgestaltungen im Centre Pompidou. Umso interessanter ist es, dass ein Theoretiker wie Martin Seel, dessen *Ästhetik des Erscheinens* der Ästhetik des Ereignisses in vielerlei Hinsicht nahe steht, gerade an Lyotards Paradebeispiel die Möglichkeit des sinngebenden Kommentars vor Augen führt.

Seel entwickelt ein Dreistufenmodell des Erscheinens, wonach das *bloße* Erscheinen für das Innewerden einer Gegenwart ohne Imagination und Reflexion steht (der rote Lederball auf dem grünen Rasen im Garten wird als solcher wahrgenommen), während im *atmosphärischen* Erscheinen die wahrgenommene Situation existentielle Bedeutsamkeit annimmt (der Ball erinnert an das Lärmen der Kinder) und das *artistische* Erscheinen – als ein

geschaffenes, artikulierendes Erscheinen – Deutung beansprucht (der Ball im Garten als Installation) (2003: 145-172). Kunstwerke, so Seel, sind Objekte, die nicht einfach erscheinen, sondern ihr Erscheinen darbieten und dem Betrachter aufgeben, die Konstruktion dieses Erscheinens zu erkunden und zu verstehen: Sie sind auf Interpretation angelegte Objekte (ebd., 158). Natürlich können auch artistische Erscheinungen im Modus des bloßen und atmosphärischen Erscheinens wahrgenommen werden, aber dies wäre nicht der notwendige und schon gar nicht der legitime Endpunkt der Betrachtung. Seel illustriert an Newmans *Who's afraid of Red, Yellow and Blue IV* (1969/70), dass selbst eine abstrakte Farbkomposition auf verschiedenen Wahrnehmungsstufen rezipierbar ist. Im Modus der *vorästhetischen* Wahrnehmung werde man lediglich die Verteilung der drei Farben in diesem 274 x 603 cm großen Bild feststellen, im Modus der *ästhetischen* Wahrnehmung hingegen auch, dass die Farben unterschiedlich ausbalanciert sind und die anscheinend symmetrische Anordnung eine deutliche Unwucht erhalte: „Das aggressive Rot wird durch das Blau zurückgehalten, das sanfte Gelb dagegen bleibt ungebunden stehen“ (2003: 35). Im Modus der *kunstorientierten* Betrachtung werde das Bild schließlich als künstlerisches wahrgenommen und damit im Dialog mit anderen künstlerischen Bildern, was die Interaktion der Farben als Destruktion eines kompositorischen und kulturellen Ordnungssinns erfahrbar macht, als „Revolte gegen eine dekorative, symmetrische, ausbalancierte Malerei“ (ebd., 36).

Seel ist nicht der einzige, der Newmans Werk einer rationalen Analyse unterwirft. Auch Max Imdahl diskutiert *Who's afraid of Red, Yellow and Blue* im Kontext der Kunstgeschichte (als Wendung gegen die Rhetorik der Ordnung, Perfektion und Schönheit bei Mondrian) und erklärt, woraus es seine erhabene Wirkung bezieht: das „polyfokale all-over“ der optischen Brennpunkte und eine Hängung, die dem Betrachter keine räumliche Distanz vor diesem riesigen Bild erlaubt, was das unüberschaubare, aber begrenzte Kontinuum des Bildfeldes ins potentiell Unbegrenzte transformiert (1989). Durch die kunsthistorischen Referenzen zeigen Seel und Imdahl, dass Newmans Bild über die von Lyotard und anderen¹⁴ unterstellte Selbstbezüglichkeit hinausgeht und die Präsenz des Hier und Jetzt selbst wiederum im Dialog mit der Kunstgeschichte steht. Sie zeigen, dass auch dieses Werk einem sinnvollen Kommentar unterzogen werden kann, der mehr leistet als die Wiederholung dessen, was zu sehen ist. Wie angemessen die vorgeschlagenen Lesarten zu Newmans Bildern sind, ist hier nicht zu entscheiden. Diese Frage führt letztlich in den Bereich der Wahrnehmungs- und Rezeptionstheorie und trifft dort auf Antworten, die den Ort des Sinns

¹⁴ Vgl. Merschs Notiz über Newmans Bilder: sie „schlagen buchstäblich an der Leere der Bildlichkeit um und bringen deren Materialität ‚als Fülle‘ zur Erscheinung [...] Sie entziehen dem Bildlichen so weit sein Symbolisches, daß sich dessen andere Seite enthüllt: *Sich-Zeigen* als Modus der Präsenz“ (2002: 212).

eines (künstlerischen) Gegenstandes traditionell-hermeneutisch im Gegenstand selbst sehen (vom Künstler dort intentional abgelegt,¹⁵ vom Betrachter durch entsprechende historisch-biographische Kontextualisierung rekonstruierbar¹⁶) oder radikal-konstruktivistisch im Betrachter (der den Gegenstand mit dem eigenen biographischen Kontext so überlagert, dass jede Wahrnehmung quasi zum autobiographischen Akt wird)¹⁷ mit verschiedenen Positionen zwischen den beiden Extremen.¹⁸ Die Frage, um die es hier und in der vorliegenden Untersuchung insgesamt geht, ist nicht, welche Interpretation eines künstlerischen Werkes die bessere (oder gar ‚richtige‘) ist, sondern welche der beiden von Lyotard einerseits, von Seel und Imdahl andererseits verkörperten Haltungen man einnehmen soll in der Begegnung mit Phänomenen der (digitalen) Kunst: überwältigte Überraschung oder reflexive Deutung, Sehen oder Lesen.¹⁹

Diese Frage erhält zusätzliches Gewicht, tritt mit interaktiven Installationen wie *Text Rain* eine Kunstform auf, die selbst eine Haltung des überwältigten Erstaunens und der spielerischen Erfahrung des Hier und Jetzt provoziert und dem Publikum erlaubt, mit der Frage des *Wie* (Funktionsweise) sich der Frage des *Was* (Bedeutung) zu entziehen. *Text Rain* ist dabei nur ein paradigmatisches Beispiel, mit dem keineswegs die verschiedenen Spielarten interaktiver Installationen und schon gar nicht die verschiedenen Genres digitaler Kunst erfasst sind. Jede interaktive Installation offeriert andere Formen der Interaktion und nicht jedes Beispiel beziehungsweise Genre der Kunst in digitalen Medien zielt auf Interaktion mit dem Publikum. Gemeinsam ist den hier zu behandelnden Formen solcher Kunst – die mit Christiane Paul (2003) allgemein als *digitale Kunst* bezeichnet sei – jedoch die potentielle Verschiebung der Aufmerksamkeit von der Frage nach der Bedeutung eines Werkes zum Interesse an technischen Effekten sowie dem Hier und Jetzt des Ereignisses. Diese Gemeinsamkeit, so die Ausgangsthese, stellt diese Formen digitaler Kunst in die Nähe der auf die Materialität der Zeichen fokussierten Ästhetiken des Performativen, des Erhabenen und

¹⁵ Was sich im vorliegenden Fall durch Newmans Selbstaussagen (im Hinblick auf sein Verhältnis zu Mondrian und anderen Malern) durchaus rekonstruieren lässt.

¹⁶ Wie nachdrücklich in Eric Donald Hirschs intentionalistischer Interpretationstheorie gefordert (vgl. Hirschs Buch *The Aims of Interpretation* von 1976).

¹⁷ So etwa konzipiert bei Siegfried J. Schmidt (1988: 151) und Bernd Scheffer (1992: 178).

¹⁸ Ich schließe mich einer Perspektive an, die den künstlerischen Gegenstand weniger als Gefäß einer bestimmten vom Künstler dem Publikum offerierten Botschaft betrachtet, denn als Anlass zu vielfältiger, durchaus konträrer und im Idealfall unerschöpflicher Sinnproduktion.

¹⁹ Es ist anzumerken, dass diese Gegenüberstellung auf der antihermeneutischen Programmatik der angesprochenen Ästhetiken basiert, während deren Vertreter in der Praxis des akademischen Betriebs (naturgemäß) durchaus akribische Beschreibung und nachhaltige Reflexion anbieten, wofür Lyotards Buch über Buren bestes Beispiel ist. Die Praxis der nicht auf Sinn, sondern Sinnlichkeit orientierten Kunstrezeption im Kontext akademischer Lehre wird im Epilog zu diskutieren sein.

der Präsenz. Die Sachlage wird in Kapitel I historisch-theoretisch kontextualisiert, in Kapitel II theoretisch-praktisch erörtert und in den anschließenden Fallstudien genrebezogen unter dem jeweils einschlägigen Merkmal illustriert: die Erfahrung der eigenen Körperlichkeit im Fall der interaktiven Installation (Kapitel III), die Verschiebung von der Semantik zum Ornament im Fall der kinetisierten konkreten Poesie (Kapitel IV), die Akzentuierung nicht der Bedeutung des Textes, sondern seiner Herstellung im Fall der Textmaschine (Kapitel V).

Die behandelten Genres digitaler Kunst sind nicht nur verschieden strukturiert, sondern auch verschiedentlich mit den digitalen Medien – also den auf dem Prinzip binärer Codierung basierenden Produktions-, Speicher- und Übertragungstechnologien wie Computer, CD-ROM, DVD und Internet – verbunden.²⁰ Allen Genren gemeinsam ist die Notwendigkeit der digitalen Technologie und die Nutzung der spezifischen Eigenschaften dieser Technologie im ästhetischen Sinne. Als spezifische Eigenschaften habe ich an anderer Stelle Interaktivität, Inszenierung und Intermedialität genannt (Simanowski 2002).

Interaktivität kennzeichnete die Teilhabe des Rezipienten an der Konstruktion des Werkes, was in Reaktion auf Eigenschaften des Werkes geschehen kann (programmierte Interaktivität zwischen Mensch und Software zum Beispiel im Hypertext) oder in Reaktion auf Handlungen anderer Rezipienten (netzgebundene Interaktivität zum Beispiel in kollaborativen Schreibprojekten). *Inszenierung* stand für die Programmierung einer bestimmten Verhaltensweise des Werkes in Raum und Zeit während der Rezeption, *Intermedialität* betraf die Verbindung zwischen den traditionellen Ausdrucksmedien Sprache, Bild, Musik.²¹

²⁰ Für die historische Kontextualisierung und systematische Begriffsbestimmung der digitalen Medien sowie die Diskussion ihrer Differenzen und Relationen vgl. Hiebel 1997, Klook/Spahr 1997, Faulstich 1998, Faßler/Halbach 1998 sowie, auch im Hinblick auf ihre Intermedialität, Schröter 2004. Den hier genannten und im Folgenden verhandelten Genres digitaler Kunst sind andere hinzuzufügen wie zum Beispiel Hyperfiction, Mitschreibprojekte, Computergames, Multimediawerke, digitale Fotografie, Internettheater und digitaler Tanz. Die Typologisierung erfolgt in der Diskussion digitaler Kunst je nach zugrundeliegender Perspektive, ist zum Teil willkürlich und in vielerlei Hinsicht fraglich. So kann man zum Beispiel argumentieren, dass sowohl die Hyperfiction als auch die kombinatorische Dichtung und Partizipationsprojekte lange vor den digitalen Medien existierten und dass die digitale Fotografie, auf digitaler Technologie basierender Tanz oder das Multimedia-Theater eher als besondere Ausprägungen der Gattungen Fotografie, Tanz und Theater denn als Genres der ‚Gattung‘ digitale Kunst zu verstehen sind. Da diese Untersuchung nicht auf taxonomische und typologische, sondern auf semiotische und rezeptionsästhetische Fragestellungen zielt, sei hier nur auf einige einschlägige Titel verwiesen, die (mehr oder weniger reflektiert) jeweils ihre eigenen Kategorisierungsverfahren für den Bereich der digitalen Kunst bzw. Literatur anbieten: Aarseth 1997, Wilson 2002, Simanowski 2002, Heibach 2003, Paul 2003, Green 2004, Rush 2005, Wands 2006, Blais/Ippolito 2006.

²¹ Diese Eigenschaft eröffnet interessante Perspektiven auf den Diskurs der Intermedialität und des medialen Purismus, wie ihn Clement Greenberg für die moderne Kunst fordert. Ich habe diese Diskussion an anderer Stelle geführt mit dem Fazit, dass sich Greenbergs Medien-Purismus im Fall der digitalen Medien gerade als Inter- und Transmedialität materialisiert (Simanowski 2006; vgl. dazu schon die Anmerkung in Baumgärtel 2001: 19 sowie die kritische Reflexion transmedialer Intermedialität im Feld des Digitalen mit Bezug auf Greenberg und Baumgärtel bei Schröter 2007). Zum Konzept der Transmedialität – als bewusst gehaltener, ein hybrides ästhetisches Phänomens konstituierender *Übergang* von einem Medium in ein anderes im

Während sich diese weder einzig mögliche, noch erschöpfende Dreiteilung für meine Analyse digitaler Literatur als sinnvoll erwies, verlangt die vorliegende Untersuchung digitaler Kunst, das Augenmerk zumindest auf zwei weitere Eigenschaften digitaler Medien zu lenken: Prozessualität und Transformation. *Prozessualität* zielt auf die Prozessierung eines Werkes vor der Rezeption (d.h. Prozessierung computergenerierter Texte auf der Grundlage bestimmter Vorgaben der Programmierer und gegebenenfalls auch der Interakteure), was als Sonderform der Inszenierung betrachtet werden kann. *Transformation* zielt auf die beliebige Veränderung der Erscheinungsform von Daten hinsichtlich ihrer formalen Gestalt wie ihrer Kontextualisierung, was angesichts der dafür nötigen Existenz aller Daten als binäre Zeichen als Grundphänomen der „digitalen Dialektik“ bestimmt werden kann.²² Natürlich ließen sich neben Prozessualität und Transformation beziehungsweise in Konkurrenz zu diesen (sowie zu den zuvor genannten) Eigenschaften digitaler Medien weitere Merkmale auflisten. Da in der vorliegenden Untersuchung Begriffsbestimmung und Kategorisierung nur insofern von Belang sind, als sie dem Verständnis der konkreten Phänomene dienen, wird von einer einleitenden systematischen Diskussion jedoch abgesehen und vielmehr im Kontext der Fallstudien die mediale Disposition jeweils ausführlicher erörtert.

Liegt das zentrale Interesse dieser Untersuchung also in der exemplarischen Analyse digitaler Kunst unter der Perspektive der Sinnggebung und sozialen Funktion von Kunst allgemein, so sind dafür auch kulturkritische Konzepte wie Negative Ästhetik und Kulturindustrie bedeutsam. Diese Konzepte werden am Beginn des 21. Jahrhunderts anders – skeptischer und gelassener – behandelt als zu Adornos Zeiten vor und nach 1945. Sie bedürfen, das ist die Grundannahme dieser Untersuchung, einer aktualisierten Diskussion auch und gerade im Hinblick auf neue Kulturformen im Kontext digitaler Technologien. Die digitale Kunst empfiehlt sich dabei in besonderem Maße als Analyse- und Illustrationsgegenstand nicht nur wegen ihrer Aktualität, sondern auch wegen ihrer Ausrichtung auf körper- und technikorientierte Effekte, die der „Wut des Verstehens“ (Hörisch 1988) mit der Lust des „ästhetischen Erlebens“ intensiver Momente (Gumbrecht 2004: 119)²³ antworten. Die alte Frage eines eher auf die Sinne oder den Sinn orientierten Zugangs zur Kunst – und damit letztlich zur Welt – erhält, zusätzlich zu ihrer Behandlung im ästhetischen Diskurs der letzten Jahre, neue Brisanz durch die Spezifik der digitalen Kunst.

Gegensatz zur Intermedialität als *Kopplung* von Medien oder Referenz zwischen ihnen bezeichnet – vgl. das Vorwort und die Fallstudien in Meyer /Simanowski/Zeller 2006.

²² Vgl. Peter Lunefeld in der Einleitung des von ihm herausgegebenen Buches *The Digital Dialectic* (1999: XV).

²³ Da die philosophische Theorie die ästhetische *Erfahrung* zumeist mit Interpretation und Akten der Sinnzuschreibung verbindet, operiert Gumbrecht mit dem Begriff des ästhetischen *Erlebens* und spricht von „Momenten der Intensität“ als Momente, die „nichts Erbauliches, keine Botchaft, nichts, was man aus ihnen lernen könnte“, haben (2004: 119f).

Die Verknüpfung eines aktuellen – wenngleich keineswegs geschichtslosen – ästhetischen Diskurses mit einer aktuellen ästhetischen Praxis erlaubt, theoretische Positionen am Beispiel praktischer Entwicklungen ‚kleinzuarbeiten‘ und letztere im Blickwinkel ersterer ‚hochzurechnen‘.

Das Vorhaben verlangt, den Rahmen der Untersuchung weit abzustrecken. Sie vereint verschiedene Fragestellungen der ästhetischen und kulturwissenschaftlichen Diskussion mit Exkursen in den Barock, die Aufklärung, die klassische Avantgarde, die Postmoderne, die Performance Art, die Medienkunst, die Literatur, die Diskussion zu Ornament, Design und Spektakel sowie sozio-kulturelle und politische Bezüge des frühen 21. Jahrhunderts. Diese Entgrenzung des Gegenstandsbereichs, der natürlich zugleich ein Bereich theoretischer Konzepte ist, verspricht – das wissen Befürworter wie Opponenten einer solcherart ausgreifenden kulturgeschichtlichen Methode – nicht die theoretische Behandlung der in diesem Zusammenhang aufgegriffenen Theorien oder gar die erschöpfende Beantwortung aller aufgeworfenen Fragen. Was sie leisten kann, ist die Konturierung des relativ jungen Phänomens digitale Kunst im Kontext historischer wie aktueller ästhetischer und kultureller Debatten sowie die Befruchtung dieser Debatten durch unvermutete Bezugnahmen, deren Produktivität Intention des Autors ist, aber auch Angelegenheit der Leser.

Diese Perspektivierung bestimmt wesentlich das Verhältnis von Theorie und Gegenstand. Das Buch setzt sich nicht zum Ziel, die Geschichte der (digitalen) Medien nachzuerzählen oder ihren allgemeinen Effekt auf die Kultur zu theoretisieren, noch will es einen allgemeinen Überblick über die digitale Kunst geben.²⁴ Es intendiert – abgesehen vom Konzept der Präsenzkultur – nicht Kritik oder Ausbau einer bestimmten Theorie, sondern synthetisiert Theorien verschiedener Herkunft im Interesse des jeweils diskutierten Gegenstandes, genauer: im Interesse der jeweils vorgeschlagenen Lesart des diskutierten Gegenstandes. Ziel dieses Buches ist, anhand semiotischer Lektüren verschiedener Werke die Möglichkeit einer deutenden und bedeutungsgebenden Interaktion mit digitaler Kunst exemplarisch vorzuführen. Entsprechend erfolgt die Werkauswahl vor allem nach Maßgabe

²⁴ Für einschlägige Beiträge bezüglich des allgemeinen kulturellen Effekts digitaler Medien sei verwiesen auf Friedrich Kittlers „Archäologie der Medien“ als um die *Hardware* erweiterte bzw. auf diese umgestellte Diskurstheorie, die faktisch das ‚Verschwörungsmodell‘ der Kritischen Theorie von der Kulturindustrie auf einen transzendentalen Konstitutionalismus des Technischen umstellt (Kittler 1985, 1986, 1993), sowie, in Opposition zu Kittler, auf Georg Christoph Tholens Untersuchungen zum epistemologischen Status der Medien im Kontext von Computer und Internet, denen die medientechnische Zäsur der binären Codierbarkeit zum Ausgangspunkt einer kulturwissenschaftlichen Reflexion intermedialer Ästhetiken und Konfigurationen wird (Tholen 2002). Verwiesen sei auch auf die Gemeinschaftsedition von Norbert Bolz, Kittler und Tholen zum *Computer als Medium* (1994). Für den Überblick zur digitalen Kunst vgl. die Titelliste am Ende von Anmerkung 20.

des interpretativen Potenzials eines Werks, wobei die semiotischen Lektüren durch den skizzenhaften Verweis auf weitere, für die unternommene Erörterung relevante Werke ergänzt und kontextualisiert werden. Da die Fallanalysen auch zu Thesen über die zeitgenössische Kultur führen, entkommt die Werkauswahl freilich nicht dem Verdacht, bestimmten theoretischen Prämissen zu folgen. Auch die Werkanalyse steht, mehr oder weniger, im Zeichen der Theorie. Gleichwohl sieht sich dieses Buch der zweiten Generation von Theoretikern digitaler Medien verpflichtet, die sich nicht auf (ideologisch fundierte) ‚Großtheorien‘ konzentrieren, mit der Gefahr voreiliger Schlussfolgerungen und haltloser Prophezeiungen jenseits konkreter Werkanalyse, sondern auf das Verständnis der Werke selbst aus der ihnen eigenen ästhetischen Logik heraus.²⁵ Die Behandlung der Werke wird, um es mit den Worten Jean Pauls zu sagen, am konkreten Gegenstand jeweils eine „Ästhetik im kleinen“ entwickeln, die das Urteil nicht nur auf bekannte, sondern auch auf neue Grundsätze zurückführt, also von der „Liebe für Wissenschaft und für Autor zugleich“ getragen ist (Jean Paul 1963: 369).

In diesem Sinne verspricht das Buch auch, Beitrag zum „Verstehen von Kunst in digitalen Medien“ zu sein. Ziel ist nicht die Auseinandersetzung mit den Voraussetzungen von Analyseverfahren und Sinnzuschreibungen oder die Auslotung der epistemologischen Grenzen der Hermeneutik als philosophischer Theorie im Kontext der neuen Medien und der neuen Wissenschaften.²⁶ Der Fokus liegt vielmehr auf Fallanalysen, die, als praktische Verstehensversuche, eine hermeneutische Perspektive auf diese neuen künstlerischen Phänomene illustrieren und einer systematischen Theoretisierung wiederum als Grundlage dienen mögen. Ausgangspunkt dieses Beitrags zum Verstehen digitaler Kunst ist das Plädoyer für die Interpretation digitaler Kunst, also für einen hermeneutischen beziehungsweise semiotischen Zugang zu ihren Phänomenen gegen dessen populär gewordene Verabschiedung oder Verdrängung im aktuellen ästhetischen Diskurs. Dieses Plädoyer fußt nicht auf einem verengten Begriff der Hermeneutik mit emphatischem Wahrheitsanspruch und der Illusion, den Interpretationsprozess durch verfeinerte Methoden und Theorien potentiell abschließen zu

²⁵ Beispielfür für ‚Großtheorien‘ sind Bolter (1991), Landow (1992), Bolter/Grusin (1999), Manovich (2001), wobei Bolters und Landows euphorische, auf poststrukturalistische Theoriebildung rekurrierende Beschreibung des Hypertexts als Emanzipationstechnologie (Emanzipation z.B. des Lesers von der Autorität des Autors) inzwischen allgemein als unhaltbar gilt. Beispiele einer auf die Ästhetik des Einzelwerkes orientierten Theoretisierung digitaler Medien und Kultur sind Hayles 2002 und 2008, Looy/Baetens 2003, Ricardo 2010a, Schäfer/Gendolla 2010 sowie Simanowski/Schäfer/Gendolla 2010. Dass die generalistische Perspektive wissenschaftsgeschichtlich und theoriebildend oft der Fallanalyse vorausgeht, suggeriert auch die Nummerierung in Rainer Leschkes Unterscheidung zwischen primärer Intermedialität (Betrachtung neuer Phänomene im „Vergleich mit den jeweils sozio-kulturell vorhandenen Medien“) und sekundärer Intermedialität (Praxis der Einzelwerkanalyse) (2007).

²⁶ Für eine solche Auslotung im Schnittpunkt von neue Medien und Neurowissenschaften vgl. Martin Gessmanns soeben erschienene Studie *Zur Zukunft der Hermeneutik* (München: Fink 2011).

können. Im Gegenteil, die Parteinahme für Interpretation erfolgt in dem Verständnis, dass Theorien immer nur bestimmte Aspekte eines Werkes repräsentieren können und dass abweichende Interpretationen nicht als Irrtum zu verstehen sind, sondern als Alternativen. Dieses Verständnis unterschreibt die „nihilistische Berufung der Hermeneutik“, wie sie Gianni Vattimo in seinem Buch *Jenseits der Interpretation* entwirft, als Einsicht, dass es Wahrheit nicht als Korrespondenz, sondern immer nur als Interpretation im Wettkampf der Sprachspiele gibt. Ein solches Verständnis favorisiert in der Konsequenz auch ein skeptisches, wenn nicht ironisches Verhältnis zu den eigenen Aussagen und einen Argumentationsstil, der, wie Adorno in seinem Essay über den *Essay als Form* zuspitzt, dem „Bewusstsein der Nichtidentität Rechnung [trägt]“ und „radikal im Nichtradikalismus [ist], in der Enthaltung von aller Reduktion auf ein Prinzip, im Akzentuieren des Partiellen gegenüber der Totale, im Stückhaften“ (Adorno 1981b: 17).

Gleichwohl enthält auch dieses Buch theoretische Ambitionen, indem es versucht, zum einen die Konsequenzen und Reichweiten der diskutierten ästhetischen Konzepte im Kontext aktueller Kultur und Kunst aufzuzeigen, zum anderen die behandelten künstlerischen und kulturellen Phänomene als Indikatoren grundlegender soziokultureller Transformationen sichtbar zu machen, als paradigmatische Beispiele für Entwicklungsvorgänge in der (pauschal gesagt) postmodernen Erlebnisgesellschaft. Bestandteil dieser Absicht ist die Offenlegung affirmativer wie kritischer Tendenzen innerhalb sowohl der behandelten ästhetischen Diskurse als auch der digital operierenden Medienkünste. Zu den Thesen, die sich in dieser Hinsicht ergeben, gehört die Annahme, dass sowohl das Konzept der Präsenzkultur wie das der Interaktivität sich in weiten Teilen problemlos ins Dispositiv der Kulturindustrie integriert beziehungsweise deren Modernisierung vorantreibt. Während die Präsenzkultur sich an die ebenfalls deutungsabstinente Ästhetik des Spektakels anschließen lässt, dienen Interaktion und Partizipation als rhetorische Mittel zur Vermarktung kulturindustrieller Waren und werden zur Wertschöpfung im Rahmen partizipativer Technologieentwicklung und usergenerierter Inhalte genutzt. Die kognitionslose Wahrnehmung (präsenzkulturell oder interaktionistisch praktiziert) wird dabei nicht nur als Form der Zerstreuung und Konsumtion, gegen die sie sich in ihrem Selbstverständnis positioniert, verstanden, sondern auch als ästhetische Antwort auf eine soziokulturelle Situation: die politische und metaphysische Orientierungslosigkeit des Menschen seit dem letzten Drittel des 20. Jahrhunderts. Zielpunkt der Argumentation ist eine Alternative sowohl zu essentialistischen, reduktiven Deutungsbeziehungsweise Sinngebungsversuchen als auch zur Verabschiedung der Hermeneutik aus dem Konnex ästhetischer Erfahrung; eine Alternative, in der empfangende Passibilität und

gestaltgebende Reflexivität, körperliche und kognitive Interaktivität, Deutung und Spiel miteinander versöhnt sind: als Spiel des Denkens, das nicht mehr will als sich selbst und gerade deswegen weit mehr ist als nur Spiel.

Die Untersuchung baut sich wie folgt auf: *Kapitel I* erörtert die Kritik am hermeneutischen Paradigma durch die Vertreter der Präsenzkultur und der Ästhetik des Performativen und rekonstruiert die Verschiebung der Aufmerksamkeit von der Bedeutung der Zeichen auf ihre Materialität in verschiedenen Kunstformen seit Anfang des 20. Jahrhunderts. Die Aufwertung der Phänomenalität des Materials wird im zweiten Abschnitt mit Blick auf das Ornament untersucht, gelangt über Adolf Loos' Essay *Ornament und Verbrechen* (1908) und Hal Fosters Essay *Design and Crime* (2002) zu den Aspekten Spektakel, Zerstreuung und Kulturindustrie in der Erlebnisgesellschaft und situiert zentrale ästhetische Elemente der digitalen Kunst wie den technischen Effekt und das interaktive Erlebnis im Spannungsfeld von Avantgarde und Massenkultur. Abschnitt drei erörtert den philosophischen Hintergrund der Präsenzkultur sowie der Ästhetik des Erhabenen und des Ereignisses, erwägt deren untergründige Verbindung zur Ästhetik des Spektakels und kontrastiert ihr Affirmationsmodell mit dem Konzept der im ästhetischen Erlebnis vermittelten Vernunftkritik, das die Souveränitätsästhetik mit ihrem Deutungsgebot in Nachfolge zu Adornos Autonomieästhetik entwickelt und das für die vorliegende Untersuchung digitaler Kunst maßgeblich sein wird.

Kapitel II rekonstruiert die Geschichte sowie den kultur- und gesellschaftskritischen Hintergrund der interaktiven Kunst, zeigt ihre unterschiedlichen Erscheinungsformen auf und erörtert die Kommunikationsmöglichkeiten offener und geschlossener Interaktionssysteme. Theoretiker interaktiver Kunst sehen in dieser einen Protest gegen das bürgerliche Kunstverständnis und eine Alternative für die verloren gegangenen gesellschaftlichen Utopien, die nicht auf Botschaft und Deutung zielt, sondern auf die Erfahrung einer besonderen Gegenwart, vergleichbar dem Konzept der Präsenzkultur und Ereignisästhetik. Für die problematischen Aspekte der Verschiebung vom Deutungs- zum Erlebnismodell sensibilisiert die Minimal Art, der Michael Fried einst vorwarf, den Betrachter nicht zur Deutung herauszufordern, und der Rosalind Krauss einst den Wechsel vom kartesischen Subjekt zur gelebten körperlichen Perspektive zugutehielt, bevor sie das Erlebnismodell kritisch im Kontext des postmodernen Subjekts und seiner kompensatorisch-dekorativen Heiterkeit der Intensität und des Erhabenen sah. Diese Kritik wird aufgegriffen für die Diskussion von Immersion und Distanz in der interaktiven Kunst, mit der These, dass

interaktive Kunst dem Paradigma des Kulturkonsums eher entspricht als opponiert, wenn das Publikum den Schritt vom Beteiligten zum Beobachter unterlässt. Der Rekurs auf das postmoderne Konzept der Doppelkodierung und Martin Seels Typologie des Erscheinens illustriert schließlich, wie die interaktive Installation *Text Rain* über den Modus unmittelbarer körperlicher Erfahrung hinaus als komplexes intertextuelles Gebilde einem mehrstufigen Deutungsprozess ausgesetzt und somit wieder in das Modell der Sinnkultur eingezogen werden kann.

Kapitel III untersucht verschiedene Formen der körperlichen Selbsterfahrung in interaktiven Installationen. Während in einer Reihe von Installationen die beschworene Wiederkehr des Körpers sich auf das Auge oder die Wiederholung des ‚Alltagskörpers‘ beschränkt, fordern andere die Interakteure zu außergewöhnlichen Bewegungen in der Öffentlichkeit heraus. Neben der Frage, in welcher Form die Interakteure auf das jeweilige Interaktionsangebot und die jeweilige Symbolik des Werkes reagieren und wie sich dabei Interaktion und Interpretation zueinander verhalten, wird erörtert, wie kreativ Interakteure im Umgang mit dem Werk sein und wie souverän sie dabei ihre eigenen Werke erstellen können, und schließlich illustriert, wie sich Interakteure der Funktionalisierung ihres Körpers im Interesse des Körpers der anderen widersetzen durch die Umschreibung der Interaktionsgrammatik. Zu den ausführlich diskutierten Beispielen gehören *Der Zerseher* (1992) von Joachim Sauter and Dirk Lüsebrink, *Untitled 5* (2005) von Camille Utterback, *Puppettool* (2003) von Frédéric Durieu, *Exchange Fields* (2000) von Bill Seaman sowie *Body Movies* (2001) von Rafael Lozano-Hemmer.

Kapitel IV untersucht die Beziehung von Formalismus, Ornament und Spektakel in der digitalen Kunst am Beispiel der konkreten Poesie, die zunächst als historisches Phänomen der Printmedien rekonstruiert und in ihrer Weiterentwicklung in den digitalen Medien vorgestellt wird. Die Untersuchung der Poetiken beider Phänomene legt nahe, dass die Repräsentationskritik, der sich einst konkrete Poesie verschrieb, in deren digitaler Weiterentwicklung einer auf den technischen Effekt orientierten Flash-Ästhetik weicht. Die Diskussion befasst sich mit der Ästhetik der von Lev Manovich beschriebenen „Generation Flash“ und illustriert Beispiele des „reinen Code“ als Äquivalent zur Materialfokussiertheit der Avantgarde, die sich nun in Form technischer Effekte äußert, was die Betrachtung schließlich auf die Ästhetik des Neo-Barock in der aktuellen Unterhaltungskultur ausweitet. Die abschließenden Analysen von Noah Wardrip-Fruins *Screen* (2002) und David Smalls *Illuminated Manuscript* (2002) exemplifizieren die Deutungsmöglichkeiten hinter der

Oberfläche des Effekts. Weitere ausführlicher analysierte Werke sind *YATOO* (2000) von Ursula Hentschläger und Zelko Wiener sowie *Enigma n²* (1998/2002) von Jim Andrews.

Kapitel V handelt von computergenerierten Texten, die semantisch oft sinnlos oder banal sind, aber bisweilen eine tiefere Bedeutung entdecken lassen, stellt man das benutzte Wörterbuch der Textmaschine, ihre textexternen Bezüge oder den biographischen Kontext des Programmierers in Rechnung. Das Kapitel verweist auf die historischen Vorläufer computergenerierter Texte in der 2. Hälfte des 20. Jahrhunderts, in der klassischen Avantgarde sowie im Barock und illustriert Beispiele sowohl für automatisch generierte Prosa und Poesie als auch für verschiedene Formen interaktiver Textmaschinen. Abschnitt drei widmet sich den philosophischen Fragen computergenerierter Texte: Ästhetik des Zufalls, Entfremdung des Schreibens, Anwesenheit des Programmierers im Text, Schematisierung der Erzählstruktur und der daraus folgende stilistische Konservatismus. Ein Ergebnis der Untersuchung besteht in der These, dass das natürliche Ziel der Textmaschine Mainstream-Literatur ist, weil Programmierer nur durch stilistische Unauffälligkeit, nicht jedoch durch semantische Absurditäten, ihre (handwerkliche) Kunst nachweisen können. Zu den vorgestellten Textmaschinen gehören *Racter*, *Minstrel*, *Cybernetic Poet*, *Gnoetry*, *Darwinian Poetry*, ausführlich behandelt werden *Façade* (2005) von Michael Mateas und Andrew Stern, *Great Wall of China* (1999) von Simon Biggs sowie *The Impermanence Agent* (1998) von Noah Wardrip-Fruin u.a.

Der *Epilog* diskutiert den Zusammenhang Kunst und Kunstbetrachtung aus didaktischer und politischer Perspektive. Mit Blick auf den Dualismus von Sinn- und Präsenzkultur und vor dem Hintergrund einer auf Spektakel und Hyper-Attention orientierten Gesellschaft wird die mögliche und notwendige Rolle des hermeneutischen Modells in der Behandlung digitaler Kunst in der Kunstkritik und im Bildungssystem des frühen 21. Jahrhunderts erörtert und der Verabschiedung der Interpretation durch Gumbrecht mit Gianni Vattimos *nihilistischer Hermeneutik* und Roland Barthes' *Lust am Text* die Energie des ironistischen Verstehensversuchs entgegengesetzt. Ziel dieses Verstehensversuches ist nicht mehr das Erkunden der Wahrheit, sondern die Aktivität der Sinnsuche, was dennoch und gerade deswegen als unverzichtbarer Bestandteil der postmodernen Erlebnisgesellschaft zu verstehen ist.

Die vorliegende Untersuchung komplementiert mein Buch *Digitale Medien in der Erlebnisgesellschaft. Kultur – Kunst – Utopien*, das 2008 in rowohlt enzyklopädie erschien. Während dieses Buch sich der Kultur der digitalen Medien insgesamt widmet (einschließlich politisch-sozialer Fragen wie Internet-Demokratie, Online-Nation, Identitätstourismus,

Überwachung und Werbung), konzentrieren sich die hier versammelten Studien auf die Kunst in und mit den digitalen Medien. Überschneidungen bleiben nicht aus, da es ratsam erschien, bestimmte Aspekte digitaler Ästhetik bereits in die allgemeine Diskussion der digitalen Medien aufzunehmen, so wie es sich nun als sinnvoll erweist, die Untersuchung zur digitalen Kunst durch bestimmte Aspekte der Erlebnisgesellschaft zu kontextualisieren. Die Überschneidungen betreffen vor allem die in den ersten beiden Kapiteln behandelten Themen; so werden verschiedene Aspekte der interaktiven Kunst sowie die Relationen zwischen Sinn- und Präsenzkultur, engagierter Kunst und Souveränitätsästhetik auch im ersten beziehungsweise zehnten Kapitel des Rowohlt-Buches diskutiert. Die diesbezüglichen Erörterungen der vorliegenden Untersuchung bauen auf jenen Diskussionen auf, vertiefen sie aber erheblich mit Blick auf ein nun vor allem akademisches Publikum.

1. Sinn- und Präsenzkultur

Man kann die Frage nach dem Sinn auch als Sündenfall erzählen. Das geschieht in den entsprechenden Texten zwar nicht mit direkter Anspielung auf die Versuchung der verbotenen Frucht in der Genesis, aber wenn in der eingangs zitierten Passage von Jean-François Lyotard – „Man konsumiert nicht das Ereignis (occurrence), sondern nur seinen Sinn“ (1989: 144) – Sinngebung mit Konsumtion gleichgesetzt wird, ist der Biss in die Frucht der Erkenntnis metaphorisch schon im Einsatz. Gewichtiger sind freilich die impliziten Verweise auf ein Vergehen, denen man in der Beschreibung der Sinngebungsprozesse immer wieder begegnet. So sieht Lyotard im hermeneutischen Paradigma die Kontrollwut des Geistes, die dem Ereignis die Schockwirkung nehmen und seine Energien in ein theoretisches Dispositiv umwandeln, das den Sinn „fest-stelle“ (1982: 54). Für Sarah Kofman äußert sich in der Diskursivierung des Figurativen die „Herrschaftsgeste der Philosophie“, die „die Kunst dem Logos und der Wahrheit unterordnen“ will, weil die Kunst „den Geist‘ seltsam beunruhigt“ (2008: 12 und 15). Erika Fischer-Lichte spricht davon, dass die konkreten wahrgenommenen Körper, Dinge, Laute, Licht schon durch ihre begriffliche Bestimmung ihres besonderen phänomenalen Seins beraubt werden (2004: 279). Für Gernot Böhme „verleugnet“ und „verdirbt“ die Lektüre von Bildern als ikonische Zeichen die „Erfahrung der Präsenz des Dargestellten, nämlich die Atmosphäre des Bildes“ (1995: 24). In die gleiche Richtung geht der Vorwurf von Susan Sontag in ihrem programmatisch betitelten Essay *Against Interpretation* 1964: „In einer Kultur, deren bereits klassisches Dilemma die Hypertrophie des Intellekts auf Kosten der Energie und der sensuellen Begabung ist, ist Interpretation die Rache des Intellekts an der Kunst.“ Diese Rache, so Sontag weiter, erfolgt aus Unsicherheit: „Kunst hat die Eigenschaft, uns nervös zu machen. Indem man das Kunstwerk auf seinen Inhalt reduziert und diesen dann interpretiert, zähmt man es“ (1992: 15 und 16). Sontags Vorwurf zielt konkret auf jene Zeitgenossen, die den Panzer, der in Ingmar Bergmans Film *Das Schweigen* (1963) nachts durch die leere Straße fährt, als Phallussymbol verstehen, statt ihn einfach als ein brutales Objekt wahrzunehmen, das den geheimnisvollen Vorgängen im Hotel unmittelbar sensorisch Ausdruck verleiht. Sontag spricht gar von einem „interpretatorischen Philistertum“ und endet mit der famosen, aber in der

umsetzungsspezifisch vagen Forderung: Statt einer Hermeneutik der Kunst brauchen wir eine Erotik der Kunst (ebd., 16 und 22).²⁷

Während Sontags Vorstoß gegen das Interpretationsdogma im „linguistic turn“ der 1970er Jahre unterging, ist der Vorwurf intellektueller Kontrollsucht und der Unfähigkeit, die Dinge in ihrem phänomenalen Sein wahrzunehmen, nach dem „performative turn“ wieder vermehrt zu hören. So nehmen sich etwa Dieter Merschs *Untersuchungen zu einer Ästhetik des Performativen* vor, „anstelle von einer Ästhetik als Theorie der Kunst umgekehrt von einer Ästhetik als deren Praxis aus zu argumentieren“, also nicht „wie der Philosoph, sich *vor* die Bilder und damit auch *vor* die Kunst zu stellen und ihr seine Begriffe zu oktroyieren“, sondern „von der Selbstentfaltung der künstlerischen Objekte, Prozesse und Aktionen her [zu sprechen]“ (2002: 19f.). Die Entlassung des Philosophen aus dem Geschäft der Bildbetrachtung richtet sich, das vermerkt Mersch gleich am Eingang seines Buches, gegen Hermeneutik, Semiotik, Strukturalismus und Poststrukturalismus gleichermaßen und zielt auf die „Neubegründung der Ästhetik aus der *Aisthesis*, des *Sich-Zeigens*, der Materialität, der Begegnung mit Andersheit“ (ebd., 9). Gegen die Rückbindung der Kunst ans Symbolische setzt Mersch auf Ereignis und Aura und spricht diese den nicht-intentionalen Ereignisse, als widerfahrene Geschehnisse, zu: Als „Ereignisästhetik“ fasst die Ästhetik des Performativen in auratischen Erfahrungen, „und zwar so, dass in ihr das »Dass« (*quod*) *des Erscheinens* vorrangig berührt wird“ (ebd., 9f.).

Ein Jahr vor Mersch attackierte in der deutschsprachigen Theoriebildung bereits Hans Ulrich Gumbrecht mit seinem Aufsatz *Produktion von Präsenz, durchsetzt mit Absenz* die in den Geisteswissenschaften dominierenden Paradigmen der Hermeneutik und Semiotik, die jegliche Kultur in erster Linie als Sinnkultur darstellten, also als eine Kultur, die auf die Produktion von Sinn zielt und somit auf Interpretation setzt.²⁸ Der Sinnkultur (beziehungsweise Bedeutungskultur) setzt Gumbrecht idealtypisch die Präsenzkultur entgegen, der es nicht um die Bedeutung unter den materiellen Oberflächen“ der „Welt der Dinge“ gehe, sondern um ein Sich-Einschreiben des Körpers „in die Rhythmen und Gesetzmäßigkeiten der Welt als kosmologischer Ordnung“ (2001: 66). Die *Materialität* der Zeichen hatte Gumbrecht bereits 1988 in seinem Essay *Flache Diskurse* ins Zentrum der Aufmerksamkeit gerückt, dessen englische Fassung (*A Farewell to Interpretation*) sich schon

²⁷ Sontag hat ein Jahr später in ihrem Essay *On Style* die Unterscheidung von Form und Inhalt prinzipiell in Frage gestellt und das Kunstwerk als Energie, Ereignis, Faszination beschrieben, das sich nicht nur nicht auf eine Aussage reduzieren lässt, sondern auch die Freiheit besitzen müsse, nichts zu bedeuten.

²⁸ Die Dominanz der Interpretation in der Disziplin Ästhetik ist freilich leicht nachvollziehbar, fand diese ihre Identität historisch doch gerade im hermeneutischen Paradigma.

im Titel Sontags Vorstoß gegen das Deutungsdogma anschließt.²⁹ Der Essay begrüßt die Dekonstruktion von Wahrheitsbehauptungen, ideologischen Sicherheiten und den damit verbundenen Kontrollphantasmen durch Derridas Kritik des Logozentrismus, bemängelt aber, dass Derridas Sensibilität für die äußeren, körperlichen Aspekte der Sprache und sein hermeneutischer Skeptizismus gegenüber den bedeutungstragenden Zeichen nicht zu einem größeren Augenmerk für die Materialität der Zeichen und die Bedeutung des Körpers im Prozess der Sinnproduktion geführt habe. Während die Dekonstruktion dem Paradigma der Interpretation auf eigene Weise verpflichtet bleibt, verabschiedet Gumbrecht dieses und wendet sich ganz der physischen Seite der Zeichen zu. Gumbrecht baut seine Überlegungen von 2001 wenige Jahre später zu einem Buch aus, das weit deutlicher macht als der Essay, welche Reichweite und Konsequenzen sein Engagement gegen die in den geisteswissenschaftlichen Fächern unbestrittene Zentralstellung der Interpretation hat. In seiner Suche nach Alternativen *Diesseits der Hermeneutik* (so der Titel des Buches) holt er sich Unterstützung unter anderem bei Sontag – deren Essay *Against Interpretation* für den „Beschuss“ des Interpretationsdogmas in den 1960er Jahren stehe –, Jean-Luc Nancy – dessen Buch *The Birth to Presence* (1993) von der mystischen Formel der „Wonne der Präsenz“ getragen sei –, sowie George Steiners *Real Presence* (1986) und Martin Seels *Ästhetik des Erscheinens* (2000) (Gumbrecht 2004: 26f., 76f., 78, 83). Die überraschendste Affinität findet Gumbrecht bei einem Hauptvertreter der Sinnkultur, Hans-Georg Gadamer, der in seinen Spätschriften die nicht-hermeneutische Dimension des literarischen Textes betonte, die sich zum Beispiel im Gedicht als „Singen“ und „Vollzugswahrheit“ äußere (84). Gadamers Kommentar zur „Faktizität“ des Kunstwerks steht den Prämissen der Ereignis- und Präsenzästhetik sowohl sprachlich wie gedanklich durchaus nahe, indem es den „Idealismus einer reinen Sinnintegration“ in die Schranken weist: „Dieses, dass es das gibt, die Faktizität, ist zugleich ein unüberwindlicher Widerstand gegen alle sich überlegen glaubende Sinnerwartung.“ (Gadamer 1977: 45) Die gemeinsame Schnittmenge eines Repräsentanten der Sinnkultur mit Gumbrechts Präsenzkultur darf allerdings nicht die prinzipiell unterschiedliche Stoßrichtung verdecken. Zwar war die ästhetische Erkenntnis für Gadamer auch durch sinnliche Dimensionen geprägt, gleichwohl blieb die Begegnung mit dem Kunstwerk auf die Erzeugung eines gültigen Sinnganzen ausgerichtet, und so steht in seiner Hermeneutik dem „Singen“ des Textes das „Lesen“ der Musik und der Bilder gegenüber,

²⁹ Im gleichen Jahr kritisierte Jochen Hörisch Hermeneutik als „Wut des homogenisierenden Verstehens“, „Pazifizierungsstrategie“ und „Wille zur Macht“ (1988: 58, 76). Vgl. zuvor die Rehabilitierung des Scheins in Karl Heinz Bohrer's *Ästhetik der Plötzlichkeit* (1981), die wiederum auf die Kritik der hermeneutischen Ästhetik in Rüdiger Bubners Anmerkungen *Über einige Bedingungen gegenwärtiger Ästhetik* aufbauen konnte (1973).

deren sinnliche Zeichen wie die Wörter eines Textes zu einer Aussage synthetisiert werden. Der Zielpunkt der Präsenzkultur hingegen liegt in der entgegengesetzten Richtung, wenn es gilt, die Begegnung mit ästhetischen Erscheinungen von Sinnzuschreibungen freizuhalten. Das Modell der Präsenzkultur verabsolutiert die Faktizität des Kunstwerks zum Ausdruck des Nicht-Darstellbaren, zur Störung sprachlicher Repräsentation und zur Epiphanie des Augenblicks.

Seels Plädoyer für die ästhetische Wahrnehmung als „Hinwendung zur Gegenwärtigkeit von etwas Gegenwärtigem“ zielt zwar ebenfalls darauf, „das Wirkliche in der Besonderheit seines sensitiven Sichdarbietens“ wahrzunehmen (2002: 332), seine Behandlung von Newmans *Who's afraid of Red, Yellow and Blue IV* zeigt jedoch, dass diese Wahrnehmung keineswegs Endpunkt der Begegnung sein muss, und macht deutlich, dass Gumbrechts Berufung auf Seels *Ästhetik des Erscheinens* dort problematisch wird, wo es sich um das Erscheinen eines *Kunstwerks* handelt, das nicht einfach erscheint, sondern sein Erscheinen „darbietet“ und somit auf Interpretation angelegt ist (Seel 2003: 158).³⁰ Das Problem beginnt mit dem Kategorienwechsel in Gumbrechts Auflistung konkreter „Momente der Intensität“, die die Bewunderung, den der schöne Körper einer jungen Frau in der Universitätsbibliothek erregt, auf eine Stufe stellt mit der Freude über den Touchdown-Pass der Football-Lieblingsmannschaft und der Niedergeschlagenheit, die ein Gedicht von Federico García Lorca vermittelt (2004: 118f.). Die Unterschiede der verglichenen Phänomene sind offenkundig: Das Gedicht erwartet, ebenso wie Newmans Farbkomposition, vom Wahrnehmenden bewusste Deutung; und man darf unterstellen, dass es seine emotionale Wirkung für Gumbrecht nicht nur seiner akustischen und visuellen Aspekte wegen entfaltet, sondern auch aufgrund seiner Funktion als sinnvoller Text.³¹ Den jungen Frauenkörper hingegen nehmen selbstredend auch die radikalsten Vertreter der Sinnkultur interpretationslos wahr (soweit Wahrnehmung überhaupt interpretationslos möglich ist); es sei denn, es handelt sich um seine Darbietung in einem Kunstwerk, etwa als Kontrast zu anderen Körpern wie in Bergmans *Schweigen*, wo Anna das Prinzip des Sensuellen, Lasziven verkörpert gegen die intellektuelle, spröde und körperlich hinfällige Schwester Ester. Während das bloße und atmosphärische Erscheinen sich im Modell der Präsenzkultur vollzieht, verlangt das künstlerische vom Rezipienten den Wechsel ins Lager der Sinnkultur. Gegen diese Schlussfolgerung lässt sich aus der Perspektive der Präsenzkultur freilich auf die Geschichte

³⁰ Seel entzieht sich dieser Vereinnahmung bewusst, wenn er später gegen die Verabschiedung der hermeneutischen Ästhetik bei Gumbrecht und anderen sich ihrer Rehabilitierung in einer flexibleren Form verschreibt (2007).

³¹ Diese Erwartung bestätigt sich, wenn Gumbrecht in seinem Buch *Stimmungen lesen* noch das Lob der Stimme Janis Joplins auf den Inhalt ihrer Songs aufbaut (2011: 127-133).

der modernen Kunst verweisen, die seit der klassischen Avantgarde Erscheinungen schafft, die sich der Deutung zu entziehen scheinen.

In ihrer *Ästhetik des Performativen* rekonstruiert Erika Fischer-Lichte 2004 am Beispiel der Rolle des Körpers auf der Bühne den Wandel vom auf Deutung angelegten Modell der Sinnkultur zum auf Intensität angelegten Modell der Präsenzkultur.³² Gegen die Darstellungsästhetik des realistisch-psychologischen Theaters des 19. Jahrhunderts habe die historische Avantgarde eine neue Wirkungsästhetik proklamiert, die die Vermittlung von Bedeutung „im Sinne einer Botschaft, in der sich eine bestimmte – bürgerliche – Ideologie formuliert“, ablehnte und vielmehr auf starke körperliche Reaktionen setzte (2004: 263). Diese Akzentverschiebung beendet die Unterdrückung des „phänomenalen sinnlichen Leibs“ durch den „semiotischen Körper“,³³ die selbst erst im 18. Jahrhundert zur Doktrin erhoben wurde.³⁴ Die Verkörperung des Textes, das zeigt die Theatergeschichte des ganzen 19. Jahrhunderts, ging einher mit der „Entkörperlichung beziehungsweise Entleiblichung“ des Schauspielers: „Alles, was auf den organischen Körper verweist, auf das leibliche In-der-Welt-Sein des Schauspielers, muß seinem Leib ausgetrieben werden, bis ein ‚rein‘ semiotischer Körper zurückbleibt“ (ebd., 133).³⁵ Mit Antonin Artauds *Theater der*

³² Zu Fischer-Lichtes Diskussion von Repräsentation und Präsenz vgl. 2004: 255ff. Fischer-Lichte argumentiert zwar nicht mit Blick auf Gumbrecht und unabhängig von dessen Terminologie, die von ihr beschriebenen Modelle der Repräsentation (auf Deutung angelegt) und Präsenz (auf Intensität angelegt) entsprechen gleichwohl Gumbrechts Überlegungen zur Frage von Sinn und Präsenz und weisen Berührungspunkte auf mit Lyotards und Mersch's Konzepten des Ereignisses und der Intensität. Wenn im Folgenden allgemein von der Präsenzkultur die Rede ist, bezieht sich dies auf die gemeinsame Schnittmenge der Theorien von Fischer-Lichte, Gumbrecht, Lyotard und Mersch zu Präsenz, Performance und Ereignis: die Favorisierung von Materialität und Erlebnis gegenüber Bedeutung und Interpretation. Gumbrecht zielt auf diese Gemeinsamkeit, wenn er in seiner Besprechung zu Fischer-Lichtes *Ästhetik des Performativen* diese als „Philosophie einer neuen ästhetischen Sensibilität“ bezeichnet, die nicht mehr auf Hermeneutik und Semiotik baut, sowie doppelsinnig als „eine Ästhetik für unsere Gegenwart“, die weit über den Bereich der Performance-Kunst hinausgeht und uns auch den Präsenzaspekt in Gedichten und Gemälden wieder erschließen lasse (2005b). Diese gemeinsame Schnittmenge der verschiedenen angesprochenen Theoretiker gilt es hier als Basis einer bestimmten Richtung in der ästhetischen Diskussion sichtbar zu machen, wobei die Differenzen in Intention und Konzeption keineswegs unterschlagen werden sollen; vor allem nicht die zu Lyotards Ästhetik des Erhabenen, auf die unter 1.3. eingegangen wird. Ein Beitrag zu dieser „Ästhetik für unsere Gegenwart“ ist auch Gernot Böhmes Ästhetik des Atmosphärischen, die ebenfalls die Dominanz der Semiotik in der ästhetischen Theorie kritisiert und gegen den „Intellektualismus der klassischen Ästhetik“ (1995: 30) und den damit verbundenen „bildungsbürgerlichen Dünkel“ (47) auf die „affektive Betroffenheit durch das Wahrgenommene“ (47), auf die „Erfahrung der Präsenz des Dargestellten“ (24), auf die Erfahrung seiner selbst nicht allein primär als Vernunftwesen, sondern als „leibliches Wesen“ (14) setzt.

³³ Für diese Terminologie vgl. Fischer-Lichte 2004: 132.

³⁴ Fischer-Lichte verweist auf die *Ideen zu einer Mimik* des Aufklärers Johann Jakob Engel 1785/86, der den Schauspielern untersagt, ihren Körper so einzusetzen, dass die Aufmerksamkeit des Publikums auf den phänomenalen Leib des Schauspielers gelenkt wird statt auf die Figur, die er bezeichnet (2004: 131).

³⁵ Die Sachlage widerspiegelt sich historisch in der Kritik jeglicher Emanzipation vom Text, etwa wenn eine Szene so ausgiebig und eindrucksvoll gespielt wird, dass der Körper in seiner Körperlichkeit den darzustellenden Sachverhalt überlagert und sich selbst ins Zentrum des Geschehens schiebt (Fischer-Lichte 2004: 130ff.). Virtuosität steht aus dieser Sicht in einem Spannungsverhältnis mit der ‚eigentlichen‘ Funktion des Theaters (wenn man von theatralen Formen wie der *commedia dell'arte* absieht), denn sie akzentuiert zu

Grausamkeit verschiebt sich das Augenmerk von der Bedeutung der Zeichen auf deren Materialität, wird der Körper des Schauspielers wieder zu einem „phänomenalen sinnlichen Leib“, der sich selbst präsentiert.³⁶ Die Zer- und Ersetzung der Textgrundlage durch die Präsenz des Körpers, durch die Dynamik der (oft aus jeder Kausalverkettung befreiten) Ereignisse sowie durch die Raum- und Klangskulpturen – wie sie im letzten Drittel des 20. Jahrhunderts prominent in Robert Wilsons *Audio-Landscapes* und in Richard Formans *Ontological-Hysterical Theater* begegnet – ist im Grunde eine Rückkehr zu den kultischen Ursprüngen des Theaters und den Körperaktionen außerhalb und innerhalb des Theaters wie Marktplatz, Zirkus, Festwiese oder Salons der Aristokraten. Sie steht somit in Bezug zu traditionellen performativen Unterhaltungsformen, greift jedoch mit der Fokussierung auf die Materialität des Körpers zugleich, wie Fischer-Lichte betont, Konzepte der historischen Avantgarde auf (ebd., 139). Mit der Performance-Kunst etabliert sich die Entlassung des Körpers aus seinem narrativen, semiotischen Dienstverhältnis schließlich als eigene Kunstgattung. Performances wie *Freeing the Voice* (1975) oder *Freeing the Body* (1975) von Marina Abramović tragen das Anliegen der Befreiung des Körpers zur reinen Präsenz schon im Titel und praktizieren es durch das Schreien der Künstlerin, bis ihr nach drei Stunden die Stimme versagt, beziehungsweise ihren Tanz zum Rhythmus afrikanischer Trommler, bis sie nach acht Stunden zusammenbricht. Mit ähnlichem Duktus verweist Anthony Howell auf die Bedeutungslosigkeit der Symbole in seiner Performance *The Tower* (1984), in der er einen neunstöckigen Turm aus Tischen bildet, der kein Symbol darstellen, sondern lediglich Anlass einer Aktion sein soll (2004: 172). Die Desemantisierung des Körpers in der Performance-Kunst, so die übliche Lesart, demontiert die Autorität des Symbolischen; die Botschaft der Lust der Aktion ist die Befreiung vom Sinn, worin zugleich ihr politisches Potenzial liegt.³⁷

sehr die Materialität und Medialität der theatralischen Mittel (Bewegung, Stimme) und bedeutet, wie Bettina Brandl-Risi festhält, „first and foremost a desemantization, a pleasure in the mastery control of technique, in excessive play with repetitions and variations, in an aesthetic of the superficial“ (2007: 20). Bemerkenswert ist in diesem Kontext die Ästhetik der Imperfection, die Brandl-Risi für das aktuelle deutsche Theater diskutiert. Die *Power of Imperfection* (so der Titel eines Videos des holländischen Künstlers Jaap de Ruig von 2006) scheint dem *Cult of the Amateur* (so der Titel eines Buches von Andrew Keen über die Web 2.0-Kultur aus dem Jahr 2007) vorgreifend zu antworten, indem sie Keens Radikalkritik an der Zerstörung der Kultur durch Dilletantismus positiv wendet. Zur Amateurkultur des Web 2.0 vgl. Simanowski 2008: 55-101, zur Ästhetik der Imperfektion vgl. die Diskussion zum Körper des Amateurs in interaktiven Installationen in Kapitel III/2., zur Virtuosität im Kontext der digitalen Medien vgl. die Diskussion zum „reinen Code“ in Kapitel IV/2.

³⁶ Die Möglichkeit reiner Präsenz wird wiederum in poststrukturalistischer Theorie bezweifelt. Vgl. in diesem Sinne die Interpretation der Nicht-Repräsentation bei Artaud als „originäre Repräsentation“ der Erfahrung des eigenen Raumes in Jacques Derridas Essay *Das Theater der Grausamkeit und die Geschlossenheit der Repräsentation* in dessen Buch *Die Schrift und die Differenz* (Frankfurt am Main 1972, 351-379).

³⁷ Zum politischen Aspekt der ‚Botschaftslosigkeit‘ vgl. Randy Martins Studie *Performance as Political Art. The Embodied Self*: „The performing body is by nature involved in resistance to the symbolic, which attempts to limit the meanings of action and the body, to channel the flows of desire. The tension, emotionality, flows of desire of performance can instigate a tension on the social body that disrupts the smooth structure of

Um Missverständnissen vorzubeugen: Botschaft ist unhintergebar, Sinnverweigerung ist selbst Sinn, die Befreiung des Körpers zur reinen Körperlichkeit Aussage an sich. Gleichwohl ist zu unterscheiden zwischen dem symbolischen Akt der Sinnverweigerung und einer absichtsvollen Mitteilung, die ein (künstlerisches) Subjekt bewusst erzeugt und aussendet durch die gezielte Strukturierung und Konnotierung von Zeichen.³⁸ Eine solche Sinnproduktion liegt vor, wenn Valie Export in ihrer Performance *Tapp und Tast Kino* (1969) mit einem kleinen Theater-Kasten vor den entblößten Brüsten Passanten auf offener Straße einlädt, durch den Vorhang mit den Händen in das ‘Tast-Kino’ einzutreten. Hier ist schon der Titel mit seiner Anspielung auf den Voyeurismus des Mediums Film Botschaft, die in der leiblichen Affiziertheit der Künstlerin wie auch der Interakteure sinnlich erfahrbar wird. Exports Performance unterscheidet sich prinzipiell von Abramović’ *Freeing-Performances*, aber auch von *Lips of Thomas* (1975), wo Abramović vor den Augen des Publikums ein Glas Honig zusammen mit einer Flasche Rotwein verzehrte, das Weinglas mit der Hand zerdrückte, sich mit blutender Hand einen fünfeckigen Stern in den Bauch ritzte, mit der Peitsche den Rücken aufschlug und sich auf ein Kreuz aus Eisblöcken legte. Diese Performance ist keineswegs frei von Symbolik, widersetzt sich aber dennoch, so Fischer-Lichte, „hartnäckig dem Anspruch einer hermeneutischen Ästhetik, die darauf zielt, das Kunstwerk zu verstehen“ (2004: 17). Zwar könnten die verwendeten Objekte und ausgeführten Handlungen als Zeichen gedeutet werden: Honig und Wein als Kritik an der bürgerlichen Konsum- und Verschwendungsgesellschaft oder als Anspielung auf das Abendmahl, der Stern als Symbolisierung mythischer, religiöser, kulturhistorischer und politischer Kontexte, das Einritzen des Sterns in die Haut als Einschreibung staatlicher Gewalt in den Körper. Aber solche Interpretationen bleiben für Fischer-Lichte „dem Ereignis der Performance inkommensurabel“ (ebd., 18), denn es gehe weniger um das Verstehen der Handlung als um die körperliche Erfahrung, die die Künstlerin macht und die sich beim Zuschauer einstellt mit dem Anblick des Bluts und der Imagination der Schmerzen. Diese Erfahrung äußert sich im ungläubigen Staunen (der Verzehr von Honig und Wein), Entsetzen (das Zerschneiden des Glases), Anhalten des Atems und Gefühlen der Übelkeit (die Rasierklinge im Fleisch) – sowie in der Transformation der Zuschauer in Akteure, wenn sie,

authority. In performance subject and object are realigned to replace the solitary authority of the symbolic with the polyphonous circulation of human feeling.” (1990: 175f.) Wegen dieser Dekonstruktion des Symbolischen wird Performance Art gelegentlich auch als *die* Kunstgattung der Postmoderne beschrieben (Kaye 1994, George 1989) bzw. die Rückkehr der Performance zu „message and signification“ in den 1990er als Niedergang der „wahren“ Performance beschrieben (Féral 1992: 148f.). In die gleiche Richtung provokativer Sinnverweigerung zielen die Fluxus-Aktionen, wenn ein Klavier mit einem Hammer zertrümmert wird oder Frauen über aufgetürmte Stuhlpyramiden klettern, und ihr Vorläufer, das Dadaistische Spektakel.

³⁸ Vgl. die Anmerkung (13) zu Dorothea von Hantelmanns Bedeutungsbegriff in der Einleitung.

wie berichtet, die Künstlerin schließlich an der Fortsetzung der Selbstkasteiung hindern (ebd., 11f.). Die Zuschauer sind, so Fischer-Lichte an späterer Stelle über die Verstehbarkeit solcher Aufführungen, vom Wahrgenommenen „leiblich affiziert“, ohne es zu *verstehen* (ebd., 271) – neurowissenschaftlich formuliert: die Mirror beziehungsweise Empathy Neurons der Zuschauer erfordern den Stop der Performance schon aus Selbstschutz.³⁹

Dieses Nicht-Verstehen begründet sich mit der Selbstreferentialität der Performance, in der Materialität, Signifikant und Signifikat zusammenfallen. Die Materialität fungiere nicht als Signifikant, dem dieses oder jenes Signifikat zugeordnet werden könne, sondern sei, tautologisch, vielmehr zugleich als Signifikat zu begreifen: „Das Objekt, das als etwas wahrgenommen wird, bedeutet das, als was es wahrgenommen wird.“ (ebd., 245) Genauer gesagt: Der Wein, das Blut *ist*, anders als im Theater, das, was es bedeutet. Resultat ist die Wahrnehmung einer Aktion oder Geste in ihrem phänomenalen Sein, „eine Art kontemplative Versenkung in diese Geste, dieses Ding, diese Lautfolge, in der die wahrgenommenen Dinge sich dem Subjekt als das zeigen, was sie sind: Sie geben ihre ‚Eigenbedeutung‘ preis.“ (ebd., 246) Fischer-Lichte spricht in diesem Kontext ausdrücklich nicht von Desemantisierung, sondern von Selbstreferentialität, deren Bedeutung faktisch in der Verschiebung des Augenmerks auf die *eigene*, phänomenale Bedeutung der Dinge liegt. Es ist „der Augenblick, in dem sich ihm [dem Wahrnehmenden – R.S.] ein Geheimnis zu offenbaren scheint – die geheime, im und als phänomenales Sein ‚gegebene‘ Bedeutung des Wahrgenommenen, wie sie der Akt der Wahrnehmung ‚enthüllt‘ oder besser: hervorbringt.“ (ebd.)⁴⁰

Die Selbstreferentialität der Erscheinungen, die Fischer-Lichte in der Performance akzentuiert, gemahnt an die Entkopplung der körperlichen Geste von einer bestimmten

³⁹ Zur Entdeckung der „Spiegelneuronen“, die nicht nur während der Ausführung einer Handlung aktiviert werden, sondern auch durch die Beobachtung einer Handlung (womit, verkürzt und aufs Beispiel angewandt, die Folter auch dem Zeugen Schmerz bereitet), vgl. die Arbeiten von Vittorio Gallese, Giacomo Rizzolatti und Leonardo Fogassi sowie speziell Rizzolatti/Sinigaglia 2009; eine kommunikationswissenschaftliche Anwendung unternimmt Zaboura 2008, einen Vergleich mit anderen, traditionellen Empathie-Modellen bietet Breithaupt 2009. Die Möglichkeit, mittels dieser Theorie das bekannte Phänomen der emphatischen Reaktion wissenschaftlich zu erklären, hat natürlich Auswirkungen auf die Diskussion und Produktion visueller Artefakte und Kunstwerke (Freedberg/Gallese 2008) und ist besonders im Kontext interaktiver, immersiver Kunst interessant. Wir kommen darauf zurück in Kapitel III.

⁴⁰ Fischer-Lichte exemplifiziert ihre Überlegungen im Anschluss am Beispiel der Verkehrsampel. Versenkt man sich dort in die Wahrnehmung des Rot als besondere, ständig changierende, in verschiedensten Nuancen schillernde Farbe, nimmt man das Rot in seiner Eigenbedeutung als Farbe wahr; versteht man es hingegen als Signal, stehenzubleiben, weist die Bedeutung der Farbe über die Materialität der Farbe hinaus (2004: 246). Diese Unterscheidung der Wahrnehmung erinnert an Seels Unterscheidung zwischen der nicht-ästhetischen Anschauung (das Hinhören auf das Zuschlagen der Autotür, um zu prüfen, ob sich die Tür geschlossen hat) und der ästhetischen Anschauung (das Hinhören auf das Zuschlagen der Autotür, um ihren satten Klang zu genießen) (2003: 63). Während jene einem bestimmten Zweck untersteht, kennzeichne diese die „Wachheit für eine disfunktionale Präsenz der Phänomene“ (ebd., 57). Allerdings provoziert das Beispiel der Verkehrsampel die Frage nach Kontext und Reichweite auf die Materialität fokussierten ästhetischen Anschauung: Wird jemand, um das Rot auf der anderen Straßenseite in seiner Phänomenalität näher zu erkunden, ihm entgegengehen, ohne sich dessen Bedeutung als Verkehrszeichen bewusst zu sein?

Bedeutung, die Lyotard in seinem Essay zum „energetischen Theater“ propagiert, wenn er dafür optiert, die körperliche Handlung vom Dienst des Bezeichnens zu befreien und die geballte Hand in einem Bild zum Beispiel nicht mehr als Hinweis auf den kranken Zahn zu verstehen, sondern in ihrem phänomenalen Sein: statt Signifikant des Schmerzes Intensität ohne Botschaft. Diese ‚Energietransformation‘ zielt an der Semantisierung der Zeichen vorbei auf „Kräfte, Intensitäten, Affekte in ihrer Präsenz“ (1982: 53 und 21).⁴¹ Die Energie entwickelt sich zweipolig, kann auf den Körper ebenso wirken wie auf den Geist. Lyotard favorisiert – nicht ohne Beitrag zur Sündenkonnotation der Sinnfrage – den Körper (ebd., 49):

wie sich plötzlich eine Gebärde in Farbe umsetzt, die auf eine bestimmte Weise auf einen bestimmten Untergrund aufgetragen wird, oder umgekehrt, wie eine Farbe, die da ist, die man angeschaut hat, von neuem Energie bei demjenigen in Gang bringt, der sie betrachtet, sei es als Affekt oder Tanz oder anderswie. Ein edler Mensch wird zu tanzen beginnen, ein schlechter (abendländischer) Mensch zu reden ...

Das Energetische, so heißt es weiter, soll nicht in ein theoretisches Dispositiv verwandelt, sondern in eine Art Zufallsproduktion überführt werden, womit sich Bezüge zur Ästhetik des Zufalls und zum Buddhismus ergeben, die uns im Kontext der digitalen Kunst noch ausgiebig beschäftigen werden.⁴² Lyotards Werbung für die phänomenale Wirkkraft der Bilder findet ihre Fortsetzung in Georges Didi-Hubermans Kritik der ikonographischen Methode der Bilddeschiffung, wie sie etwa Erwin Panofsky vertritt, gegen die Didi-Huberman 1990 in seinem Buch *Devant l'image. Question posée aux fins d'une histoire de l'art* auf die „sinnliche Einzigartigkeit“ und „dunkle Unmittelbarkeit“ der Bilder setzt (2000). Auch hier geht es letztlich darum, die Energie des Materials, die „irrationale Ökonomie“ der Bilder, davor zu retten, nur sinnliche Umsetzung eines „intelligiblen Inhalts“ zu sein.⁴³

⁴¹ Es gilt, wie Lyotard in seinem Essay *Nach dem Erhabenen. Zustand der Ästhetik* gemahnt, sich der Materie zu nähern: „Das heißt sich der Präsenz zu nähern, ohne auf die Mittel der Darstellung zu rekurren.“ (1989: 238)

⁴² Lyotard hält fest: „Ehe wir etwas verstehen wollen, sollten wir lieber versuchen, das Energetische, das bei der Malerei eine Rolle spielt, statt es in ein theoretisches Dispositiv umwandeln zu wollen, zu verflüssigen und in eine Art Zufallsproduktion im Sinne von John Cage zu überführen. Wir sollten gerade nicht versuchen, die Frage der Malerei in dem Sinne zu lösen, dass wir ihren Sinn feststellen, sondern vielmehr die Frage auflösen, in dem Sinn, dass deren Stauungen durchbrochen werden, einschließlich der Theorie als »Stauung«.“ (1982: 54) Zur Beziehung von Zufallsästhetik und interaktiver Kunst vgl. II/2, zur Beziehung von Buddhismus und automatischer Textproduktion vgl. V/1, zum Zusammenhang Buddhismus und Präsenzkultur vgl. Abschnitt drei dieses Kapitels.

⁴³ Konkret führt dies in der Besprechung des Freskos *Verkündigung* von Fra Angelico (ca. 1440/41) dazu, die intensive weiße Fläche im Zentrum des Bildes nicht als „artikulierte Zeichen“ zu verstehen, sondern als „Ereignis“, als „reines »Index-Phänomen«, das uns mit einer kreidigen Farbe konfrontiert, lange bevor es uns sagt, wovon diese Farbe »erfüllt« ist, was sie auszeichnet“ (2000: 25). Didi-Huberman entwickelt somit das Konzept der *reinen* Farbe selbst für die gegenständliche Malerei. Das Weiß ist, so wäre in Anlehnung an Sontags Panzer und Lyotards geballte Hand zu formulieren, ohne den Vorhof zu denken, den es repräsentiert.

Wie Lyotards und Didi-Hubermans Kommentare zur Malerei zeigen, ist das phänomenale Erscheinen der Dinge keine Domäne allein der Performance oder des Theaters. Die Verschiebung der Aufmerksamkeit vom Sinn zur Sinnlichkeit der Zeichen erhielt von der Malerei, in deren Kontext sie seit dem ausgehenden 19. Jahrhundert diskutiert wurde, entscheidende Impulse, wobei zunächst die Form zum Inhalt erhoben wurde, als Vermittlung einer bestimmten *Sichtweise*, bis schließlich auch diese Erkenntnisfunktion zugunsten der reinen *Sichtbarkeit* des Bildes zurücktrat.⁴⁴ Die veränderte Rolle der Malerei nach der Erfindung der Fotografie konnte nur noch in der Ablösung mimetischer Darstellung durch das Leere (an realer Welt), Absolute (in der Setzung) und Reine (des Materials) bestehen. So kennzeichnet Guillaume Apollinaire 1913 in seinem Essay *Les Peintres Cubistes* das Ziel der kubistischen Malerei mit dem Begriff der „reinen Malerei“, die sich zur bisherigen Malerei wie die Musik zur Literatur verhalte, weil sie sich aus der Verpflichtung des Figürlichen und Narrativen zur Betonung von Farbe und Form befreie, also eine Verschiebung von der Semantik zur Materialität der Zeichen vornehme. Kubistische Maler übernahmen zwar den Begriff – so Robert Delaunay im Bezug auf seine eigenes Bild *Fenêtres simultanées* (Hess 2001: 113) –, aber sowohl dieser als auch der Befund sind nicht unproblematisch. Zum einen bleiben viele Werke der kubistischen Malerei durchaus referentiell, zum anderen liegt Appoliniars Begriff ein unreflektierter Kategorienwechsel vor, wenn die *abstrakte* Malerei kurzerhand zur *reinen* Malerei erklärt wird.⁴⁵ Gleichwohl birgt die Metapher der Musikalisierung als Bezeichnung für Desemantisierung soviel Erklärungspotential, dass sie schon vor Appoliniars Essay bekannt ist, bis heute gern eingesetzt wird und auch für den hier zu beschreibenden Wechsel von der Sinn- zur Präsenzkultur aufgenommen werden kann.⁴⁶

Es soll, mit dem Schlussvers in Rainer Maria Rilkes Gedicht *Mehr nicht sollst du wissen als die Stele* formuliert, „das Weißsein von dem Weiß des Kleides“ getrennt werden).

⁴⁴ Zur entsprechenden kunsttheoretischen Diskussion des ausgehenden 19. Jahrhunderts vgl. Wiesing 1997: Kap. 4. Bekannt ist freilich, dass anders als Malewicz' suprematistische Abstraktionen Kandinskys abstrakte Malerei den Ausgangspunkt besonderer kontemplativer Geistigkeit bildet und somit noch im Zeichen der *Sichtweise* steht.

⁴⁵ Während Apollinaire mit dem Begriff „rein“ auf die abstrakte Malerei im Gegensatz zur figurativen zielt, suggeriert der Begriff „reine Malerei“ die abstrakte Form nicht mehr als Subkategorie, sondern eben als Reinform der Malerei. Aus dem gleichen Grund ist der Vergleich beider Formen der Malerei zu den beiden anderen Kunstformen – Musik und Literatur – problematisch, die damit als abstrakt im Sinne von selbstbezüglich bzw. als figurativ im Sinne von narrativ gekennzeichnet werden. Dieses terminologische Manöver wird spätestens dann zum Problem, wenn die „reine“ Literatur wiederum auf das Nichtnarrative festgelegt wird (vgl. Anmerkung 47).

⁴⁶ Vgl. Eugène Delacroix' von Alphonse Karr übernommene Bezeichnung der Farben als „Musik der Augen“ (1909: 239), die später u.a. zur Charakterisierung der abstrakten Bilder Paul Klees als „Musik für die Augen“ eingesetzt wird (vgl. u.a. Stefan Tolksdorfs *Der Klang der Dinge: Paul Klee - Ein Leben*, Herder 2005). Rosalind Krauss attestiert der Malerei des späten 19. und frühen 20. Jahrhunderts ein Streben nach dem „Zustand der Musik“ (2000b: 265), Martin Seel sieht in der Musik die „Lehrmeisterin des ästhetischen Rauschens“ (2003: 249; vgl. Kapitel I/3) und bezeichnet Actionfilme als „Musik fürs Auge“ (2004: 136), was die Verbindung zur Kulturindustrie eröffnet und David Bordwells

Die Akzentuierung formaler Aspekte ist auch in der Literatur zu finden, wenn das sprachliche Material nicht mehr als „selbständigkeitsloses Mittel geistiger Äußerung“ (Hegel 1986: 228) verstanden wird, sondern, in der *reinen, absoluten* und *konsequenten Dichtung*, die visuelle und akustische Qualität der Buchstaben ins Zentrum der Aufmerksamkeit tritt.⁴⁷ Diese Verschiebung vom Inhaltlichen auf das Formale beantwortet – als Musikalisierung – die Paragone gegen Hegel und die Literatur und ist zugleich Reaktion auf den Niedergang der Sprache, der in der Entwicklung des Massenmediums Zeitung und der politischen, didaktischen Dichtung gesehen wurde, sowie auf den „Bankrott der Ideen“ als Erfahrung des Ersten Weltkriegs.⁴⁸ Musikalisierung durch Desemantisierung erfolgt auch im Medium Film, der sich mit den Experimenten Hans Richters, Viking Eggeling, Walther Rutmans in den 1920er Jahren vom Narrativen abkehrt. So bezeichnet Béla Balázs den *absoluten* Film als „optische Musik [...], die nicht etwas bedeutet, sondern selber unmittelbar materialisierte Bedeutung ist“ (2001: 103). Der Signifikant ist, vergleichbar der selbstreferentiellen Performance, das Signifikat, was nicht heißt, dass der absolute Film notwendig abstrakt ist, wie Balázs mit Blick auf das Eigenleben der ganz gegenständlichen Erscheinungen in Hans Richters *Vormittagsspuk* notiert (ebd., 99). Abstrakt sind Filme wie Hans Richters *Rhythmus 21* oder Viking Eggelings *Symphonie Diagonale*, die durch die Verlängerung der abstrakten Malerei ins Medium der Bewegung allerdings das mediale Spezifikum des Films verleugnen:

Beschreibung der Rezeptionshaltung bei Actionfilmen radikalisiert: „we respond kinesthetically, as when we tap our toes to music“ (2000: 244).

⁴⁷ Delaunay spricht mit Blick auf Appolinaire von *reiner Dichtung* (Hess 2001: 113), der Vortragskünstler Rudolf Blümner veröffentlicht 1921 im *Sturm* den Aufsatz *Die absolute Dichtung*, als deren Ausgangs- und Zielpunkt er Sprechmelodie und klanglicher Rhythmus nennt, Kurt Schwitters schreibt 1924 sein Manifest *Konsequente Dichtung*, Clement Greenbergs bezeichnet mit dem Begriff *pure poetry* von inhaltlichen Aspekten abstrahierte Texte als Bestandteil der Avantgarde (1961: 5). Es sei angemerkt, dass Greenbergs Konzept des medienreflexiven Purismus sich nicht deckt mit den hier benutzten Begriffen der *reinen* Malerei oder des *reinen* Films, denn während diese der Semiotik die Phänomenalität des Materials gegenüberstellen, zielt jenes auf eine Medien-Ontologie mit einer jeweils ureigenen Spezifik der verschiedenen Medien bzw. Kunstformen (Greenberg unternimmt keine Differenzierung zwischen diesen beiden Positionen), die, wie Jens Schröter festhält, allerdings nicht vorausgesetzt werden kann, sondern erst konstruiert werden muss (2007: 594f.). Zur Diskussion von Greenbergs Medienpurismus im Hinblick auf die Intermedialität der digitalen Medien vgl. Anmerkung 21 in der Einleitung.

⁴⁸ Den „Bankrott der Ideen“ konstatiert der Dadaist Hugo Ball 1916 in seinem Tagebuch *Flucht aus der Zeit* (Eintrag zum 12. 6. 1916) als Grund seiner a-semantischen Texte. Aus einem ganz anderen Kontext notiert bereits mehr als zwei Jahrzehnte zuvor Pierre Quillard, dass „jedes Kunstwerk oder jeder Teil eines Werks, das gemacht wurde, um irgend etwas zu beweisen, aufhört [...] nützlich zu sein. Nur das freie und interesselose Spiel des für einen Augenblick – durch welches Wunder? – den notwendigen Formen der Erkenntnis und des Lebens entrückten Geistes bringt jenes Wunder zustande: die Schönheit.“ (1893: 289) Die Aufmerksamkeit auf die formale Qualität des Wortes ist freilich ein Kennzeichen der Moderne insgesamt, und ließ bereits 1852 einen Realisten wie Gustave Flaubert davon träumen, ein Buch über nichts zu schreiben (Barth 1993: 354).

den fotografischen Charakter als Unterschied zur Malerei und den Schnitt als Unterschied zur Fotografie.⁴⁹

Angesichts einer Ästhetik des phänomenal sinnlichen statt semiotischen Materials sowohl im Medium der Sprache, des Bildes, des Films wie der Plastik⁵⁰ stellt sich die Frage nach vergleichbaren selbstreferentiellen Erscheinungen im Bereich der digitalen Medien. Es ist evident, dass die reine Dichtung, das reine Bild oder der reine Film auch im Rahmen des Computer auftreten können, der, als hybrides Medium, sowohl Druckseite wie Leinwand, Radio wie Film einen neuen Präsentationsort bietet. Während aber ein Lautgedicht von Kurt Schwitters oder ein Bild von Piet Mondrian auf dem Computerbildschirm kein Spezifikum digitaler Medien darstellt, sind Texte, die durch den Computer prozessiert werden, oder Installationen, die den Interakteuren die Erstellung eines Bildes im Stile Mondrians erlauben, genuin der neuen Technologie verbunden.⁵¹ Die Frage nach der Materialität der digitalen Medien ist nicht mit Blick auf Text, Bild, Ton oder Film an den verschiedenen Schnittstellen der digitalen Medien (Bildschirm, Lautsprecher, Installation) zu beantworten, sondern hat bei dem anzusetzen, was all diesen Erscheinungsformen auf den Operationsebenen des Computers zugrunde liegt: der Code. Code – allgemein definiert als Ver- und Entschlüsselungsregel von Information – ist hier als Vorschrift zu bestimmen, die bestimmt, wie sprachliches Material (Zeichen des Binärcodes oder der Software) als physisches (Ausgabezeichen des Interface) prozessiert wird.⁵² Insofern Code im Dienst seines Zielsystems (Text, Bild, Ton etc.) steht, kann er, anders als dieses, nicht selbstreferentiell

⁴⁹ Die Natur des Mediums Film konnte nur mit exklusiv filmischen Gestaltungsmitteln wie Montage, Zeitraffer und Zeitlupe verwirklicht werden, was schließlich „an die Stelle der ‚reinen Formen‘ nun die ‚reine Bewegung‘“ setzte (Schmitz 2001: 143) und den Film zum adäquaten Ausdrucksmittel der Maschinen- und Geschwindigkeitsästhetik seiner Zeit machte. Ein gutes Beispiel für diese Verschiebung sind Walter Ruttmann, dessen abstrakten Filmen der frühen 1920er Jahre 1927 die Montage *Berlin. Die Sinfonie einer Großstadt* folgt, sowie Hans Richter, dessen abstrakte Formexperimente in *Rhythmus 21* und *Rhythmus 23* (1921 und 1923) 1928 mit *Vormittagsspuk* von Effekten der Kinotechnologie (Zeitraffer, Ausblendung, Rückwärtsabspielung) abgelöst werden. Film wird damit von einer *Malerei mit Zeit* (wie Ruttmann definierte) zur *Fotografie mit Zeit*, was das Referenzmedium auch medienhistorisch richtig stellt. Ein radikaler Rückbezug auf die (gegenstandslose) Malerei erfolgt später in Nam June Paiks und Stan Brakhages leere Filmrollen.

⁵⁰ Für den Übergang vom Figürlichen zur reinen Form in der Plastik vgl. die Skulpturen von Arp und Brancusi sowie Piet Mondrians Essay *Plastic Art and Pure Plastic Art* von 1937. Einschlägig in diesem Zusammenhang ist auch die Kunst des Minimalismus, deren rezeptionsästhetische Konsequenzen in Kapitel II/1 diskutiert werden.

⁵¹ Natürlich sind auch Schwittersgedicht und Mondrianbild am Computerbildschirm prozessiert in dem trivialen Sinne, dass alle Zeichen am Computerbildschirm prozessiert sind. Sie deswegen als digitale Kunst deklarieren, wäre so sinnvoll wie Lesungen, die im Fernsehen übertragen und online als Download angeboten werden, TV- oder Internet-Literatur zu nennen. Anders verhält es sich bei der in Kapitel III/3 besprochene *Mondrian-Installation* und den in Kapitel V behandelten computergenerierten Texten.

⁵² Das *Dictionary of Computer and Internet Terms* definiert codes diesbezüglich allgemein als „computer programs, whether written in machine language (object code) or a programming language (source code)“ (2000).

sein. Es sei denn, man versteht die Übersetzung selbst als selbstreferentiell, in dem Sinne, dass sie dem Code Anlass zum Auftritt ist. In diesem Fall verkehrt sich das Abhängigkeitsverhältnis, tritt das Zielsystem in den Dienst des Codes, dessen Leistungskraft zur eigentlichen Botschaft wird. Ein solches Verhältnis ist vielen computergenerierten Spezialeffekten (Flash-Animationen, Mapping, Morphing etc.) zu unterstellen, die dann genau das bedeuten, als was sie wahrgenommen werden: Aktion oder Geste in ihrem phänomenalen Sein, die nicht Deutung verlangt, sondern „kontemplative Versenkung in diese Geste“, wie es bei Fischer-Lichte hieß (2004: 246).

Im Gegensatz zur Performance, auf die sich Fischer-Lichte bezieht, verhindert die Spezifik der digitalen Medien allerdings, dass Materialität, Signifikant und Signifikat zusammenfallen. Der Code kann, gerade weil er nur eine Übersetzungsregel ist, nie in Reinform auftreten, er materialisiert sich immer in der Form seines Zielsystems: als Text, Bild, Ton, Animation, Mapping, Morphing oder Interaktionsstruktur.⁵³ So repräsentiert auch der (zum Beispiel in der Software-Poesie) direkt auf dem Bildschirm präsentierte Code den Code, der auf der Programmebene diese Präsentation ermöglicht. Wegen dieser unabdingbaren ‚vertikalen Repräsentation‘ ist die bei Fischer-Lichte notierte „Eigenbedeutung“ einer Aktion oder Geste als Selbstreferentialität des Codes nicht auf der Ebene der jeweiligen Materialität zu entscheiden, sondern auf der Ebene der Programmierung. Allerdings anders als Mersch's Notiz, den diskreten Daten im Binärschema des Computers fehle „jede Bedeutung ebenso wie das Gewicht ihrer Materialität“ (2002: 77), nahelegt, denn wie unsemantisch auch immer die mathematische Syntax des Codes sein mag, sie wird bedeutungsvoll (oder eben nicht), sobald sie materielle Präsenz wird.⁵⁴ Die Frage lautet nicht: Wird ein gegenständliches oder ein nicht-gegenständliches Objekt beziehungsweise eine bedeutungsvolle oder selbstbezogene Performance programmiert? Sie lautet auch nicht: Eignet der mathematischen Syntax des Codes ein Sinn? Die Frage lautet, simpler und produktionsästhetisch: Wird programmiert in Funktion eines bedeutungsvollen Artefakts oder der Phänomenalität des Codierens? Liegt letzteres vor, lässt sich in Analogie zur Phänomenalität von Farbe und Form in der reinen Malerei vom *reinen* Code sprechen.

⁵³ Diese Aussage gilt gleichermaßen für den Code einer Software bzw. eines Computerprogramms (Java, Perl, C++) und den Maschinencode, der nur noch mit binären Zeichen operiert. Die vorliegende Diskussion betrifft natürlich vor allem die Softwareebene, auf der die angesprochenen Spezialeffekte programmiert werden, und schließt Editoren nicht aus, die Programmierung ohne Programmiersprachenkenntnis erlauben (so wie zum Beispiel ein HTML-Editor Websites ohne Kenntnis des HTML-Codes erstellen lässt). Lev Manovich beschreibt die Materialisierung des Codes als „transcoding“ zwischen dem „computer layer“ (wo Informationen in elektronischem Zustand vorliegen) und dem „cultural layer“ (wo diese Informationen als Bild, Text oder Ton präsentiert werden) (2001: 46).

⁵⁴ Mersch spricht angesichts der binären Algorithmen völlig zu Recht von „gleichgültigen Zahlenwerten“ und vom „Triumph von Syntax“: „Kein Computerprogramm rechnet mit Materialitäten, sowenig wie mit ‚Sinn‘: Der Struktur der Syntax bleibt, wie dem Mathematischen, jede Semantik fremd.“ (2002: 76f.)

Der Begriff erbt die angesprochenen Probleme seiner Bezugsmetapher – genauer wäre von *abstraktem* Code zu sprechen, verständlicher wäre die Formulierung: Code um des Codes Willen – und der Vergleich selbst bleibt metaphorisch schon deswegen, weil zum einen der mediale Status von Malerei und Code verschieden sind (der Code enthält als hybrides Zeichensystem auch das visuelle), zum anderen – und deswegen – der Materialstatus der Malerei sich nicht auf das Phänomen Codierung übertragen lässt. Gleichwohl erlauben Begriff und Vergleich, auf Affinitäten zwischen den verglichenen Phänomenen hinzuweisen, auf die es in der hier zu führenden Diskussion ankommt.

Der *reine* Code ist (in seiner Materialisierung) nicht notwendig ungegenständlich – so wie auch der *reine* Körper und der *absolute* Film es nicht sind –, sondern, wie jene auch, selbstbezüglich und bedeutungsabstinent, wie sich in der Diskussion der kinetisch-konkreten Poesie in Kapitel IV/2 wird zeigen lassen. Desemantisierung und „pleasure in the mastery control of technique“, die Brandl-Risi als Begleiterscheinung der Virtuosität des Körpers auf der Bühne markiert (2007: 20), äußert sich nun als Freude an der technischen Perfektion; das „excessive play“ (ebd.) wird zur exzessiven Codierung: Codieren um des Codierens Willen.⁵⁵ Die Selbstzweckhaftigkeit der Virtuosität, die Paolo Virno am Beispiel der Performance-Kunst beschreibt – „an activity which finds its own fulfilment (that is, its own purpose) in itself, without objectifying itself into an end product“ (2004: 52) –, bestimmt auch das exzessive Codieren, mit dem Unterschied, dass diese „Selbsterfüllung“ sich nur über ein Endprodukt objektiviert. In der Virtuosität des exzessiven Codierens spricht der Wunsch des Programmierers, Programmierungskompetenz zu zeigen, worin sich letztlich das Verliebtsein des Menschen in die von ihm geschaffene Technologie anzeigt. Dieses Verliebtsein wurde – unter Verweis auf Marshall McLuhans Essay *The Gadget Lover: Narcissus as Narcosis* (1964: 51-56) – auch für die Effekthascherei des Webdesigns konstatiert (Rieder 2000: 96f.). Ausdruck findet es im Grunde schon in Balázs’ Imagination einer „Technik an sich“, die man, als Überblendung, Verzerrung, Ineinanderkopierung, ohne dies mit einem bestimmten Bild zu tun, „leerlaufen lassen könnte“ (2001: 96). Idee und Begriff werden Ende des 20. Jahrhunderts erneut verhandelt, wenn das Critical Art Ensemble in seinem Essay *The Technology of Uselessness* „pure technology“ als Technology definiert, „[that] serves no practical purpose for anyone or anything“ but is “existing in and of itself” (1996, 77).⁵⁶ Der für die reine Technologie notierte “code of uselessness” (ebd., 90) kehrt wieder in der

⁵⁵ Zum Zitat von Brandl-Risi vgl. Anmerkung 35.

⁵⁶ Als Beispiele solch „nutzloser“ Technologie listen die Autoren unter anderem einen elektronischen Kartoffelschäler und die Programmierbarkeit des Videorekorders einen Monat im Voraus, wenn noch gar keine Programmübersicht erhältlich ist.

Selbstbezüglichkeit des *reinen* Codes, der mittels doppelter Begrifflichkeit auch als Code im Zeichen des Codes der Nutzlosigkeit – beziehungsweise Selbstbezüglichkeit – zu bezeichnen wäre.

Die besondere technologische Disposition der digitalen Medien bedingt, dass sich der *reine* Code nicht jenseits der *techne* (als Handwerk) ereignet, im Gegensatz zu vielen Beispielen der nicht-gegenständlichen Kunst der Avantgarde oder zum Erhabenen als Einbruch der Präsenz bei Lyotard, von dem unten die Rede sein wird. Der Code ist auch als *reiner* Code an Regeln und Kunstfertigkeit gebunden, er kann und muss gelernt werden, denn er ist hartnäckig fehlerintolerant. Die Virtuosität im Einsatz der *techne* steht geradezu im Zentrum einer besonderen Spielform des *reinen* Codes, die weniger an Effekten auf dem Bildschirm interessiert ist als an Effekten hinter diesem. Dieser Spielform – Nick Montfort beschreibt sie als *obfuscated code* (2008) – geht es um den Effekt virtuoser Programmierung unter erschwerten Bedingungen. So wird zum Beispiel versucht, den kürzesten Code für die Lösung aller Sudukos zu erstellen, was das exzessive Codieren dem Minimalismus verpflichtet, wie es populäre Praxis war bereits in den „one-line BASIC programs“ Anfang der 1980er Jahre (2008: 193).⁵⁷ Eine andere Variante des *obfuscated code* ist das *double coding*, das auf die Lesbarkeit des Codes in zwei Sprachen zielt wie im Falle der *Perl Poetry*, deren Texte für alle, die Perl beherrschen, sinnvolle Aussagen ergeben, zugleich aber auch vom Computer als Prozessierungsanweisungen verstanden werden. Ein bemerkenswertes Beispiel ist Jon Aslunds and Karl Wibergs *Shakespeare Programming Language*, die zum Beispiel auf der Ebene des Source-Codes einen Dialog mit Shakespeare-Figuren und -Themen präsentiert, der, ausgeführt als Programm, Primärzahlen ermittelt.⁵⁸ Solch virtuoser, spielerischer Umgang mit dem Material – „all obfuscations“, so Montfort, „explore the *play* in programming“ (ebd., 197) – erinnert an die literarischen Experimente der Oulipo-Gruppe mit Palindrom, Lipogram, Pangram und Tautogram.⁵⁹ Die Bezeichnung dieses manieristischen Spiels mit der Ästhetik der Beschränkung als *mathematisches Amusement* – so Oulipo-Mitglied Raymond Queneau in seinem Manifest *Litterature Potentielle* von 1965 – gilt ebenso für den *obfuscated code*, der nicht mehr das breite Publikum durch die Codierung

⁵⁷ Der erste „International Obfuscated C Code Contest“ (C steht für die Programmiersprache C) fand statt 1984, der erste „obfuscated Perl contest“ 1996 (Montfort 2008: 194).

⁵⁸ Die Herausforderung dieses Verfahrens ist, die Begriffe des Dialogs semantisch doppelt zu besetzen, also etwa die Personen (Juliet, Romeo, Ghost, Hamlet) zugleich als Variables anzusprechen, die innerhalb der Ermittlung der Primärzahlen eine bestimmte Funktion übernehmen, und die Begriffe „Enter“ und „Exit“ zur Beschreibung der Handlung dieser Personen wie auch als Handlungsbehehl auf der Code-Ebene einzusetzen und ebenso die üblichen „conditional statements“ wie „if so“ oder „if not“ als Gesprächselemente und Prozessierungsbefehle zugleich zu nutzen. Für einen Arbeitsbericht der Programmierer vgl. <http://shakespearelang.sourceforge.net/report/shakespeare>, für ein Interview vgl. http://www.computerworld.com.au/article/391510/a-z_programming_languages_shakespeare.

⁵⁹ Vgl. die Anmerkung zu Oulipo unter 5.1.

spektakulärer Effekte beeindrucken will, sondern andere Programmierer durch die spektakuläre Codierung mehr oder weniger faszinierender Effekte. Der Fokus liegt auf der Übersetzungsregel, die auch ohne physische Materialisierung, allein als mathematische Syntax, verstanden und bewertet werden kann. Diese Radikalisierung der Selbstbezüglichkeit macht den *obfuscated code* gewissermaßen zur Reinform des *reinen Codes*.

Die Frage nach dem *reinen Code* als Äquivalent zur reinen Malerei und zum absoluten Film ergab sich zwangsläufig aus der Diskussion der Ästhetik der Präsenz, des Performativen und des Ereignisses und verbindet diese aktuellen ästhetischen Diskurse mit den neuen Medien. Man kann, wie Gumbrecht, die „heute von der avanciertesten Kommunikationstechnik produzierten »*special effects*«“ als Enklaven der Präsenzkultur betrachten (2004: 12), die, das ist Gumbrechts Kritik, entweder von der Kanonisierung und Auratisierung als „hohe Kultur“ ausgeschlossen „oder von bedeutungskulturellen Diskursen und Praktiken überlagert und so legitimiert werden“ (2001: 70). Die nahe liegende Konsequenz des bisher eröffneten Diskussionszusammenhangs von reinem Körper, reiner Malerei und reinem Film für die nachstehende Untersuchung liegt darin, die Effekthascherei in den digitalen Medien an den Diskurs der Avantgarde anzuschließen und im Greenbergschen Sinne als mediale Selbstreferenz aufzuwerten. Dieser Perspektivenwandel zwingt, auch andere Parameter der kulturellen Produktion der digitalen Medien neu zu bedenken: Spektakel, Zerstreung, Kulturindustrie. Den Brückenschlag bildet eine Gewichtung der Phänomenalität des Materials, die sich verschiedentlich mit den skizzierten Avantgardebewegungen überschneidet, im ästhetischen Diskurs der Moderne jedoch gemeinhin nicht unter dem Attribut der Reinheit behandelt wird, sondern als formale Verschmutzung: das Ornament.

2. Ornament, Spektakel, Kulturindustrie

Ein gewichtiger Aspekt in der Debatte um das Ornament ist schon das Vergnügen, das es seinem Produzenten bereitet. Während Ralph Wornum in *Analysis of Ornament* 1865 im Ornament den Verstoß gegen die „Wahrheit des Materials“ anprangert, wenn etwa eine Metallglocke mit Blumenblättern verziert wird oder ein Wasserbehälter die Gestalt eines Korbes erhält,⁶⁰ konzentriert sich John Ruskin auf den Genuss der Produzenten und fragt

⁶⁰ Jeff Koons erhebt bekanntlich gerade diesen Verstoß zum Konzept seiner ‚Kitsch-Kunst‘, wenn er 1992 eine 12 Meter hohe Hundeskulptur aus 70 000 Blumen auf einem Stahlgerüst bildet (*Puppy*) oder 1991 einen Blumenstrauß aus bunt angemaltem Holz (*Large Vase with Flowers*).

1849 in *The Seven Lamps of Architecture*: „Was it done with enjoyment—was the carver happy while he was about it?“ (1887: 256) Gegen Ende des 19. Jahrhunderts stand auch das Vergnügen des Publikums im Mittelpunkt. Nicht zuletzt unter dem Einfluss des japanischen Formenspiels, das sich großer Beliebtheit selbst in akademischen Kreisen erfreute, wurde das Ornament als legitimer Teil des Kunstwerks betrachtet und gar mit einer psychologischen Funktion ausgestattet: Reine Farbe, unverdorben durch Bedeutung, beeinflusst, so Oscar Wilde in seinem Essay *The Artist as Critic*, Temperament und Stimmung; die Harmonie delikater Proportionen von Linien und Volumen widerspiegeln sich in der Seele. Wilde ließ die Frage offen, welche Proportionen in welcher Fülle als Harmonie betrachtet werden. Der österreichische Architekt Adolf Loos setzte da eher auf die Minimalvariante und verwarf die Überbetonung des Dekorativen, wie sie ihm etwa in Joseph Olbrichts Wiener „Szeession“ begegnete. Auch Loos psychologisiert, wenn er über das Ornament spricht, und erklärt in seinem Essay *Ornament und Verbrechen* (1908) die „Ornament-Seuche“ kurzerhand zu einem Zeichen mangelnder Zivilisation und geistiger Kraft. Jedes Objekt mit Dekoration zu versehen gemahnt Loos an die Indianer, die ebenfalls jedes Boot, jedes Ruder, jeden Pfeil verzieren. Während der Indianer eine Frau schön finde, weil sie goldene Ringe in Nase und Ohren trägt, achte der zivilisierte Mensch nicht aufs Ornament, sondern auf die Form, und finde die Frau schön, weil sie keine Ringe trage. Da das Ornament durch Verzierung die wahre Gestalt beziehungsweise Natur der Dinge (und Menschen) verberge, ist der Fortschritt der Kultur, so Loos' Credo, an die Unterdrückung des Ornaments gebunden. Loos' Kritik des Ornaments war von der Entwicklung in der Architektur inspiriert und wirkte auf diese zurück durch die Favorisierung eines Stils der Sachlichkeit und des formenpuristischen Funktionalismus.⁶¹ Die Wendung gegen das Dekorative erfolgte im Zeichen der modernen Technologien, ging über rein architektonische Aspekte hinaus,⁶² beeinflusste auch andere Kunstgattungen⁶³ und war ernüchternd und euphorisch zugleich, was die neuen Götter der Zeit betraf: Man betrachtete, wie Hannes Meyer 1926 in seinem Text *Die neue Welt*, die Hangars und Dynamo-Hallen als die neuen Kathedralen, die dem Geist dieses Zeitalters errichtet wurden (Ward 2001: 59), und erhob, so Le Corbusier, im Namen des Dampfschiffes, des Flugzeugs

⁶¹ Le Corbusier übersetzte Loos' Essay ins Französische und erklärte später: „Decoration is dead and the spirit of architecture is asserting itself“ (Ward 2001: 59). Diese Entwicklung hat ihre Vorläufer vor Loos' Essay in den 1890er Jahren mit den Chicagoer Architekten.

⁶² Die Bauhaus-Architektur der Sachlichkeit war bekanntlich auch von sozialutopischen Intentionen getragen, die auf die (architektonische) Grundversorgung aller Menschen zielte und sich gegen den Pomp des Ornaments als Symbol der abgestorbenen Monarchie richtete.

⁶³ Wie Ward (2001: 58) mit Anderson (1992: 180f.) festhält, beeinflusste Loos' öffentlicher Vortrag zu *Ornament und Verbrechen* 1911 in Prag Kafkas Entscheidung, seinen Schreibstil von allen unnötigen literarischen Ornamenten zu befreien.

und des Autos seine Stimme für Gesundheit, Logik, Kühnheit, Harmonie und Vollkommenheit (Welsch 1991: 97f.). Das *Form-follows-Funktion*-Prinzip dieser „Ingenieur-Ästhetik“ (Le Corbusier 1982: 21), so stellt es sich aus der Retrospektive dar, war „die Verbrämungsformel eines Technizismus“ (Welsch 1991: 98), der jeden ästhetischen Überschuss als eine Geste verstand, die den Bedingungen rationalistischer industrieller Produktion widersprach, gegen die William Blakes illuminierte Bücher, Ruskins kunsthandwerkliche Ambitionen und William Morris' kunstgewerbliche Reformbewegung einst als Protest gedacht waren.⁶⁴ Knapp ein Jahrhundert nach Loos wiederholt sich die Kritik des Ornaments unter dem Begriff Design und folgt mit Hal Fosters Essay *Design and Crime* – über die „penetration of design in everyday life“ (2002: XIII) – schon im Titel der Argumentation von Loos. Hintergrund dieser Diskussion ist nicht nur die Rückkehr des Ornaments in der postmodernen Architektur als Absage an die moderne Uniformierung des Funktionalismus und die „Zwangsdiet“ der „rechtwinkligen Kisten des Internationalen Stils“ (Jencks 1988: 89 und 86), sondern auch die prominente Rolle, die Ornament und Design in der postmodernen Kultur einnehmen. Rückkehr und Prominenz werden „Verlust der ‘Tiefendimension’“ verstanden (Jameson 1986: 50), die ästhetische Inszenierung des Alltags als Selbstberauschung des kapitalistischen Systems.⁶⁵

Das Ornament unterscheidet sich zwar in Herkunft und Ziel von der formalistischen Kunst der Präsenz und Materialität, teilt mit dieser jedoch die attestierte Selbstbezüglichkeit, denn so wie der phänomenale Leib und das reine Bild auf nichts anderes verweisen als auf sich, ist auch das Ornament „Selbstzweck“ wie Siegfried Kracauers Essay *Das Ornament der Masse* 1917 festhält (1963: 52). Der Vergleich kann sich auf verschiedene Vorläufer berufen, wie etwa Immanuel Kant, der im Paragraph 16 der *Kritik der Urteilskraft* zwischen freien, „für sich bestehenden“ und bedingten, „anhängenden“ Schönheiten unterscheidet und zu ersteren neben den Blumen in der Natur auch die auf Papiertapeten zählt – sowie „die ganze Musik ohne Text“, was medienphilosophisch wiederum auf Appolinares Bezeichnung der

⁶⁴ Als Blake Ende des 18. Jahrhunderts in seinen *Illuminated Books* handschriftliche Texte mit (allegorischen) Zeichnungen verband, war dies auch ein Protest gegen die Massenproduktion des gedruckten Buches und die Entfremdung des Schreibens vom Künstler. An diese Kritik schließt Mitte des 19. Jahrhunderts Ruskin an, dessen Interesse für die physische Erscheinung des Buches und den Ausdruck individueller Handwerklichkeit Ende des 19. Jahrhunderts wiederum Morris aufgriff, Dichter, Maler, Designer und Mitbegründer der kunstgewerblichen Reformbewegung *Arts and Crafts*. Zum illuminierten Text bei Blake und im Bereich der digitalen Kunst vgl. 4.1.

⁶⁵ So beschreibt etwa Gernot Böhme die Ästhetisierung bzw. Inszenierung der Alltagswelt als „großes kapitalistisches Fest“ (als Ausdruck einer ästhetischen Ökonomie in der fortgeschrittenen Phase des Kapitalismus) und sieht den Sieg des kapitalistischen Systems im „Sieg des Designs“ (1995: 51f. und 65). Ich diskutiere den Zusammenhang von Ästhetisierung der Lebenswelt sowie weltanschaulicher Verunsicherung im nachmetaphysischen Zeitalter der Postmoderne als zugleich von *Oberflächen-* und *Tiefenästhetisierung* (Wolfgang Welsch) in Simanowski 2008: 12-16.

„reinen Malerei“ als Musik verweist. Wenn Ernst Gombrich die abstrakte Kunst als Ausweichventil für die formalen Imaginationen versteht, die der Vormarsch des Funktionalismus unterdrückte (1979: 61f.), suggeriert er die Wiederkehr des Ornaments in der Verkleidung der Kunst. Die Vertreter der abstrakten Malerei berufen sich gegen diese Perspektive freilich auf gewichtigere Vorfahren als die bloße Kunstfertigkeit des dekorativen Designs. So steht Piet Mondrians abstrakte Malerei, inspiriert vom Theosophismus, im Zeichen der Suche nach spirituellem Wissen und so begründet Wassily Kandinsky in seinem einflussreichen Essay *Über das Geistige in der Kunst* 1911 die Abkehr vom Gegenständlichen mit der Suche nach dem Humanen, nach der „Seelenvibration“ durch den unmittelbaren Zugang zum Material jenseits konventioneller Zeichen.⁶⁶ Ausgangspunkt seiner Poetik ist die Krisensituation des Subjekts in einer Zeit, da Religion und Moral als äußere Stützen wegbrechen und selbst die naturwissenschaftlichen Erkenntnisse die Verunsicherung noch stärken.⁶⁷ In dieser Situation wird Unmittelbarkeit im Zugriff auf das künstlerische Material zum Postulat ästhetischer Erfahrung, für den Künstler wie für das Publikum. Aus dieser Unmittelbarkeit versprach man sich den Zugang zur Essenz des Wirklichen und des Selbst, frei von kulturellen und ideologischen Konventionen – das ästhetische Verfahren begründet sich ethisch und politisch.⁶⁸

Die das Ornament kennzeichnende Lust der Oberfläche entspricht kaum der Utopie des Authentischen in Kandinskys Suche nach einem neuen Glaubenszentrum des Menschen, deren Impulse unter anderem in der Lebensreformbewegung des ausgehenden 19. Jahrhunderts liegen, die sich im Bestreben eines unmittelbaren Bezugs zum Leben auch gegen die überlebte Scheinhaftigkeit der gegenwärtigen Kultur richtete.⁶⁹ Dennoch wird in der Folgezeit immer wieder auf die Nähe von Ornament und abstrakter Malerei hingewiesen. Bereits 1923 heißt es in Karel Teiges Manifest *Malerei und Poesie*: „Gegenstandslose

⁶⁶ Kandinsky entwickelt dazu eine Typologie der seelischen Ausdrucksqualitäten der Farben, die er mit Musikstücken illustriert. Eine Kunst aber, die sich nicht mehr vom „was“ her bestimmt, sondern nur noch vom „wie“, kritisiert er als „entseelt“ (1952: 32).

⁶⁷ Vgl. Kandinskys *Rückblick* vom Mai 1913: „Das Zerfallen des Atoms war in meiner Seele dem Zerfall der ganzen Welt gleich. Plötzlich fielen die dicksten Mauern. Alles wurde unsicher, wackelig und weich. Ich hätte mich nicht gewundert, wenn ein Stein vor mir in der Luft geschmolzen und unsichtbar geworden wäre.“ (Anz/Stark 1982: 127)

⁶⁸ Kandinskys Befreiung des visuellen Materials von konventionellen Zeichen spiegelt sich in Hugo Balls Suche nach einem neuen, unverbrauchten Zugang zur Sprache, wenn er die Klanggedichte als Verzicht auf die durch den Journalismus verdorbene Sprache bezeichnet und davon abrät, „aus zweiter Hand zu dichten“, also „Worte zu übernehmen (von Sätzen ganz zu schweigen), die man nicht funkelnelne für den eigenen Gebrauch erfunden habe“ (Eintrag in Balls Tagebuch *Flucht aus der Zeit* am 24. 6. 1916). Zum Einfluss von Kandinskys Essays auf Ball vgl. Balls Vortrag *Kandinsky* von 1917 sowie Kammler 1983.

⁶⁹ Die Bezugslinie erstreckt sich von Nietzsches Prinzip des Dionysischen, Georg Simmels Vorlesungen über die Philosophie der Kunst sowie Wilhelm Diltheys und Henri Bergsons Lebensphilosophie über den Expressionismus hin zur Lebensreformbewegung mit ihrem Natur-, Sport- und Körperkult. Zum Komplex Lebensphilosophie, historische Avantgarde und ästhetische Authentizität vgl. Zeller 2010.

Kompositionen, die die reinen Formen und ihre gegenseitigen Beziehungen studieren, sind abwegige Ergebnisse des Kubismus: Mondrian, Doesburg, Suprematismus u.ä. sind in der Gefahr des Dekorativismus“,⁷⁰ Arnold Gehlen betont 1960 den Spannungsabfall der abstrakten Malerei ins Dekorative,⁷¹ Arthur Danto notiert 1997: „the most advanced painting – the all over painted flat surface – approaches the condition of the wall or at the very best the condition of decoration“ (1997: 72). Die These, dass die abstrakte Kunst eine Fortsetzung der Ästhetik des Ornaments ist, vertritt, wenngleich weit positiver gestimmt, auch die von Markus Bröderlin kuratierte Ausstellung *Ornament und Abstraktion* 2001 in der Fondation Beyeler in Riehen bei Basel, die zum Beispiel die beiden Formen des arabischen Ornaments – die pflanzliche Arabeske und der geometrische Flechtbandstern – im organischen (Kandinsky, Matisse, Pollock) und geometrischen (Rodschenko, Mondrian, Albers) Zweig der abstrakten Kunst wieder erkennt (Bröderlin 2001).

Die Renaissance des Ornaments erhält mit den digitalen Medien ein weiteres, weites Spielfeld. Jay David Bolter annonciert bereits mit Blick auf das Textverarbeitungsprogramm des Computers die Nostalgie des Ornaments und notiert für die Schreiber am Bildschirm mit Verweis auf Morris' kunstgewerbliche Reformbewegung: „they indulge in greater excesses than Morris, decorating their texts with a variety of type sizes, styles, and fonts. They mix elements from the whole history of typography, often without any sense of propriety or proportion“ (1991: 66). Bolter, dessen Befund auch daran erinnert, dass die neue Nostalgie des Ornaments eine technische ist und das individuelle Design auf Standardisierung basiert, argumentiert nicht mit Loos oder Foster, aber sein Kommentar zum dilettierenden Typographen – „now the electronic writer and designer can own and use professional tools without bothering to develop professional skills“ (ebd.) – erinnert durchaus an deren Warnung vor Ornament und Design. Was Bolter beschreibt, ordnet sich ein in eine Tendenz, die Andrew Darley in seiner Untersuchung *Visual Digital Culture. Surface Play and Spectacle in New Media Genres* für die zeitgenössische Kultur generell festhält: “[t]he growth of spectacle, and the fascination with image as image, in the sense both of visual excitation and technological density (artifice)” (2000: 114). Da die Aufmerksamkeit für formale Aspekte in der Massenkultur eine Vergangenheit in der Avantgarde-Kunst hat, fährt Darley fort: “One might then wonder – strange though this may seem – whether popular film such as the ones under discussion here [*Star Wars*, *The Mask*, *Total Recall*, *Terminator 2 – R.S.*] thereby share

⁷⁰ In *Disk* (Prag und Brünn) Nr. 1 (Mai 1923), zitiert nach Asholt/Fähnders 1995: 306.

⁷¹ Gehlen spricht von der „Anämie der Abstraktion“ und dem „Rückfall in die Unmittelbarkeit des bloßen Eindrucks“ (Gehlen 1986: 227 und 64); zu Gehlens Diskussion der modernen Malerei vgl. Seubold 2005: 82-96.

something in common with experimental or avant-gardist films that also downplay or even oppose narrative” (ebd., 114).

Dieser vorsichtigen Frage nach Gemeinsamkeiten zwischen Pop- und Hochkultur gehen die Vergleiche anderer zwischen den elektronischen Unterhaltungsmedien des ausgehenden 20. Jahrhunderts und dem *Kino der Attraktion* am Anfang des 20. Jahrhunderts voraus.⁷² Während aber das frühe Attraktionskino oft im Kontext der Avantgarde diskutiert wird – so beginnt Tom Gunning seinen wegweisenden Essay *The Cinema of Attractions. Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde* mit dem Hinweis auf die Betonung der Augenlust als Wesensmerkmal des Films bei Fernand Léger und endet mit der Nennung von *Un Chien andalou* als Erbe des Attraktionskinos (1999: 229 und 234) –, erfahren die zeitgenössischen Unterhaltungsmedien gewöhnlich eine Abwertung als Phänomene der Mainstreamkultur ab. Diese ungleiche Behandlung wird zum Teil produktionsästhetisch begründet mit dem unterschiedlichen Ursprung des Werkes, wie bei Angela Ndalians, für die das gegenwärtige Kino der Effekte zwar Elemente der Attraktions-Ästhetik reflektiert, gleichwohl aber Ergebnis einer völlig anderen Industrie sei (2004: 287, Anm. 26). Darley selbst schlägt eine funktionsästhetische Unterscheidung vor, der es um den Modus geht, unter dem das Faszinierende, Technische, Nicht-Narrative in den Vordergrund rückt: „For if it is the materiality of film (grain, focus, movement etc.) that is concentrated upon in the one, in the other, it is spectacle – the image – itself enabled by techniques such as computer image synthesis which, paradoxically, attempt precisely the opposite, that is, the dissembling or covering up of those features foregrounded in the former.” (2000: 114f.) Dieses Differenzierungskriterium unterstellt dem gleichen Interesse am Formellen und Technischen gegensätzliche Intentionen: Während die avantgardistische Kunst mit nicht-narrativen Elementen die mediale Natur der Erscheinungen thematisiere, gehe es Ornament und Spektakel um die Verschleierung des Mediums. Während also Spektakel und Ornament mit ihrer Oberflächenästhetik als Entlastung von kognitiver Aktivität im Zeichen der Zerstreuung stehen, führen formalästhetische Experimente zu einer Verunsicherung und Reflexion der Wahrnehmungsmuster und erfüllen so eine subversive Funktion hinsichtlich der Selbst- und Weltwahrnehmung des Publikums. Der Unterschied ist nicht zuletzt einer des Vergnügens. So

⁷² Vgl. Gunning (1999), Moran (1994) und Bukatman (1998). Dass das Medium Film „has a much closer affinity with the tradition of popular entertainments than it does with painting, literature or theater“ (Darely 2000: 46) bekundet sich personell bekanntlich auch darin, dass Georges Méliès vor seinem Wechsel zum Film Bühnenzauberer war und sich nicht von der bei den Lumière-Brüdern gesehenen dokumentarischen Komponente des Mediums (Ankunft eines Zuges, Arbeiter beim Verlassen der Fabrik) angezogen fühlte, sondern von den möglichen Spezialeffekten. Peter Wollen sieht in seinem Aufsatz *Baroque and Neo-Baroque in the Age of Spectacle* Méliès' Filme mit den tanzenden Skeletten und gigantischen Totenköpfen in der Tradition des Phantasmagorischen im Barock (1993: 19f.), was einen weiteren Bezug zur Kunstgeschichte nimmt (vgl. Kapitel IV/3 zum Verhältnis Spektakel, Barock und Postmoderne).

unterscheidet sich der technische Effekt des Morphings in James Camerons Film *Terminator II* (1991), in dem der Widersacher sich in andere Substanzen verformt und aus diesen zusammensetzt, prinzipiell vom gleichen Effekt in Michael Snows Film *Corpus Calossum* (2002), dessen Figuren permanent in groteske Körper transformieren. Ist der technische Effekt bei Cameron diegetisch eingebunden als aus der Geschichte herausragender Moment visueller Stimulation, erscheint er bei Snow plotless und autark, vergleichbar einer Vaudeville-Attraktion, die sich aber, statt rechtzeitig anderen Nummern Platz zu machen, mit ermüdender Redundanz zur Länge eines Spielfilms aufbauscht. Gehört der Effekt bei Cameron zu den „tamed attractions“, wie Gunning das zeitgenössische Kino der Effekte beschreibt (1999: 234), wird er bei Snow radikalisiert bis zur Unerträglichkeit und somit – als Zwang zur Reflexion der eingesetzten Mittel – erhoben in den Stand der Kunst.⁷³

Darleys Antwort ist nur die halbe Wahrheit, denn während er sich mit dem Stichwort „materiality of film (grain, focus, movement etc.)“ auf den Formalismus des *absoluten Films* à la Hans Richter, Vikung Eggeling und Walther Rutman beziehen und somit die vorgeschlagene Verbindung von einstiger Avantgarde und aktuellem Action-Kino wieder kappen kann, geht es vor dem absoluten Film dem Attraktionskino bis 1906 ums pure Vergnügen. Der berühmte Blick der Darsteller zurück in die Kamera zerstört zwar die Realismusillusion, zielt aber weniger auf die Metareflexion des Mediums als auf die Herstellung des Kontakts mit dem Publikum, wie man es von Zirkus und Vaudeville kennt. Dieser „early carnival of the cinema“, dieses „Coney Island of the avant-garde“ (Gunning 1999: 234) lebt fort auch in Mainstream-Genres wie Musical und Action-Film – Gunning verweist auf Spielberg, Lucas und Coppola (ebd.) –, die des Kinos „enslavement to traditional art forms, particularly theater and literature“ (229) unterlaufen durch den Fokus vor allem auf spektakuläre Aktionen und technische Effekte bei Vernachlässigung von Konfliktgestaltung und Charakterzeichnung. Berühmtes Beispiel der jüngeren Kinogeschichte ist James

⁷³ Die Differenz im Vergnügen wird ähnlich konstatiert, wenn für Sontag das Happening (als Kunstform der Avantgarde) das Publikum nicht unterhalten will (wie das Spektakel der Kulturindustrie), sondern ärgern und beschimpfen (1982b: 311). Darley spricht, mit Bezug auf Sontag, von „painful challenging“ der experimentellen Kunst und dem „more playful“ Charakter der Ästhetik des Spektakels (2000: 169). Anschließend lässt sich hier Adornos Unterscheidung zwischen dem „gängigen Amusement“ der Kulturindustrie, das das „reine Amusement“ als das „entspannte sich Überlassen an bunte Assoziationen und glücklichen Unsinn [...] durch das Surrogat eines zusammenhängenden Sinns“ stört (Adorno 1981a: 128). Der Grundgedanke dieser Unterscheidung wird deutlicher in Kracauers Mahnung (im Essay *Kult der Zerstreung*), die Kinos sollen nicht mit dem narrativen Charakter des Theaters liebäugeln, sondern ihre Berufung erfüllen, indem sie „ihre Darbietungen von allen Zutaten befreien, die den Film entrechteten, und radikal auf eine Zerstreung abzielen, die den Zerfall entblößt, nicht ihn verhüllt.“ (1963: 317) Die durch keinen (narrativen) Sinn gezähmte Attraktion erhält damit, zumindest bei Krakauer, enthüllende, subversive Kraft. Wie sich in der postmodernen Spaßgesellschaft selbst auch der „glückliche Unsinn“ des reinen Amusements ins Konzept der Kulturindustrie integrieren lässt, zeigt die von 2000 bis 2002 auf MTV ausgestrahlte Fernsehserie *Jackass*.

Camerons *Avatar* (2009), der sein Publikum für die benutzten narrativen Stereotype durch den Einsatz faszinierender Technologie entschädigt. Die Konzentration aufs Technische, die Adorno der Kulturindustrie als Ausweichmanöver attestierte – „Mit Grund heftet sich das Interesse ungezählter Konsumenten an Technik, nicht an die starr repetierten, ausgehöhlten und halb schon preisgegebenen Inhalte“ (1981: 158) –, bestätigt das *Avatar*-Publikum illusions- und klaglos: „you've seen this story a hundred times, but never like this“.⁷⁴ Wenn ein anderer Kommentator schreibt: „The strength of this movie is the amazing visuals [...] There's so much to look at“,⁷⁵ unterstellt er das moderne Action-Kino auch sprachlich dem Motto des einstigen Attraktionskinos: „exhibitionist confrontation rather than diegetic absorption“ (Gunning 1999: 232).

Dass dieses Motto nicht nur für „certain avant-garde practices“ aktuell bleibt, wie Gunning unterstreicht (ebd., 230), sondern auch für die populären Künste, belegt schon die Notiz in Gilbert Seldes Plädoyer für die amerikanische Popkultur *The Seven Lively Arts*: „as long as a film depends on the eye it is right for the screen“ (1957: 18).⁷⁶ Die Verbindung, der Darley ausweicht, unternimmt Henry Jenkins in seiner Essaysammlung *The Wow Climax: Tracing the Emotional Impact of Popular Culture*, wenn er mit Seldes' Buch von 1924 und David Bordwells *Planet Honk Kong. Popular Cinema and the Art of Entertainment* von 2000 die Verwandtschaft zwischen dem alten und neuen Kino der Attraktion unterstreicht und dessen Ästhetik der „immediate experiences and impressions“ beziehungsweise „memorable moments“ auch für die Zukunft der Computer-Games einfordert (2007, 19-40, hier: 24, 28).⁷⁷ Das Merkmal, das diese „memorable moments“ des Action-Kinos und der Computer-Games mit dem Ornament und der formalistischen Avantgarde verbindet, ist die Selbstbezüglichkeit des Phänomens, die keinen narrativen, funktionalen oder semantischen Kausalzusammenhang duldet. In dieser Hinsicht bleibt die Avantgarde der Unterhaltungs- beziehungsweise Mainstreamkultur verbundener, als Darley und andere einräumen, und kann zugespitzt gar als Wegbereiter für eine Fernsehkultur der Bedeutungslosigkeit gesehen werden.⁷⁸

⁷⁴ So elchocobollo am 11.12.2009 auf <http://www.imdb.com/title/tt0499549/usercomments> unter der Überschrift „Technically outstanding. Originality: oh well...“

⁷⁵ Aaron Lafferty am 18.12.2009 unter <http://blogs.woodtv.com/2009/12/18/review-avatar-amazing-visuals-decent-story>

⁷⁶ Seldes argumentiert, dass der spezifische Beitrag der USA zur Kunst in popkulturellen Ausdrucksformen wie Jazz, Broadway Musical, Vaudeville, Hollywood Cinema und Comic Strip liegt.

⁷⁷ So wie Seldes die Narrativierung des Films beklagte, warnt Jenkins nun vor der Cinematisierung der Computer Games und wiederholt damit die auch bei Kracauer gehörte Forderung, das Potenzial eines neuen Mediums nicht durch Anlehnung an traditionelle Medien zu verspielen (2007: 27f).

⁷⁸ In seinem gezielt polemischen SPIEGEL-Essay *Die vollkommene Leere. Das Nullmedium oder: Warum alle Klagen über das Fernsehen gegenstandslos sind* zum Medium Fernsehen nicht als Vermittler von Botschaften, sondern als Ort der Zerstreuung verweist Enzensberger zunächst auf die „heroischen Vorschläge der Avantgarde (Dada, Lettrismus, visuelle Poesie)“, die Schrift von jeder Bedeutung zu befreien, um schließlich für die visuelle Avantgarde festzuhalten: „Von Kandinsky bis zum Action-Painting, vom

Die Gleichsetzung von Ornament und Spektakel kann sich funktionalistisch zugleich auf Guy Debord berufen und führt damit zum Thema Kulturindustrie. In seiner Streitschrift *Die Gesellschaft des Spektakels* notiert Debord 1967: „Das Spektakel will es zu nichts anderem bringen als sich selbst“ (1996: §14). Das heimliche Ziel dieser Ziellosigkeit ist in Debords Perspektive die „Entfremdung des Zuschauers zugunsten des angeschauten Objekts“: „je mehr er zuschaut, um so weniger lebt er; je mehr er sich in den herrschenden Bildern des Bedürfnisses wiederzuerkennen akzeptiert, um so weniger versteht er seine eigene Begierde“ (ebd., §30). Damit greift Debord Adornos Betrugsthese aus der *Dialektik der Aufklärung* auf, wonach die Kulturindustrie beziehungsweise „Vergnügungsindustrie“ Betrug ist, weil sie die Massen von ihren eigentlichen Interessen ablenke und zur Affirmation des gesellschaftlichen Status quo führe: „Die Befreiung, die Amusement verspricht, ist die von Denken als von Negation“ (1981a: 167).⁷⁹ Der Kulturindustriethese wird nachgesagt, ihre vehemente Kritik der Massenkultur resultiere aus der Enttäuschung über nicht realisierte marxistische Hoffnungen.⁸⁰ Da der Marxismus fest im eschatologischen Weltmodell verstrickt ist, ist die Kulturindustriethese und die ihr zugeordnete Autonomieästhetik auch als Begleiterscheinung einer geschichtsphilosophischen Utopie zu verstehen, die Gegenwart als (Klassen-)Kampf dramatisiert. Es ist strittig, wie angemessen dieses Wirklichkeitsverständnis war und ist. Ich werde im Verlauf dieser Untersuchung das Problem der Geschichtsteologie wiederholt berühren und im Epilog ausführlich behandeln. Hier sei zunächst mit Blick auf die Kulturindustriethese angemerkt, dass die Annahme von im Hintergrund wirkenden kulturellen Drahtziehern, die die ‚Masse‘ beziehungsweise die Mehrheit der Bevölkerung von ihren

Konstruktivismus bis zu den Niederungen der Op Art und der Computergraphik haben die Künstler getan, was sie konnten, um ihre Werke von jeder ‚Bedeutung‘ zu reinigen. Soweit ihnen diese Minimalisierung gelungen ist, können sie durchaus als Wegbereiter der Nullmedien gelten.“ (1988) Einen ähnlichen Vorwurf an die Adresse der Avantgarde unternimmt Paul Virilio (2001) mit seiner Kritik der repräsentationslosen Kunst (vgl. Kapitel II/2). Das Fortleben des *absoluten Films* im Musicclip (Wiesing 1997: 174) ist ein weiterer Link zwischen Avantgarde und Mainstreamkultur, der sich nur unter Zuflucht zur Autonomieästhetik kappen lässt, indem der Musicclip wegen seiner Funktion als „Werbung im Dienst der Musikindustrie“ von der Teilnahme an der Geschichte moderner Kunst disqualifiziert wird (Daniels 2004: 36).

⁷⁹ Der Begriff der Kulturindustrie steht zudem sowohl für die Kommerzialisierung der Kunst, also ihre Verdinglichung zur Ware, als auch für die Standardisierung und Rationalisierung ihrer Produkte und Verbreitungstechniken und ist in beiderlei Hinsichten nicht unproblematisch. Ich diskutiere den Zusammenhang von Kulturindustrie, Massenkultur, Zerstreuung, Kultur der Mitgestaltung und interaktiver Kunst im Hinblick auf die digitalen Medien und die Erlebnisgesellschaft sowie die Modernisierung der Kulturindustrie-These in den Cultural Studies in Simanowski 2008. Für eine Auseinandersetzung mit der Kulturindustriethese vor dem Hintergrund der modernen Mediengesellschaft vgl. den von Barbara Becker und Josef Wehner 2006 herausgegebenen Band *Kulturindustrie reviewed. Ansätze zur kritischen Reflexion der Mediengesellschaft*.

⁸⁰ So Edward Shils, einer der Hauptvertreter der *Popular Studies* (1957). Der Vorwurf gewinnt an Gewicht, wenn die Kritik an der Manipulierungsthese aus dem linken Lager kommt (Enzensberger 1962, Kellner 1979).

eigentlichen Interessen ablenken – Amusement als ‚kulturelles Sozialgesetz‘ zur Eindämmung des Interessenkonflikts zwischen Proletariat und Bourgeoise –, selbst als Verschwörungsgeschichte im Stile romantischer Schauerromane gelesen wurde, in der die Dämonisierung der Medien mit einer Romantisierung des Publikums einhergeht, das, sobald es keine Ablenkung mehr finde, sobald es sich nicht mehr zerstreut, sich versammelt und seiner ‚eigentlichen Bestimmung‘ zuwendet.⁸¹ Abgesehen vom Mangel der kritischen Theorie an empirischen Untersuchungen, wie in zum Teil sehr unterschiedlichen politischen und historischen Kontexten die Produkte der Kulturindustrie von unterschiedlichen gesellschaftlichen Gruppen konkret rezipiert werden, ist problematisch schon die Unterstellung der eigentlichen Bestimmung, die gleichermaßen auf der marxistischen Kapitalismus- und Entfremdungskritik aufbaut wie auf dem kategorischen Selbstvervollkommnungs-Imperativ der Aufklärung und keinerlei Raum lässt für eine weniger kritische Gesellschaftswahrnehmung und Selbstempfindung oder eine anthropologische Perspektive auf die Zerstreuungssucht.⁸² Angemerkt sei zudem, dass die klassische Theorie der Kulturindustrie die Möglichkeit ausschloss, dass Massenmedien auch skeptisches Denken propagieren und offensiv für zivilen Ungehorsam und bürgerbewegtes Handeln werben, wie es heute vielfach, und zwar auch oder gerade auf den Privatsendern, anzutreffen ist.⁸³

Die Kulturindustriethese wurde angesichts poststrukturalistischer und systemtheoretischer Ansätze kritisiert, umgebaut und aktualisiert.⁸⁴ Während die kultur- und

⁸¹ Eine solche Romantisierung findet sich bei Herbert Marcuse, für den der Wegfall des Fernsehens (und damit der Ablenkung und Indoktrination) das herbeiführen könnte, „was die immanenten Widersprüche des Kapitalismus nicht erreichen – den Zerfall des Systems“ (1967: 257). Zur Kritik dieser „Romantisierung“ vgl. Fluck (1979: 25), den Bezug zum romantischen Schauerroman erstellt Luhmann (1996: 10), eine Analogisierung des Entfremdungsvorwurfs der kritischen Theorie an die Massenkultur mit der Kritik der deutsche Romantik an der Industrialisierung unternimmt Shils (1957).

⁸² Sehr spät öffnet sich Adorno der Einsicht, dass das Publikum den Sendungen der Kulturindustrie mit großem Interesse folgt, ohne sie wirklich zu glauben, also distanzierter, ironischer, resistenter mit den Medien umgeht, als bis dahin angenommen. Adorno beschreibt diese Einsicht unter dem Begriff des „gedoppelten Bewußtseins“ mit Blick auf die in den Medien hochgespielte Hochzeit des deutschen Claus von Amsberg mit der niederländischen Prinzessin Beatrix in einem seiner letzten Essays: *Freizeit*.

⁸³ So ignoriert, um nur ein Beispiel zu geben, in der Sendung *CQ 371* (am 2.11.1999) der von Pro 7 ausgestrahlten Krimiserie *Die Straßen von Berlin* der Oberstaatsanwalt den Befehl eines hohen Beamten des Bundesinnenministeriums, sich aus dem Fall zurückzuziehen, und macht unter Kooperation mit einer Drogenbande (sic!) den gesuchten Erpresser (der droht, die Trinkwasserversorgung Berlins mit einem genmanipulierten Virus zu kontaminieren und der sich schließlich als Komplize der einsatzleitenden BKA-Beamtin erweist) dingfest (Dörner 2001: 20f.). Man denke auch an die Familienserie *Lindenstraße* des WDR als Forum linker, politisch-korrektur Kritik, Aufklärung und Bewusstseinsbildung.

⁸⁴ Vgl. u.a. die Sammelbände *The Actuality of Adorno. Critical Essays on Adorno and the Postmodern* (hg. v. Max Pensky, 1997), *Kulturindustrie reviewed. Ansätze zur kritischen Reflexion der Mediengesellschaft* (hg. v. Barbara Becker und Josef Wehner, 2006) und *Wozu Adorno? Beiträge zur Kritik und zum Fortbestand einer Schlüsseltheorie des 20. Jahrhunderts* (hg. v. Georg Köhler und Stefan Müller-Dohmin, 2007). In reduktiver Weise und in der Art einer Verschwörungstheorie dagegen die Kritik der Kulturindustrie – bzw.

gesellschaftskritische Perspektive von Adorno und Debord in den Theorien Jean Baudrillards und Paul Virilios in aktualisierter Form weiterlebt,⁸⁵ haben die Rezeptionstheorie und die Cultural Studies auf theoretische und exemplarische Weise gezeigt, dass Rezipienten keine wehrlosen Objekte gezielter Manipulation sind – und dabei teilweise die Romantisierung des Publikums umgekehrt, wenn nun zum Beispiel die Solidarisierung des Rezipienten mit den Kriminellen eines Action-Films schon als Ausdruck kritisch-subversiver Kulturpraxis verstanden wird.⁸⁶ Bemerkenswert sind neuerdings die Versuche, Massenkultur mit dem Kennzeichen gesellschaftlicher Nützlichkeit auszustatten. So argumentiert Hannelore Bublitz, dass Massenkultur nicht etwa zu tagträumerischer Geistesabwesenheit führe, sondern im Sinne einer Sozial- und Selbsttechnologie ihr Publikum in die moderne Wirklichkeit hineinführe (2005), und für Michael Makropoulos bildet Massenkultur „die soziale Akzeptabilitätsbedingung für die artifiziellen Wirklichkeiten der Moderne“ und ermöglicht damit „jene kulturelle Modernisierung des Menschen, die mit seiner sozialen Modernisierung korrespondierte“ (2008: 9f.). Solche Verteidigung der Massenkultur bleibt paradoxerweise ihren schärfsten Kritikern verpflichtet, indem sie Massenkultur funktional in das Modell der Erhöhung von Selbst- und Realitätskompetenz einbindet.⁸⁷ Eine offensive Verteidigung der

„Programmindustrien“, „Telekratie“ und „Psychomacht“ – bei Stiegler 2008 (vgl. dazu die Diskussion im Epilog).

⁸⁵ Vgl. auch Thomas Raabs Versuch, Debords Spektakelkritik aus volkswirtschaftlicher und neurowissenschaftlicher Perspektive aufzugreifen mit der im Grunde freilich schon bei Debord und Adorno zu findenden These, dass das Spektakel im Dienst des Status quo die in der modernen Gesellschaft zunehmend umlaufenden „energetischen Überschüsse“ verbrennt, bevor sich diese gegen den Staat richten können (2006).

⁸⁶ Diese Bemerkungen bezieht sich auf John Fiskes Untersuchung der Rezeption des Action-Films *Die Hard* (in dem ein Polizist nach Hollywood-Muster allein den Kampf gegen eine Gruppe von Kriminellen aufnimmt) in einem Obdachlosenasyll mit dem Ergebnis, dass die Obdachlosen die im Film angelegten Identifizierungsangebote ausschlagen, im Gefallen an beschossenen Polizeiwagen und der Geisel-Ermordung (ein Firmenvorsitzender) die Ablehnung der etablierten Ordnung wiederholen und sich somit ihrer eigenen Identität versichern (Fiske/Dawson 1996). Für Fiskes Theoretisierung einer der Hegemonialkultur widerständigen Rezeption von Populärkultur vgl. seinen Essay *Moments of Television: Neither the text nor the audience* (1989). Für die gegensätzliche Position vgl. David Morleys Studie *Television, Audiences and Cultural Studies* (1993).

⁸⁷ Für dieses Herangehen gibt es Vorläufer in den Hochzeiten der Massen- und Populärkultur-Debatte in den 1970er Jahren, als gegen die vehemente und pauschale Kritik von Seiten der Kulturindustrietheoretiker positiv die Funktion der Populärkultur hervorgehoben wurde, zentrale Wertkonflikte zu veranschaulichen und probeweise Haltungen zur Auflösung widersprechender Verhaltensansprüche im Sinne der eigenen Sozialisation und Wertvorstellungen durchzuspielen (Fluck 1979: 60f.). Andere Versuche einer differenzierteren Betrachtung des Phänomens verteidigten mit Blick nicht nur auf die gesellschaftliche, sondern auch auf die psychische Entfremdung des zeitgenössischen Menschen den „Gebrauchswert“ der Identifikation in der ästhetischen Rezeption als vorübergehenden Abbau der „konkurrenzorientierte[n] und affektdisziplinierte[n] Panzerung unserer Identität“ (Schulte-Sasse 1982: 89). Berufen kann sich eine solche Verteidigung der Popkultur nicht zuletzt auf Walter Benjamin, für den die in einer modernen Großstadt nötige „tiefgreifende Veränderung der Apperzeption“ hin zu einer „gesteigerten Geistesgegenwart“ durch die Chockwirkung der Montage „am Film ihr eigentliches Übungsinstrument“ hat (1963: 39) und dessen optimistischer Blick auf die elektronischen Massenmedien einer (post)modernen Kulturtheorie weit näher liegt als Adornos elitär-melancholische negative Ästhetik.

Massenkultur hingegen zielt auf die Rechtfertigung dessen, was ihr am meisten zum Vorwurf gemacht wird: Zerstreuung.

Der Vorwurf der Zerstreuung ist so alt wie die Massenkultur und begegnet bereits um 1800 im Kontext der Lesesuchtdebatte als Kritik des zweckfreien Lesens, das sich dem Selbstvervollkommnungsgebot der Aufklärung entzieht.⁸⁸ „Ein Lesen, womit man bloß die Zeit vertreiben will, ist unmoralisch, weil jede Minute unsers Lebens mit Pflichten ausgefüllt ist, die wir ohne uns zu brandmarken nicht vernachlässigen dürfen“, so postulierte damals der Kantianer Adam Bergk in seinem Buch *Die Kunst, Bücher zu lesen*, mit dem fulminanten Finale: „Die Folgen einer solchen geschmack- und gedankenlosen Lektüre sind also unsinnige Verschwendung, unüberwindliche Scheu vor jeder Anstrengung, grenzenloser Hang zum Luxus, Unterdrückung der Stimme des Gewissens, Lebensüberdruß, und ein früher Tod.“ (1799: 86 und 412) Genau ein Jahrhundert später wird noch mit den gleichen Schlagwörtern die Wirkung der ‚schlechten‘ Romane beschrieben und der Basler Professor für Kirchengeschichte und spätere Rektor der Universität Eberhard Vischer warnen, dass die Kolportageromane „Geist und Gemüt des Lesers verrohen, seinen Geschmack verderben, falsche Vorstellungen von der Welt erwecken, die Sinne reizen und die Lust zur Arbeit lähmen“.⁸⁹ Die Warnung vor falscher Lektüre findet sich selbst im letzten Drittel des 20. Jahrhunderts, dann auch mit Blick auf Kino und Fernsehen, wobei die bei Bergk verkündete Todesgefahr Argument bleibt: Bei Neil Postman schafft sie es idiomatisch bis in den Titel, in der Diskussion zu Computerspielen wird sie, vom Rezipienten auf Unbeteiligte verschoben, zum zwangsläufigen Resultat am Bildschirm rezipierter und praktizierter Gewalt.⁹⁰ Die Kritik des Amusements wird Hauptfeiler der Kulturindustriethese, die nicht mehr, wie einst die Zerstreuungskritik des Populäraufklärers Johann Heinrich Campe, vor der „Vergessenheit aller häuslichen und bürgerlichen Pflichten“ warnt,⁹¹ sondern im Gegenteil vor der Entwicklung von Gesellschaftskonformität durch die Produktion eines „gefesselten

⁸⁸ Es ist ratsam zu erinnern, dass das Phänomen der Massenkultur vor den elektronischen Medien beginnt und auch heute parallel zu diesen existiert, also nicht auf die Funktion der apperzeptiven Einübung in die Chockwirkung der Moderne durch die Montagetechnik des Films, die Makropoulos mit Verweis auf Benjamin festhält (2008: 87ff.), reduziert werden kann. In diesem Zusammenhang ist in medienästhetischer und -soziologischer Hinsicht bemerkenswert, dass im Medium Buch die stilistische Korrespondenz zum beschleunigten Leben der Moderne gerade nicht in der Masseliteratur, sondern in der experimentellen (avantgardistischen) Literatur (einschlägig sind Joyce, Marinetti, Majakowski) zu finden ist.

⁸⁹ Vischer: Was ist gute Lektüre? - Ein populärer Vortrag, Basel 1899, 5, zitiert nach: Falck 1992: 1.

⁹⁰ Zur Kritik des Kinos vgl. die Materialsammlung von Jörg Schweinitz *Prolog vor dem Film. Nachdenken über ein neues Medium 1909-1914* (1992), zur Kritik des Fernsehens vgl. Pierre Bourdieus *Über das Fernsehen* (1998), Neil Postman *Wir amüsieren uns zu Tode* (1988) und Günther Anders' *Die Antiquiertheit des Menschen* (1956).

⁹¹ *Theophron, oder der erfahrene Rathgeber für die unerfahrne Jugend*, von J. H. Campe. Ein Vermächtniß für seine gewesenen Pflegesöhne, und für alle erwachsneere junge Leute, welche Gebrauch davon machen wollen. Th. 1.2. Hamburg: Bohn, 1783, T. 1, S. 26-27, zitiert nach: Ewers 1990: 125, 128.

Bewußtseins“ (Fetzer 1979). Weiterhin aber wird den Rezipienten von Trivialliteratur beziehungsweise Massenkultur Verrat an ihrer ureigenen gesellschaftlichen Aufgabe unterstellt.⁹² Diesen Vorwurf unterlaufen theoretische Modelle, die dem Publikum die Fähigkeit attestieren, die ideologische Intention der Massenkultur abzuwehren durch eine Rezeption ihrer Produkte gegen die implizierte Kodierung sowie durch alternative Kulturformen in Abwehr der Hegemonialkultur. Damit setzt die Korrektur der These von der Massenkultur als Massenbetrug nicht mehr im Werk an, indem etwa sein identifikationsstiftendes und konfliktlösendes Potenzial betont würde, sondern im Rezipienten, dem das Werk zum Übungsfeld semiotischer Rebellion wird.⁹³ Ebenso verortet, aber in seinem Unernst radikaler, ist das Modell *Camp*, das sich die Produkte der Massenkultur durch eine Art ironische Ästhetisierung des Kitschigen, Pompösen, Peinlichen aneignet: eine „Erlebnisweise der gescheiterten Ernsthaftigkeit“, ein „guter Geschmack des schlechten Geschmacks“, ein Dandyismus der Massenkultur, der als „geistreicher Hedonismus“ gegen den philiströsen Ernst der Moderne antritt (Sontag 1992b: 335 und 340). Es ist radikaler als die Guerilla-Modelle der Cultural Studies, weil es nicht versucht, den diskreditierten Gegenstand rezeptionsästhetisch umzudeuten und aufzuwerten, sondern ihn offensiv in seiner Minderwertigkeit feiert.

Radikaler als *Camp* aber ist die Rechtfertigung der Zerstreuung. Auch dafür gab es Vorläufer um 1800, wenn es hieß, „unser Geist bedarf, so wie unser Körper, Erholung und Ruhepunkte; er kann ohne Gefahr einer gänzlichen Erschlaffung nicht immer mit ernsthaften und anstrengenden Gegenständen sich beschäftigen“.⁹⁴ Das Lesen im Dienst der Zerstreuung wurde akzeptabel, als man Unterhaltungsliteratur zur Voraussetzung psychischer Hygiene

⁹² Vgl. Pehlke/Lingfeld 1970; Nagl 1972; Christa Bürger 1973; Kienzle 1975. Zur Kritik der ideologiekritischen Perspektive auf Unterhaltungsliteratur und ihrer These vom gefesselten Bewusstsein bereits in den 1970er Jahren vgl. Fetzer 1979 und 1980.

⁹³ Prominente Vertreter dieser Ansicht sind Michel de Certeau, der in seinem Buch *Kunst des Handelns* (1980) die Guerillataktiken der ‚Schwachen‘ in der Aneignung von Texten (und Kultur generell) hervorhebt, sowie die Theoretiker der Cultural Studies wie Stuart Hall, dessen Encoding-Decoding-Modell die Offenheit der Zeichen für Sinntransformationen durch das Publikum betont, und John Fiskes Analytik des Populären, die der populären Kultur sowohl als Evasion (durch gegen die hegemoniale Kultur gerichtete Kulturformen) wie als Widerstand (durch oppositionelle Lesarten der Produkte der Hegemonialkultur) „popular cultural capital“ zuspricht, „that puts bourgeois culture under constant pressure“ (1989: 60). Für ein breiteres Publikum aufbereitet findet sich das Bild einer subversiven Popkultur, die alternative, gegen die Hegemonialkultur gerichtete Werte vermittelt, auch in Ruskoff 1996. Obgleich Fiske von „playing with the semiotic process“ (1994: 239) spricht, ist der apostrophierte semiotische Widerstandes genommen keine Widerstand im semiotischen Sinne, als Problematisierung von Bedeutungsgebung, denn er erlaubt entweder die Fixierung von Interpretation oder entzieht sich im Modus des Spektakels dem Prozess der Bedeutungsgebung. Für die Forderung nach einer Rückbesinnung der Cultural Studies auf die Erforschung auch der Produktions- und Distributionsvoraussetzungen populärer Kultur sowie nach einer Rekonstruktion auch der kommerziellen und diskursproduzierenden Interessen der global operierenden „Medien- und Kulturindustrie“ vgl. Winter 2001.

⁹⁴ Warum liest man Bücher? und was hat man dabey zu beobachten?, in: Bremische Beyträge zur lehrreichen und angenehmen Unterhaltung für denkende Bürger, Bremen, 1/1795, S. 1-30, hier: 12f., zitiert nach: Schön 1987: 244f.

erklärte: „Wie manche Tagesstunden würden aber viele Menschen in der traurigsten Geschäftslosigkeit hinbringen müssen, wenn sie nicht ihre Zuflucht zu einem unterhaltenden Buche nehmen könnten?“⁹⁵ In der Theoriebildung der 1970er Jahre wird das Bedürfnis nach Zerstreuung dann zum Teil als anthropologische Konstante diskutiert, gleichsam eine ‚Humanisierung‘ des Kitsches vorgenommen, dem nun eine therapeutische Funktion im Dienste menschlicher Selbsterhaltung anhing (Best 1978: 242). Die Erklärung der Vorliebe für Kitsch mit dem Mangel, „der bestimmten gesellschaftlichen Formen oder der irdischen Existenz des Menschen überhaupt innewohnen mag“ (ebd., 18), schließt zumindest mit dem zweiten Teil implizit an den Existentialismus der Frühromantik an sowie an Blaise Pascals Gedanken zur Zerstreuung, wonach der Mensch, wenn er „ohne Zerstreuung ist und man ihn Betrachtungen anstellen läßt [...] notgedrungen in Gedanken über jene Geschehnisse verfallen [wird], die ihn bedrohen, über die Empörungen, die eintreten können, und schließlich über den Tod und die Krankheiten, die unausbleiblich sind, so daß er nun, wenn ihm das fehlt, was man Zerstreuung nennt, unglücklich ist“.⁹⁶ Sowohl Pascal als auch die Romantik führte das Verständnis des Bedürfnisses nach Zerstreuung nicht zu dessen Verteidigung; jener antwortet mit dem Weg zu Gott, diese mit dem „Weg nach innen“ als Mittel der Selbsterkenntnis unter Führung des Künstlers.⁹⁷ Schon gar nicht ließ sich Adorno vom Verständnis zu Zugeständnissen bewegen, die ihm nur die Zerstreuungssüchtigen arrogant auf eben jenen Status festgelegt hätten.⁹⁸

Die Erlebnisgesellschaft des ausgehenden 20. und beginnenden 21. Jahrhunderts hat Romantik und Kritische Theorie weit hinter sich gelassen und sieht in der Zerstreuung ein selbstverständliches Menschenrecht. Wird argumentiert, geschieht dies teilweise noch mit Hinweis auf die sozial-psychologische Nützlichkeit – „Wir amüsieren uns zu Tode, um uns nicht zu Tode zu langweilen“, erklärt Norbert Bolz mit Rekurs auf Pascal die Funktion der

⁹⁵ Ebd.

⁹⁶ Nummer 136 in der Zählung der Lafuma-Ausgabe (Oeuvres complètes, hg. v. Louis Lafuma, Edition du Deuil, Paris 1963) bzw. Nummer 139 in der Zählung der Brunschvicgs-Ausgabe (bzw. Opuscules et Pensées, hg. v. Léon Brunschvicg, Paris 1897). Zitiert wird nach der deutschen Übersetzung von Ulrich Kunzmann in: Pascal 1987. Vgl. die Klage des Titelhelden in Ludwig Tiecks Romans *William Lovell*: „Ist die Welt nicht ein großes Gefängnis, in dem wir alle wie elende Missetäter sitzen, und ängstlich auf unser Todesurteil warten? O wohl den Verworfenen, die bei Karten oder Wein, bei einer Dirne oder einem langweiligen Buche sich und ihr Schicksal vergessen können. [...] Was kann der Mensch wollen und vollbringen? Was ist sein Tun und Streben? O daß wir wandern könnten in ein fremdes, andres Land; auszieh'n aus der Knechtschaft, in der unsere Menschheit uns gefangen hält!“ (Tieck 1966: 22f.)

⁹⁷ Die Verteidigung der Zerstreuung hatte sich auf einen anderen Franzosen, Michel de Montaigne, zu berufen, der das Problem lange vor Pascal besprach, und wiederholt sich im 18. Jahrhundert im französischen Materialismus (vgl. Helvétius' posthum veröffentlichtes Hauptwerk *Vom Menschen, dessen Geisteskräften und von der Erziehung desselben* von 1773).

⁹⁸ „Ernste Kunst hat jenen sich verweigert, denen Not und Druck des Daseins den Ernst zum Hohn macht und die froh sein müssen, wenn sie die Zeit, die sie nicht am Triebrod stehen, dazu benutzen können, sich treiben zu lassen. Leichte Kunst hat die autonome als Schatten begleitet. Sie ist das gesellschaftlich schlechte Gewissen der ernsten.“ (Adorno 1981: 157)

Massenmedien – und in listiger Umdeutung gesellschaftskritischer Praxis: „Wer mit Genuß fernsieht, ist der produktiven Gesellschaft ein Dorn im Auge, denn er hat die puritanische Angst vor der Zeitvergeudung abgestreift“ (2007: 93 und 96). Es erstaunt nicht, dass auch von Vertretern der jüngeren Generation und mit Blick auf das neueste und erfolgreichste Unterhaltungsmedium der Zerstreungswert positiv vermerkt und kokett annonciert wird, Computerspiele würden „dadurch für das Leben vorbereiten, dass sie sich vom Leben abwenden“ (Rosenfelder 2008: 88 und 139). Die *digitalen Paradiese*, wie Andreas Rosenfelder sein Buch von der „schrecklichen Schönheit der Computerspiele“ (so der Untertitel) nennt, sind ebenso frei von der Instrumentalisierung im Dienste der Emanzipation wie von der ‚Sünde‘ der Sinnfrage. Als wolle man die Verabschiedung aus dem funktionalistischen Mediennutzungsmodell der Aufklärung abschwächen, wird gelegentlich auch dem Computerspiel noch ein individueller und gesellschaftlicher Nutzwert nachgesagt, sei es das Training der Feinmotorik und Konzentration, des Reaktionsvermögens und Problemlösens (Pias 2002, Gee 2004, Johnson 2005, Holtdorf/Pias 2007), sei es die Einübung protestantischer Leistungsethik durch die Zielvorgaben der Spielewelt (Rosenfelder 2008: 58). Gleichwohl bleibt es dabei, dass die Funktion der Kunst laut Autonomieästhetik – wonach Kunst in ihrer Immanenz die praktische Vernunft ihrer Unvernunft überführt (Adorno 1970: 475) – in den angesprochenen kulturellen Erscheinungen (Unterhaltungsliteratur, Fernsehen, Computerspiele) nicht oder kaum zum Einsatz kommt.⁹⁹ Dass die Kunst auch in den auf die Materialität statt Bedeutung der Zeichen orientierten modernen Ästhetiken nicht mehr auf diese Aufgabe festgelegt wird – weil dies nur im Zuge des Verstehensversuchs geschehen kann – war in den einleitenden Bemerkungen zur Sinn- und Präsenzkultur angeklungen. Nach der erfolgten Zusammenführung von Formalismus, Ornament und Spektakel ist dieser Frage nun weiter nachzugehen.

3. Negation und Einverständnis in der Kunst(betrachtung)

⁹⁹ Dass die durch Computergames und komplizierte Erzählstränge trainierten Eigenschaften wie “attention, patience, retention, the parsing of narrative threads” nur die Fähigkeit quantitativer, nicht aber qualitativer Informationsverarbeitung trainiert (also keine Intelligenz im *philosophischen* Sinne entwickelt), zeigt beispielhaft Dana Stevens kritischer Kommentar zu Steven Johnsons Buch *Everything Bad Is Good for You. How Today’s Popular Culture Is Actually Making Us Smarter* am 25.4.2005 in *Slate* (www.slate.com/id/2117395).

Eine Zentralkategorie der Kulturindustriethese und der ästhetischen Theorie Adornos ist die Negativität.¹⁰⁰ Kunst darf, so Adornos Appell, keine Friedensangebote an die gesellschaftlichen Zustände machen, sondern muss, in Abgrenzung zu den Entfremdungs- und Verdinglichungstendenzen der Gesellschaft, die Überschreitung dessen konzipieren, was ist. Wenn Adorno schreibt: „Versprechen sind die Kunstwerke durch ihre Negativität hindurch, bis zur totalen Negation“ (1970: 204), ist die Negativität nicht inhaltlich oder affektiv gedacht, sondern methodisch, als Einspruch mittels einer Sprache, die sich durch Unbegreiflichkeit der kommerzialisierten wie auch der ideologischen Kommunikation widersetzt.¹⁰¹ Adornos negative Ästhetik ist zu verstehen aus seiner *Negativen Dialektik*, die anders als Hegels Versöhnungs-Dialektik das Einzelne und Besondere nicht dem Ganzen und Allgemeinen unterordnet, sondern in seiner Autonomie stärkt. Politisch heißt dies die Parteinahme für das individuelle Subjekt gegen dessen idealistische und ideologische Sublimierung zu einem wie auch immer gearteten Kollektiv-Ich. Ästhetisch heißt es, Anwalt des Nicht-Identischen sein durch eine Kunst, die sich spröde zeigt gegenüber einem identifizierbaren und fixierbaren Sinn und bis zum Schluss an ihrem Rätselcharakter – und damit dem Potenzial einer ganz anderen Bedeutung – festhält. Adornos Abwehr von Sinnkonsum und Amusement sowie das Konzept des Erhabenen, das man hinter dem Gebot der ungebändigten Semantik und unentrinnbaren Unbegreiflichkeit sah (Welsch 1989, Aguado 1994), verweist auf die Geistesverwandtschaft zwischen seiner und Lyotards negativer Ästhetik. Diese Verwandtschaft besteht zweifellos in der gemeinsamen Ablehnung eines nivellierendem Totalitätsdenken und des damit verbundenen logozentrischen Akzents auf das identifizierende Denken in der Ästhetik, was beide gegen Hegel vereint und zugleich in Frontstellung zu Habermas' Suche nach einer Universalsprache bringt. Gleichwohl ist Adornos und Lyotards Beziehung ambivalent: Adornos Vernunftkritik ersetzt nicht Interpretation durch Materialität der Zeichen, sondern will „über den Begriff durch den Begriff hinausgelangen“ (?) und hält – indem das Unbegreifliche, das der Sinn des Kunstwerks ist, das Erkenntnisvermögen als Vermögen anspricht, dieses unbegreifliche Werk in vielfältigster Form zu erkennen – das Erhabene nahe an Kant als Erinnerung der Berufung des menschlichen Subjekts. In dieser Konstellation überlebt Adornos eschatologische

¹⁰⁰ Adornos Ästhetik wurde als elitär und esoterisch kritisiert und als unzeitgemäß für eine Zeit postmoderner Rehabilitation der Popkultur. Die vorliegende Untersuchung geht mit Wellmer (1985) davon aus, dass Adornos Ästhetik auch und gerade angesichts postmoderner Konditionen produktiv bleibt für die Diskussion aktueller ästhetischer und kultureller Prozesse.

¹⁰¹ Adorno fasst die gesellschaftliche Funktion der Kunst in seinem Essay *Die Kunst und die Künste* in die berühmte Formel: „Die Negativität des Begriffs von Kunst betrifft sie inhaltlich. Ihre eigene Beschaffenheit, nicht die Ohnmacht von Gedanken über sie, verbietet, sie zu definieren; ihr innerstes Prinzip, das utopischer, revoltiert gegen das Naturbeherrschende der Definiton.“ (1977: 451)

Geschichtsutopie, trotz Ausschwitz und Kulturindustrie und wohlweislich in strikter Befolgung des Bilderverbots. Im Gegensatz dazu konzipiert Lyotard, dessen Geschichtsphilosophie zwar messianisch, aber utopiefrei ist, mit der Wendung vom Begriff zum Material das Erhabene als Negation des Subjekts, als dessen Unterwerfung unter das Gesetz der Andersheit; statt Begrifflichkeit und Sinnggebung durch Gegenbegriffe und alternative Sinnggebung zu kurieren, wird Vernunftkritik nur noch auf der Metaebene praktiziert: als Bloßstellung des Geistes. Peter V. Zima sieht aus diesem Grund in Lyotards Ästhetik des Erhabenen und ebenso in seiner libidinösen Ökonomie die „Festigung der postmodernen Indifferenz“ (2005: 156 und 159):

Lyotards extreme Negation schlägt ins Affirmative um, sooft sie all die Werte verabschiedet, in deren Namen eine Ablehnung der bestehenden Ordnung sinnvoll erscheinen könnte. Indem sie Begriffe wie »Subjektivität«, »Autonomie«, »Wahrheitsgehalt« und »Emanzipation« als anachronistische Ideologeme zurückweist, reproduziert sie schließlich, was sie denunziert: die Negativität des Weltkapitals.

[...]

Wie die libidinöse Kunst, deren Auflösung in der Intensität sie der kritischen Distanz beraubt, so bestätigt die allgemeine Affirmativität Lyotards den status quo. Sie hat nichts Subversives.

Während Zimas Befund postmoderner Indifferenz eine differenzierende Kritik verlangt, die nicht nur die Negation einer „zukunftsorientierten Gesellschaftskritik“ festhält (ebd., 160), sondern auch die positiven Potenziale des postmodernen Relativismus erörtert,¹⁰² wird sein kritischer Blick auf die Folgen einer Ästhetik, die sich gegen Sinnggebung wendet, in der vorliegenden Untersuchung aufgegriffen und ausgebaut. Der Vergleich zu ähnlich argumentierenden Ästhetiken stellt dabei zusätzliche Erklärungen bereit, die weitere Aufklärung bringen. So lässt sich Gumbrechts Plädoyer für die Präsenzkultur als Bekenntnis zur Affirmation ohne Wenn und Aber verstehen, denn während für ihn die Sinnkultur letztlich immer auf die bessere Erkenntnis und Gestaltung der Welt zielt, ist aus Perspektive der Präsenzkultur der Wunsch, die Rhythmen der die Menschen „umgebenden Kosmologie“ zu

¹⁰² Zima offeriert dieses Potenzial im Grunde selbst unter dem Stichwort einer „dialogischen Theorie“, deren Subjekte das eigene Wirklichkeitsbild – dessen Konstruktionskriterien bewusst gehalten werden – im Dialog mit anderen Wirklichkeitsbildern bzw. Diskursen zur Disposition stellen (174-184). Genau diese politische Dimension des postmodernen Relativismus reklamiert Gianni Vattimo in seiner Diskussion der „nihilistischen Berufung der Hermeneutik“ (1997: 13), auf die im Epilog eingegangen wird.

verändern, Zeichen menschlichen „Wankelmuts“ oder schlicht „Sünde“ (2004: 102f.).¹⁰³ Damit wird die Frage nach dem Sinn nun tatsächlich an den Begriff der Sünde gebunden, was sich, unauffälliger und ex negativo, wiederholt, wenn Mersch die „Ethik des Antwortens“, die er in der Ästhetik des Performativen gegen die Kontrollsucht des Geistes in Stellung bringt, als „Tugend der Machtlosigkeit“ bezeichnet (2002: 294ff.).¹⁰⁴ Eine solche Terminologie drängt zugleich die Frage nach dem Paradies auf. Auch in dieser Hinsicht gibt Gumbrecht Antwort, wenn er das unreflektierte, mystische Eins-Sein mit den Dingen der Welt als Erlösung apostrophiert, Erlösung von der für die Sinnkultur maßgeblichen permanenten Verpflichtung zu Bewegung und Veränderung „im Sinne der nie endenden »historischen« Veränderungen, die uns auf allen diversen Ebenen des Daseins aufoktroiert werden, als auch im Sinne jener selbstauferlegten Pflicht, aufgrund deren wir uns ständig selbst »übertreffen« und ummodellieren wollen“ (2004: 160). Der Wunsch nach unmittelbarer Verbindung mit dem Dasein ist eine quasi religiöse Version der ästhetischen Erfahrung als einer aus dem Funktionszusammenhang des Lebens befreiten Form des Seins.¹⁰⁵ Im gleichen Sinne betont Mersch, dass die für die „Ereigniskunst“ konstituierende Ethik des Antwortes die elementare Erfahrung des Religiösen restituiert: „Sie konfrontiert mit dem Anderen, das begegnet, anblickt, angeht und darin den eigenen Blick entmächtigt“; in der Tugend der Machtlosigkeit liegt „ihre Nähe zur Religiosität“ (2002: 294 und 297).¹⁰⁶

Die Präsenzkultur beziehungsweise Ereigniskunst, wie sie hier sowohl von Gumbrecht und Mersch konzipiert wird, erweist sich als philosophische Gegenbewegung einerseits zur Aufklärung, die die ästhetische Erfahrung in die Pflicht der Selbst- und

¹⁰³ Der angesprochene Zusammenhang wird natürlich auch von den Vertretern der Sinnkultur vermerkt: „die Erkenntnis von Sachverhalten ist strukturell auf die Möglichkeit von *Eingriffen* in die Welt als der Gesamtheit von Sachverhalten bezogen“ (Habermas 1981: 519).

¹⁰⁴ Vgl. Mersch (2002: 295): „Nicht *wir* halten das Andere in der Hand, *es hält uns*, stellt uns unter seinen Vorrang, bemächtigt sich unser und nötigt zur Antwort, trägt uns folglich die Bezugsweise des Antwortens auf.“ Vergleichbar und vorauslaufend zu Mersch findet sich in Gernot Böhmes Ästhetik des Atmosphärischen die ‚Tugend der Passivität‘: „Wahrnehmen ist Betroffensein und verschmelzender Mitvollzug“, Aura, für Böhme synonym mit Atmosphäre, geht von den Naturdingen aus, „wenn der Betrachter sie sein lässt und sich sein lässt, d.h. sich des aktiven Zugriffs auf Welt enthält“ (1995: 29 und 27).

¹⁰⁵ Vgl. Gumbrecht (2004: 126): „Und sehnen wir uns nicht gerade deshalb nach Präsenz – ist unser Wunsch nach Greifbarkeit nicht deshalb so stark –, weil unsere Alltagsumwelt beinahe unüberwindlich bewußtseinszentriert ist? Wir müssen nicht immer und endlos darüber nachdenken, was es sonst noch geben könnte, sondern wir scheinen manchmal mit einer Schicht unseres Daseins Verbindung aufzunehmen, die einfach will, dass die Dinge dieser Welt in Hautnähe sind.“ Den Vorwurf der Reaktivierung existentialphilosophischer Gedanken mittels traditioneller Elemente der Religionsphilosophie (Martínez 2006) sah Gumbrecht wohl voraus, wenn er im Buch seine „Faszination durch Theologisches“ verteidigt (2004: 168f.).

¹⁰⁶ Die interne Verbindung der Deutungsabstinenz zur Religion erinnert Jochen Hörisch mit einem Zitat des „vor-, ja anti-hermeneutischen“ Friedrich Schleiermacher, der in den Reden *Über die Religion* 1799 die „Wut des Verstehens“ als ärgsten Feind der Religion geißelte, weil das „Verstehen und Disputieren“ um den göttlichen „Überfluß an Sinn“ betrügt, der im „Gefühl schlechthinniger Abhängigkeit“ gründe (Hörisch 1988: 50f.).

Weltvervollkommnung nahm, andererseits zur Philosophie der Negation, die zu Misstrauen riet „gegenüber allem sich Gehenlassen, das Nachgiebigkeit gegen die Übermacht des Existierenden einschließt“ (Adorno 2003: 26). Der affirmative Impuls der Präsenzkultur und Ereigniskunst versteht sich als Gegenbewegung zur Kontrollsucht des neuzeitlichen Menschen, als, wenn man so will, buddhistisches Ja zu dem, was der Fall ist. In der Ästhetik des Zufalls, auf die auch Lyotard in Gestalt von John Cage immer wieder zurückkommt, und die mit Cage und anderen prominenten Vertretern (Merce Cunningham, Robert Filliou) enge Beziehungen zum Buddhismus unterhält, bedeutet Affirmation Offenheit für den Einbruch des Unerwarteten und Unberechenbaren. Die Zufälle, so Nietzsche in der *Morgenröthe*, geben, wenn „uns das Leben im *Spinnennetze* der Zwecke zu langweilig oder zu ängstlich geworden ist [...] eine erhabene Diversion, dadurch dass ihre Hand einmal das ganze Netz *zerreißt*“ (1999: Bd. 3, 120). Die Offenheit für das Ereignis bestimmt die Rolle des Erhabenen als zentrale Kategorie in Lyotards Ästhetik und in Folge für die Ästhetik des Performativen.¹⁰⁷ Lyotard auratisiert die Kunst in Gestalt des Erhabenen, als Erscheinung des Unfassbaren. Sein methodischer Trick besteht darin, den Erscheinungsort des Erhabenen von der Natur, wo ihn Kant sah, zur Kunst, wo Nietzsche und Heidegger ihn diskutieren, zu verschieben, was andere Verschiebungen nach sich zieht. Bei Kant signalisiert das Erhabene in seiner „dynamischen“ Form als Naturgewalt (der Sturm, der Vulkanausbruch) eine Bedrohung unseres Lebens, die deswegen als „erhaben“ (und nicht etwa als „gräßlich“) erlebt wird, weil sie uns nicht wirklich bedroht, sondern die Gelegenheit gibt, unseren eigenen Untergang zu *denken*.¹⁰⁸ Ähnlich verhält es sich mit dem „mathematisch“ Erhabenen (die Unendlichkeit des Universums), das zwar unser sinnliches Fassungsvermögen übersteigt, das Gefühl der Unlust über diesen Mangel an Einbildungskraft aber in ein Gefühl der Lust ummünzt, denn die „Unangemessenheit des größten sinnlichen Vermögens mit Vernunftideen“ macht die „Überlegenheit der Vernunftbestimmung unserer Erkenntnisvermögen über das größte Vermögen der Sinnlichkeit gleichsam anschaulich“ (KdU § 27). Dass wir im Denken über die Erfahrung hinausgehen können, erinnert uns an unsere eigentliche Bestimmung und Überlegenheit der Natur gegenüber. Während Hegel dem Erhabenen das „Souveränitätsphantasma“ (Mersch 2002: 136) nimmt, mit dem Kant es

¹⁰⁷ Die Verbindung wird am offensichtlichsten bei Mersch, der die Parameter seiner *Ästhetik des Performativen*, Ereignis und Aura, direkt an Lyotards Begriff des Erhabenen koppelt (2002: 131-154).

¹⁰⁸ Aus der gleichen Denkfigur der erfahrbaren, aber entronnenen Gefahr heraus spricht Kant schließlich von der Erhabenheit des Krieges (KdU § 28) und liefert die Vorlage für Ernst Jüngers Apotheose des „Stahlgewitters“.

ausstattet und das auch in Schillers Essay *Über das Erhabene* (1801) zu finden ist,¹⁰⁹ wird es im „technologisch Erhabenen“ des 19. Jahrhunderts (Nye 1994) ganz zum Erhabenen der Vernunft, das sich in Geschwindigkeit, Monumentalbauten, Dampfschiffen und anderen Trophäen der Naturbeherrschung – nicht zuletzt der Blitzableiter als Antwort schon im 18. Jahrhundert des technologisch Erhabenen auf das dynamisch Erhabene – beweist und, wie Friedrich Theodor Vischer bereits 1837 in seiner Abhandlung *Über das Erhabene und Komische* versichert, gar „eine höhere Achtung als erhabene Naturgegenstände“ ablockt (Vischer 1967: 85). Der Leistungsstolz, der dieser rationalistischen Bannung des Erhabenen entstammt, wird konterkariert im ästhetisch Erhabenen bei Lyotard, das zurückkehrt zur Erschütterung, nun aber nicht mehr als Manifestationen der Natur, sondern der Kunst, also: menschlicher Kreativität.

Dass eine Kunst des Erhabenen wegen der implizierten Subjektkonzeption in sich widersprüchlich ist, notiert Jacques Rancière ebenso wie den Umstand, dass in Hegels Konzept der *symbolischen Kunst*, die die Umwandlung des Erhabenheitsgefühls in die Kunst vorwegnimmt, die Unverhältnismäßigkeit von sinnlicher Vorstellungskraft und Idee noch aus dem Unvermögen des Künstlers resultiert (2007: 106f.). Boris Groys wiederum erörtert Lyotards Ästhetik des Erhabenen als doppelte „Wiedererkennung des Lebens in der Kunst“ (Groys 2000: 189). Zum einen verschiebt Lyotard den Effekt des dynamisch Erhabenen – die Gefährdung des Fortgang unseres Lebens – auf die Kunst als Enttäuschung kultureller Erwartung, wobei das Problem der Kontinuität im Reproduktionswunsch der etablierten Diskurse und Regelsysteme beginnt: „Schule, Programm, Projekt erklären, dass nach einem bestimmten Satz dieser Satz oder wenigstens diese Art von Satz obligatorisch, jener Art von Satz erlaubt, eine andere Art von Satz verboten ist.“ (Lyotard 1984: 152) Der Fortgang der Kunst, wie sie ist, wird in Frage gestellt, wenn die Avantgarde sich weigert, die alten Programme der Kunst in die Zukunft zu verlängern. Diesem Bruch mit der Tradition – der Kants dynamisch Erhabenem entspricht – lässt Lyotard, zum anderen, den Bruch mit der Vorstellungskraft – vergleichbar Kants mathematisch Erhabenem – folgen, womit das angemahnte Werk doppelt markiert ist: Es „beugt sich keinem Vorbild“ und es „versucht darzustellen, dass es ein Nicht-Darstellbares gibt“ (ebd., 160). Das beschworene Ereignis ist der Bruch der Regel (die akademische Ästhetik) und der Kontrolle (die intellektuelle Einholung des Geschehens) zugleich. Lyotard erklärt am Beispiel der Malerei: „In der

¹⁰⁹ Hegel akzentuiert die Einsicht in die Nichtigkeit des Menschen und reduziert den Trost der Situation auf das Lob Gottes: „Mit der Erhabenheit ist deshalb von seiten des Menschen zugleich das Gefühl der eigenen Endlichkeit und des unübersteigbaren Abstandes von Gott verbunden“; „Diese Anerkennung der Nichtigkeit der Dinge und das Erheben und Loben Gottes ist es, worin auf dieser Stufe das *menschliche Individuum* seine eigene Ehre, seinen Trost und seine Befriedigung sucht.“ (Ästhetik: Bd. 1, 2. Teil, 2. Kap., B 3)

bildenden Kunst ist das Unbestimmte, das *Es geschieht*, die Farbe, das Bild. Die Farbe, das Bild ist als Vorkommnis, als Ereignis nicht ausdrückbar, und davon hat sie Zeugnis zu geben.“ (ebd., 154) Als Konsequenz „bleibt die Aufgabe, zu malen, dass es etwas gibt, das nicht bestimmbar ist: das »Es gibt« selbst.“ (ebd., 164)¹¹⁰ Es ist die abstrakte Kunst der Avantgarde, die den Grenzen, einer Idee sinnlich Ausdruck zu geben, sinnlich zum Ausdruck verhilft. Zugespitzter: in der Farbe als Ereignis äußert sich das „»Desaster« des Erhabenen“ (Rancière 2007: 123). Desaster, weil es von der unüberschreitbaren Entfremdung des postmodernen Menschen kündigt, wobei Rancière auch festhält, und das wird uns gleich mehr beschäftigen, dass dieses Desaster vor dem „Desaster des Emanzipationsversprechens“ schützt, Desaster, weil es ein Wille zur Herrschaft ist, „der uns aus dem Schlaf des konsumierenden Lebens nur reißt, um uns in fatale Utopien des Totalitarismus zu stürzen“ (ebd., 122f.).¹¹¹

Ist einerseits in Lyotards Perspektive der Avantgardismus „keimhaft in der kantischen Ästhetik des Erhabenen enthalten“ (Lyotard 1984: 158), geht andererseits in seinem eigenen Modell des Erhabenen dessen Erfahrung nicht mehr einher mit einer Anrufung rationalistischer Reflexion. Eher der theologischen Ästhetik der Romantik verbunden als Kants Kritik der Urteilskraft, setzt Lyotard das Erhabene gegen die Anmaßung des Verstehens und konfrontiert den theoretischen Menschen mit dem Einbruch des Ungeheuren. Der Akzent nicht auf das Interpretierbare, Begreifbare, sondern auf das unfassbare Ereignis, den Lyotard in der unmittelbaren Beziehung der klassischen Avantgarde zur Materie sieht, ist bindend auch für die Gegenwart: „Die Aufgabe der Avantgarde bleibt, die Anmaßung des Geistes gegenüber der Zeit aufzulösen. Das Gefühl des Erhabenen ist der Name dieser Blöße.“ (ebd., 164) Die Suspension des Denkens, das Sich-Ausliefern an die Materie ist für Lyotard die Herausforderung der modernen Kunst und bezeichnet einen Neuanfang in der ästhetischen Theorie (1982: 9). Die rezeptionsästhetische Konsequenz ist der Zugriff auf die Materie in den Grenzen ihrer Materialität: „Das heißt sich der Präsenz zu nähern, ohne auf die Mittel der Darstellung zu rekurrieren“; die Materie ist zu denken ohne Blick auf ihre formale Gestaltung, als „Präsenz in Absenz des aktiven Geistes“ (1989: 238 und 240).¹¹² Ziel ist, wie es in der bereits zitierten Passage heißt, nicht die Rede, sondern der Tanz (I/1). Diese Abwehr

¹¹⁰ „Der avantgardistische Versuch schreibt das Vorkommnis eines sinnlichen *Now* in den Zerfall der großen repräsentativen Malerei ein, als ein *Now*, das nicht dargestellt werden kann, gleichwohl aber darzustellen bleibt“ (Lyotard 1984: 162).

¹¹¹ Abweichend von dieser Beschreibung des Emanzipationswillens und kaum zustimmungsfähig schließt Rancière im Anschluss den „sanften Totalitarismus der Welt der Warenwelt“ in das Emanzipationsversprechen mit ein (2007: 123).

¹¹² Lyotard beruft sich hier wiederum auf Kant, in dessen Analyse des Erhabenen der Niedergang der „Vorstellung einer natürlichen Zusammenstimmung von Materie und Form“ schon enthalten sei (1989: 238).

des Geistigen bezeichnet Günter Seibold in seiner Besprechung zu Lyotards ästhetischer Theorie polemisch als Mischung aus Sinnverzicht, Mystik, Gefühlsintensität und zenbuddhistischer Affirmation (1996). Ohne Frage sind die Bezugnahmen und unterschwelligten Verbindungen dieser Ästhetik von nicht geringem Gewicht in der Geschichte der abendländischen Kunst und Philosophie. Gleichwohl ist im Hinblick auf das Verständnis des Erhabenen als Zeugnis des Unausdrückbaren, als Umstand, *dass* etwas geschieht, „dass hier und jetzt das Bild ist und nicht vielmehr nichts“ (Lyotard 1984: 154), mit Seibold zu fragen: Welches Bild? (1996: 303) Die Antwort mag klar sein im konkreten Text, der eingangs auf Bilder von Barnett Newman verweist. Darüberhinaus kann sie angesichts der Unspezifität Lyotards nur lauten: irgendein Bild. In Lyotards Universalisierung des erhabenen Gefühls dehnt sich dieses, wie Lyotard selbst gelegentlich notiert, „auf jedes ästhetische Gefühl aus“ (1993: 423), also im Grunde jedes Gefühl, das nicht im Funktionszusammenhang des praktischen Lebens steht. Es geht, beanstandet Seibold daher zu Recht, Lyotard nicht um die Präsenz eines qualitativ bestimmten Seienden, sondern immer nur um die Präsenz als solche (1996: 310). In die gleiche Richtung deutet Rancières Bemerkung, dass in Lyotards Konzept des Erhabenen die sinnlichen Qualitäten der Materialien unwesentlich sind und es nur darauf ankomme, dass sie den Geist entwaffnen und zur Passion eines sinnlichen Ereignis werden (2007: 109).

Vor diesem Hintergrund ist die Frage nicht länger zu vermeiden, wie sich das Spektakel, ebenfalls ganz auf die Zeugenschaft eines Ereignens ausgerichtet, zum Erhabenen verhält. Empfiehlt sich, soll das Ereignis von Deutung, die nur Verstellung von Intensität wäre, befreit sein, nicht auch das deutungsabstinente Spektakel als Kandidat für das avantgardistisch Erhabene Lyotardscher Spielart? Die Frage ist zweifellos provokativ und durch den gängigen Diskurs zur Ästhetik des Erhabenen kaum gedeckt. Da es produktiv sein kann, Diskurse durch provokative Fragen in Bewegung zu bringen, sei die vorgebrachte Vermutung jedoch zugelassen. Zu konzedieren ist dann natürlich zunächst, dass das Erhabene bei Lyotard sowenig als Spektakel konzipiert ist wie das Ereignis oder die Präsenz bei Mersch und Gumbrecht, was sich schon in den vorgenommenen Referenzen zur Hochkultur zeigt: Daniel Buren, Barnett Newman und John Cage bei Lyotard, Mozart, Edward Hopper und Federico García Lorca bei Gumbrecht. Das Erhabene ist nicht der Spaß eines spektakulären Erlebnisses, sondern die Überraschung und Ratlosigkeit im Angesicht des Ereignisses. Die Ästhetik des Erhabenen zieht die Aufmerksamkeit auf das Ereignen des Ereignisses, während die Ästhetik des Spektakels beabsichtigt, nicht durch die Wucht des *Dass* den Fluss der

Zerstreuung zu stören – so wie der Materialfokus der avantgardistischen Kunst die mediale Natur der Erscheinungen thematisiert, während Ornament und Spektakel das Medium eher verschleiern (Darley 2000: 114f.). Die erhabene Kunst schockiert anders als das Spektakel: „Sie muß dermaßen schockieren, daß etwas zerbricht.“ (Lyotard 1989b: 340) Wie aber lässt sich der Unterschied bestimmen und wie verlässlich bleibt er, wenn die Sensation zum ästhetischen Signum der Moderne und des kapitalistischen Kunstmarktes und der „Schock zum Konsumgut“ (Adorno 1951: 269) geworden ist, das Neue, Unerwartete, Sich-Ereignende also nur einen „Akt der negativen Anpassung an die kulturelle Tradition“ (Groys 1999: 19) darstellt?

Die Frage führt zurück zu Kant, der festhält, dass „die wahre Erhabenheit nur im Gemüte des Urteilenden, nicht in dem Naturobjekte, dessen Beurteilung diese Stimmung desselben veranlaßt, müsse gesucht werden“ (KdU § 26). Diese Individualisierung des Erhabenen gilt umso mehr für das technologisch Erhabene: So wie der Savoyische Bauer das Eisgebirge vor dem Haus nicht als erhaben betrachtet (KdU § 29), so sind Flugzeug und Staudamm für ihre Konstrukteure nur das geplante Ergebnis einer genauen Berechnung. Projiziert man Kants Erklärung auf das ästhetisch Erhabene, erweist sich schnell ihre Problematik für Lyotard. Groys hat sie in seinem Essay *Jean-François Lyotard: Die Achterbahn des Erhabenen* wie folgt formuliert (2000: 191):

Wenn der Kunstbetrachter dem Treiben der Avantgarde wohlwollend gegenübersteht und avantgardistische Kunstwerke ohne Widerspruch akzeptiert, kann sich bei ihm der Schock der Unterbrechung nicht einstellen – nur derjenige, der im jeweiligen avantgardistischen Kunstwerk das Ende oder, besser noch, den Tod der Kunst sieht, ist im Stande, beim Betrachten dieses Werks ein Gefühl des Erhabenen zu erfahren.

Das Gefühl des Erhabenen in der Konzeption Lyotards ist erfahrbar nur von dem „schlimmsten Feinde“ der Avantgarde, der sich die Rückkehr der Kunst in ihren vor-avantgardistischen Zustand wünscht (ebd.). Zugleich verliert das Erhabene, wird die Avantgarde, wird das Ereignis des Schocks selbst zum Kontinuum, seine Funktion als Unterbrechung. Dass der kapitalistische Kunstmarkt schon aus Tauschwertgründen an Innovationen interessiert ist und der „Kapitalismus von Anfang an Modell für die avantgardistische Kunst“ steht (ebd., 193), hatte Groys bereits 1992 ausführlich in seiner kulturökonomischen Studie *Über das Neue* diskutiert. Die Gefahr, dass die kapitalistische Innovation das Erhabene „vereinnahmt [...] und entsublimiert“ (ebd., 192), ist natürlich auch Lyotard nicht fremd (1984: 163f.). Seine Antwort ist die Wucht des Schocks. Die

Unzulänglichkeit dieser Antwort – die „die mathematische Einschätzung der Größe mit der ästhetischen Einschätzung des Erhabenen verwechselt“ (Groys 2000: 194) – wird einsichtig durch den Befund – bei Kant und bei Groys – zur Erfahrbarkeit des Erhabenen: „Man kann sich durchaus vorstellen, dass bestimmte Betrachter gerade von den Kunstwerken schockiert werden könnten, von denen Lyotard nur einen »petit frisson« bekommt“ (ebd.). Andererseits verhält der Schock ungehört bei jenen, die ihn erwarten und goutieren. Die Ästhetik des Erhabenen existiert im Grunde nicht für jene, die ihr anhängen oder nur in Gestalt der Trans-Avantgarde und Derriere-guard.¹¹³

Ist die Wirksamkeit oder Authentizität des Erhabenheitsgefühls als Folge ästhetischer Erfahrung also mit Skepsis zu betrachten, verlangt auch das einen kritischen Blick, was als subjektive Disposition für das Erhabene bezeichnet werden kann, als Begehren, dieses »Desaster« dem der Emanzipationsversprechen vorzuziehen. Lyotard skizziert in seinem Essay über Buren 1981 eine Haltung, die auf die eingetretene Situation epistemischer und wirtschaftlicher Unsicherheit mit dem Wunsch nach einem epistemischen und moralischen „Zuhause“ reagiert und die „Entartung“ der Avantgarde beklagt (1987: 32f.).¹¹⁴ Dieser unzeitgemäßen „Angstverdrängung“ (ebd., 32) steht die Ästhetik des Erhabenen entgegen, deren Akzentverschiebung von Deutung auf Ereignis als „Schrecken der Einsamkeit“ (1984:158) die Ohnmacht des Subjekts verkörpert. Der deutungslose „Einbruch des *factum est*“ wirkt, so auch Mersch, auf den hermeneutischen Menschen als „Abgrund eines Entzugs“ (2004: 47). Diese Ohnmacht, dieser Entzug ist doppelter Natur, denn mit der Deutung wird auch Orientierung entzogen – im Unterschied zum Modell der Deutung ohne Orientierung in Adornos Autonomieästhetik und Menkes unten diskutierter Souveränitätsästhetik. Für Lyotard, der wenige Jahre vor den Kant-Studien und der Ausarbeitung der Ästhetik des

¹¹³ Den Begriff der Trans-Avantgarde prägte der italienische Kunstkritiker Achille Bonito Oliva mit einem Essay 1979 und der von ihm kuratierten Ausstellung *Avanguardia, transavanguardia* 1982. Zur 1997 konstituierten Bewegung der Derriere-guard als rebellische Rückbesinnung auf traditionelle Formen und Techniken vgl. die Website <http://derriereguard.com>. Die Rückkehr der Trans-Avantgarde und Derriere-guard zum Gegenständlichen ist der Schock, auf den die Anhänger der Avantgarde nicht vorbereitet waren und den Lyotard in seiner Ästhetik des Erhabenen nicht gemeint hat. Zur Frage Bruch und Tradion hält Groys' Essay ein weiteres Paradox parat, das aus der von Lyotard geforderten Ausrichtung der Avantgarde auf die Materialität folgt. Für Groys versteht die Freilegung des Medialen der Kunst diese mit dem „Fundamentalismus der Zukunft“ und verspricht programmatisch Kontinuität: Durch die Reduktion der veränderbaren historischen Merkmale der Kunst bringt die Avantgarde deren Fortschritt auf einen Nullpunkt, mit der Folge, „die Kunst als Institution dem historischen Wandel zu entziehen und damit zukunftsresistent zu machen“ (197f.). Insofern Avantgarde-Kunst, wenn sie „im Namen des Mediums“ spricht (Groys 2003), keinem ‚Einbruch‘ mehr darstellt und keine „Absage daran, die Vergangenheit in die Zukunft fortzusetzen“ (Groys 2000: 190), kann sie nicht *erhaben* sein.

¹¹⁴ Lyotard imitiert die Losungen dieser Disposition wie folgt: „Schluß jetzt mit den kosmopolitischen Avantgarden, gebt mir meine Geradheit zurück [...] unseren unmittelbaren Glauben [...] vertreibt ihre krummen Abbilder, ihre magischen Quadrate, ihre Verknüpfungen, die Kniffs, ihre Abstraktionen, ihre Gattungsvermischungen, ihre Entartung [...] Ach, meine heile, neue Subjektivität! Ach, meine unzerreißbare Realität!“ (1987: 32f.)

Erhabenen mit seinem Buch *La Condition Postmoderne* (1979) die *Großen Erzählungen* der Moderne grundsätzlich in Frage stellte, kann zeitgenössische Kunst nicht mehr im Dienst eines „allgemeinen Emanzipationsprojekt[s]“ stehen (1989b: 326): „Ein zeitgenössisches Kunstwerk ist vielleicht immer dann schlecht, wenn es etwas glauben lässt. Es ist dann nicht zeitgenössisch.“ (1987: 27f.) Dieser Einspruch gegen die Orientierungsfunktion von Kunst führt Lyotard schließlich zur Kritik des Gegenständlichen, denn da er, so Albrecht Wellmers Argument, den „Begriff der ästhetischen Darstellung dem der begrifflichen Aussage“ annähert, muss er jede repräsentative Kunst im Dienst am Diskurs, den es hinter sich zu lassen gilt, sehen und sich nicht nur gegen (Fortschritts-)Glauben im Kunstwerk wenden, sondern die „Negation der Repräsentation zur Bestimmung der Kunst“ erklären (Wellmer 1985: 60). Lyotards philosophische Kritik führt im Ästhetischen somit zur Ersetzung der Semiotik durch die Energetik, zur Konzipierung der Kunst nicht als Ort der Erkenntnis, sondern der Erzeugung erhabener Gefühle. Die Forderung nach repräsentationsloser Präsenz als Reaktion auf die metaphysische Heimatlosigkeit des postmodernen Menschen, trifft erwartungsgemäß auf neue und alte Metanarrative in verschiedenen politischen Lagern und kulturellen Systemen.¹¹⁵ Wer hinter die zugegebenermaßen aporetische und ästhetische Haltung der Postmoderne nicht zurückgehen will, scheint allerdings nur die Alternative der Ironie oder eben des Abgrunds des Entzugs zu haben.¹¹⁶ Wellmer sieht als Endstationen für eine auf absolutistischer Vernunftkritik setzende Postmoderne gar nur „Affirmation, Regression oder Zynismus“ (1985: 99). Dass die Ästhetik des Erhabenen und des

¹¹⁵ So beabsichtigt, um beim Kontext der Kunst zu bleiben, Alain Badiou mit seinem auf Wahrheit setzenden „Affirmationismus“, in Absetzung zu einer im Negativen verharrenden, mit dem Status quo gleichsam arrangierten Gesellschaftskritik und im Gegensatz zur ästhetischen Affirmation bei Lyotard und Gumbrecht, die Kunst wieder „in das positive Ziel der Emanzipation einzuschreiben, sie aus der fortwährenden und nutzlosen ‚kritischen Funktion‘ herauszuführen“, die „dionysische Apologie der Welt, so wie sie wird“ durch die „Kreation von neuen Namen“ abzulösen (2007: 47 und 39). Die Macht der alten Metanarrative wiederum verkörpern zwei so gegensätzliche Figuren wie Osama Bin Laden und George W. Bush, die mit ihren vehement verteidigten Wertesystemen nicht nur einander feindlich gegenüberstehen, sondern auch gemeinsam der Postmoderne opponieren. Wie der Islamwissenschaftler Akbar S. Ahmed von der American University in Washington am 9. Januar 2004 in einem Artikel in der Pakistanischen *Daily Times* festhält: Mit dem 11. September 2001 waren die Großen Erzählungen, nach einer Pause seit dem Fall der Berliner Mauer, „back with a vengeance“ (www.dailytimes.com.pk/default.asp?page=story_9-1-2004_pg3_5). Dass die Postmoderne im Grunde selbst eine neue, ‚letzte‘ *Metanarration* darstellt, wird von ihren Proponenten durchaus reflektiert. So enthält für Peter Engelmann „die Behauptung von Heterogenität als Positiv selbst noch einmal die Möglichkeit des Totalitarismus“ (1991, 382) und so räumt Welsch ein, dass die „Vision der Vielheit“ als Korrektur der „Ein-Heils-Imaginationen“ zugleich eine neue Utopie darstellt (1991: 183f).

¹¹⁶ Zur Postmoderne nicht als Epochenbegriff oder Mode, sondern als Geisteshaltung und Projekt im Zeichen einer radikalisierten Aufklärung vgl. Lyotard (1981: 97), Foucault (1990), Eco (1986b: 77) und Wellmer (1985: 48, 109). Die postmoderne Erfahrung kann mit Todd Gitlin prägnant als „a knowingness that dissolves commitment into irony“ beschrieben werden (1989: 100). Die postmoderne Geisteshaltung ist aporetisch, weil sie aufgrund ihrer Voraussetzungen nicht aus Deskriptionen Präskriptionen ableiten kann, und sie ist ästhetisch, weil deswegen ihre Urteile nicht mehr auf theoretischer Auseinandersetzung fußen, sondern auf Intuition, vergleichbar der vorbegrifflichen Einbildungskraft des ästhetischen Geschmacks, wie sie Kant in der *Kritik der Urteilskraft* beschreibt (Eagleton 1994: 410f.).

einbrechenden Ereignisses die annoncierte Abgrund-Wirkung hat, ist mit Groys (2000) zu bezweifeln. Dem bereits mehrfach aufgetretenen Befund der Affirmation hingegen ist nachzugehen mit der erneuten Frage nach den untergründigen Verbindungen zwischen dem Erhabenen und dem Spektakel.

Die Indizien für eine solche Verbindung finden sich nicht bei Lyotard, aber in den Ästhetiken, die ähnlich auf die Materialität der Zeichen zielen und auf Passion. Ein aussagekräftiges Beispiel ist Gumbrechts Konzept der Präsenzkultur, das der Ästhetik des Erhabenen durch Deutungsabstinentz verbunden ist, den Schock des Entzugs aber durch die Intensität der Präsenz ersetzt und somit die ästhetische Erfahrung gegensätzlich zu Lyotards Intention konzipiert. Mit dieser Wendung der Sinnabsenz ins Angenehme steht das Konzept der Präsenzkultur dem Verfahren der Kulturindustrie recht nahe und zweifellos viel näher als die Ästhetik des Erhabenen. Der affirmative, quasi religiöse Impetus dieses Konzepts – das Gumbrecht als seine „eine Idee aus gut vierzig Jahren Denk- und Schreibearbeit, die möglicherweise etwas verändert hat“, apostrophiert (2010: 9) – wurde schon vermerkt, ebenso seine Gegenstellung zur Emanzipationserzählung der Aufklärung. Gumbrecht liefert aber auch klare Aussagen zur Frage, auf welche politische beziehungsweise gesellschaftliche Situation seine ästhetische beziehungsweise kulturphilosophische Theorie eine Antwort ist. So adressiert er das oben zitierte Bekenntnis gegen die „permanente Verpflichtung zu Bewegung und Veränderung“ schließlich an die 1968er Generation mit „ihrer zuweilen masochistischen Fixierung auf eine ausschließlich »kritische« Weltsicht“ (2004: 160 und 168).¹¹⁷ Gumbrechts Gegenbegehren nach „mehr Kontaktintensität“ und „größere Nähe zu den Dingen dieser Welt“ (ebd., 169) entspringt nicht etwa einfach einer persönlichen Alterssituation, sondern einer fatalistischen Geschichtsauffassung, die sich vom „historische Denken“ – das Zeit als „Agens der Veränderung“ und die Zukunft als „offene[n] Horizont von Möglichkeiten“ erscheinen lässt – verabschiedet und damit auch von der Vorstellung, die Gegenwart könne die Zukunft retten (2010: 15). Die Gegenwart, so Gumbrecht in der Einleitung seines programmatisch betitelten Buches *Unsere breite Gegenwart*, ist „Teil und Ergebnis einer Fortsetzung der biologischen Evolution des Menschen mit kulturellen Mitteln“, weswegen die katastrophalen Konsequenzen der Erderwärmung nicht zu verhindern, sondern, durch radikal veränderte Lebensweise, allenfalls einige Jahre aufschiebbar seien (ebd., 14 und 16). Diese Zitate offenbaren eine andere Motivlage, als die von Mersch mit Blick auf Lyotard geltend gemachte „Ethik des Antwortens“ als „Begegnung

¹¹⁷ Im vorangegangenen Text zum Thema versteht Gumbrecht diese Pflicht interessanterweise noch voranging als Recht: „In der Sinnkultur hat der Mensch das Recht – und manchmal die verpflichtende Aufgabe – die Welt durch sein Handeln beständig umzuformen.“ (2001: 67)

mit Andersheit“ (2002: 294 und 9). Diese Differenz ist bewusst zu halten; aber auch der Umstand, dass Gumbrechts Kultur der Präsenz die Umstellung von der aktiven Position des Weltgestaltens auf die passive des Welterfahrens mit Lyotards Ästhetik des Erhabenen – als „Sichereignen einer Passion, eines Leidens, auf das der Geist nicht vorbereitet gewesen sein wird“ (Lyotard 1989: 241) – und Merschs Ästhetik des Performativen – als „Tugend der Machtlosigkeit“ (Mersch 2002: 297) – teilt. Wie verhalten sich Leid und Passion zueinander?

Das Leiden, das Lyotard willkommen heißt, wird aus anderer Perspektive gerade durch die Umstellung von der Sinn- auf die Präsenzkultur gelindert. Denn Sinngebungsversuche führen nicht nur – oder vorrangig – zu Ermächtigung des Ich durch Zähmung der Welt, sondern auch – oder vor allem – zum Leiden an sich und der Welt. Diese Position vertritt George Steiner in seiner Schrift *Warum Denken traurig macht* (2005), die, mit Bezug auf Schellings Untersuchung *Über das Wesen der menschlichen Freiheit* (1809), die Fron und Aussichtslosigkeit des Denkens skizziert und eine Kausalkette zieht „zwischen der verbotenen Aneignung von Wissen, von analytischem Urteilsvermögen, und der Verbannung der menschlichen Spezies aus unschuldiger Glückseligkeit“ (2008: 10). Der Sündenfall, mit dem die Frage nach dem Sinn am Eingang dieses Kapitels assoziiert wurde, erscheint bei Steiner schließlich auch metaphernfrei: „Das Denken trägt in sich die Erbschaft der Schuld“ (ebd.). Es erstaunt nicht, dass Gumbrecht Steiners Buch *Real Presence* (1986), das den Passionsaspekt ins Zentrum ästhetischer Erfahrung stellt,¹¹⁸ als Inspirationsquelle für sein Präsenzkultur-Konzept aufführt. Ebenso wenig würde es überraschen, Steiners späteres Buch als Quelle für dieses Konzept gelistet zu finden. Die kulturpessimistische Perspektive auf die Praxis des Denkens führt folgerichtig – wenn auch nicht zwangsläufig, wie der Epilog zeigen wird – zu deren Verdrängung durch die Praxis der Passion. Die deutungsabstinente Passion des Ereignens erscheint so als Antimelancholikum und kommt damit als andere, nicht minder durchschaubare Form der Angstverdrängung in den Blick. Der Einspruch, der gegen diese kulturpessimistische Perspektive auf die Praxis des Denkens vorgebracht wird, ist implizit natürlich auch an die von Lyotard vertretene postmoderne Perspektive adressiert,¹¹⁹ denn wenn nach dem Ende der Legitimationserzählungen es nicht mehr darum geht, die Vergangenheit durch die Zukunft zu erlösen – und das ist, wie Gumbrecht zu Recht betont, ein genuines Ziel des Denkens –, schiebt sich, wie Wellmer Lyotard nachsagt, „das Pathos

¹¹⁸ Botho Strauss unterstützt diese Zentralstellung in seiner Besprechung zu Steiners Buch: Es komme darauf an, „stark genug und widerstandslos zugleich“ zu sein „für das singuläre Zustoßen eines Gedichts, einer Musik, einer Plastik“ (2004: 46).

¹¹⁹ Aufschlussreich ist Jens Biskys vehemente Kritik des Steiner-Buches als Obskurantismus und Behagen an der Traurigkeit, das die banalen Sorgen einer Mittelstandsgesellschaft zur *conditio humana* stilisiere (2006). Ein solcher Angriff durch den Sohn des früheren Vorsitzenden der PDS und der Partei Die Linke Lothar Bisky ist zwar nicht zwangsläufig, aber auch keineswegs überraschend.

des Vergessens an die Stelle des Pathos der Kritik“: Die Postmoderne wirft „mit der Last des platonischen Erbes zugleich Vergangenheit und Zukunft von sich“ und verkürzt die Zeit auf den „postmodernen Augenblick“ (1985: 53). In dieser Konstellation wird das Hier und Jetzt erhabener Ereignisse und intensiver Momente zum Angelpunkt ästhetischer Erfahrung. So erstaunt es nicht, dass Lyotard bei Buren den Fokus auf die „Raum-Zeit des Sehens“ legt (1987: 72) und dass Gumbrecht als ureigentliche Dimension der Präsenzkultur den Raum nennt und die Dimension Zeit – das Denken von Zukunft als Denken von Alternativen – der Sinnkultur zuordnet (2004: 103). Die Konsequenz postmoderner Geschichtsauffassung – das zeigt sich auch in Gumbrechts fatalistischen Äußerungen zum Fortgang der Geschichte – besteht, in freier Anlehnung an Alexander Kluges Filmtitel aus dem Jahr 1985, im Angriff der Gegenwart auf die übrige Zeit. Anders formuliert und in Anlehnung an Peter Sloterdijk (1989: 290): Während die Moderne das stillgestellte Modell des unablässigen Fortschritts war, ist die Postmoderne der Fortgang zum historischen Stillstand.

Erfüllt also das Konzept des Erhabenen auf der Ebene der Hochkultur letztlich die gleiche Funktion, die das Spektakel auf der Ebene der Massenkultur einnimmt: Dem Menschen erlauben, mit seinen existentiellen Ängsten umzugehen, durch den Trost oder die Zerstreuung, die das Ereignis als Erhabenes oder Spektakel bietet? Symbolisiert der ‚Einbruch‘ und ‚Abgrund‘ des Erhabenen statt Bedrohung nur eine neue Form der Heimat und des Zuhause? Zumindest was die Ästhetik der Präsenz betrifft, wird der Verdacht konszeptioneller Nähe zur Ästhetik des Spektakel phänomenologisch gestützt, wenn Gumbrecht Sport und Stierkampf als Orte der ästhetischen Erfahrung von Präsenz kennzeichnet (2005: 37)¹²⁰ und der Operninszenierung empfiehlt, „nicht alle *spezial effects*“ in Symbole zu überführen und so durch semantische Zuordnung zu zähmen (2001: 73f.). Der Vorschlag, „die Produktion von Präsenz als dominante Komponente des Inszenierungsapparats der Oper anzusehen“ (2001: 76), propagiert nur mit anderen Worten eben jene „prevalence of technique and image over content and meaning“, die Andrew Darley für die zeitgenössischen Unterhaltungsmedien konstatiert (2000: 102).

¹²⁰ Gumbrecht listet den Touchdown-Pass beim Football und den *estocado final* beim spanischen Stierkampf unter die „Momente der Intensität“ (2004: 118f.) und sieht im Sport allgemein mit seiner „Euphorie der fokussierten Intensität“ ein Paradebeispiel der ästhetischen Erfahrung von Präsenz (2005: 37). Diese Aufwertung des Sports steht in klarer Opposition zu Siegfried Kracauers Besprechung des Sports als Mittel der Zerstreuung und „Entpolitisierung“ (1971: 100), Vgl. Gumbrechts Forderung, den „Bereich potentieller Gegenstände des ästhetischer Erlebens“ zu erweitern durch die Überschreitung der „kanonischen Grenzen ihrer traditionellen Formen (wie z.B. ‚Literatur‘, ‚klassische Musik‘, ‚avantgardistische Malerei‘ usw.) (2004: 117).

Was bei Gumbrecht offensiv beworben wird, zeigt sich anderswo eher zwischen den Zeilen. Indiz der Querverbindung ist auch das Konzept des *künstlerischen Rauschens* in Seels *Ästhetik des Erscheinens*, mit dem das Subjekt in den „Ausnahmezustand einer differenzlosen Gegenwart – einer Gegenwart, mit der es eins sein kann“, tritt: „Wir geben es auf, das *Phänomen* zu bestimmen, wir geben es auf, uns dem Phänomen *gegenüber* zu bestimmen. Wir geben *uns* auf, soweit wir dadurch bestimmt sind, uns behauptend und bestimmend und beherrschend gegenüber der Welt zu verhalten. Alles Interesse am Rauschen rührt aus einer Lust an der Selbstpreisgabe her.“ (2003: 235)¹²¹ Seel beschreibt hier mit anderen Worten, wofür die Kultur der Präsenz, aber auch die Ästhetik des Erhabenen stehen. Bemerkenswert für unseren Kontext ist Seels Lokalisierung dieses „Ausnahmezustandes“, dieser „Selbstpreisgabe“ auch in Produkten aus dem Einzugsbereich der Unterhaltungskultur – John Woos Aktionsfilm *Broken Arrow*, Rock ’n’ Roll und Techno-Sound, das Werk der „Feuerwaffen und Explosivstoffe“, die „Überfülle von Aktionen und Reaktionen“ –, denn die „formale Mystik des Rauschens *innerhalb* der Kunst ist nichts Elitäres oder Exklusives“ (ebd., 247).¹²² Auch Lyotard, dessen Ästhetik konzeptionell „eine letzte Anstrengung ist, der globalen Unterwerfung des kulturellen Bereichs unter die Marktgesetze zu widerstehen“ (Zima 2005: 150), schließt Phänomene der Popkultur (Frank Zappa, Jimi Hendrix) nicht aus seinen ästhetischen Überlegungen ein (1982: 116). In einem Interview mit Christine Pries über das Erhabene fordert er eine „Kultur im Kantischen Sinne, d.h. ungefähr das Gegenteil von dem, was sich heute Kultur nennt, die keine Reflexionskultur mehr ist, sondern bloß eine Anerkennungskultur“, und positioniert sein Konzept des Erhabenen gegen die „enorme Kulturindustrie“, die „nur Dinge präsentiert, die nicht erstaunen, sondern mit denen sich die Betrachter ganz im Gegenteil identifizieren können, in denen sie sich wiederfinden, sich wiedererkennen können“ (1989b: 334 und 339f.). Die Erhabenheit ist im Gegensatz zu einer Kunst, die den Bedingungen der industriellen Reproduzierbarkeit und Rentabilität untersteht,

¹²¹ Sich dem Rauschen – für das das Werk sich zur „Gestaltung einer Gestaltungslosigkeit“ macht (2003: 244) – überlassen bedeutet, die Anstrengung der Selbsterhaltung hinter sich lassen, worin für Seel nicht wirklich ein Abschied von der Selbsterhaltung liege, „eher wohl: ein ästhetisches – Adorno hätte gesagt: mimetisches – Selbstsein angesichts der Preisgabe derjenigen Selbsterhaltung, die sich in den Modi des Sich-Behauptens oder Sich-Bestimmens vollzieht“ (ebd., 235f.). Diese Perspektive gemahnt an Schulte-Sasses Beschreibung der Identifikation im ästhetischen Erleben der Massenkultur als Abbau „konkurrenzorientierter und affektdisziplinierter Panzerung unserer Identität“ (1982: 89; vgl. oben Anmerkung 87). Dass Seel in diesem Kontext die Musik als „Kunst der Überwältigung“ und, mit Nietzsche, als „Lehrmeisterin des ästhetischen Rauschens“ beschreibt (ebd., 249), ist ein kaum überraschender Zusatz zur benutzten Metapher der Desamantisierung der Kunst als Musikalisierung (vgl. Anm. 45).

¹²² Aus dem Bereich Hochkultur listed Seel unter anderem auf: Bruce Naumans Installation *Anthro-Socio*, Steve Reichs Komposition *Piano Phase*, Jackson Pollocks Bilder, Kurt Schwitters’ Sprachklangkompositionen sowie James Joyce *Finnegans Wake* und Thomas Bernhards *Korrektur*, in denen der Sprachfluss die Semantik des Textes überschwemme (2002: 240).

„gerade das Unkonsumierbare, das man nicht verdauen kann“ (ebd., 340).¹²³ Lyotards Abgrenzung zur Kulturindustrie wehrt sich gegen die hier suggerierte Verbindung, ignoriert aber einerseits das von Groys gegen die Ästhetik des Erhabenen vorgebrachte Identifikationspotential auch der Avantgarde und andererseits die Tatsache, dass die Produkte der Kulturindustrie – wie Darleys Untersuchung zu *Surface Play and Spectacle in New Media Genres* festhält und wie Seels Phänomenologie des Rauschens bestätigt – keineswegs mehr ausschließlich auf Identifikation und Konsumtion (im Sinne verdaubarer Sinnproduktion) ausgerichtet sind, sondern zunehmend auf das Spektakuläre im Umgang mit dem Material. Auch wenn Lyotard den Schock des Erhabenen vom Schock des Spektakels damit unterscheidet, dass bei jenem „etwas zerbricht“ (ebd.), bleibt ungeklärt, wie das Zerbrechen bestimmt werden kann in Absetzung zur Schock-Ästhetik der Kulturindustrie. Pries fragt angesichts der „Ambiguität des Erhabenen“ in Bezug auf die Kulturindustrie zu Recht, wie man mit Lyotards Ideal des Erhabenen eine wirklich kritische Haltung gegenüber dem Kapitalismus und den neuen Technologien einnehmen könne, da doch alles Neue vom Kapitalismus vereinnahmt werde. Lyotards Antwort: „Man muss mit größter Sorgfalt innerhalb des Terminus des Neuen oder der Innovation unterscheiden, was nur in die Ordnung der Reproduktion und was tatsächlich zum ‚Neuen‘ gehört. [...] Unsere Aufgabe besteht darin, zwischen einer Neuheit, die den Verkauf steigert, und einer Neuheit, die etwas fühlen lässt oder Zeugnis ablegt, zu unterscheiden“ (ebd., 341). Diese Erklärung lässt – wie auch schon frühere Kommentare zur Bedrohung der „avantgardistische[n] Suche nach dem Ereignis-Werk“ durch das Innovationsgebot des Kunstmarktes (1984: 163f.) – offen, auf welcher Basis die angemahnte Unterscheidung vorzunehmen wäre. Wer, so ist mit Pries zu fragen, empfindet das Gefühl des Erhabenen? Wer legt Zeugnis ab? Und was, so wäre hinzuzufügen, geschieht der „Neuheit, die etwas fühlen lässt oder Zeugnis ablegt“, wenn sie sich trotzdem (oder gerade deswegen) auf dem Kunstmarkt etabliert?

Das Defizit klarer Kriterien für die Abgrenzung der Ästhetik des Erhabenen gegen die Kulturindustrie veranlasst, an der Frage nach der Verwandtschaft zwischen der Ästhetik des Erhabenen und der Kultur der Präsenz mit ästhetischen Erscheinungen der Kulturindustrie wie Ornament und Spektakel festzuhalten und über den Nachweis gemeinsamer Gegenstände hinaus nach strukturellen Gemeinsamkeiten zu fragen. Natürlich setzt sich die Behauptung einer solchen Verwandtschaft leicht dem Vorwurf mangelnder Differenzierung aus und einer Belehrung über die grundsätzlich unterschiedlichen Intentionen der Ästhetik des Erhabenen

¹²³ Als Hinweis auf ähnliche Positionen sei hier nur Sarah Kofmans Buch *Die Melancholie der Kunst* von 1986 erwähnt, das ebenso der Sinngebung die Geste des Konsums unterstellt und die moderne, nicht-gegenständliche Kunst mit ihrer „erdrosselten Beredsamkeit“ in Opposition dazu sieht (2008: 24).

und der Ästhetik des Spektakels. Möglicherweise ist die Immunisierung jener gegen Vergleiche mit dieser aber nur einer doppelten Nostalgie in ästhetischer Theoriebildung erborgt: Der Apotheose von Kunst als Statthalter der Wahrheit und Lösungs- oder zumindest Artikulationsinstanz gesellschaftlicher Probleme einerseits, andererseits der Insistenz auf den Leitkategorien ernste und unterhaltende Kunst, die längst nicht nur phänomenal und erfahrungsspezifisch, sondern auch theoretisch konterkariert sind.¹²⁴ Die Abschottung des Schocks des Erhabenen gegen den Schock des Spektakels beruft sich auf die Differenz zwischen der Bloßstellung des Geistes und den Freuden des Amüsemments. Diese Differenz ist zum einen nicht gesichert, wenn der Schock des Erhabenen eine entsprechende Erwartungshaltung bedient und so, identifikationsfähig und verdaubar, zum „Genussmittel höherer Ordnung“ (Adorno 1970: 27) wird. Erst recht ist der Schock der von Lyotard gepriesenen nicht-gegenständlichen klassischen und Neo-Avantgarde längst verhallt. Das „sinnliche Now“ des Unbestimmten führt, so ist anzunehmen, weniger zur erhabenen Bloßstellung des Geistes als zum unbekümmerten Genuss im Zeichen des Ornaments und zur sachbezogenen Erweiterung kunstgeschichtlicher Kenntnisse oder eben zu jenem beruhigenden Bestätigungsgefühl der Eingeweihten, das Groys anspricht. Der somit fragwürdige Hinweis auf die Differenz der zum Vergleich anstehenden Phänomene erledigt zum anderen nicht deren Gemeinsamkeit, die in der Abstinenz von Deutungsversuchen besteht und mit Martin Seel „entzugsästhetisch“ (?) genannt werden kann.¹²⁵ Das Gegenmodell sowohl zur Ästhetik des Erhabenen und der Kultur der Präsenz als auch zur Ästhetik des Spektakels akzentuiert entsprechend die Kategorien Bedeutung und Deutung und sieht die Unkonsumierbarkeit des Kunstwerks nicht romantisch-erhaben *diesseits*, sondern postmodern-aufgeklärt *jenseits* der Hermeneutik: in der Radikalisierung des Deutungsversuchs als unendlichen Prozess.¹²⁶

¹²⁴ Diese Leitkategorien werden konterkariert durch die Aufwertung kultureller Phänomene der neuen Medien als Kunst (Fotografie, Film), durch die persönliche Teilnahme an verschiedensten kulturellen Events jenseits ihrer Bewertung als „hoch“ oder „niedrig“ und durch Aufweis der Gemeinsamkeiten des Verschiedenen, wofür Herbert Marcuses Schrift *Über den affirmativen Charakter der Kultur* von 1937 ein frühes Beispiel ist und wofür sich selbst Bemerkungen bei Adorno mobilisieren lassen, wie der Hinweis, dass autonome Kunst in der Distanz zur Gesellschaft, „vor der ihr schaudert“, diese auch unbehelligt lässt und so als „Vehikel der Ideologie“ fungiert (1970: 335).

¹²⁵ Seel nennt entzugsästhetisch „Theorien, die eine spezifische Rationalität des ästhetischen Verhaltens bestreiten im Namen eines exklusiven Konzepts der reinen Reflexion bzw. sprachlosen Intensität, worin sich die ästhetische Wahrnehmung verliert, indem sie sich freispielt aus den Bedeutungen und Begriffen eines kognitiven Weltverständnisses“ (1985: 46). Der Begriff zielt auf Ästhetiken, die mit den Attributen „gelingen, schön, erhaben“ gekennzeichnet sind (ebd.), lässt sich aber definitorisch auch auf ästhetische Erscheinungen des Ornaments und Spektakels ausweiten.

¹²⁶ Wie Seel berichtet, hatte Christoph Menke sein Buch *Souveränität der Kunst* ursprünglich *Nach der Hermeneutik* nennen wollen (2007: 27), was (wie auch das hier benutzte „jenseits“) dann plausibel ist, wenn ein enger Begriff der Hermeneutik unterstellt wird, der die ästhetische Lust lediglich in der Festlegung von Sinn, nicht aber, worauf es Menke ankommt, im Scheitern der Verstehensbemühung sieht. Eine auf das

Es war in der Einleitung zu sehen, dass aus einer linken Position der dekorative Charakter der Kunst zum Beispiel eines Daniel Buren als Affirmation der aktuellen Ordnung der Dinge kritisiert wird (Buchloh), während eine Position, die ihren linken Quellen zunehmend kritisch gegenübersteht, die ontologische Natur des ‚Dekorativen‘ betont (Lyotard). Buchlohs Kritik an Buren macht zugleich deutlich, dass gesellschaftliche Kritik nicht notwendig an Kunst mit offensiv politischem Charakter gebunden sein muss, denn Burens *À partier de là* etwa – Leerstellen auf den mit vertikalem Streifenmuster bedeckten Museumswänden als Repräsentation früherer Ausstellungsobjekte – findet mit seiner komplexen Referentialität durchaus Buchlohs Zustimmung (2000: 135). Maßstab für das gelungene künstlerische Werk ist die Provokation zur Reflexion, nicht das inhaltliche politische Engagement, das kontraproduktiv ist, wenn es mit klaren Botschaften aus dem Taumel unendlicher Reflexion befreit. Für die Autonomieästhetik Adornos, der Buchloh kulturphilosophisch sichtlich nahesteht, liegt das Politische in der Form, weswegen diese niemals sich selbst genügt im Modus der phänomenalen Präsenz des Materials oder des Quod/Dass der Ereignisintensität.¹²⁷ Der autonomieästhetische Ansatz ist, trotz oder gerade wegen seiner Betonung des Formellen, auf Deutung aus und besteht auf der Frage des Quid/Was.

Auch die Autonomieästhetik partizipiert dabei am Modell des Erhabenen, konzipiert sie die vom Kunstwerk ausgehende Erschütterung doch als „ein Memento der Liquidation des Ichs, das als erschüttertes der eigenen Beschränktheit und Endlichkeit innewird“ (Adorno 1970: 364). Diese Erfahrung ist, wie Adorno nachsetzt, „konträr zur Schwächung des Ichs, welche die Kulturindustrie betreibt“ – und auf welcher Lyotards Ästhetik des Erhabenen basiert, wie mit Zima nachzutragen ist –, denn sie vermittelt dem Subjekt, wie bei Kant, die Kraft, über sich hinauszugehen (ebd.). Mit begrifflicher, aber nicht moralischer Anleihe bei Freud bestimmt Adorno die Kunst als „geschichtlichen Sprecher unterdrückter Natur, kritisch am Ende gegen das Ichprinzip, dem inwendigen Agenten von Unterdrückung“ (ebd., 365). Die Erschütterung des Ich erfolgt freilich auch im Zeichen eines Über-Ich, das im Sinne von Benjamins Geschichtsthesen und Blochs Utopiekonzept als die noch unerlöste, aus der Vergangenheit in die Zukunft gerichtete Erwartung und Verpflichtung zu denken ist. Quelle der Erschütterung aber ist das Es der Kunst: ihre ungebändigte Semantik, ihre semantische

Scheitern (bzw. die Unabschließbarkeit) der Verstehensbemühung abonnierte Hermeneutik ist für Menke indes weder diesseits noch jenseits hintergebar. Aus dem gleichen Grund hält Vattimo mit seinem Konzept des „Spiels der Interpretationen“ am Begriff der Hermeneutik fest, sicherheitshalber ausgestattet mit den Attributen „nihilistisch“ und „post-metaphysisch“ (1997: 22, 13, 147). Vgl. die Diskussion zu Vattimo im Epilog.

¹²⁷ Einschlägig für Adornos Haltung ist sein Essay *Engagement* mit einer vehementen Kritik an Sartre.

Zügellosigkeit, ihr „Rätselcharakter“ (ebd., 182). Gerade darin, dass sich das ästhetische Objekt einer klaren Bestimmung entzieht, „[d]ass Kunstwerke etwas sagen und mit gleichem Atemzug es verbergen“ (ebd), liegt für Adorno der ethische Ertrag ästhetischer Erfahrung: Zu begreifen am Kunstwerk, so das oft zitierte Paradox, ist seine Unbegreiflichkeit (ebd., 179). Diesem Paradox steht der Satz voran: „Kunstwerke sind nicht von der Ästhetik als hermeneutische Objekte zu begreifen“. Gegen die Verkennung dieses Satzes als Verabschiedung der Interpretation à la Sontag und Grumbrecht sichert sich Adorno ab, wenn er an anderer Stelle – in seinem kurzen Text *Voraussetzungen* aus dem Jahr 1961 – schreibt: “Dass Kunst dem rationalen Verstehen als einer primären Verhaltensweise sich entzieht, ist vom vulgären ästhetischen Irrationalismus ausgebeutet worden. Gefühl sei alles. Die Einsicht wird aber dringlich erst, sobald künstlerische Erfahrung zur schlechten, passiven Irrationalität des Konsums wird, und aufs Gefühl kein Verlass mehr ist.” (1981b: 433) Adornos Einspruch gilt der Kulturindustrie und Unterhaltungskultur und scheint der Diskussion zu Lyotard und den anderen hier verhandelten Entzugsästhetiken kaum förderlich. Gleichwohl ist seine Bemerkung: „Die Passivität jener Reaktionsweise verwechselt sich mit löblicher Unmittelbarkeit“ in diese Richtung mobilisierbar, als Kritik des Passions- und Unmittelbarkeitsgebots. Herauszustreichen bleibt, dass Adorno den Konsumvorwurf in einer Weise formuliert, die Lyotard gänzlich gegensätzlich ist. Lyotard sichert vor dem Konsum des Sinns durch das Ereignis – „Man konsumiert nicht das Ereignis (occurrence), sondern nur seinen Sinn“ (1989: 144) – des Erhabenen – als “das Unkonsumierbare, das man nicht verdauen kann“ (1989b: 340). Für Adorno hingegen erfolgt Konsum gerade in der Absage an den Verstehensversuch oder – darin besteht die Übereinstimmung mit Lyotard – in der Reduktion des Werks auf einen unmittelbaren Sinn. Indem er die Kunst als Rätsel, als unbegreiflich konzipiert, zielt Adorno auf einen Verstehensprozess, der sich mit Lyotard gegen die „Fest-Stellung“¹²⁸ – und damit den Konsum – von Sinn wendet und zugleich mit Sontag gegen die „Hypertrophie des Intellekts auf Kosten der Energie“ (Sontag 1992: 15). Adorno sagt selbst, und dieser Satz steht wiederum der zitierten Invektive gegen die „passive Irrationalität des Konsums“ voran, dass man ein Kunstwerk nicht verstehe, „wenn man es in Begriffe übersetzt“, dass es nicht „rationalistisch verschandelt“ werden darf (1981b: 433).¹²⁹ Das Verstehen des Kunstwerks steht auch bei Adorno nicht im Zeichen der Kontrollwut des

¹²⁸ Lyotard 1982: 54, vgl. die Diskussion am Anfang dieses Kapitels.

¹²⁹ Wellmer veranlasst diese Passage und die enthaltene Aussage von der „immanenten Bewegung“ im Kunstwerk (Adorno 1981b: ebd), Adornos Ästhetik eine „Verknüpfung von ‚Semiotik‘ und ‚Energetik‘“ abzulesen und festzuhalten, dass die ästhetische Erfahrung für Adorno der philosophischen Erhellung bedarf, „damit, was sie bedeutet, ihr Wahrheitsgehalt, nicht verloren geht“ (Wellmer 1985: 63). Zum komplexen Zusammenhang von semiotischen und energetischen Aspekten der Kunst vgl. Wellmer 1985: 62-70.

Geistes, die dem hermeneutischen Paradigma immer wieder nachgesagt wird, sondern zielt auf dessen Verunsicherung *in actu*. Die Energien, die Lyotard an der Erfahrung des Erhabenen lobt, sind für Adorno im Verstehensprozess am Werk. Dieser Unterschied zwischen beiden Theoretikern ist festzuhalten und gilt auch im Vergleich der anderen aufgeführten interpretationsabstinenten Kultur- und Ästhetik-Konzepte mit dem, was ihr im zeitgenössischen Diskurs unter dem Begriff der Souveränitätsästhetik im Namen der Interpretation und in Verbundenheit zu Adorno gegenübertritt.

Die Souveränitätsästhetik, die Christoph Menke in seinem Buch *Die Souveränität der Kunst* 1991 entwickelt, hält fest an einer Unterscheidung zwischen künstlerischen und nicht-künstlerischen Phänomenen und fußt die propagierte Deutung des künstlerischen Objekts auf den Grundsatz des „Zauderns der ästhetischen Signifikanten“ (1991: 65). Sie opponiert damit, wie Menke betont, einer „unvermittelten Rehabilitierung der krud materialen Bestimmungen ästhetischer Objekte, die etwa Lyotards Entwurf einer affirmativen Ästhetik in ihrer Forderung, nicht nur die Grenzen im Kunstwerk, sondern die Grenzen des Kunstwerks gegenüber bloßer, bedeutungsloser Materialität aufzulösen, proklamiert“ (ebd.). Der Grundsatz des ästhetischen Zauderns verbindet sich einer „Ontologie des ästhetischen Objekts als unaufhörliches Übergehen zwischen seinen Polen Material und Bedeutung“ (ebd.), die nicht nur im Gegensatz zur materialorientierten Präsenzästhetik steht, sondern auch zum deskriptiv verfahrenen Strukturalismus, der eine klare Rekonstruktion der Signifikantenrelationen und damit der Bedeutung des Gegenstandes verspricht. Auf der Grundlage dieser Ontologie sieht die Souveränitätsästhetik in der ästhetischen Erfahrung „das Medium zur Auflösung der außerästhetisch herrschenden Vernunft, die Instanz einer erfahrend vollzogenen Vernunftkritik“ (ebd., 10). Diese Auflösung und Kritik erfolgt, weil im ästhetischen Verstehensprozess die Kontextualisierungs- und Reduktionsverfahren, die in nicht-ästhetischen Diskursen helfen, Bedeutungsüberschüsse und Verstehensirritationen aufzulösen (zum Beispiel als linguistische, semantische oder pragmatische Regelverstöße), nicht zur Verfügung stehen. Der „automatische Verstehensvollzug“ ist beim Kunstwerk, das sich außerhalb bestehender Diskursrahmen als Ereignis setzt, prinzipiell verstellt, denn die Leistungen, die in den Konventionen aufgespeichert sind, die im nicht-ästhetischen Bereich Einsatz findend, müssen im ästhetischen erst erbracht werden (ebd., 73f.). Der Versuch, das künstlerische Ereignis zu verstehen, beginnt mit dem „artikulierenden Lesen“ (ebd., 67), das auf Akten der Wiedererkennung beruht (die Identifikation geläufiger Formen, Redeweisen, Klangmuster und Weisen ihrer Inbezugsetzung) und darauf zielt, dem Kunstwerk eine

Signifikantenstruktur einzuprägen als Ausgangspunkt der Deutung. Das Problem liegt nicht erst in der Verknüpfung der ästhetischen Signifikanten, sondern schon in ihrer Identifizierung, denn das Material selbst bietet keine Kriterien für die vorzunehmenden Selektionen. Da die Entscheidung über die signifikanten Züge bestimmter Elemente des Materials – und die Isolierung dieser Elemente – selbst erst auf der Grundlage einer angenommenen Bedeutung erfolgt, verfangen sich Beschreibung und Deutung in einem unauflösbaren Zirkel. Dieser Zirkel kann nur durchbrochen werden durch die Isolierung bestimmter Signifikanten und die Festlegung einer bestimmten Signifikantenstruktur, was eine bestimmte Deutung ins Recht setzt, die, kommt der Prozess der gegenseitigen Verweisung wieder in Gang, durch eine andere Deutung unterlaufen wird.¹³⁰

Die Souveränitätsästhetik operiert – wie auch die Dekonstruktion und anders als die traditionelle Hermeneutik – rein textintern ohne das Bestreben, Bedeutungsüberschüsse und Verstehensirritationen der ästhetischen Erfahrung durch biografische und historisch-soziale Kontextrekonstruktion zu kompensieren. Dieser methodischen Entscheidung liegt nicht nur eine theoretische Einstellung zugrunde, sondern implizit auch eine politisch-moralische Utopie: Die Hoffnung, dass die Verunsicherungserfahrung im Umgang mit ästhetischen Zeichen als regulatives Prinzip auch in nicht-ästhetischen Diskursen wirkt und das dort stattfindende *automatische Verstehen*, das nicht den Prozess der Signifikantenbildung selbst reflektiert, mit wahrheitskritischen Ansprüchen konfrontiert. Der politisch-moralische Effekt dieser Utopie wird der Annahme zugeschrieben, dass eine solche Vernunft- und Erkenntniskritik im nicht-ästhetischen Bereich unerlässlich ist, da die gegenseitige Irritation von Sinnangeboten die Probleme unserer zunehmend multi-kulturell strukturierten Gesellschaft spiegelt und, in Folge, die Einübung von Polyperspektivität und Toleranz für alternative Wahrheitsbehauptungen und Identitätswürfe praktiziert.¹³¹ Die

¹³⁰ Menke notiert zur Verstrickung des ästhetisch vorgenommenen Versuchs der Kompensation von Verstehensirritation in einen unauflösbaren Zirkel: „Da wir die Verstehen allererst ermöglichenden Kontexte für das verstehensirritierende ästhetische Zeichen entwerfen, können die Kontextannahmen nicht allein in ihm begründet sein – denn dafür müßte es uns ja bereits verständlich sein. Zugleich haben wir im ästhetischen Verstehensversuch aber keine andere Grundlage als eben das unser Verstehen irritierende Zeichen.“ (1991: 75) Das Problem des ästhetischen Verstehens wird ausführlich erläutert im Kapitel *Selbstsubversion der Signifikantenbildung* (65-82).

¹³¹ Menke popularisiert diesen Aspekt seiner Ästhetik unter dem Titel *Unbequeme Kunst der Freiheit. Chancen und Risiken einer Ästhetik jenseits von Gut und Böse* in der Frankfurter Rundschau vom 5. Mai 1992. Für eine ähnlich positive Sicht auf (postmoderne) Verstehensverunsicherung vgl. Grabes (2004: 131f.) und Seubold (2005: 293f.) sowie Lüthe (2002), der sich zwar gegen eine Funktionalisierung der Kunst im Gefüge der Gegenwartskultur ausspricht, in Anlehnung an Ulrich Becks Plädoyer für eine „Kultur des Zweifels“ der Kunst aber doch die Aufgabe zuschreibt, „gegen die Mythologisierung einer sich als letztbegründend verstehenden Vernunft“ Mehrdeutigkeit zu kultivieren und somit letztlich zu einer „ironistischen Erneuerung der Aufklärung“ beizutragen (95f.). Die politische Dimension des „dialogischen Subjekts“, das „seine Konstruktionen in einem kritischen Dialog zwischen heterogenen Theorien“ überprüft, als Betonung der „Öffnung zur anderen Kultur und zum anderen politischen Diskurs“ unterstreicht auch Zima (2005: 178 und

Souveränitätsästhetik kann also schon deswegen kein Interesse daran haben, mittels textexterner Kontextualisierungen die Verfahren der nicht-ästhetischen Diskurse in den Bereich des ästhetischen zu importieren, weil es ihr darum geht, mit dem Export in umgekehrte Richtung dem System Kunst Gestaltungskraft außerhalb seiner selbst zu verschaffen. Die von anderen Theorien vorgenommene Beschränkung des Geltungsbereichs der ästhetischen Erfahrung auf den Kontext der Kunst kritisiert Menke entsprechend als „immanente Metaphysik“ (ebd., 275), die durch den Appell an ein höheres Recht der Vernunft nicht-ästhetische Diskurse gegen die ästhetische Negation immunisieren wolle. Den Einwand, nicht-ästhetische Zeichenverwendung sei von der ästhetischen Zersetzung nicht betroffen, weist Menke mit dem Argument zurück, dass auch nicht-ästhetische Zeichen semiotisch strukturiert sind, Unabschließbarkeit des Signifikations- und Erkenntnisprozesses also auch in diesem Falle vorliegt. Damit schließt die Souveränitätsästhetik an Positionen der philosophischen Postmoderne an, die, wie unter anderem zu sehen bei Derrida und Lyotard, ebenfalls die diskurssubversive Logik ästhetischer Erfahrung auf nicht-ästhetische Diskurse ausweitet und gelegentlich *die Geburt der postmodernen Philosophie aus dem Geiste der modernen Kunst*, so der Titel eines entsprechenden Essays von Wolfgang Iser (1990), erklärt. Während Derrida für die Souveränitätsästhetik maßgeblich wird, gerade weil ihn, wie Gumbrecht beklagt, die Kritik des Logozentrismus nicht zur Affirmation der reinen Materialität führt, wird Lyotard mit seinem Übertritt zur „krud materialen Bestimmungen ästhetischer Objekte“, wie Menke moniert, maßgeblich für die Ästhetik der Präsenz.

Die gemeinsame Quelle dieser gegensätzlichen Positionen lässt nach ihrer möglichen Versöhnung fragen, die aussichtslos erscheint angesichts der unvereinbaren Konsequenzen. Während die Vernunftkritik der Souveränitätsästhetik auf der Dekonstruktion einer Deutung durch eine andere basiert, zielt die Vernunftkritik der Präsenzästhetik darauf, das Kontrollphantasma des Geistes durch die „Askese des Antwortens“ (Mersch 2002: 295) zu unterlaufen. Die Ästhetik der Präsenz wirbt für die Bezugsweise des Antwortens statt des Bestimmens, für die Einübung in die Empfänglichkeit statt den Versuch der Bemeisterung. Das „Staunen angesichts der Unbegreiflichkeit des Anderen und das Grauen angesichts der Unausdeutbarkeit seines Ereignisses“, so schließt Mersch sein Buch, sind neuerlich entzündete „Augenblicke des Mysteriums in transzendenzloser Zeit“ (ebd., 298). Die Ethik der

184). In gleichem Sinne begrüßt Josef Früchtl schon 1996 an der ästhetischen Erfahrung den Lerneffekt, Ambivalenzen zu ertragen, und sieht 2008 in der epistemologisch fundamental antifundamentalistischen Struktur des Ästhetischen den „Nutzen des Ästhetischen für eine demokratische Kultur“, so der Titel eines Vortrags. Wenn Früchtl dabei die Irritationserfahrung des Erhabenen einschließt, bleibt allerdings unklar (und diese Frage wird auch der Präsenzkultur zu stellen sein), inwiefern eine solche nicht epistemologisch basierte Irritationserfahrung antifundamentalistisch produktiv werden kann.

Präsenzästhetik ist religiös im Sinne der Erfahrung eines Anderen und der damit einhergehenden „Lust an der Selbstpreisgabe“, wie Seel das künstlerische Rauschen beschreibt (2003: 235) und wie Gumbrecht mit ähnlichen Worten für die Kultur der Präsenz notiert. Es ist unübersehbar, dass Souveränitäts- und Präsenzästhetik die aktuell brisante Frage der Wahrnehmung von Alterität – aber auch des Verlusts metaphysischer Gewissheiten und transzendentaler Letzbegründung des Seins – auf sehr verschiedene Weise beantworten. Während diese zur Religion führt, weist jene auf Dekonstruktion, setzt diese auf Askese, praktiziert jene Kritik. Ist eine Versöhnung beider Positionen angesichts solcher Divergenzen vorstellbar? Gumbrecht stellt sie in Aussicht, wenn er die „Möglichkeit, Sinn- und Präsenzeffekte in ihrer Gleichzeitigkeit zu erleben“, als Spezifikum der Kunst hervorhebt (2004: 128) und dafür wirbt, dass wir im Wahrnehmen „einen Augenblick innenzuhalten versuchen, ehe wir Sinn zuschreiben, und [...] uns dann von einem Oszillieren ergreifen lassen, bei dem Sinneffekte von Präsenzeffekten durchdrungen werden“ (ebd., 147). Dieser Schlichtungsvorschlag gemahnt an Fischer-Lichtes Korrektur der Auffassung, in ereignishaften Performances (wie etwa Abramović's *Lips of Thomas*) werde „der Signifikant gegen das Signifikat, die Sinnlichkeit gegen den Sinn, die Wirkung gegen die Bedeutung, die Präsenz gegen die Repräsentation ausgespielt“ (2003: 26). Zwar seien den Körpern der Darsteller keine „bestimmten Bedeutungen“ beizulegen, dies rechtfertige aber nicht den Schluss der Bedeutungslosigkeit (ebd., 26f.):

Sie bedeuten vielmehr eben die Räume und die Körper, als die sie wahrgenommen werden. Ihr Sein und ihre Bedeutung fallen in diesem Sinne für den Zuschauer in seiner Wahrnehmung in eins. Und die Bewegungen, welche diese Körper ausführen, bedeuten eben das, was sie vollziehen, nämlich Sich-Auspeitschen, Sich-einen-fünfsackigen-Stern-in-den-Bauch-ritzen.

Wenn Fischer-Lichte an anderer Stelle betont, dass die Wahrnehmung des Zuschauers solcher Performances sich als „eine Art kontemplativer Versenkung“ in die Präsenz des phänomenalen Leibs vollzieht, und die Frage nach weiteren möglichen Bedeutungen ausschließt (2004: 246), scheint sie zwar doch Sontags Appell zu folgen, den Panzer ohne Phallussymbolik als das brutale Objekt wahrzunehmen, das er ist, gleichwohl bleibt die Entschärfung der Gegenüberstellung beider Extreme ihr oft zu vernehmendes Anliegen. Fischer-Lichte will den phänomenalen Leib nicht gegen den semiotischen Körper ausspielen, sondern ihm und dem Ereignis einer Performance-Aufführung mehr Gewicht in der Rezeption verschaffen. Die Frage nach der Bedeutung des Sich-Ereignenden, das Lesen des

phänomenalen Leibs als semiotischen Körper – der Panzer als Phallus – ist, so wäre die Relativierung zu verstehen, doch durchaus legitim.

Die geäußerte Vermittlungsbemühung lässt fragen, worin dann eigentlich der Gegensatz besteht zwischen den Paradigmen der Sinn- und Präsenzkultur. Was gerade in seiner Zuspitzung als Positionsnahme gegen das Deutungsparadigma zu theoretisch und praktisch äußerst aufschlussreichen, Kontroverse provozierenden Konsequenzen führt, scheint sich schließlich als Harmonisierung der Gegensätze empfehlen zu wollen, als Mahnung zu einem innehaltenden Nacheinander von Wahrnehmung und Sinnzuschreibung, wie es auch der idealtypischen Grundregel des hermeneutischen Unterfangens entspricht. Die Angemessenheit dieses theoretischen Selbstbildes ist angesichts mancher Selbstaussagen zweifelhaft, wie die in diesem Kapitel unternommene Diskussion und Kontextualisierung vor Augen geführt hat. Gewiss ist hier auch das spezifische „intellektuelle Temperament“ in Rechnung zu stellen, das Gumbrecht Fischer-Lichte in der Besprechung ihrer *Ästhetik des Performativen* attestiert: die „Tendenz zur Vermittlung“ und zur „Auflösung scharf-binärer Gegensätze“ (2005b). Gumbrechts Empfehlung diesbezüglich betrifft zugleich ihn selbst: „keinem wissenschaftlich interessierten Leser ist es benommen, die von Erika Fischer-Lichte vorgeschlagenen Unterscheidungen mit entschiedenerer Trennschärfe zu verwenden, als sie es selbst tut“ (ebd.). Diese entschiedeneren Trennschärfe praktiziert Gumbrecht, wenn er Präsenz- und Sinnkultur dichotomisch gegenüberstellt und ihre Eigenschaften innerhalb einer „binäre[n] Typologie“ bespricht (2004: 100-106) und dies in einer späteren Publikation „ganz ohne schlechtes Gewissen“ wiederholt (2010: 22). Vor diesem Hintergrund erscheinen die Vermittlungsbemühungen als rhetorische Manöver. Wenn die Theorien der Präsenzkultur, skeptisch der eigenen Radikalität gegenüber, am Ende das Material doch wieder zur Deutung freigeben, wenn die Kritik des Interpretationsparadigmas sich gar nicht gegen Deutung als solche, sondern gegen die Reduktion und Festlegung der sinnlichen Phänomenalität des Wahrgenommenen auf eine bestimmte Deutung richtet, möchte man beinahe die Autonomie- und Souveränitätsästhetik fragt sich freilich, ob das angemessene Modell für diese Haltung nicht gerade von Adorno und Menke angeboten wird, die auf das unabschließbare Changieren zwischen Materialität und Bedeutung setzen, als Modell für dies Haltung empfehlen.¹³²

Da die Theoretiker der Präsenzkultur mehr noch als gegen fixierende gegen verfrühte Interpretation argumentieren, stellt sich auch die Frage der Möglichkeit eines der Deutung

¹³² Wenn Didi-Huberman zum Beispiel gegen Panofskys ikonographische Methode der Bilddechiffrierung und gegen den „Ton der Gewissheit“ (2000: 10) im kunstgeschichtlichen Diskurs auf die Dialektik des Zeigens und Sichentziehens verweist, auf die fortwährende Metamorphose, mit der sich das Bild seiner interpretatorischen Ruhigstellung entzieht, gemahnt dies im Grunde an Menkes Modell der unabschließbaren Interpretation und Kritik am Deutungsphantasma des Strukturalismus.

vorauslaufenden quasi kognitionslosen Zugangs zu den Dingen der Welt. Diese Annahme wird von verschiedenen Theorien bestritten, in schärfster Form wohl vom Radikalen Konstruktivismus, der alle Wahrnehmung als Ergebnis einer subjektiven Konstruktion beschreibt, die auf den Konzepten des selbstreferentiellen kognitiven Systems des Wahrnehmenden beruht. Seels Dreistufenmodell des Erscheinens offeriert mit dem *atmosphärischen* Erscheinen hingegen die Möglichkeit einer vorbegrifflichen Aufmerksamkeit für die phänomenale Präsenz eines Phänomens (2003: 169). Die ästhetische Valenz eines Gegenstandes hängt demnach davon ab, ob „in der Beachtung der Simultaneität der sinnlichen Aspekte eines Objektes eher auf die bloße, die atmosphärische oder die künstlerische Präsenz dieses Spiels von Erscheinungen geachtet wird“ (ebd., 194). Wie in der Einleitung zu sehen war, illustriert Seel die verschiedenen Formen des Erscheinens beziehungsweise der Wahrnehmung einer Erscheinung an Newmans *Who's afraid of Red, Yellow and Blue IV*. Mit der Interpretation des Bildes als *artistische* Erscheinung widerspricht er zwar implizit Lyotard, mit der Kategorie des *atmosphärischen* Erscheinens bestätigt er aber implizit Gumbrechts Hoffnung auf ein der Sinnzuschreibung vorausgehendes Innwerden der reinen Präsenz eines erscheinenden Phänomens. Auch wenn eine vorbegriffliche Wahrnehmung meiner Ansicht nach kaum möglich ist, ist einzuräumen, dass künstlerische Phänomene in gewisser Weise in ihrer *Faktizität* (Gadamer) oder *phänomenalen Leiblichkeit* (Fischer-Lichte) rezipiert werden können, ohne sie (sogleich) einer systematischen Deutung zu unterziehen.¹³³ Diese Annahme besteht vor allem im Hinblick auf immersive und interaktive Kunstwerke, die im weiteren Gang dieser Studie untersucht werden. Die beiden Wahrnehmungsformen eines ästhetischen Phänomens in seinem atmosphärischen und in seinem künstlerischen Erscheinen werden dabei unter dem Begriff der Doppelkodierung aufgegriffen: als unmittelbare, interaktive und körperliche, Erfahrung des Werkes und als seine nachhaltige Analyse und Deutung.

Fischer-Lichte notiert nicht nur die Furore des linguistic turns in den Geisteswissenschaften für die 1970er Jahre, sondern auch den Wechsel der Forschungsperspektiven durch den

¹³³ Verwiesen sei in diesem Kontext auch auf die Annahme in Böhmers Ästhetik des Atmosphärischen, dass zuerst und unmittelbar Atmosphären wahrgenommen werden (Böhme listet auf: die heitere, ernste, schreckliche, bedrückende Atmosphäre sowie die Atmosphäre des Grauens, der Macht, des Heiligen und des Verworfenen), „auf deren Hintergrund dann durch den analytischen Blick so etwas wie Gegenstände, Formen, Farben usw. unterschieden werden“ (1995: 35, 48) Zu fragen bleibt freilich, ob nicht auch das Modell der vorästhetischen Wahrnehmung des bloßen Erscheinens schon vom kognitiven System bestimmt ist, wenn die sinnlichen Phänomene (Farbe und Material des roten Lederballs) mit entsprechenden autobiographischen Konzepten abgeglichen werden, die dieses System bereithält. Der Unterschied liegt wohl zwischen einer solchen ‚unbewusst kognitiven‘ Wahrnehmung und einer bewussten systematischen Deutung der vorgefundenen Erscheinung.

„performative turn“ in der 1990er Jahren (2000: 61f.).¹³⁴ An dieser wenig überraschenden Auskunft ist bemerkenswert, dass für Fischer-Lichte der Wechsel zum Performativen „mit der Entstehung und Verbreitung der neuen Medien in Zusammenhang steht“ (ebd., 63). Das Potenzial dieser kurzen Bemerkung wird blockiert durch das eigene Differenzierungsbemühen, das auf die Brechung der „Vorherrschaft der textuellen Kultur“ im Zuge der Erfindung der neuen Medien verweisen will, aber auch darauf, dass schon „in der Frühen Neuzeit einer ‚Textualisierung‘ der Kultur mit neuen Formationen des Performativen begegnet wurde (wie in der *commedia dell’arte*, der Oper oder auch im elisabethanischen Theater) ebenso wie sich heute völlig neue Formen von Textualität herausbilden.“ (ebd.) Diese unscharfe Bemerkung zur Bedeutung der digitalen Medien für die Rolle des Performativen in der zeitgenössischen Kultur kann dahingehend präzisiert und zugespritzt werden, dass die digitalen Medien nicht nur durch neue Performativitätsformen, sondern auch durch neue Textualitätsformen das Spannungsverhältnis von Performativität und Textualität zugunsten ersterer verändern. Die neuen Textformen der digitalen Medien, so die These, fungieren im Grunde als neue Performativitätsformen; weswegen diese Untersuchung auch ein Beitrag zur Diskussion des performative turn ist und mit der Diskussion der für diesen typischen Verschiebung vom Semiotischen zum Phänomenalen begann. Auf der Basis einer neuen Technologie und zugleich im Anschluss an verschiedene Parameter der Actions- und Performancekunst – Wende vom Werk zum Prozess und Ereignis, Interaktion mit dem Publikum – hat sich mit der Kunst in den digitalen Medien eine Kunst entwickelt, die als *die* Kunst des Performativen, der Präsenz und des Ereignisses bezeichnet werden kann. Die Spielarten dieser Kunst sind sehr verschieden, wie die Fallstudien zu den in Kapitel III bis IV behandelten Genres zeigen werden. Diese Genres, die selbst wiederum nur eine Auswahl der Spielarten digitaler Kunst darstellen,¹³⁵ knüpfen an Positionen der Ästhetik der Präsenz, des Ereignisses und des Performativen an, denn ihre zentralen ästhetischen Kategorien sind Selbstreferentialität, Intensität, Ereignis, Körperlichkeit und Immersion, die sich dem Unternehmen der Deutung jeweils mehr oder weniger vorlagern oder in den Weg stellen.

So unterstehen Textmaschinen (Kapitel V) einerseits dem Prinzip des Zufalls und einer von Sinn und Deutung befreiten Lektüre, zielen andererseits aber auf die Produktion sinnvoller Geschichten und Gedichte, denen die künstliche Autorschaft nicht mehr

¹³⁴ Für die Künste der westlichen Kultur datiert Fischer-Lichte den Einsatz der „performativen Wende“ auf die frühen 1960er Jahre, wobei sie bereits in der Begründung der Ritualforschung und Theaterwissenschaft lang vor der Performance-Kultur der 1960er Jahre die „erste performative Wende in der europäischen Kultur des 20. Jahrhunderts“ sieht (2004: 22 und 45).

¹³⁵ Ich habe weitere Genres (Hyperfiction, kollaborative Schreibprojekte) ausführlich in meiner Untersuchung zur digitalen Literatur diskutiert (Simanowski 2002) und untersuche das Genre der Mapping-Kunst (bzw. Data- oder Information-Art) in einem aktuellen Buchprojekt.

anzumerken ist. Während im ersten Fall das sprachliche Material sich als eine Art *reiner* Text im Unsinn aus dem Zwang zur Repräsentation befreit, geht es im zweiten Fall nicht wirklich um die Aussagen des produzierten Textes, sondern um das Ereignis seiner Produktion im Rahmen eines Computerprogramms. Die kinetisch-konkrete Poesie (Kapitel IV) wiederum schließt an die zentrale Rolle der Materialität der Zeichen in der konkreten Poesie der 1960 und 1970er Jahre an, verschiebt den poetologischen Schwerpunkt aber zunehmend von der Repräsentationskritik auf das technische Spektakel effektvoller Codierung. Zielpunkt ist nicht mehr Sensibilisierung für Sinnggebungsvorgänge durch die clevere Verbindung der linguistischen und visuellen Ebene der Zeichen, sondern das sich selbst genügende Spiel der sprachlichen Zeichen in ihrer visuellen, akustischen und animierten Form, was dem Wechsel vom Modell der Sinnkultur zu dem der Präsenzkultur gleichkommt. Das Genre der interaktiven Installation (Kapitel III) steht der Ästhetik der Präsenz und des Performativen wohl am nächsten, indem es deren Kennzeichen der Verkürzung der Zeit auf das Hier und Jetzt aufgreift und im Moment der körperlichen Interaktion dem Publikum erlaubt, in einer besonderen Gegenwart zu sein. Die Aufmerksamkeitsverschiebung von Sinnkultur zu Präsenzkultur, vom semiotischen Körper zum phänomenalen Leib äußert sich bei interaktiven Installationen oft darin, dass die Erfahrung der unmittelbar physischen Beteiligung Sinndeutungsversuche in den Hintergrund drängt und der Ausruf *Dass etwas passiert* zumeist nur mit der auf die Funktionsweise orientierten Frage *Wie passiert es?* überschritten wird, nicht aber mit der auf die Bedeutung zielenden Frage *Was passiert?* Die Verschiebung der Erfahrung in der interaktiven Kunst vom Auge auf den ganzen Körper entspricht einem wichtigen Kriterium der Ästhetik der Präsenz, auch wenn sie dort nicht im Modus der physischen Interaktion erfolgt, und begegnet zudem im Umfeld der neuerlichen Diskussion des Erhabenen. So vergleicht Imdahl in seinem Aufsatz über das Erhabene bei Newman, anschließend an Robert Rosenblums Essay *The Abstract Sublime* (1961), Newmans *Who's afraid of Red, Yellow and Blue III* mit Caspar David Friedrichs Gemälde *Mönch am Meer*, das einen Menschen im Anblick des Himmels und des Meeres versunken darstellt. Während der Betrachter bei Friedrich sich mit dem gemalten Mönch identifiziert, um dessen Erlebnis nach- oder mitzuvollziehen, kommt bei Newman dem Betrachter die Rolle des Erlebenden in eigener Person zu, wird er zum unmittelbar Betroffenen (1989: 245). Das von Imdahl für Newmans Bild annoncierte direkte Erleben ist grundlegend, und zwar in buchstäblich unmittelbarer Weise, für die interaktive Kunst und geht dort einher mit der Hoffnung, die ästhetische Erfahrung habe Konsequenzen über den Moment des ästhetischen Ereignisses hinaus nicht (nur) im Sinne der von der Souveränitätsästhetik konzipierten Vernunftkritik,

sondern (auch) im Hinblick auf ein in den Alltagsbereich hineinreichendes anderes Körpergefühl; wobei die Klammern schon anzeigen, dass die hier vertretene Hoffnung Körpergefühl und Vernunftkritik nicht als einander ausschließend denkt.

Die in diesem Kapitel unterstellte Verwandtschaft zwischen dem Schock des Erhabenen und dem Schock des Spektakels ist zweifellos provokativ und gewiss für manche Leser auch absurd. Die Frage danach und nach den Abgrenzungskriterien zwischen der Ästhetik des Erhabenen und der Kulturindustrie ist einleuchtender mit Blick auf Gumbrechts Kultur der Präsenz, die ebenso wie die Ästhetik des Erhabenen deutungsabstinent ist – also „entzugsästhetisch“ operiert (Seel(?)) –, aber den Schock des Entzugs durch die Intensität der Präsenz ersetzt und mit dieser Wendung der Deutungsabstinentz ins Angenehme dem Verfahren der Kulturindustrie sehr nahe kommt. Mit Blick auf die digitalen Medien potenziert sich die Ungewissheit, nach welchen Kriterien ästhetische Phänomene der Ästhetik des Erhabenen, der Kultur der Präsenz oder der Kulturindustrie zuzuordnen sind. Wie übersetzt sich der Schock des Erhabenen in die Welt digitaler Medien? Wann wird er in Koppelung mit dem technologisch Erhabenen zum präsenzkulturellen Rausch der Effekte oder zum Spektakel der Kulturindustrie? Die digitalen Medien stellen alte Fragen des ästhetischen Diskurses mit neuer Vehemenz und Akzentuierung und führen auch zu Fragen, die zuvor und außerhalb dieser Medien nicht als wichtig oder einleuchtend betrachtet wurden. Die Kapitel III bis V erörtern diese Fragen im Kontext von Fallstudien. Kapitel II verhandelt die Situation im Kontext entsprechender Theoriebildung vor allem zum Aspekt der Interaktion und Immersion und zeigt, inwiefern die interaktive Kunst von der besonderen Aufmerksamkeit für das Ereignis und die Leiblichkeit des Publikums profitieren kann, ohne dabei den semiotischen Körper und die Deutung des Ereignisses aus dem Blick zu verlieren.

KAPITEL II: POSTMODERNE DOPPELKODIERUNG

1. Poetik des Antikonsumismus

Dem Lob des Interaktiven entkommt man, hat man sich einmal im jeweiligen Diskurs angesiedelt, so schwer wie dem des Erhabenen. Was der Kunst des Erhabenen das Misstrauen in die Sinnbildung, ist der interaktiven Kunst die Aversion gegen Passivität; beide treffen sich in der Kritik einer Kunst, die konsumierbar ist. Bücher wie Celia Pearce's *The Interactive Book. A Guide to the Interactive Revolution* (1997) bereiteten den Boden für den „cult of interactivity“ (Huhtamo 1999: 109), der partizipativen Kunstprojekten wegen der ihnen eingeschriebenen sozialen Komponente nicht nur Sympathie linker Intellektueller verschafft, sondern auch Vorteile im Antrag auf staatliche Gelder, wie François Matarassos Untersuchung britischer Kulturförderung *Use or Ornament? The Social Impact of Participation in the Arts* (1997) zeigt.¹³⁶ Zur überraschungslosen Ironie der Geschichte gehört, dass das von der Avantgarde stammende Konzept der Interaktivität in seiner rasanten Begriffskarriere seit den 1990er Jahren schließlich auch als „interactive shopping“ Einsatz fand (Huhtamo 1999: 109) und ebenso die „Marketingfiktion vom souveränen, nimmermüden Kunden, der weiß, was er will“, abdeckt (Bolz 2007: 120). Die Karriere dieses politisch konnotierten Begriffs schließt also seine Recodierung im Zeichen des Kommerz ein, mit ähnlicher politischer Implikation übrigens wie die Recodierung des einst dystopischen „Big Brother“ zum Markenzeichen einer Unterhaltungsshow. Der Begriff selbst hat freilich eine lange Geschichte – in der Literaturwissenschaft, in der bildenden Kunst, in der Soziologie – und ist somit äußerst umstritten im Gebrauch. Während in sozialwissenschaftlicher und kommunikationspsychologischer Perspektive Interaktion (lat. inter: zwischen, agere: handeln) ein wechselseitiges Wirkungsverhältnis (computergestützt oder nicht) zwischen Menschen bezeichnet, versteht die technik-orientierte Perspektive darunter auch das Wechselverhältnis zwischen Mensch und (Computer-)Technologie.¹³⁷ Der Begriff wird in diesem Falle aus dem handlungstheoretischen Konzept gelöst und an eine technologische Umgebung gebunden, womit Mensch und Technologie, im Anschluss an die Utopien zur künstlichen Intelligenz,

¹³⁶ Dass die von Matarassos im Titel unterstellte Oppositen der Diskussion bedarf, weil interaktive Kunst oft nur eine moderne Form des Ornaments darstellt, ist eine der Thesen dieses Buches. Dass bestimmte Interaktionsformen nicht über den Hype der ‚ersten Stunde‘ hinaus kamen, illustriert die Tatsache, dass dem interaktiven Kinofilm *I'm your man* (1992) von Bob Bejan – hier konnte das Kinopublikum alle 20 Minuten durch Druckknöpfe an den Sitzplätzen abstimmen, welche der angebotenen Handlungsalternativen gezeigt werden sollte – keine Welle an interaktiven Filmen und kein entsprechender Umbau der Kinobestuhlung folgte.

¹³⁷ Zur von mir nicht benutzten Binnendifferenzierung zwischen »interaction« als Relation zwischen zwei Aktanten und »interactivity« als Relation zwischen Aktant und Medium vgl. Jensen 2001.

gleichberechtigt als informationsverarbeitende Systeme auftreten. Die Berechtigung dieser Gleichstellung und die Versöhnung beider Perspektiven wird spätestens der erste Computer besiegeln, der den Turing-Test besteht.

In der Kunst wird Interaktivität lange vor der Etablierung der digitalen Medien zu einer zentralen Kategorie, die sich bald auch unmittelbar mit den elektronischen Medien verbindet.¹³⁸ Ein Beispiel für die soziale Interaktion im Rahmen der Telekommunikationskunst ist Douglas Davis' *Talk Out!* (1972), das den Zuschauern einer Fernsehshow mittels Telefon und Drucker direkten Einfluss auf den Verlauf der Show gab. Douglas' Internet-Projekt *The World's First Collaborative Sentence*, ein 1994 initiiertes Mitschreibprojekt bestehend aus einem einzigen endlosen Satz, belegt zugleich die personelle Kontinuität und Logik innerhalb der Kunstentwicklung. Aber schon die Aktions- und Zufallskunst der 1950er und 1960er Jahre boykottierte das traditionelle Kunstkonzept eines vom Künstler zur Rezeption vorgelegten abgeschlossenen Werks und zielte auf die Einbeziehung des Publikums in den Produktionsprozess. Erinnerung sei an John Cages Piano-, ‚Komposition‘ 4:33 von 1952 sowie an Alan Kaprows Manifest *Assemblages, Environments and Happenings* von 1966 – mit der Forderung, das Publikum zu eliminieren, da im Happening eine Gruppe inaktiver Personen nichts weiter als toter Raum sei.¹³⁹ Cage forderte im gleichen Jahr nicht die ‚Eliminierung‘, aber die ‚Erniedrigung‘ des Künstlers, der nichts besonderes gegenüber dem Publikum sei und deswegen vom Podest gestoßen werden müsse (2002: 93). Ebenfalls 1966 warb Roy Ascott in seinem Aufsatz *Behaviourist Art and the Cybernetic Vision* für Kunstwerke, die auf die Aktionen des Publikums reagieren, wobei zeitgleich Cage, Robert Rauschenbach und Robert Whitman in einer Reihe von Performances in New York die in diesem Aufsatz angesprochene zentrale Rolle der Technologie bereits praktizierten. Prophetische Zuspitzung erfährt die Verbindung von Kunst und Technologie (sowie Wissenschaft) 1973 in Douglas Davis' Schrift *Art and the future; a history/prophesy of the collaboration between science, technology, and art*, in der das Konzept der interaktiven Kunst beziehungsweise behaviourist art als „direct contact art“ entwickelt wird (1973: 106). Die Intention dieser neuen Kunstkonzepte – deren Ursprung freilich über die Dada-

¹³⁸ Ein frühes Beispiel für die Rolle der Technik in interaktiver Kunst ist der *Schallplatten-Schaschlik* (1963) von Name June Paik, eine interaktive Ton-Montage, bei der das Publikum die Nadel selbst auf eine von mehreren sich drehenden Schallplatten setzte. Für eine Übersicht zur Geschichte der interaktiven Medienkunst vgl. Hünnekens 1997, für die Diskussion interaktiver Medienkunst mit Blick auf digitale Technologien vgl. Gendolla u.a. 2001.

¹³⁹ Kaprow hatte schon 1958 mit seinem manifestartigen Essay *The Legacy of Jackson Pollock* die Idee der Partizipation im Gegensatz zur bloßen Rezeption in die Kunstdebatte eingebracht und 1959 in seinen *18 Happenings in Six Parts* praktiziert.

Performances Anfang des 20. Jahrhunderts¹⁴⁰ und die kombinatorische Dichtung des Barock hinaus zu den interaktiven Theaterformen des Mittelalters und der Antike zurück datiert werden kann – war hoch politisch. Es ging um Demokratisierung, Entkommerzialisierung, Entprofessionalisierung der Kunst. Die Abkehr vom bürgerlichen Kunstwerk stand im Zeichen der Machtkritik und war auch als Abwehr des Totalitarismus ideologischer und machtpolitischer Art gedacht. Dies drückte sich zeitgleich aus in der vergänglichlichen Performance und in *site-specific art* (wie etwa den Werken Danien Burens), die dem Modus der konservier- und zirkulierbaren Ware widersprechen, wobei Benjamin Buchlohs in der Einleitung referierte Kritik an Buren aus einer weniger warenästhetisch als semiotisch argumentierenden Perspektive bereits die Grenzen des Widerstandes aufspürt.

Wo das Konzept der Inteaktivität an technische Medien gebunden war, griff es auf Hoffnungen zurück, die im ersten Drittel des 20. Jahrhunderts angesichts der neuen Massenmedien Radio und Kino entwickelt wurden. Bertolt Brecht erörtert 1932 das Distributionsmedium Radio als „Kommunikationsapparat“, der die Zuhörer nicht nur Hören, sondern auch Sprechen macht und in Beziehung setzt statt zu isolieren. Walter Benjamin – der bereits 1934 in seinem Vortrag *Der Autor als Produzent* literarische Qualität vom Fortschritt literarischer Technik her beurteilte und, mit Verweis auf Sergej Tretjakows operatives Schriftstellertum und Brechts episches Theater, einen Umbau, eine Vergesellschaftung des literarischen Produktionsapparates forderte, der „die Scheidung zwischen Autor und Leser einer Revision unterzieht“ (2002: 236) – verankert im *Kunstwerk*-Aufsatz 1936 in vergleichbarer Weise seine Vision eines kollektiven Rezeptionsakts im technischen Dispositiv des Mediums Kino. Nach dem 2. Weltkrieg und gegen die radikal pessimistische Sicht Theodor W. Adornos und Max Horkheimers (sowie Günther Anders und anderer nicht nur linker Intellektueller) auf die Massenmedien, ist es Hans Magnus Enzensberger, der 1970 in seinem Essay *Baukasten zu einer Theorie der Medien* mit Blick auf die neuen „Interaktions-Medien“ eine sozialistische Medientheorie beschwört mit doppelt optimistischer Perspektive: Zum einen entschärft er die „Manipulationsthese der Linken“ (1970: 163) durch „Generalisierung“ (Leschke 2003: 194), indem er nicht die Medien im Interesse der Macht die Massen manipulieren lässt, sondern Manipulation (politisch neutraler: Veränderung) als strukturelle Begleiterscheinung jeglicher Produktion und Distribution von

¹⁴⁰ Vertreter der klassischen Avantgarde haben die Geburt des Happenings aus dem Geist des Dadaismus erklärt; so sieht Raul Hausmann den Erfinder der Happenings in Walter Serner, der sich auf einer DADA-Soiree in Zürich 1917 wortlos vor einer Gliederpuppe verbeugte und einen Blumenstrauß zu deren Füßen niederlegte (1992: 168f).

Medienprodukten bestimmt.¹⁴¹ Zum anderen gründet Enzensberger seine Partizipationsutopie nicht auf Medien, die bereits technologisch Dialog und Vernetzung implizieren, sondern auf die ‚Einwegmedien‘ Tonbandgerät, Schmalfilmkamera und Fotokopierer, die ihm, als jederman zugängliche „sozialisierte“ Produktionsmittel (1970: 168), Hoffnung auf emanzipative Kommunikationsmodelle geben: „eine Massenzeitung, die von ihren Lesern geschrieben und verteilt wird, ein Videonetz politisch arbeitender Gruppen usw.“ (ebd., 170). Bei Vilém Flusser, dessen Medienanalyse in den 1970er Jahren noch von Skepsis getragen war, wird in den 1980er Jahren der vernetzte Computer der Utopie einer „dialogischen“, „telematischen“ Gesellschaft zugrunde liegen.¹⁴² Die Verwirklichung der „Massenzeitung“ (Enzensberger 1970: 170) und der „Netzdialoge“ (Flusser 2003: 49) mit dem Internet – mit dem die „Unterscheidung zwischen *manipulativen* Massenmedien und *dialogischen* Einzelmedien, zwischen Sendern und Empfängern, zwischen Passivität und Interaktivität, brüchig wird“ (Tholen 2002: 8) – und den Social Networks der Web 2.0-Kultur scheint Enzensbergers und Flussers Ansätze als Grundlage einer Theorie des Internet zu empfehlen und gegen Adornos autonomieästhetisch bestimmte Kritik der Bewusstseins- beziehungsweise Kulturindustrie Recht zu geben. Dass die politische Semantik des Internet als hybrider Verbund sehr disparater kommunikativer Netzwerke nicht nur positiv ausfällt, macht allerdings spätestens 2009 David Golumbias Buch *The Cultural Logic of Computation* deutlich mit seinem Einspruch gegen die Annahme, die mediale Disposition des interaktiven Internet ändere bereits gesellschaftliche Machtverhältnisse. Golumbia verweist auf die im Grunde triviale Tatsache, dass Social-Networks nicht progressiv an sich sind, sondern auch von konservativen und fundamentalistischen Kräften genutzt werden, die Erfolgsgeschichte der kommunikativen Netzwerke des Internet also immer auch eine ihrer Opponenten ist.¹⁴³

¹⁴¹ Dieter Mersch liest diese Volte pointiert als Technologie-Variante der marxischen „Verelendungstheorie“: „Wie die Strukturen des Kapitals ihren eigenen Untergang induzieren, so implizierten die Kommunikationssysteme der »Bewusstseins-Industrie« einen Grad an Unkontrollierbarkeit, der ihren Zusammenbruch nahe legt. Freiheit liegt dann dialektisch in der Komplexität der Apparate selber.“ (2006: 76)

¹⁴² Flusser unterscheidet zwischen Diskurs als informationsverbreitende, vor allem in den Massenmedien vorgängige und Dialog als informationsproduzierende, in der Vernetzung der Computer aufscheinende Kommunikationsform und gründet auf letztere in Anlehnung an Martin Bubers Dialogphilosophie seine „kommunikalogische“ Utopie. Die körperliche Unmittelbarkeit des Buberschen Du-Konzepts, die im Modell medialer Vernetzung verloren geht, kehrt im übrigen wieder in den interaktiven Installationen (vgl. dazu Francisco Ricardos Deutung von *Text Rain* in Abschnitt drei dieses Kapitels).

¹⁴³ Golumbias Buch verortet sich schon mit dem an Frederic Jamesons berühmten Aufsatz erinnernden Titel im Feld linker Kulturkritik sowie mit dem Cover-Image (das an James Brooks und Iain Boals 1995er Sammelband *Resisting the Virtual Life: The Culture and Politics of Information* gemahnt) in der Tradition kritischer Reflexion digitaler Medien und stellt gewissermaßen ein aktualisiertes *Requiem für die Medien* dar, wie Jean Baudrillard 1972 seine Antwort auf Enzensberger überschrieb. Beispiel des technologiegläubigen Optimismus ist Pierre Lévy: für ihn ist das Vorantreiben universeller Vernetzung – als „cyberculture’s categorial imperative“ – „itself a powerful indicator that totalization will not occur, that sources will always remain heterogeneous, that mutagenic systems and vanishing lines will proliferate.“ (2001: 107 und 114)

Die Einsicht, dass Emanzipation nicht von einer bestimmten Technologie als solcher zu erwarten sei, Medienfreiheit sich nicht von selbst einstellt, „wenn nur jeder einzelne fleißig sende und empfangen“, sondern „der richtige Gebrauch der Medien Organisation erfordert und ermöglicht“, findet sich bereits bei Enzensberger (1970: 170). Will man die technologisch gewonnene Kommunikationsfreiheit nicht durch politisch organisierte Organisation wieder unterlaufen, muss man freilich zulassen, dass auch die ‚falschen‘ Gruppen die neuen Medien nutzen.¹⁴⁴ Enzensberger selbst hatte bekanntlich noch vor der Entwicklung des World Wide Web – im Essay *Das Nullmedien oder warum alle Klagen über das Fernsehen gegenstandslos sind* (1988) – seine einstige Utopie als „alten Medien-Baukasten“ abgetan und die Kritik, auf die sie in Jean Baudrillards *Requiem für die Medien* gestoßen war, noch überhöht durch die Feststellung, dass es Medien nicht um Inhalte gehe, sondern ums (gedankliche) Abschalten im Anschalten (des Fernsehgerätes). Damit bestätigt Enzensberger im Grunde wieder den Zerstreuvorwurf der Kulturindustriethese, nachdem er in seinem *Baukasten*-Essay der linken Theoriebildung (er nennt namentlich Adorno, Horkheimer und Georg Lukács) völliges Versagen gegenüber den neuen Medien attestiert hatte, mit der Ausnahme Walter Benjamins, der in einer dialektisch-materialistischen Analyse die emanzipatorischen Möglichkeiten der neuen Medien erkannt habe. Dieser radikale Perspektivenwandel rät zur Skepsis auch gegenüber Enzensbergers einstigem Diktum, bei der Konstruktion einer aktuellen Ästhetik nicht von veralteten, auf dem abgeschlossenen Kunstwerk aufbauenden Subjekt-Objekt-Kriterien auszugehen. Eine Forderung, die auf den ersten Blick plausibel erscheint, aber leicht die Erkenntnis der Differenzen und möglichen Verluste verschiedener ästhetischer Äußerungs- und Erfahrungsformen verhindern kann. Um einer unkritischen Behandlung des Gegenstandes zu entgehen, werden im Folgenden auch Perspektiven eingesetzt, die nicht selbst Teil des emphatischen Zugriffs auf die neuen Medien und die interaktive Kunst sind.¹⁴⁵ Es sei vorerst zweierlei festgehalten: 1. Interaktive Kunstwerke, die ohne aktives Publikum nur virtuell existieren, bieten eine weitere

Columbias Buch ist Teil einer kritischen Theoretisierung digitaler Medien, zu der auch Nicholas Carrs *The Shallows* (2010), Jaron Laniers *You Are Not a Gadget* (2010), Evgeny Morozovs *The Net Delusion* (2011) und Sherry Turkles *Alone Together* (2011) gehören und die zumindest für Lanier und Turkle ein „critical turn“ bedeutet. Zum ambivalenten Befund sozialer und kultureller Utopien, die aus der Technologie der digitalen Medien resultieren (Bürgerjournalismus, Basisdemokratie, Öffentlichkeit und Kosmopolitismus im Internet) vgl. meine Diskussion in Simanowski 2008.

¹⁴⁴ Es fragt sich, was für Enzensberger der „richtige Gebrauch der Medien“ ist, und wäre, für den Fall, dass er ihn schon in der Organisation der individuellen Sender zur Gemeinschaft sieht, zu überlegen, ob er damit nicht auf andere Weise selbst der verhöhten „Idiotie“ (1970: 177) McLuhans verfiel, das Medium (bzw. in diesem Falle die Kommunikationsform) schon als Botschaft zu sehen.

¹⁴⁵ Aus dem gleichen Impuls beschäftigen wir uns auch im Zeitalter der spielerischen, scheinbar ideologiefreien Nutzung immer neuer digitaler Technologien noch mit der politischen Aufladung der jeweils aktuellen Medien vor 40, 70 und mehr Jahren.

Möglichkeit, den Werkcharakter und die Ausstellbarkeit von Kunst zu unterlaufen, wobei die Künstler im Namen des Publikums explizit Stellung gegen sich selbst ergreifen und implizit gegen den passiven Betrachter, die Massenmedien und die Kulturindustrie. 2. Da die ‚unvollständigen‘ Werke auch in virtueller Form einen Titel besitzen und auf ihre Produzenten beziehungsweise Initiatoren verweisen, wird im Folgenden bei der Identifizierung interaktiver Kunst am Begriff »Werk« festgehalten, mit der selbstverständlichen Voraussetzung, dass *interaktive* Werke sich durch Prozessualität und Offenheit gegenüber Publikumsaktionen von traditionellen, ‚fertigen‘ Werken unterscheiden, wobei, soviel sei vorweggenommen, sich zeigen wird, dass gleichwohl auch interaktive Werke von ihren Produzenten prozessual und semantisch nicht dem Zufall (beziehungsweise Publikum) überlassen werden.¹⁴⁶

Die Kritik des kulturellen Konsumismus basierte auf einer Perspektive, die die Sachlage unzulänglich vereinfacht: Die externe (mechanische) Aktion wird aufgewertet gegenüber der internen (kognitiven), die physische Beteiligung an der Realisierung des Kunstwerks ausgespielt gegen die betrachtende, reflexive Anteilnahme des Betrachters. Die problematische Ausgangsposition des Diskurses der Interaktivität ist deren Über- und Unterschätzung. Zum einen wurde Interaktivität zunächst überall entdeckt: selbst in der Möglichkeit des Publikums, in einem digitalen Dokument per Klick zu ‚blättern‘. Zum anderen wurde übersehen, dass auch im traditionellen Kunstwerk die Bedeutung nicht gegeben ist und konsumiert wird, sondern ausgehandelt werden muß. Diese Erkenntnis war Allgemeingut spätestens seit den Vorstößen der Rezeptionsforschung um Stanley Fish und Wolfgang Iser und den Konzepten des symbolischen Interaktionismus, des User-and-Gratifications- und des Coding-Decoding-Modells der Cultural Studies in den 1970er Jahren.¹⁴⁷ Die Intertaktionstheoretiker der neuen Medien ignorierten solche Möglichkeiten der

¹⁴⁶ Um die Begrifflichkeit nicht hinter erarbeitete Differenzierungen zurückfallen zu lassen, sei erinnert an Umberto Eco's Unterscheidung zwischen (semantisch) offenen Werken – Eco nennt Kafkas *Schloss* – und *unfertigen* (kombinatorischen) Werken, „die der Künstler dem Interpreten mehr oder weniger wie die Teile eines Zusammensetzspiels in die Hand gibt“ (1977: 30f.). Wie Abschnitt zwei dieses Kapitels zeigen wird, ist das interaktive Werk als *geschlossenes* Interaktionssystem nicht wirklich unfertig und auch nicht notwendigerweise semantisch offen.

¹⁴⁷ All diese Konzepte gehen davon aus, dass das Publikum (Leser, TV-Zuschauer, Kinogänger) aktiv bei der Produktion von Bedeutung beteiligt ist. Vor allem die Cultural Studies legen dabei ein Modell der produktiven Rezeption zugrunde, das sich ebenso in Michel de Certeaus Verständnis von Lektüre nicht als passiver Konsum, sondern als „Inbesitznahme“ und „Wildern“ findet (1988: 27). Wie unter I/2 angemerkt, sind die Positionen der Cultural Studies und de Certeaus nicht frei von einer gewissen Romantisierung des Publikums zum semiotischen Widerstandskämpfer, als gäbe es keinen Konsum von Massenkultur im Zeichen der Übereinstimmung und Abstumpfung. Dass in Iser's Modell Lektüre gewissermaßen als Herausarbeitung einer im Text verborgenen, letztlich vom Autor angelegten Aussage konzipiert ist und dass Fish, der das

Rückkopplung fast völlig und ließen nur gelten, was sich als Information im Rückgabekanal des Mediums manifestierte. Dies wird paradigmatisch deutlich in Ascotts Beschreibung des Wechselverhältnisse von Künstler und Publikum im Falle nicht-interaktiver Kunst: “in the past the artist played to win, and so set the conditions that he always dominated the play. The spectator was positioned to lose, in the sense that his moves were predetermined and he could form no strategy of his own” (2002: 98). Es gibt Gegenstimmen im Diskurs, die, wie der kanadische Künstler David Rokeby in einem Essay über interaktive Kunst, an Marcel Duchamps berühmte Formulierung erinnern, dass der Zuschauer das Bild mache (1996),¹⁴⁸ oder, wie der französische Theoretiker Nicolas Bourriaud, an Jean-Luc Godards Ausspruch, „it takes two to make an image“ (2002: 26). Der japanische Medien-Künstler Masaki Fujihata verweist in diesem Sinne in seinem Essay *On Interactivity* auf die kognitive Interaktivität – “interaction between codes” (2001: 316) –, die während beziehungsweise nach der Rezeption eines traditionellen Kunstwerks stattfindet.¹⁴⁹ Demgegenüber verbleibt die ‚Differenzierung‘ der Rede vom passiven Konsumenten angesichts der Fernbedienung des Fernseher – als „ersten Schritt, den das Massenpublikums in Richtung Interaktivität tat“ (De Kerckhove 1993: 153) – auf der Oberfläche der physischen Aktion. Im Grunde ist, wie Bourriaud festhält, jedes Kunstwerk interaktiv beziehungsweise „might thus be defined as relational object“ (2002: 26). Die Verkürzung der Perspektive ist gleichwohl nachvollziehbar angesichts der politisch-moralischen Agenda interaktiver Kunst: So wie Dada einst die betuliche Kontemplation des Kunstspießertums als Ausdruck einer „gefäßigen sesshaften Sinnesart, die ihre klassische Kunst haben wollte, wie sie ihren Himmel und die Vergeltung der irdischen Taten nach dem Tode hatte“ (Huelsenbeck 1920: 10), geißelte, opponiert nun interaktive Kunst der Beschaulichkeit isolierter Rezeption im Modell bürgerlicher Kunst.¹⁵⁰

Mit diesem Ausblick auf eine völlig veränderte Situation ästhetischer Erfahrung entwickelt Bourriaud 1998 seine *Esthétique Relationnel*, die, anders als Fernsehen und

Zentrum der interpretatorischen Autorität in den Lesern selbst lokalisiert, diese wiederum, völlig zu recht, als Produkt ihrer Interpretationsgemeinschaft versteht, sei hier nur angemerkt.

¹⁴⁸ Duchamp spricht in seinem Essay *Der kreative Akt* von zwei Polen der Kunstschöpfung, dem Künstler und dem Zuschauer, wobei letzterer die inneren Qualitäten des Werkes in der Interpretation erst zutage bringt und somit seinen Beitrag zum kreativen Akt leistet (Tomkins 1999: 572f.).

¹⁴⁹ Fujihata trennt zeitlich und räumlich die Betrachtung eines Kunstwerks von seiner Interpretation nach Verlassen der Galerie (2001: 316).

¹⁵⁰ Eine andere Verkürzung des Problems lag in der Kritik des Werk- und Warencharakters der Kunst, die übersah, dass auch Künstler Einkommen erzielen müssen und dass Kunstwerke zirkulieren und überdauern müssen, um langfristig wirken zu können. Vgl. Lyotards Kritik der dualistischen Logik Museum oder Straße in seiner Erörterung des Werks von Buren, das die Logik des Museums *aus dem Museum heraus* problematisiert (1987: 44). Dorothea von Hantelmann hebt am Beispiel James Coleman, Daniel Buren, Tino Sehgal und Jeff Koons eine Kunstpraxis hervor, die ihre künstlerische Handlungsmacht nicht durch eine Aufhebung der Trennung zwischen Kunst und Leben zu entwickeln sucht, sondern offensiv (aus anderer Perspektive: defensiv) *innerhalb* des musealen Rahmengenüges (2007).

Literatur („which refer each individual person to his or her space of private consumption“) und anders als Film und Theater („which bring small groups together before specific, unmistakable images“) einen dichten Raum zwischenmenschlicher Beziehungen schafft: „an art taking as its theoretical horizon the realm of human interactions and its social context, rather than the assertion of an independent and *private* symbolic space“ (2002: 14f). Der Beziehung zu Gott und der Beziehung zum Objekt, zentral für vorangegangene Formen der Kunst, folgt nun die Beziehung zum Mitmenschen (ebd., 28). Die Vertreter dieser neuen Kunst produzieren, so Bourriauds euphorische und euphemistische Formulierung, „relational space-times elements, inter-human experiences“, „alternative forms of sociability, critical models and moments of constructed conviviality“ jenseits der „ideology of mass communications“ (ebd., 44).¹⁵¹ Bourriaud spricht von der Chance, die im Ende idealistischer und teleologischer Versionen liegt und preist relationale Kunst als Alternative für die verloren gegangenen Utopien (ebd., 13):

learning to inhabit the world in a better way, instead of trying to construct it based on a preconceived idea of historical evolution. Otherwise put, the role of artwork is no longer to form imaginary and utopian realities, but to actually be ways of living and models of action within the existing real, whatever the scale chosen by the artist.

Diese Aussage erinnert im ersten Teil an Hans Ulrich Gumbrechts Ablehnung des Gestaltungsgebots der Sinnkultur (2004: 102f.) und im zweiten an Erika Fischer-Lichtes Konzipierung des Performativen nicht als „Sinnbild und Abbild menschlichen Lebens, sondern als das menschliche Leben selbst“, als „Wiederverzauberung der Welt, die sich in dieser Verknüpfung von Kunst und Leben vollzieht“ (2004: 360). Der konstatierten Verkürzung der Zeit auf das Hier und Jetzt in den Ästhetiken des Performativen, des Ereignisses und der Präsenz entspricht der Wechsel vom Raum („a space to be walked through“) zur Zeit („a period of time to be lived through“) in der relationalen Kunst (Bourriaud 2002: 15), wobei dieser Zeitraum in seiner intendierten Alternativität zur bestehenden Gesellschaft wiederum mit Michel Foucault als „Heterotopie“ beschrieben werden könnte (Foucault 1993). Interaktive Kunst ist die Inszenierung menschlicher

¹⁵¹ Ebenso euphorisch wie Bourriaud verkündete bereits 1994 dessen Landsmann Pierre Lévy über die den Empfänger in den Schaffensprozess einschließende Kunst (Lévy spricht von „Kunst der Implikation“): „Sie lässt Prozesse auftauchen, sie fördert autonome Lebensformen, sie weist einen Weg ins Wachstum, ins Bewohnen einer Welt. Sie bindet uns in einen schöpferischen Zyklus ein, in ein lebendiges Milieu, dessen Co-Autoren wir schon immer sind.“ (1997: 129) Es sind solche sich in vagem Enthusiasmus verlierenden Prophezeiungen, die eine kritische Reflektion und konkrete Fallstudien, wie sie dieses Buch vorlegt, dringend erfordern.

Gegenwart, „auffälliges Herstellen und Herausstellen einer Gegenwart von etwas, das hier und jetzt geschieht“, wie es bei Martin Seel über das Inszenieren als Erscheinenlassen heißt (2001: 53). Diese menschliche Gegenwart ist, daran lässt Bourriaud keinen Zweifel, hoch politisch, wendet den Blick allerdings nicht visionär in die Zukunft, sondern pragmatisch auf den Mitmenschen (ebd., 44f.):

It is nevertheless quite clear that the age of the New Man, future-oriented manifestos, and calls for a better world all ready to be walked into and lived in is well and truly over. These days, utopia is being lived on a subjective, everyday basis, in the real time of concrete and intentionally fragmentary experiments. The artwork is presented as a *social interstice* within which these experiences and these new ‘life possibilities’ appear to be possible. It seems more pressing to invent possible relations with our neighbours in the present than to be on happier tomorrows. That is all, but it is quite something.

Bourriauds hohe Erwartung an die Ästhetik des Interaktiven evoziert die erwähnten Hoffnungen, mittels neuer kultureller Technologien die traditionelle Asymmetrie von Produzent und Rezipient beseitigen und ein interaktives Massenmedium entwickeln zu können. Da sich dies wiederholt als Fehleinschätzung erwies, war die Hoffnung um so größer, als mit dem Internet ein bidirektionales Medium entstand, das tatsächlich einen starken Beteiligungs- und Demokratisierungsfaktor aufwies und geeignet erschien, die Leerstelle der sozialen und kulturellen Utopien gesellschaftlicher Veränderung zu besetzen, die seit Ausgang der 1970er Jahre bestand.¹⁵² Interaktive Kunst erzeugt Verbindungen nicht nur zwischen dem Betrachter oder Interakteur und dem Kunstwerk oder Projekt, sondern auch zwischen den Interakteuren und praktiziert damit Sozialverhalten in neuen, spielerischen Kontexten. Beispiel dafür ist *Text Rain*, das Besucher zur Kooperation ermuntert, um Buchstaben gemeinsam aufzufangen, bis sie als Worte lesbar werden. Allerdings sind diese Voraussetzungen nicht immer gegeben: Andere interaktive Werke – wie Bill Seamans Installation *Exchange Fields*, das die Interakteur zwingt, bestimmte Körperteile an entsprechenden Vorrichtungen stillzustellen, um auf der Videoleinwand eine Tanzsequenz zu eben diesem Körperteil zu aktivieren (vgl. III/3) – fordern das Publikum nicht wirklich zu gemeinsamem Handeln auf, was die hohen Erwartungen, die Bourriaud auf den Weg gibt, bereits relativiert. Das Problem dieser hohen Erwartungen ist zugleich, dass Bourriaud die Beziehungen, die die relationale Kunst schaffen soll, nicht konkretisiert, die Qualität der

¹⁵² Der Paradigmenwechsel von den sozialen und kulturellen Utopien gesellschaftlicher Veränderung in den 1960er Jahren zur Medientechnologie als bestimmendem Leitmotiv, aus dem alle sozialen, kulturellen und ökonomischen Veränderungen hervorgehen sollen, verläuft zeitlich parallel zur Herausbildung der Medienwissenschaften und der Etablierung von Medienontologien, die nicht selten die Determination zivilisatorischer Entwicklungen durch die Geschichte der Medien unterstellen.

Relationen also völlig offen lässt. Damit wird *jede* zwischenmenschliche Begegnung verherrlicht, was einerseits überzogen pessimistisch erscheint – als wäre schon jedes Miteinanderagieren ein großer Erfolg gegenüber dem allgemeinen Schweigen – und als Überreaktion auf den festgestellten Verlust von „opportunities for exchanges, pleasure and squabbling“ durch die Automatisierung sozialer Funktionen mittels Geldautomat oder synthetischer Telefonstimme (2002: 17). Andererseits liegt ein naiver Optimismus in der Auffassung, jede zwischenmenschliche Beziehung sei besser als keine, und zwar gerade dann, wenn diese Beziehung harmonisch und konfliktfrei gedacht wird, da erst im Dialog verschiedener Positionen das demokratische Prinzip der Auseinandersetzung und gegenseitigen Anerkennung praktiziert wird.¹⁵³

Nicht wenige Theoretiker und Praktiker der interaktiven Medienkunst folgten kritiklos der simplifizierenden Rhetorik von Fremd- und Selbstbestimmung des Publikums, disqualifizierten die Auslösung von Eindrücken und Irritationen des Rezipienten durch angebotene Objekte der Erfahrung als *Fremdfrequenz* (Spangenberg 2001: 147), bejubelten die praktische Selbstbeteiligung beim Zustandekommen der Erfahrung mit der Losung „Creamus, ergo sumus“ (Heibach 1999) oder verpflichteten eine ganze Kunstgattung auf das Paradigma der Interaktivität: „In der neuen Medienkunst ist der partizipatorische Betrachter, die Interaktion zwischen Kunstsystem und Benutzer die *Conditio sine qua non*.“¹⁵⁴ Ganz im Banne dieses Diktums – und durchaus im Sinne von Benjamins Bewertung literarischer Werke nach Maßgabe der benutzten Technik (2002: 233)¹⁵⁵ – wurde die Qualität eines

¹⁵³ Claire Bishop, die sich auf Ernesto Laclaus und Chantal Mouffes *Hegemony and Socialist Strategy: Towards a Radical Democratic Politics* (1985) bezieht, kritisiert Bourriauds ästhetisches Modell gerade wegen seiner implizierten sozialen Harmonie: „I suggest that the relations set up by relational aesthetics are not intrinsically democratic, as Bourriaud suggests, since they rest too comfortably within an ideal of subjectivity as whole and of community as immanent togetherness“ (2004: 67). Bishop illustriert an den Cooking-Performance Rirkrit Tiravanijas, den Bourriaud als paradigmatisch für sein Modell ansieht, dass solche „relational space-times“ sich in harmloser Unterhaltung erschöpfen und an jeder „friction“ (ebd.) vorbei in einer „feel-good position“ (ebd., 79) enden können. Dieses Urteil mag angesichts der dann kontrastierten, weit provokanteren Werke von Thomas Hirschhorn und Santiago Sierra plausibel sein, übergeht aber zu schnell das Potenzial der geschaffenen Situation und Relation, die Harmonie des gemeinsamen Essens durch kritische Reflektion zu unterlaufen (zum Beispiel über diejenigen am Rande der Gesellschaft, die für ein solches Mahl vielleicht das erste Mal in eine Galerie kämen), obgleich Bishop die Möglichkeit solcher Anti-feel-good-Überlegungen selbst anspricht (ebd., 68). Bishops Urteil ist auch deswegen zu radikal, weil sie ungeklärt lässt, inwiefern denn in nicht-relationaler Kunst Friktionen zwischen den verschiedenen Rezipienten – oder, im Sinne der Souveränitätsästhetik, im Innern eines Rezipienten – ausgetragen werden.

¹⁵⁴ So Peter Weibel, der frühere künstlerische Leiter der *ars electronica* in Linz und spätere Leiter des ZKM in Karlsruhe, Professor für Medienkunst in Wien und passionierter Kritiker der Repräsentationspolitik bürgerlicher Kunst, in: Lischka/Weibel 1989: 77.

¹⁵⁵ Für Benjamin ist deswegen der *Wilhelm Meister* oder *Grüne Heinrich* der Gegenwart, den sich 1932 Günther Gründel in seinem Buch *Die Sendung der jungen Generation* als Antwort auf die zeitgenössische Sinnkrise erhofft, keineswegs wünschenswert, wenn er als konventionell geschriebener Text gedacht wird, denn es komme vielmehr auf die Veränderung des literarischen Produktionsapparates „im Sinne des Sozialismus“ an, also darauf, „aus Lesern oder aus Zuschauern Mitwirkende zu machen“, wofür Benjamin Brechts episches Theater als Vorbild nennt (2002: 242, 238, 243).

Werkes daran gemessen, welchen Grad an Partizipation es erlaubt. Gepriesen wurde eine kooperative Ästhetik, die das abgeschlossene Werk eines Autors, das Symbol „elitärer“ Ästhetik wurde, ablöst und somit den „ästh-ethischen“ Charakter des Netzes manifestiere (Heibach 2000).¹⁵⁶ Man unterschied zwischen reaktiven, interaktiven und partizipativen Werken und favorisierte die partizipativen als die anspruchsvollsten und interessantesten, da Künstler hier nur einen Rahmen schaffen, der durch die Tätigkeit der Interakteure aufgefüllt werden muss, damit überhaupt ein Werk entsteht (Huber 1997).¹⁵⁷ Der Gedankengang ist plausibel, die Voraussetzung jedoch ungeprüft. Fallanalysen ergeben leicht, dass ein poetologischer Zugriff, der prinzipiell jenen Werken den höchsten Stellenwert einräumt, die sich am weitesten vom traditionellen Autor- und Werkbegriff entfernt haben, konzept- und inhaltsschwachen Mitschreibprojekten im Internet den Vorrang geben müsste vor komplex und kompetent komponierten (abgeschlossenen) Werken einer bestimmten Autorin oder Autorengruppe. Ein poetologischer Zugriff auf digitale Kunst, der sich allein auf das Phänomen Interaktivität beziehungsweise Partizipation konzentriert, verbindet zudem unkritisch Clement Greenbergs Verpflichtung der modernen Kunst auf die ureigene Materialität mit Adornos und Benjamins Theorem eines avancierten Materialstandes je Epoche und vollzieht das, was er selbst kritisiert: Die totalitäre Setzung *eines* ästhetischen Verfahrens statt der demokratischen Akzentuierung eines Formenpluralismus, der auch nicht-partizipatorischen Projekte Geltung zugesteht. Totalitär, weil die materiale Eigenheit der digitalen Medien sich ja keineswegs auf Interaktivität reduzieren lässt, sondern zumindest auch die Merkmale der Inszenierung und der Intermedialität einschließt, also die Programmierung einer bestimmten Verhaltensweise des Werkes sowie die Verbindung verschiedener Zeichensysteme. Aus medienontologischer Perspektive stellen die partizipativen Werke zumeist sogar die trivialste Form der Materialnutzung dar, sind die von einem Mitschreibprojekt eingesammelten Beiträge mit Blick auf Prozessierung und verwendete Algorithmen zumeist doch völlig uninteressant.¹⁵⁸ Da das Hauptkennzeichen der

¹⁵⁶ Heibachs Ansatz ist wiederum inspiriert von Sean Cubitts Frage nach einer ethisch motivierten Kunst im Zeitalter elektronischer Netzwerke und seinem Konzept einer Ästhetik der Kommunikation und ökologischen Interaktion (Cubitt 1998).

¹⁵⁷ In Hubers Typologie sind *reaktive* Netzkunstwerke solche, die dem Benutzer eine individuelle Navigation erlauben, *interaktive* Netzkunstwerke ermöglichen (durch Buttons, Eingabeflächen, Java Applets oder CGI-Skripte) eine Veränderung des Werkes durch den Benutzer auf dem Bildschirm des Benutzers selbst, *partizipative* Netzkunstwerke sind Projekte, deren Form der Benutzer (durch Bearbeiten und Einsenden von Text, Bildern, Tönen, Filmen) dauerhaft und zwar auch für andere ändern kann. Vgl. die sechsstufige Typologie partizipativer Netz-Projekte bei Heibach (1999).

¹⁵⁸ Dies gilt in auffälliger Weise für das Mitschreibprojekt *Beim Bäcker*, das nach Hubers Typologie zu den partizipativen Netzkunstwerken gehört und die eingesandten Beiträge in linearer Form zu einer fortlaufenden Geschichte versammelt. Für eine Analyse der ‚sozialen Ästhetik‘ dieses Werkes vgl. Simanowski 2002: 27-53.

digitalen Medien die Digitalität des Materials ist – binäre Algorithmen, die sich beliebig verknüpfen lassen –, kann Interaktivität höchstens die *Conditio sine qua non* des Teilbereichs *Netzkunst* sein, nicht aber digitaler Kunst insgesamt.

Die Moralisierung und Ideologisierung der Ästhetik durch das Interaktivitätsdogma steht mit ihrer Kritik des Individualautors und des Werkcharakters sowie der Forderung nach Einbeziehung des Publikums in der Tradition der avantgardistischen Rebellion gegen den Autonomiestatus der Kunst. Die Favorisierung partizipativer Kunst ist die logische Konsequenz der Kritik elitärer Ästhetik in zweifacher Hinsicht. Zum einen unternimmt diese Kunst – wo sie im soziologischen Interaktionsmodell Mensch-Mensch verbleibt – ästhetisch den Schritt zum Modus „intersubjektiver Verständigung“, den Jürgen Habermas’ *Theorie des kommunikativen Handelns* Adornos asymmetrischem Subjekt-Objekt-Modell des Erkennens und Handelns entgegenstellt (1981: 523). Zum anderen demokratisiert sie diese Intersubjektivität, indem sie, statt auf das – im Modell reflexiver Kunsterfahrung zentrale bildungsbürgerliche – Kunstverständnis, auf natürliche, allgemein menschliche Eigenschaften wie Spieltrieb und Sinnlichkeit setzt. Insofern diese Eigenschaften gerade das körperlich relativ inaktive „Hochkulturschema“ benachteiligen, stellt diese Demokratisierung auch eine umgekehrte Diskriminierung dar, die ganz dem Motto der Erlebnisgesellschaft entspricht.¹⁵⁹ Die unterschiedliche Richtung beider Vorstöße gegen eine elitäre Ästhetik à la Adorno signalisiert bereits das interne Problem partizipativer Kunstkonzepte: Während Habermas eine *kommunikative* Rationalität fordert, orientiert Bourriaud auf kommunikative *Erfahrung*. Die beiden Vorstöße ergänzen sich nicht, sondern hebeln sich gegenseitig aus. In der begriffslosen Erfahrung der Einheit wird das Ziel des kommunikativen Handelns – der Dialog des Differenten beziehungsweise Antagonistischen (Bishop 2004: 66) – am Austausch und Abgleich verschiedener Positionen vorbei gelöst. Diese sprachlose Kommunikation zielt nicht auf Verständigung, sondern höchstens auf die Einigung über notwendige Schritte zur gemeinsamen Lösung einer Aufgabe wie etwa das Einsammeln herabfallender Buchstaben. Auch diese Erfahrung der Kommunikation ist unentbehrlich, aber erst wenn Wert und Sinn dieser Aufgabe erörtert werden, Handelnde wieder zu Hermeneuten werden, verbinden sich

¹⁵⁹ Für die Beschreibung der Kulturschemata und sozialen Milieus der Bundesrepublik Deutschland vgl. Gerhard Schulzes *Soziologie der Erlebnisgesellschaft* (1992: 277-333). Für den Schnittpunkt Erlebnisgesellschaft und Partizipationskultur vgl. meine Erörterung in Simanowski 2008: 7-23. Aufschlussreich ist in diesem Zusammenhang Lévy’s Bezeichnung der „Kunst der Implikation“ als „therapeutisch“, weil sie vermeidet, dass das Publikum sich „blutleer angesichts der kreativen Eingebungen der Künstler, unvollkommen nach all den Zurechtweisungen der Schule, erschlagen vom Gewicht der toten Sprachen“ fühlt, und es vielmehr einlädt, „im gemeinsamen Experiment eine kollektive Sprache zu erfinden, die sich als solche erkennt“ (1997: 131). Diese „Sprache“ – darin liegt die therapeutische Funktion – ist eine des Handelns statt der Sinngebung und zielt nicht auf die schwierige Inbesitznahme des Kunstwerks durch die eigene Redeweise des Interpreten wie es Roland Barthes in seinem Essay *Kritik und Wahrheit* konzipiert (vgl. dazu die Ausführungen im Epilog).

beide Vorstöße.¹⁶⁰ Wie solche spielerischen Infragestellungen in partizipativer Kunst aussehen, wird uns in Kapitel III beschäftigen, das Verhältnis von Rationalität und körperlicher Erfahrung ist im Folgenden zu besprechen. Da sich der kritische Impuls der partizipativen Kunst prinzipiell gegen den Autonomieästhetik richtet, überrascht es nicht, dass einer ihrer Hauptvertreter prinzipielle theoretische Einwände – wenngleich in anderem Zusammenhang – gegen diese Kunst parat hält. Um den Horizont des Diskurses interaktiver Kunst zu erweitern, sei diese vertikal kontextualisiert.

Adorno sieht gerade im persönlichen Zugriff des Rezipienten auf das Kunstwerk, in der „Leidenschaft zum Antasten, dazu, kein Werk sein zu lassen, was es ist“, dessen Verdinglichung und spricht von einer „Entkunstung der Kunst“, auf die die „von der Kulturindustrie Überlisteten“ drängen (1970: 32). Was Adorno moniert, ist der mangelnde Widerstand, den das Kunstwerk dem Publikum entgegenbringt: Um Kunst zu sein, muss aber das Kunstwerk sich gegen die eigene Dinglichkeit wenden, denn nur das „Nichtfaktische an ihrer Faktizität“, der Geist, „macht die Kunstwerke, Dinge unter Dingen, zu einem Anderen als Dinglichem“ (ebd., 134). Diese Aussage steht Adornos Kritik am Naturalismus zur Seite, in dem er nicht mehr sieht als die „Regression der Kunstwerke auf die barbarische Buchstäblichkeit dessen, was ästhetisch der Fall ist“; wobei Adorno in der zitierten Passage auf einen zeitgenössischen, „zweiten Naturalismus“ zielt, dem er die Erscheinungen der Neoavantgarde, „bei aller Ungegenständlichkeit und Ausdrucksferne“, zu subsumieren vorschlägt (ebd., 158). Die Gleichsetzung zweier so gegensätzlicher ästhetischer Phänomene wird einsichtig angesichts der künstlerischen Gestaltungslosigkeit, die sowohl dem Inhaltismus wie dem Formalismus nachzusagen sind. Der ausgeweitete Geltungsbereich für den Vorwurf der »Buchstäblichkeit« führt zu Michael Frieds Essay *Art and Objecthood* von 1967, das mit gleicher Stoßrichtung und gleichem Begriff – wenn auch ohne die marxistische Verdinglichungsthese – Adornos Kritik am Naturalismus auf den Minimalismus anwendet. Fried wirft dem Minimalismus vor, dass Form und Material der Objekte auf nicht mehr verweisen, als auf das, was sie sind, dem Betrachter also nichts entgegensetzen, sondern ganz für ihn da zu sein scheinen (1998: 362). Fried operiert mit dem Begriff des »Literarismus«,

¹⁶⁰ Vgl. Lévy's Anmerkung, dass die Kunst der Implikation „den Hermeneuten zum Handelnden“ macht, wobei Lévy's Zusatz, dass dies „Interpretation und kollektive Aktion in einer Schleife verbindet“, durchaus auch die umgekehrte Bewegung vom Handelnden zum Hermeneuten, auf die es mir ankommt, einschließt (1997: 129). Wenn Benjamin den Wandel des Publikums vom „Konsumenten“ zum Produzenten fordert und dafür auf Brechts episches Theater verweist, weil es darauf zielt, das Publikum „auf nachhaltige Art, durch Denken, den Zuständen zu entfremden, in denen es lebt“ (2002: 245), konzipiert er die Partizipation als reflexiven Prozess und rechnet nicht damit, dass die Überwindung des „kontemplativen Behagens“ (241) in Gestalt immersiver Interaktion nur zu anderen, moderneren Form des Konsumismus führt. Zum Problem immersiver Interaktionsräume und Interfaces vgl. die Diskussion weiter unten in diesem Kapitel.

der sich auf die ‚Buchstäblichkeit‘ des minimalistischen Objekts bezieht, also auf den Faktor reiner Präsenz, hinter der sich keine Bedeutung versteckt halte: „what you see is what you see“, wie es Frank Stella für die minimalistische Kunst zusammenfasste. Diese Selbstreferentialität verschiebt die Bedeutung vom Objekt (dem ja keine innere formale Struktur eingeschrieben wurde) zur gemeinsamen Anwesenheit von Betrachter und Objekt im Raum, in dem das Objekt in einer effekthascherischen, letztlich aber inhaltslosen Weise sich an den Betrachter wendet, was Fried zum Begriff der »Theatralität« führt. „Dass der Betrachter des literalistischen Kunstwerks von ihm in beziehungsweise mit einer Situation konfrontiert wird, die er als die *seine* erlebt“, heißt für Fried, „dass in einem wichtigen Sinn das Werk für ihn *allein* existiert“ (1998: 359). Gegen diese Regression des Kunstwerks zum widerstandslos verfügbaren Objekt für die Phantasie des Betrachters setzt Fried das Eigenleben des Objekts gegenüber dem Betrachter: „Während in früherer Kunst ‚alles, was das Werk hergibt, stets in ihm selbst lokalisiert‘ ist, wird in der literalistischen Kunst ein Werk *in einer Situation* erfahren – und zwar in einer, die geradezu definitionsgemäß *den Betrachter mit umfasst*.“ (ebd., 342). Ist aber der Betrachter, und nicht das Objekt, Zentrum der Situation, ‚gehöre‘ diese ihm. Was wie der von Ascott ersehnte Sieg des Publikums erscheint, bedeutet für Fried jedoch das Versagen der Kunst, deren Erfolg, ja Überleben, mehr und mehr davon abhängt, ob es ihr gelingt, „das Theater zu überwinden“ (ebd., 359).¹⁶¹ Frieds Perspektive hat prominente Bündnispartner, denn das Lob eines Kunstwerks, das noch sich selbst in den Mittelpunkt drängt, findet sich auch bei Adorno: „Die Identifikation, die es [das Subjekt] vollzog, war dem Ideal nach nicht die, dass es das Kunstwerk sich, sondern dass es sich dem Kunstwerk gleichmache. Darin bestand ästhetische Sublimierung; Hegel nannte solche Verhaltensweise generell die Freiheit zum Objekt.“ (1970: 33) In Ascotts ‚Wettkampf-Rhetorik‘ übersetzt bedeutet Hegels dialektische Freiheit zum Objekt: Verliert der Zuschauer das Spiel mit dem Künstler, gewinnt er zugleich, weil im Kampf um die Durchsetzung des eigenen Wirklichkeitsmodells zwischen Künstler und Publikum dieses seine Wahrnehmung nur erweitert, wenn es sich des Wirklichkeitsmodells des Künstlers nicht mehr entziehen kann.¹⁶² „Als tabula rasa subjektiver Projektionen jedoch“, so Adornos Einwand, „wird das

¹⁶¹ Diese kulturkritische Mahnung erinnert natürlich an Adolf Loos’ Diktum, der Fortschritt der Kultur hänge von der Unterdrückung des Ornaments ab (vgl. I/2). Frieds Kritik der Buchstäblichkeit des minimalistischen Objekts flankiert konsequenterweise die Kritik an Greenbergs Konzept der medialen Selbstreferenz und verbindet sich mit dieser in Frieds Essay *My Double Critique of Greenberg’s Theory of Modernist painting and of Minimalism’s Greenbergian Advocacy of Literalism*. Greenberg erinnert in seinem Essay *Recentness of Sculpture* 1967 übrigens an Darby Bannard, der ganz im Sinne von Fried bereits 1966 bemerkte, dass die Bedeutung einer minimalistischen Arbeit ebenso wie bei Pop-Art und Op-Art außerhalb der Arbeit selbst liege, also Gedanken und Emotionen auslöse, die der Betrachter bereits vorher hatte (Greenberg 1998: 333).

¹⁶² In diesem Sinne bespricht auch Jury Lotman den „Kampf zwischen dem Zuhörer und dem Autor“ in der Rezeption eines künstlerischen Textes (1986: 407). Natürlich sind Künstler und Kunstwerk nicht identisch,

Kunstwerk entqualifiziert“, betrügt den Rezipienten, indem es ihm keinen Widerstand mehr entgegenbringt, an dem er zu mehr werden könnte, als er ohnehin schon ist (ebd.).¹⁶³ Aus dieser ‚Widerstands-Rhetorik‘ erklären sich schließlich auch paradoxe Zuspitzungen:

„Unvereinbar ist ihr [der Kunst – R.S.] Humanität mit jeglicher Ideologie des Dienstes am Menschen. Treue hält sie den Menschen allein durch Inhumanität gegen sie.“ (ebd., 293)

Frieds expliziter und Adornos impliziter Verurteilung der Minimal Art antwortet Rosalind Krauss 1990 in ihrem Essay *Die kulturelle Logik des spätkapitalistischen Museums* mit einer Verteidigung, wenn sie die Erfahrung des minimalistischen Werks – in einer Situation, die „den Betrachter mit umfasst“, wie es bei Fried hieß – als Wechsel versteht vom „alten kartesischen Subjekt“ zu jenem Subjekt einer „gelebten körperlichen Perspektive“, wie es Maurice Merleau-Ponty in seiner *Phänomenologie der Wahrnehmung* beschreibt (2005: 18).¹⁶⁴ Krauss stellt das „Eintauchen des Körpers in die Welt“ als situative Entgrenzung der ästhetischen Erfahrung positiv der „entkörpernten und daher blutleeren“ Visualität der abstrakten Malerei gegenüber und vermerkt eine „utopische Geste“ in der „minimalistischen Neudefinition des Subjekts, weil dieses zu seinem Körper zurückgeführt und für die Entfremdungserfahrung im Alltag kompensiert wird (2005: 18).¹⁶⁵ Krauss verweist zugleich auf zwei innere Widersprüche des Minimalismus. Die Materialbeschaffenheit seiner Objekte – die für die Massenproduktion geeigneten rationalisierten Formen, die fabrikmäßige Herstellung und das Serienprinzip – unterstellen den Minimalismus der Logik der Warenproduktion und des Konsumkapitalismus (ebd.), die ästhetische Grundlage des Minimalismus – seine „phänomenologischen Ambitionen“ – verwandeln die anhand der ästhetischen Objekte gemachte spezifische Subjekterfahrung von einer geschichtlich fundierten in eine, die so abstrakt ist, wie diese Objekte selbst (ebd., 17). Die Minimal Art bedeutet einen „Wechsel von Diachronie zu Synchronie“, der, so der referierte Direktor des New Yorker Guggenheim-Museums Thomas Krenz, die Art und Weise verändert habe, wie

bedeutet das Kunstwerk mehr und anders als der Künstler intendierte. Für die vorliegende Diskussion ist jedoch nicht entscheidend, ob und in welchem Maße dem Publikum im Kunstwerk das gegenübertritt, was der Künstler intendierte, sondern, dass ihm etwas gegenübertritt, zu dem es sich in Bezug setzen kann.

¹⁶³ „Konsumiert wird an den Kulturwaren ihr abstraktes Fürandersein, ohne dass sie wahrhaftig für die anderen wären; indem sie diesen zu Willen sind, betrügen sie sie.“ (Adorno 1970: 33)

¹⁶⁴ Krauss verweist auf folgende Äußerung Merleau-Pontys: „Doch das Erfahrungssystem breitet sich nicht vor mir aus, als sei ich Gott, ich erlebe es von einem bestimmten Gesichtspunkt aus, nicht sein Zuschauer bin ich, sondern ein Teil von ihm, und meine Bindung an einen Gesichtspunkt ist es selbst, die in eins die Endlichkeit und die Offenheit meiner Wahrnehmung für das Weltganze als ihren Horizont begründet.“ (Krauss 2005: 18; Merleau-Ponty 1974: 352)

¹⁶⁵ Krauss führt aus, dass das minimalistische Subjekt „zu seinem Körper zurückgeführt und in einen Erfahrungsboden eingebettet wird, der irgendwie fruchtbarer und dichter ist als die papierdünne Schicht einer autonomen Visualität, die Ziel der optischen Malerei war. Und so ist dieser Schritt ein kompensatorischer, ein Akt der Wiedergutmachung an einem Subjekt, dessen Alltagserfahrung immer mehr von Isolierung, Vergegenständlichung und Spezialisierung geprägt ist“ (2005: 18).

wir im ausgehenden 20. Jahrhundert Kunst betrachten. Krenz verweist auf „unser Bedürfnis, sie [die Kunst – R.S.] in Interaktion mit dem Raum, in dem sie ausgestellt ist, zu erleben; unser Bedürfnis nach einer kumulativen, sich steigenden Intensität dieses Erlebens; unser Bedürfnis nach Mehr und Größerem“ (ebd.). Diese, von Krenz begrüßte Akzentverschiebung von Geschichte auf Erlebnisintensität führt, befürchtet Krauss, zum Zerfall des Subjekts „in das äußerst fragmentierte, postmoderne Subjekt der zeitgenössischen Massenkultur“ (ebd., 19).¹⁶⁶ Dieses postmoderne Subjekt, „das nicht länger für sich selbst wahrnimmt, sondern in einem schwindelerregenden Versuch damit beschäftigt ist, die Zeichen zu dekodieren, die aus einer nicht mehr erkennbaren oder mit dem Verstand zu erfassenden Tiefe auftauchen“ (ebd., 20), macht, so Krauss zunehmend kritisch weiter, jene Erfahrung, die Frederic Jameson 1984 in seinem Essay *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism* als „hysterisch erhaben“ bezeichnet habe: „Das soll heißen, dass genau im Verhältnis zur Verdrängung der alten Subjektivität – was man als das Verschwinden des Affekts beschreiben könnte – eine seltsam kompensatorische, dekorative Heiterkeit entstanden ist. An die Stelle der einstigen Gefühle tritt nun eine Erfahrung, die eigentlich als ‚Intensität‘ bezeichnet werden muss – ein frei treibendes, unpersönliches Gefühl, das von einer eigentümlichen Euphorie dominiert wird.“ (ebd.)

Damit wird der Minimalismus zum paradigmatischen Beispiel der Verschiebung ästhetischer Erfahrung von Sinn zu Sinnlichkeit und liefert Anschlussmöglichkeiten an die zuvor diskutierten Aspekte der Intensität und des Erhabenen.¹⁶⁷ Die Debatte um die Minimal Art weist zurück auf die Selbstreferentialität des Kunstwerks in der klassischen Avantgarde¹⁶⁸ und voraus auf die Diskussion der interaktiven Kunst, wobei sich auch Verbindungen zur Kulturindustrie und zur Gesellschaft des Spektakels eröffnen.¹⁶⁹ Den Brückenschlag bilden

¹⁶⁶ Das „synchronische Museum“, heißt es in Krauss’ Essay, „würde auf Geschichte verzichten zugunsten einer Art Intensität des Erlebens, einer Ästhetisierung, die weniger zeitlich (historisch) bestimmt ist, als vielmehr auf radikale Weise räumlich.“ (2005: 17)

¹⁶⁷ Für die Verschiebung vgl. Krauss’ Essay *Sinn und Sinnlichkeit. Reflexionen über die nachsechziger Skulptur* von 1973, dessen Betrachtung der Minimal Art noch weit positiver ausfällt als in ihrem Aufsatz *Die kulturelle Logik des spätkapitalistischen Museums* von 1990. Die Verbindung zum Erhabenen zieht Jameson im zitierten Essay, wenn er für die Postmoderne „eine völlig neue, emotionale Grundstimmung, die sich mit dem Wort ‚Intensitäten‘ beschreiben lässt und die man am besten im Rückgriff auf die altbekannte Theorie des ‚Erhabenen‘ erfasst“, notiert (1986: 50). Interessanterweise verweist Jameson in der englischen Ausgabe von 1991 – anders als in der hier zitierten deutschen Fassung von 1986 – für den Begriff „intensities“ explizit auf Lyotard (1991: 16).

¹⁶⁸ Hantelmann, die in ihrer Untersuchung auf die Erörterung der Minimal Art bei Fried und Krauss eingeht, merkt zu Recht an, dass schon in den Objekten der Dadaisten das von Fried beschriebene Risiko bestand, im Kunstwerk nicht mehr als bloße Gegenstände zu sehen (2007: 158).

¹⁶⁹ Zu Krauss’ Blick auf Minimal Art im Zeichen der Massen- und Konsumkultur vgl. die Diskussion unten. Die Verbindung zu Guy Debords „Gesellschaft des Spektakels“ empfiehlt Juliane Rebentisch, wenn sie in der Diskussion zu Frieds Essay über den Minimalismus notiert: den „kulturindustriellen Mechanismus“, der das Kunstwerk dem Publikum durch Entgegenkommen entfremdet und als konsumierbare Ware verdinglicht, „kann man in Anlehnung an Guy Debord auch als Spektakel bezeichnen; Fried nennt ihn Theater“ (2003:

die neuen Kunstformen Fluxus, Happening und Performance, die die am Minimalismus kritisierte Objektivität durch das Prozesshafte auflösen und an die Stelle des Objekts den Körper des Künstlers als Material und Zeichenträger setzen. Die der Performance attestierte Bedeutungsabstinenz wurde verschiedentlich als Widerstand gegenüber der Autorität des Symbolischen beschrieben (Martin 1990: 175f., Auslander 1994: 31), aber auch, näher an Jean-François Lyotards Ästhetik des Erhabenen, im Zeichen der Postmoderne als Abkehr „from a meaningful engagement with any political, social, or cultural concern“ zugunsten frei flottierender Energie (Carlson 1996: 141). Daraus ergibt sich in Marvin Carlsons Studie *Performance. A Critical Introduction* die Frage: „With no metanarratives, no authenticating knowledge, and thus no apparent base for action or even meaningful social observation, does postmodernism provide for performance only a play of energies and relative positionings?“ (ebd.)¹⁷⁰ Das Problem politisch-ästhetischer Bewertung von Sinnverweigerung und Botschaftslosigkeit lässt sich präzise fassen als „elusive and fragile discourse that is always forced to walk a tightrope between complicity and critique“ (Auslander 1994: 31). Diese Ambivalenz war auch Adorno bewusst, der die Gefahr sah, dass Gebilde, „welche die verlogene Positivität von Sinn herausfordern“, in eine Sinnleere anderer Art münden: „Kein festes Kriterium zieht die Grenze zwischen der bestimmten Negation des Sinnes und der schlechten Positivität des Sinnlosen als eines beflissenen Weitermachens um seiner selbst willen.“ (1981: 426f.) Die interaktive Kunst steht mit ihrer zum Teil ‚barocken Ereignishaftigkeit‘ rhetorisch in größtdenkbarem Widerspruch zur Minimal Art, teilt mit dieser jedoch das Konzept körperlicher Erlebnisintensität zu Lasten des Deutungsgebots.¹⁷¹

Der von Adorno und Fried kritisierte Verlust des Widerstandes des Kunstwerks durch seine Verwandlung in eine „tabula rasa subjektiver Projektionen“ (Adorno 1979: 33) gibt eine

51). Dieser Bezug, den Rebenitsch nicht weiter verfolgt, zielt offensichtlich auf den semantischen Gehalt und Widerstand, der das autonome Kunstwerk auszeichnet, dem minimalistischen aber fehlt.

¹⁷⁰ Die Abwehr des Symbolischen in der Performance gemahnt an die „radikalen Semiotiker“ (Kuenzli 1982: 94) des Dadaismus, deren Repräsentationskritik in der Kritik der Mittel der Repräsentation ansetzte. Insofern ist es plausibel, Dada als eine Form der Postmoderne zu diskutieren (Pegrum 2000; Sheppard 1999), was in diffamierender Weise auch zum Kalauer *Derridada* führt.

¹⁷¹ Juliane Rebenitsch argumentiert gegen Frieds Kritik an der Buchstäblichkeit des minimalistischen Objekts mit dem Hinweis, dass diese Kritik auf dem positivistischen (Selbst)Missverständnis des Minimalismus aufsetzt und dass „auch die einfachen Objekte der Minimal Art nicht in der vorästhetischen Faktizität der unzweideutigen Form aufgehen“, also dem Betrachtersubjekt nicht zur Verfügung stehen, sondern im Rezeptionsprozess durchaus zu dessen Verunsicherung beitragen (2003: 73). Wenn Rebenitsch die „doppelte und wechselseitig aufeinander verwiesene Präsenz ästhetischer Objekte als Ding und als Zeichen“ das „Strukturmoment *aller* Kunst“ nennt (ebd.), rettet sie allerdings das minimalistische Objekt durch Entkräftung des gemachten Vorwurfs nicht im konkreten Fall, sondern auf höchster Stufe der Theoriebildung, indem die Doppelexistenz (bzw. doppelte Lesbarkeit) als Ding und Zeichen (bzw. Präsenz und Sinn) unhintergebar aller Kunst zugestanden wird. Rebenitschs Einwand entschärft damit nicht wirklich die Brisanz der von Fried gemachten Beobachtung (sowie der Argumente von Krauss und Adorno) für die Diskussion der Rolle der Betrachter/Beteiligten in Minimal Art (und interaktiver Kunst).

Antwort vor zur Konzipierung interaktiver Kunst als Befreiung des Publikums aus den Fesseln der Künstler und des Kunstwerks. Ausdruck dieser Befreiung ist die Emanzipation des Empfängers zum Sender, die bereits durch die mediale Grunddisposition des Internet vorgegeben sowie in kollaborativen Schreibprojekten und nicht zuletzt in der Web 2.0-Kultur praktiziert wird, oft aber nicht nur, wie verkündet, den ‚Tod‘ des Autors bedeutet, sondern auch den des Lesers, wenn der Prozess der (gemeinsamen) Textproduktion zu einem Event wird, das die Rezeption des Textes selbst überlagert und verdrängt.¹⁷² Was im Jargon *feed, don't read the net* heißt, hat Robert Pfaller als „delegiertes Genießen“ bezeichnet, das darin besteht, die Begegnung mit dem Anderen (die Rezeption von Texten) durch die Entäußerung des Eigenen (die Produktion eines Textes) zu ersetzen (2000: 55). Es handelt sich im Grunde um einen radikalisierten Narzissmus, bei dem uninteressant ist, was der andere (der Künstler oder Sender) zu sagen hat: „Je mehr Interaktivität wir haben“, spitzt Pfaller polemisch zu, „desto weniger RezipientInnen, die an etwas von ihnen selbst Verschiedenes interessiert wären, lassen sich finden“ (52). Pfallers salopp vorgebrachte Kritik am Konzept der Interaktivität erhält Gewicht durch einen weiteren (nach Buchloh und Krauss) prominenten Autor linksgerichteter Kunstkritik aus dem Umfeld der Zeitschrift *October*. Hal Foster formuliert seine Bedenken an den methodischen Voraussetzungen einer Ästhetik der Interaktion – als eines von den Interakteuren zu gestaltenen Zeit-Raumes sozialer Erfahrung – in direkter Reaktion auf Bourriauds *Esthétique Relationnel* (2006: 193f.):

Sometimes politics are ascribed to such art on the basis of a shaky analogy between an open work and an inclusive society, as if a desultory form might evoke a democratic community, or a non-hierarchical installation predict an egalitarian world. [...] But surely one thing art can still do is to take a stand, and to do this in a concrete register that brings together the aesthetic, the cognitive and the critical. And formlessness in society might be a condition to contest rather than to celebrate in art – a condition to make over into form for the purpose of reflection and resistance (as some modernist painters attempted to do). The artists in question frequently cite the Situationists but they, as T. J. Clark has stressed, valued precise interventions and rigorous organization above all things.

Fosters Kritik richtet sich nicht nur an Bourriauds Konzept partizipativer Ästhetik, sondern auch gegen eine simplifizierende Mobilisierung des McLuhan-Diktums „the medium is the message“ (1964), die sich als Folge offener Kunstwerke eine demokratische Gesellschaft erhofft. Wenn Golumbia diese Kritik, in einer weniger ästhetischen als medienphilosophischen Argumentation, 2009 nicht nur wiederholt, sondern die

¹⁷² Zur Kultur der Mitgestaltung im Web 2.0 vgl. meine Erörterung in Simanowski 2008: 55-74. Zum ‚Tod des Lesers‘ vgl. Simanowski 2004.

computerbasierten Social-Networks unter dem Begriff »computationalism« schließlich sogar als Agenten bestehender Machtstrukturen markiert, ist dies zusätzlich Anlass, dem Blankoscheck zu misstrauen, den Bourriaud und andere interaktiver Kunst als kritisches Korrektiv bestehender kultureller Strukturen ausstellen. Claire Bishop – ebenfalls Autorin des *October* – unterstellt Bourriauds Konzept neben dem „creative misreading of poststructuralist theory“ – „rather than the interpretations of a work of art being open to continual reassessment, the work of art itself is argued to be in perpetual flux“ (2004: 52) – die Sehnsucht nach „social harmony“ und „feel-good positions“ und der Kunst, die daraus entsteht: „it collapses into compensatory (and self-congratulatory) entertainment“ und verzahnt sich „with an ‚experience economy,‘ the marketing strategy that seeks to replace goods and services with scripted and staged personal experiences“ (ebd., 79 und 52). Eine These des vorliegenden Buches, die im Verlauf dieses Kapitels erörtert werden wird, lautet daher: Auch interaktive Kunst kann im Dienst der Kulturindustrie stehen.¹⁷³

Zunächst sei jedoch festgehalten, dass Fosters Forderung, der Künstler müsse (durch Formgebung) Position beziehen, Adornos Kritik am mimetischen Prinzip des Naturalismus wiederholt. Eben diese Erwartung wird in der Theorie interaktiver Kunst zum Teil bewusst in Frage gestellt und in der Praxis interaktiver Kunst oft stillschweigend negiert. Bemerkenswert an Fosters Zitat ist auch sein Insistieren auf der Einheit von Ästhetik, Denken und Kritik, die er im ästhetischen Prinzip der Immersion – als ein Wesensmerkmal interaktiver Kunst – gefährdet sieht. Dass Immersion zum Verlust kritischer Distanz führt, hatte Jameson in seinem Essay zur kulturellen Logik des Spätkapitalismus anhand des unübersichtlichen Raumgefühls im Bonaventure Hotel in Los Angeles hervorgehoben, mit der weit ausgreifenden These, „dass dieses verwirrende Eintauchen in den Raum für das Medium Architektur das formale Äquivalent ist zum Verlust der Tiefendimension in den anderen Künsten“ (1986: 88).¹⁷⁴ Diese Kritik der Immersion überführt Oliver Grau in den Kontext

¹⁷³ Für eine Beschreibung der manipulativen Interaktionsstrategien moderner Medienunternehmen, deren Ziel der größeren Kontrolle des Verhaltens der Konsumenten deren Selbsteinschätzung als verstärkt aktives und kritisches Subjekt durchaus zulässt, ja geradezu voraussetzt, vgl. Douglas Rushkoffs *Coercion: Why We Listen to What "They" Say* (2000), das die sehr optimistische Einschätzung des Interaktionspotentials des Internet in Rushkoffs früheren Büchern wie *Media Virus!* (1996) und *Cyberia: Life in the Trenches of Cyberspace* (1994) relativiert, wenn nicht zurücknimmt.

¹⁷⁴ Vgl. S. 88 und 94: „Verloren geht die herkömmlicherweise zur Wahrnehmung von Perspektive und Volumen notwendige Distanz. Man steht bis zum Hals (und bis zu den Augen) in diesem Hyperraum“; „Wir sind ab sofort in diese aufgefüllten, diffusen Räumlichkeiten so weit eingetaucht, dass unsere nunmehr postmodernen Körper der räumlichen Koordinaten beraubt sind: praktisch und auch theoretisch unfähig, *Distanz* herzustellen.“ Jamesons Bemerkungen zum Bonaventure Hotel sind nicht nur im Hinblick auf die Immersion in interaktiver Kunst interessant, sondern auch mit Blick auf den Gegendiskurs zum Beispiel der Cultural Studies, den John Fiske in seinem Buch *Understanding Popular Culture* (1989) mit Anleihe bei de Certeau führt, indem er auf die List der Besucher verweist, die Diffusität der räumlichen Ordnung im Bonaventure Hotel für eigenen Zwecke zu nutzen.

virtueller Kunst, die Kunstwerk und avancierten Bildapparat, Botschaft und Medium für die Wahrnehmung nahezu untrennbar miteinander konvergiert. In solchen Momenten „kalkulierter ‚Totalisation‘ kann das Kunstwerk als autonom rezipierter ästhetischer Gegenstand für einen begrenzten Zeitraum verlöschen – kann bewusste Illusion in unbewusste umschlagen“ (2001: 135). Grau bezweifelt, dass interaktiv erfahrene Illusionsräume eine distanzierte Rezeption zulassen, und sieht darin kulturgeschichtlich eine Gefahr, da erst die „Distanzgeste des Rezipienten“ eine kritische Haltung ermöglicht, die wiederum unabdingbarer „Teil des zivilisatorischen Prozesses“ ist (ebd., 183). Aus dieser Perspektive ist die „Auflösung des Interface“ im intuitiven, *natürlichen* Interface – Jay David Bolter und Richard Grusin würden sagen *Immediacy* – denn „auch eine politische Frage“ (ebd., 184).¹⁷⁵ Grau diskutiert Immersionseffekte im Hinblick auf die Virtuelle Realität, in die Interakteure mit Datenhelm und Datenhandschuh einsteigen.¹⁷⁶ Die Immersion in interaktiven Installationen wie *Text Rain* kann demgegenüber schon durch die unübersehbare Präsenz anderer Besucher *vor* dem Interface keine vergleichbare Intensität annehmen, ganz zu schweigen von der Interaktion am Computerbildschirm mittels Maus und Keyboard. Dieser Unterschied tilgt aber noch nicht die Brisanz des Themas und die Aktualität der von Grau vorgebrachten Kritik für den Gegenstand dieser Untersuchung. Der Konflikt von Interaktion und Interpretation besteht selbst bei der Lektüre von Hypertexten, wie eine Äußerung des Literaturwissenschaftlers Michel Chaouli über die Lektüre von Hypertexten zeigt (2005: 604):

critical engagement, too, paradoxically depends on shutting down (or at least severely diminishing) the return channel of communication, for only when participants are released from the labor constructing a text on a material or topological level (becoming ‘passive recipients’ in that respect) can they become hermeneutically active and think their own thoughts about what they are reading, seeing, or hearing.

Damit erklärt Chaouli gerade die Auflösung des Interface zur Voraussetzung von Distanz, was dann verständlich ist, wenn die Betonung des Mediums – Bolter und Grusin würden sagen *Hypermediacy* – entkoppelt von der eigentlichen materialen Aussageebene erfolgt, der Klickreflex also eher das Engagement mit dem Text überlagert, als es in kritischer

¹⁷⁵ „Im Sinne kritischer, distanzierter Rezeption erscheint die Suche nach *intuitiven, natürlichen Interface-Gestaltungen*, welche sich im Bewußtsein ihrer Nutzer zunehmend weniger bemerkbar machen und eine Erosion psychologischer Distanz herbeiführen, bedenklich.“ (Grau 2001: 152) In diesem Kontext ist auf Jay David Bolter und Richard Grusin behandelt (ohne Graus kritischen Impuls) das Phänomen der Immersion unter dem Begriff der *Immediacy* – als „style of visual representation whose goal is to make the viewer forget the presence of the medium (canvas, photographic film, cinema, and so on) and believe that he is in the presence of the objects of representation“ – im Gegensatz zur *Hypermediacy* – als „style of visual representation whose goal is to remind the viewer of the medium“ (1999: 272f.).

¹⁷⁶ Dieser Situation kommen von den hier besprochenen Werken am nächsten das unten besprochene *World Skin* (II/3) sowie *Screen* (IV/4).

Weise zu fördern. Natürlich muss Interaktion Reflexion nicht behindern, sondern kann sie auch befördern, wenn das Interface sich beziehungsweise die Interaktion selbst zum Thema macht. Ein Beispiel dafür ist Ken Feingolds Online-Werk *JCJ-Junkman* (1995/96), das dem Interakteur klickbare Images in so kurzen Zeitfrequenzen anbietet, dass er nicht in der Lage ist, bewusst zu navigieren. Ein solches Interface problematisiert die Beziehung der Interakteure zum Medium und macht, wie Erkki Huhtamo für dieses Beispiel notiert, bewusst, „[that] we have no way of controlling the flow of datatrash that we have already internalized“ (1996: 48). Ein weiteres Beispiel ist die Website *antworten.de* von Holger Friese und Max Kossatz (1997), die mit einer Musikschleife zum Text “We are now serving 14” und “Sie haben Nummer: 52, bitte warten!!!” empfängt. Nummer 14 wechselt nach einigen Minuten zu Nummer 15, aber wer wirklich bis Nummer 52 wartet, muss feststellen, dass sie übersprungen wird. Mit diesem simplen Einfall subvertiert das Interface wirkungsvoll das mit dem Internet verbundene Konzept der Sofortigkeit und lädt ein – das ist die Antwort auf die nicht gestellte Frage – zu jenem „,slow’ engagement“, das Simon Biggs fünf Jahre später in einem Interview über Kunst im Internet zu deren Vermittlungsaufgabe erklärt.¹⁷⁷

Selbst im Falle eines intuitiven Interface muss die Partizipation an der Erstellung des Werkes nicht die Reflexion über dieses verhindern. Die mechanische Betriebsamkeit, die distanzlose Erfahrung des eigenen Beteiligtseins innerhalb eines interaktiven Werkes kann mit der Interpretation dieser Erfahrung enden, wenn ihr die Rückgewinnung einer körperlosen Beziehung zum Werk folgt – körperlos nicht bezüglich der Wahrnehmung, sondern der Interaktion. Diese körperlose Beziehung ist potentiell immer anwesend in jenen, die vom Rand die Interaktion der anderen beobachten, denn in den meisten Fällen kann das interaktive Werk auch im Modus einer Performance, in die man nicht selbst involviert ist, rezipiert werden. Zentrales Kennzeichen solcher Werke ist das ‚doppelte Publikum‘: Während die direkt Beteiligten, Interagierenden, Immersierten ein vorrangig körperliches Verhältnis zum Werk aufbauen, nehmen die Beobachter vom Rand die Faktoren des Werkes allein durch Auge und Ohr wahr. Zu diesen Faktoren gehören zum einen die im Werk eingesetzten Zeichen, zum anderen die *Grammatik der Interaktion*, die Fujihata in seinem Essay *On Interactivity* als Regelung der Beziehung, die Werk und Interakteur zueinander einnehmen können, definiert.¹⁷⁸ Um es am eingangs vorgestellten Beispiel *Text Rain* zu illustrieren:

¹⁷⁷ „I think there is a pressure to experience things too quickly and that a truly subversive practice might be one that is predicated on ‘slow’ engagement.“ (Biggs 2002) Zu Simon Biggs’ eigenem Werk vgl. die Besprechung seines Textgenerators *Great Wall of China* unter V/4.

¹⁷⁸ “One could say that interactivity is the field for constructing sentences. This field is regulated by a kind of grammar which is not same as the grammar for writing sentences, but rather a grammar that tells you how to use it.” (Fujihata 2001: 319)

Zeichen ist, dass der Interakteur sich auf dem Bildschirm als Schwarz-Weiß-Projektion sieht (und nicht in Farbe) und dass die Buchstaben einem Gedicht entnommen sind (und nicht einem Zeitungsartikel). Die Grammatik der Interaktion erlaubt, diese Buchstaben mit dem Schatten des projizierten eigenen Körpers aufzufangen und nach oben (und nicht zur Seite) zu verschieben sowie zu sammeln und (teilweise) zu entziffern. Die Grammatik der Interaktion stellt, so Fujihata, eine notwendige Restriktion der Interaktion dar, in der sich die Perspektive und intendierte Botschaft der Künstler äußert (2001: 317). Sie kennzeichnet zugleich – das sei mit Blick auf Bourriauds relationale Ästhetik hinzugefügt – die Art von Beziehung, die die Interakteure untereinander eingehen können beziehungsweise eingeladen werden einzugehen, denn wie zu sehen sein wird, kann die von den Künstlern intendierte Beziehung in der Interaktion auch subvertiert werden; im Falle von *Text Rain* also die Kooperation der Interakteure, um möglichst viele Buchstaben aufzufangen. Die Analyse beziehungsweise die Erfahrung *und* Interpretation dieser Grammatik eröffnet den Zugang zur Bedeutung des Werkes. Während Analyse und Erfahrung die direkte Interaktion erfordern,¹⁷⁹ verlangt die Interpretation jene Distanz, von der Grau und Jameson sprechen, und die am ehesten am Rande des Geschehens – oder in seiner Retrospektive – im körperberuhigten Zustand zu finden ist. Die Doppelrolle des Publikums interaktiver Kunst besteht darin, vom Beteiligten zum Beobachter, vom Mitmacher zum Nachdenker zu werden; die Aufgabe, vor die interaktive Kunst stellt, ist, der Versuchung der physischen Immersion schließlich zu widerstehen und die Interaktion, wenn man so will, wieder von den Füßen auf den Kopf zu stellen.¹⁸⁰

Chaoulis Aussage, dass man hermeneutisch aktiv nur aus der Distanz des ‚passiven‘ Rezipienten sein kann, lässt für den Zusammenhang interaktiver Installationen nachfragen, ob die Trennung zwischen körperlicher und kognitiver Interaktion tatsächlich nötig ist oder Immersion und Reflexion auch zeitgleich erfolgen können, als Erkenntnis *in* der Aktion. Adressieren interaktive Installationen nicht mehrere Sinne gleichzeitig, so dass Wahrnehmungsmodalitäten oszillieren? Eine Antwort liegt möglicherweise im Vergleich der Rezeption interaktiver Kunst mit dem Spiel, wie es Seel beschreibt. Demzufolge spielen wir, um in einer Situation zu sein, die nicht über sich hinausweist: „wir wollen in den

¹⁷⁹ Die Notwendigkeit der Immersion ist freilich von Fall zu Fall verschieden. Während die Funktionsweise mancher Werke auch allein durch Beobachtung anderer Interakteure oder durch Beschreibung deutlich wird, verlangt die Erfahrung (zum Beispiel des ‚Auffangens‘ der Buchstaben in *Text Rain* und der erfolglosen Navigationsversuche in *JCJ-Junkman*) den eigenen (in diesen beiden Beispielen freilich recht unterschiedlichen) körperlichen Einsatz.

¹⁸⁰ Wenn Caroline A. Jones in ihrem Buch *Eyesight Alone: Clement Greenberg's Modernism and the Bureaucratization of the Senses* (2006) die Reduktion des Körpers in der Kunstrezeption auf den Gesichtssinn kritisiert, ist im Hinblick auf die interaktive Kunst zu fragen, inwiefern andererseits die Befreiung des Körpers zur Exklusion des Gesichtssinns führt und führen sollte.

Möglichkeiten einer außergewöhnlichen Gegenwart sein“ (2003: 216). Während es im normalen Spiel um *Gegenwart* gehe, zielt das ästhetische Spiel jedoch auf die *Anschauung* von Gegenwart: „Der höchst immaterielle Gewinn, der hier erzielt werden kann, betrifft nicht allein eine gesteigerte Intensität eines leiblich-seelischen Sich-gegenwärtig-Seins, sondern darüber hinaus eine gesteigerte Intensität des *Bewußtseins* von Gegenwart; nicht so sehr eine körperliche *Verausgabung*, sondern vor allem ein anschauendes *Innehalten* in ihr.“ (ebd., 217) Beide Varianten des Spiels lokalisiert Seel im öffentlichen Schauspiel des modernen Sports verteilt auf Publikum und Athleten: Diese repräsentieren die verausgebende, jenes die anschauende Realisierung von Gegenwart. Das Publikum interaktiver Kunst, so die Ableitung, befindet sich wie der Sportler im Modus der *Verausgabung*, solange es sich im Modus der körperlichen Interaktion befindet; bricht es diese ab, wechselt es in den Zustand des *Innehaltens*, wird nachträglich sein eigenes Publikum. Die Möglichkeit, dass dieser Wechsel auf dem Spielfeld selbst stattfindet, ist nicht auszuschließen, obgleich man die Athleten, die während einer Verschnaufpause ihren Kolleginnen und Konkurrenten zuschauen, noch nicht zum Publikum wird zählen wollen. Für die vorliegende Untersuchung ist es jedoch gar nicht zwingend zu entscheiden, in welchem zeitlichen Verhältnis die von Seel differenzierten Wahrnehmungsformen während der Rezeption interaktiver Kunst zueinander stehen und ob das anschauende Innehalten der körperlichen Verausgabung folgt oder mit dieser synchron verläuft. Entscheidend ist, ob die Wahrnehmung sich auf die bloße Erscheinung beschränkt oder auch die Deutung des Gegenstandes, der ja mehr oder weniger eine *artikulierte* Erscheinung ist, einschließt. Seel hat in einem jüngeren Artikel bemerkenswerterweise hervorgehoben, dass auch solch selbstreferentielle Erscheinungen wie Sportereignisse dem hermeneutischen Verfahren nicht entzogen sind, indem sie den Wahrnehmenden fragen, was sie *ihm* bedeuten, selbst wenn sie *für sich* nichts bedeuten. Es ist diese Anwendung der Hermeneutik auf die Erfahrung einer intensiven Gegenwart, um die es mir bei der Behandlung interaktiver Installation geht.¹⁸¹

Dass die Reflexion über das Werk dessen unmittelbare Erfahrung begleitet, ist wünschenswert freilich nur aus der Perspektive der Sinnkultur, erfüllt sich das Modell der Präsenzkultur doch gerade darin, die Erfahrung der außergewöhnlichen Gegenwart nicht durch Interpretation zu „zähmen“, wie es bei Sontag hieß (1992: 16). Im Fall der interaktiven

¹⁸¹ Seel notiert mit Blick auf Gumbrechts Abhandlung *Die Schönheit des Mannschaftssports* (1998): „Eine angemessene Ästhetik des Sports muss das zu entfalten versuchen, was den Beteiligten an den Ereignissen *liegt*, worum es ihnen dabei *geht* und insofern: was an ihnen aus der Sicht der Teilnehmenden *ist*. Sie wird deutlich zu machen suchen, was *ihnen* die durch die Regeln und den Geist der betreffenden Spiele produzierten Abläufe und Erscheinungen bedeuten, auch wenn diese selbst rein gar nichts bedeuten.“ (2007: 32)

Kunst macht die Betonung des spielerischen Aktivismus wahrscheinlich, dass die physische Aktivität die kognitive überlagert und verdrängt. Die Begegnung mit dem Werk verbliebe dann auf der Stufe des *bloßen* und *atmosphärischen* Erscheinens (Seel 2003: 150ff.), statt von der Analyse und Erfahrung der Grammatik der Interaktion vorzudringen zu ihrer Interpretation; der „Geist“ – von dessen erholender Suspension in der Lesesuchtdebatte um 1800 und in der Ästhetik der Präsenz wiederholt die Rede ist – wäre dann befreit von der Aufgabe intellektueller Verarbeitung durch den Einsatz des Körpers und begnügt sich mit Berichten zur Funktionsweise des Werks. Interaktive Kunst, so lautet die These, stellt sich dem Paradigma der Kulturindustrie nicht entgegen, sondern zur Seite, wenn sie allein im Modus physischer Aktivität rezipiert wird. Was auf den ersten Blick als Gegenposition erscheint (aktives statt passives Publikum, Prozess- statt Werkcharakter), erweist sich auf den zweiten (immersive Verausgabung statt reflexives Innehalten) als kompatibel. Die Partizipationsästhetik, die sich einerseits durchaus Adornos Forderung nach einer gesellschaftskritischen Kunst verpflichtet fühlt, macht, weil sie andererseits Adornos Elitarismus überwinden will, Zugeständnisse an das Publikum, die ihren kritischen Anspruch unterlaufen und sie letztlich ins System des Kulturkonsums integrieren. Diese implizite Kollaboration teilt die interaktive Kunst mit dem Minimalismus, der, so Krauss, „als *spezifischer* Widerstand gegen die der Massenkultur – mit ihren entleerten Medienbildern – und der Konsumkultur – mit ihren banalisierten, als Waren gehandelten Objekten – anheim gefallenen Welt wahrgenommen worden [ist], als ein Versuch, die Unmittelbarkeit der Erfahrung wiederherzustellen“, gleichwohl aber dieser Massen- und Konsumkultur durch sein konzeptionelles Fundament und seine (Re-)Produktionslogik auch die Tür öffnete (2005: 18). Krauss verweist an gleicher Stelle auf die Analyse der dem Minimalismus inhärenten Widersprüche bereits in Fosters genealogischer Studie *The Crux of Minimalism* (1986), die die „minimalistische Syntax“ als Symbol der inhärenten Widersprüche der Postmoderne versteht, die sowohl ein kritisches (Kritik an den Institutionen, Kritik an der Repräsentation des Subjekts) als auch ein kollaboratives (Trans-Avantgarde, Simulation) Moment aufweist. Den Verdacht der impliziten Kollaboration adressiert Foster zwanzig Jahre später auch an die interaktive Kunst, wenn es in seiner Reaktion auf Bourriauds *Esthétique Relationnel* schließlich heißt: „for all its discursivity, ‚relational aesthetics‘ might be sucked up in the general movement for a ‚post-critical‘ culture – an art and architecture, cinema and literature ‚after theory‘.“ (2006: 195)¹⁸²

¹⁸² Foster bedient sich für seine Argumentation einer Passage bei Bourriaud, in der dieser selbst die Komplizenschaft der interaktiven Kunst mit der Kulturindustrie zu suggerieren scheint: „The society of

Mit Blick auf das von Bourriaud und anderen Theoretikern interaktiver Kunst propagierte Konzept des geschaffenen Ereignisses zwischenmenschlicher Beziehungen ist freilich auf einen entscheidenden Unterschied von interaktiver Kunst und Minimal Art hinzuweisen. Befindet sich der Betrachter einer interaktiven Installation nicht allein im Raum, existiert die Installation auch nicht „für ihn *allein*“, erlebt er die Situation also nicht „als die *seine*“, wie Fried es dem minimalistischen Werk nachsagt (1998: 359). Aus der Interaktion mit anderen Besuchern entsteht etwas, das mehr ist, als das Subjekt schon war: Dem Betrachter tritt ein Anderer und idealtypisch auch das in der Interaktion freigesetzte Alter Ego gegenüber, zu dem er sich in Bezug setzen muss. Insofern interaktive Installationen *gemeinschaftsbedürftig* sind, sind sie *gemeinschaftsbildend*. Dabei findet das Inbezugsetzen, als negatives, noch statt, wenn der anwesende Andere entscheidet, sich der Interaktion zu entziehen; selbst wenn der Betrachter allein im Raum ist, besteht die der Minimal Art vorgeworfene abstrakte Erlebnisintensität nur bedingt, da die interaktive Installation eine spezifische Interaktions-Grammatik ans Publikum trägt, auf die es zu reagieren gilt. Insofern lässt sich argumentieren, dass in interaktiven Installationen die Dominanz des Künstlers sogar zunimmt gegenüber einem Publikum, das sich, der herkömmlichen Freiheit des bloßen Betrachtens beraubt, im Zugzwang der Interaktion sieht. Das partizipative Werk mag dem Publikum auf dem ersten Blick so wenig Widerstand entgegensetzen wie das minimalistische, scheinbar ebenso „allein“ für den Interakteur existieren, wie Fried es für den Minimalismus notiert. Aber zum einen existiert es zugleich auch für andere Interakteure, zum anderen tut es dies in einer mehr oder weniger bedeutungsvollen Weise mit mehr oder weniger deutlichen Restriktionen und Erwartungen ans Publikum. Interaktive Installationen, das ist nun zu illustrieren, enthalten, in unterschiedlichem Ausmaß, durchaus die von Foster geforderte präzise Intervention und rigorose Organisation.

2. Interaktionssysteme und Autorintention

Der interaktive Einbezug des Rezipienten in den Kunstprozess, der Ende der 1970er Jahre an seine Grenzen gekommen zu sein schien, erfuhr durch Nutzung des Computers in den 1980er Jahren einen weiteren Aufschwung. Die neuen Formen der Interaktivität reichten dabei von schlichten reaktiven Feedback-Schleifen bis hin zur unmittelbaren Beteiligung am künstlerischen Prozess und wurden unterschiedlich diskutiert und bewertet. Die Vielfalt der

spectacle is thus followed by the society of extras, where everyone finds the illusion of an interactive democracy in more or less truncated channels of communication.“(?) (Bourriaud bei Foster 2006: 194f.)

möglichen Beteiligungsformen zeigt sich bereits in einer Definition interaktiver Kunst, die Frank Popper Ascott entnimmt und die, stellvertretend für viele Definitionen ähnlicher oder konkurrierender Art, Ausgangspunkt für die Erörterung einiger prinzipieller Interaktionstypen in digitaler Kunst sei (1993: 172.):¹⁸³

Interactive art presents a flow of data (images, text, sound) and an array of cybernetic, adaptive and (one might say) *intelligent* structures, environments and networks (as performances, events, personal encounters and private experiences) in such a way that the observer can affect the flow, alter the structure, interact with the environment or navigate the network, thus becoming directly involved in acts of transformation and creation.

Die trivialste Form der Interaktion liegt in der *Navigation des Netzwerkes*, die schon vorliegt im Klick auf den Link innerhalb eines Hypertextes und der Möglichkeit individueller Textcollage. Klassisches Beispiel im Bereich der Literatur ist Michael Joyces Hyperfiction *Afternoon. A Story* von 1991, damals, vor der Ankunft des World Wide Web, noch auf Diskette durch *Eastgate Systems* vertrieben und kommerzialisiert. Dieser Roman offeriert dem Leser durch seine einzelnen Abschnitte – das Werk besteht aus 539 Nodes¹⁸⁴ und 951 Links – verschiedene Navigationspfade und bricht so die übliche Linearität des Erzählens auf. Ähnlich narrative Experimente hatte es schon vor Ankunft der Computertechnik gegeben, zum Beispiel in Julio Cortázers Roman *Rayuela* (1963), wo Hinweise auf alternative Seiten-Anschlüsse alternative Lektüregänge durch das Textkorpus nahlegen, in Marc Saportas *Composition No. I* (1961), 150 ungebundene, unpaginierte Blätter in einem Schubert, oder im Lexikonroman *Das Chasarische Wörterbuch* von Milorad Pavić (1984), dessen Textsegmente wie ein Lexikon auf verschiedene Anschlussstellen verweisen. Diese Experimente gehen, sobald der Stand der Technik es erlaubt, über das Medium Text hinaus. So ist Agnes Hegedüs' *Thinks Spoken* als multilineare und multimediale Bild-Text-Ton-Präsentation verschiedener Erinnerungsobjekte angelegt und so zerlegt David Blair in *Wax Web* (1993) seine ursprünglich als Fernsehfilm ausgestrahlte Erzählung in ihre einzelnen Sequenzen und Bilder und ermöglicht die freie Navigation in diesen.¹⁸⁵ Diese Art des nicht-linearen Erzählens beziehungsweise der *interactive fiction* (Ziegfeld 1989) wurde in den späten 1980er und frühen 1990er Jahren euphorisch diskutiert als Ende der Dominanz des Autors und als Emanzipation des Lesers zum Koautor. Mit der Zeit und mit dem Entstehen anderer,

¹⁸³ Popper verweist auf Roy Ascotts Essay *The Art of Intelligent Systems* im Ausstellungskatalog der *Ars Electronica*, Linz 1991.

¹⁸⁴ Nodes (engl. Knoten) sind die einzelnen Textdokumente (Dateien) innerhalb eines Hypertextnetzes, die zumeist mit mehreren Links mit anderen Nodes verbunden sind.

¹⁸⁵ Für eine Besprechung von *Thinks Spoken* vgl. Simanowski 2002: 97-99.

komplexerer Interaktionsformen auch in den digitalen Medien sah man die Situation nüchterner und disqualifizierte das bloße Anklicken eines Links oder Buttons auf einer Website als „passive Interaktivität“ (Jordan 1996: 50). Interaktion, so hieß es nun, sollte Interakteuren mehr Einfluss auf das Werk erlauben und vor allem Spuren dieses Einflusses hinterlassen.¹⁸⁶

Eine höhere Stufe der Beteiligung als die Navigation des Netzwerkes bedeutet die *Veränderung der Strukturen* wie etwa in Computerspielen, die ebenfalls auf alternativer Navigation basieren (in diesem Falle zum Teil durch Spielergebnisse geregelt) und zugleich strukturelle Eingriffe erlauben wie die Ausgestaltung des Avatars oder der Spiellandschaft. Bei Online-Spielen, die viele Spieler in der gleichen virtuellen Umgebung zusammenführen, geht dieser Eingriff in das Werk über die Kopie auf dem eigenen Bildschirm hinaus und wird erkennbar und verbindlich für alle anderen Interakteure.¹⁸⁷ Dies geschieht auch in kollaborativen Schreibprojekten, wie dem schon erwähnten *The World's First Collaborative Sentence* von Davis oder bei der deutschen Mitschreibgeschichte *Beim Bäcker* (1996-2000), in denen der hinzugefügte Text des Interakteurs die Struktur des Gesamttextes dauerhaft verändert. Andere Werke erlauben die *Beeinflussung des Datenstroms*, die einerseits einen stärkeren Eingriff als die alternative Navigation darstellt, ohne dass dies andererseits zu einer dauerhaften Veränderung der Strukturen führen würde. Ein Beispiel ist *Der Zerseher* von Joachim Sauter und Dirk Lüsebrink (1992), eine digital erzeugte Kopie des Gemäldes *Knabe mit Kinderzeichnung in der Hand* von Giovanni Francesco Caroto, das die Augenbewegung des Betrachters registriert und im Bild die Stellen zersetzt, die angeschaut werden; der Blick des Betrachters steuert in diesem Fall den Strom der Daten, die auf dem Monitor das Caroto Bild erzeugen beziehungsweise zerstören.¹⁸⁸ *Der Zerseher* gehört zu den Closed-Circuit-Installationen, bei denen der Interakteur Informationen innerhalb eines Systems erzeugt, die in veränderter Form diesem System wieder eingespeist werden und somit mehr oder weniger das Verhalten des Interakteurs bestimmen. Ein Beispiel dafür ist auch David Rokebys Soundinstallation *Very Nervous System* (1986-93), bei dem die Körperbewegungen des Publikums im abgesteckten Raum die Sound-Ausgabe des Computers beeinflusst: Die

¹⁸⁶ Für die daraufhin vorgenommene Binnendifferenzierung des Begriffs vgl. neben der oben aufgeführten dreistufigen Typologie bei Huber (1997) und der sechsstufigen bei Heibach (1999) auch Lisbeth Klastrops Unterscheidung zwischen *static interactive text*, *pseudo-dynamic interactive text* und *dynamic interactive text*, wonach der statische Text lediglich Umstellungen eines vorgegebenen Inhalts erlaubt, der pseudo-dynamische zumindest inhaltliche Zusätze und der dynamische die Erstellung des Inhalts (2003). Zur Diskussion der theoretischen Kurzschlüsse der annoncierten Entmachtung des Autors und Emanzipation des Lesers zum Koautor vgl. Simanowski 2002: 66-71.

¹⁸⁷ Zu den Gestaltungsmöglichkeiten in (Online) Computerspielen einschließlich des *Moddings* und *Hackings* als vom Hersteller unvorhergesehene und ungewollte Veränderungen der Spielstruktur durch die Spieler oder Künstler vgl. Simanowski 2008: 88-91 und 147-150.

¹⁸⁸ Vgl. die ausführliche Besprechung des *Zersehers* unter III/1.

Bewegung wird von optischen Sensoren aufgenommen und an den Computer weitergegeben, der diese Daten in sonische Informationen übersetzt und über Lautsprecher ausgibt. Ein Beispiel für diese Kategorie aus den frühen 1970er Jahren ist Piotr Kowalskis *Le Champ d'Interaction* (1972), das über einen Sensorenraaster im Boden des Ausstellungsraumes Geschwindigkeit, Richtung und Position der Beteiligten registriert und in leuchtende Signale an der Wand überträgt. Die *Interaktion mit der Umgebung* schließlich geht über die mehr oder weniger unbestimmte und unkontrollierbare Veränderung des Datenstroms hinaus, wenn sie sich als bewusste kreative Handlung an andere Interakteure oder Beobachter wendet. Ein Beispiel dafür ist Scott Snibbes *Deep Walls* (2003), bei dem Interakteure vor einer Leinwand aus 16 Videosegmenten mit ihrer Silhouette ein eigenes Video erzeugen, das in die Leinwand integriert wird. Ein räumlich viel stärker um sich greifendes Beispiel ist *Blinken Lights* (2001-02) des Chaos Computer Clubs, das den öffentlichen Raum am Berliner Alexanderplatz veränderte, indem es die Fensterfront des leerstehenden einstigen „Haus des Lehrers“ mittels Computer und Baustrahler in einen überdimensionalen Bildschirm von 8x18 Fenster/Pixel verwandelte, auf den Besucher einer Website mit einem bereitgestellten Programm kleine Filme oder Textbotschaften senden konnten.¹⁸⁹

Es ist für die vorliegende Untersuchung nicht entscheidend, eine erschöpfende Typologie der Interaktion zu erstellen beziehungsweise die vorhandenen systematisch zu diskutieren. Festzuhalten bleibt, dass all diese Typologien naturgemäß auf Differenzen in Art und Ausmaß der Beteiligung basieren, die unterschiedlich kategorisiert und bewertet werden. So nennt Ascott Interaktivität, deren Erlebnisse vorgeformt sind (Beispiele dafür wären *Afternoon. A Story* und *Der Zerseher*), trivial und Interaktivität mit einem offenen System, das die Generierung unvorhergesehener Ergebnisse ermöglicht (*Beim Bäcker* und *Blinken Lights*), nicht-trivial (1995). Popper differenziert zwischen Partizipation – die Einbeziehung auf der intellektuellen und körperlichen Ebene im Hinblick auf ein bereits bestehendes Kunstwerk – und Interaktion – die weit intensivere Einbeziehung zur Ausgestaltung eines noch nicht ausgeformten Werks beziehungsweise Prozesses (1991). Eine für die vorliegende Untersuchung wichtige Differenzierung ist die zwischen scheinbarer und wirklicher Aktionsfreiheit des Publikums beziehungsweise zwischen *offenen* und *geschlossenen* Interaktionssystemen.

In geschlossenen Interaktionssystemen sind die Handlungsoptionen und interaktiven Erlebnisse des Publikums vom Künstler in hohem Maße vorbestimmt. Das heißt nicht, dass das Publikum keine Veränderung des Werks vornehmen oder sich nicht außerhalb des vom

¹⁸⁹ Für eine Besprechung von *Blinken Lights* als Beispiel transmedialer Kunst vgl. Simanowski 2006: 60-63, zu *Deep Walls* vgl. die Besprechung in Simanowski 2008: 41-46.

Künstler geschaffenen Rahmens bewegen kann, wohl aber, dass dieser Rahmen bewusst gesetzt ist und in starkem Maße die Bedeutung der Aktion des Publikums bestimmt. Ein Beispiel ist *La plume* (1988-1990) von Edmond Couchot, Michel Bret und Marie-Hélène Tramus, das eine Feder auf dem Boden des Bildschirms zeigt, die sich mehr oder weniger schnell nach oben bewegt, bläst der Interakteur in ein mit dem Computer verbundenes Oscilloscope. Der Handlungsrahmen des Publikums ist äußerst begrenzt zugunsten einer klaren Perspektivierung der Botschaft des Künstlers; das Aufblasen einer Feder wird naturgetreu in das Reich der virtuellen Realität verschoben. Das Werk bleibt in der Simulation des Natur-Prozesses diesem verpflichtet, das Interface – das Oscilloscope, das Länge und Stärke des Lufteingangs misst – erlaubt dem Publikum keine Änderung an dieser Konstellation. Natürlich steht es jedem frei, während des Pustens zu tanzen oder mit den Armen zu kreisen, aber diese ‚Zusatzbewegung‘ täte hier nicht mehr zur Sache als bei der Rezeption eines Gemäldes. Geschlossene Interaktionssysteme verdichten die Offenheit der Installation wieder zur Werkhaftigkeit und sind, trotz der interaktiven Komponente der Installation, als geschlossenes Kunstwerk konzipiert, das dem Publikum eine ins Werk transformierte Erfahrung des Künstlers kommuniziert.

Offene Interaktionssysteme erlauben demgegenüber Interakteuren ein weit intensiveres und alternativreicheres Engagement. So stellt Rokebys *Very Nervous System* dem Publikum völlig frei, welche Bewegungen es innerhalb des Systems vornimmt, das gleiche gilt für *Untitled 5* (2004) von Camille Utterback, das in nur vage nachvollziehbarer und kontrollierbarer Weise abstrakt-organische Bilder in Reaktion auf die Bewegung des Publikums im Raum generiert (III/3). In beiden Fällen scheint das durch die Künstler eingebrachte Konzept lediglich die Rückkopplung der Systemelemente zu sein, was die Funktion des Closed-Circuit-Systems als solches System zu dessen erster Botschaft macht. Obgleich sich zeigen wird, dass sowohl Utterbacks wie Rokebys Werk eine Aussage intendieren, die über diese Selbstbezüglichkeit hinausgeht, ist die Abwesenheit einer bestimmten Botschaft für die offenen Interaktionssysteme festzuhalten. Artikuliert hat diese Abwesenheit schon Ascott in seinem Essay *Behaviourist Art and the Cybernetic Vision* von 1966: "His [the behaviourist artist's] concern is to affirm that dialogue is possible – that is the content and the message of art now; and that is why, seen from the deterministic point of view, art may seem devoid of content and the artist to have nothing to say." (2002: 99) Statt der Kommunikation einer bestimmten Botschaft die Botschaft der Möglichkeit von Kommunikation. „Kommunikation um der Kommunikation willen“, wie es bei Norbert Bolz 40 Jahre später für die interaktiven Medien heißen wird, ohne Euphorie und ohne Kritik

(2007: 118).¹⁹⁰ In den 1990er Jahren nennt man derart offene Versuchsanordnungen „Werke ohne Wahrheit“ (Weibel 1991: 219) oder „Kunst ohne Signatur“ (Lévy 1997: 130), was recht prägnant darauf hinweist, dass Interaktionssysteme, die sich voranging den Aktionen des Publikums verschreiben, nur bedingt als gestaltete Gebilde zu verstehen sind. Dass solche Interaktionssysteme damit zugleich im Zeichen der Zufallsästhetik stehen, betonen ihre Produzenten zum Teil selbst, wie etwa Rokeby in seinem Essay *Transforming Mirrors* (1996):¹⁹¹

The structure of interactive artworks can be very similar to those used by Cage in his chance compositions. The primary difference is that the chance element is replaced by a complex, indeterminate yet sentient element, the spectator. Whereas Cage's intent is to mirror nature's manner of operation, the interactive artist holds up the mirror to the spectator.

Cage priert in seinem Vortrag *Experimental Music 1957* die absichtsvolle Absichtslosigkeit („purposeful purposelessness“) in der Erzeugung von Musik als Affirmation des Lebens, die auf Ordnungstiftung im Chaos oder Verbesserung durch Kreation bewusst verzichtet. Lyotard, dessen Ästhetik des Erhabenen oben schon in Verbindung zur Zufallskunst gebracht wurde, schreibt über Cages Verzicht auf die „ownership“ des Autors – „our poetry now is the realization that we possess nothing“ –, der Künstler sei zum bloßen Exekutor von Intensitäten geworden, die ihm nicht gehören: „Der Künstler komponiert nicht mehr, er lässt dem Begehren in seinem Dispositiv freien Lauf.“ (1978: 44)¹⁹² Die Ästhetik des Zufalls ist eine Ästhetik, die die Funktion der Kunst als „Beliebigkeitsersparung durch Form“ und „Kontingenzbewältigungsversuch“ in der Absenz bewusster künstlerischer Gestaltung unterläuft zugunsten des Unberechenbaren und Schicksalshaften als „geschichtlicher Normalität“ des Menschen (Marquard 1986b: 130f.). Der Zufall ist somit zutiefst menschlich, gerade indem er der „Absolutmachung des Menschen“ – als souveräner Entscheidungsträger seines Daseins – entgegentritt (ebd., 118), und er ist zutiefst demokratisch, weil ohne Entscheidung auch keine Bevorzugung oder Zurücksetzung erfolgen kann.¹⁹³ Beide Aspekte

¹⁹⁰ Norbert Bolz verweist auf den Begriff des „linking value“ für Kommunikationen, deren Botschaft im Extremfall nur noch lautet, dass kommuniziert wird, und spricht vom Kult der Kommunikation als Ersatzreligion (2007: 118 und 124).

¹⁹¹ Ein Vorbild der Verbindung von Interaktions- und Zufallskunst ist Vito Acconci's *Following Piece* (1969), in dem er einem zufällig ausgewählten Passanten folgt.

¹⁹² Die englische Äußerung ist ein von Lyotard benutztes Cage-Zitat.

¹⁹³ Die vorgenommene Gegenüberstellung von geschlossenen und offenen Interaktionssystemen ist idealtypisch zu denken. Im konkreten Falle wird die Zuordnung sich oft als unsicher erweisen und von der Interpretation des Werkes abhängen, davon also, ob man das Tanzen und Armkreisen als unwesentlich oder konstitutiv für die Erfahrung des Werkes erachtet. Während die Sachlage im Falle von *La plume* und *Zerseher* relativ klar ist, lässt sich bei *Text Rain* zum Beispiel diskutieren, welche Bedeutung die Art der körperlichen Interaktion

sind konstitutiv für die interaktive Kunst und können, will man die Funktion von Kunst auf dieser Ebene diskutieren, als Argument für sie ins Feld geführt werden. Dass die Diskussion auch andere Perspektiven einnehmen kann und muss, wurde unter dem Stichwort implizite Kollaboration schon angedeutet. Zu diskutieren sind aber auch die Differenzen, die zwischen Zufallsästhetik und interaktiver Kunst bleiben, nicht zuletzt in ihrer Rückbindung an die Opposition von Sinn- und Präsenzkultur.

Der wesentliche Unterschied zwischen offenen Interaktionssystemen und traditioneller Zufallsästhetik liegt in der Feedbackschleife zwischen System und Interakteur. Zwar gibt es diese auch im geschlossenen Interaktionssystem, zentrale ästhetische Kategorie bleibt diesem aber die Botschaft, die seine Geschlossenheit konserviert, während im offenen Interaktionssystem das Moment der Interaktion selbst die Botschaft ist: Eine bestimmte Versuchsanordnung präsentiert sich dem Publikum und lädt dazu ein, in der Interaktion eine eigene spezifische Präsenz zu errichten. Das Kommunikationsangebot des Künstlers besteht in diesem Fall darin, das Publikum in der Interaktion mit dem System eine Erfahrung an sich selbst machen zu lassen, ihm den Spiegel vorzuhalten, wie Rokeby schreibt, statt selbst zu sprechen oder die Natur sprechen zu lassen.¹⁹⁴ Im Paradigma der Sinnkultur mag dies als die euphemistische Beschreibung der Einsamkeit erscheinen, in die die Künstler ihr Publikum entlassen, wenn mit ihrer Produzentenrolle das Versprechen einer Botschaft entfällt und damit auch die kognitive Interaktion zwischen Sender und Empfänger. Im Paradigma der Präsenzkultur stellt sich die Situation anders dar, geht es hier doch auch um die Inszenierung besonderer Gegenwart.¹⁹⁵ Diese offenen Versuchsanordnungen mögen mit Weibel als „Werke ohne Wahrheit“ bezeichnet werden, deren Wert – oder: tiefere Wahrheit – im Sich-Ereignen dieser besonderen Gegenwart liegt, einer Gegenwart, deren sinnliche Prägnanz sich vielleicht doch – so wie das Atmosphärische bei Böhme – zumindest allgemein artikulieren lässt: als

des Publikums mit den fallenden Buchstaben innerhalb der Installation einnimmt. Aus der Perspektive der Spieltheorie (Johan Huizinga, Donald W. Winnicott, Victor Turner) kann man die geschlossenen Interaktionssysteme dem regelgeleiteten *Game*, die offenen dem regelfreien, kreativen *Play* zuordnen, mit der Option, den spielerischen Umgang des Publikums mit der vorgefundenen Grammatik der Interaktion als Übergang von *Game* zu *Play* zu verstehen. Für das Beispiel eines geschlossenen Interaktionssystems mit nicht-trivialen Handlungsalternativen der Interakteure vgl. meine Besprechung von Jochen Gerz' *Harburger Mahnmal gegen Faschismus* (1986-1993) in Simanowski 2008: 31-33.

¹⁹⁴ In diesem Sinne schreibt Camille Utterback über ihr Werk *Untitled 5*: “The experience of this work is the experience of embodied existence itself – a continual flow of unique and fleeting moments” (2004). Jeffrey Shaw nennt die Interakteure „Reisende“ und „Entdecker“ im Raum sinnlicher Information und manifester Interaktivität (Hünnekens 1997: 47).

¹⁹⁵ So sieht Gumbrecht, unter Bezug auf Seel, in der Inszenierung einen spezifischen Typus der Produktion von Präsenz als „Herstellung auffälliger Gegenwart“ (2001: 74). Seel zufolge lassen Inszenierungen „etwas in einer phänomenalen Fülle erscheinen, so dass es in dem Raum und für die Dauer der Inszenierung in einer sinnlich prägnanten, aber begrifflich inkommensurablen Besonderheit gegenwärtig wird“ (2001: 56).

heiter, ernst, wild, dunkel, rebellisch, diszipliniert oder, vor allem, kontingent.¹⁹⁶ Die inszenierte besondere Gegenwart ist die Ästhetisierung des Augenblicks, wie Myron Krueger in einer Bemerkung über den Teilnehmer seiner interaktiven Installationen nahelegt: „[Er] wird seinen Körper bewegen und dabei einzig von ästhetischen Zielen motiviert sein, obwohl die Ästhetik normalerweise niemals sein Verhalten steuern würde.“ (1993: 297) Diese Gegenwart ist zugleich die Rückkehr des Körpers in die ästhetische Erfahrung, wie Derrick De Kerckhove in seinem Essay *Touch versus Vision: Ästhetik Neuer Technologien* betont, wonach die Vertreter westlicher Kultur „nach Jahrhunderten, in denen einzig eine visuelle Form menschlichen Ausdrucks ausgeschlachtet wurde, nun wieder als gesamte Kultur die beträchtlichen Möglichkeiten des Tastsinns entdecken“ (1993: 155). Das Erlebnis eines Closed-Circuit-Systems, so berichtet Rokeby für *Very Nervous System*, beeinflusst das Körpergefühl im Nachhall auch außerhalb der ästhetischen Situation, indem Straßengeräusche als direkte Folge der eigenen Bewegung wahrgenommen werden: “I feel implicated in every action around me” (1997: 30). Der eigene Körper, während der Interaktion mit dem Kunstwerk plötzlich anders wahrgenommen, ist ein anderer auch danach. Die ästhetische Erfahrung wirkt sich aus noch im nicht-ästhetischen Kontext, so wie es auch die Autonomie- und Souveränitätsästhetik intendiert, nur dass die Erfahrung nicht eine der Vernunftkritik ist, sondern einer Art Körperkritik, die nicht Einsicht in die Beschränkung bewirkt, sondern Ermunterung zur Entgrenzung.

Bemerkenswert, wenngleich nicht erstaunlich, ist De Kerckhoves Erklärung der Interaktionsästhetik aus dem Geist der Erlebnisgesellschaft, dessen auffälligstes Symbol, das bungee-jumping, ihm als Wiedererweckung des „Sinns für den eigenen Leib“, des „Gefühls von inneren Ereignissen“ erscheint und das darin verkörperte „Bedürfnis nach wirklichen Gefühlen“ als Reaktion auf die automatisierten Arbeitsprozesse (1993: 138 und 165). Interaktive Kunst – und Bourriauds *Esthétique Relationnel* beschreibt sich ja auch als Reaktion auf die Mechanisierung sozialer Funktionen – erscheint damit als Korrektur zu den Entfremdungsprozessen der Moderne und als ästhetische Variante des Abenteurers: Wenn die Maschine an die Stelle des Menschen tritt, muss der Mensch an die Stelle des Kunstwerks treten. Anders gesagt: In der interaktiven Kunst überlebt die ästhetische Kategorie der Authentizität, die – als Utopie des Unmittelbaren, Ursprünglichen und Wahrhaftigen – gerade in der zweiten Hälfte der 1960er Jahre zum „terminologischen Ausweis der vom

¹⁹⁶ Die Grundstimmung von *Text Rain* wäre wegen des ungewohnten Umgangs mit Buchstaben wohl als „heiter“ zu bezeichnen, die von *Very Nervous System* wegen der provozierten Körperverrenkung vielleicht als „wild“ und „rebellisch“, die von *Untitled 5* wegen des unkontrollierbaren Einflusses auf die Leinwand als „kontingent“. Für Böhmes Auflistung vgl. Anmerkung 133.

ideologischen Ballast befreiten Subjekte“ wurde (Zeller 2010: 4) – zeitgleich also mit der theoretischen Grundlegung der Interaktionsästhetik, der implizit und ausdrücklich die gleiche Funktion und Wirkung attestiert wird. Die Verbindungen reichen dabei weit hinter die 1960er Jahre zurück: zur Avantgarde des frühen 20. und zur Lebensreformbewegung des ausgehenden 19. Jahrhunderts. Das Aufkommen der neuen Medien um 1900, so stellt Christoph Zeller in seiner Untersuchung zu Authentizitätskonzepten in der modernen Kunst heraus, erhöhte die Sensibilität für die Opposition Kultur und Natur, „beförderte zugleich die Idee von einer Sphäre a-medialer Unberührtheit und nährte die Utopie des Authentischen“ (ebd., 10). Für die Avantgarde der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts gilt demnach (ebd., 11):

[Die] Reduktion auf die Materialien der Kunst – Sprache und Wort in der Literatur, Fläche und Farbe in der Malerei, Körper und Gestik im Theater, Licht und Schnitt im Film – erfüllte das Postulat des Authentischen, indem (ästhetisch) Reines, Einheitliches und Wahres gezeigt wurde. Im selbstreflexiven Verweis auf ihre Konstituenten erwies sich die Kunst als ‚aufrichtig‘ und ‚glaubhaft‘, denn sie zeigte sich in ihrer medialen Natur.

Wie der Fokus auf die Materialität in der klassischen Avantgarde versucht auch die Betonung der körperlichen Erfahrung in der interaktiven Kunst Authentizität an Sinnbildungsprozessen vorbei im Modell der Präsenzkultur zu erzeugen. Der mediengeschichtliche Witz liegt darin, dass ein Jahrhundert nach dem Aufkommen der als problematisch empfundenen elektronischen Medien der Zugriff auf das Unmittelbare, Ursprüngliche und Wahrhaftige gerade im Gewand der neuen Technologien gesucht wird. Und zwar nicht nur im Diskurs der neuen Medien, sondern auch – wenngleich nur en passant – bei den Philosophen der neuen ästhetischen Sensibilität, wie Gumbrechts Betrachtung der »*special effects*« in der avanciertesten Kommunikationstechnik als Enklaven der Präsenzkultur (2004: 12) zeigt oder Böhmes Notiz, dass mit den neuen Medien die von ihren Theoretikern (Böhme nennt Jean Baudrillard und Vilém Flusser) vermerkte Zunahme medienvermittelter Realität durch eine „Welle neuer Unmittelbarkeit“ konterkariert wird, mit dem Fazit: „Cyberspace und neue Sinnlichkeit sind zwei Seiten der einen kulturellen Entwicklung in der technischen Zivilisation.“ (1995: 11) Der einst vom Künstler unternommene direkte Zugriff auf die Materialien der Kunst kehrt, so lässt sich dieser Gedankengang pointieren, wieder als direkter Zugriff auf die Technik bei Umgehung des Künstlers.¹⁹⁷

¹⁹⁷ Die Umgehung des Künstlers ist erklärtes Programm vieler Interaktivitätskonzepte, das allerdings, wie die Unterscheidung zwischen offenen und geschlossenen Interaktionssystemen zeigt, in unterschiedlichem Maße

Angesichts der in die neuen Medien und interaktive Kunst gesetzten Erwartungen gilt es, Theorie und Praxis der Interaktionsästhetik am konkreten Werk zu prüfen. Es ist danach zu fragen, welche körperliche Entgrenzungserfahrung, welche „gelebte körperliche Perspektive“, um noch einmal mit Krauss auf Merleau-Ponty zu verweisen, das konkrete Werk jeweils in das (körperliche) Gedächtnis des Interakteurs einschreibt. Dabei sind zum einen die Angebote der Werke zu unterscheiden, also die Körperaktionen, die die jeweilige Grammatik der Interaktion erlaubt beziehungsweise fordert: Die Navigation in *Afternoon. A Story* und das Blasen ins Oszilloscope in *La plume* sind zweifellos anders zu bewerten als das Spiel mit den Buchstaben in *Text Rain* oder die entbundene Bewegung in *Very Nervous System*. Zum anderen ist zu unterscheiden zwischen den Reaktionen der Interakteure auf diese Angebote, also zu fragen, in welchem Maße sie sich körperlich engagieren und welche Differenz die dabei eingegangene körperliche Aktion zur Körpererfahrung des Alltags bedeutet: So kann man vor der Leinwand von *Deep Walls* (und vor dem anwesenden Publikum) tanzen, die Leinwand von einer Seite zur anderen abschreiten oder sich ganz im Hintergrund halten und auf die Beobachtung der Szene beschränken, wobei auch dies eine körperliche Erfahrung (des Gehemmtseins) vermittelt, die in der nicht-ästhetischen Situation nachwirken wird. Man kann aber auch dem vom Künstler vorgesehenen Einsatz des Körpers durch eigenwillige Körperspiele opponieren, wie das Beispiel *Body Movies* (III/4) zeigt, wo Interakteure durch den Schatten ihrer Körper auf einer Projektionsfläche die dort präsentierten, von Licht überströmten Portraits sichtbar machen sollen, oft aber vorziehen, ihre eigenen Schattenspiele auszuführen. Schließlich ist auf die Bedenken zurückzukommen, die hinsichtlich Immersion und Rückgewinnung eines distanzierten, reflexiven Verhältnisses zum Werk diskutiert wurden. Die gelebte körperliche Erfahrung, das wird in Kapitel III/4 am Beispiel von *Exchange Fields* exemplifiziert, kann gänzlich ins Leere laufen, wenn sie unreflektiert bleibt. Sie muss vor ihrer Entwertung im Paradigma der Spielkultur und Erlebnisgesellschaft gerettet werden. Am Beispiel *Still Standing* wird zugleich klar, dass erst Reflexion erkennen lässt, welche körperliche Perspektive ein Werk *nicht* zu leben erlaubt.¹⁹⁸

umgesetzt wird und, wie die Diskussion der Autorintention offener Interaktionssysteme im nächsten Abschnitt dieses Kapitels zeigen wird, selbst in diesen weniger als es scheinen mag realisiert ist.

¹⁹⁸ *Still Standing* (2005) von Bruno Nadeau and Jason Lewis verlangt die Immobilisation des Interakteurs vor dem Bildschirm, ehe Buchstaben sich in der auf den Bildschirm projizierten Silhouette des Interakteurs zu einem Text formen, der kritisch die gegenwärtige „fast pace culture“ thematisiert. Da der Text sich nicht erneuert, bleibt der Moment des Innehaltens so kurz, dass er, als *Aktion* des Innehaltens, selbst noch im Modus der „fast pace culture“ erfolgt. So wird der Interakteur gerade um die Körpererfahrung (des auszuhaltenden anhaltenden Stillstehens) betrogen, die die Installation konzeptionell zu vermitteln verspricht, was erst die Reflexion der Grammatik der Interaktion zu erkennen gibt. Für eine Besprechung von *Still Standing* vgl. Simanowski 2008: 129-132.

Als Roy Ascott 1966 für sein Konzept der *Behaviourist Art* warb, beschrieb er diese als Verschiebung von *facts* zu *events* und als “the organisation of effects” (2002: 97 und 102), was zugleich und ganz unabhängig vom Konzept der interaktiven Kunst für Theater, bildende Kunst, Musik und Literatur seit den 1960er Jahren geltend gemacht wird: „Statt Werke zu schaffen, bringen die Künstler zunehmend *Ereignisse* hervor“ (Fischer-Lichte 2004: 29). Dieser Wandel wurde vielerorts propagiert und begrüßt, gelegentlich aber auch kritisch bewertet. So versteht Florian Rötzer in seinem Aufsatz *Kunst, Spiel, Zeug* 1993 die interaktive Kunst als weiteren Schritt in der von Neil Postman festgestellten und beklagten Tendenz zur ludischen Gesellschaft. Heinrich Klotz, der die Medienkunst als neue Gattung und Indikator einer *zweiten Moderne* diskutiert, attestiert ihr das Potenzial sowohl zu einem Aufbruch der Künste wie zum spielerischen Entgleiten in die bloße Unterhaltungskunst (1995: 57). Mehr Zuversicht zeigt Weibel, der den Übergang von der objektorientierten zur kontextorientierten Kunst, von geschlossenen, entscheidungsdefinierten zu offenen, undefinierten Systemen als Übergang von Hegemonie und Identität der Moderne zu Pluralität und Differenz der Postmoderne preist (1994: 35). Die gelieferten Stichworte – Unterhaltungskunst, Spiel, Postmoderne – verweisen auf ein Thema, das hier nicht weiter verfolgt werden kann.¹⁹⁹ Festzuhalten bleibt, dass das Spiel sowohl in der Praxis als auch in der Theoriebildung moderner Kunst prominent als Faktor eines originellen, kreativen Umgangs mit der Welt und sich selbst zum Einsatz kommt.²⁰⁰ Festzuhalten bleibt auch, dass die Ästhetik des Spielerischen, die als Ästhetik des intensiven Augenblicks dem Konzept der Präsenzkultur nahe steht, aus der Perspektive der Sinnkultur kritisch diskutiert wird. Die Kritik vollzieht sich dabei zum Teil als Angriff auf die Ästhetik der Postmoderne, die, unter Ausblendung ihrer vernunftkritischen Elemente, auf eine Ästhetik des Unverbindlichen, Spielerischen reduziert wird. So unterstellt Jost Hermand in seinem Buch *Nach der Postmoderne. Ästhetik heute* dem „postmodernen ‚Modernismus‘“ nicht nur den Verzicht auf jegliches gesellschaftskritische Interesse und die Tendenz ins Willkürliche, Wahrheitsentpflichtete, ideologisch Unverbindliche, sondern auch die Ausflucht ins Spielerische und

¹⁹⁹ Zum Themenkomplex Spaßkultur, Postmoderne, Kunst und Erlebnisgesellschaft vgl. meine Diskussion in Simanowski 2008.

²⁰⁰ Dabei ist zu unterscheiden zwischen dem regelgeleiteten *Game* (in den digitalen Medien vor allem vertreten durch die Computer Games) und dem regellosen *Play* als eigentliche Öffnung zum Ungewöhnlichen, Alternativen, Anderen. Im Hacking beziehungsweise Modding des Computerspiels, also im durch Fremdeingriff ermöglichten Regelverstoß, verschiebt sich der Interaktionsmodus vom Game zum Play, wird der Abwehrmechanismus, mit dem das Game das Unbestimmte, Regellose des Play auf Distanz hält, unterminiert. Zum Modding und kreativen Regelverstoß als Kunst vgl. Simanowski 2008: 90f. und 147ff. Zur Zuordnung von Game und Play hinsichtlich der Interaktionssysteme vgl. Anmerkung 191.

Formalästhetische (2004: 55-59).²⁰¹ Hermand widerspricht der Verlautbarung von Lyotard und Wolfgang Iser, der Künstler könne und wolle nicht mehr Propagandist einer gesellschaftlichen Utopie sein, und setzt, im Zeichen einer neuen Aufklärung, gegen die „Ästhetik der Unverbindlichkeit“ eine „operative“ Ästhetik, die sich durch Re-Ideologisierung und inhaltliche Konkretisierung der Kunst ausweist und Abstraktem, Bizarrem und Spielerischem keinen Platz bietet (ebd., 59, 142 und 146). Die Kritik richtet sich dementsprechend nicht nur gegen die Postmoderne, sondern auch gegen die ästhetischen Experimente der Moderne: „modernistisch-elitären, das heißt pseudo-progressiven Kunstformen wie der Installation, der Concept-Art, der neoklassizistischen Allegorie, der Collage, der lettristischen Textur, des betont experimentierfreudigen Cineastenfilms, der musikalischen Pastiche und ähnlich gearteter Outriertheiten“ (ebd., 77). Die Kritik erstreckt sich rückblickend auf die formalästhetische Avantgarde der 1950er und frühen 1960er Jahre in der Bundesrepublik – die nicht rebellisch, sondern restauriert und korrumpiert gewesen sei – sowie auf die aktuellen Kunsttheorien – die insgesamt „antiutopistisch, augenblicksorientiert, subjektivistisch, emotionsgeladen, populistisch, u-kulturell, wenn nicht gar konsumistisch“ seien (ebd., 51 und 61). Gegen die Ästhetik der „cognitio sensitiva“ setzt Hermand die Ästhetik der „cognitio intellectualis“ (ebd., 26), womit er sich – gegen Gumbrechts Präsenzkultur, Lyotards Ästhetik des Erhabenen oder Fischer-Lichtes Ästhetik des Performativen – in der Tradition des kritischen Intellektuellen positioniert, wie sie von Sartre repräsentiert wurde und von Pierre Bourdieu mit seiner Forderung an Schriftsteller und Künstler, neuen Ideen und kritischen Einwänden *symbolische Kraft* zu verleihen (Bourdieu 2001: 41). Hermand hätte seine Kritik der Wahrheitsentpflichtung und Akzentuierung des Spielerischen in postmoderner Ästhetik zweifellos auf die *Esthétique Relationnel* und *Behaviourist Art* ausgedehnt, befänden sich Bourriaud und Ascott im Schnittfeld seines Interesses. Er hätte sich auch auf Paul Virilio berufen können, dessen Essay *Kunst des Schreckens* im ausgehenden 20. Jahrhundert die Vollendung dessen sah, worin von Anfang an das Ziel der abstrakten Kunst bestanden habe: „das Ende der *repräsentativen* oder darstellenden Kunst, an deren Stelle eine Gegenkultur tritt, eine Kunst, die nur noch *präsentiert*.“ (2001: 17) Virilio beschreibt diese Entwicklung als Niedergang des Intellekts und Gewöhnung an den Schock (ebd., 17f):

Nachdem eine Maßlosigkeit die andere übertrifft, hat heute die Gewöhnung an den Schock der Bilder und das mangelnde Gewicht der Worte zu einem tiefgreifenden Wandel der Weltbühne geführt. [...] Die

²⁰¹ Hermands Kritik des Formalismus erstreckt sich auch auf Adornos Konzept der Kunstautonomie und dessen Ablehnung einer sozial und politisch konkreten Kunst (2004: 52ff. und 74f.).

Intelligenz der *Repräsentation* tritt zurück vor der Verblüffung durch eine nicht mehr bloß unverschämte – wie zu Zeiten des Surrealismus –, sondern eine den Geist beleidigende »Präsenz«.

Wie Hermand – und viele Wortführer aktueller ästhetischer Debatten – geht auch Virilio nicht auf die Kunst der digitalen Medien ein, und so bleibt zu spekulieren, wie er die monierten Phänomene »Verblüffung« und »Präsenz« im Rahmen der von Ascott propagierten Verschiebung von *facts* zu *events* am Beispiel der interaktiven Kunst oder der Flashästhetik diskutiert hätte. Ich greife, ohne Parteinahme für den kulturpessimistischen Rundumschlag, den Vorwurf beider Theoretiker, dass in zeitgenössischer Kunst Verblüffung und Spiel den Geist beleidigen und die *cognitio intellectualis* verdrängen, auf und nähere mich seiner Behandlung im Kontext digitaler Kunst über eine Kategorie der postmodernen Ästhetik, die gegen die Vorwürfe der Oberflächlichkeit und des Konformismus in Stellung zu bringen ist.

In seinem Aufsatz *Die Literatur der Wiederbelebung* entwirft John Barth 1980 das Ideal einer doppelten Lektüre, die Intellekt und Spektakel eine friedliche Koexistenz erlaubt. Barth situiert den idealen postmodernen Roman oberhalb der Auseinandersetzung zwischen „Realismus und Irrealismus, Formalismus und ‚Inhaltismus‘, reiner und engagierter Literatur, Exklusiv- und Schundliteratur“ und vergleicht ihn mit gutem Jazz oder klassische Musik: „Bei wiederholtem Hören oder genauer Durchsicht der Partitur entdeckt man vieles, was einem beim ersten Hören des ganzen Stückes entgeht; aber das erste Hören des Ganzen sollte so hinreißend sein – und nicht nur für Experten –, daß man an der Wiederholung seine Freude hat.“ (1993: 360) Der ideale postmoderne Roman entbirgt „sein Innerstes“ (ebd.) nur dem anhaltenden Interesse des Lesers und ist nicht weniger elitär als der moderne Roman. Wie jener mit seinen versteckten Zitaten und Anspielungen steht der postmoderne Roman im Zeichen der Intellektualisierung der Kunst und ist oft sogar noch mehr auf die kunst- und literaturgeschichtliche Schulung seiner Rezipienten angewiesen.²⁰² Allerdings ist der postmoderne Roman elitär in nicht-elitärer Weise: Es mag schwieriger geworden sein, zu seinem „Innersten“ vorzudringen, aber anders als die moderne Kunst, die zunehmend eine Kunst für Künstler und Intellektuelle wurde, ist die postmoderne ästhetisch gefällig genug, um einem breiten Publikum zugänglich zu bleiben.²⁰³ Barth nennt zwei Beispiele für den

²⁰² Zumindest in ihrer zweiten Phase ab den späteren 1970er Jahren mildert die Postmoderne durch die Rückkehr zu vormodernen Ausdrucksformen wie dem Figurativen in der Malerei und dem realistischen Erzählen in der Literatur die Befremdlichkeit, wobei sich dem Kenner freilich die subtilen Veränderungen offenbaren, die in der Wiederholung von Konventionen und Stilrichtungen vorgenommen werden.

²⁰³ Greenberg nannte die besten Künstler der Avantgarde „artists' artists“ (1961), Arthur Danto spricht von der „philosophischen Entmündigung der Kunst“ (1993). Für die postmoderne Ästhetik wird hingegen notiert: „Statt der Überwindung eines anfänglichen Eindrucks radikaler Fremdheit geht es nun darum, das

idealen postmodernen Roman – Italo Calvino's *Kosmokomische Geschichten* (1965) und Gabriel García Márquez' *Hundert Jahre Einsamkeit* (1967) – und hätte einige Wochen nach der Veröffentlichung seines Essays auch Umberto Eco's *Der Name der Rose* (1980) hinzufügen können, der ebenso als spannende Kriminalgeschichte gelesen werden kann wie als hochartifizielles Werk der Intertextualität. Eco stellt den Bezug dann seinerseits her, wenn er sich in der *Nachschrift zum „Namen der Rose“* auf Barths Idee der ästhetischen Doppelkodierung bezieht. Der Begriff des double-coding wurde auch, und vor Barths und Eco, außerhalb der Literatur benutzt, in Charles Jencks' *The Language of Postmodern Architecture* (1977) für jene Architektur, die sich mit ihren historischen Anspielungen und populären Zeichen bewusst an ein doppeltes Publikum wendet: die Experten und die Allgemeinheit. Der Begriff sollte nicht als Konkurrent zu dem der Mehrfachkodierung missverstanden werden. Während diese auf die semantische Polyvalenz der Zeichen zielt, markiert Doppelkodierung den Unterschied zwischen einer informierten, reflexiven Wahrnehmung der komplexen Bedeutung der Zeichen und einer Wahrnehmung gewissermaßen an ihrer Oberfläche. Diese Unterscheidung lässt sich akademisch an Paul de Mans Unterscheidung zwischen *rhetorischer* und *ästhetischer* Lektüre – als einer eher analytischen, distanzierten, „aufmerksamen“ und einer eher sinnlichen, immersiven, „empfänglichen“ Wahrnehmung des (literarischen) Objekts – anschließen (1988: 31-51) oder umgangssprachlich als Hierarchisierung von ‚tiefer‘ und ‚oberflächlicher‘ Wahrnehmung verstehen, die nicht unproblematisch ist und mit Blick auf das Nach- oder Nebeneinander von Präsenz- und Sinnkultur beziehungsweise körperlicher und kognitiver Interaktion bereits verhandelt wurde (I/3, II/1). Die Frage sei hier mit einem nochmaligen Rekurs auf Seels Mehrstufenmodell des Erscheinens und Wahrnehmens angegangen, bevor die unterstellte Differenz im Wahrnehmen an einem Beispiel der interaktiven Kunst ausführlich illustriert wird.

In Seels Erscheinungstypologie kennzeichnet das *bloße* Erscheinen das Innwerden einer Gegenwart ohne Imagination und Reflexion, während das *artistische* Erscheinen Deutung verlangt (2003: 145-172). Wie Seel betont, können auch Kunstwerke in der Dimension des bloßen Erscheinens wahrgenommen werden, so wie man sich nicht-künstlerischen Objekten im Modus der ästhetischen Wahrnehmung nähern kann. Die *ästhetische* Wahrnehmung ist allerdings nochmals von der *artistischen* zu unterscheiden, denn sie lässt ihr Objekt als „es selbst“ erscheinen, ohne es schon als Zeichen für etwas anderes

Andersartige im vermeintlich Vertrauten zu entdecken und so die Sensibilität für Differenzierungen zu entwickeln.“ (Grabes 2004: 129f.)

aufzufassen (2002: 333).²⁰⁴ Seels Modell der mehrstufigen Wahrnehmung geht zwar über das zitierte Konzept der Doppelkodierung hinaus, bei dem es sich jeweils – im Falle des postmodernen Roman wie der postmodernen Architektur – um eine *geschaffene*, also sich anbietende, also auf Deutung angelegte Erscheinung handelt. Da prinzipiell jedes ästhetische Objekt nicht-ästhetisch und jedes nicht-ästhetische ästhetisch traktiert werden kann (ebd., 336; 2003: 169), lässt sich jedoch auch in dieser Hinsicht mit Seels Kategorie des bloßen Erscheinens operieren. Während kaum anzunehmen ist, dass der postmoderne Roman im Modus des bloßen oder visuellen Erscheinens wahrgenommen wird – *Ecos Name der Rose* bleibt auch ohne Realisierung ihrer Intertextualität eine kunstvoll strukturierte Geschichte mit historischer Atmosphäre und narrativer Klimax –, kann ein architektonisches Werk durchaus bloß funktional wahrgenommen werden statt auch als Element der Kunstgeschichte. Das Gleiche gilt für den Film: Man kann den Twist, den der von John Travolta gespielte Vincent Vega in Tarentions Kultfilm *Pulp Fiction* (1994) tanzt, als solchen rein ästhetisch wahrnehmen oder aber in seiner raffinierten Intertextualität als Anspielung auf Travoltas furiosen Tanzstil in Jihn Badhams *Saturday Night Fever* (1977), dessen einstige Ikonizität im Kontext des Gangsterfilms dekonstruiert wird. Es ist zu unterstellen, dass auch eine interaktive Installation in mehrschichtiger Form rezipierbar ist. So lässt sich das Eingangsbeispiel *Text Rain* zunächst einmal vorästhetisch als Illustration der Schwerkraft im virtuellen Raum wahrnehmen,²⁰⁵ bevor in einem zweiten Schritt das Spiel mit den Buchstaben unter ästhetischer Perspektive erfolgt, was möglicherweise den Vergleich zu Regentropfen sowie die Frage der sprachlichen Dimension dieser visuellen Objekte einschließt und dem *atmosphärischen* Erscheinen bei Seel vergleichbar wäre. Die Einordnung von *Text Rain* in die Geschichte der konkreten Poesie, die Interpretation der benutzten Symbolik und programmierten Grammatik der Interaktivität unterzieht das Werk schließlich der kunstorientierten Betrachtung und ausführlichen Deutung. Natürlich sind die verschiedenen Formen der ästhetischen Wahrnehmung nach oben und unten offen, ist die aktivierte Variante abhängig von der Intention der Rezipienten sowie ihrer kunsthistorischen Kenntnisse und

²⁰⁴ „Aller Vorschein oder Anschein im Feld des Ästhetischen ist von einem Erscheinen her zu verstehen, das nicht schon in der Funktion einer offenbarenden oder illuminierenden *Darbietung* steht.“ (Seel 2002: 333) Ein Beispiel für diese Art des Erscheinens ist die Aufnahme der vor einer Mauer im Wind über das Herbstlaub kreisenden Plastiktüte im Video-Tagebuch des 18-jährigen Ricky in Sam Mendes' Film *American Beauty* (1999). In dieser Aufnahme nimmt der Flug der Tüte die existentielle Bedeutsamkeit des *atmosphärischen* Erscheinens an, ohne dass er auf Verstehen und Deutung verwies, wie etwa im Modus des *artistischen* Erscheinens (das sich wiederum in Ricks Aufnahmen der Tüte als geschaffene Erscheinung im Film verkörpert). Seel nennt das Video eine „Ikone der ästhetischen Anschauung selbst“: „Soweit und sobald etwas so aufgenommen wird (mit welchem Sinnesapparat auch immer), befinden wir uns in einem Zustand ästhetischer Wahrnehmung“ (ebd., 335f).

²⁰⁵ Aus diesem Grunde wurde *Text Rain* vom *Phaeno Museum* für wissenschaftlich-technische Experimente in Wolfsburg erworben. Vgl. dazu Abschnitt drei in diesem Kapitel.

kunstphilosophischen Sensibilität. Die ästhetische Valenz eines Gegenstandes hängt davon ab, ob „in der Beachtung der Simultaneität der sinnlichen Aspekte eines Objektes eher auf die bloße, die atmosphärische oder die artistische Präsenz dieses Spiels von Erscheinungen geachtet wird“ (Seel 2003: 194). Die Entscheidung – zum Beispiel ob *Text Rain* mehr ist, als ein reizendes Spiel mit Buchstaben – liegt beim Publikum, das damit auch die Zuordnung des Gegenstandes zur Präsenz- oder Sinnkultur bestimmt.

3. Körpererfahrung und Sinngebung

Interaktive Installationen erschweren die Frage der Kodierung durch den erklärten Rückzug des Künstlers aus der Gestaltung des Kunstwerks. Wenn die Künstler „events“ statt „facts“ schaffen, wie Ascott notiert (2002: 97), beziehungsweise „inter-human experiences“ statt „private symbolic space“, wie Bourriauds formuliert (2002: 14), wenn ihre Werke strukturell dem Zufall unterstehen, wie Rokeby hervorhebt (1996), und deswegen „ohne Wahrheit“ sind, wie Weibel festhält (1991: 219), beziehungsweise „ohne Signatur“, wie es bei Lévy heißt (1997: 130), fragt sich, welche Botschaft diesen Werken im Modus der artistischen Wahrnehmung überhaupt entnommen werden kann. Um keinem Missverständnis aufzusitzen, sei nochmals auf den Unterschied verwiesen zwischen einer absichtsvollen Mitteilung, die sich im Material des Werkes durch die gezielte Strukturierung und Konnotation von Zeichen manifestiert, und einer Botschaft, die der Botschaftslosigkeit entnommen ist. Die Unterscheidung, die mit Blick auf Marina Abramović' der Deutung entzogene Performance *Lips of Thomas* sowie Valie Exports erkennbar codierter Performance *Tapp und Tast Kino* vorgenommen wurde (I/1), gilt auch für die offenen und geschlossenen Interaktionssysteme. So minimieren *La plume* und *Der Zerseher* durch die präzise Komposition der Interaktion die Handlungsoptionen des Publikums und optimieren damit zugleich dessen kognitive Reflexion des Erlebten als eine intentional artikulierte Erscheinung. Auch ein Cave-Projekt²⁰⁶ wie *World Skin* (1997) von Maurice Benayoun stellt die Handlung der Interakteure in einen symbolträchtigen, bewusst so und nicht anders strukturierten Kontext. In diesem *virtual environment* aus Kriegsbildern – “war-demolished buildings, armed men, tanks and artillery, piles of rubble, the wounded and the maimed” – können die Interakteure Objekte tilgen,

²⁰⁶ Beim Cave-Environment handelt es sich um einen Raum, auf dessen Wände Bilder projiziert werden können, die die Betrachter, ausgestattet mit einer entsprechenden Brille, dreidimensional wahrnehmen, als befänden sie sich in der Virtuellen Realität. Ein Daten-Handschuh, der dem Computer die Position der Hand im Raum meldet, kann darüber hinaus als Interface eingesetzt werden und das ‚Berühren‘ von Objekten in der Virtuellen Realität ermöglichen. Vgl. die Besprechung des Cave-Projekts *Screen* unter IV/4.

indem sie sie fotografieren – „here“, erklärt Benayoun, „photography is a weapon of erasure“ –, bis nur noch schwarze Silhouetten zurückbleiben, wobei die ‚Foto-Nehmer‘ später ihre ‚Beute‘ – als „trophy“ ihrer „photo-safari in the land of War“ – ausgedruckt ausgehändigt bekommen (1997). Dieses geschlossene Interaktionssystem lässt verschiedene Lesarten zu und Benayouns Kommentar weist selbst in mehrere Richtungen: „Taking pictures expropriates the intimacy of the pain while, at the same time, bearing witness to it. [...] the viewer/tourist contributes to an amplification of the tragic dimension of the drama. Without him, this world is forsaken, left to its pain. He jostles this pain awake, exposes it. Through the media, war becomes a public stage ...“ (ebd). Die Vieldeutigkeit ändert nichts an der überdeutlichen Symbolik. Die Auslöschung der Objekte – und nichts anderes erlaubt die Grammatik der Interaktion in diesem Fall – verlangt nach Interpretation dessen, was sich mittels der am Ende ausgehändigten Fotos weit hinein in die Zeit und den Raum nach der konkreten körperlichen Erfahrung erstreckt.²⁰⁷ Sowohl in *La plume* und *Der Zerseher* wie in *World Skin* kontrollieren die Künstler den Ereignisablauf und liefern mit dessen Symbolik der Deutung Anhaltspunkte.²⁰⁸ Neben dem beziehungsweise statt des von Bourriaud apostrophierten „inter-human experiences“ besteht weiterhin ein „private symbolic space“, nicht nur, weil der Interakteur eher eine Beziehung zum technischen System eingeht als zu den anderen Interakteuren, sondern vor allem, weil die eingegangene Beziehung weitgehend durch den Künstler kontrolliert wird.

Die Sachlage ändert sich bei offenen Interaktionssystemen, die den Autoren in weit geringerem Maße erlauben, das Verhalten der Interakteure zu bestimmen. In diesem Fall ist die Installation, wie von Bourriaud beschrieben, Experimentierfeld und Entdeckungsraum mit sozialem und politischem Effekt. Dabei gilt, was über die Spielarten der gelebten körperlichen Perspektive festgehalten wurde: Man kann eine radikale Entgrenzungserfahrung machen oder die Erfahrung des Gehemmtseins. Beide Formen der Selbsterfahrung sind allerdings nicht unhintergebar, kann die Interaktion mit dem Werk doch leicht auf die Erkundung seiner Funktionsweise ausweichen (hin- und hergehen statt tanzen) und somit die körperliche Aktion dem Prozess der ästhetischen Erfahrung entziehen. Die Erfahrung des eigenen Körpers als *anderen* findet nicht statt, ist der Körper nur Testinstanz statt Adresse des Interaktionssystems. Eine solche Funktionalisierung des Körpers liegt zwischen den Gegenpolen Immersion und Reflexion beziehungsweise physischer und psychischer

²⁰⁷ Erwähnenswert ist die kurze Anmerkung in Benayouns Beschreibung des Werks: „Special effects? Hardly“, die unterstreicht, dass Benayoun Ablenkungen von der intendierten Aussage des Werks und der Erfahrung des Publikums zu vermeiden sucht.

²⁰⁸ Die Erörterung des *Zersehers* unter III/1 wird zeigen, dass die Symbolik sich natürlich auch in diesem Falle über die bewusste Intention der Autoren hinaus deuten lässt.

Interaktion und verfehlt sowohl die Erfahrung der körperlichen Entgrenzung als auch die Deutung des (körperlich erfahrenen) Interaktionssystems.²⁰⁹ Was aber die Botschaftsfähigkeit eines offenen Interaktionssystems betrifft, so zeigt das Beispiel *Very Nervous System* zweierlei: auch im offenen Interaktionssystem ist Bedeutung unhintergebar, auch ein offenes Interaktionssystem kann vom gezielt Autor mit einer Botschaft ausgestattet sein. Die unhintergebare Bedeutung ist medienbedingt, denn die Interaktion mit der Technik oder mit anderen Interakteuren mittels Technik ist vor dem Hintergrund der Opposition Natur-Technik immer schon semantisch aufgeladen. So kann in *Very Nervous System* die Wechselwirkung von Mensch und Technik plausibel als Mechanisierung von Subjektivität verstanden und problematisiert werden (Hünnekens 1997: 155), was in dieser Allgemeinheit freilich auf alle technologiebasierten Interaktionssysteme zutrifft und somit nur von beschränktem heuristischen Wert ist. Die Botschaft des Autors liegt im Fall *Very Nervous System* in der Grammatik der Interaktion, die nicht deutlich werden lässt, welche Aktion des Interakteurs welche Reaktion des Systems hervorruft. Diese Unerkennbarkeit und Unlernbarkeit der Interaktionsregeln resultiert nicht aus mangelhafter Programmierung, sondern aus einer spezifischen Aussageintention des Künstlers, der mit Absicht „systems of inexact control“ kreiert, weil er im Computer das Ergebnis einer „fetishization of control“ sieht und, „in my contrary way“, gegen die Dominanz dieses Paradigmas vorzugehen versucht (Rokeby 2003). „Control is over-rated“, erklärt Rokeby in einem Interview, „we need to learn how to balance control“; und so zielen seine unkontrollierbaren Interaktionssysteme darauf, durch das Gefühl verminderter Kontrolle die Offenheit für Unwägbarkeiten zu vermitteln (ebd.):

For the most part, sense of control is a dangerous illusion. Many people are unwilling to engage in situations where the locus of control is ambiguous (which includes virtually all life situations). I am trying to propose a different model. You might not be able to gain control over my systems, but you will almost certainly sense that your actions are highly significant to the outcome, and that the outcome does tangibly reflect your input. The fact that my neighbor does not always reply the same way when I say 'hello' does not mean that this is a disempowering experience. If we weed out of our lives those things that are uncertain, unpredictable and ambiguous, we will become a very sad species. The computer sets up the illusions that total control is possible. But the crux of this illusion is the fact that the control only functions effectively within the carefully constructed ambiguity vacuum of the computer. This is not to say that the computer is useless beyond its privileged interior realm, but that the computer is designed to carefully maintain an illusion, a fantasy of control that is not a useful paradigm for real-world encounters, except for dictators and other absolute rulers.

²⁰⁹ Die hier angedeuteten drei Möglichkeiten der Interaktion (als Immersion, Reflexion und Funktionstest) werden in Kapitel III/4 am Beispiel *Exchange Fields* illustriert.

Der Annahme, dass *Very Nervous Systems* nur die Möglichkeit von Kommunikation vermitteln will, wie es Ascott für die *behaviourist art* geltend machte (2002: 99), ist also entgegenzuhalten, dass die Spezifik der geschaffenen Kommunikationssituation selbst Botschaft sein kann. Das offene Interaktionssystem, so wäre die oben gemachte Aussage zu konkretisieren, ist Experimentierfeld und Entdeckungsraum mit sozialem und politischem Effekt im Sinne Bourriauds gerade auch dadurch, dass der erfahrene Raum beziehungsweise die „period of time to be lived through“ (Bourriauds 2002: 15) symbolisch aufgeladen wird. Die „alternative forms of sociability“, die die relationale Kunst bereitstellen soll (ebd., 44), werden nicht zuletzt durch die Gestaltungsintentionen des Künstlers realisiert. In Anbetracht seiner spezifischen Signatur kann auch die Aussage Hünnekens über die Wechselwirkung von Mensch und Technik in *Very Nervous System* präzisiert werden: die Mechanisierung von Subjektivität erweist sich als Antropomorphisierung des Mechanischen, weil die „systems of inexact control“ die Eigenschaft des Mitmenschen (Rokebys Nachbar), Erwartungen zu enttäuschen, annehmen und gewissermaßen therapeutisch durchspielen. Koppelt man Rokebys im Abschnitt II/2 zitierte Aussage über die Wirkung des in der Feedback-Installation gemachten Körpergefühls auch außerhalb der ästhetischen Situation – „I feel implicated in every action around me“ (1997: 30) – mit seiner erklärten pädagogischen Intention, liegt die idealtypische Wirkung dieser ästhetischen Erfahrung im nicht-ästhetischen Bereich wohl darin, Realität als direkte Folge der eigenen Handlung wahrzunehmen ohne die Illusion, sie kontrollieren zu können.²¹⁰

Während in Rokebys Werk die Interaktion lediglich zwischen Interakteur und System stattfindet, erfolgt sie in *Tgarden* (2001) von Chris Salter, das ebenfalls Bewegung in Musik transformiert, zwischen den Interakteuren selbst.²¹¹ Das erklärte Ziel ist auch hier die Konstruktion von Erfahrungen mit ausgeprägt sozialem Gehalt; Salter spricht von „social listening“ – im Gegensatz zum einsamen Musikhören zuhause oder unter dem Walkman – und von der „physical presence of encountering other people, of seeing what other people do, of looking at how other people perform“ (2004). Damit wird dem Minimalaspekt eines offenen Interaktionssystems – die relativ ungesteuerte Interaktion verschiedener Subjekte mit dem System und mit einander – die Bedeutung zugeschrieben, die allen interaktiven Systemen, die kollektive Interaktion erlauben, eigen ist und die Bourriauds als „alternative

²¹⁰ In ähnlicher Form vermittelt das offene Interaktionssystem *Untitled 5* von Camille Utterback in absichtsvoller Weise die Erfahrung diffuser Kontrolle (vgl. die Besprechnug unter III/3).

²¹¹ In *Tgarden* sind die Interakteure “invited to put on specially designed clothes, made from plastic or metal. These costumes carry velocity sensors, which measure the speed of gestures, the turn of the body, the movement of the legs etc. Through a wireless transmission system, these data are distributed into a computer network, which is situated outside the scenario. There, the data triggers the generation of sounds in real-time.” (Salter 2004)

forms of sociability“ kennzeichnet. Interessant werden Salters Äußerungen, wenn er als Ziel seiner Arbeit eine Art reflektierte Immersion benennt, die das Publikum die Doppelrolle als Mitspieler und Nachdenker einnehmen beziehungsweise von der Präsenz- zur Sinnkultur wechseln lässt, was Salter passenderweise historisch-konkret als Bewegung zwischen den Gegenpolen Artaud und Brecht beschreibt (ebd.):

Brecht representing the critical in the sense of that the stage or the environment is a place of social display and of being critical of the social mechanisms, and Artaud with his position of the one being subsumed or being overwhelmed by an experience. And, I find that oscillation or that play between the two interesting. So, I would say that the ability to be immersed and then to step outside of the immersion is one of the aims of my work

Die Bewegung, die Salter beschwört, erinnert an die von Gumbrecht erhoffte Oszillation zwischen Sinn- und Präsenzeffekten sowie an das von Fischer-Lichte suggerierte Miteinander von phänomenalem Leib und semiotischen Körper (I/3) und ist das Pendant zur oben angesprochenen Doppelerfahrung eines Werkes als Ort der Immersion und Objekt der Reflexion. Die doppelte Lektüre des postmodernen Romans manifestiert sich in der digitalen Kunst als doppelte Interaktivität. Die Frage ist nicht, wie das Werk verstanden wird (als Kriminalgeschichte oder als philosophischer Diskurs), sondern, ob es nur in der Dimension körperlicher Interaktion (beziehungsweise Immersion) wahrgenommen wird oder auch in der kognitiver Interaktion (beziehungsweise Reflexion). Unterschied und Komplexität der verschiedenen Dimensionen seien schließlich am Eingangsbeispiel *Text Rain* illustriert.

Die genaue Betrachtung zeigt schnell, dass es bei Camille Utterbacks und Romy Achitovs *Text Rain* um mehr als das Spiel mit Buchstaben als nicht-linguistischen, visuellen Objekten der Interaktion geht, denn die Installation ist der Literatur verpflichtet und doppelt von ihr inspiriert.²¹² Zum einen greift sie die Idee von Apollinaires konkretem Gedicht *Il Pleut* (1918) auf, das die Buchstaben in fünf Diagonalen wie fallende Regentropfen über das Blatt verteilt, zum anderen verwendet sie als Textgrundlage das Gedicht *Talk, You* aus Evan Zimroths Buch *Dead, Dinner, or Naked* (1993). Wenn die Interakteure genug Buchstaben auf dem ausgestreckten Arm oder entlang der Silhouette eines dunklen Objekts sammeln, können sie mitunter ganze Wörter oder selbst eine Wortgruppe erkennen.²¹³ Die Künstler betonen in der Projektbeschreibung: „The falling letters are not random, but form lines of a poem about

²¹² www.camilleutterback.com/textrain.html

²¹³ Jede Gedichtzeile fällt mehrmals hintereinander auf dem Bildschirm nach unten, so dass fehlende Buchstaben eines Wortes auch im zweiten oder dritten Anlauf eingefangen werden können.

bodies and language. „Reading’ the phrases in the *Text Rain* installation becomes a physical as well as a cerebral endeavor.“ (1999) Die Zeilen bilden insgesamt folgenden Text:

I like talking with you,
simply that: *conversing*,
a turning-with or –around,
as in your turning around
to face me suddenly ...

At your turning, each part
of my body turns to verb.
We are the opposite
of *tongue-tied*, if there
were such an antonym;

We are synonyms
for limbs’ loosening
of syntax,
and yet turn to nothing:
It’s just talk.

Text Rain arbeitet offensichtlich mit der Aussage des eingesetzten Gedichts: Die wort- und ziellose Konversation zweier Menschen, in der Körperbewegung Körperteile in „Verben“ (also Aktionswörter) verwandelt, wird zu einer spielerischen Konversation zwischen den Körpern der Interakteure und den fallenden Buchstaben. Die Beziehung zwischen Körper und Sprache im Gedicht ist Thema auch der Installation, die als Übersetzung der Zeilen „At your turning, each part / of my body turns to verb“ gelesen werden kann, denn die Bewegung der Körper der Interakteure verwandelt (durch die Akkumulation der Buchstaben auf dem ausgestreckten Arm etwa) die Buchstaben in Wörter, womit das Gedicht in der Installation (I) die Interakteure (you) anspricht. In dieser Lesart ist der Text innerhalb der Installation keineswegs auf seine visuelle Materialität reduziert, sondern auch in linguistischer Hinsicht wichtig.²¹⁴ Die eigene Erfahrung und Videodokumentationen zu *Text Rain* zeigen allerdings, dass die Verse auch nach ausdauerndem Einsammeln aller Buchstaben nur mit großer Mühe zu entziffern sind und dass sich das Publikum nicht wirklich der Lektüre widmet, sondern mit

²¹⁴ Utterback betont denn auch (in der Eröffnungsdiskussion zur Ausstellung von *Text Rain* an der Brown University am 19. Oktober 2005), dass dieser Text nicht zufällig gewählt wurde, sondern weil er geeignet erschien für ein Projekt über Alzheimer, das sie ursprünglich umsetzen wollte. Den Anschluss ans Thema Alzheimer erlaubt der Text vor allem durch seine Anspielung auf die Erinnerungs- und Zukunftslosigkeit von Kommunikation: „turn to nothing / *It’s just talk*“.

einzelnen Wörtern zufrieden gibt und vor allem das Interface testet – und die Anführungszeichen um »Reading« im Begleittext lassen vermuten, dass auch die Künstler keine wirkliche Lektüre vom Publikum erwarten. Die annoncierte zerebrale Anstrengung des Lesens scheint eher im Lesen der *Installation* zu bestehen, also in der Interpretation der provozierten physischen Handlung. Auf dieser Ebene entwickelt das Werk seinen Reiz, denn in der Bewegung, die die Interaktion mit den fallenden Buchstaben vor dem Bildschirm im Publikum erzeugt, geschieht – und das wäre die zweite, umgekehrte Übertragung der Ich-Du-Relation des Textes auf die Installation – das, was das Gedicht beschreibt: Die Buchstaben bringen die Körper des Publikums zum ‚Sprechen‘. Aber Gedicht und Installation haben mehr gemeinsam. Der Text annonciert mit seinen Schlusszeilen „turn to nothing: / *It's just talk*“ eine Konversation, die nicht mit einer linguistischen Botschaft als praktisches Resultat endet. Ein solches Gespräch führt der Interakteur mit den Buchstaben der Installation: Er mag sie zu einzelnen Wörtern zusammenstellen, dies führt jedoch nicht zum ausgiebigen Entziffern des Gedichts; die Lesbarkeit der fallenden Buchstaben ist Anreiz zur Verlängerung des Spiels mit ihnen, aber keine hinreichende Basis genauer Lektüre. Insofern sind die Buchstaben befreit von ihrer linguistischen Funktion und präsentieren – transformiert vom semiotischen Körper zum phänomenalen Leib – nur sich selbst als unabhängige, eigenständige Objekte im Dialog mit dem Publikum. Das Thema der interaktiven Installation *Text Rain* ist die interaktive Installation selbst, denn *Text Rain* kommuniziert, ganz so wie von Ascott und anderen für die interaktive Kunst ausgerufen, statt einer bestimmten Botschaft die *Möglichkeit* von Kommunikation, was im Gedicht als „just talk“ aufscheint und im Anschluss an die Diskussion in Kapitel I/1 auch als *reine* Kommunikation bezeichnet werden könnte.

Dass die Präsentations-Rhetorik der Installation jene des Gedichts spiegelt, liegt nicht zuletzt an Utterbacks Eingriff in Zimroths Text, der erst diesen tatsächlich über eine konkrete Botschaft erhebt. Das Original ist um sieben Verse länger, weist andere Zeilenbrüche auf sowie die Aussicht auf ein konkretes Ergebnis der Kommunikation:

I like talking with you, simply that:
conversing, a turning-with or -around, as in
your turning around to face me
suddenly, saying *Come*, and I turn
with you, for a sometime
hand under my under-
things, and you telling me
what you would do, where,
on what part of my body

you might talk to me differently.
At your turning,
each part of my body turns to verb.
We are the opposite of
tongue-tied, if there were such an
antonym; we are synonyms
for limbs' loosening of syntax,
and yet turn to nothing:
It's just talk.

In einer Diskussion von *Text Rain* mit Studenten der Brown University warfen diese der modifizierten Textversion vor, Zimroths Gedicht seiner sensuellen und sexuellen Implikationen zu berauben. Die Textfassung der Installation, so lautete das Urteil, unterdrücke den Körper, den die Installation insgesamt zu befreien trachte.²¹⁵ Die Ironie liegt darin, dass erst die Disziplinierung des Körpers auf der Installationsebene den Befreiungsakt auf der Textebene – die Befreiung der Kommunikation vom Finalismus konkreter Mitteilung – und dessen praktische Umsetzung durch die Installation zu erkennen gibt. Die Botschaft der Ziellosigkeit von Kommunikation in der modifizierten Gedichtfassung ist nicht zugänglich ohne die Lektüre des Textes, was wiederum erfordert, über das unbekümmerte Spiel des Körpers hinauszugehen. Nur wer die Aussage des Gedichts kennt, ahnt, dass die Botschaft der Installation darin liegt, nicht nach der Aussage des Gedichts zu fänden. Der Text führt ein inter- und transmediales Doppelleben: Als Teil der Installation ist er mehr oder weniger visuelles Objekt im Interaktionsspiel, als Gedicht, auf das die Installation verweist, entwickelt er Bedeutung als linguistisches Zeichen im Bezug auf die Installation.²¹⁶ Dieses Doppelleben variiert die besprochene Doppelkodierung: Man kann die Installation als Interaktionsspiel mit Buchstaben auffassen, das diese von ihrer linguistischen Repräsentationsfunktion im Sinne der Präsenzkultur und im Zeichen semantischer Unschuld befreit.²¹⁷ Man kann die Installation

²¹⁵ Die Studenten benannten weitere Widersprüche wie zum Beispiel den zwischen der Gedichtzeile "limbs' loosening of syntax" und der Restriktion der Interaktion mit den Buchstaben, die nicht erlaubt, die Buchstaben auch horizontal zu verschieben und zu neuen Wörtern zu ordnen. Die Beobachtung führte zur Frage, ob diese Beschränkung einen konzeptionellen Grund habe, Programmierungszwängen geschuldet sei oder das Versprechen der Installation unbewusst unterlaufe. Eine Erklärung wäre, dass die Installation, die ja auch auf den Einsatz von Farbe und Sound verzichtet sowie auf mögliche Effekte wie das (geräuschvolle) Zurückspringen der Buchstaben nach dem Kontakt mit dem Schatten der Interakteure, sich insgesamt einer Ästhetik des Minimalismus verschreibt, um dem Publikum die Konzentration auf die Interaktion mit dem Werk sowie untereinander zu ermöglichen. *Text Rain* ist demnach ein Beispiel dafür, was John Ruskin einst die *Reserve der Resource* nannte; die Zurückhaltung im Einsatz des Ornaments (ein Gegenbeispiel ist Edward Tannenbaums unter III/2 diskutierte Installation *Recollection IV*).

²¹⁶ Zum Begriff der Transmedialität vgl. Anmerkung 21(?).

²¹⁷ "Denn der alleinstehende Buchstabe ist unschuldig: Die Schuld, die Vergehen beginnen, sobald man Buchstaben *aneinanderreih*t, um Wörter aus ihnen zu machen." (Barthes 1990: 125)

in einem zweiten Ansatz, die Textelemente in ihrer linguistischen Existenzform rekonstruierend, aber auch als komplexes, transmediales Referenzsystem von Text und Performance verstehen, das, zwischen Präsenz- und Sinnkultur pendelnd, sich selbst kommentiert. In dieser Lesart wird die Existenzform der Buchstaben im Modell der Präsenzkultur durch den Fokus auf ihre linguistische Bedeutung wieder eingezogen in das Modell der Sinnkultur, wird das für die Interaktionsästhetik ausgegebene Motto der ‚reinen‘ Kommunikation von der Vermittlung einer Botschaft unterlaufen beziehungsweise überschritten: Die Buchstaben verlieren ihre semantische Unschuld noch bevor sie sich zu Wörtern formen, gerade indem sie sich nicht zu Wörtern formen. Mit den Worten der Präsenzkultur: Die Inszenierung einer besonderen, vergehenden Gegenwart, die das ist, was sie zeigt, sinnlich prägnant, aber begrifflich inkommensurabel (Seel 2001: 56), erweist sich als mehr, als was sie scheint. Die semantische Dimension hängt unvermeidlich ab vom benutzen Material: Treten an die Stelle der Buchstaben Sandkörner – wie in Zachary Booth Simpsons ähnlich strukturierter Installation *Sand* (2000) –, gibt es kein anderes Geheimnis zu erkunden als das der Physikalität in ihrer virtuellen Reproduktionsform, verbleibt die Installation als sinnlich prägnante und begrifflich inkommensurable also tatsächlich im Modell der Präsenzkultur.²¹⁸

Anders als im Falle des postmodernen Romans, dessen hochartifizielle Intertextualität sich dem gebildeten Leser schon im ersten Lektüredurchgang eröffnen mag, geht in *Text Rain* die ‚oberflächliche‘ Lektüre (der phänomenalen Präsenz) der ‚tieferen‘ (der Deutung dieser Präsenz) zwangsläufig voraus. Die Doppellkodierung wird erst in einer zweiten Beschäftigung mit dem Werk zugänglich, wenn der eingesetzte Text, der am Installationsort nicht gesondert zugänglich ist, aufgesucht wird.²¹⁹ In dieser zeitlichen und räumlichen Trennung der Rezeptionsschritte liegt die Gefahr des Ausstiegs, denn so wie man den zweiten Lektüregang durch Barths idealen postmodernen Roman ausschlagen kann, so kann man auch das Aufsuchen des in der Installation verwendeten Textes unterlassen. Die Erfahrung zeigt,

²¹⁸ In *Sand* fallen auf der Leinwand Sandkörner vom oberen Rand und stoppen, wenn sie auf den projizierten Schatten der Interakteure treffen. Zack Booth Simpsons bewirbt das Projekt mit der stattfindenden Rückkehr in Kindheitserfahrungen und dem Versprechen sich aufdeckender Geheimnisse: „Its hypnotic motion conjures childhood feelings of playing with water or building wet sandcastles. Like making shadow puppets, you can easily construct concave structures with your hands to catch the sand and then you can pour it from hand to hand or maybe into your friend's mouth. Play with it long enough and you might discover some of its many secrets.” (www.mine-control.com/sand.html) Was auch immer die versprochenen Geheimnisse von *Sand* sein mögen, sie liegen nicht verborgen im ‚anderen Leben‘ des Materials außerhalb der Installation wie im Falle der regnenden Buchstaben bei *Text Rain*.

²¹⁹ Auch dieser Lektüregang ist wiederum zweigeteilt: Während die Lektüre des Installations-Textes möglich ist, sobald man Internetzugang hat und den Text auf der Website zu *Text Rain* in einer Video-Dokumentation findet, wird die Lektüre des Originalgedichts in den meisten Fällen die Beschaffung des Zimrothschen Gedichtbandes erfordern.

dass selbst Experten im Diskurs der digitalen Kunst, die *Text Rain* kennen und schätzen, dessen Text nicht zur Kenntnis genommen und in ihr Verständnis des Werkes einbezogen haben. Dies wäre gewiss anders, machte die Installation den Text durch Abdruck oder Einsprechen vor Ort zugänglich. Allerdings führte die Präsenz des Textes am Installationsort zur Überlagerung des Originaleindrucks der Installation und zum Verzicht auf das Aha-Erlebnis einer ‚korrigierten‘ Wahrnehmung im zweiten Rezeptionsgang.²²⁰ Der bei manchen Kritikern zu beobachtende Ausschluss eines so zentralen Elements der Installation aus deren Deutung ist gewissermaßen autorisiert durch die Künstler selbst, die bei der *Text Rain*-Version für das *Phaeno Museum* in Wolfsburg – ein Science Center, das Kindern und Erwachsenen das Erlebnis und Spiel mit 250 Phänomenen aus Wissenschaft und Technik erlaubt – den englischen Text nicht übersetzten, sondern durch deutsche Begriffe und Idiome wie »Regenbogen«, »im Regen stehen«, »Tropfen auf heißem Stein« ersetzten. Diese Worte und Idiome betonen den Titel der Installation auf Kosten der hier diskutierten transmedialen Intertextualität, was die Installation mehr oder weniger auf die Funktion eines wissenschaftlichen Spielzeugs reduziert. In dieser Selbstsubversion offenbart sich vielleicht die eigentliche Pointe des Werkes. Es ist nicht wirklich interessiert an einer raffinierten Übersetzung des Ausgangsgedichtes in die Grammatik der Interaktion; es zielt nicht wirklich auf die hermeneutische Anstrengung des Publikums; obgleich es vorgibt komplex zu sein: It is just play.²²¹

In seinem Vortrag *Reading the Discursive Spaces of »Text Rain«* auf der Konferenz *Reading Digital Literature* an der Brown University im Oktober 2007 unterschied Francisco J. Ricardo an *Text Rain* fünf „more or less distinct phenomenological stages, lives, or moments“ (2010b: 61). Zunächst erscheine die Installation als „letter-based cascade“ (ebd.) in ihrer eigenen Schönheit ohne Bezug zum Publikum. Dies ändere sich, wenn der Betrachter durch die hinter dem Bildschirm versteckte Kamera in das Werk aufgenommen und die „Cascade“ zum „Mirror“ wird. Im dritten und vierten Stadium werde *Text Rain* zum „Partner“, wenn die Buchstaben auf die Anwesenheit des Betrachters auf dem Bildschirm reagieren, und zu „Literatur“, wenn der Betrachter Wörter und Wortgruppen in diesen

²²⁰ Die in Roland Barthes Essay *Rhetorik des Bildes* annoncierte repressive Kraft des Textes (Titel, Kommentar) bei der Interpretation des Bildes ist natürlich auch für die Rezeption einer interaktiven Installation zu veranschlagen.

²²¹ Auch diese Vermutung muss allerdings relativiert werden, denn der ästhetisch-konzeptionell schwerwiegende Verzicht auf die Übersetzung des Gedichts hat wirtschaftlich-pragmatische und historisch-biographische Gründe, wie Utterback in einer privaten Email am 22. 4. 2008 mitteilt. Um *Text Rain* ans *Phaeno Museum* verkaufen zu können, mussten Utterback und Achituv ein ‚neues‘ Stück erstellen, da die limitierte Auflage bereits verkauft war. Zudem sei eine Übersetzung des Gedichts ins Deutsche (wie in anderen Fällen ins Hebräische und Portugiesische) wegen des jüdischen Hintergrunds von Achituv und Zimroth nicht in Frage gekommen.

Buchstaben ausmacht, die zu den zwölf Zeilen des benutzten Gedichts gehören. Die disziplinierte Interaktion, „directed toward piecing together a selection of the lines and yearnings in Evan Zimroth poem” (62), führt, so Ricardo weiter, schließlich zum Stadium der „Realization“, nämlich des Umstandes, dass der von den Interakteuren vollzogene „dance“ im Gedicht mehr oder weniger vorhergesagt ist als Dialog zwischen dem lyrischen Ich und einem anwesenden Du.²²² Die ersten vier Erscheinungsmomente in Ricardos Systematik lassen sich mit dem vergleichen, was Seel als bloßes und atmosphärisches Erscheinen beschreibt: das Innwerden einer Gegenwart ohne Imagination und Reflexion (fallende Buchstaben, Spiegelung des Betrachters) und die Wahrnehmung dieser Gegenwart im Modus existentieller Bedeutsamkeit (Dialog mit den Buchstaben, Aussagefunktion der Buchstaben). Das fünfte Moment gleicht dem artistischen Erscheinen bei Seel, denn die offensichtlich werdende Beziehung zwischen der Interaktion mit der Installation und der Interaktion im zugrundeliegenden Gedicht unterstreicht, dass *Text Rain* ein artikulierendes, intentional strukturiertes Erscheinen ist, das auf Verstehen und Deutung drängt. Natürlich gilt dies auch für seine anderen vier Momente – die höchst bedeutungsvolle Aussage, die in der Darbietung scheinbar bedeutungsloser fallender Buchstaben liegt und in der Reaktion der Buchstaben auf das Konterfei der Interakteure –, und so ist es möglich, dass die artistische Wahrnehmung schon in Stadium eins die atmosphärische und vorästhetische verdrängt. Gleichwohl ist zu vermuten, dass erst Stadium fünf mit seinen unübersehbaren Bezügen zwischen Gedicht und Installation die kunstorientierte Betrachtung wirklich erzwingt. Anzunehmen ist, dass die Realisierung von Stadium fünf keineswegs garantiert oder auch nur wahrscheinlich ist, da der Text, der die Erstellung der Bezüge erlaubt, selbst kaum sichtbar wird und seine genaue Lektüre der Erfahrung der Installation nachgelagert ist. Ricardos fünf Erscheinungsstadien können also zu zwei Rezeptionsschritten zusammengefasst werden mit Stadium fünf als Rezeptionsschritt zwei. Die räumlich-zeitliche Trennung beider Schritte lässt sich – im Sinne einer verlängerten Grammatik der Interaktion – damit erklären, dass nur so die sofortige Überlagerung der Erfahrung der Installation durch die Bedeutungsbezüge des Gedichtes vermieden, also nur so die Präsenzkultur wirklich vor der Sinnkultur zur Geltung kommen kann.

Mit der Entkopplung beider Rezeptionsschritte opponiert *Text Rain* – bewusst oder unbewusst und in jedem Fall gemäß der erklärten Absicht interaktiver Kunst – der Logik des Sofortzugriffs im Paradigma des (kulturellen) Konsumismus. Das unterbliebene Aufsuchen

²²² Ricardo greift für die Interpretation des Dialogs zwischen Interakteur und Buchstaben auf Martin Bubers Essay *Ich und Du* zurück und verschiebt die Ich-Du-Relation des Gedichts (lyrisches Ich und Adressat) zur Ich-Es-Relation der Installation (Interakteur und Buchstabe).

des Originaltextes selbst durch Pioniere der interaktiven Kunst offenbart freilich, wie wenig die interaktive Kunst dieser Logik entkommt: Was nicht unmittelbar verfügbar ist, bindet kein Interesse. Die Sachlage mag sich anders darstellen, folgt man der von Lyotard vorgenommenen Gleichsetzung von Sinngebung mit Konsumtion, die am Eingang des ersten Kapitels zitiert wurde. Dem ist nach der Diskussion der Souveränitätsästhetik und des Zerstreungspotenzials körperlicher Immersion und angesichts des vorliegenden Beispiels jedoch entgegenzuhalten, dass einerseits das bloße So-Sein der Werke nicht vor Konsumismus schützt und andererseits Deutungsversuche als Erfahrung von Verstehensirritation nicht zwangsläufig das Modell des Konsumismus stützen. Vielmehr ist davon auszugehen, dass in der „Gesellschaft des Spektakels“, um auf Guy Debords Begriff zurückzugreifen, auch Ereignisse von hoher Intensität und Faszination (um nicht zu sagen Erhabenheit) problemlos aufgenommen (konsumiert) werden können und wirkliche Beunruhigung nur noch im gegensätzlichen Feld der Sinngebung auftritt, vorausgesetzt, dass die ‚Zähmung‘ der Ereignisse durch Sinnfixierung ausbleibt. Insofern ist Diedrich Diedrichsen zuzustimmen, wenn er seine Betrachtung der Partizipationskultur mit der kulturkritischen Feststellung „Partizipation ist das neue Spektakel“ und der Warnung vor der Übernahme „der allgemeinen Attraktionslogik der spektakulären Partizipation“ beendet und – vergleichbar der Kritik von Bishop an Bourriaud – im „Fetischismus der Lebendigkeit“ eine „biopolitische Bepaßungskunst“ sieht, deren Kriterium nicht mehr Kritik, Wahrheit oder Schönheit sei, „sondern nur das Gelingen einer möglichst heiter gemeinschaftlich und konfliktfrei vertriebenen Zeit mit mehr oder minder zufällig Anwesenden, euphemistisch gerne »Community« genannt“ (2008: 279 und 269). Bemerkenswert an dieser Passage ist weniger ihr Einsatz abgelegter ästhetischer Begriffe – dass es um „Wahrheit“ in der postmodernen Kunst nicht mehr gehen kann, weiß Diedrichsen selbst, wie schon sein Buch *Sexbeat* 1985 zeigte – als die Herkunft ihres Autors aus dem Umfeld postmoderner Popkultur. Fosters und Bishops an der Avantgarde orientierte Kritik der Partizipationsästhetik trifft damit auf Verstärkung von der anderen Seite des kulturellen Spektrums. Diese kritische Perspektive liegt den Fallstudien der folgenden drei Kapitel zu Grunde, die an verschiedenen Genres digitaler Kunst weitere Beispiele für den unmittelbaren ‚Konsumismus‘ der Phänomenalität und den vermittelten des Sinns vorführen. Die Diskussion dieser Beispiele wird zeigen, inwiefern die hermeneutische Ästhetik, entgegen der Anschauung einer „wachsenden Mehrheit innerhalb des *aesthetic community*“ (Seel 2007: 28), kein Auslaufmodell darstellt, und zwar auch nicht im Hinblick auf neue, dem Performativen und der Materialfokussiertheit nahestehende Kunstformen.

KAPITEL III: INTERAKTIVE INSTALLATION

1. Blick des Körpers

Die Betonung der Materialität der Zeichen auf Kosten ihrer Bedeutung ist der Versuch, den Körper in den Diskurs zurückzubringen. Die Kultur der Präsenz und die Ästhetik der Performance korrigieren eine Perspektive, in der alles Materielle und Sinnliche nur mehr oder weniger sekundäres Moment der Konstitution einer geistigen Welt ist. Wenn Hans Ulrich Gumbrecht von „mehr Kontaktintensität“ zu den „Dingen dieser Welt“ spricht (2004: 169), wenn Gernot Böhme für seine Ästhetik des Atmosphärischen festhält: „Wahrnehmen ist im Grunde die Weise, in der man leiblich bei etwas ist, bei jemandem ist oder in Umgebungen sich befindet“ (1995: 47f.), dann weist dies immer auch auf Maurice Merleau-Pontys Wahrnehmungsmodell, das den Körper als Schnittstelle zwischen Leiblichkeit und Sozialität konzipiert. Die Sozialität des Körpers – die Einschreibung des Sozialen in den Körper – ebenso wie die leibliche Dimension des sozialen Handelns wurden – komplementär zum Fokus auf den Körper in der Performance-Kunst – zu zentralen Diskursthemen im letzten Drittel des 20. Jahrhunderts, mit dem Ziel der Sensibilisierung für die gegenseitige Abhängigkeit von Körper und Geist und die diskursive Zuschreibung von Körperkonzepten.²²³ Die digitalen Medien geben der Diskussion und Praxis körperlicher und entkörperlichter Identitätsentwürfe neue Impulse unter anderem unter den Stichworten Cyborg, Avatar, Cybersex und Identitätstourismus, worauf ich an anderer Stelle eingegangen bin (Simanowski 2008: 178-215). Die zentrale Disposition digitaler Medien – die Existenz aller Phänomene in Form des binären Codes – hat, wie Anna Munster notiert, dazu geführt, dem digitalen Raum die Repräsentation eines starken Verlangens nach Kontrolle der Unordnung der Körper und Regellosigkeit der physischen Welt zu unterstellen (2006: 1ff.). Die Perspektive der „neo-Cartesians“ (ebd., 2) ignoriert mit dem Fokus auf die zu Grunde liegende Technologie allerdings die Realität diesseits des Interface, wo Interakteure vom Code in unterschiedlichster Form zu einer entgrenzten Erfahrung ihres Körpers animiert und, wie David Rokebys „systems of inexact control“ zeigen, geradezu in eine gewisse ‚Regellosigkeit‘ der physischen Welt eingeübt werden. In interaktiven Installationen steht der Code zumeist nicht im Zeichen der Kontrolle, sondern der Entfesselung des Körpers. Der Tanz in Rokebys *Very Nervous System*, aber auch die Aktion vor dem Bildschirm in Scott

²²³ Hier sei stellvertretend nur verwiesen auf Judith Butlers Grundlagentext *Das Unbehagen der Geschlechter* (1991) und auf die radikale Erklärung des Biologischen aus dem Sozialen in Anthony Synnotts *The Body Social: Symbolism, Self and Society* (1993).

Snibbes *Deep Walls* sowie die Interaktion mit den Buchstaben in *Text Rain* überreden das Publikum zu einer “energetic connection of the body with, and in, the world” (Ridgeway/Stern 2008: 133) und potentiell zur Produktion des grotesken Körpers.

Die interaktive Installation ist das Genre digitaler Kunst, das prinzipiell darauf zielt, das Publikum auf einer unmittelbar physischen Ebene in die Gestaltung des Werkes einzubeziehen, als Werkzeug, Gegenstand und Zielpunkt. Hier äußert sich offenkundiger als in anderen Formen ästhetischer Wahrnehmung die Doppelrolle des Körpers als wahrnehmender und wahrzunehmender Faktor. Die zentrale ästhetische Kategorie der interaktiven Installation ist das Spiel, was Künstler und Beobachter oft dazu veranlasst, den unverkrampften Umgang der Kinder mit interaktiven Installationen hervorzuheben, aber nicht dazu führen sollte, diese als Idealpublikum interaktiver Installationen zu apostrophieren. Denn dies entspräche zwar dem Infantilisierungs- oder Juvenalisierungsparadigma der Erlebnisgesellschaft (Simanowski 2008: 7-10) und dem präsenzkulturellen Gebot einer vom Intellekt unberührten Rezeption der Kunst, für das Ziel der Oszillation von körperlicher und kognitiver Interaktion jedoch wäre es problematisch, das Verhältnis zur Kunst nach der Art von Kindern – für die Technik Spiel bleibt, selbst wenn sie Kunst sein will – bestimmen zu wollen. Das gesteigerte Bewusstsein des Hier und Jetzt in der körperlichen Aktion muss, wie die Analyse von *Text Rain* gezeigt hat, nicht das Bewusstwerden der enthaltenen Sinnbezüge versperren, dem körperlichen Engagement mit der Installation kann und sollte, wie in Kapitel II/3 argumentiert, das kognitive zur Seite treten: die Deutung der Symbolik des Interfaces und der Grammatik der Interaktion. Kapitel drei führt mit dieser Maßgabe die mit *Text Rain* eröffnete Interpretation konkreter Beispiele fort und erörtert die Fragen: In welcher Form wird der Körper der Interakteure als Instrument konzipiert? Wann wird er zum Werkzeug des Werkes? Wie setzt er sich zum Körper des Anderen in Bezug? Die Diskussion beginnt mit zwei Werken aus den frühen 1990er Jahren, die die Herausforderung an den Körper des Interakteurs so gering halten, dass Erwachsenen in dieser Hinsicht keinerlei Nachteile gegenüber Kindern entstehen, wobei das erste Beispiel implizite auch die kindliche Unschuld im Umgang mit Kunst thematisiert

Abbildung 2. Joachim Sauter and Dirk Lüsebrink: Der Zerseher (1992)

Der Zerseher (1992) von Joachim Sauter und Dirk Lüsebrink erlaubt dem Betrachter, das Gemälde *Knabe mit Kinderzeichnung in der Hand* des Renaissancemalers Giovanni Francesco Caroto durch Betrachtung aufzulösen: Das Bild, das in einer Museumssituation eingerahmt an der Wand hängt, befindet sich auf dem Monitor eines Computers, der durch

eine versteckte Kamera über die Augenbewegung des Betrachters informiert wird und an den Stellen, auf die der Blick des Betrachters fällt, die Pixel auflöst bis zur völligen Zerstörung des Bildteils (Abb. 1).²²⁴ Eine solche Art der Bildpräsentation drängt sich auf, sobald die technischen Voraussetzungen bestehen, und entspricht konzeptionell der zeitgenössischen Diskussion zur interaktiven Kunst. Es geht, wie Sauter und Lüsebrink betonen, um den Wechsel vom passiven Betrachter zum aktiven Mitgestalter des Werkes, wobei die Mitgestaltung in diesem Falle ironischerweise in der Zerstörung liegt: Der *Zerseher* „wurde mit dem Ziel entwickelt, die Interaktion als eine der wichtigsten Qualitäten der Neuen Medien provokativ zu propagieren. War es bisher der ‚Alte Meister‘, der Eindrücke im Bewusstsein seines Betrachters hinterließ, so vermag nun der Betrachter das Kunstwerk selbst zu verändern.“²²⁵ Die mit der Gegenüberstellung von passiver und aktiver Rezeption typischerweise verbundene Gegenüberstellung von Körper und Geist drückt sich im vorliegenden Fall in Derrick de Kerckhoves Deutung des Auges (das Interface im *Zerseher*) als Verlängerung der Hand aus (1993: 155f.), die sich auf Thomas von Aquins Deklaration des Auges als subtile Version des Tastsinns beruft und de Kerckehove dazu dient, die These von der Ersetzung des in der bürgerlichen Kultur favorisierten Gesichtssinns durch den Tastsinn mit entsprechenden Beispielen zu stützen. Die diskursive Indienstnahme des Werks durch diese Metapher ist allerdings kaum gerechtfertigt, wenn de Kerckhove es bei seiner kurzen Bemerkung belässt – sein Essay zielt nicht auf Fallstudien, sondern auf die Skizzierung einer allgemeinen Ästhetik der neuen Technologien – und die Doppelung des Gesichtssinns ignoriert, die im *Zerseher* durch die Benutzung eines Bildes, auf dem ein Bild betrachtet wird, erfolgt. Sauter und Lüsebrink selbst beantworten die Frage, warum das Bild *Knabe mit Kinderzeichnung in der Hand* als Grundlage der Installation gewählt wurde, plausibel mit dem Hinweis auf seine Anspielungskraft: Es ist „die erste in der Kunstgeschichte dokumentierte Kinderzeichnung. Für uns diente sie als Metapher für den damaligen Stand der Sprache der Digitalen Medien.“ Gleichwohl lässt sich gerade wegen des verwendeten Ausgangsbildes mehr zu diesem Projekt sagen, als seine Autoren mit dieser Erklärung und de Kerckhove mit seiner Tastsinn-These tun. Denn das Bild ist nicht nur die erste überlieferte Kinderzeichnung, es spiegelt auch die Situation, in der sich Sauters und Lüsebrinks Publikum befindet: die Betrachtung eines Bildes.

²²⁴ Ein Video und eine ausführliche Erklärung der technischen Grundlage befindet sich unter:

www.artcom.de/index.php?option=com_acprojects&page=6&id=24&Itemid=144&details=0&lang=de

²²⁵ Ebd. In dem auf *Medienkunstnetz.de* präsentierten englischen Statement der Künstler heißt es deutlicher: “In the past an old master might leave an impression in the mind of the *passive* onlooker – now the onlooker can leave an impression on the old master.” (www.medienkunstnetz.de/works/der-zerseher; Hervorhebung R.S.) Vgl. Joachim Sauters Interview mit Susanne Schuricht für die Juli-Ausgabe 2001 des *Art&Collection* Magazins (online unter: www.sushu.de/sauter_sushu_01_en.pdf).

Die beiden Situationen des Betrachtens – des Caroto Bildes auf dem Monitor und der Kinderzeichnung in Carotos Bild – unterscheiden sich bezüglich seines Objekts wie seines Subjekts. Der Betrachter auf dem Bild, das etwa auf das Jahr 1525 zu datieren ist, verkörpert Unschuld in doppelter Hinsicht: als Kind und als Repräsentant seiner Zeit. Da im historischen Umfeld Carotos Bilder noch selten waren, kann eine gewisse ‚Unschuld des Sehens‘ vorausgesetzt werden, eine gewisse Ehrfurcht gegenüber visuellen Werken. Die Situation unterscheidet sich in jedem Falle drastisch von der visuellen Kultur des ausgehenden 20. Jahrhunderts, da das Auge – zumindest in der westlichen Welt – abgeklärt und skeptisch geworden ist gegenüber Inhalt und Wert von Bildern. Was die Malerei betrifft, hat dieses Auge in den letzten hundert Jahren die verschiedensten Konzepte visueller Welt Darstellung erlebt und sich an die radikalsten Experimente gewöhnt, einschließlich jener, die das Bild auf riesige Farbflächen begrenzen, wie Barnett Newmans Riesengemälde, es über den Rahmen hinaustreiben, wie Anselm Kiefers Reliefgemälde, den Pinsel zum eigentlichen Thema machen, wie Yves Kleins *Cosmogonies* und *Anthropométries*, ganz auf die Materialwahl setzen, wie Hermann Nitsches Blut-Bilder und Damian Hirsts Hausfliegen-Bild, oder es verstecken wie Daniel Burens *À partir de là* und *Les formes: peinture*. In dieser Situation der verbrauchten Rebellion offeriert die digitale Technologie einen neuen Weg der Grenzüberschreitung. Sie macht die Betrachterin selbst zum Gegenstand des Bildes, indem sie ihren Blick ins Bild aufnimmt, das selbst nur das Ergebnis eines prozessierten Algorithmus ist, also der Betrachtung des Codes durch ein entsprechendes Bilddarstellungsprogramm. Der angemessene Rahmen für ein solches Unternehmen ist die Zersetzung des Bildes eines kindlichen Bildbetrachters aus dem frühen 16. Jahrhundert, das, als Geburtszeit der Kunstgeschichte, ontogenetisch den Paradigmenwechsel des Sehens hin zum Wissen und zur Abgeklärtheit der Gegenwart signalisiert.²²⁶

Der junge Bildbetrachter in Carotos Gemälde signalisiert den Paradigmenwechsel, den Verlust der Unschuld des Sehens, zugleich in phylogenetischer Hinsicht: als jemand, der die Welt mit der vorurteilsfreien Offenheit des neugierigen Kindes wahrnimmt. Das Kind stellt sich den Eindrücken noch nicht mit eigenen Vorstellungen entgegen, was im vorliegenden Fall ohnehin nicht anzunehmen ist, wenn die Vermutung stimmt, dass das Kind die Zeichnung, die es in der Hand hält, selbst angefertigt hat. Im Gegensatz zum Kind verrechnen Erwachsene empfangene Informationen mit den Verstehenskonzepten, die sie im Laufe der Zeit entwickelt haben, und schicken ihr Blick mit der Herrschaftsattitüde der

²²⁶ Vgl. Georges Didi-Hubermans Hypothese, dass die im 16. Jahrhundert als „modernes« Phänomen *par excellence*“ entstandene Kunstgeschichte das Visuelle der „Tyrannei des *Sichtbaren*“ und das „Gestaltbare der Tyrannei des *Lesbaren*“ aussetzte (2000: 16).

Selbstbestätigung auf das Bild; ein Blick des Begehrens, der darauf zielt, sich das Andere anzueignen. Der Begriff des Begehrens, zentral für psychoanalytisch inspirierte Theoriebildung, wird hier aus der Perspektive der konstruktivistischen Theorie gedacht, wonach Wahrnehmung theoriegeleitet erfolgt und die Eingabegröße an vorhandene Konzeptstrukturen des selbstreferentiellen kognitiven Systems assimiliert, die Umwelt also nach dessen Maßgabe konstruiert. Für Siegfried J. Schmidt kommt daher zum Beispiel dem Text keine Sinnkonstituierungsfunktion mehr zu, denn „aus kognitionstheoretischen Gründen kann man nicht davon ausgehen, daß eine objektive Größe ‚Text‘ auf eine objektive Größe ‚Rezipient‘ trifft, und daß beide sozusagen auf gleichem Fuße interagieren, sondern Texte und Kommunikate gibt es *als sinnvolle Größen* nur *im* kognitiven Bereich der Individuen“ (1988: 138). Die Pointe dieser radikal konstruktivistischen Perspektive liegt in der Formel: „Rezipienten erzeugen Lesarten (Kommunikationen), ohne Original“ (ebd., 151), die Bernd Scheffer schließlich veranlasst, Textwahrnehmung als „endlos autobiographische Tätigkeit“ zu bezeichnen (1992: 178). Trotz der vorliegenden Mediendifferenz lässt sich behaupten, dass das Lesen ohne Original dem Zersehen des Objekts nach Maßgabe des mitgebrachten Blicks entspricht, was im Grunde nur die radikalere, destruktiv formulierte Variation zu Marcel Duchamps und Jean-Luc Godards oben zitierten Aussagen – der Zuschauer macht das Bild beziehungsweise „it takes two to make an image“ (II/1) – über die Beteiligung des Betrachters an der Konstruktion des Bildes darstellt. Georges Didi-Huberman warnt aus eben diesem Grund vor dem verfrühten Einsatz des Wissens in der Bildbetrachtung und ermahnt, „nicht vom Bild Besitz zu ergreifen, sondern sich vielmehr vom Bild ergreifen zu lassen: also *sich sein Wissen über das Bild wegreifen zu lassen*.“ (2000: 23)²²⁷ Indem der Betrachter das Bild aus seiner Perspektive konstruiert, so die Schlussfolgerung dieser Überlegung, zersieht er das, was das Bild aus der Perspektive des Künstlers darstellt. Das abzuleitende Paradox lautet: Der Betrachter zersieht das Bild gerade dann nicht wirklich, wenn er es im wirklichen Sinne des Wortes zersieht. Denn in einer Konstellation, da sich das Angesehene im Moment der Wahrnehmung auflöst, bleibt dem Betrachter gar nicht die Zeit, im Blick auf die Einzelheiten des Bildes die im kognitiven System bereit stehenden Konzeptstrukturen und Wissensvorräte zu aktivieren. Indem die materiale Zersetzung der semantischen zuvorkommt, entzieht sich das Bild jeder konstruktivistischen Aneignung. Darüber hinaus findet der autobiographische Akt des Zersehens freilich auch deswegen nicht statt, weil das Bild durch die physische Zersetzung das selbstreferentielle kognitive System des Betrachters mit einer Erfahrung konfrontiert, die sich in das bisherige Konzept davon, was es heißt, ein Bild zu betrachten,

²²⁷ Dieser Perspektive folgt offenbar auch Dieter Mersch's unter I/1 zitierte Rede vom Philosophen, der sich „vor die Bilder und damit auch vor die Kunst“ stelle und ihr seine Begriffe oktroyiere (2002: 20).

nicht integrieren lässt. Das sich zersetzende Bild destruiert die Erwartung des Betrachters, der mit dem gleichen Staunen und möglicherweise Stolz auf ‚sein Werk‘ der Zerstörung schauen mag wie das Kind in Carotos Bild auf seine Zeichnung. Darin läge die unerwartete, ironisch anmutende Bedeutung des *Zersehers*: die Rückkehr der Betrachter in die Unschuld des Sehens – zumindest für den Moment der Überraschung, ehe auch diese sich erschöpft und der Effekt der neuen Technologie zum etablierten Wissen des auf- und abgeklärten Zeitgenossen gehört.

Abbildung 3. Monika Fleischmann und Wolfgang Strauss: *Rigid Waves* (1993)

Die Rückkoppelungstechnik, die im *Zerseher* Anwendung findet, hat zahlreiche weitere interaktive Installationen zum Thema Bild und Betrachter hervorgebracht. In Monika Fleischmanns und Wolfgang Strauss' *Rigid Waves* (1993) (Abb. 3) wird das Bild des Betrachters auf einem als Spiegel getarnten Computerbildschirm durch eine versteckte Kamera generiert, wobei die Verbindung zwischen Bild und Betrachter nicht über die Augen-, sondern über die Körperbewegung besteht: Nähert sich der Betrachter dem Bild, ändert sich seine zunächst impressionistische Gestalt zu einer fotorealistischen, bis der ‚Spiegel‘ zerspringt. Die Grammatik der Interaktion erinnert an Bruce Naumans interaktive Installation *Corridor* (1970), unterscheidet sich aber konzeptionell von dieser. Denn obwohl Fleischmann und Strauss erklären, „the visitor cannot pin down his digital twin”,²²⁸ erlaubt *Rigid Waves* dem Interakteur die Einnahme des richtigen Ortes, an dem er – zwischen impressionistischer Verwischung und expressionistischer Verzerrung – seines Ebenbildes in realistischer Form habhaft werden kann. Anders als *Corridor* ist *Rigid Waves* also von einer grundsätzlich optimistischen Stimmung getragen, was Fleischmanns Intention entspricht, der zeitgenössischen Angst vor dem Verschwinden des Körpers mit Modellen seiner Rückgewinnung zu antworten: “As opposed to the theory of the disappearing body, I want to recover the senses of the body and to observe the dynamic gesture of different gender and culture in interactive media.” (Wilson 2002: 734).²²⁹ Diese Rückgewinnung vollzieht sich weniger auf der körperlichen als auf der intellektuellen Ebene. Zwar aktiviert *Rigid Waves* anders als der *Zerseher* nicht das Auge, sondern den ganzen Körper als Interface, dieser wird

²²⁸ <http://netzspannung.org/database/rigid-waves/en>

²²⁹ In *The Body as Interface and Representation*, einem Begleittext zu *Rigid Waves* und *Liquid Views* (einer interaktiven Installation, die den Narziss-Mythos aufgreift und den Interakteur mit seinem eigenen Spiegelbild im ‚digitalen‘ Wasser interagieren lässt), schreiben Fleischmann und Strauss: “The contemporary cult of the body is driven by fear of disembodiment and immateriality. Information technology is undermining the physical, spatial and judicial borders that have defined the self, homes, cities, and nations.” (Fleischmann/Strauss 1995)

aber nicht zum Erkundungsobjekt, denn die ihm abverlangte Aktion – das Nähertreten an eine Leinwand – verbleibt im Rahmen der Alltagsbewegung. Der Körper ist lediglich Auslöser eines kognitiven Prozesses über ihn, vergleichbar Naumans *Corridor* oder eben dem *Zerseher*. Natürlich könnte der Interakteur sich dem Spiegel in ungewöhnlicher Weise nähern, so wie er im *Corridor* den Bildschirmen entgegen tanzen und im *Zerseher* das Bild hüpfend betrachten (und damit wahrscheinlich dessen Zersetzung vermeiden) könnte. Die Logik der Installation suggeriert eine solche enthemmte Körperlichkeit jedoch nicht, sondern zielt im Gegenteil – und im Gegensatz zur Selbstaussage der Künstlerin – auf die Disziplinierung des Körpers, der eine bestimmte Distanz zum Bildschirm einnehmen und einhalten muss, will er auf diesem als ganzer präsent sein. Die Sensualität des Körpers ist keine erlebte, sondern eine gesehene, wenn der Körper im Spiegel zunächst als verschwommen, dann als zersprungen wahrgenommen wird; die Erfahrung des eignen Körpers als *anderer* vollzieht sich lediglich im Kopf. Dies ist anders, wenn die Installation die Interakteure einlädt, den anderen Körper *körperlich* in sich zu entdecken, wenn das Tanzen und Hüpfen nachhaltig Inhalt der Installation wird.

2. Mutfrage und Publikum

Deep Walls (2003) von Scott Snibbe besteht aus einer Videoleinwand, die in 16 Quadrate unterteilt ist, und einer Kamera, die die Bewegung des Schattens aufnimmt, den die Interakteure auf die Leinwand werfen (Abb. 4). Die Aufnahme hat die Länge der Aktion der Interakteure vor der Leinwand und wird auf dieser in einer Endlosschleife wiederholt, bis sie nach 16 weiteren Aufnahmen durch eine aktuelle ersetzt wird. *Deep Walls*, so Snibbe auf der Website des Projekts, “creates a projected cabinet of cinematic memories“.²³⁰ Dieses Kabinett ermuntert die Interakteure, sich als Schauspieler zu erproben und etwa eine Rede ans Publikum, eine wilde Gestikulation, einen plötzlichen Ohnmachtsanfall oder einen Faustkampf zu inszenieren, wobei die erschwerte Identifizierung der eigenen Silhouette durch andere diesem Versuch zumindest nach dem Prozess der Aufnahme eine gewisse Anonymität garantiert.²³¹ Das Kabinett ist selbst Inspirationsort für den Auftritt der Interakteure, denn es gibt mit den bereits vorliegenden Filmen Verhaltens- und Bewegungsmuster vor, denen die

²³⁰ www.snibbe.com/scott/mosaics/deep%20walls/deep_walls.html

²³¹ Obgleich der Künstler selbst von Schatten spricht, ist der Begriff Silhouette genauer, da ein Schatten immer an seinen Besitzer gebunden bleibt, es sei denn er wird – wie in Adelbert von Chamisso's Novelle *Peter Schlemihls wundersame Geschichte* (1813) – an den Teufel verkauft.

Interakteure folgen können. Es ist somit zugleich Entlastung, insofern der groteske Körper des Interakteurs nicht als Ausdruck seines körperlichen Unterbewusstseins, sondern als Folge einer Imitationsbemühung erscheint. *Deep Walls* entwickelt durch seine Symbolik (Filmkabinett, Silhouettenästhetik) und Grammatik (Überschattung der bereits vorhandenen Filme, Inspiration durch diese, Auslöschung des jeweils ältesten Films) ein komplexes Beziehungsgefüge, das einen zeitversetzten Dialog zwischen den Interakteuren herstellt und die von Roland Barthes annoncierte Melancholie des zum *Dort und Damals* gewordenen *Hier und Jetzt* der Aufnahme durch die Auslöschung vorangegangener Aufnahmen im Moment der Betrachtung/Aufnahme verstärkt. Ich habe dieses Beziehungsgefüge an anderer Stelle ausführlich analysiert (Simanowski 2008: 41-46) und nutze *Deep Walls* im vorliegenden Zusammenhang nur mehr als Beispiel für die Herausforderung des Körpers des Publikums im Kontrast zu Werken wie *Der Zerseher* und *Rigid Waves*.

Abbildung 4 Scott Snibbe: *Deep Walls* (2003)

Eine interaktive Installation wie *Deep Walls* stellt dem Publikum die Mutfrage, die Snibbe selbst wie folgt formuliert: „I hope to have people get out of their sense of themselves, to just lose themselves in the experience of the piece.“²³² Die Lockerung, Entspannung, die Snibbe anspricht, mag von vielen Erwachsenen unter dem Publikum eher als Stress erfahren werden, denn die Grammatik der Interaktion unterzieht die Aktion der Interakteure einer unvermeidlichen Wertung. Der Unterschied wird klar im Vergleich zu *Der Zerseher* und *Rigid Waves*, die beide den Interakteuren keine besondere körperliche Aktion abverlangen: Während im *Zerseher* die auf das Auge reduzierte Bewegung des Interakteurs noch ganz der eines Lesers gleicht, verlangt *Rigid Waves* vom Interakteur nicht mehr als das übliche Gehen. Natürlich kann in beiden Fällen auch diese Körpererfahrung jene Konsequenzen im nicht-ästhetischen Bereich haben, die Rokeby seinen *Very Nervous Systems* attestiert: Man mag nach der Interaktion mit *Der Zerseher* und *Rigid Waves* erstaunt sein, dass das Poster, das man auf der Straße anschaut, nicht unscharf wird, und dass das eigene Image in der Glastür, der man sich nähert, nicht zerspringt. Anders als in Rokebys Werk transformiert jedoch weder *Der Zerseher* noch *Rigid Waves* den Körper in ein Instrument, das die Interakteure zu spielen lernen.²³³ *Deep Walls* ist zwar keine Closed-Circuit-Installation wie *Very Nervous Systems*, oder auch *Der Zerseher* und *Rigid Waves*, die sofort mit einem veränderten Output auf das

²³² Äußerung in einem Filmportrait zu Snibbe in der KQED television show am 15.9.2005
www.kqed.org/arts/people/spark/profile.jsp?id=4844

²³³ Vgl. Nicole Ridgeway und Nathaniel Stern über *Very Nervous System*: “Rokeby turns the body into an improvisational jazz instrument” (2008: 123).

Input der Interakteure reagiert, konzipiert aber trotzdem, wie *Very Nervous Systems* und anders als *Der Zerscher* oder *Rigid Waves*, den Körper der Interakteure als Instrument mit der Frage an diese, wie sie dieses Instrument spielen wollen. Es gibt drei Optionen: 1. Man spielt es gar nicht, indem man aus sicherer Distanz dem Spiel der anderen Interakteure vor der Leinwand zuschaut. 2. Man spielt verhalten, indem man vorsichtige, unverfängliche Bewegungen unternimmt (vor der Leinwand entlangläuft, den Arm hebt, den Kopf wendet), die sich nicht von üblichen Bewegungen im Alltag unterscheiden. 3. Man spielt couragiert, indem man besondere Bewegungen wagt (wilde Gestikulation, Schattenboxen, Tanz) und das Risiko einer grotesken Erscheinung eingeht.

Deep Walls repräsentiert paradigmatisch die interaktive Installation, die ihr Publikum zu gewagten körperlichen Aktionen herausfordert. Die gesteigerte Selbsterfahrung in der Begegnung mit dem Werk ist der primäre Gewinn einer Kunst, die ganz vom Körpereinsatz des Publikums lebt. Dass selbst die mangelnde Kooperation des Publikums eine persönliche Erfahrung – in diesem Falle des körperlichen Gehemmtseins – vermitteln kann, wurde bereits angemerkt. Dass die Befreiung *zum* Körper auch als Befreiung *vom* Denken erfolgen kann, projiziert Lyotard im Hinblick auf die im ästhetischen Gegenstand freigesetzte Energie: „Ein edler Mensch wird zu tanzen beginnen, ein schlechter (abendländischer) Mensch zu reden“ (1982: 49). Allerdings bleibt mit Blick auf die Tanzenden und Gehemmtten auch zu bedenken, dass die Mutfrage sich für verschiedene Interakteure unterschiedlich stellt und dass der gezeigte körperliche Einsatz unterschiedlich zu bewerten ist. So liegt für Vertreter des bildungsbürgerlichen Niveaumilieus, das stark vom kontemplativen, körperlich relativ inaktiven Hochkulturschema geprägt ist, die Herausforderung in der couragierten Aktion, während Vertreter des körperlich aktiven, kontemplativ jedoch relativ inaktiven Unterhaltungsmilieus des Trivial- und Spannungsschemas gerade das reflexive Abseitsstehen als Herausforderung empfinden mögen. Am wenigsten Probleme werden Vertreter des Selbstverwirklichungsmilieus haben, die Gerhard Schulze in seiner Soziologie der Erlebnisgesellschaft kennzeichnet durch den „Grenzverkehr zwischen verschiedenen ästhetischen Zeichen- und Bedeutungskosmen, zwischen Mozart und Rockmusik, Kunstausstellung und Kino, Kontemplation und Action“ (1992: 312). Vertreter dieses Milieus bewegen sich – mit dem „Bedürfnis nach Originalität“, der „Sozialfigur des Studenten“ als Existenzform auch noch im Berufsleben und dem Modell des Künstlers als „Projektion der Idee von Selbstverwirklichung schlechthin“ (ebd., 316) – durch entsprechende Experimentierfreude und Deutungslust an beiden Enden der Handlungsoptionen einer

interaktiven Installation wie *DeepWalls*.²³⁴ Diese Vereinigung der Doppelkodierung und des doppelten Publikums in Personalunion wäre der Idealfall, außerhalb dessen man die Herausforderung einer interaktiven Installation in gegensätzlicher Weise verfehlen kann: durch die Erkundung ihres Sinns ausschließlich im Modus des Redens oder durch den Ausschluss dieser Erkundung im Fokus allein auf den Tanz.²³⁵ Die Erkundung des Sinns wird im Folgenden an weiteren Beispielen mit entsprechenden Vorschlägen illustriert, die Frage der körperlichen Selbsterfahrung ist jeweils für die konkreten Interakteure und von diesen zu beantworten. Der Vergleich mit *Der Zerseher* und *Rigid Waves* macht deutlich, dass Aufforderung und Inspiration zu körperlicher Selbsterfahrung vom Werk selbst ausgehen müssen. Der abschließende Blick auf eine *Deep Walls* vergleichbare Installation zeigt, dass dabei nicht nur die Grammatik der Interaktion – als Regelung der möglichen Beziehungen zwischen Werk und Interakteur –, sondern auch ihre Ästhetik – die Darbietung der Resultate dieser Beziehung – ein wichtiger Faktor ist.

Abbildung 5 Edward Tannenbaum: *Recollection IV* (2005)

Edward Tannenbaums Installation *Recollections IV* (2005) projiziert die Silhouette der Interakteure in manipulierter Weise auf die Videoleinwand: „The person's silhouette or outline is extracted, assigned a color based on the instant that it was recorded, and projected onto the screen“; indem jeder Moment der Bewegung auf der Leinwand einen anderen Farbwert erhält und mit Verzögerung präsentiert wird, entsteht ein faszinierendes Gebilde noch aus der einfachsten Bewegung: “Over time the images build up, creating a painting based on the movement. Simultaneously the colors are ‘rotated’, creating an animation in ‘real time’.” (Abb. 5)²³⁶ Tannenbaum hofft wie Snibbe, dass die Installation sein Publikum zu Experimenten mit der eigenen Körperlichkeit führt, und vermerkt zufrieden: “Even the most inhibited people seem to rise to the occasion and create beautiful images.” Der Unterschied zwischen *Recollections* und *Deep Walls* ist offensichtlich: Die Silhouette der Interakteure nimmt in Tannenbaums Werk die ganze Leinwand ein – statt erst die Filme früherer Interakteure zu überschatten und dann zu löschen – und wird durch Manipulation ästhetisiert;

²³⁴ Zu den aufgeführten Milieus und Kulturschemata vgl. insgesamt Schulze (1992: 277-333). Die Unterscheidung zwischen partizipativer, involvierender Populärkultur und distanzierter, reflexiver bürgerlicher Ästhetik findet sich bereits in Pierre Bourdieus *Die feinen Unterschiede: Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft* (frz. 1979).

²³⁵ Diese doppelte Verfehlung erinnert in gewissem Sinne an die Verfehlung des idealen ästhetischen Zustandes durch die einseitige Gewichtung entweder des auf die Materialität der Phänomene hin geöffneten *Stofftriebs* oder des auf die Intellektualisierung zielenden *Formtriebs* in Schillers Briefen *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*, auf die ich im Epilog eingehen werde (vgl. Schiller 2000: 67-70).

²³⁶ www.et-arts.com

die Erinnerung, die der Titel annonciert, zielt nicht auf die Interakteure und ihr Verhältnis zueinander, sondern auf die Prozessierung des aufgenommenen Bildes in Time Delay-Schleifen. Diese Ästhetisierung erleichtert und überlagert wesentlich die Interaktion, denn die Effekte des Time Delay, der Vervielfältigung und der Kolorierung belohnen selbst eine im Grunde unauffällige Bewegung wie das Ausstrecken der Arme mit einem visuell faszinierenden Ergebnis. Der Interakteur fühlt sich geborgen in der programmierten Veränderung seines Abbildes und wird so von der Notwendigkeit besonderer Körperaktionen freigestellt wie gleichermaßen zu diesen animiert. Die Konsequenz dieser Grammatik und Ästhetik der Interaktion besteht darin, dass der ‚Moment der Wahrheit‘ entfällt, den bei *Deep Walls* jeder Interakteur vor der Leinwand erfährt. Die Differenz zwischen den gewagten, grotesken, hintergründigen, misslungenen, langweiligen oder ängstlichen Resultaten dieses Moments verblasst durch den im Werk selbst angelegten Effekt der Ästhetisierung, was sich gutwillig als Wegfall des Leistungsprinzips verstehen und dahingehend zuspitzen ließe, dass *Recollections IV* und *Deep Walls* sich zueinander verhalten wie die sensuelle Üppigkeit des Katholizismus zum ernstesten Bemühen des Protestantismus. Die Begleiterscheinung der Ästhetisierung liegt in der Verflachung der Symbolik. Die Interakteure werden von *Recollections IV* nicht zu besonderen Interpretationsversuchen eingeladen, sondern bleiben im Bann eines „unforgettable experience“, wie Tannenbaum die Wirkung seines Werkes beschreibt. Schönheit triumphiert über Bedeutung, wobei Tannenbaum ihr, als brauche sie ein Alibi, ohne weitere Erklärung wertvolle Nebeneffekte zuschreibt: „educational benefits in the areas of color, form, movement, and computer graphics.“

Will man das Design interaktiver Installationen unter der Perspektive Ornament und Spektakel besprechen, illustriert der Vergleich von *Deep Walls* und *Recollections IV* recht gut, in welcher Weise sich auf diesem Feld die Verschiebung vom Modus symbolträchtiger Tiefe zum Modus ornamentaler Oberflächlichkeit manifestiert. Während Snibbe mit seiner Schwarz-Weiß-Installation – die mit ihrer ambivalenten Auslöschungsrhetorik auch methodisch im Zeichen des Film Noir steht – Ästhetik und Bedeutung ausbalanciert, setzt Tannenbaum mit seinen faszinierenden Manipulationen der Vorlage auf den Maximizeffekt. Aufschlussreich für den Vergleich mag in diesem Fall auch die werkexterne Betrachtung der Selbstdarstellung beider Künstler sein: Snibbes Website in nüchternem Design, Tannenbaums Website im Zeichen peinlicher Effekthascherei – der Namenszug in fünf verschiedenen Schriftfarben, eingerahmt von zwei sich drehenden Atomkern-Modellen, in denen jeweils vier Atomkerne ihre Bahnen ziehen, userunfreundlich im Top-Frame platziert, so dass die Animation fortwährend Aufmerksamkeit absorbiert. Nimmt man Tannenbaums stolze

Bekundung hinzu, dass *Recollections IV* in jedem Moment 256 Farben aus einem verfügbaren Vorrat von 16 Millionen einsetzen kann, kann man sich dem Eindruck schließlich nicht erwehren, dass hier die Kompetenz des Programmierers die des Künstlers weit übersteigt.²³⁷

3. Körper als Werkzeug

Aus einer stärker dem Konzept der Präsenzästhetik zuneigenden Perspektive wäre an Tannenbaums *Recollections IV* das, was soeben als Manko erschien, positiv hervorzuheben: Der Verzicht auf besondere Symbolik versperrt den Fluchtweg ins reflexive Abseitsstehens, die effektvolle Prozessualisierung der Bewegung drängt darauf, sich dem ereignishaften Augenblick ganz auszusetzen, was die Rezeptionshaltung des Staunens wahrscheinlicher als die des Deutens macht. Eine ähnliche Reaktion kann für das Publikum von Camille Utterbacks interaktiver Installation *Untitled 5* (2004) vermutet werden, die konzeptionell in mancher Hinsicht an *Recollections IV* anschließt und wie diese vor allem die Körperlichkeit der Interakteure anzusprechen scheint, gleichwohl aber ein gänzlich anderes Erlebnis bereithält.

Abbildung 5 Camille Utterback: *Untitled 5* (2004)

Untitled 5 (2004), Teil der *External Measures* Serie, die Utterback seit 2001 entwickelt, besteht aus Leinwand und Kamera und reagiert, wie *Recollections IV* (oder *Deep Walls* oder *Text Rain*), auf die Bewegung des Publikums vor der Leinwand, das auf dieser abstrakte visuelle Formen findet, die sich in Reaktion auf seine Bewegung verändern (Abb. 5). Die Reaktion des Systems lässt sich durch die Interakteure nur teilweise nachvollziehen, denn sie basiert auch auf der Bewegung der Vorgänger, die, anders als bei *Deep Walls*, nicht kenntlich wird. Utterback erklärt: “As a person moves through the space, a colored line maps

²³⁷ Tannenbaums Bekundung findet sich unter: www.et-arts.com. Das beschriebene Design seiner Website war im September 2008 vorzufinden und wurde inzwischen ersetzt durch ein sachliches Weblog-Interface. Es mag interessant sein, im Vergleich von *Deep Walls* und *Recollections IV* auf die unter I/1 erwähnte Theorie der Spiegelneuronen zurückzukommen und zwei Aspekte festzuhalten: 1. *Deep Walls* ermöglicht eine emphatische Reaktion auf die Handlung anderer Interakteure nicht nur innerlich mittels Spiegelneuronen, sondern auch körperlich durch Imitation des vor Ort Beobachteten und des auf dem Bildschirm Dokumentierten. *Recollections IV* ermöglicht eine solche Entäußerung des Gefühlten nicht im Rahmen seines Konzepts (die Interakteure werden nicht mit den Spuren der Vorgänger konfrontiert), sondern im Kontext des für *alle* interaktiven Installationen kennzeichnenden Faktums des doppelten Publikums, indem sich Zuschauer von der körperlichen Entäußerung eines Interakteurs vor Ort inspirieren lassen. 2. Die körperliche Entäußerung der Interakteure wird bei *Deep Walls* als Schattenriss, bei *Recollections IV* als zeitmanipuliertes Farbspiel verfremdet mit, davon ist auszugehen, unterschiedlichen Auswirkungen auf die Spiegelneuronen.

his or her trajectory across the projection. When a person leaves the installation, their trajectory line is transformed by an overlay of tiny organic marks.”²³⁸ Diese Markierungen werden verschoben durch die Bewegung anderer Interakteure im Raum, versuchen jedoch, an ihren Ausgangsort zurückzukehren, und erzeugen so „smears and streaks of color“: „The resulting swaths of color occur at the intersections between current and previous motion in the space, elegantly connecting different moments of time.“ Das Bild entsteht aus der Akkumulation der Bewegung der Interakteure, wobei es keinen bewussten Dialog mit der Vergangenheit gibt und keine klare Aufforderung zur Aktion. Die Interakteure können daher in diesem Fall auch einfach Besucher oder Betrachter genannt werden, da sie als Betrachter, die vor den Bildern auf und ab gehen, Interakteure sind, sich der zweiten Rolle nicht notwendig unbewusst, aber prinzipiell unbehelligt in der ersten. Die intendierte Wirkung dieser Interaktionsgrammatik, so Utterback, ist Ungewissheit: „The composition balances responses whose logic is immediately clear, with responses that feel connected to viewer's movements, but whose logic remains complex and mysterious.“ Während die spezifischen Regeln des Systems den Betrachtern niemals explizit werden, lassen sich interne Struktur und Komposition des Werks durch einen „process of kinesthetic exploration“ entdecken: „Engaging with this work creates a visceral sense of unfolding or revelation, but also a feeling of immediacy and loss. The experience of this work is the experience of embodied existence itself – a continual flow of unique and fleeting moments. The effect is at once sensual and contemplative.“ Das Konzept von *Untitled 5* erinnert an die „systems of inexact control“, die Rokeby mit dem ethischen Anliegen kreiert, durch die Erfahrung verminderter Kontrolle ein flexibles Verhalten im Alltagskontext zu trainieren (II/3). Utterback ist zurückhaltender, was die Philosophie ihrer Ästhetik betrifft, belässt es bei einem allgemeinen Vergleich des geschaffenen Erlebnisraums mit lebensweltlicher Erfahrung: Das Gefühl von Unmittelbarkeit und Ungewissheit entspricht der Erfahrung körperlicher Existenz als ein Fluss einzigartiger und flüchtiger Momente, mit sowohl sensuellem wie kontemplativem Effekt. Es ist zu untersuchen, worin jener bestehen und wohin dieser führen kann.

Anders als in *Deep Walls* und *Text Rain* ist die Leinwand in *Untitled 5* frei von jeder Symbolik und Aufgabe; es gibt keine Buchstaben, die sich auffangen und entziffern ließen, es gibt keine Aufnahmen, die man imitieren könnte. Der Körpereinsatz steht im Zeichen freier Bewegung zur Produktion eines abstrakten visuellen Objekts. Gleichwohl unterscheidet sich *Untitled 5* grundlegend von *Recollections IV*. Dass die Produktion des visuellen Objekts unter dem Vorzeichen mangelnder Steuerbarkeit erfolgt, ist intendierter sensueller Effekt,

²³⁸ www.camilleutterback.com/untitled5.html, aus dieser Quelle stammen auch die folgenden Zitate.

ebenso der Verlust der Körperindividualität. Welche Register der Körperdarstellung auch immer man vor der Leinwand zieht – von alltäglich zu grotesk –, auf der Leinwand sind die Unterschiede getilgt in einer abstrakten Form, der die normale oder abnormale Ausgangsbewegung nicht mehr abzulesen ist. Der Körpereinsatz erfolgt – in seiner Präsentation auf der Leinwand – im Zeichen des Kontrolldefizits und der Differenzwertung: Anders als in *Deep Walls* wird der Alltagskörper nicht ‚bestraft‘ und der groteske nicht ‚honoriert‘. Während die Performance der Interakteure für den Moment ihres Geschehens uneingeschränkt sichtbar ist, nivelliert die Leinwand die Individualität der Interakteure. Die Installation subvertiert sich selbst als Aufschreibesystem.

Die Rolle des Publikums als ‚Maler‘ und das Ergebnis der Aktion führt den Betrachter – sofern er von der *ästhetischen* zur *kunstorientierten* Wahrnehmung voranschreitet – in die Kunstgeschichte der Moderne. Lisa Dorin, Kuratorin der Ausstellung *Animated Gestures*, die vom 9. März zum 13. Mai 2007 in der Galerie *Art Interactive* in Cambridge, MA (USA) die Werke *Untitled 5*, *Untitled 6* (2005) und *Alluvial* (2007) von Utterback zeigte, zieht im Begleittext Verbindungen zur Avantgarde in Malerei und Film, namentlich zu Vasily Kandinsky, Hans Richter, Walter Ruttmann sowie Stan Brakhage, was nahe liegt angesichts der gemeinsamen Ästhetik des Nicht-Gegenständlichen (Dorin 2006). Verlagert man das Augenmerk vom Ergebnis der Bilderstellung auf ihren Prozess, sind vor allem Jackson Pollock und Yves Klein zu nennen: Jener, weil er in einer Art Performance unter Einsatz des ganzen Körpers malt, dieser, weil er Natur (Grashalme und Schilf in den *Cosmogonies*) oder Körper (seiner Assistentinnen in den *Anthropométries*) als Pinsel benutzt. *Untitled 5* treibt diese Entgrenzung der Malerei weiter, indem es mit dem Körper des *Publikums* malt; mit der Pointe, dass das nicht-gegenständliche visuelle Objekt zwar wieder repräsentiert – die Bewegung des Publikums im Raum –, aber in einer nur dem Computer rekonstruierbaren Form.²³⁹ Noch einen Schritt weiter geht im gleichen Jahr Snibbe mit *You Are Here*, das die Bewegung des Publikums an einem öffentlichen Ort beobachtet und als Linien auf einem Bildschirm nachzeichnet: Kameras an der Decke der Ausstellungsräume halten jeweils die räumlichen Koordinaten der letzten 200 Besucher fest, die vom Computer für jeden Besucher in eine zusammenhängende Bewegung transformiert und als gelbe Linien auf schwarzem Grund – die Draufsicht der überwachten Räume – vor Ort präsentiert werden. Die Pointe hier liegt darin, dass Snibbes Bild, anders als *Untitled 5*, nicht mehr die Beziehung des Publikums

²³⁹ Fast zeitgleich zu Utterback benutzt Alison Mealey die virtuellen Player von Computerspielen zur Erstellung abstrakter Bilder. Vgl. <http://www.unrealart.co.uk> sowie das Interview mit Alison Mealey auf [dichtung-digital 2/2005 \(www.dichtung-digital.org/2005/2-Mealey.htm\)](http://dichtung-digital.org/2005/2-Mealey.htm).

zu diesem Bild präsentiert, sondern dessen Interesse für andere Objekte in der Ausstellung.²⁴⁰ Allerdings führt *Untitled 5* – ebenso wie *You Are Here* – die Wandlung der Malerei auch an den Punkt, da weder Pinsel noch Farbe benutzt werden. Es ist jener Abschied von der Malerei, der schon von der Computergrafik der 1970er Jahre unternommen wurde – man denke an Martin Newells *Utah Teapopot* (1975) oder später an die *Computer Paintings* von Dieter Grossmann – und in Nicolas Clauss' interaktiver Animation *Mechanical Brushes. A moving still life with used brushes (a provisory goodbye to painting)* 2001 hintergründig in Szene gesetzt wird.²⁴¹ Während *Mechanical Brushes* mit seinen sehr gegenständlich abgebildeten Pinseln auf der Inhaltsebene kein „Post-Painting“ im Sinne Clement Greenbergs darstellt, sondern eher eine Rückkehr zur Malerei, sind *Untitled 5* und *You Are Here* „Post-Paintings“ auch hinsichtlich der Produktionsweise.²⁴² Im Fall von *Untitled 5* ließe sich jedoch von einer Rückkehr zur Malerei im biografischen Kontext der Produzentin sprechen, ähnelt das Ergebnis von *Untitled 5* doch Utterbacks früheren, noch ganz ohne digitale Technologie erstellten Ölbildern der 1990er Jahre. Diese ‚Rückkehr‘ – nach Werken wie *Text Rain* und anderen nicht visuell akzentuierten Installationen – erfolgt gleichwohl nicht als Malerin, sondern als Programmiererin. Form, Farbe und Pinselstrich mögen sich gleichen, der prinzipielle Unterschied des Materials und Werkzeugs bedingt einen prinzipiellen Unterschied der Produktionsweise, denn das Schreiben des Codes ist etwas anderes als das Experimentieren mit Farbe und Form auf der Leinwand. Werkzeug und Material computergenerierter Bilder sind der Code; die Farbe wird nicht auf der Palette gemischt und mit dem Pinsel aufgetragen, sondern als hexadezimale Zahl angegeben. Programmierung benötigt eine klare Zielvorstellung sowie Rationalisierung und verbietet Spontaneität, Intuition oder Zufall zumindest für die Momente des ‚Malens‘. Der Ort für Spontaneität und Intuition liegt dazwischen und davor: Utterback baute *Untitled 5* in der Produktionsphase in ihrem Atelier auf, um den Effekt jeder Codeänderung (Farbgebung, Formgestaltung) sofort vor der (Video)Leinwand zu prüfen, und integrierte das alte Medium ins neue, indem sie einige Elemente („for instance the »popcorn« shaped watercolor blotches“) mit der Hand

²⁴⁰ Beschreibung, Bilder und Video unter: www.snibbe.com/scott/public/youarehere/index.html, für eine Diskussion von *You Are Here* unter dem Aspekt Kunst und Überwachung vgl. Simanowski 2008: 162-173.

²⁴¹ *Mechanical Brushes* zeigt ein Ensemble aufgehängter benutzter Pinsel (wahrscheinlich aus Clauss' Zeit als Maler), die bei Mausover-Kontakt sich um die eigene Achse drehen und dabei Geräusche eines mechanischen Uhrwerks erzeugen (www.flyingpuppet.com/shock/brushes.htm). 2003 erstellt Clauss einen Remix mit dem Titel *Peintura morte* (www.flyingpuppet.com/shock/morte.htm).

²⁴² Clement Greenberg hatte den Begriff »Post-Painting« 1964 geprägt mit dem Titel der von ihm kuratierten Ausstellung „Post-painterly Abstraction“ im Los Angeles County Museum of Art.

malte und ins Programm eingescannte, also Programmierung als Werkzeug durch die Rückkehr zum ‚mechanischen Pinsel‘ ersetzt.²⁴³

Obgleich *Untitled 5* konzeptionell in mancher Hinsicht *Recollections IV* gleicht, vermittelt es eine prinzipiell andere Selbsterfahrung und bietet unvermittelter Anschluss an den Diskurs der modernen Malerei. Noch unvermittelter erlaubt dies die interaktive Installationen *Mondrian* von Zachary Booth Simpson, der mit *Sand* schon in der Diskussion zu *Text Rain* als Vergleich herangezogen wurde (II/3), und mit *Mondrian* den Interakteuren ermöglicht, auf der Videoleinwand ein Bild im Stile Mondrians zu erzeugen: durch das Ziehen von Linien mit der Hand und die farbliche Ausgestaltung der entstandenen Sektionen mittels Fingerzeig auf eine erscheinende Farbpalette. Wie der Begleittext erklärt: “this work permits participants to simply sketch out and edit compositions in the style of the great abstractionist Piet Mondrian. Create your own composition in 10 seconds!”²⁴⁴ Sind also die mit *Mondrian*, *Untitled 5*, *Recollection IV*, *Deep Walls* und ähnlichen interaktiven Werken durch die Interakteure erzeugten Kompositionen Kunst?²⁴⁵

Die Frage erübrigt sich scheinbar schnell mit Blick auf die kurze Zeit, die man in der Interaktion mit *Mondrian* zur Produktion eines ‚Mondrian‘ benötigt und die das Ergebnis anschließend existiert; wobei eine solche Antwort freilich klären müsste, inwiefern die Existenzdauer eines Objekts dessen Bewertung als Kunst berührt. Die Brisanz der Frage wird deutlicher, wenn man sie umformuliert und neu adressiert: Ist *Untitled 5* ein Werk oder ein Werkzeug? Für letzteres spräche die potenzielle Möglichkeit, die vom Publikum erzeugten Leinwandmomente auszudrucken und auszustellen, als Kunstwerke in ihrem eigenen Recht, mit der Aura einer einzigartigen, sehr persönlichen Interaktion, die sich im visuellen Objekt niederschlägt: Das abstrakte Bild als ‚Fotografie‘ einer besonderen Gegenwart. Allerdings sollte die Antwort nicht auf der möglichen Distribution der Interaktionsergebnisse basieren, sondern darauf, ob die Interakteure das Ausgangswerk wie ein Werkzeug zur Erzeugung eigener Objekte einsetzen können. Dies wäre im vorliegenden Fall zu verneinen. Da auch in berühmten Werken der Kunstgeschichte – Jackson Pollocks *All-Over-Drip-Paintings*, Yves Kleins *Cosmogonies*, John Cages *4'33* – keine bewusste Gestaltung vorliegt und die Zufallskunst gerade dies zum Konzept erhebt, befriedigt allerdings auch das Argument der

²⁴³ Das Austesten im Atelier berichtet Utterback während der Eröffnung der Ausstellung *Animated Gestures* in *Art Interactive* (Cambridge, MA) am 9. 3. 2007, das Einscannen bekundet Dorin im Ausstellungskatalog.

²⁴⁴ www.mine-control.com/mondrian.html

²⁴⁵ Die Frage, ob *Mondrian* selbst Kunst darstellt und wie der Bezug dieser Installation auf die klassische Avantgarde im Kontext des frühen 21. Jahrhunderts zu verstehen ist, diskutiere ich in Simanowski 2011: 219-227.

Gestaltungsmöglichkeit nicht. Andererseits liegt in diesen Fällen die bewusste Gestaltung gerade im Verzicht der Künstler auf die bewusste Gestaltung. Die Frage ist offenbar nochmals umzuformulieren: Sind die Interakteure eines Werkes mehr als sein Werkzeug?

Für *Untitled 5* scheint die Antwort einfach zu sein: Die Interakteure sind die ‚Pinsel‘, die Utterback einsetzt, vergleichbar Yves Kleins Assistentinnen in den *Anthropométries*. Auch im Falle von Jean-Luc Lamarques *Pianographique* (1992), das den Interakteuren über die Computertastatur die Erstellungen von Collagen aus vorgegebenen Videosequenzen, visuellen Objekten und Tonsequenzen erlaubt, lässt sich festhalten: Da keine Verbindung zwischen dem getippten Text und den daraufhin gezeigten Videosequenzen ersichtlich ist, spielen die Interakteure nur die Rolle des antropomorphisierten Zufalls, erhalten, auch wenn das Werk im Titel an ein Instrument (Piano) und in der Aufmachung an ein Werkzeug (Schreibtastatur) gemahnt, keine Technologie zur Erstellung eigener Werke an die Hand.²⁴⁶ Die Sachlage ändert sich im Fall von Frédéric Durieus *PuppetTool* (2003), wie *Pianographique* keine Installation, die den Interakteuren die Erfahrung der eigenen Körperlichkeit vermittelt, sondern ein Online-Projekt, das die Manipulation virtueller Körper erlaubt und schon im Titel erklärt, Werkzeug zu sein.²⁴⁷ Dieses Puppen-Werkzeug offeriert mehrere Möglichkeiten des Zugriffs auf die animierten Körper verschiedener Figuren (Esel, Frau, Mücke, Pinguin und andere): auf den ganzen Körper oder einzelne, markierte Teile, auf Größe, Umfang und Stellung einzelner Glieder, auf Geschwindigkeit der Bewegung und Schrittmaß. Die Ergebnisse lassen sich in ein Archiv laden, sind somit für andere zugänglich und bearbeitbar, was den Interakteuren die Rolle von Autoren und Co-Autoren zuspricht. Haben sie, sofern ihre Einsendungen Können mit Witz und Eleganz verbinden, auch Anspruch auf die Bezeichnung Künstler? Zwar erlaubt *PuppetTool* den Interakteuren die bewusste Gestaltung, aber in gewisser Weise bleiben sie auch dabei das Werkzeug Durieus, denn sie entkommen nicht der Botschaft, die dieser konzeptionell vorgibt: die Frage, wie die Interakteurin dieses ‚Werkzeug‘ benutzen wird. Versucht sie, die Figuren in natürlicher Weise zu modulieren und zu animieren, oder gibt sie der Versuchung nach, durch Abweichung vom eingestellten Normalwert unnatürliche, groteske Körper zu produzieren? Während das Programm die Versuchung unterstützt, da jede Abweichung vom eingestellten Normalwert leicht zu grotesken Ergebnissen führt, verlangt die Absicht, am Natürlichen festzuhalten, einige Virtuosität. Das Programm versetzt den Interakteur faktisch in die Situation des Schöpfers und stellt die Gewissensfrage der Wahl: Entscheidet er sich für die natürlichen oder für die interessanten Formen der Puppet-Manipulation? In beiden Fällen, und unabhängig von

²⁴⁶ www.pianographique.net

²⁴⁷ www.lecielestbleu.org/html/main_puppettool.htm

der konkreten Ergebnissen der Interaktion, führt *PuppetTool* zu einer Erfahrung, die durch einen Text oder ein Bild kaum anschaulicher vermittelt werden könnte. Insofern ist es mehr als nur Werkzeug, genauer: Es ist Kunstwerk *durch* seine besondere Konzeption als Werkzeug, medienphilosophisch gesagt: durch seine Botschaft als Technologie. Gleichwohl können die Interakteure, in Ergänzung oder Kommentierung dessen, was der Rahmen vorgibt, eigene Aussagen machen, indem sie zum Beispiel die Figur der Frau zum Gebet auf die Knie fallen und dabei ihren Körper schrumpfen und ihren Kopf wachsen lassen. In diesem Fall würde die Interakteurin *PuppetTool* als Werkzeug benutzen, um eine eigene Botschaft innerhalb der Vorgabe Durieus sinnlich auszudrücken, also ein Kunstwerk im Rahmen eines Kunstwerks zu erstellen. Inwiefern das Ergebnis eine überzeugende künstlerische Auseinandersetzung mit der Körperfeindschaft der Religion verkörpert, ist eine andere Frage, die von der hier gestellten – ob eigenständige künstlerische Aktivität innerhalb eines solchen ‚Werkzeug-Werks‘ möglich ist – getrennt zu beantworten wäre.

Der Exkurs in die Online-Welt rät, die interaktive Installation *Untitled 5* – so wie auch *Mondrian* – nicht als Werkzeug eigener künstlerischer Arbeit zu betrachten, da die Grammatik der Interaktion keine bewusste ästhetische Entscheidung erlaubt. Der Exkurs empfiehlt zudem eine Ergänzung zu Jim Andrews, der sein Online-Werk *NIO* – hier lassen sich verschiedene vorgegebene Soundschleifen zu einem A Cappella Gesang mischen – als eine Kombination von „art and the tool, art and the application“ beschreibt und die Unterscheidung zwischen beiden über ihre Beziehung zum Inhalt klärt: „Let us say that something that's strictly a 'tool' provides only the merest scraps of the 'content' made with the tool, whereas when we think of art, we generally think of the products of tools, not a tool itself.“²⁴⁸ Die Perspektive, je weniger Inhalt ein interaktives Objekt bereithält, desto mehr ist es Werkzeug, ist dahingehend zu präzisieren, dass die Schaffung des Inhalts als bewusster Prozess erfolgen muss, während dessen zum Beispiel die Interakteure sich als Virtuosen in der Handhabung des Werkzeugs oder Instruments beweisen können. Dies ist weder möglich im Fall von *Untitled 5* (oder *Pianographique*), wo die Folgen der Interaktion zu unbestimmt sind, noch im Fall von *Mondrian*, wo sie zu vorherbestimmt sind. Allerdings bedeutet Virtuosität allein, das zeigt *PuppetTool*, noch nicht Kunst, sondern muss sich einem spezifischen Anliegen verbinden, das die Subjektivität des Interakteurs, Virtuosen beziehungsweise ‚Sekundärkünstlers‘ zum Ausdruck bringt. *PuppetTool* ermöglicht dies prinzipiell und wird damit auch beispielhaft für den Doppelcharakter eines interaktiven Werks

²⁴⁸ Jim Andrew: *NIO and the art of interactive audio for the web* -
http://vispo.com/nio/The_Art_of_Interactive_Audio.htm. *NIO* befindet sich unter:
<http://vispo.com/nio/Nio5.htm>

als Kunst *und* Werkzeug sowie dafür, dass ein offenes Interaktionssystem durchaus von den Interakteuren für die Vermittlung einer eigenen Botschaft genutzt werden kann.

4. Körper der Anderen

Im Gegensatz zum Identitätsspiel des Körpers im Internet, wo Schrift und Avatare das Ausagieren verdrängter Ich-Projektionen und die Überwindung möglicher Handlungsscheu im Modus von Täuschung und Verstecken erlauben, schafft die interaktive Installation Zeugenschaft. Die künstliche Situation ist so real wie das Ergebnis der unternommenen Selbsterkundung; es gibt kein Als-Ob im Schutz des undurchsichtigen Cyberspace, es gibt Zaudern, Mut, Einfallslosigkeit, Originalität, Scheitern und Erfolg. Dies gilt zumindest dann, wenn die Interakteure in der Begegnung mit der Installation körperlich agieren oder reagieren müssen, was, wie unter III/1 gesehen, in recht unterschiedlichem Maße erfolgen kann.

Während beim *Zerseher* eine solche Erkundung ausbleibt, weil die Interaktion aufs Sehen beschränkt bleibt, und während *Rigid Waves* seinen Interakteuren nur eine reflexive Körpererfahrung vermittelt, ermuntert *Deep Walls* zu besonderen körperlichen Äußerungen, festgehalten und honoriert als individueller Beitrag. Andere interaktive Installationen erfordern zwar den Einsatz des ganzen Körpers, zielen aber nicht auf dessen Selbsterkundung, sondern funktionalisieren ihn zur Erkundung des präsentierten Cyberspace, wie etwa in Jeffrey Shaws berühmten *Legible City* (1989-91), wo der Interakteur auf einem Fahrrad vor der Leinwand durch eine Stadt navigieren kann, deren Gebäude dreidimensionale Buchstaben darstellen.²⁴⁹ Das Interfaces mag seiner intuitiven Klarheit wegen – das wortwörtliche Fahrradfahren ‚durch‘ die Stadt – gepriesen werden, ist aber im Grunde banal und relativ nebensächlich für das eigentliche Thema der Installation: die Lesbarkeit der Gebäude einer Stadt. Die ‚körperlose‘ Navigation per Maus oder Keyboard hätte diesem Thema konzeptionell keinen Abbruch getan, wohl aber ästhetisch, denn das Fahrrad ist das spektakulärere Interface im Rahmen einer Installation und repräsentiert in eingängigerer, wenn auch keineswegs zwingender Weise die erreichte technische Virtuosität.²⁵⁰ Die

²⁴⁹ http://www.jeffrey-shaw.net/html_main/show_work.php?record_id=83

²⁵⁰ Die Programmierkunst liegt nicht darin, statt der Bewegung der Maus nach Links die Bewegung des Lenkrads nach Links zu codieren, sondern darin, die Bewegung nach Links mit einem entsprechenden Perspektivenwechsel im Cyberspace zu verbinden. Der spektakuläre Charakter des Interface erhöht sich natürlich, wenn in *The Distributed Legible City* (1998) mehrere Interakteure mit dem Fahrrad unterwegs sind und sich auf den Straßen des Cyberspace begegnen können, was, wie Shaw selbst erklärt, die Begegnung in der virtuellen Stadt zum eigentlichen Gegenstand der Installation macht, während deren Lesbarkeit zum

Sachlage ändert sich, wenn das Interface eine Holzpuppe ist, wie in Shaws *Configuring the Cave* (1996), wo die Interakteure Rumpf und Gliedmaßen einer Puppe bewegen, um im Cyberspace zu navigieren. Hier kehrt die Körpererfahrung, die an einen Ersatzkörper außerhalb des Cyberspace gebunden wird, der selbst keinerlei Erfahrung machen kann, als imaginierte zurück zum agierenden Subjekt, das sich in die Lage der Puppe versetzen und deren ‚Erfahrung‘ reflexiv oder emphatisch nachvollziehen mag. Der Ersatz des Körpers ist neben seiner Erfindung (im Cyberspace) und Entdeckung (in der interaktiven Installation) ein dritter Schwerpunkt des Zusammenhangs Körper und digitale Medien, der im Folgenden an zwei Beispielen vor Augen geführt sei.

Abbildung 6 Bill Seaman: Exchange Fields (2000) – Zeichnung Armbox und Video für den Arm

Bill Seamans Video-Sound Installation *Exchange Fields* – ein Auftragswerk der Medienkunst-Ausstellung *ruhr.vision* in Dortmund im Jahr 2000 – bietet als Interface 13 Holzobjekte, verteilt im abgedunkelten Ausstellungsraum vor einer dreiteiligen Videoleinwand, jeweils erstellt und gekennzeichnet in Bezug auf einen bestimmten Körperteil (Abb. 6).²⁵¹ Stellt die Interakteurin ihr Bein in die für das Bein vorgesehene Box, ruft sie auf der Leinwand eine Tanzsequenz auf (choreografiert und ausgeführt von Regina van Berkel), die das Bein thematisiert; legt sie die Hand in die Hand-Box, erscheint eine Tanzsequenz zur Hand; ebenso verhält es sich mit Kopf, Arm, Rumpf und Fuß. Die Installation kann vier überlappende Tanzsequenzen gleichzeitig aufrufen, reagiert also auf die Interaktion mit vier der Holzobjekte, die Seaman *furniture/sculpture* nennt, die man aber ebenso als Body-Exchange-Fields bezeichnen könnte. Die zentrale Frage der Installation lautet für Seaman: “how might an embodied experience of interface be layered into the content of an interactive media/dance comprised of video, text, a sculptural installation and music?”²⁵² Eine Möglichkeit der Reaktion der Interakteure besteht in der Faszination durch dieses Gesamtkunstwerk der cleveren Raumgestaltung, ungewohnten Interaktion, bezaubernden

„con_text“ wird, im Sinne der Szenerie und der inhaltlichen Vorgabe für die Kommunikation („meta_text“) der Interakteure (www.jeffrey-shaw.net/html_main/show_work.php?record_id=102).

²⁵¹ Ich habe an *Exchange Fields* bereits in Simanowski 2008: 270-273 die unterschiedlichen Wahrnehmungsformen interaktiver Kunst illustriert und nehme es aus diesem Grund und wegen seiner Beispielfunktion für die Diskussion und Erfahrung des Körpers in interaktiven Installationen hier nochmals auf. Für Video und Beschreibung von *Exchange Fields* vgl. <http://projects.visualstudies.duke.edu/billseaman/workSpExchange01.php>. Ich beziehe mich in meiner Besprechung auf die Solo-Ausstellung von *Exchange Fields* im Februar und März 2004 in der David Winton Bell Gallery in Providence, Rhode Island (USA).

²⁵² <http://projects.visualstudies.duke.edu/billseaman/workSpExchange01.php>.

Tanzszenen und des meditativen Sprechgesangs Seamans mit seinen lyrischen Reflektionen zur Mensch-Maschine-Beziehung, was sich mit Martin Seel als ästhetische Wahrnehmung des atmosphärischen Erscheinens bezeichnen lässt.²⁵³ Weniger der Bedeutsamkeit der Situation zugewandt und resistenter gegen das geschaffene Ensemble der Sinnesreize ist eine zweite Position, die Seamans raunende Worte eher an die metareflexiven Selbstverständigungstexte erinnert, die in den 1990er Jahren – vor allem in der digitalen Literatur – in einem Stilmix aus Bedienungsanleitung, Theorieabhandlung und Poesiewillen dem Publikum die neue Technologie erklärten, mit einer manieristisch verdunkelnden und zugleich aufdringlich dozierenden Sprache, die nicht die Banalität der Mitteilung und den Mangel an poetischen Bildern verdecken konnte. Diesen Teil des Publikums wird das Interface von *Exchange Fields* nur dazu reizen, die Funktionsweise und vor allem Funktionsgrenzen des Systems zu testen, indem sie die Hand in die Fuß-Box stecken und die Brust auf die Stelle für den Rumpf legen. Eine solche Form der Reaktion findet ihren Fürsprecher in Tilman Baumgärtel, dem verdienstreichen Pionier unter den deutschen Kritikern digitaler Kunst, der in seinem Report zur *vision.ruhr*-Ausstellung im Jahr 2000 schreibt:

Zu oft besteht bei "vision.ruhr" die Pointe der gezeigten Arbeiten darin, dass der Betrachter einen Impuls auslöst, der eine Laserdisk in der Arbeit aktiviert. Dass das keine Interaktion mit einem Kunstwerk, sondern eher eine Manipulation des Zuschauers ist, zeigt besonders die Arbeit "Exchange Fields" von dem Amerikaner Bill Seaman. Hier genügt es nicht, dass der Betrachter auf einen Knopf drückt, hier muss er gleich verschiedene Körperteile in genau dafür vorgesehene Formen pressen, um eine Ballerina auf der Leinwand vor sich zu animieren. Museumskuratoren berichten, dass bössartige Besucher diese Art von Installation gerne so lange traktieren, bis sie diese zum Absturz gebracht haben – wohl die Rache von Kunstfreunden, die sich von solchen Arbeiten zur interaktiven Laborratte

²⁵³ Der Text ist zu finden unter <http://projects.visualstudies.duke.edu/billseaman/poeticTextsExchange.php>. Hier zur Illustration nur die ersten 16 der 46 Zeilen:

thought becomes force, the circulatory fold of abstract physics
energy circulates becoming our exchange fields
the alchemical metaphor becomes code, the codes become enfolded
motion becomes thought, the flow of behavioral signals
light becomes information, response fields activated
informations becomes light, paths and returns
light becomes thought, trajectories and relays
thought becomes action, enfolded in response
thought becomes positional force, transference states, the body articulated
energy becomes action, circulation informs the fields
thought becomes energy, a return that inter-folds
proximity becomes a trigger, the physics of emotion dispersion
a body becomes entangled with an abstraction embodied
bodies become arousal, circulating emotives
the body becomes articulation, layered across the states
abstractions become one, the plural articulation

degradiert sehen, auf jeden Fall aber ein kreativerer Umgang mit den Werken als der, der von ihren Schöpfern vorgesehen ist.²⁵⁴

Baumgärtels Kritik bloßer Klick-Interaktion spricht ein bekanntes Problem an, ganz im Geiste der Hierarchisierung von Interaktivität, die unter II/1 behandelt wurde. Die Analogie der „Laborratte“ und implizite Verbündung mit den „böartigen Besuchern“, die lieber das Experiment vereiteln, als sein Objekt zu sein, verstellt allerdings den Blick auf den Unterschied von Knopfdruck und Körperstillstellung sowie die Frage, was es bedeuten könnte, dass hier die Grammatik der Interaktion das Publikum zu einer solchen Aktionslosigkeit verurteilt. Dieser Frage geht die dritte Reaktionsmöglichkeit nach, deren Deutungsversuch zunächst einmal festhalten wird, dass die Interakteure das eigene Körperteil im realen Raum still stellen müssen, um das eines anderen Menschen auf der Leinwand hervorzurufen, der verschwindet, sobald man den eigenen Körper wieder bewegt. Der Deutungsversuch wird die Tatsache, dass man einige Sekunden warten muss, bevor das eigene Körperteil sein Alter-Ego auf der Leinwand aufruft, nicht als Mangel des Systems registrieren, sondern als Bestärkung der Grunderfahrung des Werks: die Immobilisierung des eigenen Körpers im Tausch für einen Ersatzkörper. Ein Merkmal des symbolischen Tausches mag für viele sein, den eigenen unperfekten (erschöpften, gealterten, übergewichtigen) Körper durch das Abbild eines perfekten zu ersetzen, dessen ästhetische Erscheinung durch raffinierte Beleuchtung, dramatische Kameraführung und erotische Bewegung noch unterstrichen wird. Der andere Körper tritt an die Stelle des eigenen, das Ich projiziert sich in idealisierter Form auf die Leinwand, die, so die logische Abstraktion im Deutungsprozess, als Stellvertreter der Leinwände und Bildschirme zu verstehen ist, die täglich das Bild des perfekten Körpers vermitteln, damit das eigene Körperkonzept in-formieren und die ursprünglichen, natürlichen, toleranteren Konzepte überschreiben oder eben immobilisieren.²⁵⁵ In einer solchen Interpretation rückt *Exchange Fields* das, was täglich mehr oder weniger unbewusst Erfahrung ist, ins Bewusstsein und zwar im wörtlichen Sinne als körperliche Handlung: die Unterdrückung des eigenen Körpers, seine Degradierung zur ‚Laborratte‘. Seamans Werk thematisiert die Erkundung des Körpers gerade durch ihr Ausbleiben in der Installation. Der Degradierung des realen Körpers zum Adressaten der Bilder des idealisierten ist die Botschaft zu entnehmen, ihn zu entdecken und den öffentlichen

²⁵⁴ Tilman Baumgärtel *Heute ist morgen*, in: Telepolis am 3.6.2000 - www.heise.de/tp/r4/artikel/3/3532/1.html.

²⁵⁵ Die Geschlechtlichkeit des vorgeführten Körpers bedingt natürlich Unterschiede in der Projektion. *Exchange Fields* folgt dem Fokus der Massenmedien vor allem auf den jungen weiblichen Körper. Die Wirkung für männliche Rezipienten ist daher zweifellos anders als die für weibliche, schließt im Begehren des ausgestellten weiblichen Körpers aber das Begehren eines idealen eigenen ein.

Körperbildern, die täglich von den Massenmedien zum Konsum angeboten werden, entgegenzustellen. Voraussetzung dafür ist nicht zuletzt, in der Begegnung mit der interaktiven Installation die blinde Geschäftigkeit des Körpers zu durchbrechen, also jene „Intrapassivität“ zu überwinden, die in Kapitel II/1 als Kooperation mit der Kulturindustrie ins Visier kam. Der Irrtum jener „böartigen Besucher“ und Baumgärtels – der sich, als Kunstkritiker, dadurch mehr diskreditiert als jene „Kunstfreunde“ – liegt darin, den Körper im Kontext einer interaktiven Installation nicht als Gegenstand ernst zu nehmen, sondern lediglich als Mittel zu verstehen, an dem sich Interaktivität in ihrer ganzen physischen Komplexität erweisen lässt – ihn also erst eigentlich zur interaktiven Laborratte zu degradieren. Dieser Irrtum resultiert aus der simplifizierenden Interaktivitätsdebatte hinsichtlich körperlicher beziehungsweise kognitiver Aktivität beziehungsweise Passivität (II/1) und entspricht der Verschiebung von Deutung auf die Erfahrung sich ereignender Gegenwart in der Präsenzkultur (I/3). Zugleich verweist das Beispiel auf den gelegentlichen Irrtum der Künstler über die Kooperationswilligkeit ihres Publikums, der auch unserem nächsten Beispiel zu entnehmen ist.²⁵⁶

Abbildung 7 Rafael Lozano-Hemmer: *Body Movies* (2001)

Ermahnt *Exchange Fields* zur Entdeckung des eigenen Körpers, so zeigt Rafael Lozano-Hemmers *Body Movies* (2001), wie die Entdeckung des eigenen Körpers aus der Entdeckung des anderen resultieren kann, indem es Wände oder Fassaden öffentlicher Gebäude in riesige interaktive Projektionsflächen transformiert, die tausende von zuvor am gleichen Ort aufgenommen Portraits zeigen (Abb. 7).²⁵⁷ Die Galerie lokaler Passanten ist nur sichtbar, wenn andere Passanten den Fotografierten ihren Körper geben, denn die Portraits werden auf eine lichtüberflutete Fassade projiziert und benötigen die Schatten des Publikums, die, je nach Entfernung zur Lichtquelle vor der Fassade, eine Höhe von zwei bis 25 Metern annehmen können. Sind die verborgenen Portraits sichtbar geworden, sorgt ein „custom-made computer

²⁵⁶ Für die Argumentation, dass über die bloße Interaktion mit dem Werk hinaus die Frage nach dessen tieferer Bedeutung möglich ist, ist natürlich nicht entscheidend, ob die hier angebotene Lesart von *Exchange Fields* überzeugt oder gar als einzig mögliche erscheint, sondern ob sie den Nachweis erbringt, dass die Wahrnehmung des Kunstwerks durch die Entfaltung seiner gedanklichen Dimension gewinnt. Was Freedberg und Gallese in ihrer Diskussion der ästhetischen Konsequenzen der Entdeckung der Spiegelneuronen betonen – “historical, cultural and other contextual factors do not preclude the importance of considering the neural processes that arise in the empathetic understanding of visual artworks” (2008: 198) –, gilt auch umgekehrt: Die intuitive körperliche Reaktion auf ein Kunstwerk sollte nicht daran hindern, auch die Bedeutung des historischen und kulturellen Kontextes für die Entscheidung des Künstlers und die Wahrnehmung des Rezipienten beziehungsweise Interakteurs zu berücksichtigen.

²⁵⁷ Für eine Beschreibung des Projekts durch den Künstler vgl. www.lozano-hemmer.com/body_movies.php.

vision tracking system“ dafür, dass sie durch neue Portraits ersetzt werden. Die Symbolik der Installation ist unschwer zu erkennen: Schatten verdunkelt nicht, sondern macht sichtbar; der zuvor aufgenommene Körper ist präsent nur durch den Körper des aktuellen Betrachters; die Bilder sind ‚erlöst‘, sobald sie gesehen wurden. Im Grunde inszeniert *Body Movies* den Ruf des Bildes nach einem Betrachter, denn immer sind Bilder erst dann wirklich präsent, wenn sie es *für* jemanden sind, gibt erst die Aufnahme der Aufnahme, die Rezeption des Fotos, dessen Objekten Gestalt. Anders als bei *Deep Walls*, wo der Schatten auf der Leinwand den Interakteur repräsentiert und eine vorangegangene Aufnahme löscht, verweist der Schatten hier auf den Interakteur und die zuvor aufgenommene Person zugleich. Der Körper des Betrachters wird emblematisch besetzt durch den Körper des Betrachteten, was die Überschreibung der Gegenwart durch die Vergangenheit bedeutet beziehungsweise die Beschriftung des Betrachters durch das Betrachtete. Diese Umkehrung der üblichen Beschriftungsrichtung wird wiederum umgekehrt, wenn der Betrachter den Fotografierten zum Beispiel in die Hüften gestemmte (Schatten-)Arme andichtet, während diese die Arme schüchtern an die Hosennaht gepresst halten. Eine solche Verfremdung des anderen Körpers kann als dessen Kommentierung, Verbesserung oder Ironisierung gesehen werden und ist sicher auch als Widerstand gegen die Entfremdung des eigenen zu verstehen. Die nächste Stufe des Widerstandes ist die absolute Verweigerung durch Zweckentfremdung der Interaktionsgrammatik: indem die Interakteure Schattenspiele untereinander erzeugen, statt mit ihrem Schatten die verborgenen Portraits ans Licht zu bringen. Der Dialog, den die Interakteure mit den Portraitierten führen sollen, wird so implizite zu einem Dialog mit dem Künstler, dessen Absicht einer symbolischen Okkupation des eigenen Körpers man sich entzieht durch die Entbindung dieses Körpers in einem phantasievollen Schattenspiel mit den anderen Interakteuren. Obgleich Lozano-Hemmer von dieser Unbotmäßigkeit des Publikums überrascht war,²⁵⁸ muss er sie insgeheim auch erhofft haben, denn der Titel seiner Installation erfüllt sich ja erst, wenn die Interakteure ihre Schatten nicht im Dienst der verborgenen Portraits still stellen, sondern im eigenen Schattenspiel kleine *Körper-Filme* erzeugen.

Die Erfahrung des unfolgsamen Publikums hatte Lozano-Hemmer bereits in seinem Werk *RE:Positioning Fear* (1997) machen können, wo der von einer Internet-Chat-Group geschriebene Text auf einer Hausfassade durch den Schatten der Interakteure sichtbar wurde, Interakteure es aber oft vorzogen, mit ihren Schatten spielten, statt sie zum Lesen

²⁵⁸ So berichtet Christiane Paul in ihrem Vortrag “Marie Sester's *Access* and Rafael Lozano-Hemmer's *Body Movies*: Digital Art as Public Art and Performance Art” am 4. April 2006 an der Brown University in Providence, Rhode Island (USA).

einzusetzen.²⁵⁹ Da Lozano-Hemmer in einem Interview mit dem passenden Titel *Metaphors of Participation* betont, „exzentrische und perverse Lesarten des Kunstwerkes“ zu befürworten (2001: 246), ist anzunehmen, dass sich seine Enttäuschung über den Eigensinn des Publikums in Grenzen hielt, der ja schließlich auch dessen Spiel- und Entdeckungsfreude im Umgang mit dem *eigenen* Körper repräsentiert. Aus Perspektive der Cultural Studies und Michel de Certeau entspricht die Zweckentfremdung der Interaktionsgrammatik durch die Interakteure dem Tatbestand des „kreativen Missbrauchs“ beziehungsweise der „Inbesitznahme“ und des „Wilderns“, die de Certeau für die Textlektüre vermerkt (1988: 27) und John Fiske für die Rezeption von Filmen: Die wirkliche Aktivität der Interakteure in *Body Movies* und *RE: Positioning Fear* äußert sich in der Subversion der Interaktionsgrammatik, was aus der Perspektive der Spieltheorie als Übergang vom Modus des *Games* mit seinen vorgegebenen Regeln zum Modus des *Play* mit seiner offenen Struktur zu beschreiben wäre.²⁶⁰ Diese Übertragung partizipiert allerdings auch an der für die Cultural Studies typischen Romantisierung des Publikums zu Agenten einer kritisch-subversiven Kulturpraxis, indem im Übergang vom Game zum Play nur die begrüßenswerte Befreiung aus vorgegebenen Verhaltensmustern gesehen wird, nicht aber der Verlust, der damit verbunden ist. Eine kritischere Sicht auf die wildernden Interakteure hebt die mangelnde Gastfreundschaft – Bourriaud nennt die „alternative forms of sociability“ der relationalen Kunst „moments of constructed conviviality“ (2002: 44) – hervor, die sich im Nichterlösen des Abwesenden und im Desinteresse an den Texten der anderen äußert, und liest diesen Mangel kulturkritisch als Metapher fehlender Solidarität: Statt selbstlos und interessiert die Abbilder und Texte der Anderen, Abwesenden sichtbar zu machen, beschäftigt man sich mit den anderen Anwesenden. Das spielerische Einüben ethischer Verhaltensweisen, wie Johan Huizinga es beschreibt, wird ausgeschlagen beziehungsweise durch eine andere ethische Verbindlichkeit – eine ‚Solidarität verkürzter Reichweite‘ – ersetzt: Dem Andenken des Vergangenen oder Abwesenden setzt die Erlebnisgesellschaft die Losung des Hier und Jetzt entgegen, was die Ambivalenz der „alternative forms of sociability“ (Bourriaud) unterstreicht, die in der relationalen Kunst im und gegen das Interesse der Künstler vom Publikum eingegangen werden können.

Was die Spekulation zu Lozano-Hemmers Enttäuschung oder Genugtuung über den kreativen Missbrauch seiner Werke durch die Interakteure betrifft, bleibt festzuhalten, dass

²⁵⁹ Für eine Beschreibung des Projekts durch den Künstler vgl. www.lozano-hemmer.com/repositioning_fear.php. Für eine ausführliche Besprechung vgl. Simanowski 2008: 123-125.

²⁶⁰ Zu de Certeau und Fiske vgl. die Anmerkungen 86(?), 93(?) und 147(?) in Kapitel I. Zur Spieltheorie vgl. die Anmerkungen 193(?) und 200(?) in Kapitel II.

ein späteres ‚Schatten-Werk‘ aus der Serie *Relational Architecture* – zu der auch *Body Movies* und *RE:Positioning Fear* gehören – die Verbrüderung der Anwesenden gegen die Abwesenden erschwert. Zwar bedarf es auch bei *Under Scan* (2005) der Schatten der Betrachter, um die Video-Portraits von Bewohnern der Gegend aus dem Licht zu erlösen, die Begegnung findet nun jedoch auf sehr persönliche Weise statt, denn das Video-Portrait wird den Passanten eines großen, in Licht getauchten Platzes direkt vor die Füße projiziert, was die Interaktion viel stärker als in den beiden anderen Installationen auf den anwesenden Abwesenden ausrichtet.²⁶¹ Die präsentierte Sequenz beginnt denn auch mit einer von der Kamera abgewandten Person, die sich, sobald das Video im Schatten eines Passanten erscheint, der Kamera, also dem Passanten, zuwendet und durch Zeichen mit diesem mehr oder weniger kommuniziert. Bewegt der Schatten sich fort, entzieht der Passant also dem Video sein Interesse, verliert auch die Person auf dem Video ihr Interesse an diesem und wendet sich ab; „When the viewer loses interest“, schreibt Lozano-Hemmer im Video, „so does the portrait“.²⁶² Dieses Abwenden erfolgt im Grunde bereits unbemerkt vom Passanten, da die entsprechende Videosequenz erst gestartet werden kann, nachdem dessen Abwendung sichtbar Gestalt angenommen hat. Dass Lozano-Hemmer trotzdem jedes Video mit dieser Geste ausstatte und den Umstand in der Selbstbeschreibung des Stückes betont, verrät vielleicht, wie tief die vormalige Enttäuschung sitzt, und offenbart die Genugtuung darüber, den Verstoß des Publikums gegen die Intention des Künstlers dadurch unmöglich zu machen, dass er zum natürlichen Bestandteil der intendierten Interaktion wird.

Wie die Beispiele dieses Abschnitts gezeigt haben, unterläuft der Kult des Körpers in den interaktiven Installationen sowohl den Starkult wie den Kult des perfekten Körpers. Die interaktive Installation tritt an gegen die Massenmedien, indem sie die ‚einfachen Leute‘ ins Zentrum des Geschehens hebt, deren Körper zum Auslöser von Reflexion wird (*Zerseher*, *Rigid Waves*), zum eigentlichen Gegenstand in einem Prozess bewusster Selbsterfahrung (*Deep Walls*) oder zum Werkzeug, dessen Resultate in eine diffuse, unkontrollierbare Kooperation der Körper der Interakteure aufgenommen werden (*Untitled 5*). Der Körper steht zugleich in einem Spannungsverhältnis mit dem Körper des Anderen, dem er entweder Geltung verschafft oder gegen den er sich selbst zur Geltung bringt (*Body Movies*, *RE:Positioning Fear*). Letzteres zeigt auch, dass Körperspiele nicht nur dem Publikum Erfahrungen an sich selbst gewähren, sondern auch dem Künstler Erfahrungen mit dem

²⁶¹ www.lozano-hemmer.com/under_scan.php.

²⁶² Ebd.

Publikum, und weist damit über den behandelten konkreten Fall hinaus zur Frage der Bewertung.

Insofern die interaktive Installation die Herstellung einer besonderen Gegenwart intendiert sowie die Kommunikation nicht einer spezifischen Botschaft, sondern der Möglichkeit von Kommunikation, ist sie unvermeidlich erfolgreich, denn jedes Ergebnis dokumentiert zwangsläufig eine besondere Gegenwart, selbst noch der „kreative Missbrauchs“ der Interaktionsgrammatik, der in *Body Movies* und *RE: Positioning Fear* erst zu den eigentlich interessanten Resultaten – und damit zum eigentlichen Erfolg – führt. Wenn interaktive Installation kein anderes Ziel formuliert als das der offenen Versuchsanordnung für (soziale) Interaktionen, wenn die Kunst sich nicht als ein „neues, anderes Objekt der Betrachtung, das der Künstler produziert hat“, manifestiert, sondern als „eine andere, heterogene Zeit des Kunstprojekts“, um Boris Groys' Kennzeichnung des *Kunstprojekts* für die Beschreibung interaktiver Installation zu nutzen (2003: 168; Hervorhebungen R.S.), dann fehlen jegliche Kriterien um festzustellen, in welchem Maße das Ziel erreicht wurde. Selbst die Ungeduld der „Kunstfreunde“ im Fall von *Exchange Fields* kann nicht als Scheitern der Installation bewertet werden, sondern zeigt vielmehr das ‚Scheitern‘ des Publikums an, neutraler formuliert: macht etwas an diesem erkennbar. Die interaktive Installation scheint außerhalb der Bewertungsmöglichkeit zu stehen, nicht im (leistungsethischen) Modus des Gelingens oder Misslingens erfassbar zu sein und sich somit als Kunstgenre selbst auf geschickte Weise in die Position des Erhabenen zu manövrieren, mit dessen Aura des *Dass* (etwas erscheint!) sie sich gegen die Frage des *Was* (geschieht?) immunisiert.

Die einzige Möglichkeit einer Bewertung dieser Kunst liegt darin, das Modell der Präsenzkultur zu verlassen, der Installation konkrete Ziele zu unterstellen und diese aus der Analyse der vorzufindenden Symbole, der Symbolkraft der geschaffenen Interaktionsgrammatik sowie der Aussagen der Künstler selbst zu rekonstruieren. Nur vor dem Hintergrund einer solchen Unterstellung lassen sich Aussagen über die Angemessenheit oder Unangemessenheit der eingesetzten formalen Mittel im Erreichen des vermuteten Zieles machen und damit über das Gelingen oder Misslingen des Werks. Es versteht sich von selbst, dass dazu alle Elemente eines Werkes auch in Betracht gezogen werden müssen und nicht etwa, wie im Fall von *Text Rain*, das Gedicht, das hinter den interaktiven Buchstaben steckt, ignoriert werden kann. Gleichwohl wird man sich unweigerlich in hermeneutischen Zirkeln verfangen, wird, wie es die Souveränitätsästhetik vorhersagt, eine bestimmte Deutung durch eine andere unterlaufen und somit zwangsläufig unterschiedliche und möglicherweise gegensätzliche Aussagen über die Qualität eines Werks machen. Allerdings ist, wie im Epilog

argumentiert werden wird, die Wertung gar nicht das vorrangige Ziel des somit in Gang gesetzten Deutungsprozesses. Ziel ist vielmehr, die ästhetische Erfahrung nicht in der begriffslosen Ereignishaftigkeit des Hier und Jetzt enden zu lassen, sondern gerade im Versuch der Deutung zu einem gesteigerten Bewusstsein von Körperlichkeit in der Gegenwart zu kommen; Ziel ist das reflexive Sprechen über die (körperliche) Erfahrung des Werks.

KAPITEL IV: KINETISCH-KONKRETE POESIE

1. Konkrete Poesie in Geschichte und Gegenwart

Auf der *Dokumenta 11* im Jahr 2002 war ein überdimensioniertes Buch mit 26 leeren Seiten zu besichtigen, die sich mit Text füllten, sobald sie von Besuchern berührt wurden (Abb. 8). Sensoren um das Buch herum und in den Seiten stellten fest, wo die Berührung stattfindet, worauf ein über dem Buch angebrachter Projektor den zugeordneten Text erscheinen ließ, in immer wieder anderer, immer wieder überraschender Form: in Gestalt eines Rades, das sich bei Kontakt durch die Hand der Leserin weiterdreht, als Text, der sich bei Kontakt bis zur Unlesbarkeit überschreibt, von rechts nach links über die Seite bewegt, vom Zentrum aus auf der Buchseite ausbreitet. Das technische Verfahren dieses Buches ist einigermaßen nachvollziehbar, der erreichte Effekt äußerst sinnfällig: Der Lesefinger bringt den Text hervor, vergleichbar der Maus im Internet; das Erscheinen des Textes in Raum und Zeit erfolgt im Interaktionsspiel mit seinem Publikum. David Small, der diese Buch-Installation im Auftrag der *Dokumenta 11* erstellte, erklärt in der Projektbeschreibung: „Combining physical interfaces with purely typographical information in a virtual environment, this piece explored new types of reading in tune with human perceptual abilities“²⁶³ und beschreibt mit dem Titel, *The Illuminated Manuscript*, zunächst einmal genau das, was geschieht: Es wird mit Licht geschrieben. Nicht nur Medienhistoriker wissen, dass der Titel neben der hochmodernem Technologie computergestützter Textpräsentation am Ende des Gutenbergzeitalters auch die Textpräsentation vor dessen Beginn anspricht: die im Mittelalter von Mönchen im Scriptorium unter lautem Aufsagen der Wörter in einer Art Gebet oder Meditation per Hand kopierten und mit leuchtfarbenen Zeichnungen und Ornamenten versehenen Bücher religiöser Art. Die Technik der Illumination – ausgeschmückte Anfangsbuchstaben, ornamentale Ränder und vergoldete Illustrationen – war eine Form der religiösen Andacht, die bezweckte, das Licht der göttlichen Wahrheit aus dem Text scheinen zu lassen, weniger eine Illustration des Textes also als eine Enthüllung seiner inneren Qualität. Text und Ornament verbanden sich in den illuminierten Manuskripten des Mittelalters, um dem Wort Gottes zusätzlich Gewicht zu verleihen. In diesen Kontext stellt sich Smalls Werk mit seinem Titel, wobei, wie dieses Kapitel zeigen wird, der Bezug aus dem Mittelalter zurück in die Neuzeit reicht und schließlich in die Moderne und Postmoderne, in

²⁶³ www.davidsmall.com/portfolio/illuminated-manuscript.

der das Experiment mit der Erscheinungsform des Textes durch die digitalen Medien neue Impulse erfährt und das Konzept der Wahrheit eine neue Bewertung.

Abbildung 8 David Small: *Illuminated Manuscript* (2002)

Das Verfahren der Illumination wurde wiederbelebt spätestens mit den illuminierten Büchern William Blakes, der Ende des 18. Jahrhunderts handschriftliche Texte mit (allegorischen) Zeichnungen verband und das verzierte Buch der mittelalterlichen Mönche als utopisches Gegenbild zur kapitalistischen Massenproduktion offerierte, indem die Macht über die äußere Erscheinungsform des Textes aus der Hand des Setzers beziehungsweise Druckereibesitzers wieder zurück in die des Künstlers gelangte. Abgesehen von den illuminierten Texten des Mittelalters und bei Blake gehört die Überschreitung der medialen Grenzen, das Spiel zwischen Begriff und Bild zu den immer schon anwesenden, jedoch nicht sehr bewusst gehaltenen Aspekten der Literaturgeschichte.²⁶⁴ Bereits die Antike kennt Texte, die durch die Anordnung ihrer Buchstaben einen semantischen Mehrwert besitzen, wenn sich zum Beispiel die Textzeile wie ein Labyrinthgang über das Papier schlängelt. In den Figurengedichten bildete der Text in seiner Anordnung eine bestimmte Figur, zunächst oft ein Kreuz, im Barock auch weltliche Figuren wie etwa der Trinkpokal anlässlich der Hochzeit des Bremer Bürgers Meimar Schöne mit der Kaufmannswitwe Fenneke Wolters im Jahr 1637.²⁶⁵ In diesem Gedicht lässt sich eine frühe Form interaktiver Literatur erkennen, die den Leser veranlasst, zur Lektüre der zum Pokal geformten Wörter entweder das Blatt oder den Kopf zu drehen, mit dem Effekt, dass einem da so schwindlig ist, wie nach dem Leeren eines Pokals voller Wein oder Bier. Das Ziel dieser formalen Spielerei ist die Ausdehnung der Bezeichnungsfunktion der Sprache auf ihren graphischen Aspekt, der in der Literatur zumeist keine Rolle spielt beziehungsweise sogar als Störung der Beziehung zwischen Signifikant und Signifikat und somit Destruktion der Autorität des Textes abgelehnt wird. Im Figurengedicht kommt die visuelle Materialität des Wortes als zusätzliche Bedeutungsebene zum Einsatz, repräsentiert das Wort nicht nur ein Objekt, sondern *präsentiert* dieses auch auf der visuellen Ebene.

²⁶⁴ Im Hinblick auf die Visualität der Wörter ist natürlich auch auf die Verzerrung des Sprachlichen durch seine Verschriftlichung zu verweisen, die Jacques Derrida seiner Kritik des Phono- und Logozentrismus zugrundelegt.

²⁶⁵ Bremen, Staats- und Universitätsbibliothek, b 113, Nr. 12.4. Zu diesem Beispiel und anderen aus der Geschichte der visuellen Poesie vgl. Ernst 1990.

Die Aufmerksamkeit auf die visuelle Materialität der Sprache erhielt einen neuen Schub Anfang des 20. Jahrhunderts als 1914 Malarmés Buch *Un Coup de Dés* publiziert wurde und Futuristen wie Filippo Tomasso Marinetti oder Dadaisten wie Tristan Tzara oder Kurt Schwitters ihre typographischen Experimente durchführten.²⁶⁶ Diese Experimente fanden ihr Ende im Surrealismus, der mit Sprache nur auf der linguistischen Ebene experimentierte, und wurden erneut aufgegriffen in den 1950er und 1960er Jahren, nun unter dem Titel *konkrete Poesie*, von Franz Mon, Eugen Gomringer, Helmut Heißenbüttel, Reinhard Döhl, Ernst Jandl, Gerhard Rühm, Konrad Balder Schäubfellen und Daniel Spoerri, um nur einige deutsche Namen zu nennen, sowie Augusto de Campos, Emmet Williams, Jifí Kolár und Kitasono Katue, um mit zumindest vier weiteren Namen den internationalen Charakter dieser Bewegung anzudeuten.²⁶⁷ Das verbindende Element der verschiedenen Sehtexte dieser *Poesie der Fläche*, wie Franz Mon einen seiner Essays betitelt, war die Unmöglichkeit, sie vorzulesen. Emmet Williams versammelt 1967 viele Beispiele dieser weltweiten Bewegung in seiner *Anthology of concrete poetry*,²⁶⁸ darunter auch Reinhard Döhls *Apfel* von 1965, bei dem die Wiederholung des Wortes »Apfel« einen Apfel bildet, der aber auch das Wort »Wurm« enthält. Ein weiteres Beispiel ist Eugen Gomringers *Schweigen* (1954), bei dem das Wort »Schweigen« in fünf Horizontalen und drei Vertikalen eine leere Stelle im Zentrum des Textblocks umringt, die gewissermaßen auf die Worte ringsherum durch die Abwesenheit jeglicher Verlautbarung reagiert. Obgleich die Aussage hier nicht semantisch zwischen den Zeilen liegt, sondern graphisch zwischen den Worten, wird die repräsentative Funktion des Wortes keineswegs zugunsten einer rein visuellen Präsentation aufgegeben. Die Botschaft der Leerstelle wird zwar gesehen, statt gelesen, setzt aber die vorangegangene Lektüre der umgebenden Wörter voraus.²⁶⁹ Konkrete Poesie ist visuell, nicht

²⁶⁶ Vgl. Marinettis zwischen 1912 und 1914 in Zeitschriften veröffentlichten *Zang Tumb Tuuum*, Tzaras kubistische Kalligramme und das Märchenbuch *Die Scheuche* (1925) von Kurt Schwitters, Käte Steinitz und Theo von Doesenburg.

²⁶⁷ Eugen Gomringer und die Noigandas Poeten aus São Paulo benutzten seit 1956 den Begriff *konkrete Poesie*, um diese neue Form experimenteller Literatur zu beschreiben, ohne um Öyvind Fahlströms *manifest for konkret poesie* zu wissen, das bereits 1953 veröffentlicht worden war.

²⁶⁸ Neben Williams Anthology von 1967 sind wichtige Sammlungen Spoerri 1957, Bann 1967, Solt 1968, Gomringer 1971. Für einen historischen Überblick zur experimentellen Literatur insgesamt vgl. Dencker 2002. Johanna Drucker listet Ilia Zdanevichs *Poetry of Unknown Words* von 1949 als "first exhaustive anthology of concrete and experimental typography" (1994: 227).

²⁶⁹ Gomringers Text kann mit Blick auf Vattimos Kommentar zu Heideggers Hölderlin-Essay auch als Parabel auf das Dichten selbst gelesen bzw. gesehen werden: "Die stiftende Sprache des Dichters stiftet nur, wenn und insofern sie in einem Verhältnis zu jenem Anderen von ihr selbst steht, das die Stille ist. Die Stille ist nicht nur der Klanghorizont, dessen das Wort bedarf, um zu erklingen, das heißt in seiner Seinsbeschaffenheit zu konstituieren: Sie ist auch der bodenlose Abgrund, in dem das ausgesprochene Wort *sich verliert*." (Vattimo 1986: 108). Bei Gomringer ist die Stille faktisch *im* Gedicht anwesend, gleichsam umzingelt als Leerstelle im Zentrum der Worte, in die diese sich, entlarvt durch die Stille, zu verlieren beginnen. Die intendierte Ironie des Gomringer-Textes liegt darin, dass die Stille ihrem Umfeld antwortet, indem sie sich als die vernehmlichere Darstellung des Schweigens anbietet, die implizite Ironie liegt darin,

weil sie Bilder einsetzt, sondern weil sie die optische Gestik der Wörter ihrer phonetischen und semantischen als Ergänzung, Erweiterung, Spannung, Negation hinzufügt; die Intermedialität besteht nicht im Medienwechsel, sondern im Wechsel der medientypischen Rezeptionshandlung: aus dem für die Literatur typischen Modus des Lesens in den für die bildende Kunst typischen des Betrachtens. Es sei nochmals betont, dass die visuelle Bedeutungsebene untrennbar an die linguistische gebunden bleibt, weswegen sich Williams zu Recht gegen eine Analogie zwischen konkreter Poesie und bildender Kunst wandte (1967: V). Kommt es hingegen zur Verbindung von Text und bildnerischen Elementen (Farbe, Formen, Zeichnungen, Collagen), ist von *visueller* Poesie zu sprechen, für die beispielhaft Collagen sind wie Pablo Picassos *Stilleben mit Violinen und Früchten* (1913) und Carlo Carràs *Manifestazione interventista* (1914) als Vertreter der Lingualisierung des Bildes Anfang des 20. Jahrhunderts, sowie der 1945 von Isidore Isou gegründete *Lettrismus* und die Bild-Text-Collagen von Klaus Peter Dencker und Johannes Jansen.²⁷⁰ Eine Variante der visuellen Poesie, die Literatur und Malerei so zusammenbringt, dass sie ihre Eigenheiten bewahren, ist die *Leuchtstoffpoesie* von Günter Brus, eine Sammlung von Bild-Dichtungen, die von Ende 1999 bis Mitte 2000 als Ausstellung *Leuchtstoff - Poesie und Zeichen - Chirurgie* in der Kunsthalle Tübingen, der Kunsthalle Kiel und der Neuen Galerie der Stadt Linz zu sehen war. Bis Ende der 1970er Jahre nannte Brus seine Leuchtstoffpoesie noch *illuminierte Manuskripte*, in Anlehnung an William Blakes *Illuminated Books*, womit sich der Kreis der Begriffe schließt und wir wieder auf unser Ausgangsobjekt verwiesen sind, dessen kunsthistorischer Kontext nun erste Konturen angenommen haben sollte. Es sei im Folgenden auch die Weiterführung der konkreten Poesie in den digitalen Medien skizziert, in deren Kontext Smalls Werk entstanden ist.

Eine Verbindung zwischen konkreter Poesie und digitalen Medien sieht Jay David Bolter bereits 1991 in seinem Buch *Writing Space*: “Concrete poetry too belongs in the computer; indeed, the computer makes possible truly kinetic poetry, a poetry in which letters and words can dance across the screen before the reader’s eyes.” (1991: 145) Zwar verweist Bolter damit schon auf die Kategorie der Zeit, verbleibt mit seinem Hauptthema, dem Hypertext, dessen spezifische Form der Textpräsentation die linguistische Dimension durch die außersprachliche, topographische erweitert (ebd., 25), aber noch ganz im klassischen

dass diese Antwort recht geschwätzig inszeniert wird, indem fünf Horizontale angeboten werden statt der drei, die genügt hätten, um eine Leerstelle herzustellen.

²⁷⁰ Zum Begriff der visuellen Poesie vgl. Dencker 1997, zur Lingualisierung des Visuellen vgl. Faust 1977, sowie als prominente Beispiele aus Lateinamerika der 1960er Jahre León Ferraris *cuado escrito* und Maria Schendels *objetos gráficos* (Pérez-Oramas 2009).

Paradigma der konkreten Poesie als Text der *Fläche*. Im Gegensatz dazu zeigt ein Werk wie Smalls *Illuminated Manuscript*, dass in den digitalen Medien neben der sprachlichen und graphischen Qualität der Wörter auch Zeit und Interaktion eine Bedeutung generierende Rolle einnehmen: Der Text kann erscheinen, sich bewegen, verschwinden, und er kann all dies in Reaktion auf die Handlung der Leserin tun. Zur Syntax von Text und Raum tritt die Syntax von Zeit und Interaktion. Ein frühes Beispiel für den Einsatz der Zeit ist *First Screening* (1984) von bpNichols, 12 kinetische Gedichte programmiert in Apple Basics an einem Apple IIe Computer.²⁷¹ Zwei Beispiele, die auch die personelle Kontinuität der Experimente konkreter Poesie in den Print- und digitalen Medien bezeugen, sind der Brasilianer Augusto de Campos und die Argentinierin Ana María Uribe. Während in de Campos' *poema-bomba* (1983-1997) die Explosion im Printmedium zunächst durch verstreute Buchstaben auf dem Papier konkretisiert wurde,²⁷² erfolgt dies im digitalen Medium auch mittels Ton und Bewegung: Die Buchstaben kommen auf den Betrachter zu, begleitet von einem wiederholt ausgerufenen »bomba«.²⁷³ Auch Uribe lässt ihren Printarbeiten (*Typoem*) kinetische Werke (*Anipoem*) folgen, wie etwa die *Gymnasia*-Stücke von 1998, die durch den Wechsel der Buchstaben P und R beziehungsweise I, T, Y, V, X im Endlos-Loop gymnastische Übungen assoziieren.²⁷⁴ Eine Verbindung zwischen den verschiedenen Generationen und Medien konkreter Poesie bezeugt Johannes Auers digitalisierte Adaption *worm applepie for doehl*, in der sich der Wurm durch die Frucht frisst und mit den sprachlichen Signifikanten auch den visuellen beseitigt, und zwar immer wieder, was die symbolische Beseitigung des Todes in der Technik des Loops assoziiert.²⁷⁵ Eine andere Form der Textanimation, die an de Campos'

²⁷¹ <http://vispo.com/bp/quicktimeversion.htm>. Im Poem *Island* füllt sich der Bildschirm mit der Zeile „WAVE WAVE WAVE ROCK WAVE WAVE WAVE“, wobei alle Wörter außer ROCK sich vertikal über den Bildschirm bewegen. In *Poem for my Father* erscheint am linken unteren Bildschirmrand die Buchstabenreihe TRAIN, die von links in kurzer Taktfrequenz durch weitere T-Buchstaben ergänzt wird, was den Eindruck einer Zugsbewegung nach rechts schafft.

²⁷² Diese Ausführung erinnert an Maria Schendels *Untitled* (1972) aus der Serie *objectos gráficos*, ein spiralförmiges Amalgam an Buchstaben, das eine Explosion der Sprache evoziert (Pérez-Oramas 2009: 135).

²⁷³ www.uol.com.br/augustodecampos/poemas.htm

²⁷⁴ <http://amuribe.tripod.com>. Zum Traditionsbezug vgl. Miekal Ands *After Emmett* (1998), eine Homage an Emmett Williams *The Voyage* (1975) – 100 Wort-Quadrate, bestehend aus 3x3 Buchstaben, die sich verkleinern bis zur Größe eines Punkts –, das seine 3x3 Buchstaben jeweils gegen andere graphische Realisationen ihrer selbst austauscht (www.cla.umn.edu/joglars/afteremmett/bonvoyage.html). Vgl. ebenfalls Robert Kendalls Hinweis auf die “2,000-year-old tradition of concrete poetry, or visual poetry” im Kontext seiner *kinetic visual poems* bzw. *SoftPoetry* (Kendall 1993).

²⁷⁵ Da im Original das Wort »Apfel« wirklich einen Apfel (und nicht etwa eine Melone oder einen Baum) bildet, entzieht es sich der möglichen Thematisierung der Arbitrarität von Signifikation und stellt als bestätigender Pleonasmus eher so etwas wie die Idyllendichtung unter der konkreten Poesie dar. Eckhardt Meyer-Krentler hatte eine Dynamisierung von Döhls *Apfel* schon in den 1980er Jahren mit einem Computerprogramm vorweggenommen und dabei auch Wortsstitutionen vorgeschlagen (Birne als Obst, Strauß als Schädling), womit man “ein politisches Gedicht der 1980er Jahre [hätte]” (1992: 202). Ich danke Peter Gendolla für den Hinweis auf Meyer-Krentler.

poema-bomba erinnert, bietet David Knoebels *A Fine View*, ein kurzer Text aus seiner Sammlung *Words in Space* über den Absturz eines Dachdeckers.²⁷⁶

The view is fine from where
the roofers take there break
and offer coffee talk
of sports and Bill, who lost
his footing on the dew
slick plywood.
One flicks his cigarette.
The others watch it smoke
in downward arc between
two beams, the shatter sparks
against the basement slab.

Die Zeilen dieses Textes ent-wickeln sich allmählich aufsteigend aus einem Worte-Knäuel – wie der Rauch einer Zigarette – und kommen – wie der Abgrund dem Fallenden – dem Leser mit zunehmender Geschwindigkeit und Größe entgegen (bis das »a« des Wortes »basement« den ganzen Bildschirm ausfüllt). Die Textbewegung verkörpert den Fall der Zigarette, von dem die Rede ist, und den die Leser, als Symbol für den Fall Bills, nachvollziehen. Natürlich sehen sich die Leser nicht wirklich an Bills Stelle, sondern ‚durchleben‘ dessen Absturz aus einer Haltung distanzierter Immersion, die zugleich die Position der anderen Dachdecker im Text beschreibt, welche tatsächlich täglich in Gefahr sind und, um dieser begegnen zu können, zu Bills Geschichte wiederum die Position des Lesers einnehmen müssen, dessen Welt nicht wirklich berührt ist durch den berichteten Unglücksfall: Die Leser von *Fine View* treten somit also in einer doppelten Ersetzungsbewegung nicht an die Stelle Bills, sondern an die seiner Kollegen.

Während *Fine View* an die Text-Filme beziehungsweise Video- und TV-Poesie in den 1960er bis 1980er Jahren erinnert,²⁷⁷ geht die interaktive Weiterentwicklung konkreter Poesie über diesen Rahmen hinaus, indem sie die Betrachter beziehungsweise Interakteure direkt in die Präsentation des Werkes einbezieht. Ein Beispiel hierfür ist das audiovisuelle Rollover-Lovepoem *YATOO* (2000) der Wiener Netzkünstler Ursula Hentschläger und Zelko Wiener,

²⁷⁶ <http://home.ptd.net/%7Eclipoet/fineview/fineview.html>

²⁷⁷ Ein Beispiel ist Michael Snows *So Is This* von 1982. Andere Beispiele für Text-Filme, die in den digitalen Medien entstanden, sind Brian Kim Stefans' *the dreamlife of letters* (http://collection.eliterature.org/1/works/stefans__the_dreamlife_of_letters.html), Robert Kendall's *Soft Poems* (www.wordcircuits.com/kendall/poetry/softpoet.htm) und Young-Hae Chang Heavy Industries' Text-Animationen (www.yhchang.com).

das zunächst als eine rote Kugel auftritt, die ins Zentrum des Bildschirms wächst und einen fünfeckigen Stern bildet.²⁷⁸ Der Mauskontakt führt zum allmählichen Aufbrechen der zehn Teile des Sterns und lässt zugleich zusammenhangslose Worte, gesprochen von einer weiblichen oder männlichen Stimme, erklingen. Die Interakteure stellen bald fest, dass die einzelnen Teile nach mehreren Mauskontakten zu ihrer ursprünglichen Form als Stern zurückkehren, und bemerken, dass die Elemente wie ein Kaleidoskop eine neue harmonische Form bilden, wenn jeweils zunächst einer der beiden Teile der fünf Sternecken berührt wird. Die Befolgung dieser Regel führt zu Äußerungen wie „I love you so much“, von der Frauenstimme vorgebracht, oder zum ersten Satz des Mannes, der auch die Initialen des Titels erklärt: „You are the only one“. Die Verse sind simpel und inhaltlich kaum interessant, werden dies aber angesichts der zugrunde liegenden Poetik der Beschränkung (jeder Vers kann nur fünf Wörter enthalten) und vor allem angesichts der Rezeption, die ebenfalls der Poetik der Beschränkung unterliegt: Nur wenn die Interakteure dem beschriebenen Navigationsweis folgen, formen sich die Worte zu einem Dialog zwischen den beiden Figuren des Gedichts. Diese geforderte Geschicklichkeit ist der Gegenpol zur romantischen Botschaft des Gedichts, ein Hinweis darauf, dass auch die Kommunikation Liebender missglückt, werden bestimmte Bedingungen nicht erkannt und befolgt, wobei das anregende visuelle und sprachliche Chaos andererseits natürlich auch als Befreiung aus alten kommunikativen Gleisen interpretiert werden kann.

Abbildung 9 Ursula Hentschläger and Zelko Wiener: *YATOO* (2000)

Die aufgeführten Beispiele für konkrete Poesie in digitalen Medien sind jeweils online abrufbar und werden auf dem Computerbildschirm präsentiert. Eine andere Gruppe der konkreten Poesie in digitalen Medien sind Installationen wie *Text Rain* (1999) von Camille Utterback und Romy Achituv oder *Still Standing* (2005) von Bruno Nadeau und Jason Lewis, das die Immobilisation des Interakteurs vor dem Bildschirm verlangt, ehe Buchstaben sich in der Silhouette des Interakteurs zu einem Text formen, der diese Immobilisation thematisiert.²⁷⁹ Eine dritte Gruppe kinetisch konkreter Poesie sind Werke in der Virtuellen

²⁷⁸ www.zeitgenossen.com/outerspaceip/index1.html (Zugang im oberen Teil des Screens), für eine ausführliche Besprechung vgl. Roberto Simanowski: *Zeitgenossen: Yattoo*. Audio-visueller Hypertext als Rollover-Lovepoem, in: *dichtung-digital* 1/2002 (www.dichtung-digital.org/2002/01-21-Simanowski.htm)

²⁷⁹ <http://bruno.wyldco.com/stillstanding>. Für eine Besprechung von *Still Standing* vgl. Simanowski 2008: 129-132.

Realität des Cave, wie *Lens* von John Cayley.²⁸⁰ In diesem Fall begegnet man einer dreidimensionalen Landschaft von Text (weiße Buchstaben auf schwarzem Hintergrund) wobei auf der Oberfläche des Wortes »lens« sich wiederum Text aus kleineren, schwarzen Buchstaben befindet. Nähert man sich, hat man den Eindruck, dass dieser Text nicht auf der Oberfläche des Wortes »lens« existiert, sondern hinter ihm auf einer anderen, tieferen Ebene, auf die die Buchstaben von »lens« Ausblick geben. Man kann in der Virtuellen Realität des Cave schließlich durch das Wort »lens« beziehungsweise durch einen seiner Buchstaben hindurch diese tiefere Ebene betreten, die nun schwarzen Text auf weißem Hintergrund präsentiert, darunter wiederum das Wort »lens«, auf dessen Oberfläche auch hier Text, diesmal aus weißen Buchstaben, zu entdecken ist, der von einer weiteren tieferen Ebene kündigt. Wie in jedem *mis en abyme*, ist auch in *Lens* die Reise in tiefere Schichten potenziell unendlich; im Unterschied zu anderen Medien, wo Erzähler oder Autorin die Anzahl der betretenen Ebenen bestimmen, liegt es hier jedoch beim Publikum, den Vorgang zu beenden. Die vorgeführte Form des *mis en abyme* lässt sich doppelt symbolisch lesen: 1. Text wird zur Oberfläche eines anderen Textes beziehungsweise erweist sich als Fenster zu diesem. 2. Jeder Text ist Oberfläche oder Fenster. Die erste Perspektive suggeriert, dass die Rezeption und das Verständnis des einen Textes den Zugang zu anderen, tiefer liegenden Textschichten eröffnet, und damit zu einem anhaltenden Verständnisfortschritt führt. Eine weniger optimistische Lesart begreift die fortwährende Verschiebung in neue Bedeutungsschichten als endlosen Aufschub der Ankunft von Sinn und assoziiert die Entlarvung der Wörter als Schreibfläche weiterer Wörter mit dem anhaltenden Wechsel von Signifikat und Signifikant im Sinne von Derridas *différance*. In dekonstruktiver Perspektive symbolisiert *Lens* nicht die Lupe, die den Zugang zur Wahrheit verspricht, sondern gleicht, indem sie diesen Zugang durch die unaufhörliche Verweisung versperrt, eher der Falltür in den Abgrund des epistemologischen Skeptizismus. Das Cave-Werk *Lens* zeigt dann nicht den Ausgang aus der Höhle – wie ihn Platon im sechsten Buch seiner *Republik* als Vorgriff auf die Aufklärung imaginiert –, sondern veranschaulicht, im Sinne *postmoderner* Aufklärung, die Unmöglichkeit, ihr zu enttrinnen.

Während *Lens* durch Titel und Symbolik unvermeidlich eine philosophische Reflexion hervorruft, verweisen Konzept und Titel von Jim Andrews *Arteroids* (2001-04) auf den Kontext des Computerspiels. *Arteroids* ist ein “literary computer game”, ein Egoshoooter, bei dem es darum geht, Wörter abzuschießen, wobei Schussquelle das Wort »poetry« ist und

²⁸⁰ Zur Wirkungsweise des Cave vgl. Anmerkung 206(?) unter II/3. Für eine Beschreibung und Kontextualisierung von *Lens* innerhalb der (kinetischen) konkreten Poesie vgl. Cayley 2006 sowie die Besprechung des Cave-Werks *Screen* in Abschnitt vier dieses Kapitels.

Schussziel über den Bildschirm ziehende Wörter sowie die Angreifer, ebenfalls »poetry« genannt, die auf Kollision mit der Schussquelle programmiert sind.²⁸¹ So wie *Yatoo* seinem Publikum Navigationsdisziplin abverlangt, um einen sinnvollen Text zu erhalten, so erfordert *Arteroids* Navigationsgeschick, um ganze Sätze entziffern zu können, denn je länger man einer Kollision entgeht, umso mehr Wörter erscheinen und formen schließlich Aussagen wie: „The battle of poetry against itself and the forces of dullness“. Der tiefere Sinn dieses poetischen Kampfspiels liegt zunächst in der Dekonstruktion der üblichen Rhetorik aller anderen Kampfspiele, was sich schon in der Anspielung des Titels auf den Arcade-Klassiker *Asteroids* aus dem Jahr 1979 ausdrückt, dessen Raumschiff, Kleinplaneten und UFOs bei Andrews zu Wörtern werden. Die semantische Neubesetzung der Rhetorik des Kampfspiels kann zunächst nüchtern im Sinne des situationistischen *Détournement* verstanden werden.²⁸² Eine spekulativere Lesart mag darin die Umsetzung dessen sehen, was Poesie bedeutet: Angriff auf sprachliche und gedankliche Klischees. Dass die von der Poesie getroffenen Wörter ihre festgefügte Gestalt verlieren und sich in neue, eher visuell sinnliche als kognitiv semantische Zusammenhänge auflösen, folgt zwar der historischen Vorlage (in *Asteroids* sind die getroffenen und zersplitterten Objekte allerdings wiederum eine Gefahr für das Raumschiff), ist aber gleichwohl Anlass, in *Arteroids* den symbolischen Übergang des Textes von der Sinn- zur Präsenzkultur zu sehen. Diese Lesart kann sich damit absichern, dass auch Andrews selbst die Frage nach Sinn und Präsenz in *Arteroids* bewegt. Andrews konstatiert in der Reflexion zu seinem Werk in diesem einen Umschwung “between text as readable literary object that gets its primary meaning from the meaning of the words to text as meaning via sound, motion, and destructive intent.” (Andrews 2002) *Arteroids* stellt im Grunde die Frage nach der Spannung zwischen Lektüre und körperlicher Aktion, die in vielen Werken digitaler Kunst verhandelt wird und hier in Kapitel II/3 am Beispiel *Text Rain* besprochen wurde. Für Andrews liegt die Antwort in der Geschwindigkeit: Spielt man langsam, nimmt man den Text

²⁸¹ www.themediaproject.com/projects/issue11/andrewsarteroids/arteroids.htm; für eine ausführliche Besprechung und ein Interview mit Andrews siehe *dichtung-digital* 1/2002 (www.dichtung-digital.org/2001/12/10-Simanowski; www.dichtung-digital.org/2001/12/29-Andrews)

²⁸² Das *Détournement* ist für die um Guy Debord zentrierte *Situationistische Internationale* das Verfahren der zweckentfremdenden (und das heißt widerständigen) Aneignung kultureller Gegenstände, Begriffe und Situationen. Die Situationisten hinterfragen und unterminieren – defetischisieren – mit dem *Détournement* die scheinbar natürliche Logik bzw. scheinbar logische Natur von Situationen (das heißt Systemen raumzeitlich strukturierter Elemente, psycho-mentaler Faktoren und sozialer Beziehungsgefüge). Die Praxis beginnt im Bereich der Sprache, indem auch Begriffe „entwendet“ bzw. die „gefesselten Worte“ befreit und der revolutionären Kommunikation zugeführt werden. Zum Entwendungsverfahren gehört zudem die Collage von Filmsequenzen wie in Debords Film *The Society of the Spectacle* (1973), ein Verfahren, das plagiativ ist, weil es Material verwendet, das bereits im medialen Umlauf ist, und subversiv, weil es die Perspektive dieses Materials umkehrt. Das ‚konterrevolutionäre‘ Gegenmittel der Gesellschaft des Spektakels ist die *Rekuperation* (frz. Beschlagnahme, Wiedererlangung), das die Subversion des *Détournements* isoliert, durch Rekontextualisierung banalisiert und als modernisierendes Element in die bestehende Struktur re-integriert. Vgl. Baumeister/Negator (2005), Ohrt (1995) und Platt (1992).

wahr und *Arteroids* lässt sich zur konkreten Poesie zählen, spielt man es schnell, mutiert der Text zu einem visuellem Objekt im Spiel, vergleichbar den fallenden Buchstaben in *Text Rain* – die Geschwindigkeit der Rezeption ändert die Gattung des Projekts.²⁸³ Die Frage, die Andrews mit *Arteroids* untersucht – “What are the possible roles of language in dynamic multimedia work for the Web? Can poetry go here and live?” (ebd.) –, ist die Frage, die sich für alle Formen konkreter Poesie stellt, und zwar nicht nur als kinetisierte in den digitalen Medien. Andrews delegiert die Antwort ans Publikum: “Well, judge for yourself.” Im Rahmen dieses Kapitels ist die Frage als Frage nach dem Verhältnis von Sprache und außersprachlichem Effekt zu diskutieren, was wieder mit der Poetik konkreter Poesie im Printmedium begonnen sei.

2. „Generation Flash“ und „reiner Code“

Der experimentellen Poesie im Allgemeinen und der konkreten im Speziellen wurde zuweilen ihre autistische Sprache vorgeworfen, die sie zu einer Privatangelegenheit mache und ungeeignet erscheinen lasse, auf das Bewusstsein des Lesers zu wirken, ungeeignet also auch für politische Interventionen. So richtete sich Hans Magnus Enzensbergers Forderung nach einer „politischen Alphabetisierung Deutschlands“ gegen die sprachkritische Literatur und favorisierte ausdrücklich das „Agitationsmodell“ gegenüber dem experimentellen Text (1968: 189). In einem anderen Kontext, aber gleichen Sinne, hatte zwanzig Jahre vor Enzensberger Jean Paul Sartre in seinem Essay *Was ist Literatur?* im „ästhetischen Purismus im letzten Jahrhundert nur ein brillantes Defensivmanöver der Bürger“ gesehen und eine „Literatur der Praxis“ beziehungsweise eine „totale Literatur“ gefordert, für die er bemerkenswerter Weise im Sozialismus den besten Boden sah (1958: 20 und 141). Auch 40 Jahre nach Enzensberger begegnet man der Kritik formalistischer Kunst, der Jost Hermand zum Beispiel einen „Zug ins Ausweichende“, eine „konformistisch-nonkonformistische Ideologie der Ideologielosigkeit“ nachsagt (2004: 54). Das Gegenargument lautet (heute, vor 40 Jahren und schon im Dadaismus), dass der Fokus auf das Material des Textes auch eine kritische Reflexion auf Sprache und deren Gebrauch mit sich bringe und somit zu einer Sensibilisierung führe, die der Instrumentalisierung von Sprache entgegenarbeite. “Durch die Isolation von Wörtern aus dem gewohnten ‚Ablauf‘ der Sprache”, so betont zum Beispiel

²⁸³ Andrews erklärt in einer privaten Email am 12. 9. 2002: “when you play the game, you can play it at low velocity and read the texts and at low velocity it's a kind of vispo [visual poetry - R.S.] (dis)play device, whereas if you turn the velocity up, it turns into a challenging, slightly competitive computer game.”

Gisela Dischner, „erscheint das Selbstverständliche der Sprachgewohnheit plötzlich neu, fragwürdig, unverständlich; die intendierten Sprachgewohnheiten werden aufgebrochen“, woraus sie auch politische Hoffnungen ableitet: „Das ästhetische Nicht-Selbstverständlichnehmen des Selbstverständlichen könnte modellhaft sein für das gesellschaftliche Nicht-Selbstverständlichnehmen des Gewohnten, ‚Normalen‘.“ (1978: 38)

Die von der experimentellen Poesie unternommene Arbeit am Material hält dem Gebrauch der Sprache ihre Voraussetzungen vor Augen und vollzieht Aufklärung, vergleichbar der Vernunftkritik im Modell der Souveränitätsästhetik, unabhängig von der konkreten inhaltlichen Botschaft durch Sensibilisierung für die Repräsentationsverfahren des Mediums. Aus dieser Perspektive wird zum revolutionären Dichter nicht der, „der semantisch-poetische sätze erfindet, die die nötige revolution zum inhalt und ziel haben, sondern jemand, der mit poetischen mitteln dichtung als modell der revolution selbst revolutioniert“ – „dichtung der revolution bedeutet revolution der dichtung“ (Bezzel 1978: 35f.). Der zugrunde liegende Gedankenbezug erinnert an Adornos Diktum von der Form als Ort des Gesellschaftlichen²⁸⁴ und verweist auf Schillers Konzept der ästhetischen Erziehung, wenn Bezzel zum „existentiellen Sinn“ des Spielbegriffs in der Kunst schreibt: „er wird zum inbegriff des endes der herrschaft des menschen über den menschen, der befreiung aller menschlichen möglichkeiten durch die befreiung der menschlichen lust“ (ebd., 36). Anders als bei Schiller liegt die Rettung nun allerdings in einer Verdoppelung der Entfremdung: „das sprachsystem unserer kultur spiegelt die entfremdung dieser ära: die entfremdung des menschen von sich selbst durch das rigorose realitätsprinzip der wirklichkeit. dichtung als kunst reagiert darauf so, daß sie sprachlich die entfremdung von der entfremdung realisiert, indem sie bewußt das hierarchisch-entfremdete sprachsystem an allen ecken und enden zerstört“: die konkrete Poesie ist politisch, „indem sie die ästhetische entfremdung von der realen unaufhaltsam in gang setzt“ (ebd.).²⁸⁵

Die erkennbare Verbindung zwischen Entfremdung, Befremdung, Aufklärung und Spiel erinnert an die formalistischen Experimente im Dadaismus, deren gesellschaftliche Kritik ähnlich im Sprachsystem als Ort der Sinnggebung ansetzte. So wie Dadas Werke auf das Spielerisch-Skandalöse zielen, beruht die Poetik der konkreten Poesie auf dem Spielerisch-Experimentellen; so wie dort besteht auch hier die Gefahr, dass das als Repräsentationskritik

²⁸⁴ Vgl. Umberto Eco, der unter der Kapitelüberschrift *Form als Engagement* in seinem Buch *Das offene Kunstwerk* das Aufbrechen der dem Künstler entfremdeten Sprache „von innen her“ erörtert (1977: 287).

²⁸⁵ Vgl. den Kommentar zu Schillers Konzept der ästhetischen Erziehung im Kontext der Präsenzkultur im Epilog. Die Konzipierung der Form als Ort des gesellschaftlichen Fortschritts findet sich wie gesehen auch in Walter Benjamin Vortrag *Der Autor als Produzent* (2002) und wird in Umberto Ecos Buch *Das offene Kunstwerk* unter der Kapitelüberschrift *Form als Engagement* als Aufbrechen der dem Künstler entfremdeten Sprache „von innen her“ erörtert (1977: 287).

gedachte Experiment ohne Revolutions- und Befremdungsertrag einfach als (formalistisches) Spektakel endet. Man bewegt sich auf der Grenze zwischen „complicity and critique“ (Auslander 1994: 31), zwischen „der bestimmten Negation des Sinnes und der schlechten Positivität des Sinnlosen“ (Adorno 1981: 426f.), von der in Kapitel II/1 mit Blick auf die politisch-ästhetische Bewertung von Sinnverweigerung und Botschaftslosigkeit schon die Rede war. Auf diese Gefahr verweisen auch Dischner, wenn sie davor warnt, das Spiel mit Redensarten könne zu harmlos bleiben oder beliebig werden (1978: 39), und Ulrich Ernst, wenn er die Überbetonung der Form-Artistik problematisiert anhand der Labyrinthtexte, die als ängstliche Sprachgebilde zwar eine Entautomatisierung des Lesens bedingten und „ein rational angespanntes Rezeptionsverhalten“ sowie „Mut zu Entdeckungsreisen in Sinnlandschaften“ abverlangten, zugleich aber, wie optische Dichtung insgesamt, tief in einer manieristischen Grundhaltung wurzeln (1990: 211f.). Die beanspruchte revolutionäre Rhetorik operiert mittels formaler Extravaganz, technischer Virtuosität und optischer Effekte, was natürlich nicht erst im 20. Jahrhundert Kritik auf sich gezogen hat.²⁸⁶ Die Relativierung der politischen Intention und die Binnendifferenzierung der Poetik konkreter Poesie findet sich selbst in Williams *Anthology of Concrete Poetry*, die konkrete Poesie „a kind of game“ nennt und neben den „militant social reformers“ die „religious mystics, lyricists of love, psychedelic visionaries, engaged philosophers, desinterested philologists and poetypographers“ auflistet (1967: VI und VII). Dementsprechend begegnet man im Bereich der konkreten Poesie neben politisch engagierten Werken wie Claus Bremers *immer schön in der reihe bleiben*,²⁸⁷ Konrad Balder Schäuffelens Nr. 9 aus der Serie *da kannten die Soldaten kein Pardon mehr*²⁸⁸ und Ivan Steigers *Ja/Nein*²⁸⁹ philosophisch orientierten Werken wie Max Benses *Cartesian Concrete*²⁹⁰ sowie interessanten Visualisierungen von Personen, wie Koláří

²⁸⁶ Vgl. bereits Montaigne in seinen *Essays* (I, 54): “There exist frivolous and vain ploys by means of which men at times seek to achieve esteem. I refer to those poets who compose works with verses that begin with the same letter, that offer us eggs, spheres, wings, etc., stretching them and shrinking them so that they represent this or that figure.”

²⁸⁷ Bremers Stück wiederholt die Titelzeile untereinander, bis die Buchseite gefüllt ist, und spekuliert darauf, dass die Leser die ermüdende Anhäufung an immer gleichen Zeilen nicht gehorsam hinunter lesen, sondern mit den Augen aus der Reihe scheren. Vgl. in diesem Sinne Bremers Selbstkommentar in Williams *Anthology*, in der das Stück aufgeführt ist.

²⁸⁸ Schäuffelen ordnet den Satz »das lange haar muß dran glauben« so an, dass »glauben« vertikal durch »dran« läuft (sich mit diesem das »a« teilend) und das entstehende Kreuz die Phrase »dran glauben« auf ihre tödliche Bedeutungsvariante zurückführt, was im vorliegenden Fall übertrieben erscheint und gerade deswegen einlädt, das erzwungene Haareschneiden als Metapher für Intoleranz zu verstehen, die auch in weitergehende physische Verstümmelung münden kann.

²⁸⁹ Steiger spielt, anders als Döhl in *Apfel*, mit der Kongruenz von Signifikant und Signifikat und bildet aus mehreren kleinen »JA«-Wörtern das Wort »NEIN«.

²⁹⁰ In diesem Stück, das sich ebenfalls in Williams *Anthology* befindet, sind die Worte »ich«, »denke«, »etwas« »ist« so in einem Kreis angeordnet, dass sie in verschiedener Reihenfolge gelesen werden können.

Tinguely, oder Naturerscheinungen, wie Gomringers *Wind*.²⁹¹ Bevor wir der Frage nachgehen, ob nicht auch die manieristischen Stücke zu Materialreflexion führen und gewohnte Sehweisen aufbrechen können, sei das politische Selbstverständnis konkreter Poesie in den digitalen Medien erörtert.

Während Werke wie *Fine View*, *Yatoo* und *Arteroids* einer tieferen semantischen Auslotung der formalen Artistik standhalten, bietet das Internet eine Menge an Beispielen, die keine semantische Einholung ihrer technischen Effekte erlauben, also, mit Hans Ulrich Gumbrecht gesprochen, nicht mit bedeutungskulturellen Diskursen und Praktiken überlagert und so im Rahmen der Sinnkultur legitimiert werden können (2001: 70(?)). In solchen Fällen zelebriert die Sprache sich selbst, die im Reich des Digitalen freilich nicht mehr allein aus Worten besteht, sondern auch und vor allem aus dem Code unter der Bildschirmoberfläche, der das Erscheinen von Wort, Bild, Ton und Animation in Raum und Zeit und in Interaktion mit dem Publikum verantwortet. Diese Selbstbezüglichkeit wurde im Hinblick auf vergleichbare Bewegungen in der Kunstgeschichte als *reiner Code* bezeichnet (I/1). Als Künstlertyp ist dem *reinen Code* der *software artist* zuzuordnen, wie ihn Lev Manovich 2002 in seinem Essay *Generation Flash* beschreibt, benannt nach dem Programm Flash, das schon durch eine implementierte Bibliothek der Spezialeffekte die Produktion aktionsreicher multimedialer Werke provoziert. Der Vormarsch der Flash-Ästhetik erfolgt in unterschiedlichen Kontexten und mit unterschiedlicher Professionalität, wozu einfache, teilweise recht kitschige Animationen auf privaten Websites ebenso gehören wie aufwendige, von Screen-Designern und Programmierern im Internet gestaltete Werbeaktionen und Unternehmenspräsentationen. Neben der Ästhetisierung des Banalen und Kommerziellen gibt es interessante Flash-Produkte, die sich eher dem Bereich der Kunst zurechnen und durch entsprechende Wettbewerbe institutionalisiert werden. Auch diese Werke basieren auf der Disposition des verwendeten Programms und akzentuieren deutlich den Effekt auf Kosten der Semantisierung. Von den Beobachtern und Kuratoren wird dieser Umstand damit erklärt, dass mit den neuen Technologien die Entwicklung von Filmen nicht mehr das Studium von Animation oder Regie voraussetze, und begrüßt, weil es hilft, die „Nachwirkungen der dogmatischen und spaßfeindlichen Ulmer Schule“, die den Funktionalismus des Bauhaus in Theorie und Praxis fortsetze, zu überwinden (Rilly/Schmidt 2001).²⁹² Der Trend zur Ästhetik

²⁹¹ In *Tinguely* bilden die Buchstaben t-i-n-g-u-e-l-y eine Form, die einer Tinguely-Plastik ähnelt. In *Wind* bilden die Buchstaben w-i-n-d kreuz und quer das Wort »Wind«.

²⁹² Diese Erklärung gibt Jens Schmidt, Juror des Flash-Awards auf dem Festival für digitale Medien, Wirtschaft und Kultur *Berlin Beta 2001*. Laurence Rilly, ebenfalls Juror dieses Flash-Awards, verweist zudem euphorisch auf die kreative Allianz von Kommerz und Ästhetik, die Flash ermöglicht: „Ich bin froh, dass

des Effekts ordnet sich ein in die Rückkehr des Ornaments und die Konzeption der Präsenzkultur.²⁹³ Diese Ästhetik hat sich mit Flash gleichsam ihre eigene Technologie geschaffen, die die Produktion der „special effects“ demokratisiert, da sie diese ohne das Erlernen komplizierter Programmiersprachen ermöglicht, und somit eine neue Generation digitaler Kunst hervorbringt, für die zum Großteil der Name des Programms Programm ist.²⁹⁴ Manovich beschreibt den neuen Künstlertypen als *Softwarekünstler* und sieht in ihm den Nachfolger des medienkritischen *Medienkünstlers*, welcher nicht vorrangig an Realität interessiert gewesen sei, sondern an der Repräsentation von Realität durch andere und, indem er mit den Inhalten der Medien arbeitet, statt eigene Inhalte zu schaffen, „ein Parasit, der auf Kosten der kommerziellen Medien lebt“, zu nennen sei (2005: 60).

Die Variante des *media artist's* gibt es auch im Bereich der digitalen Medien, und zwar als eine Art medienkritische Software-Kunst, die vor allem in den Anfangstagen des Internet dessen Materialität (Browser, Editoren) medienkritisch akzentuierte. Berühmtes Beispiel sind die Kunst-Browser (Browser Art), die Websites in ungewöhnlicher, verzerrender und dadurch aufklärerischer Weise darstellen, wie etwa Maciej Wisniewski's *Netomat* (1999), *Webstalker* von I/O/D (1997) und Mark Napiers *Shreddar* (1998), wobei Napiers spätere stark formalästhetisch geprägte Arbeit *P-Soup* (2003) zugleich den Wandel von der Medienkritik zum reinen Code bezeugt. Mit dem 21. Jahrhundert verschiebt sich, wie Manovich anhand der vertretenen Künstler auf der Netzkunst-Biennale nachweist, das Gewicht zum Software-Künstler der Generation Flash. Während die Biennale Mitte der 1990er Jahre noch von den osteuropäischen Künstlern (Alexey Shulgin, Olga Lialina, Vuc Cosic) mit ihren inhaltsbezogenen, medienkritischen Werken im Format des wenig effektbeladenen, kaum ‚flashigen‘ HTML bestimmt wurde, dominierten nun Künstler aus dem Milieu des Silicon Valley (San Francisco) und Silicon Alley (NYC) mit Werken im Flash-Design. Manovichs Erklärung dafür ist einerseits technologisch – das einfache HTML

große Unternehmen ausgefallene Websites oder witzige Werbefilme produzieren lassen. Dadurch wird eine breite Masse von Menschen für Ästhetik und Humor sensibilisiert. Gerade in Deutschland gibt es da Pionierarbeit zu tun“ (Rilly/Schmidt 2001).

²⁹³ Zur Klage Hal Fosters und Frederic Jamesons über die Rückkehr des Ornaments vgl. I./2, zur Beziehung zwischen Präsenzkultur und technischem Effekt der neuen Medien vgl. Gumbrecht 2004: 12: „Während sich die neuzeitliche westliche Kultur (einschließlich unserer Gegenwart) als ein Prozess beschreiben lässt, bei dem die Präsenz fortschreitend preisgegeben wird und aus dem Gedächtnis verschwindet, kann es sich herausstellen, dass einige der heute von der avanciertesten Kommunikationstechnik produzierten »special effects« dazu beitragen, ein gewisses Verlangen nach Präsenz wiederzuerwecken.“

²⁹⁴ Flashy bedeutet im Englischen »auffallend«, »schrill«, »glitzernd«. Es ist anzumerken, dass Manovich seinen Begriff der Flash-Ästhetik nicht an die Flash-Software bindet, sondern ebenso in Phänomenen lokalisiert, die mittels Shockwave, DHTML, Quicktime, Java oder C produziert wurden. Vgl. Yuli Zivs Kommentar über die Produktion von ‚Künstlern‘ durch die Bereitstellung von Software: „One effect produced by Macromedia's new release was the blurring of boundaries between artists and programmers, which significantly increased the numbers of ‚digital artists‘.“ (2006: 2)

funktionierte auch auf den langsamen Netzanschlüssen in Osteuropa, während das aufwendige Flash, Shockwave, QuickTime usw. die leistungsstarken Verbindungen des Westens voraussetzen – und verweist andererseits auf politische Aspekte: „Indem sie gleichermaßen Künstler aus dem Westen und aus dem Osten einschloss, entsprach die Netzkunst perfekt der ökonomischen und gesellschaftlichen Utopie einer neuen Post-Kalter-Krieg-Welt in den 90ern. Nun ist diese Utopie vorbei. Die Machtstruktur des globalen Imperiums ist klar geworden“ (2005: 70f.). Mit dem beginnenden 21. Jahrhundert haben sich die Aufbruchsstimmung der Nachwendezeit und der Pioniertage des neuen globalen Mediums verbraucht; die politischen Hoffnungen sind der Realität des globalen marktwirtschaftlichen Systems gewichen, das Internet betrat die Phase aggressiver Kommerzialisierung, der sich die einen anschließen und die anderen nicht mehr in den Weg stellen. Positiver formuliert bedeutet dies das Ende der Ideologie, die technologiebedingt für einige Zeit die Gegenwart postmoderner Desillusion unterbrach, womit naturgemäß auch wieder die Fragen des Ornaments und Designs anders beantwortet werden.²⁹⁵ Die von Manovich festgestellte konzeptionelle Schwerpunktverlagerung in der digitalen Kunst darf jedoch nicht überdecken, dass es weiterhin Formen der Medienkritik gibt, deren Fokus nun allerdings weniger auf der Materialität als dem Inhalt des Internet liegt. Ein Beispiel dafür ist Noah Wardrip-Fruins *News Reader* (2003), der die Top-News von yahoo.com in ein Programm lädt und Passagen daraus durch thematisch gleiche Passagen aus alternativen Nachrichtensendern ersetzt, um, ganz in der Manier der Medienkunst, den vorgefundenen Inhalt durch Rekontextualisierung zu dekonstruieren.²⁹⁶ Allerdings erfolgt die Rekontextualisierung von Inhalten keineswegs mehr ausschließlich oder auch nur vorrangig mit der Intention der Medien- beziehungsweise Repräsentationskritik, wie die populären „Social Data Browser“ (Manovich) *Listening Post*

²⁹⁵ Der Paradigmenwechsel wird auch in den einschlägigen Diskussionsforen der Netz-Aktivisten reflektiert und durchaus begrüßt, wie das Posting von Claudia Klinger in der Mailinglist *Netzliteratur.de* vom 28. 10. 1999 zeigt: „Ja, verschiedene Philosophen haben ja lange schon das ‚Lob der Oberfläche‘ angestimmt. Und mir gefällt die Entwicklung durchaus. Die Dominanz des sinnenfernen Textes, der behauptet, DAS WESENTLICHE zu sein, halte ich für ein Phänomen des gerade untergehenden Zeitalters der Aufklärung. Sinnlichkeit, Stimmung, Gefühl, Farbe und Form erobern sich ihren Platz neu und drängen den ‚reinen Gedanken‘ zurück auf die begrenzte Wertigkeit, die das Denken für ein glückliches Real Life tatsächlich hat. (Nur schwer erträglich sind ja z.B. Leute, die immer am ‚Welt-retten‘ sind).“ Dieses Zitat aus dem einschlägigen Diskurs außerhalb der akademischen Welt ist gerade auch wegen der Bemerkung in Klammern interessant, die Gumbrechts Zurückweisung des Weltverbesserungsimperativs (2004: 160) wiederholt bzw. vorwegnimmt.

²⁹⁶ Wardrip-Fruin nennt *News Reader* „an artwork designed for daily use, providing an at times humorous, at times disturbing experience of our news and the chains of language that run through it“ (<http://turbulence.org/Works/twotxt/nr-index.htm>). Mit ähnlicher Intention fordert Lance Newmans Blog *3by3by3* (<http://3by3by3.blogspot.com>) seine Besucher auf, aus den Google News drei Nachrichten auszuwählen und mit Wörtern jeweils aus den ersten drei Absätzen ein Gedicht aus drei Strophen mit je drei Versen zu erzeugen. Verwiesen sei auch auf die verschiedenen Formen des *Hactivism* (aus Activism und Hacking) und *Artivism* (aus Art und Activism) im Kontext der digitalen Medien, die ganz deutlich die Tradition einer politisch-engagierten Kunst fortführen. Vgl. dazu die Erörterung in Simanowski 2008: 133-154 sowie dort die Literaturangaben in Anmerkung 160 auf Seite 266.

(2000-01), *Dumpster* (2005) und *We Feel Fine* (2005) zeigen, die ihre Online-Fundstücke eher im Zeichen eines stichwortgetriebenen Remixes der Web 2.0-Kommunikation präsentieren.²⁹⁷ Der Softwarekünstler unterscheidet sich von dieser Medienkunst (zumindest in ihrer politisch ambitionierten Variante) durch die Eigenproduktion von Inhalt und den Verzicht auf kritische Intervention; er programmiert Kunst aus erster Hand – „Wir haben keine Lust mehr, immer sekundär zu sein, immer auf etwas zu reagieren, das bereits existiert“, ergreift Manovich für die Softwarekünstler das Wort – mit der Unbefangenheit des begeisterten Handwerkes: „Im Gegensatz zu den visuellen und Medienkünstlern der 60er-80er Jahre, deren Hauptangriffsziel die Medien waren (Werbung, Kino, Fernsehen), verschwendet die neue Generation ihre Energie nicht mit Medienkritik“ (Manovich 2005: 61 und 62). Der Code steht nicht im Dienst der aufklärerischen Rekonfiguration und Recodierung vorgefundener Medieninhalte, sondern vor allem und nicht selten ausschließlich im Dienst seiner selbst, was unter 1/2 mit der Materialfokussiertheit in anderen Kunstgenres (reine Malerei, reiner Film, reiner Körper, reine Dichtung) verglichen wurde. Der *reine* Code, auch das wurde betont, ist selbstbezüglich und narzisstisch, aber nicht notwendig ungegenständlich, wie auch das folgende Beispiel, das Manovich anführt, zeigt.

Manovichs Essay *Generation Flash* lieferte Anfang 2002 den theoretischen Kontext für die Präsentation der Flash Animationen von 122 Software-Künstlern im Rahmen der von Milton Manetas und Peter Lunenfeld organisierten *whitneybiennial.com*. Die dort versammelten Beispiele bestätigen sehr gut Manovichs Thesen vom Vorrang medialer Virtuosität, denn viele Werke bieten eine faszinierende Verbindung von Sound und Animation, Witz und Schönheit, die ganz auf dem jeweiligen technischen Einfall beruht, über den keine erkennbare Symbolik oder Botschaft hinausführt.²⁹⁸ Ein illustratives Beispiel dafür und für jene von Flash-Künstlern produzierten abstrakten, minimalistischen Kreaturen, auf die Manovich in seinem Essay verweist, ist Manuel Tans *Spider*, eine virtuelle Spinne, die dem Mauszeiger des Interakteurs folgt.²⁹⁹ Obwohl Tans Spinnen-Imitation in Verbindung zur reinen Malerei gebracht wurde, widerspricht dieses Werk durch seinen Abbildungscharakter dem für die

²⁹⁷ *Listening Post* durchsucht das Internet nach Sätzen, die mit bestimmten Phrasen beginnen („I am“), *Dumpster* durchsucht es nach Meldungen zum Ende von Liebesbeziehungen, *We Feel Fine* nach Gefühlsbekundungen. Zu allen drei Projekten sowie zum Zusammenhang von Kunst und kommunikativem Readymade vgl. Simanowski 2008: 102-116.

²⁹⁸ Die Originalversion der Website befindet sich unter: www.manetas.com/eo/wb/w/index.htm. Als Beispiel sei auf die Beiträge von Joel Fox verwiesen: www.manetas.com/eo/wb/w/artists/FOX/index.htm.

²⁹⁹ www.uncontrol.com.

reine Malerei charakteristischen Verzicht auf Repräsentation,³⁰⁰ weswegen es problematisch zu sein scheint, bei *Spider* vom *reinen* Code zu sprechen. Die Rechtfertigung einer solchen Benennung wird deutlicher durch die Analogie nicht zur reinen Malerei, sondern zum reinen Körper oder „phänomenalen sinnlichen Leib“, der im Gegensatz zum „semiotischen Körper“ nichts anderes als sich selbst bezeichnen will (Fischer-Lichte 2004: 132).³⁰¹ Auch die Spinne in *Spider* präsentiert nur sich selbst beziehungsweise repräsentiert – denn anders als der Leib der Schauspieler existiert ihre Körperlichkeit nicht an sich – nur ihr Geschaffensein (durch den Code). Es geht nicht um die Repräsentation einer Spinne, sondern um die *Möglichkeit* einer solchen Repräsentation, um die Fähigkeit des Codes, glaubwürdig die Bewegung einer Spinne – es hätte auch ein Käfer oder eine Katze sein können – zu generieren. Gleichwohl ließe sich einwenden, dass die Imitation einer Spinne unentrinnbar und unabhängig von der zugrunde liegenden Intention im Zeichen der Repräsentation steht und unsere Sichtweise auf eine Spinne zwangsläufig beeinflusst. Die Argumentation wird einfacher, wenn auch die Repräsentationsform des *reinen* Codes, seine Erscheinungsform an der Oberfläche des Interface, im Zeichen reiner Präsenz steht. Dies ist der Fall im nächsten Beispiel.

Untitled (2000) von Squid Soup, einer 1997 gegründeten Gruppe von Designern, Künstlern und Musikern, die sowohl kommerzielle wie künstlerische Produkte erstellen, ist ein navigierbarer 3-D-Raum aus durchsichtigen Text-Wänden, unterlegt mit psychedelischer Musik und undefinierbarem Geraune männlicher Stimmen.³⁰² Interakteure können in diesen Raum hineinzoomen, sich nach rechts und links begeben und durch Mausklick auf die Buchstabenwände zusätzliche Soundelemente aktivieren, was im Vordergrund schwarz-weiße Buchstabengruppen erscheinen lässt, die sich alsbald im Raum verlieren. Weder diese Buchstaben noch die Text-Wände oder die kaum zu verstehenden Worte formen sich zu sinnvollen Sätzen, sondern präsentieren sich als „post-alphabetic text“, der nicht mehr im Zeichen einer sprachlichen Botschaft steht.³⁰³ Das Werk ist, wie seiner Autoren gegenüber der Online-Galerie *The Remedi Projekt* erklären, „[an] exploration for synergy between audio and

³⁰⁰ Für den Vergleich zur reinen Malerei siehe Zivs Artikel *Parallels between Suprematism and the Abstract, Vector-Based Motion Graphics of Flash* (2006), dessen kommentarlose Präsentation eines Bildes von *Spider* unterschlägt, dass das in der Tat recht suprematistisch wirkende Image in der Animation sich als Spinnen-Imitation entpuppt.

³⁰¹ Zum reinen Körper vgl. die Diskussion unter I/1.

³⁰² www.theremediproject.com/projects/issue7/squidsoupuntitled/index.html

³⁰³ Als „post-alphabetic text“ bezeichnete Matthew Kirschenbaum David Carsons Textdesign, das Buchstaben nur noch als schwer entzifferbare Ornamente einsetzt und Information in ein ästhetisches Ereignis verwandelt (1999). Squid Soup erklärt in einer persönlichen Email (20. 9. 2001) das Entstehungsverfahren der gesprochenen Worte: „1. take a random book off of a random shelf and open at a random page; 2. read a random passage; 3. repeat steps 1 and 2 a few times; 4. take recorded passages and cut them into small pieces (samples); 5. Change the speed and direction of some of the samples; 6. stick them back together in a different order.“

visuals“, wobei es bei der Erkundung nicht um einen tieferen Sinn geht, verborgen zwischen den Zeilen, erkennbar nur nach langem Studium und wiederholter Lektüre, sondern um ein atmosphärisches Gefühl, dem man sich ganz überlassen will.³⁰⁴ Squid Soup hat in *Ghosts* (2002/03) den Modus des post-alphabetischen Texts im Kontext von Online-Kommunikationen variiert, indem es aus Textfragmenten von Webchats, MSN, SMS und Emails virtuelle Text-Skulpturen bildete, die an die Kalligramme des frühen 20. Jahrhunderts erinnern mit dem Unterschied, dass der Text hier viele namenlose Autoren hat, sich bewegt, nur teilweise und in Reaktion auf die Cursor-Position lesbar ist und auch in seinen lesbaren Teilen wahrscheinlich nicht von den Autoren der Skulptur oder den Interakteuren zur Kenntnis genommen wurde. Wie Squid Soup erklärt, geben sie durch diese Skulpturen den kurzlebigen Texten „a new context and added purpose“, wobei hinzuzufügen wäre, dass dieser neue Kontext rein willkürlich ist und der zusätzliche Zweck vor allem darin besteht, Baustein eines wiederum faszinierenden und wiederum post-alphabetischen Text-Gebildes zu sein.³⁰⁵ Der besondere Reiz dieses Gebildes liegt erheblich im nicht-mediengerechten Einsatz seines Materials: in der Überlagerung des linguistischen Aspekts der Sprache durch den visuellen beziehungsweise in der Konsumtion des Textes durch das Bild, was ich an anderer Stelle als *transmedialen Kannibalismus* diskutiere (Simanowski 2010). Gleichwohl lassen sich Faszination und atmosphärisches Gefühl natürlich auch ohne derartige transmediale Vorgänge erzeugen, wie Mark Napiers *P-Soup* (2003) zeigt, das zunächst als leere Fläche erscheint mit neun Icons in einer Menuleiste, deren Aktivierung mittels Maus-Klick (zunächst auf einem der Icons, anschließend auf der Leinwand) visuelle Gebilde in der entsprechenden Form und Farbe des Icons hervorbringt, wobei die Klickposition auf der Leinwand zugleich einen bestimmten Ton erzeugt. Die Formen und Töne wiederholen sich nach dem Klick einige Male und mischen sich mit anderen, durch weitere Klicks inzwischen aktivierte Formen und Töne, so dass auf dieser akustischen Leinwand eine komplexe Komposition aus sich überlagernden Formen, Farben und Tönen entsteht, ein bezauberndes Ensemble ungegenständlicher Bildlichkeit und minimalistischer Tonalität, das in ein trance-artige Stimmung des Hier und Jetzt versetzt.³⁰⁶

Ein Beispiel, das geradezu paradigmatisch die Entwicklung der konkreten Poesie vom Bedeutungsvollen zum Faszinierenden, Suggestiven aufzeigt, ist Andrews *Enigma n*, dessen

³⁰⁴ Wenn das Publikum das Werk faszinierend findet und ein „a feeling of being somewhere“ empfindet, so Squid Soup in der persönlichen Email, hat das Werk sein Ziel erreicht.

³⁰⁵ www.squidsoup.com/ghosts/2.html

³⁰⁶ www.potatoland.org/p-soup. Mit der Möglichkeit der Interakteure, dieses Ensemble innerhalb des vorgegebenen Rahmens selbst zu komponieren, ist *P-Soup* auch ein Beitrag zur Diskussion von Werk und Werkzeug (III/3), wobei *P-Soup* offensichtlich Andrews *NIO* näher steht als Frédéric Durieux *Puppettool*.

erste Fassung, eine DHTML-Version von 1998, ein anagrammatisches Spiel mit dem Wort *meaning* darstellte.³⁰⁷ In der Printform konkreter Poesie hätte man die Bedeutungswandlung der Buchstaben eventuell durch eine entsprechende räumliche Anordnung vermitteln können, die sich einmal als »meaning«, ein andermal als »enigma n« lesen lässt, was freilich den anagrammatischen Überschuss des Buchstabens »n« ungeklärt gelassen hätte. Dieser wird integriert, wenn in der vorliegenden digitalen Version sich die Buchstaben bei Mausklick zu immer wieder neuen Konstellationen verschieben, wodurch *Bedeutung* nicht einfach zum *Rätsel*, sondern gewissermaßen zu n-Rätseln wird. Andrews nennt *Enigma n* „a philosophical poetry toy for poets and philosophers from the age of four up“,³⁰⁸ dessen Spieleffekt freilich weit über den klassischer konkreter Poesie hinausgeht durch die notwendige Interaktion und durch die eingebauten Effekte wie der Möglichkeit, Größe, Farbe und Geschwindigkeit der Buchstaben zu ändern. Im Jahre 2002 legte Andrews eine audiovisuelle Variante des Stücks vor, die weniger den Spielcharakter des Stücks erhöht als seinen sensuellen Effekt. In *Enigma n²* wird das Ausgangswort »meaning« nicht mehr in umgestellter Form gezeigt, sondern gesprochen, wobei das Programm zufallsgesteuert den Startpunkt auf der zugrundeliegenden Soundlinie aussucht und Dauer sowie Wiederholungsanzahl des aktivierten Abschnitts festlegt.³⁰⁹ Andrews sieht *Enigma n²* als Fortführung von *Enigma*, da es ebenso vom Rätsel der Bedeutung handle. Der endlose, immer wieder unterbrochene, sich geradezu windende Versuch, das Wort »meaning« zu artikulieren, mag in der Tat dieser Absicht dienen, gleichwohl bringt die vorgenommene mediale Transformation auch eine Verschiebung in der Rezeptionsleistung mit sich, denn während *Enigma n* verlangt, die am Bildschirm zu beobachtende Dekonstruktion des Wortes gedanklich zu verarbeiten, erlaubt *Enigma n²* das Eintauchen in die geschaffene audio-visuelle Landschaft. Andrews selbst legt diese Haltung nahe, wenn er *Enigma n²* beschreibt als „a kind of strange generative/interactive sound poetry/music“ und erklärt: „I have my stereo hooked up to my computer, so my computer speakers are my stereo's speakers. I play it sometimes (fairly loudly) for a few minutes to hear if I can figure out more about that sort of music.“³¹⁰ Das Ergebnis ist ein Werk, das, ähnlich wie *Untitled*, durch seinen suggestiven Singsang in eine hypnotische Stimmung versetzt und das ursprüngliche philosophische Ansinnen des anagrammatischen Spiels durch die

³⁰⁷ www.vispo.com/animisms/enigman

³⁰⁸ Ebd.

³⁰⁹ www.vispo.com/animisms/enigman2/index.htm. Andrews erklärt das Verfahren in einer privaten Email vom 12. 11. 2002: „The sound itself starts out with the word 'meaning' backwards and then there are two normal repetitions of the word 'meaning'. The program randomly selects a starting point in the sound and a random end point (after the start point). And it selects a random number of times to repeat the playing of that segment.“

³¹⁰ Private Email vom 9. 11. 2002.

Faszination des Atmosphärischen verdrängt. Der intellektuelle Prozess der Materialreflexion weicht der Intensität des Sensuellen, die konkrete Poesie ist, um auf die unter I/1 benutzte Metapher zurückzukommen, in Musik übergegangen.

3. Neo-Barock und Postmoderne

Andrews *Enigma*-Versionen verkörpern beispielhaft die Entwicklung konkreter Poesie im Zeichen einer ‚post-alphabetischen Ästhetik‘: Der Text wird zunehmend von anderen Medien verdrängt oder selbst in ein visuelles Objekt verwandelt, das nicht länger sprachlich Bedeutung erzeugt.³¹¹ Mark Amerika, Autor und Theoretiker digitaler Kunst, spricht in dieser Hinsicht von „post-literary writing“ beziehungsweise „designwriting“, als eine vor allem visuell stimulierte Schreibform, die „purposely blurs the distinctions between image and text, page and screen, sonic and visual, publication and exhibition“ (2000). Dieses Schreiben verzichtet zwar nicht auf Text, überlagert diesen aber durch aufwendige Designeffekte, was, wie Amerikas eigenes kreatives Werk belegt, nicht selten auch einem Mangel an Aussagewillen und poetischer Inspiration zuzuschreiben ist.³¹² Kompetenz verschiebt sich von der Ebene des Symbolischen zunehmend auf die der Programmierung, wobei der Narzissmus des Codes eine Gestimmtheit des Technischen auch auf Seiten des Publikums fördert, und zwar als Zustandsgefühl, das erlaubt, am Gebot eines Verstehensversuchs vorbei sich ganz den Effekten des Codes auf der Ebene des Visuellen, Akustischen, Performativen, Interaktiven hinzugeben – dem „feeling of being somewhere“, wie Squid Soup es formuliert.³¹³ Die Distanzlosigkeit in der Rezeption schlägt erneut den Bogen zur Sinn- und Präsenzkultur und gemahnt an die Kritik der Immersion, die Adorno, Michael Fried und Frederic Jameson im Hinblick auf die moderne und postmoderne Kunst und Architektur

³¹¹ Ich habe an anderer Stelle an mehreren Beispielen illustriert, wie die digitalen Medien durch neue Effekte der Textpräsentation die hermeneutische Autorität des Worts unterminieren, indem sie es in Bild, Licht, Tanz und Musik verwandeln oder zum Anlass einer Performance ‚degradieren‘, wobei es freilich auch Gegenbeispiele gibt, die, wie das oben erwähnte *Still Standing*, sich in den Dienst der Lektüre stellen, dabei allerdings selbst noch, wie die Analyse von *Still Standing* zeigt, in der Rhetorik des Opponierten verfangen sind und Text als Event präsentieren (Simanowski 2008: 117-132; Simanowski 2010).

³¹² Im Falle von Mark Amerikas *Filmtext 2.0*. (2002) führt das Designschreiben zum Beispiel zu einer willkürlichen Mischung von Zitaten verschiedener postmoderner Theoretiker begleitet von einer Reihe technischer Effekte, die diese bedeutungsschwere, aber konzeptlose Theorieprosa weder verständlich machen, noch glaubwürdig ironisieren. Amerikas *Filmtext 2.0*. ist zu finden unter: www.markamerika.com/filmtext. Vgl. meine Besprechung *Designschreiben und Postliterarismus. Eine Analyse mit Umfeldbeschreibung zu Mark Amerikas "FILMTEXT 2.0"* in: *dichtung-digital 2/2004* (www.dichtung-digital.org/2004/2-Simanowski-c.htm).

³¹³ Vgl. Ludwig Giesz' psychologische Kitschdefinition, wonach im Kitscherleben ähnlich wie im Behagen die spezifische Distanz des Ästhetischen – die „Fernstellung von Ich und Gegenstand“ – zugunsten eines Zustandsgefühls weitgehend unterdrückt ist (1954: 407).

vornehmen und die Oliver Grau auf die Erfahrung der Virtuellen Realität ausweitet (II/1). Natürlich wäre es absurd, der postmodernen Ästhetik generell Distanzlosigkeit nachzusagen angesichts der für den postmodernen Roman charakteristischen Sprach- und Repräsentationskritik mittels irritierender Kombinationen, Produktion von Diskontinuität, Dischronologie und strukturloser Charaktere mit unerklärlichem arbiträren Verhalten, loser Assoziation von Ideen, tückischer Gedankenzirkel, Karnevalisierung und Ironie. Es ist aber nicht falsch, ihr eine besondere Liebe zum Ornament zu attestieren,³¹⁴ die sich ähnlich begründet wie die Ironie: Wo keine emphatische Botschaft mehr möglich scheint, tritt das ornamentale oder rhetorische Umfeld der Botschaft in den Vordergrund. Die ironische Grundhaltung erlaubt nicht einmal mehr die Parodie – die sich ja über stilistische Exzesse lustig macht vor dem Hintergrund einer gültigen linguistischen Norm –, sondern weicht aus auf das Pastiche als reines Spiel: Die Demontage, so fasst es Jameson zusammen, führt in der Postmoderne, anders als in der Moderne, keine Botschaft der besseren Lösung mit sich, sondern kommt immer mit dem Eingeständnis, es auch nicht besser zu wissen, und zwar immer mehr oder weniger verschmitzt oder pompös (1988: 5). Das Eingeständnis kommt auf ästhetischer Ebene nicht notwendig melancholisch daher, so wie die sprachskeptizistische Grundhaltung nicht unbedingt zu einer intellektualisierten, elitären Literatur führt. Zu beobachten ist vielmehr eine neue Frische und Lust des Erzählens, ein sinnlicher Stil voller Opulenz und Manierismen und – wie Patrick Süskinds *Parfüm* (1985) und Robert Schneiders *Schlafes Bruder* (1992) zeigen – eine vermehrte Zuwendung zum Sinnlichen auch auf der inhaltlichen Ebene.

Umberto Eco, dessen Roman *Der Name der Rose* schon als Beispiel postmoderner Doppelkodierung diente, notiert in der *Nachschrift zum 'Namen der Rose'*, dass jede Epoche ihre eigene Postmoderne hat – „so wie man gesagt hat, jede Epoche habe ihren eigenen Manierismus“ – und fragt sich, ob postmodern nicht der moderne Name für Manierismus sei (1986: 77). Der Vergleich kann sich nicht nur auf ähnliche Stilmittel berufen wie die Verschiebung von der Rhetorik des Überzeugens und Belehrens zu einer spezifischen Technik des Unterhaltens (mit den Effekten der Verblüffung, der Liebe zum Ornament, Arabesken und Grotesken und der Faszination von Paralogismen), also eine „Hypertrophie der Kunstmittel und [...] Atrophie der Gehalte“, wie Hugo Friedrich das barocke Dichten – für

³¹⁴ „Das Spielerische als postmoderne Ästhetik des Begehrens mündet in einem Bekenntnis zur Oberfläche, zur Sinnlichkeit, zur ornamentalen Überzeichnung der Kunst“ (Behrens 2004: 51f.). Joachim Kalka spricht in seiner Rezension zu John Barths Roman *Die schwimmende Oper* (1956/67) mit ihrem „unablässigen Bewerfen des Romanlesers mit kleinen Scherzen, Bizarrerien und Überraschungen“ gar von einer „Art Wiederkehr des Ornaments als Terror“ (2002). Vgl. die Diskussion zu Ornament, Design, Moderne und Postmoderne in Kapitel I/2.

ihn eine Sonderform des manieristischen – kennzeichnete (1965: 597).³¹⁵ Der Vergleich ist auch von einer ähnlichen weltanschaulichen Grundstimmung getragen, denn die Krise des traditionellen Weltbilds und Subjektbegriffs, die im Zeichen der Postmoderne zur Oberflächenästhetisierung führt, steht auch im Falle des Manierismus beziehungsweise Barock am Ursprung der Konzentration auf die Form.³¹⁶ Die Aktualität des Barock ist Thema akademischer Debatten spätestens seit Omar Calabreses Buch *Neo-Baroque* (1992), dessen Begriffsbildung sich mit ästhetischen Gemeinsamkeiten von Barock und Gegenwartskunst rechtfertigt: formale Exzessivität und Extravaganz, technische Virtuosität, optische Effekte. Es dauerte nicht lange, bis der Begriff Neo-Barock mit dem des Spektakels (Wollen 1993) und mit der allgegenwärtigen „Ästhetisierung des Realen“, als „Dominanz des Ausdrucks gegenüber dem Sein der Dinge“ beziehungsweise als „Prozeß der Verdrängung“ (Böhme 1995: 13f.), verbunden wurde. 2004 illustrierte Angela Ndalians in ihrer Studie *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment* „a baroque delight in spectacle and sensory experiences“ (2004: 5) sowohl am Beispiel des Films – wo technische Effekte nicht mehr dem Gang der Geschichte unterstellt scheinen, sondern selbst ins Zentrum der Aufmerksamkeit rücken – wie in den digitalen Medien. Ndalians' Urteil über das ästhetische Prinzip zeitgenössischer Unterhaltungsmedien – „prioritisation of spectacle over narration“ (ebd., 221) – findet sich mit anderen Worten schon bei Andrew Darley – „prevalence of technique and image over content and meaning“ (2000: 102) –, dessen Studie *Visual Digital Culture. Surface Play and Spectacle in New Media Genres* ebenfalls Beispiele digitaler Kultur (Computerspiele) einschließt, worin ihm und Ndalians 2006 Anna Munster folgt, die in den digitalen Medien einen Nachhall der barocken Wunderkammer ausmacht und eine Parallele zwischen barocker Ornamentation und postmoderner Simulation: „Both baroque and digital space engage the viewer visually, seductively and affectively“ (2006: 6).³¹⁷ Das bei Eco anklingende Verständnis von Postmoderne und Manierismus nicht als Stilepoche, sondern als Stiltyp und vergleichbare Geisteshaltung kehrt schließlich wieder in Christine Buci-

³¹⁵ Vgl. die von Erwin Panofsky (2002) und Gustav René Hocke (1959) vorgenommene Unterscheidung zwischen verspieltem Manierismus und seriösem Barock (der das *docere* wieder an die Stelle des *delectare* setze), der allerdings Peter Burgard in seinem jüngsten Buchprojekt *Figures of Excess. Toward an Aesthetic of the Baroque* widerspricht mit verschiedenen Beispielen der Literatur, Architektur und Malerei, die den Barock jeweils als Ironisierung des Systems und Unterminierung der Prinzipien der Renaissance – Harmonie, Klarheit, Stabilität – kenntlich machen.

³¹⁶ Vgl. Ecos eigene Aussagen zum Zusammenhang zwischen dem Verlust des zwingenden Zentrums der Komposition und des bevorzugten Gesichtspunktes sowie dem Verlust der geozentrischen Perspektive im kopernikanischen Weltbild (1977: 47). Der Verlust des Zentrums wurde auch als „zerbrochene Erkenntnis“ und „Epigrammatisierung“ der Reflexion beschrieben (Althaus 1996).

³¹⁷ Munster diskutiert die Verbindung zwischen Barock und digitalen Medien unter dem Begriff der Falte, mit dem Gilles Deleuze in *Die Falte. Leibniz und der Barock* (frz. 1988) die barocke Metaphysik als „Ein- und Auswickeln“, als Phasenübergang zwischen Ordnung und Chaos sowie als plötzliche Richtungsänderung für die Beschreibung der Gegenwart fruchtbar machte.

Glucksmans Verständnis des Barock als „postmodern' conception of reality in which the instability of forms in movement opens onto the reduplicated and reduplicable structure of all reality“ (1994: 134), während Peter Wollen in der postmodernen Zurückweisung des Modernismus eine Wiederholung der barocken Verdrängung der Renaissance sieht (1993: 9). Bemerkenswerterweise wird das barocke Spektakel auch als Zerstreuung im Dienste absolutistischer Machterhaltung gesehen sowie als Vorläufer des Kitsches, was in funktionaler wie ästhetischer Weise die Verbindung zur Kulturindustrie (Adorno) beziehungsweise zur Gesellschaft des Spektakels (Debord) eröffnet.³¹⁸

Für unseren Zusammenhang wichtig ist vor allem die vielfach bezeugte Verschiebung der Aufmerksamkeit von den Inhalten zum technischen Effekt, die Hypertrophie der Mittel und Atrophie der Gehalte, wie Friedrich für den Barock konstatiert. Diese Verschiebung ist eine Verschiebung vom Was zum Wie, so Peter Greenaway, *der* barocke Filmemacher der Postmoderne – „Ich glaube wirklich, dass es nicht darum geht, was geschieht, sondern wie es geschieht“ –, der zugleich die philosophische Begründung für den Paradigmenwechsel liefert: „Ich beziehe keine Position. Ich glaube, dass es keine Positionen mehr zu beziehen gibt, keine Gewissheiten, keine Fakten. Viele Leute finden das sehr verwirrend in meinen Filmen, sie sagen, du versteckst dich hinter deiner Ironie“.³¹⁹ Die Konzentration auf das Wie erweist sich nicht zuletzt als Ergebnis jener metaphysischen Orientierungslosigkeit, die in Kapitel I/3 als postmoderne Kondition festgestellt und als Grund auch der Ästhetik des Erhabenen festgehalten wurde. Darley kennzeichnet den stattfindenden Paradigmenwechsel als „shift away from prior modes of spectator experience based on symbolic concerns (and ‚interpretative models‘) towards recipients who are seeking intensities of direct sensual stimulation“ (2000: 3). In dieser Konstellation wird der „ ‚reader‘ or interpreter“ zum Sensualisten: „in pursuit of the ornamental and the decorative, modes of embellishment, the amazing and the breathtaking, the nuances of the staged effect and the virtuoso moment, the thrill of vertigo or the *agôn* of competition“ (ebd., 169). Für Darley manifestiert sich die „culture of the depthless image“ (ebd., 192) in Filmen wie *Star Wars* (1977), *Total Recall* (1990), *Terminator 2: Judgment Day* (1991) oder *The Mask* (1994), die den technischen Effekt zum eigentlichen Helden der Handlung erheben und den Zuschauer weniger nach dem

³¹⁸ José Antonio Maravall beschreibt in *Culture of the Baroque* (1986) die „Kultur des Spektakels“ in Form von Theateraufführungen, Festumzügen und Feuerwerken als Versuche, gerade auch den Adel auf den Hof und absolutistischen Herrscher einzuschwören, und sieht im Kitsch mit seinem Fokus auf Ornament, Spektakel und Emotionalität eine Wiederkehr barocker Ästhetik. Auch Wollen zieht eine Verbindung zwischen dem Barock und Debords Gesellschaft des Spektakels, wenn er „the political convention, the rock concert, the special effects-based movie, the shopping mall“ als Nachkommen „of the Baroque forms of pageantry, intermezzo, opera, court ballet and court masque“ sieht (1993: 15).

³¹⁹ Zitiert nach Kilb (2002: 231 und 235). Zur Verankerung Greenaways im Kontext einerseits der Postmoderne, andererseits des Barock vgl. Göring (2002).

Was der Zeichen als nach dem Wie ihrer technischen Produktion fragen lassen, wobei davon auszugehen ist, dass ein Großteil des Publikums ohnehin nur am *Dass* der Effekte interessiert sein wird. Es wurde schon auf die Metaphorisierung desemantisierter visueller Kunst als ‚Musik‘ verwiesen (I/1), und es ist bemerkenswert, dass sich die ‚Musikalisierung‘ des Films ganz konkret an den Entwicklungen in der Musikindustrie orientierte, wie Thomas Elsaesser im Hinblick auf die enormen Kapitalinvestitionen des neuen Hollywoods in Trick-Technologien seit den späten 1970er Jahren festhält: „Indem sie sich im Musikgeschäft umsahen, konnten Hollywoodfirmen für ihre Produkte ein neues Publikum gewinnen, dessen Lust am Kino im Erlebnis der Filmtechnologie selbst besteht. So geht es dann nicht mehr um interessante Helden, um gut erzählte Geschichten, sondern um Hyperrealismus und Hyperillusionismus in der Handlung, um schwindelerregende Unmittelbarkeit beim Zusehen.“ (2002: 49) Es geht, so lässt sich diese Erörterung der barocken Ästhetik aktueller Kunst zusammenfassen, um eine Gestimmtheit des Technischen, als die sich die für den Manierismus charakteristische Vorliebe für das Ornament, die Arabeske und die Verblüffung seit dem ausgehenden 20. Jahrhundert übersetzt. Zweifellos repräsentieren zwei Filmemacher wie Greenaway und John Woo – auf den sich Martin Seel mit seiner Bezeichnung von Actionfilmen als „Musik fürs Auge“ bezieht (2004: 136) – sehr unterschiedliche Ästhetiken, was hier keineswegs unterschlagen werden soll. Gleichwohl stellt diese Untersuchung die These zur Diskussion, dass Ornament und Spektakel, (neobarockes) Formexperiment und Zerstreuung sich strukturell insofern gleichen, als sie das Augenmerk von Bedeutungsaspekten auf Ereignisintensität verlagern und sich somit eher im Bereich der Präsenz- als der Sinnkultur positionieren.

Vor dem Hintergrund dieser Erörterung wird klar, warum Flash als zeitgenössischer und medienspezifischer Name für Manierismus und Neo-Barock verstanden werden kann, trotz der Aussage Manovichs, die Generation Flash wende sich gegen den „barocken Überfall der kommerziellen Medien“³²⁰ und verwende „die Sprache der modernen Abstraktion und des modernen Designs im allgemeinen (Linien, und geometrische Formen, mathematisch generierte Kurven und Farbfelder mit Umrisslinien) wieder, um von der Gegenständlichkeit wegzukommen, und insbesondere von der kinematographischen Sprache der kommerziellen Medien“ (2005: 61). Abgesehen davon, dass keineswegs alle Softwarekünstler der Generation Flash wirklich mit Neo-Minimalismus auf den Postmodernismus reagieren, wie Manovich

³²⁰ Meine Übersetzung. Die deutsche Fassung des Essays übersetzt die Präposition des Originals („Instead the Baroque assault of commercial media, Flash generation serves us the modernist aesthetics and rationality of software“) unkorrekt und sinnentstellend: „Statt eines barocken Angriffs *auf* die kommerziellen Medien liefert uns die Generation Flash die modernistische Ästhetik und Rationalität der Software“ (2005: 54, Hervorhebung R.S.).

unterstellt, sollte der Unterschied zwischen dem ‚Barock der Massenmedien‘ und den minimalistischen, abstrakten Kompositionen in den digitalen Medien nicht den Blick versperren für den gemeinsamen Fokus auf Effekt und Virtuosität. Die Gestimmtheit des Technischen kann sich barock oder minimalistisch äußern, in beiden Fällen führt sie am Narrativen vorbei auf die sinnliche Intensität des Augenblicks. Es ist diese Bewegung, die mit Manuel Tans *Spider*, Squid Soups *Untitled*, Mark Napiers *P-Soup* und Andrews *Enigma n^2* deutlich wird. Es kann, dies sei betont, natürlich nicht darum gehen, diese Bewegung zu verurteilen, nicht unter dem Vorzeichen der Präsenzkultur als Privilegierung sinnlicher statt semantischer Aspekte und selbst nicht unter dem Vorzeichen Zerstreung, Spektakel, Kulturindustrie. Sowohl der Unterhaltung der Massenmedien wie der sinnlichen Faszination im Rahmen der Präsenzästhetik gebührt Platz unter den Kulturformen der Gegenwart. Dieser kann ihnen nicht im Namen der Sinnkultur abgesprochen werden. Er muss aber auch nicht als das natürliche Ziel digitaler Kunst gedacht werden. Worauf es ankommt, ist die Aufmerksamkeit für jene Werke zu schärfen, die sich dem Paradigma der Sinnkultur verpflichtet fühlen beziehungsweise trotz offensichtlich präsenzästhetischer Rhetorik als Vertreter dieses Paradigmas gelesen werden können. Am Zugleich von Effekt und Bedeutung im Falle von *Fine View*, *Yatoo*, *Lens* und *Arteroids* wurde erkennbar, dass sich auch die kinetisierte konkrete Poesie nicht im Fokus auf den technischen Effekt erschöpfen muss, sondern diesen mit einer Bedeutung ausstatten kann, die sich in dem für die konkrete Poesie typischen Zusammenspiel von Inhalt und Repräsentationsform des Textes zu erkennen gibt. Dieses Zusammenspiel sei im folgenden Abschnitt an einem weiteren Cave-Projekt ausgiebig erörtert, bevor wir zu unserem Ausgangswerk, Smalls *Illuminated Manuscript*, zurückkehren und zeigen, wie dieses sich bedeutungsvoll an aktuelle Diskurse anschließen lässt.

4. Effekt und Bedeutung

Das Cave-Werk *Screen* (2002) von Noah Wardrip-Fruin (Abb. 10) beginnt mit dem Einsprechen eines Textes über den Verlust von Erinnerungen.³²¹

In a world of illusions, we hold ourselves in place by memories. Though they may be but dreams of a dream, they seem at times more there than the there we daily inhabit, fixed and meaningful texts in the indecipherable flux of the world's words, so vivid at times that we feel we can almost reach out and touch them. But memories have a way of coming apart on us, losing their certainty, and when they start

³²¹ Zur Wirkungsweise des Cave vgl. Anmerkung 206(?) unter II/3.

to peel away, we do what we can to push them, bit by bit, back in place, fearful of losing our very selves if we lose the stories of ourselves. But these are only minds that hold them, fragile data, softly banked. Increasingly, they rip apart, blur and tangle with one another, and swarm mockingly about us, threatening us with absence.

Im Anschluss an die Phase des Zuhörens füllen sich nacheinander alle drei Wände mit dem Texten kurzer Episoden, die zugleich jeweils in den Raum gesprochen werden. Der erste Text lautet:

Light over the sill of an unshaded bedroom window, into a woman's eyes. She turns away, slips half back under sleep. Then a man is curled behind her. Spooned against her. Warming her skin. Holding her in a pocket of him, nestled, protected. Their bodies breathing together, deep, a rhythm slowly rising, moving toward morning. She thinks of coffee and pastries, sharing the paper, sweet crumbs in the bed, afternoon still napping on his shoulder. She uncurls her arm, reaches back to lay her hand across his thigh, to welcome him home, but touches only a ridge of sheet, sun warmed, empty.

Der Interakteur ist all diesen Texten ausgesetzt ohne die Möglichkeit der (physischen) Interaktion; er steht bewegungslos im Cave: als Zuhörer, als Leser. Nach dem Erscheinen des letzten Wortes und dem Verklingen des letzten Tones lösen sich einzeln Wörter von den Wänden und kommen auf den Interakteur zu, der diese nun mittels Daten-Handschuh zurückstoßen kann. Die Häufigkeit, Geschwindigkeit und Gleichzeitigkeit des Abfalls der Wörter nimmt mit der Geschicklichkeit des Interakteurs zu; wenn zu viele Wörter die Wand verlassen haben, endet die Performance, indem zunächst alle Wörter auf den Interakteur zukommen und nach einer kurzen Zeit jene Wörter erneut auf der Wand erscheinen, die zuvor zurückgestoßen worden waren.³²²

Abbildung 10 Noah Wardrip-Fruin: *Screen* (2002)

In *Screen* schlägt der Eingangstext zunächst das Grundthema an: Der drohende Verlust unserer Erinnerungen und der Versuch, die abfallenden Erinnerungsstücke an ihrem Platz zu halten – „we do what we can to push them, bit by bit, back in place“. Die folgenden Episoden handeln von Erinnern und Verlust, das einsetzende ‚Abblättern‘ der Worte illustriert die Eingangsbemerkung und gewinnt an Effekt, wenn sie dem Interakteur schließlich ‚umzingeln‘ und ‚begraben‘. Während die Programmierungsleistung, die dem Effekt

³²² Eine Video-Dokumentation zu *Screen* ist zu finden unter www.dichtung-digital.org/2004/2/Wardrip-Fruin/Screen.mov.

zugrunde liegt, beachtlich ist, wirkt die Bedeutung, die ihm anheftet, zunächst banal: Die Möglichkeit des Interakteurs, abfallende Worte zurück an ihren Platz zu stoßen – „to push them, bit by bit, back in place“ –, übersetzt die Rede von den verloren gehenden, wieder eingeholten Erinnerungen in die Grammatik der Interaktion und ist so nicht viel mehr als die Verdoppelung der Ausgangsmetapher mit anderen medialen Mitteln. Der Anspruch scheint eher im Bereich körperlicher Aktion zu liegen, wenn *Screen* dem Interakteur, nach seiner ‚Degradierung‘ zum ‚passiven‘ Zuhörer/Leser, Geschicklichkeit und sportlichen Ehrgeiz zum Schutz der Erinnerung abverlangt. Wardrip-Fruin berichtet von einem Siebenjährigen, der angesichts der am Ende an der Wand verbleibenden Wörter fragte: „Is that my score?“ und unterstreicht den bewussten Einsatz spielähnlicher Mechanismen in *Screen* (Wardrip-Fruin 2004). Was dieser junge Interakteur ausdrückt, ist die Erfahrung auch der Erwachsenen: Sie wechseln aus der Rolle des Lesers in die des Spielers, der nun mit den Worten als visuellen Objekten interagiert, als Bällen aus Buchstaben, die es so schnell und vollständig wie möglich zurückzuschlagen gilt. Wardrip-Fruin selbst betrachtet *Screen* nicht als Spiel (im Sinne des englischen »game«), sondern, da es keinen Wettkampf gebe und kein quantifizierbares Ergebnis, als „playable media“ und „instrumental text“ (2007: 230).³²³ Allerdings inszeniert *Screen* durchaus einen Wettkampf, wenn sich das Tempo der abfallenden Wörter mit der Anzahl der zurückgeschlagenen Wörter erhöht, man die Interaktion also durch Geschicklichkeit verlängern kann und die Geschicklichkeit sich am Ende durch die Anzahl der auf der Wand zu sehenden Wörter anzeigt.

Glaubt man Wardrip-Fruin, so interagiert das Publikum mit den flotierenden Worten nicht ohne Aufmerksamkeit auf deren Bedeutung: „Rather, interactors oscillate between reading and playing, with the objects of both coming faster and coming apart, until both experiences can no longer be sustained and the piece ends“ (ebd., 231). Allerdings ist evident, dass der Ehrgeiz, möglichst viele der entgegenkommenden Worte zurückzuschlagen, die Zeit verringert, die man aufs Lesen selbst verwenden kann. Dieser Umstand – dass die Rettung der Worte ganz auf die Wand statt den Kopf gerichtet ist – ist als entscheidender Aspekt der vorliegenden Interaktionsgrammatik festzuhalten. Obgleich sich innerhalb der Metaphorik von *Screen* die Wand als Gedächtnis verstehen ließe, entwickelt die Geste des Fortschlagens der Worte eine symbolische Bedeutung, die die Aussicht auf eine andere Aussage des Werks eröffnet auch durch dessen letzte Verlautbarung aus dem Off: „If memories define us what defines us when they are gone? An unbearable prospect. We retrieve what we can and try

³²³ Die Unterscheidung zwischen *game* und *play*, die das Deutsche lexikalisch nicht kennt, besagt, dass es beim *play* um das ziellose Spielen geht (zum Beispiel mit einem Spielzeug oder Instrument) und beim *game* um ein regelgeleitetes Spiel, bei dem man gewinnen kann (Fußball, Schach, Computerspiel).

again.“ Das klingt existentiell, ist es aber nicht, wenn zugleich zu einer neuen Spielrunde – und da heißt es dann durchaus „game“ – eingeladen wird. Existentiell wäre die Einladung, die verloren gehenden Worte ein letztes Mal zu lesen und sich einzuprägen, also auf das interne statt auf das externe Gedächtnis zu setzen. So aber ist medienphilosophisch festzuhalten: Die Erneuerung des vom Vergessen Bedrohten im mentalen Gedächtnis weicht in *Screen* dem Versuch, das zu Erinnernde in einem äußeren Aufschreibesystem zu sichern, wobei mit Bezug auf Platons *Phaidros* die Wand in Analogie zur Schrift gesehen werden kann, die der ägyptische Gott Theuth König Thamus zur Stärkung des Gedächtnisses schenken will. Während Thamus das Angebot mit der Befürchtung, die Schrift werde zur Vernachlässigung des Gedächtnisses führen, ablehnt, parodiert *Screen* mit der hektischen Betriebsamkeit, zu der seine Interaktionsgrammatik einlädt, das Auslagern der Erinnerung. Dem Umstand, dass die Worte beim Zurückschlagen zum Teil zerbrechen und nicht an ihre eigentlichen Ausgangsorte zurückkehren, kann aus dieser Perspektive der tiefere Sinn unterstellt werden, Hinweis auf die Unzuverlässigkeit (auch) des externen Archivs zu sein. Die Alternative eines letztmaligen Lesens wiederum scheitert an der Aporie, dann, ohne Interaktion zwischen Daten-Handschuh, flotierendem Wort und Cave-Wand, den technischen Effekt nur halb zum Einsatz kommen zu lassen käme. Es ist kaum zu erwarten, dass jemand, der das Privileg genießt, den Cave zu besuchen, in dieser Situation nicht die Erfahrung all seiner technischen Möglichkeiten machen will. Ebenso wenig ist vom Künstler zu erwarten, dass er im Produktionsrahmen des Cave dessen besondere Effekte nicht (oder nicht wenigstens teilweise) zum Einsatz bringt. Vielleicht liegt eben darin die untergründige Botschaft dieses Werkes: Es offenbart, wie in Platons *Phaidros* kulturkritisch König Thamus, die Versuchung, die immer von neuem von neuen Technologien ausgeht. Die Ironie liegt darin, dass *Screen* zugleich einer alten Technologie Tribut gezahlt wird, indem es den Interakteur – gefangen in der besonderen Situation des Cave, der weniger leicht verlassen werden kann als eine Website oder Installation – zwingt, die Kulturpraxis des Lesens zu üben, ehe er sich der sensuellen Stimulation des interaktiven Spiels hingeben kann. Wird in *Text Rain* die eigentliche Lektüre des eingesetzten Textes nach der Interaktion mit der Installation völlig dem Publikum überlassen und durch die räumliche Trennung der beiden Rezeptionsschritte erschwert, so erweist sich die Konzeption von *Screen* als geradezu didaktisch, indem es den Zugang zum Effekt mit der Rezeption des Textes ‚pflastert‘.

Auch Smalls *Illuminated Manuscript* verlinkt beide Kulturtechniken, folgt dabei aber rezeptionsästhetisch dem Modell von *Text Rain*, indem es den ‚Spaß der Effekte‘ vor den

„Ernst der Lektüre“ setzt und letzteren nicht erzwingt. Die Rezeptionssituation, in der man Smalls Werk auf der Dokumenta 11 begegnete, schuf denkbar ungünstige Voraussetzungen für die Lektüre des Textes: Das leuchtende Buch befand sich als einziges Objekt in einem relativ dunklen Raum und zog schon dieser Präsentationsform wegen viele Besucher an, von denen jede/r wissen wollte, wie das kuriose Erscheinen des Textes funktioniert, und mit den Händen vor den Sensoren dessen Stillstand und Lesbarkeit verhinderte. Die Beziehung der Besucher zum Werk erschöpfte sich gezwungenermaßen im Test seiner technischen Effekte. Gleichwohl enthält das Buch bestimmte Texte, deren Titel sich in der geschilderten Ausstellungssituation durchaus bestimmen ließen. Diese Texte sind dem Titel des Werks neben der Anspielung auf das Schreiben mit Licht und den malerischen Buchschmuck in einer dritten Bedeutungsvariante verpflichtet, die keine Technologie der Präsentation, sondern des Denkens markiert: »Illumination« verweist auch auf die Geheimgesellschaft der Illuminaten, die von Adam Weishaupt in der Blütezeit der Aufklärung in deren Dienst gegründet wurde. Die Texte in Smalls Buch sind in diesem Sinne alle einem zentralen Thema der Aufklärung verbunden: Freiheit. Das Buch beginnt mit Franklin D. Roosevelts *Four Freedoms*-Rede vor dem U.S. Kongress am 6. Januar 1941 – die die Redefreiheit, Religionsfreiheit, Freiheit von Angst und Freiheit von Not behandelt – und präsentiert auf den Folgeseiten frühere und spätere Texte zum Thema wie etwa die Menschenrechtspassage aus der Unabhängigkeitserklärung der USA, Martin Luther Kings Brief aus dem Birminghamer Gefängnis und George W. Bushs *Address to a Joint Session of Congress and the American People* vom 20. September 2001. Ist diese thematische Ausrichtung der Texte und ihre Ankunft beim damaligen Präsidenten Zufall? Was soll man von der Art halten, in der solch gewichtige Texte in Smalls *Illuminated Manuscript* präsentiert werden?

Einen Zugang zur Bedeutung der spezifischen Präsentationsform der Texte mag der Blick auf den letzten der Sammlung geben, der auch das Publikum der Dokumenta im Jahre 2002 wohl am meisten betraf. In seiner Rede an den Kongress neun Tage nach dem 11. September 2001 spricht Bush von der Bedrohung der Freiheit der US Bürger und von der Gerechtigkeit, die widerfahren wird. „These terrorists kill not merely to end lives, but to disrupt and end a way of life“, erklärt Bush und verspricht: „Whether we bring our enemies to justice, or bring justice to our enemies, justice will be done.“ Das Versprechen ist getragen von der Überzeugung zu wissen, was richtig ist und was falsch; eine Überzeugung, die vor allem konservative, statische Gesellschaften und Ideologien wie etwa den islamischen Fundamentalismus kennzeichnet. In der westlichen Welt wurde gerade solch eine Überzeugung untergraben, nicht nur durch die Postmoderne oder Nietzsches Philosophie

jenseits von Gut und Böse, sondern im Grunde schon durch die Forderung der Aufklärung, gegenüber Autoritäten und Traditionen den Gebrauch der kritischen Vernunft zu setzen. Das bekannte Ergebnis ist der postmoderne Skeptizismus selbst gegenüber der eigenen Autorität und gegenüber der Vernunft an sich: „a knowingness that dissolves commitment into irony“, wie der US-amerikanische Soziologe Todd Gitlin die postmoderne Erfahrung prägnant zusammenfasst (1989: 100). Das postmoderne »anything goes« ist dabei die populäre, simplifizierende Reaktion auf die Diskussion und Dekonstruktion vieler bislang unumstößlicher Normen und Regeln, sei es die Legalisierung von Abtreibung, Heiratsrechte für Homosexuelle oder Rechtfertigung von Sterbehilfe. Den Lebensstil, auf den die Terroristen des 11. September zielten, kennzeichnet nicht nur Konsumismus, sondern auch die Entwertung herkömmlicher Werte und Gewissheiten. Dass Bushs Rede frei von jeglicher Ironie ist, war in der gegebenen Situation nicht anders zu erwarten. Überraschend und verwirrend hingegen war die biblische Gerechtigkeitsrhetorik, die mit Begriffen wie »crusade«, »axis of evil«, »you are either with us or against us in the fight against terror« und der apokalyptischen Rede vom »moment of truth« operierte.³²⁴ Die Nähe von Bushs (religiösen) Fundamentalismus zum Fundamentalismus der Terroristen entging kritischen Beobachtern nicht,³²⁵ und die Ablehnung des Krieges als Mittel der Konfliktbewältigung durch Politiker und religiöse Führer Europas³²⁶ zeigte, dass das Thema Gerechtigkeit komplexer und kontroverser ist, als Bushs selbstgerechte Äußerungen suggerieren; ganz zu schweigen von der Rolle, die die westliche Welt bei der Erzeugung des Hasses der Terroristen auf den Westen spielt.³²⁷

³²⁴ Am 17. März 2003 nennt Bush die für den nächsten Tag anstehende Entscheidung des UN Sicherheitsrates über das Ultimatum an Saddam Hussein „a moment of truth for the world“ und fügt hinzu: „Many nations have voiced a commitment to peace and security. And now they must demonstrate that commitment to peace and security in the only effective way, by supporting the immediate and unconditional disarmament of Saddam Hussein.“

³²⁵ Der Ratsvorsitzende der Evangelischen Kirche in Deutschland, Manfred Kock, warf Bush am 3. Februar 2003 religiösen Fundamentalismus vor und gab zu bedenken, dass ein solches göttliches Sendungsbewusstsein zur Begründung von politischer Aktivität auch die Grundlage des islamischen Fundamentalismus sei, während der frühere CDU-Generalsekretär Heiner Geißler Bushs Rhetorik der religiösen Wahrheit kritisierte und unterstrich, dass es in der Politik immer nur um „vorletzte Wahrheiten“ gehe und dass jeder, der dies übersehe, wie ein „christlicher Ayatollah“ handle (vgl. Hamburger Abendblatt vom 3.2.2003).

³²⁶ Der Vorsitzende der Katholischen Deutschen Bischofskonferenz, Kardinal Karl Lehmann, äußerte am 3. Februar 2003 in der *Bild am Sonntag*, auch ein Krieg zum Sturz tyrannischer und bedrohlicher Regierungen oder zur Gefahrenvorbeugung sei sittlich nicht erlaubt.

³²⁷ Benjamin Barber sah in seinem Buch *Jihad vs. McWorld* schon 1995 im Dschihad den nervösen Kommentar der Moderne auf sich selbst. Noam Chomsky erinnert in seinem Buch *9-11* (2001) daran, dass die USA, die politische Morde und militärische Übergriffe zu verantworten habe, selbst vom Weltgerichtshof ihres internationalen Terrorismus' wegen verurteilt wurde. Nach dem 11. September 2001 haben Politiker und Politologen eine weltweite Sozialpolitik und umsichtige Entwicklungspolitik als die aussichtsreichere Sicherheitspolitik gefordert (vgl. Hilmar Hoffmanns und Wilfried F. Schoellers Debattenbuch *Wendepunkt 11. September 2001. Terror, Islam und Demokratie* von 2001). In den USA hingegen wurden öffentliche Fragen nach der (politischen, wirtschaftlichen, kulturellen) ‚Mitschuld‘ der Amerikaner an diesem Terrorakt oder einfach nur Warnungen vor Krieg als Lösungsmittel auf der ‚schwarzen Liste‘ des *American Council of*

Konzepte der universellen Werte, Wahrheit und Gerechtigkeit werden von Vertretern postmoderner Philosophie prinzipiell in Frage gestellt. So problematisiert Lyotard angesichts der unterschiedlichen Voraussetzungen jedes (ethischen, politischen, juristischen) Diskurses die Zielvorstellung einer Idee und Praxis der Gerechtigkeit, die an Konsens gebunden ist, und sieht in der Konsequenz nur den, freilich nicht weniger problematischen, Rückzug auf Intuitäten.³²⁸ Mit gleicher Skepsis gegenüber universellen Begründungsabsichten und aus ähnlich sprachphilosophischer Quelle wie Lyotard behandelt Derrida die Frage der Gerechtigkeit in einer eigenen Untersuchung und verweist mit Blaise Pascal auf Montaigne, der bereits im 16. Jahrhundert erklärte, dass die Gerechtigkeit in der jeweils geltenden Gewohnheit ihr Wesen habe und dass es, folgt man der Vernunft, nichts gebe, was von sich aus gerecht sei, sondern alles mit der Zeit in Bewegung gerate (1991: 24). Derrida greift diese Einsicht der frühen Aufklärung in den „mystischen Grund“ der Autorität der Gerechtigkeit auf und hält fest: „man kann die Gerechtigkeit nicht thematisieren oder objektivieren, man kann nicht sagen »dies ist gerecht« und noch weniger »ich bin gerecht«, ohne bereits die Gerechtigkeit, ja das Recht zu verraten“ (ebd., 21). Bedingung jeder möglichen Gerechtigkeit sei, sich an den andern in der Sprache des andern zu richten, was freilich nicht mit der erforderlichen Strenge durchgeführt werden könne, weswegen die Gerechtigkeit eine Erfahrung des Unmöglichen sei: „Ein Gerechtigkeitswille, ein Gerechtigkeitswunsch, ein Gerechtigkeitsanspruch, eine Gerechtigkeitsforderung, deren Struktur nicht in der Erfahrung einer Aporie bestünden, hätten keine Chance jenes zu sein, was sie sein wollen: ein gerechter, angemessener Ruf nach Gerechtigkeit.“ (ebd., 33) Lyotards und Derridas Positionen zum Thema Gerechtigkeit repräsentieren das Ergebnis postmodernen Denkens, das letztlich selbst Teil der Moderne und Resultat der Aufklärung ist³²⁹ und im Gegensatz zu jener Haltung steht, die Bush in seiner Rede und mit seiner Politik vertritt. Es muss nicht erst betont werden, dass Lyotards und Derridas Positionen selbst wiederum eine genuin westliche Perspektive

Trustees and Alumni als ‚anti-amerikanische‘ Äußerungen gesammelt und mit Namen und Adresse online zur Einsicht bereitgestellt (www.goacta.org/Reports/defciv.pdf - der Report ist nicht mehr online).

³²⁸ Lyotard (1986: 190) und Lyotard/Thébaud (1985: 14), wo Lyotard festhält, dass es keinen „sensus communis“ gibt: „we judge without criteria. We are in the position of Aristotle's prudent individual, who makes judgments about the just and the unjust without the least criterion.“

³²⁹ Zur Erklärung der Postmoderne aus dem Geist der Aufklärung vgl. Foucault (1990). Lyotard bezeichnet den Mangel an Kriterien bemerkenswerterweise als Zeichen der *Moderne*, die er, ebenso wie Foucault in seinem Aufsatz, nicht als Epoche, sondern als Haltung begreift, die auch in der Zeit Aristoteles', Augustins und Pascals eingenommen werden kann (Lyotard/Thébaud 1985: 15). Bemerkenswert ist in diesem Kontext auch Jean Pauls Essay *Jeder Mensch ist sich selbst Masstab, wonach er alles äussere abmisst*, in dem er bereits 1780 die je eigenen, teilweise unvereinbaren Denk- und Begriffssysteme der Menschen erörtert – „jeder hat, wenn ich so sagen darf, eine individuelle Sprache - so wie jeder eine andre Ideensphäre“ (1974: 115) – mit einer Schlussfolgerung auch für die Rechtssprechung, nämlich in der Beurteilung einer Handlung die „individuelle Sprache“ und „Ideensphäre“ entsprechend zu berücksichtigen (ebd., 71). Zu Jean Pauls ‚postmoderner‘ Individualitätskonstruktion vgl. Simanowski 1998.

verkörpern, abgelehnt von jenen, die sich dem mystischen Fundament juristischer und moralischer Autorität verschreiben und, auch das ist bekannt, zum Teil selbst zur westlichen Gesellschaft gehören. Es ist diese postmoderne Position, die von den Terroristen attackiert wird, im Glauben an den Bestand universeller Werte, während die Vertreter einer postmodernen Ethik der Differenz der Meinung sind: „absolute Wahrheit schafft einen bewohnbaren Planeten ab“.

Das benutzte Glaubensbekenntnis der Postmoderne ist geborgt von Brus und bringt uns zurück zu Small. Die Zeile befindet sich in Brus' *Leuchtstoffpoesie*, die am Anfang dieses Kapitels als Nachfolger von Blakes illuminierten Büchern erwähnt wurde (Brus 1999, ohne Paginierung). Spätestens jetzt verliert das illuminierte Manuskript die Geste der Offenbarung göttlicher Wahrheit, die einst so kennzeichnend für dieses Genre war. Während die Illumination schon im 13. Jahrhundert den Bereich des Religiösen verließ und auch in säkularen Texten Anwendung fand und während die illuminierten Bücher bei Blake und John Ruskin im 18. und 19. Jahrhundert vor allem den sozialkritischen Protest gegen die kapitalistische Mechanisierung und Anonymisierung des Arbeitsprozesses verkörpernten, war es doch niemals das Ziel des illuminierten Textes, sich selbst zu demontieren. Mit Brus wendet sich die Poetik der Erleuchtung gegen ihren Ursprung, mutiert zur *Leuchtstoffpoesie* und verfängt sich mit ihrem Geltungsanspruch naturgemäß in dem für die Postmoderne typischen Selbstwiderspruch. Small scheint die elegantere Lösung für die gleiche Botschaft gefunden zu haben, denn er muss nichts behaupten, da er die Demontage nicht auf der Ebene der Aussage, sondern der Präsentation vornimmt. Er verbleibt damit im Paradigma der konkreten Poesie, aber auch der mittelalterlichen Illumination, deren Einsatzziel er gleichwohl umkehrt, indem er die Präsentationsform des Textes nicht zur Auf-, sondern zur Abwertung seiner Autorität einsetzt und statt zu ehrfürchtiger Lektüre der präsentierten Texte zu respektlosem Umgang mit diesen ermuntert. Hinter dem scheinbar selbstgenügsamen Spektakel des Technischen steckt die geradezu politische Botschaft, dem, was im Archiv westlicher Kultur eine zentrale Stellung einnimmt und als Schulstoff wie Zitatfundus offizieller Reden dient, im Modus des Spiels gegenüberzutreten. Der Code, der dieses Spiel ermöglicht und auf den ersten Blick als *reiner* Code erscheint, erweist sich als die ästhetische Umsetzung postmoderner Ironie.³³⁰ Voraussetzung dieser Erkenntnis ist freilich, dass man – wie im Fall von *Text Rain* und anders als bei *Screen* – die Texte in einem zweiten Rezeptionsgang zur Kenntnis nimmt, wobei angesichts der Popularität der Texte deren

³³⁰ Zur ethischen Konstruktion der Ironie aus der hier beschriebenen erkenntnis-skeptischen Haltung vgl. Richard Rortys Konzept der liberalen Ironikerin in *Kontingenz, Ironie und Solidarität* (1992).

Lektüre der Interaktion mit dem Werk in vielen Fällen vorausgehen wird, so dass schon das Erhaschen der Titel auf die hier verfolgte Interpretationsspur führen kann.

In seinem Essay *Generation Flash* notiert Manovich über seinen ersten Besuch auf der Flash-Site praystation.com: „I was struck by the lightness of its graphics“ und meint damit natürlich nicht die Helligkeit im Sinne des Durchscheinens der Wahrheit à la mittelalterlicher Illumination, sondern die Leichtigkeit und Heiterkeit der visuellen Objekte.³³¹ Die Begegnung mit Smalls *Illuminated Manuscript* vermittelt zunächst genau diese Leichtigkeit, die sich zugleich der Helligkeit im Sinne der Beleuchtung verbindet. Die genauere Untersuchung eröffnet schließlich aber auch die Bedeutungsvariante der Erleuchtung: als Botschaft des ironischen Umgangs mit bedeutungsschweren Texten. Es vermittelt eine Wahrheit, die ähnlich wie Brus' *Leuchtstoffpoesie* Wahrheit in Frage stellt und zugleich dem Selbstwiderspruch postmoderner Wahrheitskritik durch die Flucht ins Spielerische – und Technische – entkommt. Smalls Werk illustriert damit, wie kinetisierte konkrete Poesie mit formalen, technischen Effekten in manieristischer, neo-barocker Weise spielen und dennoch Bedeutung über den technischen Effekt hinaus vermitteln kann. So wie die klassische konkrete Poesie die linguistische und die visuelle Bedeutungsebene des Wortes zu einer Aussage verbindet, so enthüllt Smalls *Illuminated Manuscript* die innere Qualität der benutzten Texte durch die spezifische Art ihrer Präsentation und erweist sich damit als weiteres Beispiel für die postmoderne Doppelkodierung, das diesseits der Hermeneutik die Lust am Effekt im Sinne der Präsenzkultur ermöglicht und im Interpretationsgang Bedeutung bereithält, die es im Paradigma der Sinnkultur positioniert.

³³¹ Das Zitat ist der englischen Originalfassung entnommen; die deutsche Fassung, die „Lightness“ mit „Leichtigkeit“ übersetzt, bereinigt natürlich das Wortspiel (Manovich 2005: 77).

KAPITEL V: COMPUTERGENERIERTE TEXTE

1. Ästhetik des Zufalls

In seinem Erzählband *Someone Like You* veröffentlichte Roald Dahl 1948 die Geschichte vom *Great Automatic Grammatizator*, in der Ingenieur Adolph Knipe eine besondere Verwendung für die „great automatic computing engine“ findet, die er gemeinsam mit Mr. Bohlen erfand: Der Computer sollte nicht nur Zahlen berechnen, sondern auch Wörter so zusammenstellen, dass sie Literatur ergeben. Da Literatur auf dem grammatischen System der Sprache basiert, das auch durch einen Computer erkannt und erstellt werden könne, so Knipes Gedankengang, müsse es möglich sein, mit Hilfe einer plot-memory section, die die Plots anderer Texte enthält, und einer word-memory section, die das Lexikon der englischen Sprache enthält, jede gewünschte Art von Geschichte durch entsprechenden Knopfdruck zu produzieren. Nach Anfangsschwierigkeiten, so Dahls Handlungsführung, machen Knipe und Bohlen viel Geld, indem sie den Hauptteil der von Zeitschriften benötigten Geschichten liefern und sogar zur Romanproduktion übergehen. Ihr Imperium kauft schließlich zwei Drittel aller Autoren auf mit einem lebenslänglichen Gehalt dafür, nie wieder eine Zeile zu schreiben.

Dahls Phantasie einer mathematisierten Literatur ist der Technologieeuphorie seiner Zeit geschuldet, die sich unter anderem in Norbert Wieners ebenfalls 1948 erschienenem Buch über die Mensch-Maschine-Kommunikation *Cybernetics* äußert und 50 Jahre später dazu führt, das „Zeitalter des kybernetischen Künstlers“ auszurufen (Kurzweil 1999: 251). Die Idee der Literatur aus der Maschine ist gleichwohl älter als der Computer und durchzieht als Utopie des kombinatorischen, automatisch und willkürlich erstellten Textes viele Jahrhunderte der Literaturgeschichte. Die *Ars Combinatoria* im Barock ist Ausdruck dieser Vorstellung und zugleich Beispiel erster Realisierungsansätze; verwiesen sei auf Georg Philipp Harsdörffers *Wechselsatz* aus dem *Poetischen Trichter* (1648-53), der durch die Kombination von jeweils 11 einsilbigen Substantiven in einem Zweizeiler die Herstellung von rund 40 Millionen Varianten erlaubte,³³² und auf Quirinus Kuhlmanns *XLI. Libes-Kuß - Der Wechsel menschlicher Sachen* (1671), bei dem sich im gleichen Verfahren der Endwortauswahl 50 Wörter in vier Versen kombinieren lassen, was eine 77stellige Zahl an Alternativen ergibt, wobei der Nachsatz des Gedichts zugleich die philosophische

³³² Der Wechselsatz lautet: „Auf Angst / Noht / Leid / Haß / Schmach / Spott / Krieg / Sturm / Furcht / Streit / Müh' / und Fleiß // folgt Lust / Raht / Trost / Gunst / Ruhm / Lob / Sieg / Ruh / Mut / Nutz / Lohn / und Preiß.“ Es geht darum, in beiden Versen aus den durch einen Schrägstrich als Alternativen angegebenen Wörtern jeweils eins auszuwählen, wobei eine Kombinationsmöglichkeit von 39 916 800 besteht.

Rechtfertigung dieser manieristischen Spielerei liefert: „Alles wechselt; alles libet; alles scheint was zu hassen: / Wer nur disem nach wird=denken / muß di Menschen Weißheit fassen.“³³³ Die Phantasie des subjektlosen Schreibens findet ihre Fortführung im 18. Jahrhundert mit dem Sprachwürfel-Apparat des Projektmachers Legado im dritten Teil von Jonathan Swifts *Gulliver* sowie im 19. Jahrhundert mit John Clarkes 1845 der Öffentlichkeit vorgestellten Automaten zur Erstellung lateinischer Hexameter. Einschlägig für das 20. Jahrhundert sind das surrealistische Verfahren der *écriture automatique* wie etwa bei den *Cadavre exquis*, wo mehrere Autoren Text aneinanderreihen, ohne die vorangegangenen der Vorgänger zu kennen, sowie Raymond Queneaus *Cent mille milliards de poèmes* (1961), die aus zehn Sonetten bestehen, gedruckt auf gestärktem Papier, so dass die Verse eines Sonetts einzeln umgeblättert und mit jedem Vers der anderen neun Sonette kombiniert werden können. In der Anlage verschieden, in der Sache gleich ist *Composition No. 1* (1962) von Marc Saporta – wie Queneau Mitglied der Gruppe Oulipo (Ouvroir de Littérature Potentielle) um François Le Lionnais –, ein Roman, der aus 150 ungebundenen, unpaginierten Blättern besteht, die lose in einem Schubert lagern und in willkürlicher Reihenfolge gelesen werden können. Während Julio Cortázers Roman *Rayuela* (1974), der durch Hinweise auf alternative Seiten-Anschlüsse unterschiedliche Lektüregänge durch den Textkorpus zulässt, und *Das Chasarische Wörterbuch* (1984) von Milorad Pavić, in dem die Abschnitte wie in einem Lexikon auf verschiedene Anschlussstellen im Buch verweisen, die Kombinationsfreiheit von *Composition No. 1* abschwächen, steht Konrad Balder Schäuffelens Lotterieroman *deus ex skatola* (1964) wiederum Queneaus Sonnettenspiel näher als Saportas Kartenspiel-Roman, indem er die Textsegmente auf Satzausmaß reduziert und auf Papierröllchen in sich abgeschlossene und damit unendlich kombinierbare Aphorismen und Sätze anbietet. Sowohl in den barocken Kombinationsspielen wie in den genannten Beispielen der 1960er bis 1980er Jahre des 20. Jahrhunderts wird die Sinnhaftigkeit beziehungsweise die narrative Struktur des Textes aufgelöst durch die Möglichkeit des Lesers, die Textsegmente alternativ zu kombinieren. Gleichwohl gibt der Autor Wortmaterial und Kombinationsmöglichkeiten vor und bewahrt sich so einen gewissen Einfluss auf die Anschließbarkeit der Textsegmente.³³⁴ Eine Radikalisierung der Auflösung des Textzusammenhangs erfolgt dann

³³³ Der Text ist nachzulesen auf Florian Cramers Website http://permutations.pleintekst.nl/kuhlmann/41_libes_kuss.cgi, für einen Kommentar vgl. Cramers Artikel *Wechselsatz und Wechselrad in Quirinus Kuhlmanns „XLI. Libes-kuß“* von 2000 auf: www.nettime.org/Lists-Archives/rohrpost-0110/msg00360.html

³³⁴ Im Falle Schäuffelins sind die Kombinationen unbegrenzt, aber auch beliebig, weil die Segmente in sich abgeschlossen sind, ebenso sind die Verse in Queneaus Sonetten durch ihren Sätzen-Charakter autark und damit unbegrenzt kombinierbar, während die Autoren der barocken Permutationen durch entsprechende Wortwahl sinnvolle Kombinationen garantieren. Im Falle von Saporta, Cortázar und Pavić sind die

im Verzicht selbst noch auf die gezielte Wortwahl, ein Verfahren, das der Dadaist Hans Arp benutzt, indem er wahllos ausgeschnittene Zeitungswörter zusammenstellt, was der Dadaist Tristan Tzara später in seinem undadaistischen erstellten Gedicht *Um ein dadaistisches Gedicht zu machen* (1920) propagieren wird:

Nehmt eine Zeitung.

Nehmt Scheren.

Wählt in dieser Zeitung einen Artikel von der Länge aus, die Ihr Eurem Gedicht zu geben beabsichtigt.

Schneidet den Artikel aus.

Schneidet dann sorgfältig jedes Wort dieses Artikels aus und gebt sie in eine Tüte.

Schüttelt leicht.

Nehmt dann einen Schnipsel nach dem anderen heraus.

Schreibt gewissenhaft ab

in der Reihenfolge, in der sie aus der Tüte gekommen sind.

Das Gedicht wird Euch ähneln.

Und damit seid Ihr ein unendlich origineller Schriftsteller mit einer charmanten, wenn auch von den Leuten unverstandenen Sensibilität.

Wilhelm Burroughs hat diese Cut-Up-Poetik bekanntlich fortgeführt, angeregt durch die Experimente des Malers Brion Gysin und durch zeitgenössische Experimente mit dem Zufall in der Musik (Burroughs/Gysin 1978). Der Zufall fand allerdings auch in anderen Kunstgattungen früh Anwendung, wie Man Rays *La Retour à la raison* (1927) für den Film zeigt – Ray teilte 30 Meter Film in kleine Abschnitte, würzte diese mit Salz und Pfeffer, bewarf sie mit Steck- und Reißnadeln, belichtete sie und klebte sie aneinander – und Marcel Duchamps *3 Stoppages étalon* (1913) für die Malerei – Duchamp hielt drei Fäden von je einem Meter Länge über einer Leinwand, ließ sie fallen und fixierte die von ihnen eingenommene Form.³³⁵ Im Tanz wurde der Zufall von Merce Cunningham als Choreographieprinzip eingesetzt, indem die Würfel entschieden, ob die Tänzer springen, sich drehen oder sich fallen lassen, ob sie es rückwärts, seitwärts oder diagonal tun und ob es plötzlich, langsam oder harsch geschieht. In der Musik wird zwischen der Mikro- und Makro-Aleatorik unterschieden, das heißt zwischen der Verwendung der Zufallsoperation auf der Kompositions- oder Interpretationsebene. Beispiel für ersteres ist *Music of Changes* (1951) von John Cage, deren Tonfolge, -höhe, -dauer und -lautstärke durch Zufallsoperationen

Kombinationsfreiheiten auf so hoher Ebene angesetzt – statt einzelner Wörter ein- bis mehrseitige Textsegmente –, dass die Verwandtschaft zu den barocken Permutationsgedichten und zu Dahls *Great Automatic Grammatizator* kaum noch sichtbar ist.

³³⁵ Einer von Duchamps Nachfolgern in dieser Hinsicht ist natürlich Jackson Pollock, der die Farbe in einer „drip and spatter“ Technik durch rhythmische Körperbewegungen auf die Leinwand brachte.

gewonnen werden, während Pierre Boulez' *III. Klaviersonate* ein Beispiel für die Makro-Aleatorik darstellt, wo die Spieler Reihenfolge, Geschwindigkeit und Grundlautstärke der nicht klar miteinander verbundenen, aber intentional entstandenen Module selbst wählen können (Schulze 2000: 27f.).³³⁶ Mit Blick auf den Zufall in der Literatur wäre das Verfahren der Mikro-Aleatorik der produktionsspezifischen Kombination des dadaistischen Zeitungsgedichts, Swifts Sprachwürfel-Apparat und der *écriture automatique* zuzuordnen, während die rezeptionsspezifische Kombination des Permutationsgedichts und des Lexikonromans der Makro-Aleatorik entspricht.³³⁷

Mit dem Computer ergaben sich natürlich neue Möglichkeiten für das Erstellen aleatorischer beziehungsweise stochastischer Texte. Die Entwicklung von Erzählmaschinen – wie die zur Textgenerierung eingesetzten Computerprogramme hier genannt seien – stellte dabei zugleich einen Beitrag zu den zeitgenössischen Experimenten mit künstlicher Intelligenz dar, ging es doch darum, einen kreativen Vorgang soweit zu schematisieren, dass er auch von einer Maschine durchgeführt werden konnte. Andererseits diskutierte man diese Automatisierung des Schreibens unter dem Vorzeichen avantgardistischer Literatur, wie zum Beispiel die Stuttgarter Gruppe um Max Bense, die seit Ende der 1950er Jahre stochastische Texte am Großcomputer *Zuse 22* erzeugte und dieses Unternehmen im *Manifest einer neuen Prosa* 1960 entsprechend literaturhistorisch einordnete (Döhl/Auer 2001). Zu den Meilensteinen dieser neuen Dichtung gehören die Texte, die Theo Lutz 1959 mit *Zuse 22* auf der Grundlage eines bestimmten Wortschatzes – aus Kafkas Roman *Das Schloß* – und syntaktischer Regeln produzierte,³³⁸ sowie die Computergedichte des *Auto-Beatnik* von R. M.

³³⁶ In der Tradition von Cage und der Mikro-Aleatorik steht Katie Patersons *Earth-Moon-Earth* (2007), das Beethovens Mondschein-Sonate in Morse-Code transformiert, per Radio-Transmission an den Mond sendet und den von diesem aufgrund seiner Oberfläche unvollständig reflektierten Code, rückübersetzt in Sound, von einem Disklavier Grand Piano spielen lässt (www.katiepaterson.org/EME). Das Ergebnis enthält somit die physische Realität seines Gegenstandes und konterkariert den (romantischen) Modus der Repräsentation technizistisch durch den der Präsentation, was sich auch als physische Intervention eines allen Kulturen bekannten Referenten in ein kanonisches Werk westlicher Kultur lesen ließe. Nochmals anders perspektiviert: Der Mond wird zum Koautor, der sich authentisch und physikalisch determiniert in die ‚Zufallsmelodie‘ Beethovens entäußert. Der Vergleich mit Eduardo Kacs methodisch ähnlich operierendem Projekt *Genesis* (1999) – hier wird der Genesis-Satz von der Allmacht der Menschen über die Natur, der, vermittelt über Morse-Code und DNA-Sequenz, E.-coli-Bakterien in einem Petri-Dish eingegeben wird, durch menschliche Manipulation (Einschalten ultravioletten Lichts, das die Mutation der DNA-Sequenz beschleunigt) unlesbar, also inhaltlich *in actu* ad absurdum geführt – lässt freilich fragen, ob das Publikum sich gleichermaßen affiziert fühlt, wenn der technische Aufwand an ihm vorbei zur Destruktion eines Musikstückes führt.

³³⁷ Bemerkenswert ist die Kontroverse zwischen beiden Aleatorik-Varianten, die sich in Boulez' Vorwurf gegenüber Cage äußert, dessen Zufallsoperationen entließen den Komponisten aus der Verantwortung für sein Werk und maskierten nur Schwächen in der Kompositionstechnik (Schulze 2000: 29); ein Vorwurf, der gegenüber Autoren von Hyperfictions wiederbegegnet (Simanowski 2002: 81).

³³⁸ Lutz benutzt 16 Subjekte (plus Demonstrativpronomen) und 16 Adjektive aus Kafkas Text. Zur Beschreibung des Programms vgl. Lutz' Artikel *Stochastische Texte* (Lutz sprach nicht von Prosa oder Lyrik), der in Benses Zeitschrift *Augenblick* 4 (1959) erschien und online zu finden ist unter: www.reinhard-doehl.de/poetscorner/lutz1.htm.

Worthy, der 1962 auf Rechnern der kalifornischen Firma Librascope aus 128 Satzmustern und 3500 Worten Gedichte generieren ließ. Wichtige Stichworte der weiteren Entwicklung von Erzählmaschinen sind James Meehans *Tale Spin* (1977), *Racter* von William Chamberlain und Thomas Etter (1983), Michael Lebowitz' *Universe* (1985), Scott Turner's *Minstrel* (1992), *Brutus* (1998) von Selmer Bringsjord und David Ferrucci sowie *Gnoetry* (2001) und natürlich das interaktive Drama *Façade* von Michael Mateas und Andrew Stern (2005).³³⁹ Nach dem Computer bot das Internet dem Zufall ein weiteres unerschöpfliches Betätigungsfeld, da alle Texte, die hier zu finden sind, nach verschiedenen Kriterien rekonfiguriert und miteinander gemischt werden können, wie es etwa Squid Soup mit *Ghosts* (2002/03) oder Mark Hansen und Ben Rubin mit *Listening Post* (2000/01) unternehmen.³⁴⁰ Andere Projekte mischen die speziell für das Projekt erstellten Beiträge ihrer Interakteure: *You and We* (2002) von Seb Chevrel und Gabe Kean lässt die Bild- und Textbeiträge – die auf 90 Zeichen beschränkt sind und selbst nicht auseinandergerissen werden – in einer willkürlichen Verbindung sich gegenseitig illustrieren und kommentieren, *snowfields* (1997) von Josephine Berry und Micz Flor erlaubt den Interakteuren, in einer Karte von Berlin Geschichten zu einzelnen Stadtteilen einzugeben, die vom Programm segmentiert und bei Neuaufwurf des entsprechenden Stadtteils per Zufallsprinzip neu zusammengestellt werden.³⁴¹ Am Ende dieses Kapitels wird eine Erzählmaschine besprochen, die mit dem Internet arbeitet, das Zufallsprinzip jedoch nicht für die Generierung, sondern Destruierung einer Geschichte einsetzt. Zentral für die vorangehende Diskussion sind jene Erzählmaschinen, die aus sich selbst heraus Texte produzieren, also aus den Wörtern und Regeln, die ihre Programmierer vorgeben. Zunächst sei jedoch erörtert, worin der Reiz aleatorischer beziehungsweise stochastischer Texte liegt.

Die Ambitionen des Ingenieurs Knipe in Dahls Geschichte liegen auf der Hand: Der Ingenieur will auch im Bereich der Literatur reüssieren, und er könnte dafür mit Blaise Pascal und Jean Le Rond d'Alembert zwei Vorbilder zitieren, die sich sowohl als Vertreter der Literatur wie der Mathematik einen Namen machten. Diese „doppelte Nationalität“ (Motte 1998: 76) begegnet wieder bei Queneau, angezeigt nicht zuletzt im Titel von François Le Lionnais' Essay *Raymond Queneau and the Amalgam of Mathematics and Literature*. Es

³³⁹ Für einen Überblick vgl. Büscher/von Herrmann/Hoffmann 2004; Schütz 1991, Fischer 1989. Für Links zu computergenerierten Texten und Texten zum computergenerierten Schreiben vgl. Marius Watz: *Computer-Generated Writing* (1994) - www.xbeat.net/ware/poezak/Computer%20Generated%20Writing.htm.

³⁴⁰ Zu *Ghost* vgl. Anmerkung 305(?) in Kapitel IV, zu *Listening Post* vgl. die Besprechung in Simanowski 2008: 109-116.

³⁴¹ *You and We* ist zu finden unter www.bornmagazine.org/youandwe; *Snowfields* unter www.artbag.org/snowfields.

erstaunt nicht, dass das Vergnügen dieser Literatur eher auf Mathematiker abgestimmt ist, die genügend Verständnis aufbringen für die akrobatische Herausforderung der unternommenen literarischen Experimente, zu denen neben der beeindruckenden Kombinationszahl³⁴² auch der Homophonismus,³⁴³ das Palindrom,³⁴⁴ Lipogram³⁴⁵, Pangram³⁴⁶ und Tautogram³⁴⁷ gehören. Das Vergnügen dieser Poetik der Beschränkung (auf bestimmte Buchstaben oder Ausdrucksformen) ist ein hoch intellektuelles: „I am working for people who are primarily intelligent, rather than serious“, lautet das Motto von Lionnais’ zweitem Manifest. Es handelt sich um „mathematical entertainments“, das entsprechend gegen den Vorwurf verteidigt wird, OuLiPo-Werke seien langweilig.³⁴⁸ Dieses mathematische Vergnügen ist auch der ästhetische Kern jener Textmaschinen, die auf der stilistischen Ebene die absolute Unauffälligkeit anstreben, so dass dem computergenerierten Text der Mangel eines lebenden Autors äußerlich ebenso wenig anzumerken ist wie dem lipogramatischen Text der Mangel eines bestimmten Buchstabens. Ein solcher Text ist erfolgreich, wenn seine besondere Produktionsform sich nicht als Verstoß gegen gängige Lesegewohnheiten ausdrückt, der Ehrgeiz des Literatur erstellenden Ingenieurs ist getragen von seinem Herkommen: Er will auf originelle Weise unoriginelle Texte erzeugen, will auch in der Rolle des Schriftstellers als Ingenieur erfolgreich sein.³⁴⁹

Anders verhält es sich mit jenen Textmaschinen, die auf der stilistischen Ebene die absolute Entgrenzung anstreben und sich dem herrschenden Geschmack nicht unterordnen, sondern widersetzen, am radikalsten – und für Textmaschinen am einfachsten zu vollbringen – in der Form des Nonsense. Literaturhistorisches Vorbild dafür sind Dadaismus und Surrealismus, die mit der Befreiung der Dichtung zum Unsinn den logischen und ideellen

³⁴² Queneau veranschlagt im Vorwort zu *Cent mille milliards de poèmes* stolz für die 100 Billionen Lektüregänge seiner zehn Sonnetten eine ununterbrochene Lektürezeit von 190 Millionen Jahre, womit ihm, wie vorher schon Harsdörffer und Kuhlmann, das Paradox gelingt, mehr Text produziert zu haben, als er selbst je lesen können – was dem Namen OuLiPo (Ouvroir de Littérature Potentielle – Hervorhebung R.S.) alle Ehre macht.

³⁴³ Neue Texte imitieren die Struktur eines Mastertextes in phonetischer oder syntaktischer Form.

³⁴⁴ Ein Ausdruck liest sich in der gleichen Weise vor- und rückwärts.

³⁴⁵ Der Text verzichtet insgesamt auf die Nutzung eines bestimmten Buchstabens, Wortes (Liponyms), Phonems (Lipophonemes) oder Silbe (Liposyllables). Zwei Beispiele sind Georges Perecs Roman *La disparition* (1969), der den Vokal e vermissen lässt, und Perecs Roman *Les revenentes* (1972), der ausschließlich den Vokal e verwendet.

³⁴⁶ Ein Text, der alle Buchstaben des Alphabets enthält, wobei die Kunst mit sinkender Buchstabenzahl steigt: Das perfekte Pangram wäre ein Text aus 26 Buchstaben.

³⁴⁷ Ein Text, dessen Wörter alle mit demselben Buchstaben beginnen.

³⁴⁸ „[Our research is...] *Amusing*: at least for us. Certain people find our work ‘sordidly boring,’ which ought not to frighten you, because you are not here to amuse yourselves. I will insist, however, on the qualifier ‘amusing.’ Surely, certain of our labors may appear to be mere pleasantries, or simple witticisms, analogous to certain parlor games. [...]“ (Queneau 1998: 51f.) Auch in diesem Fall wird freilich der Vorwurf der leeren Akrobatik erhoben (Warren 1998: 3).

³⁴⁹ Von diesem inhärenten Widerspruch der computergenerierter Texte ist unten am Beispiel von *Façade* ausführlicher die Rede (III/3).

Beschränkungen des Denkens sowie den kulturellen Konventionen des Bildungsbürgertums opponierten.³⁵⁰ Begleiterscheinung der Lust am Unsinn war die Lust am Zufall, in dem man die Möglichkeiten sah, die subjektiven Grenzen des Denkens zu überschreiten, und zugleich zum eigenen Unterbewußten hervorzudringen.³⁵¹ Ziel des nicht-intentionalen Schreibens war nicht die Abschaffung des Autors, sondern das Überschreiten seiner Kreativitätsgrenzen, mittels Narkotisierung oder Vervielfachung des Autors in den Experimenten der *écriture automatique*.³⁵² Diese Experimente hatten etwas Spielerisches – das *Cadavre exquis* ist noch heute ein beliebter Party-Spaß – und führten natürlich zu amüsanten Ergebnissen, wenn etwa Fragen und Antworten, die unabhängig voneinander entstanden waren, kombiniert wurden und die Frage: „Was ist ein Regenschirm?“ die Auskunft erhielt: „Fortpflanzungsapparat der Schnecken“,³⁵³ oder wenn die Teile notierter Konditionalsätze untereinander vermischt wurden zu einer nicht ganz eindeutig unsinnigen Kombination wie der folgenden: „Wenn die großen Buchstaben den kleinen eine Szene machten“ – „hätten die Ausrufezeichen nicht mehr viel zu sagen“.³⁵⁴ In diesem Fall ist die stilistische und semantische Auffälligkeit gewolltes Resultat einer ‚De-Intentionalisierung‘ des Schreibens, denn auch für die Surrealisten war Kunst nicht nur „Kontingenzbewältigungsversuch“, wie Odo Marquard ihr und der Religion nachsagt (1986b: 130), sondern galt zugleich, was Novalis im *Allgemeinen Brouillon* unter Nummer 940 für die Romantiker formulierte: „Der Dichter betet den Zufall an“ (1968: 449).

Der Aufbruch ins Spiel des Nichtintentionalen erfährt theoretische Rückendeckung, wenn im Zufall, wie unter II/2 notiert, die notwendige Abwehr einer „Absolutmachung des Menschen“ als unbeschränkt selbstbestimmter Entscheidungsträger seines Daseins gesehen wird (Marquard 1986b: 118), wobei die von Marquard konstatierte und begrüßte

³⁵⁰ Vgl. die Erklärung des Dadaisten Raoul Hausmann: „Die Heiligkeit des Sinnlosen ist der wahre Gegensatz zur Ehre des Bürgers, des ehrlichen Sicherheitsgehirns, dieser Libretto-Maschine mit auswechselbarer Moralplatte“; „wir wollen nicht Wert und Sinn, die dem Bourgeois schmeicheln – wir wollen Unwert und Unsinn“ (1994: 102 und 104).

³⁵¹ Für Duchamp war „das Werfen eines Würfels ein wunderbarer Ausdruck des Unterbewussten“ (Luyken 2005: 62). Tzara scheint diesem Glauben nur ironisch beizutreten, wenn er meint, das Zufallsgedicht aus Zeitungsschnipseln werde seinem „Autor“ ähneln.

³⁵² Eine besondere Form der ‚Narkotisierung‘ – neben Alkohol und Rauschmitteln als den üblichen Stimulanzmitteln – ist die Ablenkung des Autors im Prozess des Schreibens, in dem ihm zum Beispiel zugleich Texte vorgelesen werden, wie in Getrud Steins und Leon Mendez Solomons Experimenten 1896 an der Harvard University (Schulze 2000: 42-66). Eine Anekdote zum zufälligen Zufall berichtet Samuel Beckett Richard Ellmann über James Joyce: „Ein- oder zweimal diktierte er [Joyce – R.S.] Beckett ein Stück aus *Finnegans Wake*, obwohl er mit dem Diktieren nicht recht zu Rande kam; in der Mitte einer solchen Sitzung klopfte jemand an die Tür, was Beckett nicht hörte. Joyce sagte: ‚Herein‘, und Beckett schrieb das hin. Anschließend las er vor, was er geschrieben hatte, und Joyce sagte: ‚Was ist denn das »Herein«?‘ ‚Ja, das haben Sie gesagt‘, sagte Beckett. Joyce dachte einen Augenblick nach, dann meinte er: ‚Lassen Sie es stehen.‘“ (Ellmann 1994: 955)

³⁵³ *Le dialogue en 1928*, in : La Révolution surréaliste, Jg. 4, Nr. 11, Paris, 16. März 1928, 7, zit. nach Pech 2005: 73.

³⁵⁴ *Jeux surréalistes*, in: Variétés. Le Surréalisme en 1929, Numéro hors série, Brüssel 1929, 7, zit. nach Pech 2005: 74.

Depotenzierung des Subjekts sich schon als die Dadaisten den Zufall zu ihrer Weltanschauung erhoben in Nietzsches antiteleologischem Geschichtsbild formuliert und als „Pessimismus der Stärke“ (1999: Bd., 112) umworben findet.³⁵⁵ Ganz in diesem Sinne konstatiert Peter Sloterdijk in seiner Rede *Für eine Philosophie des Spiels* 1990 eine „philosophische Rehabilitierung des Zufälligen“, warnt vor der „Fahnenflucht [des modernen metaphysisch desorientierten Menschen – R.S.] ins Absolute“ und beschwört diesen: „er muss sich ertragen als zufälliger Träger nichtabsoluter Einsichten; er muss sich anerkennen als unreine Bedingung einer nicht mehr rein zu nennenden Vernunft“ (2007: 171f.). Getragen von der gleichen Einsicht in die ‚Verunreinigung‘ der Vernunft notiert Holger Schulze zu Queneaus *Cent Mille Millions de poèmes* euphemistisch: „Das polyphone Spiel ist für Queneau ein heuristisches Mittel, um die unterschiedlichsten Perspektiven mit ihren Intentionen zu Wort kommen zu lassen – alle Stimmen, Stile, Weltbilder.“ (2000: 231) Die Polyphonie ist demnach „Ausdruck eines Kontingenzbewusstseins, das sich eingestehen kann, dass »un message n’a plus de réalité que tout le reste«,“³⁵⁶ eine Position, die bei Cage zu beobachten war, im Zen-Buddhismus, vor allem aber in Schwitters’ Position des »Alles stimmt aber auch das Gegenteil.«“ (ebd.) Ohne dieses Bewusstsein um die Kontingenz des eigenen Standpunkts, spitzt Schulze mit Zitanleihe bei Ludwig Harig zu, würden die Menschen Einstellungen und Ideologien so ernst nehmen, dass sie sich „für die geglaubte Wahrheit dieser Worte den Schädel spalten lassen“ (ebd.). Eine solche Perspektive auf die Poetik des Zufalls greift hoch hinaus und attestiert der Ars Combinatoria eine politische Funktion, die gerade angesichts der unverbindlich unverbundenen Verse in Queneaus Sonett schwer nachvollziehbar sein mag. Wenn Aleatorik und Kombinatorik so als politisch-philosophische Stellungnahmen begriffen werden, gibt es dafür aber durchaus Argumente in der Literaturgeschichte, denn auch für die Dadaisten und den Barock waren Zufall und Unsinn Reaktion auf grundsätzliche Orientierungskrisen.³⁵⁷ Die Frage, der freilich auch hier

³⁵⁵ Zum weltanschaulichen Rolle des Zufall für die Dadaisten vgl. Forster 2005; zur Funktion des Zufalls in Nietzsches Philosophie metaphysischer Obdachlosigkeit vgl. Zitko 1994 und das Zitat aus der *Morgenröthe* in Kapitel I/3. Die nicht lebensphilosophische, sondern kausale und phylogenetische Notwendigkeit des Zufalls wird wiederum behauptet, wenn seine Erscheinung auf subjektive Erkenntnismängel zurückgeführt wird (als Schnittpunkt zweier undurchschauter Kausalketten) oder religiös (als Vorsehung bei Thomas von Aquin) beziehungsweise transzendentalphilosophisch (als List der Vernunft bei Hegel) vereinnahmt wird, der Zufall also als Effekt einer verdeckten, höheren Notwendigkeit und damit nicht als Zufall an sich, sondern nur für den Menschen erscheint.

³⁵⁶ Schulze zitiert hier Andrée Bergens, *L’Herne*. Raymond Queneau. Paris 1975, 10.

³⁵⁷ Vgl. Hugo Balls Hinweis auf den „Bankrott der Ideen“ in Anmerkung 48(?) in Kapitel I/1. Zur Orientierungskrise des Barock vgl. die Ausführungen unter IV/3, wobei man freilich nicht übersehen darf, dass der Barock eine von der Moderne differierende Haltung zum Zufall einnimmt, den er durchaus als Sprachrohr Gottes auffasst. Bemerkenswert ist in diesem Zusammenhang, dass auch Hans Magnus Enzensbergers Beschäftigung mit Textmaschinen in den frühen 1970er Jahren als „Fluchtbewegung“ aus der politischen Debatte, die sich in „Katzenjammer, Sektiererei und Gewaltphantasien“ aufgelöst hatte, zu

nachzugehen ist, lautet, inwiefern in der Verweigerung von Sinn das Bewusstsein für unterschiedliche Sinngebungsweisen und für die Kontingenz der eigenen geschärft werden kann, anders gesagt: inwiefern die Einsicht in die Nichtabsolutheit der eigenen Einsichten durch Texte, die keinerlei Einsichten oder nur per Zufall generierte ‚Einsichten‘ vermitteln, vermittelt wird.

Neben der Aufdeckung des Unbewussten und Förderung gesellschaftskritischer Praxis gibt es eine dritte Perspektive für den Zufall, von der in der Diskussion interaktiver Installationen schon die Rede war und für die Schulze mit Cage und Zen-Buddhismus nun erneut die Stichworte liefert. In ihr geht es nicht um Entdeckung oder Rebellion, sondern um Hingabe, wie die folgende Passage aus Cages Vortrag *Experimental Music* aus dem Jahr 1957 deutlich macht (1966: 12):

And what is the purpose of writing music? One is, of course, not dealing with purposes but dealing with sounds. Or the answer must take the form of a paradox: a purposeful purposelessness or a purposeless play. This play, however, is an affirmation of life – not an attempt to bring order out of chaos nor to suggest improvements in creation, but simply a way of waking up to the very life we're living, which is so excellent once one gets one's mind and one's desires out of its way and lets it act of its own accord.

Die Grundlegung des Gedankens absichtsvoller Absichtslosigkeit findet man bereits in der Schrift *Hsin Hsin Ming* des Zen-Meisters Chien-chih Seng-ts'an Ende des 7. Jahrhunderts vor der Zeitrechnung: „Dem Königs- oder Tao-Weg folgen: nicht schwer; hör nur auf zu wählen, d.h. vorzuziehen. [...] In ihr [der Leere] fallen die Gegensätze in eins, und jeder enthält seinen Gegensatz und alles übrige mit. [...] Ist nämlich eins alles, ist alles ein.“ (Knapstein 2005: 93) George Brecht und Robert Filliou haben diese Schrift in englischer beziehungsweise französischer Übersetzung veröffentlicht, was hier zu erwähnen ist, weil sowohl Brecht, der 1958/59 John Cages Kurs *Experimental Composition* besuchte, als auch Filliou wichtige Vertreter der Zufallskunst sind und so neben Cage – und Merce Cunningham – die Verbindung zwischen dieser und dem Buddhismus verkörpern (Knapstein 2005). Die Akzeptanz des Zufalls ist – getreu dem buddhistischen Grundsatz – die Ablehnung einer Entscheidung, die in der Unterdrückung *anderer* Möglichkeiten bestehen müsste. Der Zufall verkörpert somit nicht negativ das Gleichgültige, sondern führt im Gegenteil zu einer neuen Verbindlichkeit der Welt, indem er von der zufälligen Subjektivität des Künstlers befreit. Die Hauptabsicht der Zufallsästhetik ist, so Cage in *45' For a Speaker*, überhaupt keine Absicht

verstehen ist, wie Enzensberger im Vorwort seines Buches *Einladung zu einem Poesie-Automaten* (2000) erklärt.

zu haben: „This puts one in accord with nature in her manner of operations.“ (1966: 155).³⁵⁸
Die Verneinung bewusster künstlerischer Gestaltung ist ein unbedingtes Ja zum Leben.
Obgleich auch Cages Zufallsoperationen schon stark an Technik gebunden waren –
Imaginary landscape No. 4 (1951) nutzt zum Beispiel Radios als Instrumente und macht so
das musikalische Material von Ort und Zeit der Aufführung abhängig (Schädler 1992) –, war
die Technik dabei nicht konstitutiv für das Ergebnis. Bei der hier zur Diskussion stehenden
Zufallstexten liegt – vergleichbar dem technikvermittelten Zugriff auf das Unmittelbare in der
interaktiven Kunst (II/2) – der mediengeschichtliche Witz darin, dass zum neuen
Experimentierfeld des Zufalls gerade jene Maschine wird, die als Absolutmachung der
Kalkulation bekannt ist.

2. Texte aus dem Automaten

Die automatische Textproduktion ist historisch gesehen die erste Form computerbasierter
Texte, noch vor der Erstellung von Hypertexten oder kinetischer konkreter Poesie. Schon
1952 produziert Christopher Strachey seinen *Love Letter Generator*, der auf der Basis eines
bestimmten Vokabulars und syntaktischer Regeln automatisch Liebesbriefe schreibt. Das
Programm verwendet zwei syntaktische Muster: »My«-Adjektiv-Substantiv-Adverb-Verb-
»Your«-Adjektiv-Substantiv sowie »You are my«-Adjektiv-Substantiv. Den Abschluss bildet
jeweils eine »Yours«-Adverb-Verbindung. Hier ist ein Beispiel aus Stracheys Essay *The*
„Thinking“ Machine.³⁵⁹

Honey Dear
My sympathetic affection beautifully attracts your affectionate enthusiasm.
You are my loving adoration: my breathless adoration. My fellow
feeling breathlessly hopes for your dear eagerness. My lovesick adoration
cherishes your avid ardour.
Yours wistfully
M. U. C.

³⁵⁸ Cage wandte das Zufallsverfahren nicht nur auf Musik an. Seine Plastik *Not Wanting To Say Anything About Marcel* (1969) präsentiert auf acht hintereinander gestaffelten Plexiglasscheiben und zwei Lithografien Wort- und Buchstabenfragmente, die durch Losentscheid unter Anwendung des I Ging aus den 1428 Seiten eines Wörterbuches ermittelt wurden. Cage sagte damit in der Tat nichts über den im Jahr zuvor verstorbenen Freund Marcel Duchamp, rief aber durch das Verfahren selbst dessen Experimente mit dem Zufall in Erinnerung.

³⁵⁹ Strachey 1954, 26. Das Program von 1952 findet man in seiner Originalform unter www.alpha60.de/research/muc/index.php

Wie zu erwarten, klingt der Text des *Manchester University Computers* hölzern und scheint völlig ungeeignet, sein Ziel zu erreichen. Die Herausforderung computergenerierter Texte, das zeigte sich bereits 1952, ist doppelter Art: Es geht zum einen darum, aus einem Vorrat an Wörtern grammatikalisch richtige Sätze zu bilden, es geht zum anderen aber auch darum, dass diese Sätze sinnvoll sind und in Wortwahl und Stilistik überzeugen. Während ersteres mittels ausgefeilter Verfahren der Strukturerkennung relativ einfach zu lösen ist, erweist sich letzteres als das eigentliche Problem computergestützter Textgenerierung auch noch Jahrzehnte nach dem *Love Letter Generator*. Bei *Racter* (von Französisch *raconteur*), ein von William Chamberlain und Thomas Etter 1983 geschriebenes Programm zur automatischen Erstellung von Lyrik und Kurzprosa, gaben Etter und Chamberlain das Material und die Kombinationsmöglichkeiten vor, auf deren Basis der Computer Sätze und Geschichten konstruiert – die 2 400 Wörter des *Racter*-Archivs sind morphologisch und inhaltlich kategorisiert, was die passende Verbindung von Adjektiven und Substantiven erlaubt –, wobei die Fähigkeit des Programms, bereits benutzte Formulierungen zu adaptieren und erneut zu benutzen, den Geschichten den Anschein von Kontinuität gibt. Dies ändert jedoch nichts daran, dass die Wortauswahl willkürlich und unreflektiert erfolgt und die Texte insgesamt sinn- und konzeptlos sind, wie das folgende Beispiel aus dem *Racter*-Buch *The Policeman's Beard is Half-Constructed* (1984) zeigt.³⁶⁰

„War,“ chanted Benton, „war strangely is happiness to Diane.“ He was expectant but he speedily started to cry again. „Assault also is her happiness.“ Coldly they began to enrage and revile each other during the time that they hungrily swallowed their chicken. Suddenly Lisa sang of her desire for Diane. She crooned quickly. Her singing was inciting to Benton. He wished to assassinate her yet he sang, „Lisa, chant your valuable and interesting awareness.“ Lisa speedily replied. She desired possessing her own consciousness. „Benton,“ she spoke, „you cry that war and assault are a joy to Diane, but your consciousness is a tragedy as is your infatuation. My spirit cleverly recognizes the critical dreams of Benton. That is my pleasure.“

Benton saw Lisa, then began to revile her. He yodeled that Lisa possessed an infatuation for Diane, that her spirit was nervous, that she could thoughtfully murder her and she would determinedly know nothing. Lisa briskly spoke that Benton possessed a contract, an affair, and a story of that affair would give happiness to Diane. They chanted sloppily for months. At all events I quickly will stop chanting now.

³⁶⁰ Der Text ist zu finden in McGraw 1995, für eine Beschreibung der Wirkungsweise und eine Diskussion aus literaturkritischer Perspektive vgl. Ernst 1992.

Angesichts dieses Beispiels kann man Gary McGraw nur zustimmen, dass *Racters* Prosa erschreckend oberflächlich ist und seine Akzeptanz durch die Leser von deren Fähigkeit abhängt, „[to construct] conceptual justification (seemingly out of thin air) for vaguely related strings of words“ (1995). Die Notwendigkeit, den Text durch die Findigkeit seiner Leser zu rechtfertigen, nannte Stanisław Lem in seinem Essay *Die Moderne oder der Zufall* 1968 passend das „Parasitieren am Rezipienten – an dessen semantischer und syntaktischer Ordnung“ (1983: 265). Das Wissen um den Automatismus der Texterstellung wird die Bereitschaft der Leser, das vorgefundene sprachliche Material mit Sinn auszustatten, allerdings in Grenzen. Einen Ausweg aus dem Dilemma syntaktisch richtiger, aber semantisch unsinniger Texterzeugung versucht das *top-down*-Verfahren zu zeigen, das das narrative Problem in Anlehnung an eine erinnerte ähnliche Situation löst, indem die in jener Situation gefundene Lösung mit entsprechenden Modifikationen an den aktuellen Fall angepasst wird. Dieser Ansatz basiert auf den Versuchen der Schematisierung des Erzählens im Zuge des Strukturalismus der 1960er und 1970er Jahre.³⁶¹ Der methodische Zugang zum Problem bestand in der Reduktion des narrativen Prozesses auf seine wesentlichen Elemente und Regeln, was das Erzählen als eine Form der Problemlösung verstehen ließ, die mit den Parametern Konfliktsituation, Lösungsabsicht, Lösungsstrategie sowie der Kausalität als Verknüpfungsgebot arbeitete.³⁶² Um den technischen Aspekt des Top-down-Verfahrens an einem Beispiel nur anzudeuten: Der „interactive story generator“ *Makebelieve* von Hugo Liu und Push Singh arbeitet auf der Basis von 9 000 vorstrukturierten englischen Sätzen, die jeweils auf einer Rahmenebene (trans-frames) als Verb, Objekt oder Adjektiv katalogisiert und mit dem Attribut *before* (cause) oder *after* (effect) versehen wurden. In der automatischen Texterzeugung wird zum *cause* in einem vom User eingegebenen Satz passende *effect*-Sätze aus dem katalogisierten Satzvorrat gesucht, die dann als *cause*-Sätze weitere *effect*-Sätze nach sich ziehen, wobei das Programm darauf achtet, dass Verb, Objekt und Adjektiv der zu verbundenen Sätze eine semantische Relation aufweisen.³⁶³ Auf diese Weise reagiert das Programm auf einen eingegebenen Satz mit einem Text aus fünf bis 20 Sätzen von folgender Art: „John became very lazy at work. John lost his job. John decided to get drunk. He started

³⁶¹ Vgl. Klein 1973; Rumelhart 1975; Johnson/Mandler 1980. Als jüngere ausführliche Diskussion vgl. Lang 1997. Eine wichtige theoretische Vorarbeit und Referenz in dieser Hinsicht ist Vladimir Propps 1968 englisch erschienene *Morphology of the Folktale* (russisch 1928).

³⁶² Vgl. dazu die Texte dreier Autoren, die selbst entsprechende Erzählmaschinen entwickelten: James R. Meehans Dissertation *The Metanovel: Writing Stories by Computer* (Yale University 1976), Michael Lebowitz' Konferenzbeitrag *Story Telling and Generalization* von 1985 sowie Scott T. Turners *The Creative Process: A computer model of storytelling and creativity* 1994.

³⁶³ Hugo Liu und Push Singh verweisen in ihrer Beschreibung des Programms darauf, dass sie zur Messung der semantischen Nähe zwischen Verben Levin's *verb classes* und zwischen Nicht-Verben *WordNet nymic relations* benutzten (Liu/Singh 2002).

to commit crimes. John went to prison. He experienced bruises. John cried. He looked at himself differently.” (Liu/Singh 2002) Die Autoren des Programms erklären, dass diese Kausalkette die Basis einer Geschichte sein und nun mit Leben ausgefüllt werden könne, verstehen ihre Erzählmaschine also nicht als Ersatz des Autors, sondern als Bereitstellung eines Erzählgerüsts für diesen. Das vorliegende Beispiel lässt freilich zweifeln, ob für diese Storyline tatsächlich die Hilfe einer Maschine nötig war beziehungsweise ob das Ergebnis den Aufwand rechtfertigt, zumal das Programm immer nur die Bindung eines Akteurs an eine Handlung zu verarbeiten in der Lage ist und somit die Situation künstlich einfach hält. Ein weiterer Vertreter des Top-down-Verfahrens ist Scott Turners *Minstrel*, das Texte wie den folgenden mit dem Titel *The Vengeful Princess* produziert.³⁶⁴

Once upon a time there was a Lady of the Court named Jennifer. Jennifer loved a knight named Grunfeld. Grunfeld loved Jennifer.

Jennifer wanted revenge on a lady of the court named Darlene because she had the berries which she picked in the woods and Jennifer wanted to have the berries. Jennifer wanted to scare Darlene. Jennifer wanted a dragon to move towards Darlene so that Darlene believed it would eat her. Jennifer wanted to appear to be a dragon so that a dragon would move towards Darlene. Jennifer drank a magic potion. Jennifer transformed into a dragon. A dragon moved towards Darlene. A dragon was near Darlene.

Grunfeld wanted to impress the king. Grunfeld wanted to move towards the woods so that he could fight a dragon. Grunfeld moved towards the woods. Grunfeld was near the woods. Grunfeld fought a dragon. The dragon died. The dragon was Jennifer. Jennifer wanted to live. Jennifer tried to drink a magic potion but failed. Grunfeld was filled with grief.

Jennifer was buried in the woods. Grunfeld became a hermit.

³⁶⁴ http://users.rsise.anu.edu.au/~davids/docs/Shaw_Masters.pdf (S. 72). Zum Verfahren schreibt McGraw 1995: „MINSTREL solves problems by recalling similar past problem situations and applying the solutions of the recalled situations to the current problem. MINSTREL discovers new, ‘creative’ solutions to a problem by finding a related problem that it can solve, solving the slightly-different related problem, and adapting that solution to the original problem. This process is implemented as a three-part Transform-Recall-Adapt Method (TRAM). A weak type of creative recall, deemed »imaginary recall« by Turner, can be implemented with TRAMs by a process of mutating recall features until at least one case is recalled, and then using the information about the mutation(s) to adapt the recalled case. For example, at one point MINSTREL is asked to tell a story about a knight who commits suicide. Being unable to recall any such stories from its memory, MINSTREL applies the TRAMs, Intention-Switch and Similar-Outcomes-Partial-Change, to its recall parameters: »knight who purposefully kills self«. Other models of creativity [...] allows »kills« to become »injures«, and "purposely" to become »accidentally". These tweaks allow MINSTREL to recall a story about a knight who accidentally injures himself while killing a troll. Once this story has been recalled, it is subjected to »backwards« adjustments that undo the changes made to the recall parameters. This results in a scenario in which a knight purposefully kills himself by losing a fight with a troll -- a newly-invented story-fragment.“

Die Geschichte ist zwar semantisch plausibel, wirkt aber hölzern und uninspiriert. Da die Erzählmaschine selbst kein Verständnis der ausgegebenen Geschichte hat, variiert sie stilistisch nicht zwischen deren Teilen, sondern erzählt interessante und emotionale Aspekte wie die Tatsache, dass hinter dem Drachen Jennifer steckt, oder Grunfelds Verzweiflung nach der Entdeckung, die Geliebte getötet zu haben, mit der gleichen Nüchternheit und Ökonomie wie die banaleren Elemente der Handlung: Es gibt keine syntaktischen Variationen, das Verhältnis von Erzählzeit und erzählter Zeit wird nicht dem erzählten Inhalt angepasst, der Erzählmodus des Computers ist einer der Indifferenz. Aus dieser Problemlage befreit nur die Vorfertigung entsprechend umfangreicher Textpassagen, die dann als verschiebbare Bausteine einer Zufalls-Geschichte dienen. Dieses Verfahren ist strukturalistisch im Gegensatz zum transformalen der bisher beschriebenen Beispiele, die den Text aus der Anwendung bestimmter narrativer Merkmale und Regeln erstellen. Mit Blick auf die oben eingeführte Terminologie steht das transformale Verfahren der Mikro-Aleatorik nahe, weil es die Textproduktion der Maschine überlässt, während das strukturalistische Verfahren der Makro-Aleatorik vergleichbar ist, wenn es der Maschine die Kombination bereits produzierter Textsegmente aufträgt.

Während die computergenerierte Prosa kaum Erträge von überzeugender Qualität hervorbringt, kann die computergenerierte Lyrik auf positivere Resonanz verweisen, wie bereits Theo Lutzs stochastische Texte zeigen, die Ende 1960 in der Esslinger Jugendzeitschrift *Ja und Nein* zum Teil begeisterte Reaktionen hervorriefen. Das Beispiel, das Reinhard Döhl aus dem Jahr 1959 zitiert, zeugt in seiner unbeholfenen Redundanz noch klar von Anfangsschwierigkeiten, findet mit dem letzten Satz aber schon eine Formulierung von einer gewissen existentialistischen Wucht (Döhl 2000):³⁶⁵

Nicht jeder Blick ist nah. Kein Dorf ist spät.
Ein Schloss ist frei und jeder Bauer ist fern.
Jeder Fremde ist fern: Ein Tag ist spät.
Jedes Haus ist dunkel: ein Auge ist tief.
Nicht jedes Schloss ist alt. Jeder Tag ist alt.

Auch Gerhard Stickels *Autopoeme* stießen 1966 in der Lokalpresse und im Fernsehmagazin *Panorama* auf ein positives Echo, mit Zeilen wie „Alle zierlichen Haine sprechen. / Morgen

³⁶⁵ Das syntaktische Muster des Programms ist in diesem Fall Quantor-Substantiv-»Ist«-Adjektiv, Substantive und Adjektive (jeweils 16) waren Franz Kafkas Roman *Das Schloß* entnommen.

ist ein Glück groß“ und „Warm trillert der wertvolle Unsinn“. Geradezu amüsant sind die Zeilen aus dem *Racter*-Buch *The Policeman's Beard is Half-Constructed* (1984), die einerseits aufeinander Bezug nehmen und eine narrative Kohärenz entwickeln, andererseits dabei mit charmanter Verwegenheit – und dadaistischer Lust am Verstoß – diese Narration zugleich immer wieder unterlaufen:

Bill sings to Sarah. Sarah sings to Bill. Perhaps they
will do dangerous things together. They may eat lamb or stroke
each other. They may chant of their difficulties and their
happiness. They have love but they also have typewriters.
That is interesting.

Die Wahl zwischen Lamnbraten und Schlägerei, die beiläufige, scheinbar hintergründige Verknüpfung von Liebe und Schreibmaschine mit einem bedeutungsvollen »but« und der kokette Selbst-Kommentar der letzten Zeile machen diesen Text in der Tat recht interessant. Vergleichbar geglückte Formulierungen generiert auch Ray Kurzweils *Cybernetic Poet*:³⁶⁶

Long years have passed.
I think of goodbye.
Locked tight in the night
I think of passion;
Drawn to for blue, the night
During the page
My shattered pieces of life
watching the joy
shattered pieces of love
My shattered pieces of love
gone stale.

Der Vers „Die Scherben meiner Liebe / sind schal geworden“ – so die deutsche Übersetzung der Schlussverse (Kurzweil 1999: 261) – ist ein bemerkenswertes Bild für die Einsicht eines/r Unglücklichen in den Selbstbetrug der eigenen Tragik, welche durch die Wiederholung der Scherben-Metapher gezielt vorbereitet zu sein scheint. Kurzweils Lyrikmaschine lässt sich dabei inspirieren durch die Lektüre anderer Gedichte, denn ihre Besonderheit liegt darin, der eigenen Produktion bezüglich Sprachstil, rhythmische Muster und Aufbau das Sprachmodell menschlicher Autoren zugrundezulegen. Diese vertikale Koauthorschaft markiert der

³⁶⁶ Die erste Version entstand Mitte der 1980er Jahre und ist beschrieben in Kurzweil 1990.

maschinelle Autor, indem er sich als Leser menschlicher Autoren ausweist. Zum hier zitierten Text mit dem Titel *Long Years Have Passed* heisst es entsprechend: „A poem written by Ray Kurzweil's Cybernetic Poet after reading poems by Randi and Kathryn Lynn“. Die Ergebnisse sind somit auch als Spiel mit persönlichen Handschriften und als Studienmaterial für Stilanalysen hoch interessant, zumal wenn man sich ein Sprachmodell aus Gedichten verschiedener Autoren erstellen lässt.³⁶⁷ In gleicher Weise, wenn auch mit anderer Grundüberzeugung, funktioniert *Gnoetry*, ein Poesie-Generator, der den Textvorlagen (lyrischer, prosaischer oder nicht fiktionaler Art) Vokabular und Duktus entnimmt und daraus nach Wunsch Sonette, Blankverse, Haikus, Japanische Tankas oder andere lyrische Formen erstellt. Hier ein Beispiel aus *At Captains Table* – einer Gedichtsammlung „by Eric Elshain and the machine“, der Jules Vernes Roman *Zwanzigtausend Meilen unter den Meeren* zugrunde liegt:³⁶⁸

The window we regained the whiteness of . . .

The window we regained the whiteness of
the frigate! „It contains the furnace it
becomes a poet's explanation, sir,“
continued Captain Nemo, „to attract

the depth.“ In crossing with the iceberg on
the sea, the body of a man consumes
the situation of the water. At
the slightest indication, understood

the preparations for departure. For
a sailor! It required tackle of
enormous size, surrounded by a raid
upon the waves were sparkling. We were one.

³⁶⁷ Der *Cybernetic Poet* ist online als Download erhältlich und somit individuell erprobbar auch als Anregung fürs eigene Schreiben: „the Poet's Assistant monitors your »poem-in-progress«, and provides a wide range of helpful suggestions as you type.“ Diese Empfehlungen basieren auf der gewählten Dichterpersönlichkeit, deren Texte das Programm als Bezugspunkte nimmt, und beinhalten: Alliteration, Vorschläge für das nächste Wort, für Wortumstellungen innerhalb des Verses und für das Ende des Gedichts (www.kurzweilcyberart.com/poetry/rkcp_overview.php3).

³⁶⁸ *At Captains Table* ist wie viele andere Gnoetry-Experimente auch online als PDF-File verfügbar, offiziell publiziert als Nummer 16 (Juni 2004) von *Beard of Bees*, einer unabhängigen Online-Zeitschrift aus Chicago, Illinois (www.beardofbees.com).

Dieser Text mag mit seiner prosanahen Versform weniger überzeugen als *Long Years Have Passed* aus Kurzweils *Cybernetic Poet*, aber den *Gnoetry*-Poeten geht es, wie das *Gnoetic Manifesto*³⁶⁹ verkündet, auch nicht um die überzeugende Produktion oder Simulation von Poesie, sondern um das ironische Spiel mit ihren Vorlagen und mit Literatur an sich: „[T]he only way towards linguistic novelty is to remove self-reflection from the process. [...] By contextualizing language within the machine and removing it a few historical and psychological dimensions away from the ‚human atmosphere‘ (Jarry), Gnoems create a linguistic representation that exists near the zero degree of validity. Language speaks itself.“ Spricht Sprache nur noch sich selbst, wird sie inhaltslose Form und „pure poetry“ im Sinne Greenbergs (1961: 5)³⁷⁰. Das Manifest deklariert selbstbewusst und diskurssicher:

Poetic language is finally given its own epistemic dignity. The human is no longer accountable for meaning or thinking about meaning since Gnoetry renders language into pure technique. „Diction itself is its own image.“ Gnoetry renders language into ‚meaningless‘ diction: it is the ultimate beautiful automation of poetry. The reader is „forced to note the formal pattern and conventional disposition of phrases are more important than ‚ideas‘ or ‚themes‘ or ‚message,‘ more important even than ‚reality‘“ and thus, through Gnoetry, the reader is „re-initiated into the rites of mediation“ via language speaking as much as possible on its own terms (quotes from Veronica Forrest-Thomson *Poetic Artifice*).

Gnoetry stellt sich damit in die Tradition avantgardistischer Textexperimente und ihrer Konzeption der Zufallsästhetik. Sprache spricht sich selbst, aus der ‚Natur‘ der Maschine und im Modell der Präsenzkultur; es geht, an jeglicher linguistischer Repräsentation vorbei, allein um die Präsenz der Sprache, als „‚meaningless‘ diction“ und „pure technique“. Damit empfiehlt sich *Gnoetry* einerseits als spezifischen Beitrag zur Ästhetik des Performativen andererseits als Reflex auf die klassische Avantgarde. Die Funktionalisierung der Textmaschine als Sprachzertrümmerung und -befreiung verweist auf die Theorie und Praxis Dadas, worauf andere Textgeneratoren konsequenterweise schon im Titel Bezug nehmen. So nennt Hartmut Landwehr 2005 sein Textmanipulationsprogramm *dadadata* und platziert Hugo Balls berühmten Ausspruch als Motto auf der Frontpage seiner Website: „Was wir Dada nennen, ist ein Narrenspiel aus dem Nichts, in das alle höheren Fragen verwickelt sind.“³⁷¹

³⁶⁹ www.beardofbees.com/manifesto.html

³⁷⁰ Vgl. Anmerkung 47(?) in Kapitel I/1.

³⁷¹ www.dadadata.de. Die generierten Texte stehen mit ihren ungewöhnlichen Redewendungen und absurden Begriffserfindungen ganz in der dadaistischen Tradition des unterschwelligem Unsinnes scheinbar ernst gemeinter Texte, was besonders deutlich wird beim Lesebeispiel der Rubrik Politik: „Schröder sagte am Freitag »... das mögliche Klischee, der absurde Juni« in Berlin ist zweigeteilt, und dass er damit die bevorstehende Firma von Verteidigungsminister Scharping gemeint habe.“

Was *Gnoetry* und *dadadata* für sich beanspruchen, gilt keineswegs für die Gedichte, die die beiden Österreicher Ferdinand Schmatz und Franz Josef Czernin von einem Computer schreiben ließen und mit dem Titel *Die Reisen. In achtzig Gedichten um die Welt* unter Czernins Namen 1987 im renommierten Wiener Residenz-Verlag veröffentlichten. Diese Gedichte belügen ihr Publikum über ihre Herkunft, denn sie treten vor es nicht im Zeichen des Un-, sondern des Tiefsinns:

Teller und Schweiß

sträube
seit sich aus unseren kammern
solche säfte geschöpft hatten,
werden euch auch die wurzeln übertragen:
ihr schnittet euch selbst
durch und durch sichtlich
in scheiben auf,
die an jede flüssigkeit grenzten.
der halm grünt uns, die blüte rötet euch,
sobald wir ausgeschlachtet worden sein werden
von all dem verscherben:
immer habt ihr euch gegabelt
durch uns gäste, die zweigsamen.
doch die gläser, die klingen uns bald,
so im heißen als messer,
während wir jetzt einander kosten
euch über dem wachsenden teig.
ganz verblümt blättert ihr uns
von den decken, den ganzen schmus:
diese luster werden geschwankt haben,
durch all unseren kohl
von euren blumen gebissen?
- ihr brachtet uns zum siedem.

Schmatz und Czernin benutzen das auf der Programmiersprache Turbo Pascal basierende POE (Poetic Oriented Evaluations),³⁷² das die Buchstabenstruktur eines Textes analysiert (Häufigkeit von Buchstaben und Buchstabengruppen) und erlaubt, durch Manipulation (Ersetzung, Einfügung, Umstellung, Permutation) entsprechend der Wünsche der

³⁷² Das Akronym verweist auf die Analysen des poetischen Produktionsprozesses in Edgar Allan Poes Essays „The Philosophy of Composition“ und „The Poetic Principle“.

Programmierer (Buchstabenvorkommen, Wortlänge, prozentuelles Verhältnis der Vokale) einen neuen Text zu erstellen. Schmatz und Czernin verorten ihr Verfahren innerhalb diverser Strömungen der Avantgarde (syntaktische und semantische Auflösungen im Dadaismus, Neuortung des Wortes und der ästhetischen Funktion im russischen Formalismus und Konstruktivismus, Sprachexperimente der Wiener Gruppe, Language-Poetry in den USA), und erklären, sie wollen „die inneren und äußeren Vorgänge des oder besser: während des Dichtens erforschen, um ein wenig mehr Klarheit und Verstehen über das zu gewinnen, was wir unter dem Begriff des Kreativen oder Schöpferischen während unserer Arbeiten an den Tag und in den literarischen Kontext einbringen“. Obgleich Schmatz und Czernin betonen, dass es sich bei den POE-Produkten „keinesfalls um Computer-Gedichte handelt – die eine Maschine von sich aus erstellt und ausdrückt“, sehen sie in POE „nicht nur ein unterstützendes Hilfs-Programm, das Wege, die beim dichterischen Arbeiten vom Gehirn oder von der Hand geleistet werden, auf vollständigere oder schnellere Art und Weise gehen kann“; vielmehr habe es eine „kreative‘ Potenz“ und laufe auf „schöpferischen‘ Bahnen – nachdem ihm diese in Form eines zu schreibenden Programms vom Dichter oder vom analysierenden Wissenschaftler vorgegeben wurden.“³⁷³

Die Ambivalenz dieser Aussage – kreative Potenz des Programms, aber Vorgaben des Programmierers – kontrastiert zur Ironie, mit der Tzara die Frage der Autorschaft bei Zufallsgedichten behandelte, was angesichts des elaborierteren Verfahrens berechtigt zu sein scheint. Diese Ambivalenz gemahnt an den internen Widerspruch der mathematischen Ästhetik der OuLiPo-Gruppe, die ebenfalls – wenngleich ohne Computer und keineswegs umfassend – die Intention des Dichters in der Mechanik eines Verfahrens aufhebt, sei es das Anagramm, Palindrom, Lipogram, Pangram, Tautogram oder der Homophonismus. Die leere Akrobatik – so Warren Motte über OuLiPo (1998: 3) – solcher ästhetischen Experimente, die bei Schmatz und Czernin die konkrete Texterzeugung durch die Autoren bestimmt, aber nicht ersetzt, wird unter dem Einsatz des Computers gänzlich zu einer Frage des richtigen Technologieeinsatzes. Für Schmatz und Czernin war das erklärte Ziel dieses Einsatzes zwar die Erkundung von Kreativität, konzeptionell aber auch die Tilgung seiner Spuren und die erfolgreiche Behauptung menschlicher Autorschaft. Erst als die Gedichte das Interesse und Lob der Kritik fanden, gaben beide die wirkliche Autorschaft preis in dem im gleichen Jahr im Verlag edition neue texte nachgeschobenen Produktionsbericht *Die Reise. In achtzig flachen Hunden in die ganze tiefe Grube*. Man kann sich vorstellen, welche narzisstische Kränkung Schmatz' und Czernins Gedichtsammlung, deren Duktus Peter Gendolla an Celan,

³⁷³ Vgl. Schmatz' und Czernins *Anmerkungen zum Dichtungsprogramm POE* im Archiv der *Ars Electronica* 1990 (http://90.146.8.18/de/archives/festival_archive/festival_catalogs/festival_artikel.asp?iProjectID=8950).

Hildesheimer und Durs Grünbein denken lässt, dem Literaturbetrieb zufügten, als sie schließlich die wahre Autorschaft aufdeckten (Gendolla 2000).³⁷⁴ Die implizite Voraussetzung dieser Kränkung ist der erfolgreiche Auftritt der vorgelegten Computertexte als Produkt menschlicher Kreativität.³⁷⁵ Dabei überrascht der Erfolg des Betrugs keineswegs, zielt Lyrik, anders als Prosa, doch nicht auf die Wiedergabe von Ereignissen in syntaktisch korrekten und semantisch plausiblen Sätzen, sondern auf den Ausdruck des Selbst- und Weltempfindens eines lyrischen Subjekts mittels mehr oder weniger ungewöhnlicher Bilder und sprachlicher Regelverstöße. Wenn Wortwahl und Wortzusammenstellung als Ausweis der inneren Beschaffenheit des lyrischen Ichs dienen, wenn das Ungewöhnliche auf linguistischer Ebene Abbild der Besonderheit dieses Ichs ist, hat das Unzugängliche gute Chancen, als Avantgarde aufgenommen zu werden, denn was würde die entfremdete Wirklichkeit mit ihren zerrissenen Subjekten besser wiedergeben als ein Text voll befremdender und zerrissener Wortpassagen.

Anders verhält es sich mit der *Darwinian Poetry*, die nicht auf die Irreführung des Publikums aus ist, sondern auf dessen Unterstützung. Diese Lyrikmaschine präsentiert über 1000 „randomly generated groups of words“, die von den Lesern nach ihrer Qualität bewertet und dadurch in die ‚nächste Runde‘ gebracht werden können. Den Besuchern der Website werden zwei computergenerierte Gedichte vorgelegt – „In all likelihood they will both be abysmal pieces of nonsensical garbage“ –, von denen sie das beste auswählen sollen. Aus zwei ‚überlebenden‘ Gedichte werden jeweils neue Gedichte erstellt, indem die Exemplare an bestimmten, zufällig ermittelten Stellen, getrennt werden; bei den folgenden beiden Gedichten geschieht dies an Position 8 (/):³⁷⁶

whistler me
before two and

³⁷⁴ Czernin, der 1985 auch einen ‚richtigen‘ Gedichtband veröffentlicht hatte, erhielt 1999 den mit 100 000 Schilling dotierten Anton-Wildgans-Preis der österreichischen Industrie. Schmatz, der ebenfalls zuvor selbstverfasste Gedichte veröffentlicht hatte, erhielt den Anton-Wildgans-Preis 2003, dem weitere vorausgingen und folgten (darunter 2009 der Ernst-Jandle-Preis).

³⁷⁵ Verwiesen sei auch auf die aleatorischen Adaptionen, die Ulrich Müller mit der Poetikmaschine *Sara* im Rechenzentrum der Universität Zürich vornahm, bei der Satzgliedabfolge, Reim- und Metrumregeln eines berühmten Gedichtes analysiert und übernommen werden (Müller: *Poetik-Maschine SARA*). *Die Zeit* war von der Täuschbarkeit des computergenerierten Ergebnisses so überzeugt, dass sie 1997 ihre Leser raten ließ, welcher der beiden Texte von *Sara* stammt: „Nächtlich am tor gehn wir im gleichen tritte / Den einlass bringt nicht sehnsucht noch gewalt .. / Für dich Geliebter hab ich nur die bitte: / Bleib mit mir wach bis drin der ruf erschallt.“ „Zuchtlos als faun drehn wir im gleichen klingen / Die hoffnung tilgt nicht sehnsucht noch die braut. / Für dich Vertrauter hör ich nur dein singen: / Klag mit mir öd bis drin das wort uns schaut.“ *Zuchtlos* ist die permutierte Version zu Stefan Georges *Nächtlich*.
<http://www.zeit.de/1997/28/saragedi.txt.19970704.xml>

³⁷⁶ Jedes Wort und jeder Zeilenbruch zählt als eine Position. Projekt und Projektbeschreibung befinden sich unter: www.codeasart.com/poetry/darwin.html.

one / your
night life find was the
come killer bars that his watchtower in crash

cannot the this muse
little fluster my / which
the china married such we scents patterns
buying
roll
time awake

Das Resultat der Mischung ergibt folgende neue Gedichte, wobei die alten Zeilenbrechungen – „they are considered part of the poem“ – erhalten bleiben:

cannot the this muse
little fluster my your
night life find was the
come killer bars that his watchtower in crash

whistler me
before two and
one which
the china married such we scents patterns
buying
roll
time awake

Darwinian Poetry gibt sich als eine Art „natural selection, killing off the ‚bad‘ ones and breeding the ‚good‘ ones with each other“, wie Projektleiter David Phillip Rea über seine poetische Auslese schreibt: „*sometimes* something better will be produced, and such offspring will tend to survive a long time, producing many more offspring. Evolution is all about preserving those rare beneficial developments amidst a sea of failed genetic experiments.“ Dass die unternommene Koppelung des Zufallsprinzips mit dem Geschmacksurteil der Leser nicht notwendig bessere Gedichte erzeugt, ist evident, da die genetische Kreuzung dem Zufall überantwortet wird, die erfolgreichen poetischen DNS-Ketten also keinen ‚Artenschutz‘ genießen, sondern in der nächsten Runde erneut der poetischen Ignoranz des Zufalls ausgesetzt werden. Der Modellaufbau steht seinem eigenen Versprechen im Weg, was nur dadurch gelöst werden könnte, dass das Publikum radikal in den Ausleseprozess integriert

würde durch gezielte Entscheidungen über einzelne Verse, im Sinne einer Nachbearbeitung des Zufalls, der von weiteren Aktionen ausgeschlossen bleibt. Das Problem ist genereller Art und verkörpert die Schwächen einer jeden Lyrikmaschine und eines jeden Textgenerators: Die Maschine kann die Texte nicht in ihrer semantischen Einheit behandeln, sie kann Wörter und Sätze nur in Form reiner Präsenz wahrnehmen, abhängig zwar von den sprachlichen Regeln, die ihr Maschine bekannt sind, aber ohne Bezug zur sprachlichen Realität. Für die Maschine gibt es keinen Spielraum zwischen »falsch« und »richtig«, sie hat kein Verständnis für die kontrollierten Regelverletzungen, auf die es bei guter Lyrik (und Prosa) ankommt, sie weiß nicht, dass ein defekter Satz wie „Das Haus schläft“ tragfähige Metapher im Sinngebungsprozess sein kann, während die Formulierung „Das Haus löffelt“ sich zu weit vom regulären Sprachgebrauch entfernt, um nicht als Unsinn zu gelten. Die Maschine reduziert den Gebrauch der Sprache auf die Grammatik und auf das Wörterbuch, also auf eben jenes Grundgerüst, gegen das sich Dichter immer zu positionieren versuchen, durch Modifikationen, die verhandelbar sind, weil sie aus der Erfahrung eines gelebten Lebens resultieren, und die gerade deswegen auf Resonanz bei ihren Lesern hoffen dürfen.

3. Dichten als Entfremdung

Solange Textmaschinen mehr oder weniger unverständliche Sätze und Verse generieren, stellt sich die Frage, in welchem Ausmaß und wie lange das Publikum Gefallen daran findet, sei es als Sinnverweigerung oder – wie Kurt Schwitters *Ursonate* nahelegt – Musik. Generiert ein Programm hingegen mehr oder weniger *sinnvolle* Texte, wird die Sache komplizierter, weil grundsätzlicher hinsichtlich der ästhetischen und kulturellen Implikationen. Während man bei konventionell erstellten Texten davon ausgehen kann, dass der Text Bedeutung besitzt, weil seine Autorin beim Schreiben eine bestimmte Bedeutung im Blick hatte, fehlt dem computergenerierten Text eine solche Intention. Die Frage lautet in Katherine Hayles Worten: „What are we doing when we exercise our human ingenuity to come up with meaningful interpretations of poetic lines generated by a machine for which meaning has no meaning?“³⁷⁷ Auf diese Frage gibt es vier mögliche Antworten: 1. Man spricht Texten, die keine Autorintention hinter sich haben, alle Bedeutung ab, unabhängig von ihrer inhaltlichen und poetischen Qualität. 2. Man gesteht einem Text Bedeutung unabhängig von der Intention

³⁷⁷ Auf der Konferenz *Reading Digital Literature*, 4.-7. Oktober 2007 an Brown University in Providence, Rhode Island, USA (www.dichtung-digital.de/readingdigitalliterature). In ähnlichem Sinne Espen Aarseths Frage zu computergenerierten Texten: „How can art be evaluated if we don't know its genesis?“ (1997: 134)

eines Autors zu. 3. Man sieht in der Bereitstellung bestimmter Textvorlagen und Kombinationsregeln durch den Programmierer der Erzählmaschine Autorintention im Text bewahrt. 4. Man verweist auf die Intention der Intentionlosigkeit. Wir beginnen mit Punkt vier.

In seinem Essay *Die Moderne oder der Zufall* gibt Stanisław Lem 1968 zu bedenken, dass der Rezipient zu Unrecht versucht, einem per Zufallsgenerator erzeugten Gedicht Bedeutung zuzuschreiben, denn Zufälligkeit sei in der Sprache keine Taktik, sondern die Abwesenheit von Taktik (1983: 265). Lem argumentiert allerdings, die Magie sprachlicher Formeln für intellektuelle Unzugänglichkeit entschädigen und man bis zu einem gewissen Grade ein Werk sogar *wegen* seiner Unverständlichkeit lieb gewinnen könne (ebd., 258f.). Wenn er schließlich die reizvolle Unfassbarkeit von Texten erinnert, die er in der Kindheit verehrt hat, nimmt das Unverständliche geradezu Formen des Erhabenen an: „Ihre Faszination ging ja auch von dem aus, was unser Fassungsvermögen überstieg; wir befanden uns gewissermaßen zu Füßen von etwas Großem, das wir nicht zu erfassen vermochten und das dadurch etwas Zauberhaftes, Ernstes, überaus Feierliches hatte“ (ebd., 259). Ist diese Ehrfurcht begreiflich und angebracht, wenn es um Zufallstexte geht? Stellt sich das Gefühl des Erhabenen auch oder vielmehr gerade ein, wenn man weiß, das unser Fassungsvermögen Übersteigende verbirgt – weil es keinen Menschen, sondern eine Maschine zum Ursprung hat – keinen Gedanken, der mit höherem Lebensalter zugänglich würde? Braucht man, vergleichbar Benjamins Aura, das Gefühl der Anwesenheit eines Menschen im Text? Verfällt man damit gar erneut dem Modell der Genieästhetik, das in moderner Literatur und Literaturtheorie in vielerlei Hinsicht – Stichworte seien Naturalismus und die Rede vom Tod (Barthes) oder Verschwinden (Foucault) des Autors – verabschiedet worden ist?

Es sei in diesem Zusammenhang an Adorno erinnert, der den Zufall in der Kunst aus der Erschöpfung ihrer Mittel verstand und als Sackgasse ihrer Zukunft sah. Demnach disponiere sich in Action Painting, informeller Malerei und Aleatorik das ästhetische Subjekt von der Last der Formung des ihm gegenüber Zufälligen, die es länger zu tragen verzweifle, schiebe die Verantwortung der Organisation gleichsam dem Kontingenten selbst zu, mit einem Gewinn, der falsch zu Buche schlage: „Die vermeintlich aus dem Kontingenten und Heterogenen destillierte Formgesetzlichkeit bleibt ihrerseits heterogen, fürs Kunstwerk unverbindlich; kunstfremd als buchstäbliche.“ (1970: 329) Adorno macht den Theoretikern und Praktikern des Zufalls – und implizite auch der Interaktivität – gerade das zum Vorwurf, was diese sich als zentrale ästhetische Kategorie auf die Fahnen schreiben: Das Verschwinden des Künstlers als gestaltendes Subjekt. Er attestiert zwar die produktive Funktion nicht

imaginiertes, „überraschender“ Elemente in Action Painting oder Aleatorik, besteht letztlich aber auf den formenden Eingriff, denn: „Der Ort, an dem künstlerischer Geist übers bloß Daseiende sich erhebt, ist die Vorstellung, die nicht vom bloßen Dasein der Materialien und Verfahrensweisen kapituliert. Seit der Emanzipation des Subjekts ist die Vermittlung des Werkes durch jenes nicht mehr zu entbehren ohne Rückschlag in schlechte Dinghaftigkeit“ (ebd., 63). Obgleich Adorno in der *Dialektik der Aufklärung* sich auf die Seite des ungebändigten Zufalls schlug, indem er den Unsinn als subkulturellen Einspruch zum Unterhaltungsmodus der Kulturindustrie begrüßte,³⁷⁸ fordert er in seiner ästhetischen Theorie gegen die absichtsvolle Absichtslosigkeit die Vermittlung zwischen Zufall und Intention. Diese Vermittlung ist gängiges Verfahren in den weniger radikalen Experimenten mit dem Zufall, die das aleatorische Verfahren nur als Inspirationshilfe einsetzen, vor der intentionalen Gestaltung, die das automatisch erstellte Material auf seine Verwertbarkeit hin prüft und auf seine Lesbarkeit hin moduliert (Schulze 2000: 358). Dieses Verfahren der Nachsemantisierung überlässt nicht dem Zufall die Formgebung, sondern nutzt ihn zur Überwindung subjektiver Kreativitätsgrenzen, um ihn schließlich wieder zu suspendieren.³⁷⁹ Ganz im Sinne dieses „postprocessing“ (Aarseth 1997: 135)³⁸⁰ wollen manche Autoren die Rolle von Textmaschinen verstanden wissen: als Stichwortgeber und Ideenlieferer, mit deren Textauswurf Autoren arbeiten können.³⁸¹ Es handelt sich, wenn man so will, um eine

³⁷⁸ „Das reine Amusement in seiner Konsequenz, das entspannte sich Überlassen an bunte Assoziationen und glücklichen Unsinn wird vom gängigen Amusement beschnitten: es wird durch das Surrogat eines zusammenhängenden Sinns gestört, den Kulturindustrie ihren Produktionen beizugeben sich versteift“ (Adorno 1981a: 128).

³⁷⁹ Eine Aufspaltung der Kreativitätsgrenzen von der anderen Seite her unternehmen Programme, die nicht Texte zur Bearbeitung vorgeben, sondern nach den Texteingaben der User Vorschläge zur Bearbeitung unterbreiten, wie im Falle von *ParaMind*, das innerhalb kürzester Zeit zu einem eingegebenen Satz oder Absatz Hunderte von Seiten mit Variationen ausgibt. So wirbt *ParaMind* damit, „to logically expand any idea“, wobei das Beispiel offenbart, wie zweifelhaft die Effektivität solcher Kreativitätshilfen ist. Auf den Ausgangssatz „She walked over to the sink, got a green glass, and quickly put it in the dishwasher“ lauten die ersten drei vorgeschlagenen Alternativen: „She walked over to the sink, got a red glass, and quickly put it in the dishwasher“; „She walked over to the sink, got a red glass, and gleefully put it in the dishwasher“; „She walked over to the sink, got a red glass, and grinningly put it in the dishwasher.“ (www.paramind.net/glass.html)

³⁸⁰ Aarseth notiert für die Kombination menschlicher und mechanischer Aktivitäten in der „Cyborg Literature“ drei Stufen: „(1) preprocessing, in which the machine is programmed, configured, and loaded by the human; (2) coprocessing, in which the machine and the human produce text in tandem; and (3) postprocessing, in which the human selects some of the machine’s effusions and excludes others“ (1997: 134f.).

³⁸¹ Stephan Karsch’ Lyrikmaschine *Maquina Poetica* enthält die Integration des menschlichen Faktors gleich als Konstruktionsprinzip, indem sie nicht nur Wörter auf den Bildschirm bringt, die dem vorhandenen Wortpool per Zufallsprinzip entnommen wurden, sondern dem Leser auch die Umstellung, Streichung, Hinzufügung von Wörtern ermöglicht. Vgl. Stephan Karsch: *Maquina Poetica. Gedichte aus dem Automaten*, in: *dichtung-digital* 1/2003 (www.dichtung-digital.org/2003/1-karsch.htm). Eine Aufspaltung der Kreativitätsgrenzen von der anderen Seite her unternehmen Programme, die nicht Texte zur Bearbeitung vorgeben, sondern nach den Texteingaben der User Vorschläge zur Bearbeitung unterbreiten, wie im Falle der „Brainstorming Software“ *ParaMind*, die innerhalb kürzester Zeit zu einem eingegebenen Satz oder Absatz Hunderte von Seiten mit Variationen ausgibt (www.paramind.net). So wirbt *ParaMind* damit, „to logically expand any idea, coming up with awesome brainstorming results“, wobei das Beispiel die Effektivität solcher

gezähmte Avantgarde, die den Rückschlag des Kunstwerks in schlechte Dinghaftigkeit durch die Rückkehr des Künstlers in den Schaffensprozess auffängt. Diese Rückkehr wird als Betrug empfunden, wenn sie unausgewiesen erfolgt,³⁸² erfolgt aber im Grunde schon, wenn der Programmierer den *Textrahmen* beeinflusst, indem aus der Endlosproduktion von Texten nur geringe Teile zur Veröffentlichung ausgewählt, Anfang und Ende sowie die Aufeinanderfolge der Verse eines Gedichtes bestimmt und orthographische Korrekturen vorgenommen werden.³⁸³

Was aber soll man vom Ehrgeiz der Programmierer halten, eines Tages Textgeneratoren zu entwickeln, deren Produkte keiner menschliche Nachbehandlung mehr bedürfen? Welchen Sinn haben Textmaschinen noch, wenn sie sinnvolle Texte erzeugen? Die Antwort die Dahl in *Great Automatic Grammatizator* dem Ingenieurs Knipe in den Mund legt, steht ganz im Zeichen der erzählten Geschichte: Die Textmaschine dient der Entwicklung eines Literaturimperiums. Die offenerzige Antwort der beiden jungen Programmierer von *Brutus I* steht der fiktionalen Figur erstaunlich nahe: „A machine able to write a full, formidable novel, or compose a feature-length film, or create and manage the unfolding story in an online game, would be, we suspect, pure gold.“ (Bringsjord/ Ferrucci 1999: XXIV)³⁸⁴ Natürlich sehen Selmer Bringsjord und David Ferrucci in der Entwicklung einer solchen Maschine auch eine sportliche Herausforderung, die wohl den meisten Software-Ingenieuren unterstellt werden kann: „As we uncover reasons for believing that human creativity is in fact beyond the reach of computation, we will be inspired to nonetheless engineer systems that dodge these reasons and *appear* to be creative.“ (ebd.) Hier äußert sich unnachgiebige Techniqueuphorie, die noch den Prozess menschlicher Kreativität zu kontrollieren trachtet und dem philosophischen Bekenntnis der Zufallskunst, das oben als treibender Faktor des automatischen Schreibens aufschien, radikal entgegenwirkt. Mit der maschinenmäßigen Produktion von Literatur wird zugleich die traditionelle Aufgabe der

Kreativitätshilfen bezweifeln lässt – auf den Ausgangssatz „She walked over to the sink, got a green glass, and quickly put it in the dishwasher“ lauten die ersten drei vorgeschlagenen Alternativen „She walked over to the sink, got a red glass, and quickly put it in the dishwasher“; „She walked over to the sink, got a red glass, and gleefully put it in the dishwasher“; „She walked over to the sink, got a red glass, and grinningly put it in the dishwasher.“

³⁸² Als die Veröffentlichung des *Racter*-Programms durch Mindscape deutlich machte, dass die Gedichte des *Racter*-Buchs *The Policeman's Beard is Half-Constructed* nicht vom Programm allein stammen konnten, warf man Chamberlain und Etter Betrug vor. Vgl. Jorn Bergers Kommentar »*The Policeman's Beard*« *Was Largely Prefab!* in *The Journal of Computer Game Design* (August 1993). Espen Aarseth verteidigt das „postprocessing“ der *Racter*-Gedichte als eine Art Qualitätsgarantie und sieht Chamberlains Schweigen über den eigenen Eingriff in die Texte des Programms gelassen als Fortsetzung der „authenticity tricks“ von Autoren, die sich als bloße Herausgeber des Textes eines anderen ausgeben (1997: 134).

³⁸³ Ralf Bülow weiß aus einer persönlichen Mitteilung, dass Gerhard Stickle 96 Prozent seiner ausgedruckten Computergedichte gleich wieder entsorgte (2007).

³⁸⁴ *Brutus* ist eine Erzählmaschine, die kurze Geschichten (max. 500 Wörter) über den Verrat schreibt.

Kunst, dem Funktionalismus der Gesellschaft und Verdinglichungsprozess des Warensystems durch die Äußerung einer je spezifischen Subjektivität entgegenzutreten, unterlaufen und Kunst zum Exerzierplatz der Verdinglichung gemacht.³⁸⁵ Ganz in diesem Sinne lässt denn auch Dahl Knipe auf Literatur als „just another product like carpets and chairs“ blicken und zum Schreiben von literarischen Texten verlautbaren: „no one cares how you produce them so long as you deliver the goods“ (1948: 198). Die ideologie- und literaturkritische Antwort hinsichtlich des Computers als Autor beharrt auf dem Wie und bezweifelt so, dass bei computergenerierten Texten die gleichen Annahmen über Bedeutung gemacht werden können wie bei Texten mit menschlicher Autorschaft: Das prinzipielle Geräusch dieser Texte erheischt sich Bedeutung nur durch „Parasitieren am Rezipienten“ (Lem 1983: 265).

Die Frage nach dem Sinn sinnvoller Texte aus der Maschine lässt sich weit radikaler beantworten, indem selbst das bedeutungsvollste Gedicht nur als Geräusch gesehen wird, wenn es nicht von einem Menschen geschaffen wurde. Diese Antwort entspricht Variante 1 der oben gelisteten Reaktionsmöglichkeiten auf computergenerierte Texte und wird zum Beispiel von Steven Knapp und Walter Benn Michaels 1982 in ihrem Essay *Against Theory* vertreten. In einem Gedankenexperiment fragen sie, was man von einem Gedicht – als Beispiel dient Wordsworths *A slumber did my spirit seal* – halten sollte, das auf seltsame Weise durch Meereswellen in den Sand geschrieben wird. Ihr Urteil ist kompromisslos: „It isn't poetry because it isn't language [...] to deprive them [die Wörter - R.S.] of an author is to convert them into accidental likenesses of language. They are not, after all, an example of intentionless meaning; as soon as they become intentionless they become meaningless as well.“ (1982: 16) Wird Bedeutung unabdingbar an Intention gebunden, können Wörter, die keinen Bezeichnungswillen hinter sich haben, nicht als Signifikanten zu betrachten – ganz gleich wie bedeutungsvoll sie erscheinen. Eine solche Position deckt sich mit Eric Donald Hirschs Lokalisierung der Bedeutung eines Textes allein im Autor, mit der bekannten Konsequenz, im Interesse des besseren Textverstehens, den individuellen und historischen Kontext des Autors rekonstruieren zu müssen. Diese Verabsolutierung von „author's meaning“ gegen „reader's meaning“, die Hirsch in seinem Buch *The Aims of Interpretation* (1976) vornimmt, wird von vielen anderen, jüngeren theoretischen Positionen bekanntlich nicht unterstützt. Schon Wittgensteins sprachphilosophische Kritik rationalistischer Sprachtheorien war ein Einspruch gegen die intentionalistische Interpretationstheorie, indem

³⁸⁵ Die Diskussion der Entfremdung des künstlerischen Prozesses im Kontext des Wechsels vom menschlichen zum maschinellen Autor übersieht weder, dass diese Entfremdung im Kontext finanzieller Zwänge und diskursiver Fremdbestimmungen mehr oder weniger schon immer vorliegt, noch dass das Entfremdungsmodell der kritischen Theorie nicht problemlos ins 21. Jahrhundert übertragen werden kann.

sie das Subjekt als Souverän seiner Sinn-Intention demonstrierte. In der Folge verschieben poststrukturalistische Verstehenstheorien den Ort der Bedeutung vom Autor zum Text – als ein Bedeutungsgeflecht von eigener Dynamik – und konstruktivistische Verstehenstheorien verorten die Bedeutung eines Textes mehr oder weniger im Leser selbst, wo dementsprechend auch die empirische Literaturwissenschaft ansetzt. Diese Lokalisierung führt schließlich sogar zur Frage, inwiefern der Text den Autor noch benötigt und ob dem Leser im „autobiographischen“ Akt der Textwahrnehmung und Bedeutungsgenerierung (Scheffer 1992: 178) auch ein Text aus der Maschine genüge.

Für Knapp und Michaels ist die Antwort klar: Das Meer ist keine Autorität in Sachen Bedeutung. Aus Perspektive der Künstler heißt dies: Das Meer ist keine Autorität in Sachen Leiden; zumindest wenn Kunst romantisch konzeptualisiert wird als ein Prozess, in dem sich der Künstler in seine Werke erschöpft, ein Prozess, der nicht unabdingbar auf Können, aber unvermeidbar auf Müssen basiert.³⁸⁶ Das Ergebnis eines solchen Sich-Erschöpfens kann genau jenes existentielle Gewicht sein, mit dem Rainer Maria Rilke die berühmten Schlusszeilen seines Gedicht *Archaischer Torso Apollos* ausstattet: „Da ist keine Stelle, die Dich nicht sieht. Du musst Dein Leben ändern.“ Wer blickt auf die Rezipienten, wenn kein Künstler hinter dem Werk steht? Wieviel Erschütterung erzeugt ein solcher Aufruf, wenn er mit der Autorität eines Computerprogramms ergeht? Aber muss, so die Gegenfrage, die Autorlosigkeit eines Textes dessen Autorität notwendig untergraben? Kann er nicht dennoch – oder gerade deswegen – existentielles Gewicht erlangen, so wie das griechische Orakel und das chinesische I Ging? Dieser quasi pantheistische Ansatz (Variante 2 der gelisteten Reaktionsmöglichkeiten) würde im Grunde das buddhistische Verständnis des Zufalls variieren und dem Text – als tiefere Wahrheit des Absichtslosen – Autorität zusprechen, gerade weil er ohne Autor ist. Auf diese Weise würde der Text stärker *Ereignis*, als es Barnett Newmans Bilder des Erhabenen je sein können, wäre er doch, anders als diese, nicht bewusst von Menschenhand geschaffen und auf Wirkung kalkuliert, sondern Ergebnis einer Zufallskonstellation, Ereignis mit Ereigniswucht also und der Aura, von einer Maschine geschaffen zu sein. Wäre nicht das Wordsworths-Gedicht aus dem Meer oder der Rilke-Vers aus dem Computer das Unfassliche, alles Vorstellungsvermögen Übersteigende, das *Erhabene*, das so schockiert, dass es unser Leben ändern könnte?

³⁸⁶ Rainer Maria Rilke hat diesem Umstand im Winter 1905/06 künstlerisch Ausdruck gegeben in einem Gedicht über den *Dichter*: „Du entfernst dich von mir, du Stunde. / Wunden schlägt mir dein Flügelschlag. / Allein: was soll ich mit meinem Munde? / Mit meiner Nacht? Mit meinem Tag? // Ich habe keine Geliebte, kein Haus, / Keine Stelle auf der ich lebe. / Alle Dinge, an die ich mich gebe, / Werden reich und geben mich aus.“

Die akademische Diskussion geht diesen Fragen nicht nach, sondern versucht eher, die Resultate der Textmaschine durch den Nachweis menschlicher Autorität ins Intentionalitätsschema zurückzubinden (Variante 3 der gelisteten Reaktionsmöglichkeiten). Mit dem Hinweis, dass der Programmierer die Textmaschine konfiguriert – also Wörterbuch (database) und Regeln (mechanics) für die automatische Texterzeugung vorgibt – wird argumentiert, dass der Textgenerator nur die sprachlichen Möglichkeiten realisiert, die sein Autor virtuell geschaffen hat, die „Agency“ also durchaus bei diesem verbleibt und dessen Absicht sich im entstandenen Text äußert.³⁸⁷ Dieses Insistieren auf Intentionalität scheint berechtigter zu sein als Duchamps Auffassung, in den Würfeln drücke sich das Unterbewusste aus, oder Tzaras Bemerkung, das Gedicht, das wir per Zufallsprinzip aus den Wörtern eines ausgewählten Zeitungsartikels zusammenstellen, würde uns ähneln. Gleichwohl ist es nur in einem sehr vagen Sinne plausibel, aleatorisch erzeugten Texten deswegen Autorintention zu attestieren, weil jemand die Konfiguration des Zufalls durchführen musste. Die Behauptung stimmt durchaus, setzt man die Intention ganz oben an und reduziert sie auf Sinnzertrümmerung an sich, womit die Intention allerdings nicht im konkreten Gedicht liegt, sondern im Genre des Computergedichts. Die Behauptung stimmt auch, wenn es um Aspekte des Gedichts außerhalb der Ebene sprachlicher Bedeutung geht. Ist zum Beispiel eine Textmaschine so programmiert, dass sie einsilbige Wörter alliterierend in bestimmter Struktur (Pronomen, Substantiv, Verb, Adverb etc.) zusammenstellt, ist die Sprachmelodie des Ergebnisses zweifellos vom Programmierer intendiert. Sobald Sprache nicht nur als Musik behandelt wird, sobald der Fokus auf der Bedeutung des Textes liegt, die durch die vorgegebene Satzstruktur möglich und wahrscheinlich gehalten wird, überlässt sich der Programmierer wieder dem Zufall der Maschine und kann das Ergebnis weder voraussagen noch verantworten. Konkret: Während sich der Satz »Das Dach dampft dumpf« sprachmelodisch durch eine Textmaschine problemlos kopieren lässt (zum Beispiel zu »Mein Mist mixt mild«), kann der inhaltliche Sinn einer solchen Kopie keineswegs garantiert oder vorausgesehen werden. Auf die Inhaltsebene des konkreten Gedichts bezogen bleibt zu fragen, inwiefern sich die Auswahl einer spezifischen Database durch den Programmierer tatsächlich in eine spezifische Aussage übersetzt. Die pauschale Behauptung, dass die Auswahl des Wortschatzes und des Algorithmus der Textgeneration die Stimmung der

³⁸⁷ Diese Position wird zum Beispiel von Chris Funkhouser vertreten, der festhält: „If a program’s database itself is not randomly prepared—that is, if the author has a purpose, theme, etc.—then presumably intentionality is infused.“ (2008). Dient als Wörterbuch der Text eines bekannten Autors, wird die Leerstelle der Autorschaft mitunter sogar doppelt besetzt, wie etwa durch Reinhard Döhl im Hinblick auf Lutz’ programmierte Verse aus Kafkas *Schloß*, die demzufolge zwei Autoren haben: denjenigen, der das Wörterbuch bereit stellt (Kafka) und denjenigen, der die Syntax und Grammatik programmiert und den erzeugten Text selektiert (Lutz) (Döhl/Auer 2001).

möglichen Kombinationen beeinflusst – wie im Falle von Lutz' *Zuse-22*-Texten, die mit jeweils 16 Substantiven und Prädikaten aus Kafkas *Schloß* auskommen mussten – wird kritische Beobachter kaum zufrieden stellen. Überzeugender ist Barbosas *Cityman Story*, das ein Gedicht über das kleinbürgerliche Leben eines Angestellten zu einem Feuerwerk dadaistischen Unsinns mit gelegentlich sinnvollen Absurditäten permutiert, das gerade vor dem Hintergrund des Originaltextes seinen Sinn als Symbol des Ausbruchs erhält. Während das Originalgedicht – das Barbosa im Radio gehört und aus dem Gedächtnis aufgeschrieben hatte, ohne Titel oder Autor zu erinnern – von einem 35 jährigen Mann berichtet, der jeden Morgen in sein Büro geht, um Indexkarten zu katalogisieren, in der Stadt zu Mittag isst, nach Feierabend zwei Bier trinkt, anschließend zu Hause seine Frau küsst, seine Kinder grüßt und, mit dem Fernseher im Hintergrund, ein Steak isst, produziert der Generator Zeilen wie diese.³⁸⁸

Here is a 35 beer man
Every morning he takes a bus
Gets in the index cards
classifies the years
lunches the office
reclassifies the years
drinks two wives
Gets back home
kisses a steak
says hello to the television
eats the children with his wife in the background
Lays [sic] down
Doesn't fornicate
Doesn't asleep [sic]

Während *Cityman Story* ein (wenngleich seltenes) Beispiel dafür ist, dass mit der entsprechenden Auswahl des Materials das Ergebnis einer Poesiemaschine tatsächlich dem Programmierer ähneln kann, verlangt die Frage der Anwesenheit des Programmierers im automatisch generierten *Prosa*-Text eine prinzipielle Anmerkung. Es war bereits die Rede von der Formalisierung des Erzählprozesses, der zum Zwecke seiner künstlichen Reproduktion angestrebt wird. Diese Formalisierung zielt zwangsläufig auf die Schematisierung der Literatur, also das Gegenteil von dem, was anspruchsvolle Literatur

³⁸⁸ Für Quelle, Originalgedicht und Beschreibung von Barbosas *Cityman Story*-Permutation vgl. Funkhouser 2007, 51-53.

auszeichnet: Die Ambivalenz der Konfliktlage, die besondere Perspektive der Autorin, ihre persönliche Art der Beschreibung und der produktiven Verstöße gegen Sprachgewohnheiten und Denkschemata. Die Programmierer machen aus der Ausrichtung ihrer Bemühungen auf Schemaliteratur kein Hehl³⁸⁹ und verteidigen die Formalisierung als klärende Komplexitätsreduktion.³⁹⁰ Die Simplifizierung von Konflikten als Königsweg zu ihrem besseren Verständnis – und besserer Programmierbarkeit – verspricht freilich kaum Einsichten in die Komplexität menschlichen Verhaltens. Sie erfolgt nicht zufällig in Anlehnung an Vladimir Propps Morphologie des Märchens, das als Genre ja selbst eine Reduktion der Komplexität und Ambivalenz menschlicher Konflikte und Charaktere auf das Gut-Böse-Schema und damit im Grunde auf einen quasi-utopischen Zustand bedeutet.³⁹¹ Diese simplifizierende Schematisierung fällt nicht nur hinter postmoderne Einsichten zurück, sondern auch hinter die Philosophie des Zufalls, die zen-buddhistisch in jedem Phänomen immer auch seinen Gegensatz enthalten sieht. Formalisierte Texterzeugung, so ließe sich die hier aufscheinende Gefahr zuspitzen, betrügt ihre Leser um den eigentlichen Konflikt und vermittelt potentiell ein unaufgeklärtes Weltverständnis mit politisch bedenklichen Folgen.³⁹² Wer sich nicht dem Vorwurf medienpolitischer Naivität aussetzen will, wird zugeben, dass genau dieser Betrug den Großteil veröffentlichter Literatur und Filme kennzeichnet. Der Schematismus computergenerierter Prosatexte ist nichts Neues und kann im Grunde denselben Schutz beanspruchen, den anspruchslose Unterhaltungskunst in neueren Theorien zur Massenkultur erhält. Man muss aber den Umstandes bewusst halten, dass die Erzählmaschine der Kulturindustrie näher steht als der Avantgarde, und zwar entgegen anders lautenden Absichten der Anfangstage.

³⁸⁹ Bringsjord und Ferrucci schreiben über die Zukunft ihrer Erzählmaschine: „If *Brutus n*, some refined descendant of *Brutus I*, is to soon find employment at the expense of a human writer, in all likelihood it will be as an author of formulaic romance and mystery.“ (1999: XXII) Lebowitz erklärt am 19. November 2007 gegenüber Noah Wardrip-Fruin, dass seine Erzählmaschine *Universe* von der soap opera *Days of Our Lives* inspiriert wurde und dass ihm eine Database vorschwebte, die die „soap plot summaries on say TVGuide.com“ in rekombinierbare Fragmente teilen würde (<http://grandtextauto.org/2007/11/19/michael-lebowitz-on-universe>).

³⁹⁰ So wirbt Nicolas Szilas in seinen Aufsatz *Interactive drama on computer: beyond linear narrative* für das vorgeschlagene Modell mit dem Argument der Vereinfachung: „the notion of conflict is often fuzzy and ambiguous. In the model above, the conflict is a very clear concept: the situation where an overstepping task is negatively evaluated according to a character’s values.“ (1999).

³⁹¹ Szilas beruft sich in seiner Argumentation auf Propps Märchen-Morphologie. Während der Mythos durch die Widersprüche seiner Figuren gekennzeichnet ist (Angst *und* Verlangen, gerecht *und* ungerecht, teuflisch *und* rein), ist der Widerspruch im Märchen gelöscht, indem „ihre Einheit ins Gegeneinanderstehen von zwei autonomen und in sich homogenen Gestalten auseinanderdrieselt: der gute Prinz da, der böse Zauberer dort“ (Fühmann 1986: 94). Das Märchen kennt keinen Widerspruch, sondern nur Interessenkonflikte (hat der Gute gewonnen, hat auch das Gute gesiegt) und spiegelt (mit seiner Lösung ohne Rest) weniger Realität als diesbezügliche Wunschvorstellungen.

³⁹² Politisch bedenklich in dem gleichen Sinne, in dem die von der Souveränitätsästhetik konzipierte Vernunftkritik politisch bedeutsam ist.

Als die Vertreter der Stuttgarter Gruppe in einer manifestartigen Äußerung 1964 ihre Bemühungen um eine künstliche Poesie – Bense und Döhl sprechen von einer „materialen Poesie oder Kunst“ – darlegten, stellten sie diese in die Tradition experimenteller Literatur, die den Unterhaltungsstil und die Gattungskriterien der konventionellen Literatur hinter sich gelassen habe und in ihrem ästhetischen Spiel eine ästhetische Negation gesellschaftlicher Zustände darstelle (Bense/Döhl 1964). Italo Calvino sah im „literarischen Roboter“ die neue Avantgarde, deren Wirkung einem „zutiefst menschlichen Bedürfnisses dient: der Herstellung von Unordnung“ (1984: 14). Der bedeutungsvolle Unsinn Dadas ist das historische Modell für viele Text-Generatoren, was sich mitunter auch im Namen der Textmaschine ausdrückt – wie im Falle von Rudolph Valentines und Doug Rogers’ Lyrikmaschine *MERZ* von 1992 – und auf der Theorieebene zu entsprechenden Neologismen führt – Funkhouser spricht, auch mit Blick auf *MERZ* von „cybernetic Dadaism“ (2007: 33). Die (dadaistische) Ästhetik der Negation und Unordnung lässt sich durchaus in den oben besprochenen Beispielen der Computerlyrik finden und wird im Übrigen auch von Vertretern der Computerlyrik in den USA verfochten: als Feldzug gegen sprachliche und gesellschaftliche Konventionen.³⁹³ Demgegenüber fokussiert die automatische Textgeneration im Bereich der Prosa ihren technischen Ehrgeiz gerade auf die Produktion ‚ordentlicher‘ Geschichten. Bemerkenswerterweise gibt es im Manifest der Stuttgarter Gruppe Rückendeckung auch für die Bemühung ums Konventionelle, wenn zur Abwehr der Genieästhetik und generell der zentralen Rolle des Dichters im kreativen Prozess aufgerufen wird: „An die Stelle des Dichter-Sehers, des Inhalts- und Stimmungsjongleurs ist wieder der Handwerker getreten, der die Materialien handhabt, der die materialen Prozesse in gang setzt und in gang hält.“ (Bense/Döhl 1964) Der Erfolg des Handwerkers bemisst sich durchaus an der Imitation des Dichters, aber eben nicht des experimentellen, avantgardistischen, sondern des konventionellen, denn Züge des Ungewöhnlichen, Absurden gar, können nur als mangelnde Programmierleistung verstanden werden. Das Ziel der Programmierer liegt in der Schaffung einer Maschine, die so schreibt, wie jedermann. Ihre Kunst erweist sich nicht in der Suche nach einem neuen Erzählstil, sondern in der überzeugenden Wiederholung eines konventionellen, denn sie gründet nicht auf Intuition, Gefühl, Lebenserfahrung (und dem inneren „Müssen“), sondern eben auf handwerklichem Können. Die im Stuttgarter Manifest verkündete „progressive Ästhetik bzw. Poetik, deren bewußte Anwendung ein Fortschreiten der Literatur demonstriert“ (ebd.), zielt, als Ehrgeiz, eine Textmaschine zu schaffen, deren

³⁹³ Richard Bailey schreibt im Vorwort seiner Anthology *Computer Poems* (Drummond Island, MI: Potagannissing P, 1973): „Computer poetry is warfare carried out by other means, a warfare against conventionality and language that has become automatized.“ (zit. n. Funkhouser 2007: 79).

Texte nicht mehr als künstliche erkennbar sind, auf die Ersetzung des Dichters durch den Programmierer, der wiederum nur als Ingenieur zum Künstler werden kann. Der interne Widerspruch der „Poietike techne“ (ebd.) besteht darin, dass sie durch die experimentelle Regelung der Autorschaft – Ersetzung des Dichters durch die Maschine – produktionsästhetisch einerseits Avantgarde ist, angesichts des notwendigen formalen Schematismus – Ersetzung des Dichters durch den Programmierer – andererseits jedoch im Zeichen der Kulturindustrie steht. Dieser Widerspruch betrifft vor allem die computergenerierte Prosa – während bei der Lyrik der Regelverstoß genregemäß eher als erfrischende Abweichung, denn als Programmierfehler wahrgenommen wird – und gilt auch und erst recht für interaktive Textmaschinen.³⁹⁴

Die Rückkehr des Autors erfolgt durch den Aufstieg des Lesers, der direkt in die Prozessualität der Textmaschine einbezogen wird, wobei der Grad der Beteiligung an der Textproduktion von Fall zu Fall verschieden ist. Er hält sich in engen Grenzen, wenn der Leser-Autor nur den ersten Satz einer Plotfolge eingeben kann wie bei *Makebelieve*, nur die zugrundeliegende Database beeinflussen kann wie bei *Racter* oder nur angebotene Funktionen markieren kann wie beim *Fairyale-Generator*.³⁹⁵ Wesentlich weiter geht *Façade*, ein audiovisuelles „interactive drama“ von Michael Mateas und Andrew Stern aus dem Jahr 2005, das Interakteuren erlaubt, sich durch Texteingaben in den Streit eines New Yorker Ehepaares einzumischen (Abb. 11). Der Interakteur wird von seinen alten Freunde Grace und Trip – die er, so die anfangs vermittelte Handlungssituation, in ihrer New Yorker Wohnung besucht – angesprochen wie bei einer wirklichen Begegnung: Er soll sagen (das heißt in der vorliegenden Fassung: ins Keyboard tippen), wie es ihm geht, was er trinken will, wie er die Wohnungseinrichtung findet, und sieht sich, als die Fassade der Eintracht seiner alten Freunde bröckelt, aufgefordert, in deren Ehe Streit Partei zu ergreifen.

Abbildung 11 Michael Mateas und Andrew Stern: *Façade* (2005)

³⁹⁴ Anders als Bailey verpflichtet John Morris computergenerierte Lyrik auf dieselbe Virtuosität und Inspiration im Umgang mit Sprache, wie sie ein talentierter Dichter erbringen würde, was aber nicht zu erwarten sei (*How to Write Poems with a Computer*, Michigan Quarterly Review 6.1.1967, 17-20; Hinweis bei Funkhouser 2007: 80). Auch computergenerierte Werke der visuellen und auditiven Kunst finden leichter Akzeptanz auf der formalen Ebene als computergenerierte Prosa, wie die Computerbilder von Harold Cohen zeigen, die unter anderem an ehrwürdigen Orten wie der Tate Gallery, dem Stedelijk Museum und dem MOMA San Francisco ausgestellt sind. Vgl. die diversen Soundprogramme bzw. per Soundprogramm erstellten Werke, die im Netz erhältlich sind.

³⁹⁵ Der an Propps Märchen-Morphologie orientierte Generator offeriert 32 Funktionen bzw. Module für die Erstellung eines neuen Märchens. Unter den Funktionen findet man Aspekte wie: Gewalt, Abreise, Kampf, Sieg, Rettung, Lösung, Bestrafung, Heirat. Interakteure können in einer Maske verschiedene dieser Funktionen markieren, hinter denen je 10 Textversionen bereitstehen, aus denen der Computer eine per Zufall auswählt (www.brown.edu/Courses/FR0133/Fairyale_Generator/home.html).

Das Gespräch der drei Beteiligten gestaltet sich abhängig von den gemachten Eingaben, denn der Interakteur besitzt nicht nur *local agency* (Einfluss auf die unmittelbar vorliegende Situation), sondern auch eine gewisse *global agency* (Einfluss auf den Fortgang der Geschichte insgesamt). Die narrative Struktur von *Façade* basiert auf sogenannten *beats* als kleinsten Einheiten der dramatischen Aktion, die Mateas und Stern auch als „bag of procedural content“ bezeichnen (Mateas/Stern 2007: 191). Jedes *beat* besitzt „a canonical sequence of narrative goals“, wobei „a wait goal“ dem Interakteur Gelegenheit gibt, auf den erreichten Diskussionsstand zu reagieren, und „a transition-out goal“ den Übergang zur nächsten Dialogsequenz regelt, falls keine Reaktion von Seiten des Interakteurs erfolgt (ebd.). Die *beat mix-ins* regeln die beat-spezifische Reaktion auf den Input des Interakteurs und die Verbindung zurück zur „canonical sequence“; für den Fall eines „overly confusing or inappropriate input from the player“ stehen „generic deflections and recovery global mix-ins“ bereit (ebd., 192). Auf diese Weise gelingt es der Artificial Intelligence hinter *Façade*, die für interaktive *text adventure* so übliche „I don’t understand“-Reaktion zu vermeiden, und da das Programm auch Gesichtsausdruck, Stimmlage und Körpersprache kontrolliert und mit den gemachten Äußerungen koordiniert, hält es die Illusion eines wirklich stattfindenden, sich natürlich entwickelnden Gesprächs erfolgreich aufrecht. Wenn der Interakteur zum Beispiel Grace und Trip mit der Frage provoziert: „How is your sex life?“, antwortet Trips völlig passend: „Oh Jesus, look, I’m not going to talk about sex ... Or our lack thereof“. Beharrt man auf dem Thema, greift das Programm zu folgendem, durchaus akzeptablen Ablenkungsmix-in: „Look, I’m sorry, sex is ... it’s really just more trouble than it’s worth.“ Natürlich kommt es trotz der Vorsichtsmaßnahmen zu Irritationen im Gespräch, die die Grenzen des Programms offenbaren, so etwa wenn der Interakteur Trips Einladung zu einem Martini mit dem Satz „Martini works with me“ annimmt und Grace daraufhin sagt: „Don’t lets talk about work!“ Misskommunikation liegt ebenfalls vor, wenn der Interakteur sagt: „You can be a painter, Grace“ und Trip antwortet: „N -- n – no, no I don’t want to make art. Please“. Hier ein weiteres Beispiel für die auftretenden kommunikativen Seltsamkeiten:³⁹⁶

TRIP: See, I don't think you really want to be an artist. This is all just -- (interrupted)

WILL: How did you two meet?

GRACE: How?

³⁹⁶ Die folgende Passage ist Teil des Ausdrucks, der am Ende des Spiels für die gesamte Konversation erhältlich ist. Im vorliegenden Fall gab der Spieler sich am Anfang den Namen Will.

GRACE: Oh my God... you think I'm lying!

GRACE: Uhh...

WILL: How did Trip propose to you?

TRIP: Why?

GRACE: Uhh ...

GRACE: Uhh, you ... uhh ... does anyone ...

Das Programm kann Wills absurden Einwurf nicht verarbeiten; zu Recht, möchte man meinen, denn laut Script hatte er selbst Trip und Grace zusammengebracht. Statt den Widersinn der Frage zu thematisieren, ignoriert das Programm sie und lässt schließlich Grace auf Trips Einwurf reagieren. Die Absurdität des Dialogs mag an einen Beckett-Text erinnern, aber während sie dort die Intention des Autors ausdrückt – und zum Mittel wird, „einen nicht unmittelbar zu versinnlichenden Sinn des Gebildes herzustellen, wie zum Ausdruck seiner Absenz“ (Adorno 1981: 282) –, verrät sie bei *Façade* nur die Mangelhaftigkeit der Software, die ihre Figuren routinemäßig zur Interjektion »Uhh« Zuflucht nehmen lässt, wenn es die Eingaben nicht verarbeiten kann. Das Ziel der Programmierer besteht darin, das Behelfs-»Uhh« und kommunikative Absurditäten zu vermeiden und eine Dialogfolge zu erzeugen, die so natürlich wie möglich erscheint, wobei sich die Anstrengungen nicht auf die Programmierung beschränken, denn was auf der technischen Ebene nicht erreicht wird, kann zum Teil auf der narrativen gelöst werden. So charakterisieren Mateas und Stern Trip und Grace deswegen als egozentrisch, weil dies am ehesten glaubwürdig erscheinen lässt, dass die beiden gelegentlich („unrecognized or unhandleable“) Eingaben des Interakteurs ignorieren (Mateas/Stern 2007: 2007). Wenn das, was in einem traditionellen Text der Charakterzeichnung dient, im computergenerierten Drama Eigenschaften der eingesetzten Technologie verschleiern muss, bleibt permanente Frage einer jeden Analyse solcher Dramen, ob es sich bei einem bestimmten Phänomen um eine technische Notwendigkeit handelt oder eine ästhetische Entscheidung.³⁹⁷ Die Bestimmung der künstlerischen Programmatik durch den technologischen Determinismus zeigt sich bei *Façade* ebenfalls in der Entscheidung, den Informationswert einer Dialogsequenz an deren Anfang zu verlegen: weil dann bei Unterbrechung durch den Interakteur (die erst nach einer gewissen Sperrzeit möglich ist) das Dialogziel schon erreicht wurde und nicht nach der Unterbrechung erneut aufgegriffen werden muss.³⁹⁸ Auch in diesem Fall sind die Eigenschaften der Figuren – die kommunikative

³⁹⁷ Ähnlich verhält es sich, wenn in einem Computerspiel Nebel vor allem deswegen eingesetzt wird, weil damit Konturen unscharf gehalten und also Rechenkapazität gespart werden kann.

³⁹⁸ Mateas und Stern beschreiben den Zusammenhang wie folgt: „each beat goal should have dialogue variation used, in case the beat goal was interrupted by a mix-in and needs to be repeated. However, we can eliminate the need for repeat dialogue for a beat goal if we write the beat goal’s dialogue to quickly communicate the

Eigenart, eine Information nicht behutsam vorzubereiten, sondern im Nachhinein auszuschnürceln³⁹⁹ – Resultat technischer Zwänge, allgemeiner: des vorliegenden Genres computergenerierter *interactive drama*. Das an sich plausible Ziel der Irritationsvermeidung widerspricht prinzipiell dem Ziel der Literatur zu irritieren, was der Bezug zum avantgardistischen Beckett freilich bewusster hält als der zum konservativen Edward Albee, dessen *Who's Afraid of Virginia Woolf?*-Ehedrama *Façade* als Vorlage diente (Harger 2006). Dass Mateas und Stern sich durch Albee statt durch Beckett inspirieren ließen, hat seinen Grund nicht notwendig im persönlichen Geschmack, sondern in der Forderung des Genres: Weil der erstellte Text produktionsästhetisch Avantgarde ist, muss er stilistisch konservativ sein, denn Avantgarde auf beiden Seiten des Interface verdoppelt sich nicht, sondern hebt sich auf. Darin liegt der genrespezifische Konflikt: Der computergenerierte Text darf, im Gegensatz zu Beckett und allen Texten menschlicher Autoren, nicht absurd sein, denn eine solche Entscheidung auf ästhetischer Ebene müsste – da Anschlussfehler im Dialog wie Diskontinuität, Missverständnis oder Nonsense die Standardvariante jeder interaktiven Textmaschine darstellen – als Versagen auf handwerklicher Ebene gelesen werden. Niemand glaubt, wenn Grace Wills Äußerung „Martini works with me“ missversteht, dass sie witzig sein will. Die Programmierer gehen zu Recht davon aus, dass für das Publikum das Experiment im Feld computergenerierter Kommunikation umso erfolgreicher erscheint, je unauffälliger sich das Ergebnis auf der Textebene verhält. Erreichen sie dieses Ziel nicht, erzeugen sie Camp mit umgekehrten Vorzeichen: Wie Camp Kunst ist, „die sich ernst gibt, aber durchaus nicht ernst genommen werden kann, weil sie »zuviel« ist“ (Sontag 1992b: 331), ist der absurde computergenerierte Text nur deswegen avantgardistisch, weil er technisch nicht fortgeschritten genug ist, konservativ sein zu können.

Dass das Genre computergenerierter Textes eine bestimmte Ästhetik erzwingt, wusste übrigens auch Calvino, der in seinem Essay *Kybernetic und Gespenster* 1967 schreibt: „[D]er Prüfstein einer poetisch-elektronischen Maschine wird die Produktion traditioneller Werke sein, Gedichte mit geschlossenem Versmaß.“ (1984: 14). Calvinos These in McLuhans Worte gekleidet: Die Botschaft der Textmaschine ist Mainstream-Literatur. Damit steht die Textmaschine konträr zur Mission, die das Manifest der Stuttgarter Gruppe für stochastische Texte vorgab: „den Unterhaltungsstil und die Gattungskriterien einer konventionellen (so

gist of its meaning in its first few seconds and annotate those first few seconds as *uninterruptible*. That is, if the player speaks during the first few seconds of such a beat goal, Grace and Trip's response is delayed until the beat goal's gist point is reached--a delay in reaction of a few seconds, which is just barely acceptable for believability.“ (197)

³⁹⁹ „If the gist of the beat goal's meaning is communicated in those few seconds“, so Mateas und Stern weiter, bleibt dem Rest der vorbereiteten Dialogsequenz (bzw. *beat goal*) nur, „[to] adding richness, color, and additional detail to the basic content“ (ebd.).

genannten) Literatur“ und deren Sprache, „die bis dato einer traditionell und historisch bedingten syntaktischen Folge Subjekt-Prädikat-Objekt folgte“, durch „überraschende Verteilungen in der syntaktischen und/oder semantischen Dimension“ zugunsten „neuer sprachlicher Strukturen, zugunsten neuer akustischer und/oder visueller Arrangements“ hinter sich zu lassen (Bense/Döhl 1964). Calvino entging der Widerspruch nicht, weswegen er der wahren literarischen Maschine das Bedürfnis unterstellte, sich schließlich gegen ihre Produktionsordnung zu wenden, sich vom Traditionalismus zu befreien und den eigenen Code auf den Kopf zu stellen (1984: 15). Diese Prognose der Machtergreifung durch die Maschine unterschätzt allerdings die Ambitionen der Maschinisten, sich als Programmierer zu beweisen, was nur durch den Ausschluss von Anomalien geschieht: Auf der Ebene des Textes ist der Regelverstoß nur ein Funktionsfehler in der Programmierung und – so lang programmierte Regelverstöße unglaublich sind – Konvention das Ziel. Ein Werk wie *Façade* verdeutlicht, dass der Erfolg des „Handwerkers“ – den Bense und Döhl in ihrem Manifest gegen den „Dichter-Seher“ in Stellung bringen (1964) – in handwerklicher Virtuosität gründet, also in der Produktion einer Maschine, die ihre Identität erfolgreich verleugnet, indem sie, wie beim Turing-Test, den Eindruck eines reibungslosen Echtzeitdialogs mit zwei wirklichen Gesprächspartnern – auf dem Bildschirm präsent in Gestalt ihrer Avatare – aufrecht zu erhalten versteht. Es ist evident, dass ihre Existenz zugleich bewusst gehalten werden muss, eben weil die Kunst nicht schon in der Schaffung eines organischen Textes liegt, sondern erst in dessen Schaffung durch die Maschine.

Die Dialektik des Verschwindens der Maschine hinter ihrem Text lässt schließlich das Verschwinden des Textes hinter der Virtuosität des Maschinisten erkennen. Programmierer einer Textmaschine können, weil ihr Kunstwerk nicht der Text ist, sondern die Maschine, nur als Ingenieure zum Künstler werden. Der Text ist lediglich Übungsfeld einer Kunst, die sich wieder radikal im Können gründet und deren Ausdrucksmittel nicht Englisch ist, sondern, so Mateas und Stern: behavior language, drama manager, custom rule language, discourse management framework.⁴⁰⁰ Das eigentliche sprachliche Material ist der Code, und zwar jener Teil des Codes, der nicht Text ist im Sinne einer natürlichen Sprache.⁴⁰¹ Dieser Materialwechsel ist die ironische Antwort auf Greenbergs Forderung nach einer Rolle der Künste „for their own sake, and not merely as vessels of communication“ (2000: 64).

⁴⁰⁰ www.interactivestory.net/technology

⁴⁰¹ Zur Unterscheidung zwischen Code als „sublinguistic structure“ und Literatur mahnt 2004 John Cayleys Essay *The Code Is Not the Text (Unless it Is the Text)*, wonach Code nur dann Text ist, wenn er als solcher auf dem Interface erscheint.

Greenberg band den Selbsterhaltungsinstinkts der Kunst an ein „escape from ideas“ beziehungsweise von „subject matter in general“ zugunsten „greater emphasis upon form“, und beschrieb die intendierte Wende im Kontext der Paragone als „revolt against the dominancane of literature, which was subject matter at its most oppressive“ (ebd). Es ist ironisch, dass nun ein Genre experimenteller Literatur, das scheinbar ganz auf Kommunikation orientiert, diese nur als Gefäß und Mittel für ihren technologischen Formalismus einsetzt. Diese Funktionalisierung des Textes im Dienste des Codes, dieser Perspektivenwechsel von der sprachlichen Ebene des Textes zu seiner Ebene der Programmierung legt nahe, den Begriff der Trans-Avantgarde mit neuer Präfixbegründung aufzugreifen. Die Textmaschine teilt mit der Trans-Avantgarde, wie Bonito Oliva sie fasste, die Abkehr von avantgardistischen Ausdrucksformen, aber nicht aus Überzeugung, sondern aus Zwängen. Sie positioniert sich nicht jenseits der Avantgarde, sondern ist, durch ihr völlig unkonventionelles Produktionsverfahren, avantgardistisch jenseits des Interface.⁴⁰²

Da eine interaktive Textmaschine wie *Façade* auch die Leser zum Gefäß und Mittel macht, und zwar als Produzenten von Text völlig unabhängig vom Code, bleibt zu fragen, ob damit „ideas“ und „subject matter“ wieder ins Spiel kommen. Durch den Interakteur gibt es einen Zusatzposten im transmedialen Spannungsgefüge zwischen (avantgardistischer) Textproduktion und (konservativer) Textgestalt, dem es überlassen bleibt, den Text ins Absurde zu wenden. Die Untersuchung der Rezeption von beziehungsweise Interaktion mit *Façade* zeigt, dass genau diese Wendung durch entsprechende Inputs und Handlungen der Interakteure vorrangig intendiert ist.⁴⁰³ Man will wissen, wie das System unerwartete Inputs verarbeitet, man will wissen, wo seine Grenzen liegen. Wie die zitierten Aussagen von Mateas und Stern bestätigen, liegt der Ehrgeiz der Programmierer darin, die Angriffe jeweils abzuwehren, also das System plausibel statt absurd reagieren zu lassen, und das heißt wenn nicht vorherseh-, so doch zumindest nachvollziehbar. Küsst der Interakteur Grace vor Trips Augen, darf dieser ihn also nicht, als sei nichts geschehen, fragen, was er trinken will; küsst der Interakteur im Anschluss Trip, sollte/könnte der ein weiteres Mal entschärfend darauf eingehen; küsst er dreimal, erwartet man, dass ihm mindestens die Tür gewiesen wird. Das

⁴⁰² Den Begriff der Trans-Avantgarde prägte der italienische Kunstkritiker Achille Bonito Oliva mit einem Essay 1979 und der von ihm kuratierten Ausstellung *Avanguardia, transavanguardia* 1982. Vgl. auch die 1997 konstituierte Bewegung der Derriere-guard als rebellische Rückbesinnung auf traditionelle Formen und Techniken (<http://derriereguard.com>). Der hier angesprochenen Trans-Avantgarde geht es nicht um die Rückkehr zum Figurativen oder Narrativen, sondern um den Nachweis handwerklicher Virtuosität durch die überzeugende Simulation von Narration.

⁴⁰³ Ich beziehe mich hier auf Erfahrungen in Seminaren an der Brown University 2006 und 2007.

Ignorieren solcher Attacken würde eine Absurdität erzeugen, die sich Beckett leisten kann, hier aber gegen die Leistung des Programms spräche.⁴⁰⁴

Mit dem Kuss beantwortet der Interakteur den immanenten Interessenkonflikt zwischen seiner Rolle einerseits als Handlungsfigur, andererseits als Autor beziehungsweise Leser zu Gunsten ersterer, entscheidet er sich gegen den langen Atem strategischer Planung für die Sensation des Moments. Jörgen Schäfer unterstreicht, dass es in Albees Ehedrama *Who's Afraid of Virginia Woolf?* durchaus unerhört wäre (also ganz im Sinne der beabsichtigten Situationszuspitzung), wenn Nick und Holiday im Haus ihrer Gastgeber Sex miteinander hätten, das Drama sich aber nur wirklich entwickeln kann, wenn Nick, wie es geschieht, Sex mit der Gastgeberin hat. Schäfers Bemerkung zielt darauf, dass die narrative Qualität eines interaktiven Dramas nicht allein von der Qualität des Programmierers abhängt, sondern ebenso von der Kompetenz des Interakteurs, aus den verschiedenen Handlungsmöglichkeiten, die eine Situation bereithält, jene auszusuchen, die zur aussichtsreichsten Konfliktzuspitzung führt (Schäfer 2010: 149f.). Mit Blick auf die Doppelfunktion des Publikums interaktiver Dramen als Figur und Autor ist hinzuzufügen, dass es in diesem Falle nicht auf Kompetenz allein ankommt, sondern, da *im* Text eine Rolle bereit liegt, die mit der des Autors konkurriert, auch auf Disziplin. Das Publikum von *Façade* kann – anders als das von *Who's Afraid of Virginia Woolf?* – das unmittelbare Erlebnis des Hier und Jetzt *innerhalb* des Textes genießen, was dazu verführen mag, Handlungsimpulsen zu folgen, die dramenlogisch keine Perspektive aufweisen, sondern – wie im beschriebenen Beispiel die hartnäckige Küsserei – nur zum schnellen Rauswurf und vorzeitigen Ende des Stückes führen. Da man nicht bloß Ursache des Abbruchs ist, sondern auch Opfer, rechnet sich der Rauswurf genussökonomisch, kann man doch alle möglichen Verhaltensverstöße am eigenen virtuellen ‚Leibe‘ testen, nicht straflos zwar, aber, im Gegensatz zu *Second Life* oder

⁴⁰⁴ Das angesprochene Beispiel aus einem Leseprotokoll der erwähnten Seminare illustriert sehr schön die Wirkungsweise der „generic deflections and recovery global mix-ins“ und sei daher in seiner Handlungssequenz gänzlich vorgestellt. Wenn der Interakteur (Adam) Grace umarmt (Handlungen wie Umarmung, Küssen und Bewegung in der Wohnung von Grace und Trip können über bestimmte Tasten des Keyboards indiziert werden), kommentiert Trip den Vorgang zunächst mit den Worten „Oh, well that was nice, I'm sure Grace appreciates that“ und reagiert, umarmt Adam daraufhin ihn, mit der ebenso sowohl witzigen wie glaubwürdigen Bemerkung: „Okay, well, I was worried there for a bit you were on Grace's side tonight, heh heh, heh.“ Führt Adam die Provokation weiter und küsst Grace, heißt es von ihrer und Trips Seite wieder sehr nachvollziehbar „uuh...“, „wha...“, „heh, ha ha...“, bevor Trip sagt: „you're out of control, man...!“ Küsst Adam daraufhin Trip, gibt es noch einmal *uuh*s und *wha*s und „heh heh, you're crazy, you know that?“ bis das Programm einen Ablenkungs-*mix-in* aktiviert und Grace, der Situation entsprechend mit stockendem Sprachfluss, sagen lässt: „It just occurred to me... uh... We've got to take an -- a, a look at the... um... that -- that electric socket in the -- in the hallway...“ was Trip mit den Worten sekundiert: „Right... we should get that looked at...“ An dieser Stelle offeriert das Programm dem Interakteur Vergebung, nicht aber Vergessen. Es hat die Küsse gezählt und erklärt, küsst Adam Trip erneut, die Schwelle des Tolerierbaren für erreicht. Während er Adam vor sich her aus der Wohnung schiebt (gegen dieses Schieben bleibt dem Interakteur keine Wehr), sagt Trip: „Alright, Adam, that's it, you've got to leave“ – mit dem Zusatz, da steht Adam schon im Hausflur: „We'll be fine -- you should just go.“

anderen virtuellen Umgebungen mit realen Interaktionen, völlig unbeobachtet – und mit der Option, *Façade* immer wieder neu zu starten. Insofern wird die Bühne des interaktiven Dramas zu einer unmoralischen Anstalt. Andererseits wird sie in gewissermaßen zu einem Ort des Erhabenen, denn der Verstoß, das Unerhörte, gemahnt an den Einbruch ins Kontinuum des Daseins, den Lyotard für das Ereignis des Erhabenen notiert und der Avantgarde zur Aufgabe macht. Der Kuss zur falschen Zeit an der falschen Person ist Einbruch im Kontinuum der Kommunikation; ein Einbruch, dessen mögliche Folgen unser sinnliches Fassungsvermögen vielleicht nicht übersteigen, aber doch so lange herausfordern, bis ihm nachgegeben wird. Die Entscheidung der Interakteure zur unerwarteten, unerhörten, der narrativen Entwicklung langfristig nachteiligen Handlung kann auch als Flirt mit dem Erhabenen verstanden werden, in Gestalt einer Avantgarde, die sich zum Adressaten ihrer eigenen künstlerischen Entscheidung macht und somit direkt erfahrbar und zugleich bloß virtuell Kunst und Leben verbindet: ein Schiffbruch, den man selbst verschulden und erleben *und* aus sicherer Entfernung beobachten kann.⁴⁰⁵ Dem Flirt wiederum steht – im versuchten Vereiteln des Abbruchs durch leistungsfähige Rechenoperationen – das technologisch Erhabene gegenüber, als das Erhabene rationalistischer Vernunft auf der Ebene der Programmierung. Versucht aber einerseits die handwerkliche Geschäftigkeit der Künstler die mangelnde Selbstdisziplin der Interakteure zu parieren, ist andererseits diese selbst eine Antwort auf jene, denn die Disposition des Genres computergenerierter Text lenkt die Aufmerksamkeit des Publikums von *Façade* von Anbeginn weniger auf den Ehestreit seiner Kommunikationspartner als auf die Leistungsfähigkeit ihrer Programmierer. Die Intensität des scheinbar unmittelbaren Erlebens im Dialog mit Grace und Trip (bestandener Turing-Test) basiert auf der zugrunde liegenden und bewusst gehaltenen Programmierung (bestehender Turing-Test); der Verstoß gegen kulturell verankerte Kommunikationsregeln erfolgt auch als Prüfung technischer Optimierungserfolge.

Zugleich kommen mit diesem Verstoß wieder „ideas“ und „subject matter“ ins Spiel, und zwar als doppeltes Vergnügen: Vergnügen an der plausiblen Reaktionsweise des Programms und am Humor seiner Autoren, die, wie das Beispiel zeigt, Trip zunächst mit einem Witz auf das Unerhörte reagieren lassen. Während die plausible Reaktionsweise am eigentlichen Inhalt des Dramas vorbei auf die „technique“ des Mediums weist, ist der Witz

⁴⁰⁵ Zur sicheren Zeugenschaft des Schiffbruchs (die schon Kants Konzept des Erhabenen enthält) vgl. die berühmten Zeilen aus Lukrez *Von der Natur der Dinge*: „Süß ist's, anderer Not bei tobendem Kampfe der Winde / Auf hochwogigem Meer vom fernen Ufer zu schauen; / Nicht als könnte man sich am Unfall anderer ergötzen, / Sondern weil man sieht, von welcher Bedrängnis man frei ist“. Zur terminologischen Ausbuchstabierung der Situation vgl. Hans Blumenbergs Studie *Schiffbruch mit Zuschauer* (1979). Im Falle des interaktiven Dramas (wie auch in anderen virtuellen Umgebungen des Internet) liegt der Reiz darin, Zuschauer seines eigenen Schiffbruchs in immer wieder neuen Konstellationen sein zu können.

Ort der „subject matter“, mit dem *Façade* sein Publikum als *Leser* anspricht und die Plausibilität von Kommunikationsweisen verhandelt. Die Frage, wie und ab wann auf Verstöße gegen übliche Kommunikationsregeln zu reagieren ist beziehungsweise bis wann sich die Fassade des Einverständnisses glaubhaft vermitteln lässt, ist letztlich eine Frage des kulturellen Selbstverständnisses einer Epoche, Generation, sozialen Gruppe und individuellen Verfasstheit. Die Programmierer einer interaktiven Textmaschine nehmen dazu Stellung, wenn sie den drama manager, custom rule language und discourse management framework programmieren, und zwar im Konflikt der Perspektive ihrer spezifischen Zeitgenossenschaft mit den Zwängen ihres Genres. Während jene im Kontext großstädtischer, ‚cooler‘ Intellektualität Kommunikationsformen für realistisch halten mag, die weit über die Absurditätstoleranz ländlicher oder älterer Zeitgenossen hinausgehen, setzen dieses aus den diskutierten rezeptionsästhetischen Gründen dem Rebellentum des Textes relativ enge Grenzen. Da die Erhöhung der Absurditätstoleranz im Interesse des Genres liegt – denn die etablierte Toleranzgrenze bestimmt den notwendigen Zeitpunkt des Abbruchs der Interaktion und höhere Toleranz erlaubt längeres Spiel –, besteht der ästhetische und kulturelle Nebeneffekt dieser Technologie perspektivisch in der Erweiterung des Spielraums kommunikativer Plausibilitäten. Insofern wäre die Botschaft des Genres nicht nur ästhetischer Konventionalismus, sondern auch eine Tendenz zum ethisch Unkonventionellen. Um die am Beispiel von *Façade* unternommene Überlegung, die freilich durch Fallstudien zu prüfen wäre, paradox zu enden: Die Rückkehr der „technique“ in die Kunst jenseits des Interface verlangt diesseits des Interface die Rückkehr auch der „subject matter“ als Verhandlung der Frage, wann der Versuch auf der Ebene der Programmierung, Einbrüche im Kontinuum der Kommunikation auf der Textebene abzuwehren, als gescheitert zu betrachten ist.

4. Sinn im Unsinn: Kafkas Verwandlung

Es wurde oben festgehalten, dass Christopher Stracheys *Love Letter Generator* 1952 zwar in der Lage war, grammatikalisch korrekte und in diesem Falle durchaus auch semantisch richtige Sätze herzustellen, die erstellten Liebriefe jedoch den Ton der intendierten Textsorte verfehlten und mit ihrer Unbeholfenheit, ja Affektiertheit, wenig Aussicht auf Erfolg hätten. Wie zu sehen war, gilt dies auch für Textmaschinen lange nach Strachey. Im Unterschied zu jenen konnte dieser aus der technologiebedingten Ungenügsamkeit jedoch semantisch Kapital schlagen, denn man darf davon ausgehen, dass der unnatürlich klingende

Liebesbrief durchaus der Intention Stracheys entsprach oder zumindest dessen Billigung erfuhr: Als Ironisierung des üblichen Liebesdiskurses, die Strachey als von der Gesellschaft ausgegrenzter Homosexueller sehr gelegen gewesen sein dürfte. Der holprige Liebesbrief aus Stracheys Maschine verkörpert das Queer-Schreiben der Sprache der Liebe, der (Halb-)Unsinn, den die Formalisierung der Textgenerierung erzeugt, entwickelt seine tiefere Bedeutung im Zweifel an den Formeln des gesellschaftlich sanktionierten Liebesdiskurses, der Unsinn des *Love Letter Generator* erhält seinen Sinn als die Verweigerung von Sinn. Dieser Sinn ist konkreter als der Sinn von Sinnverweigerung an sich, denn er lässt sich auf Grund des biographischen Hintergrunds innerhalb eines bestimmten Diskurses lokalisieren, ist also eher „bestimmte Negation des Sinnes“ als „schlechte Positivität des Sinnlosen“, um noch einmal Adornos Kommentar zur Frage der Sinnverweigerung zu zitieren (1981: 426f.). Eine *bestimmte* Negation des Sinns liegt auch bei der nächsten Textmaschine fast 50 Jahre nach Stracheys *Love Letter Generator* vor, die gar nicht erst versucht, über die fehlerfreie Syntax hinaus semantisch sinnvolle Sätze zu produzieren. Die Negation des Sinns wird in diesem Fall durch das Wörterbuch der Textmaschine bestimmt, denn Simon Biggs' *Great Wall of China* (1999) erzeugt seine Sätze aus den Wörtern der englischen Fassung von Kafkas unvollendeter Erzählung *Beim Bau der Chinesischen Mauer*.⁴⁰⁶ Die Texterstellung erfolgt im Moment des Mauskontakts auf einer bestimmten Stelle im Text, die dann so lang einen Generierungsprozess durchläuft, bis der Mauskontakt abbricht und Sätze stehen bleiben wie dieser: „These communes hopelessly scrutinize these gradually pure realities or must rapidly quote any mightily taken couch.“ Der Satz – dafür sorgt das an Modellerkennung und Chomskis formale Grammatik geschulte Programm – ist syntaktisch völlig korrekt: Artikel, Subjekt, Adverb, Verb sind in richtiger Anzahl und Reihenfolge vorhanden. Was aber wäre der Sinn eines Satzes wie: „Diese Gemeinden prüfen hoffnungslos die fortschreitenden unvermischten Realitäten oder müssen rasch irgendeine mit Gewalt genommene Liege zitieren“? Die Wiederholung des Verfahrens an einer anderen Stelle im Text oder auf einer anderen der zehn Seiten des Werks verändert nur den Inhalt der Sätze, nicht jedoch deren Verständlichkeit. Man mag sich an diesen Unsinnssätzen erfreuen, eingedenk des Kommentars von Dieter Baake: „Nonsense ist Schöpfung ohne Mythos und Logos. Kein Tiefsinn kann ihn missbrauchen“ (1995: 376). Diese Aussage zur Unsinnsdichtung scheint gleichermaßen für die Zufallsdichtung zu gelten, die den Schöpfungsprozess zusätzlich noch vom Autor, als potenziellem Träger von Mythos und Logos, löst. Wer den Spuren nachgeht,

⁴⁰⁶ <http://www.littlepig.org.uk/wall/index.htm>

die Biggs mit der Wahl seiner Datenbank gelegt hat, trifft allerdings auch hier auf Mythos, Logos und Tiefsinn.

Kafkas Text aus dem Jahre 1917 wurde unvollendet unter seinen Manuskripten gefunden und seiner hervorragenden Bedeutung wegen zum Titelgeber des Nachlassbandes von 1931.⁴⁰⁷ Seine besondere Bedeutsamkeit auch für Kafka belegt die Tatsache, dass die darin enthaltene Sage von der kaiserlichen Botschaft für den Erzählband *Ein Landarzt* ausgekoppelt wurde. Es ist die Sage von einem Boten, der die letzte Botschaft des sterbenden Kaisers übermitteln soll, die offenbar an den Leser selbst gerichtet ist: „Dir, dem Einzelnen, dem jämmerlichen Untertanen, dem winzig vor der kaiserlichen Sonne in die fernste Ferne geflüchteten Schatten“. Weil der Weg so lang ist und weil der Hindernisse so viele sind, ist der Bote seit Jahrtausenden unterwegs; das Unterfangen, so heißt es, ist im Grunde aussichtslos, denn niemand dringe durch die Mitte des Reiches bis an dessen Ende, um dem auserkorenen Empfänger die Botschaft zu übermitteln. „Du aber“, heißt es weiter im Text, „sitzt an Deinem Fenster und erträumst sie Dir, wenn der Abend kommt.“ Obgleich sich der Bote noch auf dem Weg befindet, hat die Nachricht seines Kommens den Empfänger schon erreicht; dass es einen Text gibt, ist somit gewiss, wenn auch noch nicht, was er beinhaltet. Diese kafkaeske Konstellation kann, wechselt man beim Boten aus dem chinesischen Kontext in die griechische Mythologie, als Gleichnis auf den Lektüreprozess gelesen werden: Ohne die hermeneutische Anstrengung der Interpretation ist jeder Text im Grunde noch unterwegs; sein Sinn ergibt sich erst mit der Ankunft Hermes. Gleichwohl hat sich in Kafkas Geschichte die Kunde vom Kommen des Boten schon verbreitet, was sich, will man keinen zweiten, schnelleren Boten annehmen, nur im Sinne einer anthropologischen Konstante deuten lässt: Das Warten am Abend am Fenster ist die Frage nach dem Warum und Wozu, die Erwartung des kaiserlichen Boten die uranfängliche Sehnsucht nach dem Sinn, dem Wort des Herrn. Die unendliche Verzögerung der Ankunft des Boten/Sinns lässt sich im Lichte von Jacques Derridas Konzept der *différance* lesen, wonach Bedeutungsgebung eingebettet ist in einen unendlichen, prinzipiell unabschließbaren Signifikationsprozess. Ebenso wie die Ankunft des Boten ist die endgültige Ankunft des Signifikanten bei seinem Signifikat ausgeschlossen, die Saussure noch annahm, Derrida aber als Festhalten an einem „transzendentalen Signifikat“ ablehnte (1999: 142f.). Indem Biggs seiner Textmaschine den Text Kafkas zugrundelegt, nutzt er dessen Symbolik und Bedeutung für das eigene Werk, stehen die Unsinnssätze, die seine Maschine ausgibt, zwangsläufig in Bezug sowohl zum Turm- und Mauerbau wie zum ausbleibenden Boten in Kafkas Geschichte. Die Textmaschine, die auf Maus-Kontakt hin

⁴⁰⁷ Der Text ist u.a. zu finden in Franz Kafka: Beschreibung eines Kampfes. Novellen, Skizzen, Aphorismen aus dem Nachlass, Frankfurt am Main 1983, 51-62.

immer wieder neue Unsinnssätze generiert, erscheint damit selbst als sinnvolle Illustration des Kafka-Textes, wobei der Akt der fortwährenden Verschiebung der Ankunft des Sinns gar nicht erst den Umweg über die sich stetig verschiebende Bedeutungsgebung nimmt, sondern von Anfang an Aussagen produziert werden, die keinerlei Sinnangebote bereitstellen und so dem Leser symbolisch auch noch die metaphysische Zuflucht verweigern zu irgendeinem Angebot von Sinn oder zum erstbesten, der sich als Bote des Herrn aus gibt.

Biggs' Werk verlagert die Suche nach Bedeutung von der Schrift auf den Prozess der Transformation und nutzt die linguistische Funktion der Wörter nur, um auf die Abwesenheit von Bedeutung hinzuweisen. Ohne den Einbezug des Kafka-Textes in die Interpretation von Biggs' Textmaschine nimmt deren Text eine rein *präsentative* Funktion an und bedeutet nichts als das kokette Spiel mit sich selbst und der allgemeinen Erwartung, etwas bedeuten zu müssen. Eine solche Vernachlässigung des eingesetzten Textes ließe sich so wenig rechtfertigen wie im Falle von *Text Rain*; so wie dort das Gedicht gehört hier die Kafka-Geschichte als interner Paratext zum digitalen Kunstwerk – intern, weil er nicht nur im Titel, sondern auch im Wörterbuch des Werkes präsent ist – und muss in dessen Interpretation einbezogen werden. Seine Funktion ist konstitutiv: Er stattet die Unsinnssätze mit Sinn aus, verschiebt deren Rolle von der Präsentation (ihrer selbst) zur (unlesbaren) Repräsentation (des Ausgangstextes). Biggs' Erzählmaschine produziert keine eigene Geschichte, sondern bringt die verborgene Botschaft der Kafka-Geschichte in einer Art Selbstperformance an die Oberfläche des Bildschirms. Sie ‚erzählt‘ von der Uninterpretierbarkeit dieser Geschichte und wiederholt damit die Grunderfahrung geradzu aller Kafka-Texte. Das Urteil ist, wie in Kafkas *Urteil*, dass der Sinn nicht eintrifft; *Great Wall of China* ist dekonstruktivistisch nicht als Text, sondern als Textgenerator. Während die Dekonstruktion die Uninterpretierbarkeit des Textes praktiziert, indem sie an ihm die *différance* der Zeichen inszeniert, praktiziert Biggs' Textmaschine die Dekonstruktion, indem sie mit dem Text die *différance* als ständige Neuordnung der Zeichen inszeniert. Vergleichbar zum Leser des *Urteils*, der selbst vom Urteil des Sinnentzugs betroffen ist und sich in der Rolle des verurteilten Georg Bendemann findet, wartet der Interakteur von *Great Wall of China* am Bildschirm auf die Ankunft des Sinns wie die angesprochene Figur im Text am Fenster. So wie es „nichts Sinnvolleres [gibt] als einen Text, der über seine Loslösung vom Sinn spricht“ (Eco 1995: 23), so ist die Unsinnproduktion einer Textmaschine voller Sinn, wenn sie auf einem Text basiert, der die Möglichkeit von Sinn thematisiert. Der Vorgang entspricht dem diskutierten und an *Text Rain* exemplifizierten Modell der Doppelkodierung, das auch im vorliegenden Fall nur zugänglich

wird durch den zweiten Rezeptionsschritt im Anschluss an die Begegnung mit Biggs Textmaschine: Die Lektüre des Ausgangstextes.

Es sei in diesem Zusammenhang auf eine vergleichbare Kopplung von Textmaschine und Text eines klassischen Werkes hingewiesen: Ken Feingolds Installation *Orpheus* (1996), bei der ein Puppenkopf Sätze spricht, die Jean Cocteau's Film *Orphée* (1950) entnommen sind und, wie im Falle von *Great Wall of China*, syntaktisch korrekt, semantisch aber sinnlos erscheinen. Der Unterschied zu Biggs' Textmaschine liegt darin, dass die Sätze schon in der Vorlage sinnlos waren beziehungsweise in Anlehnung an die surrealistische automatische Poesie entstanden. So geht der Satz „Time goes slower sideways“ in Feingolds *Orpheus* auf den Satz „Silence goes faster backwards“ in Cocteau's *Orphée* zurück, wobei die Veränderung daraus resultiert, dass Feingold die Matrix der Cocteau-Sätze übernimmt, ihr Vokabular aber um eigene Worte erweitert, aus denen das Computerprogramm dann per Zufall Worte zieht. Die Nutzung eines vorbelasteten, anspielungsreichen Textes unterlegt auch Feingolds Textmaschine eine Doppelkodierung, die aufgrund ihrer spezifischen Vorlage natürlich in eine andere Richtung weist als im Falle von in Biggs' Textmaschine. Die von Feingold benutzten Originaltexte stammen in Cocteau's Film aus dem Radio, arrangiert vom Tod, der mit diesen hypnotisierenden Sätzen Orpheus in die Unterwelt zu locken versucht. Feingolds Werk – in dem die Puppe das Radio ersetzt – spielt, so eine naheliegende Lesart, mit der Vorstellung, dass Poesie eine solch gewaltige Wirkung für das Leben ihrer Leser oder Zuhörer haben könne, womit ja schon Cocteau's Adaption der mythischen Vorlage von der Überwindung des Todes durch den Gesang spielt. Damit – und nur durch diesen Bezug auf Cocteau's *Orphée* und den antiken Mythos – wird Feingolds *Orpheus* einerseits zu einem mehrfach gebrochenen Kommentar zur Rolle der Kunst in der Gesellschaft und schließt sich andererseits der Kreis zur surrealistischen und buddhistischen Perspektive auf den Zufall: Feingolds Textmaschine verdoppelt das Verfahren des automatischen Schreibens, mit dem die Surrealisten das subjektive Denkkorsett ins Unterbewusste aufstoßen wollten, indem sie den Zufall, der zuvor handgemacht war, maschinell recycelt.⁴⁰⁸

Es sei abschließend auf eine Textmaschine verwiesen, die per Zufall nicht Text generiert, sondern auflöst, wobei der Zufall vom Verhalten des Lesers gesteuert wird. *The Impermanence Agent* von Noah Wardrip-Fruin, Adam Chapman, Brion Moss und Duane Whitehurst (1998) ist ein Programm, das in einem gesonderten kleinen Fenster auf dem Computerscreen eine von Noah Wardrip-Fruin in traditioneller Weise erzählte Geschichte mit

⁴⁰⁸ Zu Ken Feingolds *Orpheus* vgl. die Besprechung von Erkki Huhtamo: *Surreal-time Interaction or: How to Talk to a Dummy in a Magnetic Mirror?* (1996).

Texten über seine Großmutter präsentiert. Während die Leserin andere Webseiten besucht, entnimmt der *Impermanence Agent* diesen willkürlich Textteile und Images und ersetzt damit Sätze und Bilder der Ausgangsgeschichte.⁴⁰⁹ Die anfangs kohärente, sinnfällige Geschichte wird im Lauf der Bewegung des Lesers im Web zunehmend durch narrative Fremdkörper deformiert, bis sie nur noch aus diesen besteht, als eine Collage, die die Geschichte der Surfbewegung der Leserin durch das Web erzählt, weswegen die Autoren dieser Erzählmaschine von einem „Web-based customizing storyteller“ sprechen (Wardrip-Fruin/Moss/Chapman 2001). Beispiel für die Veränderung sind folgende Textpassagen (die kursiv gesetzten Teile zeigen den Umbau im Original an):

Originaltext: I felt the baby moving today and wanted to tell Grace that I have forgiven you and myself. But even she – all of my family – the way they have religion, it's not forgiving.

Nach der ersten Veränderung: I felt the baby moving today and wanted to tell Grace that I have forgiven you. *That killed 25 people* and myself. But even she – all of my family – the way they have religion, it's not forgiving.

Nach der dritten Veränderung: *I link therefore I am*, a baby moving today and wanted to tell Grace that I have forgiven you. *That killed 25 people* and myself. But even she *wrote updates and e-mail from her* family – the way they have religion, it's not forgiving.

Fragt man nach dem Sinn dieses Textverzerrungsspiels, ist zunächst auf die Interaktionsgrammatik zu verweisen, die darin besteht, dass die eigene Bewegung im Internet Wardrip-Fruins Text überschreibt und schließlich unlesbar macht. So vernichtet die Suche nach Information jene Information, die bereits vorliegt: die Geschichte über Wardrip-Fruins Großmutter. Dieser Verlust lässt sich als Strafe für das ableitende Interesse der Leserin auf andere Themen verstehen, wie Wardrip-Fruins Worte nahelegen: „Browsing any website is interpreted as an expression of interest in that site's contents – and so it can only improve the *Agent's* story, from the individual reader's point of view, to remove portions of the text I wrote and the images we selected and replace them with elements drawn from browsed sites. Right?“ (Wardrip-Fruin 2004) Hinter der Bestrafung steckt die Sorge über das Resultat der Personalisierung, die im Internet erlaubt, Informationen dem eigenen Interesse gemäß zu filtern. In ihrem Essay verweisen die Autoren des *Impermanence Agent* auf verschiedene Formen der Personalisierung des Weberlebens wie der kundenspezifische Zuschnitt von

⁴⁰⁹ Zum Begriff des Agent als Gehilfe des Users, der diesem durch Orientierungshilfen das Erlebnis des Internets erleichtert, sowie zur technischen Funktionsweise des Projekts vgl. Wardrip-Fruin/Moss/Chapman 2001.

Kaufempfehlungen auf Websites wie Amazon oder die Möglichkeit, bei Online-News-Anbietern auszuwählen, welche Art von Informationen man empfangen will. Die kritische Haltung der Autoren ist unverkennbar, wenn sie zu bedenken geben, dass das, was auf den ersten Blick als Demokratisierung und Freiheit des Individuums erscheint, dazu führen wird, dass sich kaum noch jemand den ungewollten, unliebsamen Nachrichten aussetzt: „It is that we will have the new freedom of pulling in the news we want, rather than having it thrust upon us. It is that we won't have to do any of this pulling ourselves, but rather turn such manual work over to a servant. And that this servant will, when facing us, be a mindreader—and when facing the news, an expert editor.“ Unser Information-Agent werde lernen, was wir mögen, und die Welt in entsprechendem Zuschnitt präsentieren: „It is this line of imagining that *The Impermanence Agent* takes as the starting point for its customization processes.“ (Wardrip-Fruin/Moss/Chapman 2001) Dieses *Daily Me*, wie die kundenspezifische Nachrichtenvermittlung auch genannt wird, ist im *Impermanence Agent* kolportiert, indem ein angebotener Ausgangstext entsprechend den Spuren des täglichen Browserverhaltens des Users modifiziert wird. Der zu konstatierende Textverlust symbolisiert dann faktisch den Weltverlust, den das *Daily Me* als subjektzentrierte Informationsbelieferung darstellt.⁴¹⁰

Die entscheidende konzeptionelle Voraussetzung des *Impermanence Agent* ist, wie Wardrip-Fruin erklärt, die Interpretation des Besuchs anderer Websites als Interesse an deren Inhalt, die Unterstellung also, dass die Aufnahme entsprechender Text- und Bildelemente im Interesse des ‚Lesers auf Abwegen‘ liegen müsse. Diese Unterstellung mag einsichtig sein, die praktizierte Konkurrenzbeziehung der Texte ist es keineswegs, denn sie entsteht nicht natürlich oder logisch aus der Konstellation, sondern ist dieser aufgedrängt. Die Texte könnten ebenso friedlich nebeneinander existieren, die Fundstücke aus dem Web in einem zusätzlichen Browser-Fenster gesammelt werden. Betrachtet man das Werk nicht medienpolitisch, sondern medienhistorisch, kann man es auch so verstehen, dass die Auflösung des Originaltextes durch den Besuch weiterer Websites die traditionelle Kulturpraktik der Fokussierung auf *einen* Gegenstand (Deep-Attention) gegen die moderne des Multi-Tasking (Hybrid-Attention) ausspielt, also im Grunde das Buch gegen das Internet. Zu befragen wäre auch die Angemessenheit der zugrundeliegende Analogie zum *Daily Me*, das ja personalisierte Informationsbelieferung und Abschottung des Ungewünschten bedeutet,

⁴¹⁰ Zur angloamerikanischen Diskussion der politischen Konsequenzen des *Daily Me* und *Daily We* für die öffentliche Meinungsbildung vgl. Simanowski 2008: 224-232. Die Wahl des Ausgangstextes unterstützt die intendierte Aussage, denn das Unkenntlichwerden gerade der Erinnerungen der Großelterngeneration innerhalb der neuen Medien scheint eine Botschaft des Mediums zu sein, der inzwischen übrigens selbst der *Impermanence Agent* zum Opfer gefallen ist, der aufgrund veränderter Internet-Technologien und stattgehabter Hacking-Attacken nicht mehr in ursprünglicher Form funktioniert und nun vor allem durch seine Dokumentation in Wardrip-Fruin/Moss/Chapman 2001 erfahrbar ist (Wardrip-Fruin 2004)

während der Besuch von Websites zunächst einmal die Offenheit für Information signalisiert. Wardrip-Fruin scheint um diese konzeptionelle Schwäche zu wissen, wenn er das Werk nicht nur als Text-Degradation verstanden wissen will, sondern auch als Performance, die natürlich so amüsant ist wie jede Sinnzertrümmerung, zumal hier, anders als bei den dadaistischen oder aleatorischen Unsinnstexten, der Sinn allmählich schwindet. Eben darin liegt ein weiteres Problem aus medienästhetischer Perspektive: Ergeben die Überschreibungen Sätze, die durch ihren ungewöhnlichen Aufbau interessante Assoziationen eröffnen, entsteht eine Referenz zu avantgardistischen Schreibexperimenten, die den Informationsverlust eher im positiven Licht spielerischer Sinn-Destruktion sehen lässt denn als Warnung vor einem gefährlichen Trend in den neuen Medien. Diese Überlegungen verweisen zwar darauf, dass sich das Werk auch anders als von seinen Autoren intendiert verstehen lässt, ändern aber nichts an der auch diesem Werk abzulesenden, durch die Auskünfte der Autoren verbürgten Absicht, den Zufall in seiner spezifischen Konstellation mit einer spezifischen Botschaft zu koppeln. Und da dem *Impermanence Agent* ein Text zugrundeliegt, der nicht automatisch generiert wurde, ist er Beispiel auch dafür, dass Ingenieur und Dichter im Modell der Textmaschine zu einer sinnvollen Einheit finden können.

Epilog

Das Anliegen dieser Untersuchung war die Diskussion einer in vielfältiger Form im Zeichen des Performativen stehenden Kunst in den digitalen Medien vor dem Hintergrund eines in spezifischer Weise geführten Diskurses zur Ästhetik des Performativen. Wie eingangs erklärt, geht es insgesamt um die Frage, wie man den neuen ästhetischen Phänomenen begegnen soll: fokussiert auf die Erfahrung des Moments und Ereignisses intensiver Präsenz oder auf die akribische Beschreibung und reflexive Deutung, also im Zeichen des Sehens oder des Lesens also, des phänomenalen Quod oder hermeneutischen Quid, der Präsenz- oder Sinnkultur. Obgleich die Absicht der Arbeit nicht in der kunstsoziologischen Untersuchung des „Feldes“ digitaler Kunst im Geiste Pierre Bourdieus lag, sondern in der beispielgebenden Praxis eines hermeneutischen Zugriffs auf diese Kunst, kann weder der behandelte Gegenstand noch die diskutierte ästhetische Theorie bezugslos zum gesellschaftlichen Kontext diskutiert werden. Dieser Einsicht trug die Behandlung der historischen, philosophischen und politischen Hintergründe sowohl der Konzepte der Partizipationskultur wie der Präsenzkultur vor allem in Kapitel 1.3. und 2.1. Rechnung. Es gilt abschließend, die illustrierte Praxis eines hermeneutischen Zugriffs in die pragmatische Perspektive der pädagogischen Situation einzubinden und die gesellschaftliche Rolle des hermeneutischen Modells herauszustellen. Die Auseinandersetzung mit dem Modell der Ästhetik des Performativen beginnt mit der Positionierung innerhalb des politischen Diskurses zu sozialer Entwicklung und kultureller Erfahrung und endet dort, wohin auch Hans Ulrich Gumbrecht sein Plädoyer für die Präsenzkultur münden lässt: im Seminarraum. Die Frage lautet: Wie kann Kunst im Modus der Präsenzkultur vermittelt werden und welche Folgen hat dies außerhalb der pädagogischen Situation?⁴¹¹

Die Antwort hat zunächst die Ernsthaftigkeit des Plädoyers zu klären. Es wurde festgehalten, dass die Gegenüberstellung von Präsenz- und Sinnkultur oder von semiotischen Körper und sinnlichem Leib von ihren Vertretern einerseits idealtypisch, andererseits nicht oppositionell gedacht wird. So will Erika Fischer-Lichte nicht „die Sinnlichkeit gegen den Sinn, die Wirkung gegen die Bedeutung“ ausspielen (2003: 26), sondern verweist in ihrem Plädoyer für den „Wechsel der Forschungsperspektiven vom ‚Text‘-Modell zum ‚Performance‘-Modell“ darauf, dass es „gerade das je besondere Austausch-, Spannungs- und

⁴¹¹ Natürlich beschränkt sich die pädagogische Situation nicht auf den Unterricht, schon gar nicht auf den universitären, sondern existiert auch an anderen Vermittlungsorten wie akademischen und weniger akademischen Publikationen. Insofern ist dieses Buch insgesamt ein Beitrag zur Pädagogik der (digitalen) Kunst, der passenderweise dort endet, wo neue Themen und Thesen gewöhnlich zuerst verhandelt werden.

Oszillationsverhältnis zwischen beiden Modellen [ist], das von herausragendem Interesse ist“ (2000: 62). Auch Gumbrecht betont die „Spannung/Oszillation zwischen Präsenz- und Sinneffekten“ als spezifisches Merkmal des Kunstsystems (2004:128) und wirbt für das Zugleich – beziehungsweise Nacheinander – ästhetischer Wahrnehmung im Modell der Präsenz- und Sinnkultur (ebd., 147). Angesichts dieser Tendenz zu Vermittlung und „Auflösung scharf-binärer Gegensätze“ (Gumbrecht 2005b) mögen wir Gumbrechts eigene diesbezügliche Empfehlung aufgreifen und die vorgeschlagenen Unterscheidungen „mit entschiedenerer Trennschärfe“ verwenden, als Fischer-Lichte – und Gumbrecht – „selbst es tut“ (ebd.).⁴¹² Man muss, andererseits, kein überzeugter Dekonstruktivist sein, um sich binären Gegensätzen gegenüber vorsichtig zu verhalten und, wenn nicht auf Versöhnung, so doch auf die Ambivalenz und den Positionswechsel der angeblichen Opponenten zu setzen; jedenfalls so lange man sich in einem akademischen Text äußert (wie Gumbrechts *Diesseits der Hermeneutik*) statt in einem Zeitungsartikel (wie Gumbrechts Rezension zu Fischer-Lichte in der FAZ).

Dass die Theorievorstöße sich mit den Versöhnungsangeboten selbst die Spitze nehmen und mit der Ermahnung zum innehaltenden Nacheinander von Wahrnehmung und Sinnzuschreibung wieder dem hermeneutischen Verfahren angleichen, wurde schon erörtert (1.3.). Dass die theoretische Inkonsequenz auch strategischem Kalkül gehorcht, liegt auf der Hand, denn der Vorstoß in der Theoriebildung kann sich nur in radikaler Weise Gehör verschaffen und nur in vermittelnder Gefolgschaft sichern. Positioniert sich die Radikalität als polemischer Impuls gegen die „in den Geisteswissenschaften ganz unangefochten dominierenden Paradigmen der Hermeneutik und Semiotik“ (Gumbrecht 2001: 67),⁴¹³ bleibt freilich zu fragen, wie sinnvoll der Verzicht auf das Gründungskapital der Geisteswissenschaften wäre und worin diese ihre Identität künftig finden sollte, wenn nicht im reflektierten Verstehen (und kritischen Befragen) gesellschaftlicher Phänomene. Gumbrecht selbst betont, dass die für die Geisteswissenschaft bezeichnende „Distanz gegenüber Alltagssituationen [...] riskantes Denken gestattet“ (2004: 148) und dass „wir heute in erster Linie die Aufgabe haben, die Studenten mit geistiger Komplexität zu konfrontieren“ (ebd., 115; vgl. 149). Bevor wir der Frage nachgehen, welche Zukunft riskantes Denken und geistige Komplexität im Universitätskontext nach dem Abschied der Geisteswissenschaften

⁴¹² Zu Gumbrechts Besprechung von Fischer-Lichtes *Ästhetik des Performativen* vgl. den Kommentar unter 1.3. Zu Gumbrechts trennscharfer Diskussion und Dichotomisierung von Sinn- und Präsenzkultur vgl. Gumbrecht 2004: 100-106. Ich habe mich in dieser Arbeit schon aus pädagogischen Gründen für die Trennschärfe entschieden, um die gegensätzlichen Zielrichtungen und Konsequenzen der behandelten Positionen deutlicher vor Augen zu führen.

⁴¹³ Dies gilt auch für Dieter Merschs *Ereignis und Aura. Untersuchungen zu einer Ästhetik des Performativen* von 2002, das in Merschs *Posthermeneutik* von 2010 eine relativierende Fortsetzung bzw. Korrektur erfährt.

vom Modell der Sinnkultur hätten, empfiehlt sich eine Anmerkung zum unterstellten gesellschaftlichen Kontext.

Wenn Gumbrecht sein Plädoyer für die Kultur der Präsenz als polemischen Impuls gegen die Dominanz des „hermeneutischen Weltverhältnisses“ beschreibt (2001: 76) und das „Verlangen nach Präsenz als Reaktion auf eine in den letzten Jahrhunderten allzu cartesianisch gewordene Alltagsumwelt“ (2004: 136), in der „Interpretation als Sinnzuschreibung im Vordergrund [steht]“ (2011: 15), stellt sich die Frage, wie angemessen diese Wirklichkeitsbeschreibung ist. Der kategorische Imperativ der bundesrepublikanischen Gesellschaft lautet – mitunter verkündet als verkürzte Antwort auf die postmoderne Kondition – längst nicht mehr *cogito ergo sum*, sondern *ludo ergo sum* und: „Erlebe dein Leben!“ (Schulze 1992: 58), der Erwartungshorizont aktueller Kulturrezeption zielt auf „*intensities of direct sensual stimulation*“, auf die „*solicitation of the senses and feelings rather than reflection and interpretation*“ (Darley 2000: 168 und 175).⁴¹⁴ Das Modell der Sinnkultur ist, zumindest im Kontext der allgemeinen „Alltagsumwelt“, keineswegs mehr dominant, was nicht nur durch medienhistorische Befunde bestätigt, sondern gelegentlich selbst für das System der Kunst geltend gemacht wird.⁴¹⁵ Gesellschaftspolitisch analysiert vermerkt Bernard Stiegler sogar eine allgemeine Infantilisierung der Gesellschaft durch die Umstellung des Lebens auf das Lustprinzip und die bloße Gegenwart (2008).⁴¹⁶ Auch wenn man Stieglers Befund im Einzelnen nicht teilt und insgesamt als überdramatisiert und unterkomplex empfindet, wird man sie als gewichtigen Einspruch gegen Gumbrechts Gesellschaftsbefund betrachten müssen.⁴¹⁷ Gumbrechts Vorstoß gegen die Dominanz der Sinnkultur kommt zu spät und ist gerade deswegen auf akademisch-institutioneller Ebene durchaus zeitgemäß. Er ist aus eben diesem Grund aber auch nicht so widerständig, wie vor mehr als 40 Jahre noch

⁴¹⁴ Zur Diskussion der Spaßkultur und Erlebnisgesellschaft vgl. meine Ausführungen in Simanowski 2008 (v.a. 7-30).

⁴¹⁵ Dass die Geschichte der Menschheit als Verschiebung von sinnzentrierten Medien (Stimme und Schrift) zu Medien, die stärker auf die Sinne fokussieren (Photo- und Phonographie, Film und Fernsehen), erfolgt, liegt als Leitfadent nicht erst Joachim Hörischs *Geschichte der Medien* zugrunde (2004: 14), sondern schon Guy Debords Befund von einer *Gesellschaft des Spektakels* (1967), der sowohl von Jean Baudrillard wie von Frederik Jameson geteilt wird und in verschiedenen Medienanalysen mittels empirischem Material belegt wird (Robins 1996, Darley 2000, Kellner 2003), sowie akademischen Begriffen wie *pictorial turn* und *visual culture*. Zur Aufweichung des hermeneutischen Kunstverhältnisses vgl. Hans Magnus Enzensbergers Klage über den Niedergang der Kritik in seinem Essay *Rezensenten-Dämmerung in Mittelmaß und Wahn* (1988) sowie James Elkins Befund einer sich in deutungsfreie Beschreibungen flüchtenden Kritik in *What happened to art criticism?* (2003). Dass sich auch der Diskurs der digitalen Kunst kaum über Bestandsaufnahmen und Funktionsbeschreibungen hinauswagt, kann ebenfalls als Zeichen dieser Entwicklung gesehen oder aber der relativen Neuheit des Gegenstandes zugeschrieben werden.

⁴¹⁶ Zum Umstellung der Politik in der medialen Erlebnisgesellschaft von sachlicher Diskussion auf spektakuläre Ereignisse vgl. Dörner 2001.

⁴¹⁷ Ein weiterer gewichtiger, ebenfalls unterkomplexer Einspruch, stellt Jost Hermands Generalkritik der Sinnentleerung zeitgenössischer Kritik dar (2004).

Susan Sontags Wendung gegen Interpretation und wie nun auch Gumbrecht für sich in Anspruch nimmt (165). Soll Rebellion sich gegen hegemoniale Kultur richten, heißt die Stoßrichtung nicht Interpretation und Sinn-, sondern Spektakel und Präsenzkultur.

Mit der hier gebotenen strategischen Vorsicht gegenüber binären Gegensätzen sei noch einmal betont, dass die Kritik der Präsenzkultur nicht bedeutet, die „räumliche und körperliche Dimension unseres Daseins“, um deren Wiedergewinnung es Gumbrecht im ästhetischen Erleben geht (2004: 136), zu vernachlässigen. Vielmehr geht es darum, darauf zu achten, dass die „wiedergewonnene Dimension des Selbstbezug im Sinne der Zugehörigkeit zur Welt der Dinge“ als Korrektur zum „Selbstbild des Betrachters, der einer sich selbst als Bild präsentierenden Welt gegenübersteht“ (17), dieses nicht verdrängt. Interaktive Kunst und effektvolle Animationen, da besteht kaum Zweifel, stehen im Zeichen der Intensität des Augenblicks und im Dienste des Staunens. Ihre Ästhetik kann sich darauf berufen, dass ohne Staunen Wahrnehmung und Erfahrung in den Automatismus des Alltags sinkt; ihre Vertreter können auf einflussreiche Gegenwartskünstler wie Olafur Eliasson verweisen. So wie dieser mit seinen Interventionen in den öffentlichen Raum oder seinen künstlich erschaffenen Räumen im Ausstellungskontext den Passanten und Besuchern das Staunen zurückgibt, so frischen Effekte in der digitalen Kunst, seien sie interaktiv oder nicht, die Wahrnehmung auf. Die Frage, die dieser Untersuchung zugrunde liegt, lautet: Ist das Staunen der Hochkultur von dem der Unterhaltungskultur zu unterscheiden? Gibt es eine Hierarchie der Effekte? Ich habe argumentiert, dass – bei aller intendierten Differenz – die Akzentuierung des *Dass* der Ereignisse und Effekte des Materiellen in der Ästhetik des Erhabenen und der Präsenz sich nicht deutlich vom Akzent des Spektakels in den Unterhaltungsangeboten der Kulturindustrie unterscheiden lassen und dieses als ‚Billigvariante‘ zu jenem – mit dem gleichen Ziel, dem *horror vacui*, also dem Schrecken des Todes (Lyotard 1984:158), zu entkommen – gelten kann (vgl. 1.3.). Was diskurstheoretisch überzogen erscheinen mag (als gäbe es gar keine Grenze mehr zwischen Kunst und Unterhaltung, Hoch- und Alltagskultur), kann sich berufen auf die Absichtserklärung der Vertreter der Präsenzkultur und die Symbolik ihres Vorgehen; etwa wenn Gumbrecht die Überschreitung des klassischen Kanons ästhetischer Erfahrung wie „Literatur“, „klassische Musik“ oder „avantgardistische Malerei“ fordert (2004: 117) und auf der Suche nach „größere[r] Nähe zu den Dingen dieser Welt“ auch das Tor beim Sport und den Todesstoß beim Stierkampf in die Liste der „Momente der Intensität“ aufnimmt (2004: 169 und 118f.).

In diesem Kontext ist freilich festzuhalten, dass Literatur und Malerei heute ohnehin nicht mehr die einzigen oder gar maßgeblichen Formen ästhetischer Erfahrung sind, und dass

neben interaktiven Installationen spektakuläre Werke wie Damien Hirsts tote Tiere in Formaldehyd oder eben Eliassons spektakuläre Räume zur Grunderfahrung der Begegnung mit Kunst gehören, und zwar auch für das Publikum offensichtlicher Mainstreamkultur wie die Filme von Roland Emmerich oder James Cameron. Um die hier interessierende Frage konkret zu stellen: Unterscheidet sich das Staunen angesichts des virtuellen Spiegelraums (*Mikroskop*) in Eliassons Ausstellung *Innen Stadt Außen* im Berliner Gropius-Bau 2010 oder angesichts seines *Weather Project* in Londons Tate Modern 2003 vom Staunen angesichts der virtuellen Räume in Camerons *Avatar*? Liegt der Unterschied allein im Genre? Liegt er in der diskurstheoretischen Verortung des jeweiligen Werkes im aktiven und passiven Sinne des Genetivs? Die Sachlage scheint klar angesichts Eliassons Bekundung, dass es ihm mit seiner Kunst bei aller Ereigniswucht und Effektgeladenheit immer um Verunsicherung und Reflexion gehe, weswegen er um das Erstaunliche nicht den Schleier des Geheimnisvollen wirft (wie etwa einst die Herren der barocken Wunderkammern), sondern immer die Versuchsanordnung offen legt. Wenn Eliasson erklärtermaßen auf den kognitiven Gehalt des Staunens zielt und das Staunen als „fruchtbare Desorientierung, durch die Gewissheiten und Allgemeinplätze erschüttert werden“, konzipiert,⁴¹⁸ ermahnt die häufig zu findende Funktionalisierung des Staunens als „Betäubung“ sowie als „Waffe“ im Kontext der Werbung um so mehr zu skeptischer Aufmerksamkeit in der Analyse der stattfindenden Rezeptionsvorgänge.⁴¹⁹ Es bleibe dahingestellt, wie viele der zwei Millionen Besucher des *Weather Projects* sich dem Phänomen und der gemachten Erfahrung mit reflexiver Aufmerksamkeit nähern und – in einem zweiten Schritt im Sinne der unter 2.2. besprochenen Doppelcodierung – die Bedeutung hinter dem Unterhaltsamen und Spektakulären erkunden. Es sei lediglich nochmals konstatiert, dass die Kultur der Präsenz (sowie die Ästhetik des Ereignisses) und die Kultur des Sinns (sowie die Souveränitätsästhetik) nicht zwei verschiedene Formen der Kunst bezeichnen, sondern zwei verschiedene Verfahren ihrer Rezeption. Es liegt beim Publikum selbst, ob es sich ‚nur‘ der materiellen Intensität eines Werkes aussetzt oder auch der Herausforderung der Deutung stellt. Realistischerweise muss hinzugefügt werden, dass verschiedene Kunstgattungen beziehungsweise Formen ästhetischer Erscheinung gewisse Rezeptionsweisen favorisieren: Man wird bei einem Romantext schlecht

⁴¹⁸ Mit diesen Worten verweist Lorraine Daston im Katalog zu Eliassons Berliner Ausstellung 2010 auf Sokrates' Bemerkung (in Platons Dialog *Theaitetos*), dass das Staunen der Beginn der Philosophie sei (2010: 160).

⁴¹⁹ Daston verweist selbst auf Descartes Charakterisierung des Staunens als Betäubung auf den kommerziellen Missbrauch des Staunens (2010: 159), stellt sich dem Problem aber nicht mit Blick auf Eliassons die spektakulären Werke der Ausstellung wie *Mikroskop* oder *Water pendulum*, sondern entzieht sich ihm durch den Verweis auf ein „schmuckloses“, interaktives Werk wie *Your uncertain shadow*, eine Reihe von fünf bzw. sieben kleinen Scheinwerfern am Boden des Ausstellungsraumes, die den Schatten der Besucher in verschiedenen Farben, zu einem Fächer vervielfacht, an die Wand werfen.

auf Deutung verzichten können und man wird bei einer interaktiven Installation nach dem körperlichen Engagement mit dem Werk (und nach der Ablenkungsfrage nach der Funktionsweise) auch ohne jeglichen Deutungsversuch leicht glauben, sich ausgiebig mit dem Werk auseinandergesetzt zu haben. Es ist auch zu bedenken, dass die solcherart verschiedentlich favorisierten Rezeptionsweisen sich gegenseitig beeinflussen. Wer seine primären Erfahrungen im Umgang mit Kunst anhand von Texten, Theaterstücken, Bildern und Installationen im Modell der Sinnkultur sammelte, wird die Sinnfrage auch an interaktive Werke herantragen. Wer seine ästhetischen Erfahrungen primär in der Begegnung mit interaktiver beziehungsweise effektgeladener Kunst sammelte, wird das Ereignishafte auch in anderen Kunstgattungen suchen und sich möglicherweise gelangweilt und ungeduldig abwenden, wenn diese nicht den gleichen Spaß schon auf der Oberfläche versprechen. Es wäre sicher übertrieben zu sagen, interaktive Kunst verdirbt den Standard im Hinblick auf unsere Begegnung mit Kunst; obgleich sich dieser Argumentation, wie unten zu sehen sein wird, Stieglers Befund der Liquidierung von Aufmerksamkeit durch Hyper-Stimulation anschließen ließe. Es wäre aber auch naiv anzunehmen, die hier favorisierten und praktizierten Rezeptionsweisen hätten keinerlei Wirkung über den Moment ihrer Gegenwart hinaus. Vor dem Hintergrund dieser Überlegung stellt sich die Frage nach dem Geschehen im Seminarraum in doppelter Weise: Welche Rezeptionsweise wird favorisiert? Welche Rezeptionsweise wird angesichts interaktiver Werke praktiziert?

Während die zweite Frage bei Gumbrecht – der interaktive Werke nicht in seine Überlegungen einbezieht – keine Antwort findet, lässt dessen Anliegen, sich gegen die Dominanz der Sinnkultur in den Geisteswissenschaften zu engagieren, kaum Zweifel daran, wie die Antwort zur ersten ausfällt. Wenn Gumbrecht in seiner Abrechnung mit dem Paradigma der Hermeneutik schließlich die Zukunft der geisteswissenschaftlichen Fächer auf der Basis der intendierten „postmetaphysischen Epistemologie“ (2004: 114) diskutiert, steht im Zentrum seines pädagogischen Ehrgeizes, für seine Studenten „*Momente der Intensität* zu beschwören und spürbar zu machen“ (ebd., 118). Zu diesen Momenten gehören neben dem erwähnten Touchdown-Pass beim Football und dem Todesstoß beim Stierkampf der Übergang einer Mozart-Arie in polyphone Komplexität, das Gefühl der Niedergeschlagenheit nach der Lektüre von Federico García Lorcas Gedicht *Pequeño vals vienés* und das tiefe Empfinden der Stille angesichts eines Hopper-Gemäldes (ebd.). Was Bild und Gedicht betrifft, fragt sich, wie die Empfindung des intensiven Moments an der Interpretation vorbei allein im Modell der Präsenzkultur erfolgt. Kann die Stille in Hoppers Gemälden empfunden werden, ohne die Beziehung der Figuren zueinander und zur Welt zu reflektieren? Vermittelt

Lorcas Gedicht Niedergeschlagenheit auch ohne Textverständnis oder jedenfalls im Zuge einer ‚unschuldigen‘ Lektüre, vorbei an aller aufgebotenen Symbolik (Hyazinthen, Lilien)? Was hingegen die Arie betrifft, so leuchtet deren Behandlung im Zeichen der Präsenz- statt der Sinnkultur ein, nachdem die Musik mehrmals als Metapher für deutungsfreie Kunst und „Lehrmeisterin des ästhetischen Rauschens“ (Seel 2003: 249) begegnete.⁴²⁰ Mit eben dieser Trennung zwischen Text und Musik veranschaulicht Gumbrecht schließlich die „Nichtkomplementarität im Verhältnis von Präsenz- und Sinneffekten“, und zwar am Beispiel des argentinischen Tangos, den man nicht tanzen solle, wenn er einen Text besitzt (2004: 129):

Der Grund hinter dieser Konvention ist offenbar der, dass es im Rahmen einer unausgewogenen Situation der Simultaneität zwischen Sinn- und Präsenzeffekten sehr schwerfiele, bei aufmerksamem Lauschen auf den Text des Tangos obendrein mit dem Körper dem Rhythmus der Musik zu folgen. Und diese geteilte Aufmerksamkeit würde es nachgerade unmöglich machen, sich zu lösen und den Körper im Rhythmus der Musik ganz buchstäblich ‚fallen zu lassen‘ [...] mit anderen Worten – und dies ist ein gutes Beispiel dessen, was ich meine, wenn ich von einer ‚Spannung‘ oder einem ‚Oszillieren‘ zwischen Präsenz- und Sinneffekten spreche –, wer die semantische Komplexität zu erfassen versucht, der die Tangotexte ihre Melancholie verdanken, wird sich eines Teils des Genusses berauben, den die Verschmelzung des eigenen Körpers mit der Tangobewegung verschaffen kann.

Das ausführliche Zitat rechtfertigt die Erläuterungskraft, die Gumbrecht dem Beispiel für sein theoretisches Anliegen zuschreibt – und die es ihn auch später zitieren lässt (2010: 26) –, sowie die Möglichkeit, dessen Aporien vor Augen zu führen. Gumbrecht unterstreicht mit diesem Beispiel die Gleichzeitigkeit der Sinn- und Präsenzeffekte und die Unmöglichkeit ihrer gleichzeitigen Rezeption. Er betont, dass „jeder menschliche Kontakt mit den Dingen dieser Welt sowohl eine Sinn- als auch eine Präsenzkompone[n]te enthält und dass die Situation des ästhetischen Erlebens insofern eine spezifische ist, als sie es uns gestattet, diese beiden Komponenten in ihrem Spannungsverhältnis zu erleben“ (129f.). Zugleich wird klar, dass diese Komponenten „keine Beziehung der Komplementarität“ eingehen (128), sondern einander ausschließen oder zumindest behindern: Man kann nicht tanzen *und* den Text rezipieren; obgleich die Melancholie des Textes der Melancholie der Musik korrespondiert, mindert dessen Kenntnisnahme deren Wirkung.⁴²¹ Zu Gumbrechts Beispiel ist folgendes

⁴²⁰ Zur Metaphorik der Musikalisation als Desemantisierung vgl. Anm. 45.

⁴²¹ Diese Perspektive ist die Fortführung von Nietzsches berühmter Frage in Abschnitt 21 der *Geburt der Tragödie aus dem Geiste der Musik*, ob irgendjemand, der „Musik als Muttersprache“ redet, den dritten Akt in Wagners *Tristan und Isolde* „ohne alle Beihilfe von Wort und Bild, rein als ungeheuren symphonischen Satz zu perzipieren imstande wäre, ohne unter einem krampfartigen Ausspannen aller Seelenflügel zu veratmen“ (1999: 135). Was Nietzsche mit dieser Frage unterstreicht, ist im Grunde das Spannungsverhältnis

festzuhalten: 1. Es untergräbt die Aussage, für die er es benutzt, denn vor dem errichteten Hintergrund wäre sowohl der textlose Tango wie der tangolose Text Beleg dafür, dass nicht jede ästhetische Erfahrung im Spannungsverhältnis zwischen Sinn- und Präsenzkomponente erfolgt.⁴²² 2. Nur wer mit mangelnden Sprachkenntnissen gesegnet ist, wird dem Kompromiss entkommen, wenn, wie es heute üblich ist, auf Milongas auch Tangos mit Text gespielt werden beziehungsweise alle möglichen, tangofähigen Musikstücke einschließlich Leonhard Cohens Vertonung von Lorcás *Pequeño vals vienés*. Appliziert auf den vorliegenden Gegenstand heißt dies: Wer sensibel für die Sinnkomponente eines ästhetischen Gegenstandes ist, wird sich niemals ganz ihrer Präsenzkomponente hingeben können, was im Umkehrschluss bedeutet: Wer sich ganz auf die Präsenzkomponente einlassen will, muss perspektivisch jede Sensibilität für die Sinnkomponente überwinden. 3. Die hervorgehobene „Spannung/Oszillation zwischen Präsenz- und Sinneffekten“ als Gegenstand des ästhetischen Erlebens (128) erinnert an die Spannung von Stoff- und Formtrieb in Schillers Briefen *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*, verzichtet aber offenbar auf dessen Aufhebung im sinnkulturell bestimmten Spieltrieb sowie auf den zugrunde liegenden pädagogischen Impuls. Da der Vergleich das Konzept der Präsenzkultur deutlicher konturiert, seien Gemeinsamkeiten und Unterschiede beiden Positionen kurz vor Augen geführt, bevor die pädagogischen Konsequenzen der Spannung zwischen Sinn- und Präsenzkomponente erörtern werden.

Es ist bemerkenswert, wenn auch nicht erstaunlich, dass Gumbrecht in seiner Gegenüberstellung von Sinn- und Präsenzkultur mit keinem Wort auf Schillers Gegenüberstellung von Stoff- und Formtrieb eingeht. Die Parallelen liegen auf der Hand: Den Stofftrieb kennzeichnet – vergleichbar der präsenzkulturellen Ausrichtung auf die Materialität der Zeichen – die sinnliche Offenheit gegenüber den Phänomenen, also den passiven, empfangenden „Zustand der Selbstlosigkeit“ (Schiller 2000: 47), den Formtrieb kennzeichnet die – der Sinnkultur entsprechende – Rationalität und Besonnenheit des Ich, sein aktives, bestimmendes Verhältnis zur Welt (ebd., 48f.). Beiden Trieben attestiert Schiller

von Sinn- und Präsenzeffekten und die Rettung des Publikums vor der Wucht der Musik (Präsenzeffekt) durch deren ‚Erdung‘ innerhalb einer konkreten Geschichte (Sinneffekt); in Nietzsches Worten: „Der Mythos schützt uns vor der Musik“ (ebd., 134). Was Tangotänzer wissen: Auch textlose Tangos werden nicht allein im Modus der Präsenz bzw. des Fallen-Lassens empfunden, da die notwendige Choreographie der Körperbewegung dem empfangenden Impuls einen formenden entgegenstellt, selbst wenn die Musik ‚nur‘ gehört wird.

⁴²² Gumbrecht sichert sich gegen diesen Einwand insofern ab, als er dem reinen Text die „Präsenzdimensionen Typographie, Sprachrhythmen und sogar Papiergeruch“ attestiert und musikalischen Strukturen die Evokation „gewisse[r] semantische[r] Strukturen“ (2004: 130), womit sein Paradebeispiel hinfällig wird oder zumindest irreführend ist, da dann schon dem textlosen Tango semantische Ablenkungen für den Tänzer unterstellt werden könnten.

Berechtigung und, in ihrer Ausschließlichkeit, problematische Folgen. So führt die Radikalisierung des Stofftriebs zur Aufhebung des Menschen, der in der absoluten Hingabe an die Welt dieser nicht mehr sich selbst entgegensetzt, während die Favorisierung des Formtriebs zum Ausschluss der Welt führt, denn eine „der Anschauung und Empfindung vorgeifende Denk- und Willenskraft“ ist unfähig zur Aufnahme fremder Naturen, Situationen und Gefühle (53f.).⁴²³ Das Überwiegen sowohl der Sensualität wie der Rationalität, sowohl der „Sinnlichkeit, welche keine Formen annimmt“, wie der „Vernunft, welche keinen Inhalt abwartet“ (53), sind problematisch, denn in dem ersten Fall wird der Mensch „nie *Er selbst*, in dem zweyten wird er nie *etwas Anders seyn*“ (52).⁴²⁴ Die doppelte Verfehlung lässt sich, so Schiller Synthese der aufgestellten Gegensätze, vermeiden durch die wechselseitige Einschränkung beider Phänomene im Spieltrieb, in dem der Mensch „sich zugleich als Materie [...] und als Geist“ kennenlernt (56). Ort des Spieltriebs ist die Kunst, deren Zweckfreiheit und Freiheit von physischen und moralischen Zwängen das freie Spiel zwischen Stoff- und Formtrieb erlaubt und perspektivisch zum Idealzustand des Menschen führt, also zur Errichtung des „ästhetischen Staates“.⁴²⁵ Die Funktion der Kunst ist somit nicht inhaltlich konzipiert, wie noch in Schillers Essay *Die Schaubühne als moralische Anstalt betrachtet* zehn Jahre zuvor, sondern methodisch; statt um die Vermittlung bestimmter Werte geht es um die Vermittlung einer bestimmten Erfahrung.

Die Verbindung des Schillerschen Konzepts zum vorliegenden Thema wird deutlich, aktualisiert man die benutzte Sprache und übersetzt zum Beispiel die kritisierte Vorherrschaft des Formtriebs als Verzerrung (Susan Sontag würde Kontrolle und Zähmung sagen) der empirischen Welt durch Deutung. Auch die Akzentuierung einer bestimmten Erfahrung statt inhaltlicher Aussagen scheint Schillers Ästhetik in die Nähe der Präsenzkultur und der Ästhetik des Erhabenen zu rücken, und der gesuchte Ausgleich zwischen rationalistisch und sensualistisch orientierter Kunstrezeption gemahnt an Gumbrechts Versöhnungsvorschlag, sich „von einem Oszillieren ergreifen lassen, bei dem Sinneffekte von Präsenzeffekten durchdrungen werden“ (2004: 147). Dass Gumbrecht in seinem kulturkritischen Vorstoß dennoch mit keinem Wort auf diese berühmte andere Kulturkritik deutscher Abstammung

⁴²³ „Sobald der Mensch nur Form *ist*, so *hat* er keine Form; und mit dem Zustand ist folglich auch die Person aufgehoben. Mit einem Wort: nur insofern er selbstständig ist, ist Realität außer ihm, ist er empfänglich; nur insofern er empfänglich ist, ist Realität in ihm, ist er eine denkende Kraft.“ (2000: 54)

⁴²⁴ Der Idealzustand wäre ein Ausgleich auf hohem Niveau: „*erstlich*: dem empfangenden Vermögen die vielfältigsten Berührungen mit der Welt zu verschaffen, und auf Seiten des Gefühls die Passivität aufs höchste zu treiben: *zweytens* dem bestimmenden Vermögen die höchste Unabhängigkeit von dem empfangenden zu erwerben, und auf Seiten der Vernunft die Aktivität aufs höchste zu treiben.“ (52)

⁴²⁵ Schillers Definition des Spiels als „alles das, was weder subjektiv noch objektiv zufällig ist, und doch weder äußerlich noch innerlich nöthigt“ (60), ist zugleich Kennzeichnung der ontologischen Position der (autonomen) Kunst, die auf Kant zurückzuführen ist und auf Adorno vorausweist.

eingeht, erklärt sich erstens aus den abweichenden Gewichtungen der Synthese. Schillers Kritik einer rein rationalistischen Vernunft bleibt durchaus sinnkulturell bestimmt, denn die Vermittlung des Stoff- und Formtriebs zielt darauf, den „sinnlichen Menschen vernünftig zu machen“, indem sie ihn „zunächst ästhetisch macht“ (2000: 90).⁴²⁶ Aus diesem Grund ist auch der gelegentliche Bezug im Diskurs interaktiver Kunst auf Schillers Spielbegriff – in der simplifizierendsten Variante etwa durch die kontextlose Zitation der berühmten Formulierung, dass der Mensch nur da ganz Mensch ist, wo er spielt (Schiller 2000: 63) – unberechtigt, wenn er nicht zugleich dessen Funktion, als Mittel der ästhetischen Erziehung den idealen Staat zu erzeugen, einschließt. Schillers Spielbegriff führt weniger zu Huizinga, Winnicott oder Callois als zu Ruth Sondereggers *Ästhetik des Spiels*, die, durchaus in Fortführung von Christoph Menkes Souveränitätsästhetik, das Hin-und Her-Schweben zwischen Material-Empfang und Bedeutungs-Formung in der Rezeption des Kunstwerks als „strukturell unendliches Spiel mit Verstehens- beziehungsweise Erkenntnisweisen“ (2000: 231) konzipiert.⁴²⁷

Zweitens, und in Folge von erstens, liegen beiden kulturkritischen Programmen gegensätzliche Anliegen zugrunde. Schiller erteilt, angesichts der Entfremdung und Zerrissenheit des Menschen in der modernen Gesellschaft und des Versagens der Französischen Revolution, diesen Zustand zu ändern, der Kunst die entscheidende erzieherische und gesellschaftsverändernde Kraft. Gumbrecht konzipiert, in Reaktion auf die Weltverbesserungsintentionen der „sogenannten ‚Achtundsechziger‘“ (2004: 168), die ästhetische Erfahrung als Erfahrung „größere[r] Nähe zu den Dingen dieser Welt“ (169), deren Veränderung Zeichen menschlichen „Wankelmuts“ oder schlicht „Sünde“ wäre (102). Während Schillers teleologische Ästhetik das Projekt der Aufklärung mit anderen Mitteln weiterführt und selbst in marxistischen und neo-marxistischen Positionen weiterlebt,

⁴²⁶ Vgl. Schillers Ausführung in der Ursprungsfassung der Briefe an den Prinzen Friedrich Christian von Schleswig-Holstein-Sonderburg-Augustenburg (Einschluss zum Brief vom 11. November 1793): „Das materielle Vergnügen entspringt unmittelbar aus dem Stoff, den ich empfangen, das aesthetische Wohlgefallen entspringt aus der Form, die ich einem empfangenen Stoff ertheile. Ich ergötze mich an dem Angenehmen, weil es mir Gelegenheit giebt, etwas zu *erleiden*, ich ergötze mich an dem Schönen, weil es mir Gelegenheit giebt, etwas zu *thun*. Das Wohlgefallen der freien Betrachtung übt mich also, Gegenstände nicht mehr bloß auf meinen physischen Zustand und auf meine leidende Kraft, sondern unmittelbar auf meine Vernunft zu beziehen, und mein leidendes Vermögen mittelbar durch das thätige zu affizieren. Ich verhalte mich zwar leidend, in sofern ich empfinde, aber ich empfangen nur, weil ich thätig war. Ich empfangen zwar, aber ich empfangen nicht von dem Naturmechanismus, sondern von der denkenden Kraft.“ (2000: 165)

⁴²⁷ Für die ausgeschlagene Position vgl. die einschlägigen Schriften von Johan Huizinga (*Homo Ludens*; 1938), Donald Winnicott (*Playing and Reality(?)*) und Roger Callois (*Man, Play, and Games*; 1962). Bemerkenswert ist Darleys Ansicht, dass im Spiel interaktiver Kunst bzw. Kultur die Interakteure durch die vorgegebenen Regeln (die *Grammatik der Interaktion*) weniger spielen als *gespielt werden* (2000: 172).

verabschiedet sich Gumbrechts theologische Ästhetik von allen Weltverbesserungsplänen.⁴²⁸ Die Gegensätze dieser auf den ersten Blick so ähnlichen Konzepte könnten nicht größer sein. Im Grunde ließen sich – mit den üblichen Kurzschlüssen sowohl hinsichtlich Schiller wie hinsichtlich der Postmoderne – beide Programme einerseits der Moderne, andererseits der Postmoderne zuordnen: Der bekannten Einschätzung von Schillers Programm der ästhetischen Erziehung als elitär und realitätsfern, als Programm für die gebildeten Kreise, die schon im Genuss der Muße leben – beziehungsweise *noch*, wenn man die Schule als Ort nicht der Entfremdungserfahrung, sondern Selbstvervollkommnung begreift –, wäre dann mit Gumbrechts Programm der Hingabe und Erlösung der postmoderne Demokratisierungsfaktor entgegen zu setzen, insofern es keine Ansprüche mehr stellt, die – wie etwa die Herausforderung der Interpretation – die (sozialschichtenabhängige) Ausbildung kognitiver Fähigkeiten voraussetzen.⁴²⁹ Die Umstellung von der Erziehung der Menschen zu dem, was sie sein sollen, auf die Verteidigung dessen, was sie sind, lässt sich natürlich damit erklären, dass die Erziehungsprogramme – und zugeordneten „großen Erzählungen“ – im ausgehenden 20. Jahrhunderts politisch und philosophisch gründlich diskreditiert sind.⁴³⁰ Die Handlungsalternative der Intellektuellen, die Umberto Eco im Kontext der Massenkultur einst zwischen Apokalypse und Integration sah (1986) und Peter Sloterdijk im Kontext der ‚Massengesellschaft‘ zwischen Entwickeln und Verwöhnen – „zwischen Evolutionisten, die Anstrengungen in Aussicht stellen, und Verführern, die das Ende der Anstrengung lehren“ (2000: 30) –, neigt seitdem allgemein zu letzterem. Gleichwohl griffe die hier projizierte kulturpolitische Positionierung beider ästhetischer Programme zu kurz, denn zum einen ist Schillers Programm inhaltlich von jeder großen Erzählung entkoppelt, zum anderen verfügt selbst die Postmoderne zumindest seit Foucaults Spätwerk *Die Sorge um sich. Sexualität und Wahrheit 3* (1984) über ein quasi ästhetisches Erziehungsprogramm. Auch Ende des 20.

⁴²⁸ Schillers Kritik der entfremdeten Arbeit im 6. Brief wird maßgeblich für Karl Marx' Konzept der Arbeit als Ort der Selbstvervollkommnung, die Geburt des ästhetischen Staates aus dem Wirken der Kunst lebt in modifizierter Form weiter in Blochs *Prinzip Hoffnung*, der Spieltrieb als Ort der Freiheit begegnet wieder in Herbert Marcuses *Triebstruktur und Gesellschaft* und Habermas wird in seinen Vorlesungen *Der philosophische Diskurs der Moderne* in Schillers ästhetischer Utopie die ideale Kommunikationsgemeinschaft vorweggenommen sehen. Zu Gumbrechts Selbstbekenntnis als „religiöser Denker“ vgl. 2004: 168f.

⁴²⁹ Diese Aussage muss sicher differenziert werden hinsichtlich der verschiedenen von Gumbrecht aufgelisteten Momente der Intensität, denn im Gegensatz zum Touchdown-Pass beim Football und zum Todesstoß beim Stierkampf verlangt die polyphone Komplexität der Mozart-Arie durchaus ein nicht in jeder sozialen Schicht gleichermaßen vermitteltes Hörvermögen.

⁴³⁰ Exemplarisch für den daraus folgenden Positionswandel ist Enzensberger, und zwar nicht nur oder vor allem hinsichtlich seiner beiden medientheoretischen Schriften *Baukasten zu einer Theorie der Medien* von 1970 und *Das Nullmedium oder: Warum alle Klagen über das Fernsehen gegenstandslos sind* (1988), sondern auch mit Blick auf seine Entwicklung vom Aufruf zur „politischen Alphabetisierung Deutschlands“ (1968: 189) über die Allegorie auf den Untergang des Fortschrittsglaubens in *Der Untergang der Titanic* (1978) hin zur „Verteidigung der Normalität“ in der Essaysammlung *Politische Brosamen* (1982) als Absage an das Pathos der „Veränderung“ in gesellschaftspolitischer Hinsicht.

Jahrhunderts und Anfang des 21. bleibt die *Kultur seiner selbst* – so eine Kapitelüberschrift in *Die Sorge um sich* – und die *Ästhetik der Existenz* – so der Titel einer Suhrkamp-Sammlung von Foucaults Schriften zur Lebenskunst – eine Herausforderung, für die ästhetische Konzepte wie das von Schiller und Gumbrecht prinzipiell verschiedene Antworten parat halten.

Zurück zur pädagogischen Situation bleibt die Frage, wie also man sich die präsenzkulturelle Behandlung von Kunst im Seminarraum vorzustellen hat. Gumbrecht illustriert am Beispiel des argentinischen Tangos, dass der präsenzkulturelle Zugang die Nichtbeachtung der sinnkulturellen Komponente voraussetzt. Denkt man das Beispiel weiter hinsichtlich seiner Konsequenzen für die pädagogische Situation, muss man sich die präsenzkulturelle Behandlung eines Text-Tangos im Seminarraum wohl als Besprechung der Wirkung der Musik, nicht aber der Bedeutung des Textes oder der möglicherweise in der Musik enthaltenen semantischen Strukturen vorstellen. Das lässt nicht viel Rede im Seminarraum vermuten, was im Falle musikalischer Äußerung unbemerkt durchgehen mag und von Lyotard, wie im Vorwort gesehen, auch für das Sprechen über visuelle Objekte empfohlen wurde: „Ein Gemälde von Newman setzt den Geschichten seine plastische Nacktheit entgegen. Alles ist da, Dimensionen, Farbe, Linien, ohne Anspielung. Das macht die Sache problematisch für den Kommentar. Was soll man sagen, was nicht schon vorgegeben ist? Die Beschreibung ist leicht, aber platt wie eine Paraphrase.“ (1989: 144) Lyotard verstärkt diese Position am Ende seines Essays: „Im Verzicht auf den Sinn besteht die Deontologie des Künstlers, das *es gibt* zu bezeugen, der Order des Seins zu entsprechen. Das Bild, das auf diese Weise zum Beweisstück wird, darf keinen Anlass zur Entzifferung oder noch weniger zur Interpretation bieten.“ (156) Was schon für Newman nicht unbedingt galt, wie Seels und Imdahls Deutungen seiner Bilder zeigten, ist umso schwerer vorstellbar für Gemälde von Hopper. Wie diskutiert man in diesen Fällen die plastische Nacktheit des Materials ohne Rekurs auf die enthaltene Geschichte? Wie auch gegenständliche Bilder als „reine »Index-Phänome«“ statt als „artikulierte Zeichen“ behandelt werden können, zeigt Georges Didi-Hubermans Besprechung von Fra Angelicos Fresko *Verkündigung* (2000: 25),⁴³¹ und auch hier führt die Forderung, die Energie des Materials nicht nur als sinnliche Umsetzung eines intelligiblen Inhalts zu verstehen, zwangsläufig zum Verstummen im Angesicht des Erschauten beziehungsweise nach dessen Benennung. Dass schon das Benennen in Deutung verstrickt, macht wiederum Menkes *Souveränitätsästhetik* deutlich, wonach die Identifikation

⁴³¹ Vgl. dazu Zitat und Diskussion unter 1.1.

und Selektion bestimmter Elemente des ästhetischen Materials bereits auf der Grundlage einer angenommenen Bedeutung erfolgt (1.3.). Diese Verstrickung mag umso bewusster werden, wenn die verschiedenen Teilnehmer des Seminars verschiedene Elemente des ästhetischen Materials hervorheben, weswegen die konsequenteste Umsetzung einer präsenzkulturellen Behandlung ästhetischer Gegenstände im Seminarraum tatsächlich das Schweigen wäre.

Da Gumbrecht die Frage nach Platz und Zeitpunkt der sinnkulturellen Perspektive auf den behandelten Gegenstand nicht in der gewünschten Konkretetheit diskutiert, lassen sich nur Vermutungen auf der Basis seiner allgemeinen Aussagen anstellen.⁴³² Diese werben dafür, dass wir erst nach dem Innehalten des deutungsfreien Wahrnehmens Sinn zuschreiben und uns auch dann „von einem Oszillieren ergreifen lassen, bei dem Sinneffekte von Präsenzeffekten durchdrungen werden“ (2004: 147). Auf Gumbrechts Illustrationsbeispiel angewandt: Im zweiten Schritt wird auch der *Text* des Tangos erörtert und die *sprachliche* Aussage des Lorca-Gedichts behandelt. Die friedliche Koexistenz, die Gumbrecht in der Durchdringung der Sinneffekte von Präsenzeffekten suggeriert, findet sich bei Lyotard nicht, für den die Entzifferung ein irreversibles Vergehen am Material darstellt, der Tangotänzer sich also, um Lyotard auf Gumbrecht anzuwenden, mit Textkenntnis nicht mehr verlustfrei in die Musik verlieren kann. Aus dieser Perspektive wäre die Einholung des Gegenstandes der ästhetischen Erfahrung in das Paradigma der Sinnkultur eine irreversible Entscheidung gegen seine Existenz im Modus der Präsenzkultur. Ich gehe der Frage, inwiefern sich präsenz- und sinnkulturelle Behandlung eines Gegenstandes ausschließen oder ergänzen, hier nicht weiter nach und verweise nur auf den Widerspruch in Lyotards eigenem Sprechen über das Ende des Sprechens, der in der Einleitung deutlich wurde. Schon indem er zum Beispiel Burens Arbeit als ontologisch statt soziologisch kennzeichnet, unternimmt Lyotard eine Art Entzifferung und bietet eine Alternative sowohl zum Schweigen wie zum bloß paraphrasierenden Kommentar. Allerdings lässt sich die Ontologisierung nicht variieren, was die Kunstbetrachtung schließlich doch unvermeidlich auf das Schweigen oder die Wiederholung hinauslaufen lässt. Auf diese Gefahr wiederum weist Gumbrecht hin, wenn er im Eingang und am Ende seines Essays *Farewell to Interpretation* einräumt, dass sein anti-hermeneutischer Ansatz das Ende der Theoriebildung bedeutet (1994: 392 und 402), was man boshaft als geschickten Schachzug, sich selbst als letzten Theoretiker (und Paradigmenwechsler) permanente Präsenz zu sichern, auslegen könnte. Insofern Gumbrecht, in Vermeidung trennscharfer Oppositionen, den Paradigmen der Hermeneutik und Semiotik schließlich doch

⁴³² Statt die Diskussion der Praxis des geforderten präsenzkulturell orientierten Unterrichts zu vertiefen, weicht Gumbrecht schließlich auf den ‚Nebenkriegsschauplatz‘ Online-Campus versus physische Präsenz des Lehrers im Seminarraum aus.

– wenn auch erst in zweiter Instanz, nach einer entsprechenden Verzögerung durch die deutungslose Aufmerksamkeit auf die Intensität des ästhetischen Materials – einen Platz im Seminarraum einräumt, kann ich mich mit ihm gegen Lyotards Kompromisslosigkeit durchaus verbünden.

Auf diesen Platz kommt es an, denn erst hier lassen sich die Tugenden praktizieren, die Gumbrecht gutem Unterricht in geisteswissenschaftlichen Disziplinen nachsagt und abverlangt: riskantes Denken und die Inszenierung von Komplexität (2004: 148f.). Dies scheint insbesondere wichtig für die Behandlung interaktiver Installationen oder effektorientierter Animationen, die prädestiniert zu sein scheinen für eine rein präsenzkulturelle Perspektive. Es wurde oben angemerkt, dass das erhöhte Stimulationsniveau dieser Genres die Toleranz senken mag für Werke, die weniger ereignishaft auf der Oberfläche sind. Damit würden sie einen Prozess beschleunigen, den Stiegler als Aufweichung des Prinzips Verantwortung zum Zentrum seiner Kulturkritik macht: den generationsbezogenen Übergang von der *deep attention* zur *hyper attention*. Stiegler verweist zu recht auf das Trugbild des Superlativs, denn *hyper attention* ist gerade kein Mehr an Aufmerksamkeit, sondern bezeichnet – als „Hyper-Stimulation“ und „Hyperaktivität“ (2008: 122) – eher eine reflexionslose „Wachsamkeit“, die zur Zerstreung und Auflösung der Aufmerksamkeit führt (118). Stieglers machttheoretische Lektüre der konstatierten psychogenetischen Mutation läuft auf die Warnung hinaus, dass die *hyper attention* das für jede Demokratie nötige Raisonement durch Multitasking und -retention aushöhlt und dass „allein die *deep attention* mit ihrer spezifischen Form der Synaptogenese den Zugang zur Mündigkeit ermöglicht“ (117f.). Die *tiefe* oder *konzentrierte* Aufmerksamkeit wiederum werde praktiziert durch die Psychotechnik der Schrift als Mittel der Beschreibung, Analyse und Resynthetisierung des behandelten Objekts, das durch seine „Textualisierung“ eine „rationale Stofflichkeit“ erhält (123). Was begrifflich Schillers Konzeption des Spieltriebs als *denkendes Empfangen* nahe steht, verschreibt sich politisch dem gleichen Anliegen der Emanzipation des Menschen, wobei mit dem Hinweis auf die „Verschwörung der Faulheit und Feigheit“ (132) – als Absage an den von Kant aufgetragenen „Ausgang des Menschen aus seiner selbstverschuldeten Unmündigkeit“ – auch der Elitärismus erkennbar wird, der Schillers Konzept kennzeichnet.⁴³³ Während Schiller jedoch die Kunst als Medium der Erziehung apostrophiert, verweist Stiegler auf die Schule als Ort der psychosozialen

⁴³³ Dass der Anspruch auf das mündige, selbstverwirklichte Subjekt ein elitärer bleibt, auch wenn er sich auf die Ideen der Aufklärung beruft, muss nicht erklärt werden, ebenso wenig, dass der Kampf gegen die Kulturindustrie, Stiegler spricht von „Programmindustrien“, im Grunde antidemokratisch ist (vgl. Bourdieu 2001: 87). Erinnerung sei mit dieser Anmerkung, dass jede Diskussion der ästhetischen und pädagogischen Ergebnisse im Seminarraum auf der Basis einer kultur-politischen Positionierung erfolgt.

Ausrichtung des Sorge-Systems „in Form einer Verinnerlichung der aufmerkenden rationalen Fähigkeit, das heißt der Kritik“ (91). Auf ein Genre wie die interaktive Installation oder Animation angewandt bedeutet konzentrierte, aufmerkende Aufmerksamkeit, Sensibilität für Details zu entwickeln und auch das zu sehen, was, um nochmals auf Sontags Essay anzuspielen, nicht so groß und laut ist wie ein Panzer. Das (kollektive) Benennen dessen, was man sieht und was geschieht, ist das Gespräch, auf das es im Seminarraum ankommt und mit dem man, wie nicht erst Menke deutlich macht, schon mitten im Interpretieren ist.

Im Kontext von Stiegler Sorge-Kritik – der hier wegen seines Augenmerks auf die psychogenetischen Prozesse, nicht wegen der Überzeugungskraft seiner Gesellschafts- und Machtanalyse zitiert wird – erweist sich die Absage an die Interpretation im Modell der Präsenzkultur sowie der Ästhetik des Erhabenen und des Performativen aus doppelter Perspektive als gesellschaftlich heikel. Zum einen unterläuft sie die Möglichkeit, „am Kunstwerk eine spezifische Art des Verweilens [zu] lernen“, wie Hans-Georg Gadamer es, durchaus in Reaktion auf den *cognitive overflow* der Moderne, ausdrückte: „Ein Verweilen, das sich offenbar dadurch auszeichnet, dass es nicht langweilig wird. Je mehr wir verweilend uns darauf einlassen, desto sprechender, desto vielfältiger, desto reicher erscheint es.“ (1977: 60)⁴³⁴ Da die Situation des intensiven, erhabenen Augenblicks sich auch (obgleich nicht zwingend) als Innehalten beschreiben lässt, kann dem Modell der Präsenzkultur natürlich nicht pauschal die Begünstigung der *hyper attention* unterstellt werden, durchaus aber, dass es – zum anderen – ihr Korrektiv, die kritische Reflexion, behindert. Die Zurückstellung der Interpretation ist ein unpraktischer Ausgangspunkt für die Konfrontation mit geistiger Komplexität und die Einübung riskanten Denkens, auf die es Gumbrecht im Unterricht ankommt (2004: 115 und 148). Das Modell der Präsenzkultur – so wie die Ästhetik des Erhabenen und Performativen – führt nicht zur Kritik kritiklosen, simplifizierenden Denkens, sondern zu einem kritiklosen „Einswerden mit den Dingen dieser Welt in ihrer greifbaren Präsenz“ (107).⁴³⁵ Deswegen endet Gumbrechts Buch diskurslogisch auch nicht im Seminarraum, sondern am ‚Beichtstuhl‘ – das letzte Kapitel heißt *Über Erlösung* – mit dem Versprechen der Abkehr von der „Sünde“ der Sinnsuche und Weltveränderung (102). Die Ironie liegt darin, dass eine Sünde gesühnt wird, die durch die ‚Segnungen‘ ihrer

⁴³⁴ Vgl. Gadamer (1977: 48): Die Kunst stellt uns die Aufgabe, „das, was da sprechen will, hören zu lernen, und wir werden uns eingestehen müssen, dass Hörenlernen vor allem meint, sich aus dem alles einebnenden Überhören und Übersehen zu erheben, das eine immer reizmächtigere Zivilisation zu verbreiten am Werk ist.“

⁴³⁵ Zu Lyotards Beschreibung der Ästhetik des Erhabenen als „Sichereignen einer Passion“ (1989: 241) und Merschs Charakterisierung der Ästhetik des Performativen als „Tugend der Machtlosigkeit“ (2002: 297) vgl. die Ausführungen in Kapitel 1.3. Vgl. dort auch die Anmerkung zu Georg Steiners Kennzeichnung des Denkens als Erbschuld (Anmerkung Nr. 114 (?)).

Vorgeschichte gar nicht mehr existiert.

Die Wendung gegen die in den Geisteswissenschaften herrschende Zentralstellung der Interpretation beruht auf einem unzeitgemäßen Begriff von Interpretation und/oder einem unzeitgemäßen Unterricht, wenn sie dieser die Reduktion von Komplexität auf Wahrheit beziehungsweise auf *eine* Sichtweise unterstellt und „interpretativ“ mit „lösungsorientiert“ gleichsetzt (Gumbrecht 2004: 150). Gilt der Vorwurf idealtypisch, wie in Kapitel 1.3. zu sehen war, für die Kunst schon wegen ihres unauflösbaren „Rätselcharakters“ (Adorno 1970: 182) und des „Zauderns der ästhetischen Signifikanten“ (Menke 1991: 65) nicht, so dürfte er inzwischen auch für den nicht-künstlerischen Kontext obsolet sein. Gianni Vattimo, der mit Verweis auf Gadamer daran erinnert, dass es Wahrheit „nur als interpretativen Akt gibt“ (1997: 18), spricht daher von einer „nihilistischen Berufung der Hermeneutik“ (so der Titel des ersten Kapitels): An die Stelle des getöteten Gottes – der für Nietzsche, wie Vattimo erinnert, nur ein anderer Name für Wahrheit ist – tritt keine „tiefere, glaubwürdigere Wahrheit“, sondern das „Spiel der Interpretationen, das sich philosophisch auch seinerseits nur als eine Interpretation präsentiert“ (22). Vattimo skizziert so eine Hermeneutik, die die Metaphysik hinter sich lässt und andere Interpretationen nicht als Irrtum brandmarkt, sondern als Alternativen.⁴³⁶ Die „postmetaphysische Epistemologie“, auf die Gumbrecht zielt, liegt also nicht zwingend im Reich der Präsenzkultur und nicht notwendig außerhalb des Paradigmas der Hermeneutik; sie verlangt keinen Abschied von der Interpretation, sondern vielmehr die Erinnerung, dass eine Interpretation eine Interpretation ist. Die unterschiedlichen Antworten, zu denen Gumbrecht und Vattimo auf der Suche nach einer postmetaphysischen Epistemologie kommen, können als zwei Reaktionen auf dasselbe Problem der verlorenen Wahrheitsgewissheit gesehen werden – die bereits in Gumbrechts Essay *Flache Diskurse* mit Blick auf seine und Derridas Skepsis gegenüber den bedeutungstragenden Zeichen begegneten (1.1.) – oder als Folge zweier verschiedener Heidegger-Lektüren. So liest, Vattimo zufolge, die ‚rechte‘ Interpretation Heideggers Überwindung der Metaphysik als Bemühen „trotz allem in irgendeiner Weise »Wiederkehr des Seins« vorzubereiten, und sei es in Form einer apophatischen, negativen und mystischen Ontologie“, ‚links‘ hingegen ist die Lektüre der Geschichte des Seins als „Geschichte eines >langen Abschieds<, einer endlos

⁴³⁶ Vattimo setzt gelegentlich sogar die Attribute *metaphysisch* und *hermeneutisch* antithetisch gegeneinander (61) und übersetzt die „nihilistische Berufung der Hermeneutik“ (13) schließlich als „antimetaphysische Berufung der Hermeneutik“ (147). Da Vattimo weiß, dass auch die Auffassung, dass es *die* Wahrheit nicht gibt, auf Interpretation beruht, versäumt er nicht, eine solche post-metaphysische Hermeneutik selbst als ‚logisches‘ Ergebnis, als „überzeugendste philosophische Interpretation“ der Entwicklung der Moderne, also als *die* „Philosophie der Moderne“ (im doppelten Sinne des Genetivs) zu kennzeichnen (27).

langen Schwächung des Seins“ (30). Während Vattimo sich der ‚linken‘ Lesart zuordnet, drückt sich in Gumbrechts Sehnsucht nach größerer „Kontaktintensität“ und „Nähe zu den Dingen dieser Welt“ (Gumbrecht 2004: 169) eben jene Hoffnung aus, „das Sein könne >wiederkehren< und jenseits der Vergessenheit, in die es gefallen ist, zu uns sprechen“ (Vattimo 1997: 30), wobei Gumbrecht die Gegensätzlichkeit selbst bestätigt, wenn er sich von Vattimos „maximalhermeneutische[r] Reaktion“ auf Heidegger distanziert und die „Substantialität des Seins“ gegen dessen Verschwinden „unter einer endlos fortgesetzten Kette von Interpretationen“ zu retten trachtet (2004: 74f.).

Allerdings steht Vattimo nicht nur auf der anderen Seite der von Gumbrecht favorisierten Kultur der Affirmation, sondern auch der von Stiegler angemahnten Kultur der Sorge. Wenn Vattimo vom „Spiel der Interpretationen“ spricht (22), bietet er sowohl einen Link zum Spiel-Begriff, wie er oben mit Schiller und Sonderegger ins Blickfeld kam, als auch eine Abgrenzung zu Stieglers moralisierender Kulturkritik. Dies wird deutlich in Stieglers ganz anderem Zugriff auf den Nihilismus und die Postmoderne, der Stiegler die Liquidierung des Sorge-Systems anlastet, sowie in seiner Kritik des Sophismus als Praxis rhetorischer Techniken „ohne die mindeste Rücksicht auf den Wahrheitssinn“ (2008: 68, 167, 40). Stieglers Vorwurf läuft darauf hinaus, dass die Sophisten, indem sie gegen Bezahlung Überredungstechniken zur Übernahme des eigenen Standpunkts lehrten, die „Entmündigung der griechischen Bürgerschaft“ betrieben (44). Die scheinbar berechtigte Kritik des Gebrauchs der Erkenntnis- und Argumentationsformen nicht im Interesse der Wahrheitsfindung, sondern im Modus der Kommerzialisierung, wird der Differenziertheit der Theorien der Sophisten keineswegs gerecht,⁴³⁷ bindet Mündigkeit (im Sinne von Kants Gebrauch des eigenen Verstandes) voreilig an Moralität (als Gebrauch mit lauterer Absichten) und übersieht die ethisch positiven Folgen des ‚Verrats‘ an der Wahrheit. Ohne hier diskutieren zu wollen, inwiefern Mündigkeit sich auch im Spiel mit jeder als Wahrheit ausgegebenen Interpretation eines Sachverhalts ausdrückt und inwiefern dieser Respektmangel eine logische Folge des Gebrauchs des eigenen Verstandes ist,⁴³⁸ sei zu

⁴³⁷ Auch eine jüngere Publikation wiederholt nur pauschal den Vorwurf: „they are poisoning the city“ (so in Stieglers Beitrag *Teleologies of the Snail, or, The Errancies of the Equipped Self in a WiMax Network* in der Manuskriptfassung des von Ulrik Ekman herausgegebenen Bandes *Throughout: Art and Culture Emerging with Ubiquitous Computing* (in Vorbereitung bei MIT Press für 2012).

⁴³⁸ Stiegler verweist zwar auf Foucaults Essay *Was ist Aufklärung*, konzentriert sich aber auf ein medienontologisches Defizit in Foucaults Bezug auf Kant (die Rolle der Schrift als Psychotechnik und epistemische Nootechnik) (2008: 42f.) und übergeht die eigentliche Pointe des Essays, den postmodernen Wahrheits skeptizismus als Erben aufklärerischer Wahrheitsliebe zu beschreiben. Dass Stiegler die positiven Elemente des Sophismus (die Infragestellung traditionellen Wissens und herkömmlicher Glaubens- und Wertvorstellungen) unerwähnt lässt, ist bemerkenswert, wenn auch nicht überraschend angesichts seiner eigenen Agenda und der üblichen Pauschalverurteilung des Sophismus. Zur Rehabilitierung der Sophisten als Demokraten, Atheisten und Kritiker des herrschenden Diskurses vgl. Daniel von Frombergs

bedenken gegeben, ob die „Schlacht für Intelligenz“ (38) intellektuell auf der Höhe der Zeit ist, wenn sie für bestimmte Werte – die sich jeweils als Wahrheit deklarieren – erfolgt, und vorgeschlagen, das Denken, das es vor den Infantilisierungsattacken der Kulturindustrie zu retten gelte (42), vom Denken bestimmter Inhalte zu entkoppeln. Aus einer anderen Perspektive als Stiegler sie vertritt führt die sophistische Wahrheitstheorie (zum Beispiel Protagoras' *Homo-mensura*-Diktum) über den Anschluss an Nietzsches Argumentation jenseits von Gut und Böse und den epistemologischen Relativismus postmoderner Philosophie zu einer Aufwertung der ‚Sünde‘ (nicht in Gumbrechts, sondern in Stieglers Sinne) als Sühne vorangegangener Vergehen. Der „Leitfaden des Nihilismus“ definiert sich dann als „Verminderung der Gewalt, Schwächung der starken und aggressiven Identitäten, Akzeptanz des anderen bis hin zur ‚Nächstenliebe‘“ (Vattimo 1997: 109). Die „Ethik des Antwortens“, die „Tugend der Machtlosigkeit“, die Dieter Mersch – durchaus stellvertretend für Lyotard und Gumbrecht – mit der „Hin-Gabe“ an das Quod gegen die Kontrollsucht des Geistes in Stellung bringt (2002: 20 und 296f.), lässt sich auch im Modus des Denkens lokalisieren.⁴³⁹

Ist das Konzept einer *nihilistischen Hermeneutik* die zeitgemäße Ausdrucksform des Sophismus, so offeriert Roland Barthes Rechtfertigung der Lust am Text die logische Konsequenz für die Praxis der Interpretation. Vergleichbar der Konzeption des Denkens bei den Sophisten und der Hermeneutik bei Vattimo konzipiert Barthes Interpretation nicht finalistisch als Wahrheitsfindung, sondern vitalistisch als (erotische) Aktivität. Den Auftakt gibt – sieben Jahre vor seinem Buch *Le plaisir du texte* und im gleichen Jahr wie Sontags Essay *Against Interpretation* mit dem berühmten Abschlussatz: „In place of hermeneutics we need an erotics of art“ – 1966 der Essay *Kritik und Wahrheit*. Interpretation, so Barthes Vorschlag zur Erotisierung der Hermeneutik, verdoppelt die Sprache des Werkes durch die des Kritikers (dessen Rolle hier nicht institutionell zu denken ist) und verschiebt das Begehren vom Objekt der Rezeption auf die „eigene Redeweise“, von der Konsumtion des Werks zum Narzissmus des Interpreten (1967: 91). Dass diese Situation nicht zu verwechseln ist mit der Regression des Kunstwerks zum widerstandslos verfügbaren Objekt der Phantasie des Betrachters, die Michael Fried am Minimalismus beklagte (2.1.), zeigt Barthes Kritik an einer Lektüre, die „die ganze Bedeutung des Werkes auf die Platitüden einer falschen

Gegendarstellung *Demokratische Philosophen. Der Sophismus als Traditionslinie kritischer Wissensproduktion im Kontext seiner Entstehung* (Westfälisches Dampfboot 2007).

⁴³⁹ „Das Denken, das sich nicht mehr als Anerkennung und Annahme eines endgültigen, objektiven Fundaments begreift, wird einen neuen Verantwortungssinn entwickeln, eine Bereitschaft und buchstäblich eine Fähigkeit, den anderen zu antworten, denen es sich, da ihm keine ewige Seinsstruktur zugrunde liegt, durch seine >Herkunft< verbunden weiß.“ (Vattimo 1997: 66) Zur politischen Dimension eines relativen Wahrheitsbegriffs vgl. Anmerkung 127(?).

Buchstäblichkeit zurückzuführen oder es in eine Tautologie zu sperren“ unternimmt (85). Der Narzissmus der Interpretation beruht auf der Anstrengung, anhand des vorgefundenen ästhetischen Objekts eine plausible, überzeugende Lesart zu entwickeln, deren Kriterien Harmonie und Ausschöpfung sind: Der Kritiker muss „angemessen sprechen und in seiner eigenen Redeweise, gemäß ‚einer genauen geistigen Inszenierung‘, versuchen, die symbolischen Bedingungen des Werkes zu reproduzieren“ (84f.);⁴⁴⁰ die geistige Inszenierung ist ein Puzzle auf höherer Ebene, deren Überzeugungskraft steigt mit der Anzahl der Zeichen des besprochenen Objekts, die in der angebotenen Deutung einen überzeugenden Platz erhalten (77).⁴⁴¹ Maßstab des Gelingens ist nicht, die vom Autor in das Werk gelegte Aussage freizulegen, denn die Faktizität, das Ereignis des Kunstwerks, ist ein „unüberwindlicher Widerstand gegen alle sich überlegen glaubende Sinnerwartung“ (Gadamer 1977: 45), wovon selbst die Künstler nicht ausgenommen sind.⁴⁴² Die Überzeugung, dass der Künstler kein Deutungsmonopol über sein Werk besitzt, führt pointiert zu Georg Christoph Lichtenbergs Diktum, die Metapher ist klüger als ihr Autor, und steht bereits am Anfang der wissenschaftlichen Selbstverständigung der Hermeneutik: als Forderung, „die Rede zuerst ebensogut und dann besser zu verstehen als ihr Urheber“.⁴⁴³ Bei Barthes hat sich auch der Impuls, am Autor vorbei zur Wahrheit des Werkes zu kommen, zur *Lust am Text* verschoben, die sich verdoppelt in der Rezeption der Rede des Kritikers, indem die Leser der Kritik zum Voyeur der „Lust des anderen“ werden (1974: 27). Die Lust des anderen wird zwar nicht auf Ernsthaftigkeit verzichten, sondern Thesen und Postulate enthalten, denn Schreibweise

⁴⁴⁰ Barthes zitiert in dieser Passage Mallarmé.

⁴⁴¹ „Das Werk kann gegen die Bedeutung, die ich ihm gebe, nicht protestieren, sobald ich mich selbst den Zwängen des Symbolkodex unterwerfe, der es begründet, das heißt: sobald ich bereit bin, in der Spur der Symbole zu lesen.“ (Barthes 1967: 66) Eine weniger strukturalistisch ausgerichtete Perspektive wird den Symbolkodex und die Exhaustionsregel natürlich auf textexterne Aspekte ausdehnen und die Deutung durch die Integration auch möglichst vieler zeitgenössischer Dokumente und biographischer Daten absichern wollen.

⁴⁴² Vgl. Gadamer: „Wer ein Kunstwerk geschaffen hat, steht in Wahrheit vor dem Gebilde seiner Hände nicht anders als jeder andere.“ (1977: 44) In diesem Sinne schreibt auch Adorno: „Kaum je hat die Imagination der Künstler vollkommen in sich einbegriffen, was sie hervorbrachten.“ (1970: 63)

⁴⁴³ Aus Friedrich Schleiermachers Akademie-Rede *Über den Begriff der Hermeneutik* (1828), zitiert nach: Strube 1999: 151 ((?) aus Original zitieren und um Passagen aus Minnesota-Buch ergänzen!). Die Rede vom Besser-Verstehen rechtfertigt sich durch entsprechende Erkundungsmethoden, die erlauben, dem vom Autor intuitiv Gemeinten oder unbewusst Unterdrückten auf die Spur zu kommen, und entweder auf die Rekonstruktion der vom Autor befolgten grammatischen und rhetorischen Regeln eines Werkes zielen, auf eine (gesellschaftliche) Kontextualisierung des Werkes, die dem Autor nicht bewusst war, oder auf die Aufdeckung im Text manifestierter verdrängter Wünsche und latenter Gedanken des Autors. Vgl. dazu mit verschiedener Terminologie Strube 1999 und 2000. Die drei aufgeführten Methoden werden zum einen als poetologisches, gnoseologisches und psychoanalytisches Besser-Verstehen bezeichnet (Strube 1999), zum anderen als nicht-intentionalistisches, intentionalistisches und trans-intentionalistisches Interpretieren beschrieben (Strube 2000). *Besser* verstehen heißt dabei nichts weiter als *anders* und *reicher* verstehen, wie Manfred Frank in seiner Schleiermacher-Lektüre klar macht: „Für *reicher* aber darf jedes produktive Verständnis gelten, weil es an eine und dieselbe Ausdrucks-Materie im Verlauf seiner Lektüre neuen, im *ursprünglichen* Redeakt noch nicht artikulierten Sinn hinzufügt.“ (1982: 131)

deklariert, wie Barthes festhält, aber: „Im Dogmatismus der Schreibweise spricht sich ein Engagement aus, nicht eine Gewißheit oder Selbstgefälligkeit“ (1967: 90). Es geht dem Kritiker darum, sein Publikum an einem Denkprozess teilhaben zu lassen, der eine spezifische ästhetische Erfahrung einfängt. Er wird also – auch nach Einsatz der angemerkten Erkundungsmethoden – nicht behaupten, im Besitz die Wahrheit des Werkes zu sein, und dennoch hoffen, dass ihm die Leser folgen. Er wird im Zeichen der Ironie – Richard Rorty würde schreiben: als interpretierender Ironiker – das Publikum nicht so sehr von dem überzeugen wollen, was er sagt, als vielmehr von der Entschlossenheit, es zu sagen (ebd., 87).

Die Erotik der Interpretation, die Barthes entwirft, reagiert schon im Vorfeld des Postmoderne-Diskurses auf die Einsicht, dass Deutungsversuche Sprachspiele sind,⁴⁴⁴ mit dem Bekenntnis zum Spiel und der Konsequenz, Lektüre, Kritik, Interpretation dem Lustprinzip der Spaß- und Erlebnisgesellschaft zu integrieren. An dieser Interpretationserotik und Denklust ist – davon will dieses Buch seine Leser mit aller Entschiedenheit überzeugen – festzuhalten auch in Zeiten des „Zorn[s] über so viele Diskurse, so viele Texte, denen an nichts anderem liegt, als ein bisschen mehr Sinn zu schaffen und diffizile Leistungen der Sinnbestimmung nochmals zu erbringen“ (Gumbrecht 2004: 76).⁴⁴⁵ Der von Gumbrecht angemahnten „Befreiung unserer Lehre von Verpflichtung zu ethischer Orientierung“ (116)⁴⁴⁶ sei mindestens in diesem einen Punkt widersprochen: Das Denken im Rahmen der Interpretation – nicht als Negation à la Adorno, sondern als aufmerkende Aufmerksamkeit à la Stiegler – ist eine Orientierung, der die geisteswissenschaftlichen Fächer verpflichtet bleiben müssen. Selbst als ‚bloßes‘ Spiel entbehrt das Denken – das dann, wenn man so will, im Modus der Präsenzkultur operiert, als Ereignis mit Eigenwert, als intensiver Moment von spezifischer Erhabenheit – nicht des politischen Gewichts, wie gegen Stiegler und diverse inhaltlich akzentuierte Kunstkonzepte vorzubringen ist: Der positive Effekt des Wahrheitsverlustes ist die antifundamentalistische Irritationserfahrung, die Vattimo dem Nihilismus attestiert, Menke und andere der Kunstrezeption nachsagen (1.3.) und Odo Marquard der Geisteswissenschaft als Disziplin zurechnet, die, indem sie das positivistische Paradigma der Natur- und Ingenieurwissenschaften durch das Prinzip der Vieldeutigkeit korrigiert, eine entscheidende handlungsorientierende Funktion innerhalb des

⁴⁴⁴ Zum Konzept der „sprachlichen Agonistik“ vgl. Lyotard 1986: 40. Zur Praxis einer ironischen Rahmung der eigenen Interpretationsergebnisse vgl. Paul de Mans dekonstruktive Textexegesen.

⁴⁴⁵ Den Zorn empfindet Gumbrecht mit Jean-Luc Nancy (dessen Zitat in Gumbrechts Buch hier wiedergegeben ist), und zwar ausdrücklich gegen Philosophen wie Vattimo.

⁴⁴⁶ Die Mahnung folgt dem durchaus berechtigten „Zweifel sowohl an der Kommensurabilität ästhetischer Erfahrungen und ethischer Normen als auch an der möglichen Rolle ethischer Orientierungen im universitären Bildungsbereich generell“ (2004: 114).

gesellschaftlichen Systems erhält.⁴⁴⁷ Dass diese Konzeption der Interpretation weit entfernt ist von den Untugenden, die Sontag der Interpretation einst vorwarf, liegt auf der Hand und wird noch einmal deutlich an Barthes Wendung nicht nur gegen die „falsche Buchstäblichkeit“ der Lektüre, sondern auch gegen die „Kritiker mit wissenschaftlicher (soziologischer oder psychoanalytischer) Absicht“, die die „unendliche Metapher des Werkes anhalten [...], um auf diese Weise in den Besitz seiner Wahrheit zu gelangen“ (1967: 85). Mit Blick wiederum auf Sontags Essay lässt sich pointieren: Den Panzer nur als Panzer sehen, verfehlt diesen ebenso wie, ihn nur als Phallus zu verstehen.⁴⁴⁸

Wie diese Studien zum Verstehen von Kunst in digitalen Medien deutlich gemacht haben, kann und sollte sich Interpretation auch auf ästhetische Phänomene erstrecken, die nicht abgeschlossen als textuelles oder visuelles Objekt vorliegen. Dass selbst ‚präsenzkulturelle‘ Erscheinungen wie Sportereignisse dem hermeneutischen Verfahren nicht entzogen werden müssen, unterstreicht Martin Seel in einem jüngeren Essay ‚gegen eine voreilige Verabschiedung‘ des Zusammenhangs von ‚Ästhetik und Hermeneutik‘ (so der Titel in veränderter Reihenfolge), wonach es nicht um die Frage gehe, was das Wahrgenommene bedeutet, sondern was es dem *Wahrnehmenden* bedeutet, was also an den Ereignissen ‚aus der Sicht der Teilnehmenden *ist*‘ (2007: 32). Seel knüpft mit diesem Essay an sein Buch *Die Kunst der Entzweiung* an, das die Ästhetiken einer ‚sprachlosen Intensität‘ befreit von den ‚Bedeutungen und Begriffen eines kognitiven Weltverständnisses‘ als *Entzugsästhetiken* problematisiert (1985: 46). Nun setzt er der voreiligen Verabschiedung der hermeneutischen Ästhetik durch eine ‚wachsende[n] Mehrheit innerhalb des *aesthetic community*‘ (2007: 28) die Energie des Verstehensversuchs entgegen, dessen Ziel nicht die Identifikation eines dem Objekt innewohnenden Sinns ist, sondern der Versuch der Identifikation: ‚Objekte der Kunst

⁴⁴⁷ Für Marquard ist das geisteswissenschaftliche Prinzip der Vieldeutigkeit auch eine Antwort auf die Tödlichkeitserfahrung der konfessionellen Bürgerkriege, „die hermeneutische Bürgerkriege waren, weil man sich dort totschlug um das eindeutig richtige Verständnis eines Buchs“ (1986a: 108f.). Vgl. dagegen die Verpflichtung der Kunst auf ideologische Sinnstiftung im Rahmen einer ‚operativen‘ Ästhetik“ bzw. „neuen Aufklärung“ bei Jost Hermand (2004: 146 und 144) und auf die „Formierung objektiv verpflichtenden Sinnes“ an der Stelle des „entschwundenen kosmologischen Ganzen“ bei Hans Robert Jauß (1982: 50 und 165).

⁴⁴⁸ Am deutlichsten wird die Übereinstimmung mit der Gegenseite an Sarah Kofmans Buch *Die Melancholie der Kunst*, das ebenso wie Sontag der Interpretation unterstellt, sich gegen die von der Kunst ausgehende Beunruhigung durch eine *restlose* Transformation der figurativen in eine diskursive Ordnung absichern zu wollen und ebenso wie Lyotard Interpretation und Sinngabeung als „eine andere Art des Verschlingens, des Versuchs, zu konsumieren und restlos zu konsumieren“ bezeichnet (2008: 24). Der Generalangriff gegen die Interpretation relativiert sich, wenn diese gedacht wird als „polysemantische[s] und unendliche[s] Sprechen, das mehr Affinität mit der Poesie oder dem Roman hat als mit dem eindeutigen Sprechen der Wissenschaft oder der Philosophie. Der Spielraum zwischen dem Figurativen und dem Diskursiven verhindert zumindest,“ so Kofmans Insistieren auf das Interpretieren mit Rest, „dass man bei dieser oder jener bestimmten Bedeutung als des Rätsels letztem Wort stehenbleibt“ (ebd., 22).

sind Medien einer Erfahrung, die sich als ein Prozess des Verstehens abspielt, der nicht auf das Resultat eines Verstandenen zielt. Dem primären, auf die Erfahrung einzelner Werke gerichteten Verstehen von Kunst geht es vielmehr um eine andernorts unmögliche Begegnung mit andernorts unmöglichen Möglichkeiten der Wahrnehmung unserer selbst.“ (38) Auch diese Invektive ist keineswegs neu, sondern reformuliert im Grunde Stanley Fishs Ermahnung von 1980, im Geschäft der Interpretation die Frage „what does this mean“ durch „what does this do“ zu ersetzen, also nicht auf die Bedeutung des Textes zu zielen, sondern auf dessen Wirkung auf die Leser (1980: 3). Seels Invektive ist gleichwohl nötig, um an eben jenen Argumentationsstand zu erinnern, der lang vor Vattimos Konzipierung einer nihilistischen Hermeneutik die Illusion *der* Textbedeutung verabschiedete. Es geht auch bei einer interaktiven Installation wie *Text Rain* oder *Der Zerseher* nicht darum, was sie an sich bedeutet. Der Verzicht auf die Frage, was sie für die Interakteure bedeutet, vollzöge indes jenes voreilige *Farewell to Interpretation* (so der Titel der englischen Fassung von Gumbrechts Essay *Flache Diskurse*), das Gumbrecht – trotz aller rhetorischen Rückzugsmanöver – emphatisch vertritt und dem Seel – trotz einer gewissen Nähe zu Gumbrechts Konzept der Präsenzkultur – sich letztlich entgegenstellt. Ausgangspunkt dieser Studie war die verschiedentlich vorgefundene Kritik der Interpretation als „Rache des Intellekts an der Kunst“ durch die Zähmung des Materials im Prozess der Deutung (Sontag 1992: 15) und die Infragestellung von Sinnggebung in der Kunst im Zeitalter der Postmoderne. Am Ende dieser Studien sollte klar geworden sein, dass die Kontrollwut des Geistes, gegen die sich Sontag, Lyotard, Gumbrecht und andere Vertreter einer Ästhetik der Präsenz, des Ereignisses und des Performativen in verschiedener, aber vergleichbarer Weise wenden, am effektivsten nicht durch den Verzicht auf Interpretation behoben wird, sondern durch deren Radikalisierung im unendlichen Spiel mit Verstehensweisen. Die Energie des Kunstwerks realisiert sich nicht jenseits bedeutungsgebender Sprache, sondern in deren ambivalenter und polyvalenter Bewegung diesseits endgültiger Deutung; die Infragestellung des Wahrheitsbegriffs im Kontext postmoderner Sprach- und Wahrnehmungskritik rechtfertigt – solange nicht Wahrheit mit Bedeutung verwechselt wird – keineswegs die Verabschiedung der Interpretation, sondern fordert im Gegenteil, gerade darüber nicht zu schweigen, wovon man nicht mit Sicherheit sprechen kann. In diesem Sinne betitelt Fish die Einleitung seines Buches denn auch trotzig-euphorisch: *How I stopped Worrying and Learned to Love Interpretation*.⁴⁴⁹ Es sollte auch betont werden, dass Sensibilität für den intensiven Moment –

⁴⁴⁹ Diese Ansicht vertritt implizit auch Rudolf Lütke, wenn er Wittgensteins berühmtes *Tractatus*-Diktum als generelle Sprachkritik und Skepsis gegenüber sprachgebundener Welterfahrung versteht, dem *Unsagbaren* aber als Alternative das *Sich-Zeigen* gegenüberstellt, dessen vorrangiger Ort die Kunst ist, und Wittgensteins

im Modus der Kultur der Präsenz, des Erhabenen oder des Spektakels – und die Suche nach Bedeutung sich nicht notwendig ausschließen, in einer Gesellschaft, in der die *Wow-Climax* gewissermaßen zum *Wow-Climat* verkommt, allerdings darauf zu achten – und als Diskursteilnehmer und Lehrender hinzuwirken – ist, dass die ästhetische Erfahrung sich nicht im Fasziniertsein erschöpft, sondern, wie unter dem Begriff der Doppelkodierung erörtert, von der *atmosphärischen* (immersiven, empfänglichen, körperlichen) Wahrnehmung zur (distanzierten, analytisch-reflexiven) *artistischen* voranschreitet. Dies gilt vor allem für eine Kunst, die durch das technologisch Erhabene des Codes und die von ihm produzierten Wow-Effekte die Rezeption auf das pure Erleben abzustellen scheint. Der Einspruch dieser Arbeit richtet sich nicht gegen die spielerische, leibliche, staunende Erfahrung des Hier und Jetzt, sondern dagegen, die Rezeption eines Kunstwerkes potentiell an dieser Stelle enden zu lassen. Wie das Eingangsbeispiel *Text Rain* gezeigt hat: Es ist faszinierend, mit Buchstaben einmal eine Beziehung nicht als Leser, sondern als Spielgefährte in einer interaktiven Installation einzugehen – und es ist erhellend, sich der Buchstaben schließlich doch unter linguistischer Perspektive anzunehmen, um zu entdecken, dass das inszenierte Spiel mit dem Text im Grunde, hinter der Oberfläche des Interface, mehr ist als *just play*.

Aussage „das Unausprechliche ist – unausprechlich – in dem Ausgesprochenen enthalten“ koppelt mit Adornos Rede vom Unbegreiflichen und Rätselhaften der Kunst, das auf Interpretation angelegt ist (2002: 55-71). Der nicht-rhetorische Weltzugang erfolgt hier also nicht durch den Abschied deutender Vernunft, sondern gerade in einem Deutungsversuch, der bestimmt bleibt „durch den Rätselcharakter des Nicht-Festgelegtseins“ (70) und die gleichsam begriffslose und sinnliche Erfahrung der Unausdeutbarkeit. Lütke präsentiert seine Perspektive innerhalb einer „ironistischen Kulturphilosophie“ als Antwort auf das Gebrochensein des modernen Bewusstseins, die die „Relativierung der Ansprüche der Vernunft“ (13) als unabdingbare Erfahrung menschlichen Daseins kultiviert. Das Konzept der Präsenzkultur verfehlt im Verzicht auf Deutung diesen ironistischen Weltbezug ebenso wie ihr Gegenteil die Ästhetik der Information, die, in Nachfolge von Naturalismus und Neuer Sachlichkeit, durch eine scientistische und statistische Methode auf das philosophische Problem des Uneindeutigen und Unsagbaren antwortet. Von dieser Flucht in den Positivismus ist ausführlich an anderer Stelle zu sprechen (Simanowski 2012(?)).

BIBLIOGRAPHIE

- Aarseth, Espen (1997): *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, John Hopkins University Press.
- Adorno, Theodor W (2003): *Minima Moralia*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Adorno, Theodor W. (1998): *Kritische Theorie und Protestbewegung*, in: Wolfgang Kraushaar (Hg.): *Frankfurter Schule und Studentenbewegung. Von der Flaschenpost zum Molotowcocktail. 1946-1995*, Bd. 2., Hamburg, 606f.
- Adorno, Theodor W.(1981a): *Gesammelte Schriften*, Frankfurt am Main: Bd. 3: Max Horkheimer und Theodor W. Adorno: *Dialektik der Aufklärung*, Frankfurt am Main.
- Adorno, Theodor W. (1981b): *Noten zur Literatur*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Adorno, Theodor W (1977): *Ohne Leitbild. Parva Aesthetica*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Adorno, Theodor W. (1970): *Ästhetische Theorie*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Aguado, M. I. Peña (1994): *Ästhetik des Erhabenen. Burke, Kant, Adorno, Lyotard*. Wien: Passagen.
- Althaus, Thomas (1996): *Epigrammatisches Barock*, Berlin: de Gruyter.
- Amerika, Mark (2000): *Designwriting: A Post-Literary Reading Experience* – www.heise.de/tp/r4/artikel/3/3501/1.html.
- Anderson, Mark M. (1992): *Kafka's Clothes. Ornament and Aestheticism in the Habsburg Fin de Siècle*, New York: Oxford University Press.
- Andrews, Jim (2002): *The Battle of Poetry Against Itself and the Forces of Dullness*. www.vispo.com/arteroids/onarteroids.htm.
- Anz, Thomas und Michael Stark (Hg.) (1982): *Expressionismus. Manifeste und Dokumente zur deutschen Literatur 1910-1920*, Stuttgart: Metzler.
- ARS Electronica (Hg.) (2001): *Takeover. Who's doing the art of tomorrow*, Wien, New York: Springer.
- Ascott, Roy (2002): *Behaviourist Art and the Cybernetic Vision*, in: Randall Packer und Ken Jordan (Hg), *Multimedia. From Wagner to Virtual Reality*, New York, London: W. W. Norton & Company, 95-103.
- Ascott, Roy (1995): *Interactive Terminology: An Interfacial Glossary*, in: *Interactive Media Festival*, Ausstellungskatalog, San Francisco.
- Asholt, Wolfgang und Walter Fänders (Hg.) (1995): *Manifeste und Proklamationen der europäischen Avantgarde (1909-1939)*, Stuttgart und Weimar.

- Auslander, Philip (1994): *Presence and Resistance: Postmodernism and Cultural Politics in Contemporary American Performance*, Ann Arbor: University of Michigan Press
- Baake, Dieter (1995): *Spiele jenseits der Grenze. Zur Phänomenologie und Theorie des Nonsense*. In: Klaus Peter Dencker (Hg.): *Deutsche Unsinnspoesie*, Stuttgart: Reclam, 355-377.
- Badiou, Alain (2007): *Dritter Entwurf eines Manifests für den Affirmationismus*, Berlin: Merve.
- Bahr, Hermann (1968): *Die Überwindung des Naturalismus. Theoretische Schriften 1887-1904*, hg. v. Gotthart Wunberg, Stuttgart u.a.
- Balázs, Béla (2001): *Der Geist des Films*, Frankfurt am Main; Suhrkamp.
- Bann, Stephen (1967) (Hg.): *Concrete Poetry: An International Anthology*, London.
- Ball, Hugo (1927): *Flucht aus der Zeit*, in: Riha/Schäfer (Hg.), 16-32.
- Barth, John (1993): *Die Literatur der Wiederbelebung*, in: Utz Riese (Hg.): *Falsche Dokumente. Postmoderne Texte aus den USA*, Leipzig: Reclam, 346-364.
- Barthes, Roland (1990): *Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn*, Frankfurt am Main: Suhrkamp (frz. 1982).
- Barthes, Roland (1989): *Die helle Kammer. Bemerkung zur Photographie*, Frankfurt am Main: Suhrkamp (Paris 1980)
- Barthes, Roland (1974): *Die Lust am Text*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Barthes, Roland (1967): *Kritik und Wahrheit*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Baudrillard, Jean (1978): *Requim für die Medien*, in: ders.: *Kool Killer oder der Aufstand der Zeichen*, Berlin: Merve, 83-118.
- Baumeister, Biene und Zwi Negator (2005): *Situationistische Revolutionstheorie. Eine Aneignung*, Stuttgart: Schmetterling-Verlag
- Baumgärtl, Tilman (2001): *Net.Art 2.0. Neue Materialisen zur Netzkunst*, Nürnberg: Verlag für moderne Kunst.
- Behrens, Roger (2004): *Postmoderne*, Hamburg: Europäische Verlagsanstalt.
- Benayoun, Maurice (1997): *World Skin* - www.benayoun.com/Worskieng.htm
- Benjamin, Walter (2002): *Der Autor als Produzent*, in: ders.: *Medienästhetische Schriften*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 231-247.
- Benjamin, Walter (1963): *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit: Drei Studien zur Kunstsoziologie*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

- Bense, Max und Reinhard Döhl (1964): Zur Lage - www.reinhard-doehl.de/zurlage.htm
- Bergk, Adam (1799): Die Kunst, Bücher zu lesen, Jena.
- Best, Otto F. (1978): Das verbotene Glück. Kitsch und Freiheit in der deutschen Literatur, München und Zürich.
- Bezzel, Chris (1978): dichtung und revolution, in: Konkrete Poesie I (Text & Kritik, Heft 25, 1978), hg. v. Heinz Ludwig Arnold, 35-36.
- Biggs, Simon (2002): Technology, Aura, and the Self in New Media Art. Interview with Simon Biggs, in: dichtung-digital 3/2002 (www.dichtung-digital.org/2002/04-20-Biggs.htm)
- Bishop, Claire (2004): Antagonism and Relational Aesthetics, October 110, Fall 2004, 51-79.
- Bisky, Jens (2006): Der Welt melden Weise nichts mehr. Obskurantismus aus dem Manufactum-Katalog: George Steiner pflegt ein sattes Behagen an der Traurigkeit, in: Süddeutsche Zeitung, 276 (30. 11. 2006), S. 14.
- Blais, Joline und Jon Ippolito (2006): At the Edge of Art, London: Thames & Hudson.
- Böhme, Gernot (1995): Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Bohrer, Karl-Heinz (1998): Die Grenzen des Ästhetischen. Wider den Hedonismus der Aisthesis, in: ders., Die Grenzen des Ästhetischen, München, Wien: Hanser, 171-189.
- Bohrer, Karl-Heinz (1989): Das Ende des Erhabenen. Niedergang und Renaissance einer Kategorie, in: Merkur (Sept./Okt. 1989), 736-750.
- Bohrer, Karl Heinz (1981): Ästhetik der Plötzlichkeit, Frankfurt am Main: Suhrkamp,
- Bolter, Jay D. und Richard Grusin (1999): Remediation. Understanding New Media, Cambridge, Mass., und London.
- Bolter, Jay David (1991): Writing Space. The Computer, Hypertext, and the History of Writing, Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum and Associates.
- Bolz, Norbert (2007): Das ABC der Medien, München: Fink.
- Bolz, Norbert, Friedrich Kittler, Georg Christoph Tholen (Hg.) (1994): Computer als Medium, München: Fink.
- Bordwell, David (2000) : Planet Honk Kong. Popular Cinema and the Art of Entertainment, Cambridge, MA : Harvard University Press.
- Bourdieu, Pierre (2001): Gegenfeuer 2, Konstanz.
- Bourriaud, Nicolas (2002): Relational Aesthetics, Dijon: Les presses du réel.

- Brandl-Risi, Bettina (2007): The New Virtuosity. Outperforming and Imperfection on the German Stage, in: Theater 37:1, 8-37.
- Brecht, Bertolt (1932): Der Rundfunk als Kommunikationsapparat, in: ders., Gesammelte Werke in 20 Bänden. Bd. 18, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1967, 133-137.
- Breithaupt, Fritz (2009): Kulturen der Empathie, Frankfurt am Main: STW.
- Bringsjord, Selmer und David Ferrucci (1999): Artificial Intelligence and Literary Creativity. Inside the Mind of Brutus, a Storytelling Machine - www.cogsci.rpi.edu/brutus/brutus.preface.pdf
- Brüderlin, Markus (2001) (Hg.): Ornament und Abstraktion: Kunst der Kulturen, Moderne und Gegenwart im Dialog, Köln: DuMont
- Brüderlin, Markus (1996): Beitrag zu einer Ästhetik des Diskursiven. Die ästhetische Sinn- und Erfahrungsstruktur postmoderner Kunst, in: Jürgen Stöhr (Hg.): Ästhetische Erfahrung heute, Köln: DuMont 1996, 282-307
- Brus, Günter (1999): Leuchtstoffpoesie und Zeichenchirurgie, Köln: DuMont.
- Bublitz, Hannelore (2005): In der Zerstreuung organisiert. Paradoxien und Phantasien der Massenkultur, Bielefeld: Transcript.
- Bubner, Rüdiger (1973): Über einige Bedingungen gegenwärtiger Ästhetik, in: Neue Hefte für Philosophie, 5 (ebenfalls in: ders.: Ästhetische Erfahrung, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1989).
- Buchloh, Benjamin (2000): The Museum and the Monument: Daniel Buren's Les couleurs/Les formes, in: ders., Neo-Avantgarde and Culture Industry. Essays on European and American Art, Cambridge/MA und London: MIT Press, 119-139 (ursprünglich 1981).
- Buchloh, Benjamin (1997): Buren. Skulptur. Projekte Münster“, in: Artforum 9 (1997)
- Buci-Glucksman, Christine (1994): Baroque Reason: The Aesthetics of Modernity, London: Sage.
- Bukatman, Scott (1998): Zooming Out: The End of Offscreen Space, in: Jon Lewis (Hg): The New American Cinema, Durham: Duke University Press, 248-272.
- Bülow, Ralf (2007): Sinn ist fern: Wie die Computer dichten lernten, in: Wulf Herzogenrath, Barbara Nierhoff-Wielke (Hg.): Ex Machina. Frühe Computergrafik bis 1979, Berlin, München: Deutscher Kunstverlag, 134-181.(?)
- Bürger, Christa (1973): Textanalyse als Ideologiekritik. Zur Rezeption zeitgenössischer Unterhaltungsliteratur, Frankfurt am Main.
- Burroughs, William S. und Brion Gysin (1978): The Third Mind. New York.
- Büscher, Barbara, Hans-Christian von Herrmann und Christoph Hoffmann (2004) (Hg.): Ästhetik als Programm. Max Bense / Daten und Streuungen, Berlin.

- Butler, Judith (1991): *Das Unbehagen der Geschlechter*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Cage, John (2002): *Diary: Audience 1966. A Year From Monday*, in: Randall Packer und Ken Jordan (Hg), *Multimedia. From Wagner to Virtual Reality*, New York: Norton, 91-94.
- Cage, John (1966): *Silence. Lectures and Writings*, Cambridge, Mass: MIT Press.
- Calabrese, Omar (1992): *Neo-Baroque - a Sign of the Times*, Princeton University Press.
- Calvino, Italo (1991): *Sechs Vorschläge für das nächste Jahrtausend*, München und Wien.
- Calvino, Italo (1984). *Kybernetik und Gespenster*, in: ders.: *Kybernetik und Gespenster. Überlegungen zu Literatur und Gesellschaft*. München: Hanser, 7–26.
- Carlson, Marvin (1996): *Performance. A Critical Introduction*, London und New York: Routledge.
- Carr, Nicholas (2010): *The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains*, New York: Norton & Company.
- Cayley, John (2006): *Lens: The Practice and Poetics of Writing in Immersive VR (A Case Study with Maquette)*, in: *Leonardo Online*, Vol. 14, issue 05 (2006) – http://leoalmanac.org/journal/vol_14/lea_v14_n05-06/jcayley.asp.
- Cayley, John (2004): *The Code Is Not the Text (Unless it Is the Text)*, in: Friedrich W. Block, Christiane Heibach, Karin Wenz (Hg.): *p0es1s: Ästhetik digitaler Poesie/The Aesthetics of Digital Poetry*, Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, 287–306.
- Chaouli, Michel (2005): *How Interactive Can Fiction Be?*, in: *Critical Inquiry* 31.3., 599-617.
- Critical Art Ensemble. 1996. *Electronic Civil Disobedience*. New York: Autonomedia. <http://www.critical-art.net/books.html>.
- Cubitt, Sean (1998): *Digital Aesthetics*, London, Thousand Oaks, New Delhi: SAGE Publications.
- Czernin, Franz Josef (1998): *Die Fackel im Ohr. Eine Glosse*, in einigen Zitaten auch Karl Kraus herabbeschwörend. In: *Die Fackel*, Nr. 251-252 (28. 4. 1998).
- Dahl, Roald (1948): *The Great Automatic Grammatizator*, in: ders., *Someone Like You*, Penguin Books, 190-209.
- Daniels, Dieter (2004): *Fernsehen – Kunst oder Antikunst? Konflikte und Kooperationen zwischen Avantgarde und Massenmedium in den 1960er/1970er Jahren*, in: Rudolf Friesing und Dieter Daniels (Hg.): *Medien Kunst Netz 1: Medienkunst im Überblick*, Wien, New York: Springer, 34-79.
- Danto, Arthur C. (2000): *Art and Meaning*, in: Noël Carroll (Hg.): *Theories of Art Today*, Madison, Wisconsin: University of Wisconsin Press, 130-140.

Danto, Arthur C. (1997): *After the End of Art. Contemporary Art and the Place of History*, Princeton, NJ: Princeton University Press.

Danto, Arthur C. (1993): *Die philosophische Entmündigung der Kunst*, München.

Darley, Andrew (2000): *Visual Digital Culture. Surface Play and Spectacle in New Media Genres*. London und New York: Routledge.

Daston, Lorraine (2010): Plötzlich, in: Daniel Birnbaum (Hg), *Innen Stadt Außen*, Köln: Verlag der Buchhandlung Walther König, 157-162.

Debord, Guy (1996): *Die Gesellschaft des Spektakels*, hg. v. Klaus Bittermann (übersetzt aus dem Französischen von Jean-Jacques Raspaud und Wolfgang Kukulies), Berlin: Tiamat.

De Certeau, Michel (1984): *The Practice of Everyday Life*, University of California Press, Berkeley, Los Angeles und London (frz. 1974).

De Kerckhove, Derrick (1993): *Touch versus Vision: Ästhetik Neuer Technologien*, in: Wolfgang Welsch (Hg.): *Die Aktualität des Ästhetischen*, München, 137-169.

Delacroix, Eugène (1909): *Mein Tagebuch*, Berlin.

De Man, Paul (1988): *Allegorien des Lesens*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Dencker, Klaus Peter (2002) (Hg.): *Poetische Sprachspiele. Vom Mittelalter bis zur Gegenwart*, Stuttgart: Reclam.

Dencker, Klaus Peter (1997): *Von der Konkreten zur Visuellen Poesie - mit einem Blick in die elektronische Zukunft*, in: Heinz Ludwig Arnold (Hg.): *Visuelle Poesie (Text & Kritik, Sonderband IX/1997)*, 169-184.

Derrida, Jacques (1999): *Semiologie und Grammatologie. Gespräch mit Julia Kristeva*, in: Peter Engelmann (Hg.): *Postmoderne und Dekonstruktion. Texte französischer Philosophen der Gegenwart*, Stuttgart: Reclam, 140-164.

Derrida, Jacques (1991): *Gesetzeskraft. Der »mystische Grund der Autorität«*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Didi-Huberman, Georges (2000): *Vor einem Bild (frz. 1990: *Devant l'image. Question posée aux fins d'une histoire de l'art*)*. München: Carl Hanser.

Diedrichsen, Diedrich (2008): *Eigenblutdoping. Selbstverwertung, Künstlerromantik, Partizipation*. Köln: Kiepenheuer & Witsch.

Dischner, Gisela (1978): *Konkrete Kunst und Gesellschaft*, in: *Konkrete Poesie I (Text & Kritik, Heft 25, 1978)*, hg. v. Heinz Ludwig Arnold, 37-41.

Döhl, Reinhard und Johannes Auer (2001): *Stuttgarter Gruppe und Netzprojekte. Interview mit Roberto Simanowski*, in: *dichtung-digital 4/2001* (www.dichtung-digital.org/2001/07/4-Auer-Doehl).

Döhl, Reinhard (2000): Vom Computertext zur Netzkunst. Vom Bleisatz zum Hypertext - www.netzliteratur.net/computertext_netzkunst.htm.

Dorin, Lisa (2006): Camille Utterback's Series External Measures, in: *dichtung-digital* 1/2006 (www.dichtung-digital.org/2006/1-Dorin.htm).

Dörner, Andreas (2001): *Politainment - Politik in der medialen Erlebnisgesellschaft*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Douglas, Davis (1973): *Art and the Future; A History/Prophecy of the Collaboration Between Science, Technology, and Art*, New York, Praeger

Downing, Douglas, Michael A. Covington, Melody Mauldin Covington (2000): *Dictionary of Computer and Internet Terms*, New York: Barrons.

Drucker, Johanna (2006): Quantum Leap. Beyond Literal Materiality, in: Michael Bierut, William Drenttel, Steven Heller (Hg.): *Looking Vloser FIVE. Critical writings on graphic design*, New York: Allworth Press, 26-31.

Drucker, Johanna (1994): *The Visible Word. Experimental Typography and Modern Art, 1909-1923*, Chicago and London: University of Chicago Press.

Eagleton, Terry (1994): *Ästhetik. Die Geschichte ihrer Ideologie*, Stuttgart: Metzler.

Eco, Umberto (1995): *Die Grenzen der Interpretation*, München: DTV.

Eco, Umberto (1986a): *Nachschrift zum „Namen der Rose“*, München: DTV.

Eco, Umberto (1986b): *Apokalyptiker und Integrierte. Zur kritischen Kritik der Massenkultur*, Frankfurt am Main (Milano 1964).

Eco, Umberto (1977): *Das offene Kunstwerk* (übersetzt von Günter Memmert), Frankfurt am Main: Suhrkamp (Mailand 1962).

Eisele, Ulf (1996): Empiristischer Realismus. Die epistemologische Problematik einer literarischen Konzeption, in: York-Gothart Mix (Hg.): *Naturalismus, Fin de siècle, Expressionismus. 1890-1918* (Hansers Sozialgeschichte der deutschen Literatur, Bd. 7), Carl Hanser Verlag, 74-97.

Elkins, James (2003): *What happened to art criticism?*, Chicago: Prickly Paradigm Press.

Ellmann, Richard (1994): *James Joyce. Revidierte und ergänzte Ausgabe*, übersetzt von Albert W. Hess, Karl Reichert, Klaus Reichert, Fritz Senn, Claudia Bodmer und Wolfgang Held, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Elsaesser, Thomas (2002): American Graffiti. Neue Deutsche Filmemacher zwischen Avantgarde und Postmoderne, in: Jürgen Felix (Hg.): *Die Postmoderne im Kino. Ein Reader*, Marburg: Schüren, 38-64.

- Engelmann, Peter (1990) (Hg.): Postmoderne und Dekonstruktion. Texte französischer Philosophen der Gegenwart, Stuttgart: Reclam.
- Enzensberger, Hans Magnus (2000): Einladung zu einem Poesie-Automaten. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Enzensberger, Hans Magnus (1988): Die vollkommene Leere. Das Nullmedium oder: Warum alle Klagen über das Fernsehen gegenstandslos sind, in: Der Spiegel vom 16.5.1988.
- Enzensberger, Hans Magnus (1970): Baukasten zu einer Theorie der Medien, in: Kursbuch, H. 20, 159-186.
- Enzensberger, Hans Magnus (1968): Gemeinplätze, die Neueste Literatur betreffend, in: Kursbuch, H 15, 187-197.
- Enzensberger, Hans Magnus (1962): Einzelheiten I. Bewusstseins-Industrie, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Ernst, Josef (1992): Computer Poetry: An Act of Disinterested Communication, in: New Literary History, 23, 451-465.
- Ernst, Ulrich (1990): Labyrinth aus Lettern. Visuelle Poesie als Konstante europäischer Literatur, in: Text und Bild, Bild und Text: DFG-Symposium 1988, hg. v. Wolfgang Harms, 197-215.
- Falck, Lennart (1992): Sprachliche "Klischees" und Rezeption. Empirische Untersuchungen zum Trivialitätsbegriff, Bern u.a.
- Faßler, Manfred und Wulf Halbach (1998) (Hg.): Geschichte der Medien. München: Fink.
- Faulstich, Werner (1998) (Hg.): Grundwissen Medien, München: Fink.
- Faust, Wolfgang Max (1977): Bilder werden Worte. Zum Verhältnis von bildender Kunst und Literatur im 20. Jahrhundert oder Vom Anfang der Kunst im Ende der Künste, München: Hanser.
- Féral, Josette (1992): What is Left of Performance Art? Autopsy of a Function, Birth of a Genre, in: Discourse, Nr. 14, 142-162.
- Fetzer, Günther (1980): Wertungsprobleme in der Trivilliteraturforschung, München.
- Fetzer, Günther (1979): Das gefesselte Bewußtsein. Zu Theoremen der Neuen Linken in der Trivilliteraturforschung, in: Jahrbuch für Internationale Germanistik, H. 2 (1979), 85-101.
- Fichte, Johann Gottlieb (1804/05): Vorlesungen über die "Grundzüge des gegenwärtigen Zeitalters" (1804/05) in: Fichte, Werke. Auswahl in sechs Bänden, hg. v. Medicus, Leipzig. o. J. , Bd. 4, 483-489.
- Fischer, Manfred (1989) (Hg.): Mensch und Technik. Literarische Phantasie und Textmaschine, Aachen.

- Fischer-Lichte, Erike (2004): *Ästhetik des Performativen*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Fischer-Lichte, Erike (2000): Vom „Text“ zur „Performance“. Der „performative turn“ in den Kulturwissenschaften, in: *Kunstforum* Bd. 152 (Oktober-Dezember 2000), 61-63.
- Fischer-Lichte, Erike (2003): *Performativität und Ereignis*, in: diess. u.a. (Hg.): *Performativität und Ereignis*, Tübingen und Basel: A. Francke Verlag, 11-40.
- Fish, Stanley (1980): *Is There a Text in This Class? The Authority of Interpretive Communities*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Fiske, John und Robert Dawson (1996): *Audienicing Violence: watching homeless men watch Die Hard*, in: James Hay, Lawrence Grossberg und Ellen Wartella (Hg.): *The Audience and its Landscape*, Boulder: Westview Press, 297-306.
- Fiske, John (1994): *Television Culture*. London und New York: Routledge.
- Fiske, John (1989): *Moments of Television: Neither the text nor the audience*, in: Ellen Seiter u.a. (Hg.): *Remote Control: Television, audiences, and cultural power*, New York, London: Routledge, 56-78.
- Fleischmann, Monika und Wolfgang Strauss (1995): *The body as Interface and Representation*, in: *Tight Rope 3/1995* - www.phil.uni-sb.de/projekte/HBKS/TightRope/issue.3/text/liquid.html
- Fluck, Winfried (1979): *Populäre Kultur. Ein Studienbuch zur Funktionsbestimmung und Interpretation populärer Kultur*, Stuttgart.
- Flusser, Vilém (2003): *Kommunikalkologie*, Frankfurt am Main.
- Flusser, Vilém (2000): *Ins Universum der technischen Bilder*. Göttingen.
- Foster, Hal (2006): *Chat Rooms*, in: Claire Bishop (Hg): *Participation. Documents of Contemporary Art*, London: Whitechapel und Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 190-195.
- Foster, Hal (2002): *Design and Crime*, London, New York: Verso.
- Foster, Hal (1985): *Recodings. Art, Spectacle, Cultural Politics*, Seattle, WA: Bay Press.
- Forster, Iris (2005): *Die Fülle des Nichts. Wie Dada die Kontingenz zur Weltanschauung macht*, München: Meidenbauer.
- Foucault, Michel (1993): *Andere Räume*, in: *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*, hg.v. Karlheinz Barck, Leipzig: Reclam, 34-46.
- Foucault, Michel (1990): *Was ist Aufklärung?* in: *Ethos der Moderne. Foucaults Kritik der Aufklärung*, hg. v. Eva Erdman, Frankfurt am Main, New York: Campus, 35-53.

Frank, Manfred (1982): Textauslegung, in: Dietrich Harth und Peter Gebhardt (Hg.): Erkenntnis der Literatur. Theorien, Konzepte, Methoden der Literaturwissenschaft, Stuttgart: Metzler, 123-160.

Freedberg, David, Vittorio Gallese (2008): Motion, Emotion and Empathy in Esthetic Experience, in: TRENDS in Cognitive Sciences Vol.11, No.5., 197-203.

Fried, Michael (1998): Kunst und Objekthaftigkeit, in: Gregor Stemmrich (Hg.), Minimal Art. Eine kritische Retrospektive, Dresden: Verlag der Kunst, 334-374 (engl. 1967)

Friedrich, Hugo (1965): Manierismus, in Literatur, Fischer-Lexikon, Frankfurt am Main Bd. 2/2.

Früchtl, Josef (2008): Vom Nutzen des Ästhetischen für eine demokratische Kultur. Ein Resümee in neun Punkten, Vortrag auf der 6. Jahrestagung des Sonderforschungsbereichs 626 "Ästhetische Erfahrung im Zeichen der Entgrenzung der Künste" am 7. November 2008 in Berlin.

Früchtl, Josef (1996): Ästhetische Erfahrung und moralisches Urteil, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Fühmann, Franz (1986): Essays, Gespräche, Aufsätze 1964-1981, Rostock.

Fujihata, Masaki (2001): On Interactivity, in: ARS Electronica (Hg.), Takeover. Who's doing the art of tomorrow, Wien, New York: Springer, 316-319.

Funkhouser, Chris (2008): The Scope for the Reader. The Poetry of Text Generators (Synopsis des Konferenzpapers), in: dichtung-digital 38 (www.dichtung-digital.org/2008/1-Funkhouser.htm)

Funkhouser, Chris (2007): Prehistoric Digital Poetry: An Archaeology of Form, University Alabama Press.

Gadamer, Hans-Georg (2000): Hermeneutik, Ästhetik, Praktische Philosophie, hg. v. Carsten Dutt, Heidelberg.

Gadamer, Hans-Georg (1977): Die Aktualität des Schönen. Kunst als Spiel, Symbol und Fest, Stuttgart: Reclam.

Gee, James Paul (2004): What Video Games have to Teach Us About Learning and Literacy, New York: Palgrave Macmillan.

Gehlen, Arnold (1986): Zeit-Bilder. Zur Soziologie und Ästhetik der modernen Malerei, Frankfurt am Main.

Gendolla, Peter und Jörgen Schäfer (2009): Aesthetic Experience in Networked Media, in: Simanowski/Gendolla/Schäfer.

Gendolla, Peter (2000): "Was hat man dir du armes Kind, getan" Über Literatur aus dem Rechner. In: dichtung-digital 1/2000 - www.dichtung-digital.de/2000/Gendolla/21-Jan

George, David (1989): On Ambiguity: Towards a Post- Modern Performance Theory. In: Theatre Research International, 14:1, 71-85.

Gianetti, Claudia (2004): Ästhetik des Digitalen. Ein intermediärer Beitrag zu Wissenschaft, Medien- und Kunstsystem, Wien, New York: Springer.

Giesz, Ludwig (1954): Was ist Kitsch, in: Deutsche Literatur im Zwanzigsten Jahrhundert. Gestalten und Strukturen, hg. v. Hermann Friedmann und Otto Mann, Heidelberg: Rothe, 405-418.

Gitlin, Todd (1989): Postmodernism: Roots and Politics, in: Dissent 36 (Winter 1989), 100-108.

Golumbia, David (2009): The Cultural Logic of Computation, Cambridge, MA: Harvard University Press.

Gombrich, Ernst H. (1979): The Sense of Order, Oxford: Alden Press.

Gomringer, Eugen (1971) (Hg.): konkrete poesie. deutschsprachige autoren, Stuttgart: Reclam.

Görling, Reinhold (2002): Barocke Perücken und postmoderne Spielregeln. Peter Greenaways The Draughtsman's Contract, in: Jürgen Felix (Hg.): Die Postmoderne im Kino. Ein Reader, Marburg: Schüren, 185-199.

Grabes, Herbert (2004): Einführung in die Literatur und Kunst der Moderne und Postmoderne, Tübingen und Basel: Francke.

Grau, Oliver (2001): Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart. Visuelle Strategien, Berlin: Dietrich Reimer.

Greene, Rachel (2004): Internet Art, London: Thames & Hudson.

Greenberg, Clement (2000): Towards a Newer Laocoon, in: Francis Francina (Hg.): Pollock and After. The Critical Debate. Second Edition. London und New York: Routledge, 60-70.

Greenberg, Clement (1998): Neuerdings die Skulptur, in: Gregor Stemmrich (Hg.), Minimal Art. Eine kritische Retrospektive, Dresden: Verlag der Kunst, 324-333 (engl. 1967).

Greenberg, Clement (1971): Necessity of „Formalism“, in: ders., Clement Greenberg, Late writings, Minneapolis/London: University of Minnesota Press 2003, 45-49.

Greenberg, Clement (1961): Avant-Garde and Kitsch, in: ders. Art and Culture. Critical Essays, Boston: Beacon Press, 3-21.

Groys, Boris (2006): Die Pflicht zum Selbstdesign (frz. 2006), zitiert nach ders.: Die Kunst des Denkens, Hamburg: Philo Fine Arts 2008, 7-24.

Groys, Boris (2003): Die Einsamkeit des Projekts, zitiert nach ders.: Topologie der Kunst, München, Wien: Carl Hanser 2003, 161-171.

Groys, Boris (2003): Im Namen des Mediums. Kunst und Politik der Avantgarde, zitiert nach ders.: Topologie der Kunst, München, Wien: Carl Hanser, 221-231.

Groys, Boris (2000): Unter Verdacht. Eine Phänomenologie der Medien. München: Hanser.

Groys, Boris (1992): Über das Neue. Versuch einer Kulturökonomie, München

Gumbrecht, Hans Ulrich (2011): Stimmungen lesen. Über eine verdeckte Wirklichkeit der Literatur, München: Hanser

Gumbrecht, Hans Ulrich (2010): Unsere breite Gegenwart, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Gumbrecht, Hans Ulrich (2005): Lob des Sports. Aus dem Amerikanischen von Georg Deggerich, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Gumbrecht, Hans-Ulrich (2005b): Sanfte Wende. Erika Fischer-Lichte findet eine Ästhetik für unsere Gegenwart. In: FAZ vom 22.1. 2005.

Gumbrecht, Hans Ulrich (2004): Diesseits der Hermeneutik. Die Produktion von Präsenz. Aus dem Amerikanischen von Joachim Schulte. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Gumbrecht, Hans Ulrich (2001): Produktion von Präsenz, durchsetzt mit Absenz. Über Musik, Libretto und Inszenierung, in: Früchtel/Zimmermann (Hg.), 63-76

Gumbrecht, Hans Ulrich (1998): Die Schönheit des Mannschaftssports: American Football – im Stadium und im Fernsehen, in: Gianni Vattimo und Wolfgang Welsch (Hg.): Medien – Welten – Wirklichkeiten, München, 201-229.

Gumbrecht, Hans Ulrich (1997): In 1926: Living at the Edge of Time, Cambridge: Harvard University Press.

Gumbrecht, Hans Ulrich (1994): A Farewell to Interpretation, in: Gumbrecht and Karl Ludwig Pfeiffer (ed.), Materialities of Communication, Stanford: Stanford University Press, 389-402.

Gumbrecht, Hans Ulrich (1988): Flache Diskurse, in: ders. und K. Ludwig Pfeiffer (Hg.): Materialität der Kommunikation, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 914-923.

Gunning, Tom (1999): The Cinema of Attractions. Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde, in: Robert Stam und Toby Miller (Hg.): Film and Theory. An Anthology, Oxford: Blackwell, 229-235.

Habermas, Jürgen (1981): Theorie des kommunikativen Handelns, 2. Bde., Frankfurt am Main, Bd. 1.

Halbach, Wulf R. und Manfred Faßler (1998) (Hg.): Geschichte der Medien, München: Fink.

Harger, Brenda Bakker (2006): "Behind Façade: An Interview with Andrew Stern and Michael Mateas - www.uiowa.edu/~iareview/mainpages/new/july06/stern_mateas.html

Hantelmann, Dorothea von (2007): *How To Do Things With Art. Zur Bedeutsamkeit der Performativität von Kunst*, Zürich, Berlin: Diaphanes.

Harger, Brenda Bakker (2006): *Behind Façade: An Interview with Andrew Stern and Michael Mateas*, in: *The Iowa Review* - http://iowareview.uiowa.edu/TIRW/TIRW_Archive/july06/stern_mateas.html

Hausman, Raoul (1994): Pamphlet gegen die Weimarische Lebenshaltung, in: Karl Riha und Jörgen Schäfer (Hg.): *DADA total. Manifeste, Aktionen, Texte, Bilder*, Stuttgart: Reclam, 101-104.

Hausmann, Raoul (1992): *Am Anfang war Dada*, hg. v. Karl Riha und Günter Kämpf, Anabasis Verlag.

Hayles, N. Katherine (2008): *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. Notre Dame, IN: U of Notre Dame Press.

Hayles, N. Katherine (2002): *Writing Machines*. Cambridge, MA: MIT Press.

Hegel, Georg Wilhelm Friedrich (1986): *Vorlesungen über die Ästhetik III*, Werke Bd. 15, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Heibach, Christiane (2003): *Literatur im elektronischen Raum*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Heibach, Christiane (2000): *Literatur im Internet. Theorie und Praxis einer kooperativen Ästhetik*, Berlin: dissertation.de.

Heibach, Christiane (1999): »Creamus, ergo sumus« Ansätze zu einer Netz-Ästhetik, in: Beat Suter und Michael Böhler (Hg.): *hyperfiction. Hyperliterarisches Lesebuch: Internet und Literatur*, Frankfurt am Main, 101-112.

Herder, Johann Gottfried: *Herders Sämtliche Werke*, hg. v. Bernhard Suphan, Berlin 1877-1913.

Herman, Jost (2004): *Nach der Postmoderne. Ästhetik heute*, Köln, Weimar, Wien: Böhlau.

Hess, Walter (2001) (Hg.): *Dokumente zum Verständnis der modernen Malerei*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.

Hiebel, Hans H. (1997) (Hg.): *Kleine Medienchronik. Von den ersten Schriftzeichen zum Microchip*. München: C.H.Beck.

Hocke, Gustav René (1959): *Manierismus in der Literatur. Sprach-Alchimie und esoterische Kombinationskunst*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.

Hohendahl, Peter Uwe (1974): *Literaturkritik und Öffentlichkeit*, München: Piper.

Holtdorf, Christian und Claus Pias (Hg) (2007): *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*, Wien: Böhlau.

Hörisch, Jochen (2004): Eine Geschichte der Medien. Vom Urknall zum Internet. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Hörisch, Jochen (1988): Die Wut des Verstehens. Zur Kritik der Hermeneutik, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Howell, Anthony (2004): Against the Image, in: Christian Janecke (Hg.): Performance und Bild. Performance als Bild, Berlin: Philo & Philo Fine Arts, 162-174.

Huber, Hans Dieter (1997): Internet. In: René Hirner (Hg.), Vom Holzschnitt zum Internet. Die Kunst und die Geschichte der Bildmedien von 1450 bis heute. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, 19-36 (www.hgb-leipzig.de/ARTNINE/huber/aufsaeetze/internet.html)

Huelsenbeck, Richard (1920): Dada siegt, Berlin.

Huhtamo, Erkki (1999): From Cybernation to Interaction: a contribution toward the archaeology of interactivity, in: Lunefeld, 96-110.

Huhtamo, Erkki (1996): Surreal-time Interaction or: How to Talk to a Dummy in a Magnetic Mirror? In: Artintact 3, hg. v. Zentrum für Kunst und Medientachnologie Karlsruhe. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, 45-55.

Hünnekens, Annette (1997): Der bewegte Betrachter. Theorien der interaktiven Medienkunst, Köln: Wienand Verlag.

Imdahl, Max (1989): Barnett Newman. Who's afraid of Red, Yellow and Blue III, in: Christiane Pries (Hg.): Das Erhabene – zwischen Grenzerfahrung und Größenwahn, Weinheim: Acta humaniora, 233-252.

Jameson, Frederic (1991): The Cultural Logic of Late Capitalism, in: ders.: Postmodernism, or, The cultural logic of late capitalism. Duke: University Press, 1-54.

Jameson, Frederic (1988): Postmodernism and Consumer Society, in: ders., The Cultural Turn. Selected Writings on the Postmodern, 1983-1998, London, New York: Verso, 1-20.

Jameson, Fredric (1986): Postmoderne – zur Logik der Kultur im Spätkapitalismus, in: Huyssen/Scherpe (Hg.), 45-102.

Jameson, Frederic (1984): Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism, in: New Left Review, 146 (Juli/August), 59-92.

Jauß, Hans Robert (1982): Ästhetische Erfahrung und literarische Hermeneutik, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Jean Paul (1963): Jean Paul Sämtliche Werke, hg. v. Norbert Miller, Abteilung I, Bd. 5, München: Carl Hanser.

Jean Paul (1974): Jean Paul Sämtliche Werke, hg. v. Norbert Miller, Abteilung II, Bd.(?), München: Carl Hanser.

Jencks, Charles (1988): Die Sprache der postmodernen Architektur, in:

Wolfgang Iser (Hg.): Wege aus der Moderne. Schlüsseltexte zur Postmoderne-Diskussion, Weinheim, 85-98.

Jenkins, Henry (2006): The Wow Climax: Tracing the Emotional Impact of Popular Culture, New York und London: NYC Press.

Jensen, Jens F. (2001): Virtual Inhabited 3D Worlds: Interactivity and Interaction between Avatars, Autonomous Agents and Users, in: Lars Qvortrup (Hg.), Virtual Interaction: Interaction in Virtual Inhabited 3D Worlds, London: Springer, 23-47.

Jevbratt, Lisa, (2004): A Prospect of the Sublime in Data Visualizations, in: YLEM, Jg. 24, Nr. 8, Juli-August 2004 - www.ylem.org/Journal

Johnson, Steven (2005): Everything Bad Is Good for You. How Today's Popular Culture Is Actually Making Us Smarter, New York: Riverhead Books.

Johnson, Nancy S. und Jean M. Mandler (1980): A tale of two structures: Underlying and surface forms in stories, in: Poetics, Vol. 9, 51-86.

Jordan, Ken (1996): Die Büchse der Pandora, in: Stefan Bollman und Christiane Heibach (Hg.): Kursbuch Internet. Anschlüsse an Wirtschaft und Politik, Wissenschaft und Kultur, Mannheim: Bollman, 43-55.

Kalka, Joachim (2002): Nur Geduld, o Leser. Verirrt im Juxhaus: John Barths Debütroman erstmals auf deutsch, FAZ 24.4.2002, Nr. 95, 44

Kammler, Dietmar (1983): Die Auflösung der Wirklichkeit und Vergeistigung der Kunst im ‚inneren Klang‘. Anmerkungen zum Material-, Künstler- und Werkbegriff bei Wassily Kandinsky und Hugo Ball, in: Hugo Ball-Almanach 1983, 17-35.

Kandinsky, Wassily (1952): Über das Geistige in der Kunst, Bern.

Kaye, Nick (1994): Postmodernism and Performance, New York: St. Martin's Press.

Kellner, Douglas (2003): Media Spectacle. London and New York: Routledge.

Kellner, Douglas (1979): TV, Ideology, and Emancipatory Popular Culture, in: Socialist Review Nr. 45.

Kelly, Kevin (2002): God is the Machine, in: Wired (Dezember 2002), 180-185.

Kendall, Robert (1993): The Electronic Word. Techniques and Possibilities for Interactive Multimedia Literature - <http://wordcircuits.com/kendall/essays/elecword.htm>

Kienzle, Michael (1975): Der Erfolgsroman. Zur Kritik seiner poetischen Ökonomie bei G. Freytag und E. Marlitt, Stuttgart: Metzler.

Kilb, Andreas (2002): Peter Greenaway oder Der Bauch des Kalligraphen (Interview), in: Jürgen Felix (Hg.): Die Postmoderne im Kino. Ein Reader, Marburg: Schüren, 230-238.

- Kirschenbaum, Matthew G. (1999): The Other End of Print: David Carson, Graphic Design, and the Aesthetics of Media - <http://web.mit.edu/m-i-t/articles/kirschenbaum.html>.
- Kittler, Friedrich A. (1998): Hardware, das unbekannte Wesen, in: Sybille Krämer (Hg.): Medien Computer Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 119-132.
- Kittler, Friedrich A. (1993): Draculas Vermächtnis. Technische Schriften. Leipzig: Reclam.
- Kittler, Friedrich A. (1986): Grammophon, Film, Typewriter. Berlin: Brinkmann u. Bose.
- Kittler, Friedrich A. (1985): Aufschreibesysteme 1800/1900, München: Fink.
- Klastrup, Lisbeth (2003): Paradigms of interaction. Conceptions and misconceptions of the field today, in: dichtung-digital 4/2003 - www.dichtung-digital.org//2003/4-klastrup.htm
- Klein, Sheldon u.a. (1973): Automatic Novel Writing: A Status Report, University of Wisconsin/Madison.
- Kloock, Daniela und Angela Spahr (1997) (Hg.): Medientheorien. Eine Einführung. München: Fink.
- Klotz, Heinrich (1995): Kunst im 20. Jahrhundert. Moderne. Postmoderne. Zweite Moderne, München.
- Knapp, Steven und Walter Benn Michaels (1982): Against Theory, in: W.J.T. Mitchel (Hg.): Against Theory. Literary Studies and the New Pragmatism, University of Chicago Press: Chicxago und London, 11-30.
- Knapstein, Gabriele (2005): Münzen und Würfel werfen. Zufallsspiele von John Cage, George Brecht, Robert Filliou und Tkako Saito, in: Hatje Cantz (Hg.): Kunst und Spiel seit Dada, Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, 85-93.
- Koepnick, Lutz (2006): [Grid <> Matrix]: Take II, in: Sabine Eckmann und Lutz Koepnick: [Grid <> Matrix], Washington: Mildred Lane Kemper Art Museum, 47-75.
- Kofman, Sarah (2008): Die Melancholie der Kunst, Wien: Passagen.
- Kracauer, Siegfried (1971): Die Angestellten. Frankfurt am Main: Suhkamp.
- Kracauer, Siegfried (1964): Theorie des Films. Die Errettung der äußerlichen Wirklichkeit, Frankfurt am Main: Suhkamp.
- Kracauer, Siegfried (1963): Das Ornament der Masse. Essays, Frankfurt am Main: Suhkamp.
- Krämer, Sybille (2008): Medium, Bote, Übertragung. Kleine Metaphysik der Medialität. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Krämer, Sybille (1998) (Hg.): Medien Computer Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Krauss, Rosalind E. (2005): Die kulturelle Logik des spätkapitalistischen Museums, in: Partial Truth. Über Kunst, Philosophie und Politik. Zeitschrift des Museums für Gegenwart 4/2005, hg.v. Hamburger Bahnhof-Museum für Gegenwart und Staatliche Museen zu Berlin, Nationalgalerie, 14-21 (engl. in: October 54, Herbst 1990, 3-17)

Krauss, Rosalind E. (2000a): Raster, in: diess.: Die Originalität der Avantgarde und andere Mythen der Moderne (hg. und mit Vorwort versehen von Herta Wolf), Amsterdam, Dresden: Verlag der Kunst, 51-66.

Krauss, Rosalind E. (2000b): Anmerkungen zum Index II, in: diess.: Die Originalität der Avantgarde und andere Mythen der Moderne (hg. und mit Vorwort versehen von Herta Wolf), Amsterdam, Dresden: Verlag der Kunst, 265-276.

Krause, Manfred und Götz Friedrich Schaudt (1967): Computerlyrik, Düsseldorf.

Kravagna, Christian (Hg.) (2001): Das Museum als Arena. Institutionskritische Texte von KünstlerInnen, Köln.

Krueger, Myron (1993): Kunstgeschichte der künstlichen Realität, in: Florian Rötzer und Peter Weibel (Hg.), Cyberspace. Zum medialen Gesamtkunstwerk, München, 289-305.

Kuenzli, Rudolf E. (1982): Dada gegen den Ersten Weltkrieg: Die Dadaisten in Zürich, in: Wolfgang Paulsen und Helmut G. Herman (Hg.): Sinn aus Unsinn. Dada International, Berlin, München: Francke, 87-100.

Kurzweil, Ray (1999): Homo S@piens. Leben im 21. Jahrhundert – Was bleibt vom Menschen?, Köln: Kiepenheuer & Witsch.

Kurzweil, Ray (1990): The Age of Intelligent Machines, Cambridge, MA, London, England: MIT Press.

Landow, George P. (1992): Hypertext: the convergence of contemporary critical theory and technology, Baltimore. MD: Johns Hopkins University Press.

Lang, R. Raymond (1997): A Formal Model for Simple Narratives, Doctoral Dissertation, Tulane University.

Lanier, Jaron (2010): You Are Not a Gadget: A Manifesto. New York: Knopf.

Le Corbusier (1982): 1922 – Ausblick auf eine Architektur, Braunschweig, Wiesbaden.

Legrady, George (2005): The Art of Mapping Statistics. Interview with George Legrady, in: dichtung-digital 2/2005 (www.dichtung-digital.org/2005/2-Legrady.htm).

Lelong, Guy (2001): Daniel Buren, Paris.

Lem, Stanisław (1983): Die Moderne oder der Zufall, in: ders., Philosophie des Zufalls. Zu einer empirischen Theorie der Literatur, Bd. 1., Frankfurt am Main: Insel, 255-297.

LeMay, Matthew (2005): Reconsidering Database Form: Input, Structure, Mapping, in: dichtung-digital 2/2005 (www.dichtung-digital.org/2005/2-Lemay.htm).

Leschke, Rainer (2007): Mediale Formen zwischen Intermedialität und Vernetzung, Vortrag an der Universität Siegen (www.scribd.com/doc/39520610/Leschke-Mediale-Formen-Und-Vernetzung)

Leschke, Rainer (2003): Einführung in die Medientheorie. München: Wilhelm Fink.

Lévy, Pierre (2001): Cyberculture. Minneapolis, London: University of Minnesota Press.

Lévy, Pierre (1997): Die kollektive Intelligenz. Für eine Anthropologie des Cyberspace, Mannheim : Bollmann (frz. 1995).

Lionnais, François Le (1989): *Raymond Queneau and the Amalgam of Mathematics and Literature*, in: Warren F. Motte Jr. (Hg.): *Oulipo. A Primer of Potential Literature*. Dalkey Archive Press, 74-78.

Liu, Hugo und Push Singh (2002): MAKEBELIEVE: Using Commonsense Knowledge to Generate Stories, in: In Proceedings of the 20th National Conference on Artificial Intelligence, (AAAI-02), Student Abstracts, 957-958, Seattle, WA - <http://web.media.mit.edu/~hugo/publications/papers/AAAI2002-makebelieve.pdf>

Looy, Jan Vanuand Jan Baetens (Hg.) (2003): Close Reading New Media. Analyzing Electronic Literature, Leuven University Press.

Lotman, Juri M. (1986): Die Struktur literarischer Texte, München.

Lozano-Hemmer, Rafael (2001): Metaphors of Participation. Interview with Heimo Ranzenbacher. In: Takeover. Who's doing the art of tomorrow (ARS Electronica 2001), Wien, New York: Springer, 240-247.

Luhmann, Niklas (1996): Die Realität der Massenmedien, Opladen.

Lunefeld, Peter (Hg.) (1999): The Digital Dialectic. New Essay on New Media, Cambridge, MA, London, England: MIT Press.

Lütke, Rudolf (2002): Der Ernst der Ironie. Studien zur Grundlegung einer ironistischen Kulturphilosophie der Kunst, Würzburg: Königshausen und Neumann.

Luyken, Gunda (2005): Zur Strategie des dadaistischen Spiels, in: Hatje Cantz (Hg.): Kunst und Spiel seit Dada, Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, 55-63.

Lyotard, Jean-François (1993): Anima minima, in: Wolfgang Iser (Hg.): Die Aktualität des Ästhetischen, München: Fink, 417-427.

Lyotard, Jean-François (1989): Der Augenblick, Newman, in: ders.: Das Inhumane. Plaudereien über die Zeit, Wien: Passagen und Böhlau, 141-157.

Lyotard, Jean-François (1989b): Das Undarstellbare – wider das Vergessen. Ein Gespräch zwischen Jean-François Lyotard und Christiane Pries, in: Christiane Pries (Hg.): Das Erhabene – zwischen Grenzerfahrung und Größenwahn, Weinheim: Acta humaniora, 319-347.

- Lyotard, Jean-François (1987): Über Daniel Buren, Stuttgart.
- Lyotard, Jean-François (1986): Das postmoderne Wissen. Ein Bericht, Wien: Böhlau (frz.: La Condition Postmoderne, 1979).
- Lyotard, Jean-François (1985): Immaterialität und Postmoderne, Berlin: Merve.
- Lyotard, Jean-François (1984): Das Erhabene und die Avantgarde, in: Merkur 424 (März 1984), 151-164.
- Lyotard, Jean-François (1981): Regeln und Paradoxa (1981), in: ders.: Philosophie und Malerei im Zeitalter ihres Experimentierens, Berlin 1986, 97-107.
- Lyotard, Jean-François (1982): Essays zu einer affirmativen Ästhetik, Berlin: Merve.
- Lyotard, Jean-François und Jean-Loup Thébaud (1985): Just Gaming, Minneapolis.
- Makropoulos, Michael (2008): Theorie der Massenkultur, München: Fink
- Man, Paul de (1988): Allegorien des Lesens, Frankfurt am Main: Suhrkamp
- Manovich, Lev (2005): Generation Flash, in: ders.: Black Box – White Cube (aus dem Amerikanischen von Ronald Voullié), Berlin: Merve, 53-80 (englische Originalfassung unter: www.fdcw.unimaas.nl/is/generation_flash.doc).
- Manovich, Lev (2001): The Language of New Media, Cambridge, MA, London, England: MIT Press.
- Marcuse, Herbert (1967): Der eindimensionale Mensch, Neuwied, Berlin.
- Marquard, Odo (1986a): Über die Unvermeidlichkeit der Geisteswissenschaften, in: ders., Apologie des Zufälligen. Philosophische Studien, Stuttgart, 98-116.
- Marquard, Odo (1986b): Apologie des Zufälligen, in: ders., Apologie des Zufälligen. Philosophische Studien, Stuttgart, 117-139.
- Martin, Randy (1990): Performance as Political Art. The Embodied Self. Critical Perspectives in Social Theory. New York: Bergin & Garvey.
- Martini, Fritz (1966): Nachwort zu: Arno Holz und Johannes Schlaf: Die Familie Selicke, Stuttgart: Reclam, 67-85.
- Martini, Fritz (1961): Arno Holz „Papa Hamlet“, in: ders.: Das Wagnis der Sprache. Interpretationen deutscher Prosa von Nietzsche bis Benn. Stuttgart: E. Klett, 99-132.
- Martínez, Roberto Sanchiño (2006): ‘Die Produktion von Präsenz’. Einige Überlegungen zur Reichweite des Konzepts der ‚ästhetischen Erfahrung‘ bei Hans Ulrich Gumbrecht“, in: Sonderforschungsbereich 626 (Hg.): Ästhetische Erfahrung: Gegenstände, Konzepte, Geschichtlichkeit, Berlin, Online-Publikation: http://www.sfb626.de/veroeffentlichungen/online/aesth_erfahrung/

Mateas, Micheal und Andrew Stern (2007): Writing Facade: A Case Study in Procedural Authorship, in: Pat Harrigan and Noah Wardrip-Fruin (ed.): Second Person. Role Playing and Story in Games and Playable Media, MIT Press, 183-207.

McGraw, Gary E. (1995): Creativity and Artificial Intelligence - www.cogsci.indiana.edu/farg/mcgrawg/thesis/chapter3.ps.gz

McLuhan, Marshall (1964): Understanding Media. The Extensions of Man. New York: McGraw-Hill.

Menke, Christoph (1991): Die Souveränität der Kunst. Ästhetische Erfahrung nach Adorno und Derrida, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Merleau-Ponty, Maurice (1974): Phänomenologie der Wahrnehmung (übersetzt von Rudolf Boehm), Berlin: Walter de Gruyter.

Mersch, Dieter (2006): Medientheorien zur Einführung. Hamburg: Junius.

Mersch, Dieter (2004): „Kunst und Sprache. Hermeneutik, Dekonstruktion und die Ästhetik des Ereignens“, in: Jörg Huber (Hg.): Ästhetik Erfahrung. Interventionen 13, Zürich, 41-59.

Mersch, Dieter (2002): Ereignis und Aura. Untersuchungen zu einer Ästhetik des Performativen, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Meyer, Urs, Roberto Simanowski, Christoph Zeller (2006) (Hg.): Transmedialität, Transmedialität. Zur Ästhetik paraliterarischer Verfahren, Göttingen: Wallstein.

Meyer-Krentler, Eckhardt (1992): Edition & EDV. Elektronische Arbeitshilfen für Editoren, Philologen, Bücherschreiber, München: Fink.

Mitchell, William J. T. (1992): The Pictorial Turn, in: ArtForum, March, pp. 89ff.

Montfort, Nick (2008): Obfuscated Code, in: Matthew Fuller (Hg.): Software Studies: A Lexicon, Cambridge, MA, und London: MIT Press, 193-199.

Moran, James (1994): Reading and Riding the Cinema of Attractions at Universal Studios, in: Spectator 14 (1), 78-91.

Morozov, Evgeny (2011): The Net Delusion: The Dark Side of Internet Freedom, New York: PublicAffairs.

Motte, Warren, F., Jr. (1998) (Hg.): Oulipo. A Primer of Potential Literature. Dalkey Archive Press.

Müller, Ulrich (1997): „Poetik-Maschine SARA“, in: Jürgen Söring und Reto Sorg (Hg.): Androiden. Zur Poetologie der Automaten, Frankfurt am Main u.a.: Lang, 223-229.

Munster, Anna (2006): Materializing New Media: Embodiment in Information Aesthetics, Hannover, New Hampshire: Dartmouth College Press.

- Nadeau, Bruno and Jason Lewis (2005): Still Standing - http://obx.hybrid.concordia.ca/research/semantics/stillstanding/research_stillstanding.htm
- Nagl, Manfred (1972): Untersuchungen zur Genese, Soziographie und Ideologie der phantastischen Massenkultur, Tübingen.
- Nancy, Jean-Luc (1999): Die Musen, Stuttgart: Verlag Jutta Legueil (Paris 1994).
- Ndalianis, Angela (2004): Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment, Cambridge, MA, London: MIT Press.
- Nietzsche, Friedrich (1999): Geburt der Tragödie aus dem Geiste der Musik, in: Kritische Studienausgabe, hg. v. Giorgio Colli und Mazzino Montinari, München: DTV.
- Novalis (1969): Schriften, 3. Band: Das philosophische Werk II, hg. v. Richard Samuel in Zusammenarbeit mit Hans-Joachim Mähl und Gerhard Schulz, Stuttgart.
- Nye, David (1994): American Technological Sublime, Cambridge, MA, London, England: MIT Press.
- Ohr, Roberto (Hg) (1995): Beginn einer Epoche. Texte der Situationisten, Hamburg: Edition Nautilus.
- Panofsky, Erwin (2002): Was ist Barock? Dresden: Verlag der Kunst.
- Pascal, Blaise (1987): Gedanken, hg. v. Jean-Robert Armogathe mit der deutschen Übersetzung von Ulrich Kunzmann, Leipzig: Reclam.
- Paul, Christiane (2003): Digital Art, London: Thames & Hudson.
- Pech, Jürgen (2005): Wirklichkeit, surrealistisch gespielt, in: Hatje Cantz (Hg.): Kunst und Spiel seit Dada, Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, 71-79.
- Pegrum, Mark A. (2000): Challenging Modernity. Dada between modern and postmodern, New York: Berghahn Books.
- Pehlke, Michael/Norbert Lingfeld (1970): Roboter und Gartenlaube. Ideologie und Unterhaltung in der Science-Fiction-Literatur, München.
- Pérez-Oramas, Luis (2009): León Ferrai and Mira Schendel. Tangled Alphabets, New York: The Museum of Modern Art.
- Pfaller, Robert (2000): Das Kunstwerk, das sich selbst betrachtet, der Genuß und die Abwesenheit. Elemente einer Ästhetik der Interpassivität, in: ders. (Hg.), Interpassivität. Studien über delegiertes Genießen, Wien, New York: Springer, 49-84.
- Pias, Claus (2002): Computerspiele im Prüfstand. Interview mit Roberto Simanowski, in: dichtung-digital 1/2002 (www.dichtung-digital.com/2002/01/30-Pias)
- Poglioli, Renato (1968): The Theory of the Avant-garde, Cambridge, Mass., Belknap Press of Harvard University Press. (ital. 1962)

Popper, Frank (1993): *Art of the Electronic Age*, London, New York.

Popper, Frank (1991): *High Technology Art*, in: Florian Rötzer (Hg.), *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 249-66.

Powell, Corey S. (2002): *God in the Equation. How Einstein Became the Prophet of the New Religious Era*, New York.

Queneau, Raymond (1998): *Potential Literature*, in: Warren F. Motte, Jr. (Hg.): *Oulipo. A Primer of Potential Literature*. Dalkey Archiv Press, 51-64 (frz. in: Queneau, *Bâtons, chiffre de lettres*, ParisGallimard 1965).

Quillard, Pierre (1893): *Lettre à Bernard Lazare touchant l'art social*, in: *Der Untergang der romantischen Sonne. Ästhetische Texte von Baudelaire bis Mallarmé*, hg. v. Manfred Starke, Leipzig und Weimar: Kiepenheuer 1980, 285-290.

Rancière, Jacques (2007): *Das Unbehagen in der Ästhetik*, Wien: Passagen.

Rebentisch, Juliane (2003): *Ästhetik der Installation*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Ricardo, Francisco (Hg.) (2010a): *Literary Art in Digital Performance: Case Studies and Critical Positions*, London, New York: Continuum.

Ricardo, Francisco J. (2010b): *Reading the Discursive Spaces of Text Rain*, Transmodally, in: Ricardo 2010a, 52-68..

Ridgeway, Nicole and Nathaniel Stern (2008): *The Implicit Body*. In: Francisco J. Ricardo (Hg.): *Cyberculture and New Media*, Amsterdam, New York: Rodopi Press, 117-155.

Rieder, David (2000): *Bad Web Design: The Internet's Real Addiction Problem*, in: David Gauntlett (Hg.): *web.studies. Rewiring Media Studies for the Digital Age*, London: Arnold, 96-102.

Riha, Karl und Waltraud Wende-Hohenberger (Hg.) (1995): *Dada Zürich. Texte, Manifeste, Dokumente*, Stuttgart: Reclam.

Rilly, Laurence und Jens Schmidt (2001): *Flash-Award*. Interview mit Laurence Rilly und Jens Schmidt, in: *dichtung-digital 5/2001* (www.dichtung-digital.org/2001/09/24-Flash-Award).

Rizzolatti, Giacomo und Corrado Sinigaglia (2009): *Empathie und Spiegelneurone: Die biologische Basis des Mitgefühls*, Frankfurt am Main: edition unseld.

Robins, Kevin (1996): *Into the Image: Culture and Politics in the Field of Vision*, London and New York: Routledge.

Rokeby, David (2003): *Very Nervous System and the Benefit of Inexact Control*. Interview with Roberto Simanowski, in: *dichtung-digital 1/2002* (www.dichtung-digital.org/2003/1-rokeby.htm)

Rokeby, David (1997): The Construction of Experience: Interface as Content. In: Clark Dodsworth (ed.): Digital Illusion: Entertaining the Future with High Technology, Addison-Wesley Publishing Company, 27-48.

Rokeby, David (1996): Transforming Mirrors,
<http://homepage.mac.com/davidrokeby/mirrorsconclusion.html>

Rötzer, Florian (1998): Digitale Weltentwürfe. Streifzüge durch die Netzkultur, München, Wien: Carl Hanser.

Rötzer, Florian (1993): Kunst, Spiel, Zeug. Einige unsystematische Anmerkungen, in: Georg Hartwagner, Stefan Iglhaut und Florian Rötzer (Hg.): Künstliche Spiele, München, 15-38.

Rush, Michael (2005): New Media in Art, London: Thames & Hudson.

Ruskin, John (1887): Selections from the writings of John Ruskin, New York: John Wiley & Sons.

Sack, Warren (2004): Aesthetics of Information Visualization. Paper at 4S-EASST-Conference (August 2004) -
<http://hybrid.ucsc.edu/SocialComputingLab/Publications/wsack-infoaesthetics-illustrated.doc>.

Salter, Chris (2004): Multimedia Art between Artaud and Brecht. Chris Salter in Conversation with Sabine Breitsameter -
www.swr.de/swr2/audiohyperspace/engl_version/interview/salter.html

Sartre, Jean Paul (1958): Was ist Literatur, Hamburg: Rowohlt (Paris 1948).

Schädler, Stefan (1992): John Cage und der Zufall in der Musik, in: Bernhard Holeczek und Lida von Mengden (Hg.): Zufall als Prinzip, Ausstellungskatalog Wilhelm-Hack-Museum Ludwigshafen, 65-74.

Schäfer, Jörgen, Peter Gendolla (Hg.) (2010): Beyond the Screen, Transformations of Literary Structures, Interfaces and Genres. Bielefeld: Transcript 2010

Schäfer, Jörgen (2010): Looking Behind the Façade: Playing and Performing an Interactive Drama, in: Ricardo 2010a, 143–166.

Schäfer, Jörgen (2007): Looking Behind the Façade: Playing and Performing an Interactive Drama, Vortrag auf der Konferenz Reading Digital Literature an Brown University in Providence, Rhode Island, USA, 4.-7. Oktober (vgl. Synopsis in *dichtung-digital* 38 – www.dichtung-digital.org/2008/1-Schaefer.htm)

Scheffer, Bernd (1992): Interpretation und Lebensromen. Zu einer konstruktivistischen Literaturtheorie, Frankfurt am Main.

Schemme, Wolfgang (1976): Trivialliteratur als Gegenstand des Literaturunterrichts, in: *Zur Praxis des Deutschunterrichts* 7, 110-136.

Schiller, Friedrich (2000): Über die ästhetische Erziehung des Menschen, Stuttgart. Reclam.

Schmidt, Siegfried J. (1988): Diskurs und Literatursystem. Konstruktivistische Alternativen zu diskurstheoretischen Alternativen, in: Jürgen Fohrmann und Harro Müller (Hg.), Diskurstheorien und Literaturwissenschaft, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 134-158.

Schmitz, Norbert M. (2001): Der Film als klassische Avantgarde, in: Text & Kritik, Sonderband „Aufbruch ins 20. Jahrhundert. Über Avantgarden“ IX/2001, 138-154.

Schröter, Jens (2007): Das ur-intermediale Netzwerk und die (Neu-)Erfindung des Mediums im (digitalen) Modernismus. Ein Versuch, in: Joachim Paech und Jens Schröter (Hg.): Intermedialität analog/digital. Theorien, Methoden, Analysen, München: Fink, 579-601.

Schröter, Jens (2004): Das Netz und die Virtuelle Realität. Zur Selbstprogrammierung der Gesellschaft durch die universelle Maschine, Bielefeld: Transcript.

Schulze, Gerhard (1992): Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart, Frankfurt am Main und New York: Campus.

Schulze, Holger (2000): Das Aleatorische Spiel. Erkundung und Anwendung der nichtintentionalen Werkgenese im 20. Jahrhundert, München: Wilhelm Fink.

Seel, Martin (2007): Ästhetik und Hermeneutik. Gegen eine voreilige Verabschiedung, in: ders.: Die Macht des Erscheinens. Texte zur Ästhetik, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 27-38.

Seel, Martin (2004): Adornos Apologie des Kinos, in: Seubold/Baum (Hg.), 127-144.

Seel, Martin (2003): Ästhetik des Erscheinens, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Seel, Martin (2002): Ein Schritt in die Ästhetik, in: Andrea Kern und Ruth Sonderegger (Hg.): Falsche Gegensätze. Zeitgenössische Positionen zur philosophischen Ästhetik, 330-343.

Seel, Martin (2001): Inszenieren als Erscheinenlassen. Thesen über die Reichweite eines Begriffes, in: Früchtl/Zimmermann (Hg.), Ästhetik der Inszenierung, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 48-62.

Seldes, Gilbert (1957): The Seven Lively Arts, New York: Sagmore Press.

Seubold, Günter (1996): Der „Neuanfang“ in der Ästhetik. Die Gründungsskizzen J. F. Lyotards, in: Philosophische Rundschau 42, 297-317.

Seubold, Günter, Patrick Baum (2004) (Hg.): Wieviel Spaß vertägt die Kultur. Adornos Begriff der Kulturindustrie und die gegenwärtige Spaßkultur, Bonn: Denkmal.

Shapiro, Meyer (1994): “On Perfection, Coherence, and Unity of Form and Content”, in: ders., *Theory and Philosophy of Art: Style, Artist, and Society*, 33-49. New York: George Braziller.

Shils, Edward (1957): „Daydreams and Nightmares: Reflections on the Criticism of Mass Culture“, in: The Sewanee Review, Vol. 65, No. 4. (1957), 587-608.

Simanowski, Roberto (2012): Text as Event: Calm Technology and Invisible Information as Subject of Digital Arts, in: Ulrik Ekman (Hg.): Throughout: Art and Culture Emerging with Ubiquitous Computing, Cambridge, MA: MIT Press (in Vorbereitung für 2012).

Simanowski, Roberto (2011): Digital Art and Meaning. Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations, University of Minnesota Press.

Simanowski, Roberto (2010): Digital Anthropophagy: Refashioning Words as Image, Sound and Action, in: Leonardo, Journal of the International Society for the Arts, Sciences and Technology 43: 2/2010, 159-163.

Simanowski, Roberto (2008): Digitale Medien in der Erlebnisgesellschaft. Kultur, Kunst, Utopien, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.

Simanowski, Roberto (2006): Transmedialität als Kennzeichen moderner Kunst, in: Meyer/Simanowski/Zeller, 39-81.

Simanowski, Roberto (2004): Tod des Autors? Tod des Lesers! in: Friedrich Block, Christiane Heibach und Karin Wenz (Hg.): p0es1s. Ästhetik digitaler Literatur/The Aesthetics of Digital Literature, Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, 79-91.

Simanowski, Roberto (2002): Interfictions. Vom Schreiben im Netz, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Simanowski, Roberto (1998): System und Witz – Jean Pauls Kosmopolitismus als Effekt des sprachphilosophischen Zweifels”, in: Horst Turk, Brigitte Schultze und Roberto Simanowski (Hg.): Kulturelle Grenzziehungen im Spiegel der Literaturen: Nationalismus, Regionalismus, Fundamentalismus, Göttingen: Wallstein, 170-192.

Simanowski, Roberto, Peter Gendolla und Jörgen Schäfer (Hg) (2010): Reading Moving Letters. Digital Literature in Research and Teaching. A Handbook, Bielefeld: Transcript.

Sloterdijk, Peter (2007): Für eine Philosophie des Spiels, in: ders.: Der ästhetische Imperativ, Hamburg: Philo & Philo Fine Arts, 167-181.

Sloterdijk, Peter (2000): Die Verachtung der Massen. Versuch über Kulturkämpfe in der modernen Gesellschaft, Frankfurt am Main.(?)

Sloterdijk, Peter (1989): Eurotaoismus, Frankfurt am Main: Suhrkamp.(?)

Snow, Charles Percy (1964): The Two Culture and the Scientific Revolution, Cambridge: Cambridge University Press.

Solt, Mary Ellen (1968) (Hg.): Concrete Poetry: A World View, Bloomington, Indiana.

Sonderegger, Ruth (2000): Für eine Ästhetik des Spiels. Hermeneutik, Dekonstruktion und der Eigensinn der Kunst, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Sontag, Susan (1992): Gegen Interpretation, in: diess., Kunst und Antikunst. 24 literarische Analysen, Frankfurt am Main: Fischer, 11-22

Sontag, Susan (1992b): Anmerkungen zu „Camp“, in: diess., Kunst und Antikunst. 24 literarische Analysen, Frankfurt am Main: Fischer, 322-341.

- Spoerri, Daniel (1957) (Hg.): kleine antologie konkrete dichtung, Darmstadt.
- Spangenberg, Peter M. (2001): Produktive Irritationen: Zum Verhältnis von Medienkunst, Medientheorie und gesellschaftlichem Wandel, in: Peter Gendolla u.a. (Hg), Formen interaktiver Medienkunst, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 140–165.
- Steiner, George (2008): Warum Denken traurig macht, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Stelarc (2000): From Psycho. Body to Cyber-System: Images as post-human entities, in: Bell/Kennedy 560-576.
- Stiegler, Bernard (2008): die Logik der Sorge. Verlust der Aufklärung durch Technik und Medien, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Strachey, Christopher (1954): The “thinking” machine. Encounter, III(4): 25–31, Oktober 1954.
- Strube, Werner (2000): Die literaturwissenschaftliche Textinterpretation, in: Paul Michaelis und Hans Weder (Hg.): Sinnvermittlung. Studien zur Geschichte von Exegese und Hermeneutik I, Zürich: Pano, 43-69.
- Strube, Werner (1999): Über verschiedene Arten, den autor besser zu verstehen, als er sich selbst verstanden hat, in: Fotis Jannidis, Gerhard Lauer, Matias Martinez und Simone Winko (Hg.): Rückkehr des Autors. Zur Erneuerung eines umstrittenen Begriffs, Tübingen: Max Niemeyer, 135-155.
- Synnott, Anthony (1993): The Body Social: Symbolism, Self and Society, London and New York: Routledge.
- Tholen, Georg Christoph (2002): Die Zäsur der Medien. Kulturphilosophische Konturen, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Tribe, Mark und Reena Jana (2006): New Media Art, Köln, London, Los Angeles, Madrid, Paris, Tokyo: Taschen.
- Turkle, Sherry (2011): Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other, New York: Basic Books.
- Turner, Scott T. (1994): The Creative Process: A computer model of storytelling and creativity, Erlbaum, Hillsdale, NJ.
- Utterback, Camille (2004): Untitled 5 – www.camilleutterback.com/untitled5.html
- Utterback, Camille und Romy Achituv (1999): Text Rain - www.camilleutterback.com/textrain.html.
- Vattimo, Gianni (1986): Jenseits vom Subjekt. Nietzsche. Heidegger und die Hermeneutik (aus dem Italienischen von Sonja Puntischer Riekmann), Wien: Böhlau [Milano 1985].
- Virilio, Paul (2001) Die Kunst des Schreckens (frz. 2000), Berlin: Merve.

Virno, Paolo (2004): *A Grammar of the Multitude: For an Analysis of Contemporary Forms of Life*, Los Angeles and New York: Semiotext(e).

Vischer, Friedrich Theodor (1967): *Über das Erhabene und Komische und andere Texte zur Ästhetik*, Frankfurt am Main.

Wands, Bruce (2006): *Art of the Digital Age*, London: Thames & Hudson.

Ward, Janet (2001): *Weimar Surfaces. Urban Visual Culture in 1920s Germany*, Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press

Wardrip-Fruin, Noah (2007): *Playable Media and Textual Instruments*, in: Peter Gendolla/Jörgen Schäfer (Hg.): *The Aesthetics of Net Literature: Writing, Reading and Playing in Programmable Media*. Bielefeld: Transcript, 211-253.

Wardrip-Fruin, Noah (2004): *Digital Literature. Interview with Roberto Simanowski* – in: *dichtung-digital 2/2004* (www.dichtung-digital.org/2004/2-Wardrip-Fruin.htm).

Wardrip-Fruin, Noah, Brion Moss und Adam Chapman (2001): *The Impermanence Agent: Project and Context* sidebars by Adam Chapman, in: Markku Eskelinen und Raine Koskimaa (Hg.): *Cybertext Yearbook 2001*, Publications of the Research Center for Contemporary Culture #72, University of Jyväskylä, Finland - <http://impermanenceagent.com/agent/essay2>

Weibel, Peter (1994): *Vom Bild zur Konstruktion kontextgesteuerter Ereigniswelten*, in: *Camera Austria International*, Nr. 49, 33-45.

Weibel, Peter (1991): *Transformationen der Techno-Ästhetik*, in: Florian Rötzer (Hg), *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 205-246.

Wellmer, Albrecht (1985): *Zur Dialektik von Moderne und Postmoderne: Vermunftkritik nach Adorno*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Welsch, Wolfgang (1991): *Unsere postmoderne Moderne*, Weinheim.

Welsch, Wolfgang (1990): *Die Geburt der postmodernen Philosophie aus dem Geiste der modernen Kunst*, in: ders., *Ästhetisches Denken*, Stuttgart: Reclam, 79-113.

Welsch, Wolfgang (1989): *Adornos Ästhetik: eine implizite Ästhetik des Erhabenen*, in: Christiane Pries (Hg.): *Das Erhabene – zwischen Grenzerfahrung und Größenwahn*, Weinheim: Acta humaniora, (?).

Wenz, Karin (2006): *Transmedialisierung. Vom Computerspiel zu digitaler Kunst*, in: Meyer/Simanowski/Zeller, 98-109.

Whitelaw, Mitchell (2007): *Art Against Information: Case Studies in Data Practice*, in: *Fibreculture 11* - http://journal.fibreculture.org/issue11/issue11_whitelaw.html

Wiesing, Lambert (1997): *Die Sichtbarkeit des Bildes. Geschichte und Perspektiven der formalen Ästhetik*. Reinbek: Rowohlt.

Williams, Emmett (1967) (Hg.): *An Anthology of Concrete Poetry*, New York City, Something Else Press.

Wilson, Stephen (2002): *Information Arts: intersections of art, science, and technology*, Cambridge, MA, London, England: MIT Press.

Winter, Carsten (2001): "Zur Notwendigkeit einer Neuorientierung der Erforschung und Kritik von Medienkultur in den Cultural Studies", in: Udo Göttlich, Lothar Mikos, Rainer Winter (Hg.): *Die Werkzeugkiste der Cultural Studies; Anschlüsse und Interventionen*, Bielefeld: Transcript, 283-322.

Wollen, Peter (1993): *Baroque and Neo-Baroque in the Age of Spectacle*, in: *Point of Contact* 3 (3. April), 9-21.

Zaboura, Nadia (2008): *Das empathische Gehirn: Spiegelneurone als Grundlage menschlicher Kommunikation*, Wiebaden: Verlag für Sozialwissenschaften.

Zeller, Christoph (2010): *Ästhetik des Authentischen. Literatur und Kunst um 1970*, Berlin and New York: Walter de Gruyter.

Zeller, Christoph (2006): *Terrorismus als Paraliteratur. Authentisch schreiben und gefährvoll leben in den siebziger Jahren*, in: Urs Meyer, Roberto Simanowski, Christoph Zeller (Hg.): *Transmedialität. Zur Ästhetik paraliterarischer Verfahren*, Göttingen: Wallstein.

Ziegfeld, Richard (1989): *Interactive Fiction: A New Literary Genre?* In: *New Literary History. A Journal of Theory and Interpretation*, 20/2, 341-372.

Zima, Peter V. (2005): *Ästhetische Negation. Das Subjekt, das Schöne und das Erhabene von Mallarmé und Valéry zu Adorno und Lyotard*, Würzburg: Königshausen und Neumann.

Zitko, Hans (1994): *Die Aufgehobene Offenbarung. Zum Begriff des Zufalls in der Philosophie Friedrich Nietzsches*, in: Hilmes, Carola / Mathy, Dietrich (Hg.): *Spielzüge des Zufalls. Zur Anatomie eines Symptoms*, Bielefeld: Aisthesis, 39-53.

Ziv, Yuli (2006): *Parallels between Suprematism and the Abstract, Vector-Based Motion Graphics of Flash*, in: *intelligent agent 6/1 (2006)* - www.intelligentagent.com/archive/IA6_1interfaceziv.pdf