

Hubertus Kohle

Kunst als Vernetzung

Visionen des neuen Menschen
in der elektronischen Interaktivität

Kunst und Technik

Über das Verhältnis von Kunst auf der einen, Technik und Wissenschaft auf der anderen Seite ist viel nachgedacht worden. Es unterliegt historischen Wandlungsprozessen, die sich nicht leicht auf den Punkt bringen lassen, im großen und ganzen aber eher von Entfremdungs- als von Annäherungsmomenten bestimmt waren. Wenn allerdings eine ganze Reihe von zeitgenössischen Künstlern Technik und Wissenschaft gegenüber große Offenheit demonstrieren, ja wenn man zuletzt von einem richtiggehenden Inspirationsverhältnis sprechen kann, so drückt sich darin eine Fortsetzung des Projektes der Moderne aus, mit dem die jahrhundertelange Akademisierung von Kunst aufgebrochen werden sollte. Häufig nämlich waren die avantgardistischen Bewegungen des 20. Jahrhunderts von einem positiven, zuweilen geradezu euphorischen Verhältnis zur Technik geprägt und distanzieren sich damit von traditionalistischen Abgrenzungsbemühungen, mit denen die Klassizisten das Schöne, Wahre und Gute vor allem schnöde Diesseitigen, rein Quantitativen und an schlichten Machbarkeitskriterien Orientierten bewahren wollten.

Das heißt nicht, daß die Avantgarde dem Technischen in seinen rationalistisch-lebensgestalterischen Aspekten vertraute. Eher im Gegenteil: Technik interessierte dort, wo sie dem »Künstlerschamanen« (Ascott, 1997) erlaubte, die Grenzen des bürgerlichen Alltags zu sprengen, wo sie eine Ahnung von dem gab, was nicht in Kategorien des Gewinns zu messen war, wo sie Eingang in die Kunst »in der Gestalt des Irrationalen, des Richtungs- oder Bestimmungslosen, des von geheimnisvoller Hand Gelenkten« fand (Umlauf, 1995, 176).

Es kann daher kaum verwundern, daß gegenwärtig technisch-naturwissenschaftliche Reflexion in der Kunst vor allem dort begerig aufgenommen wird, wo sich diese Reflexion selbst der

Grenzen eines naiven Empirismus bewußt wird. Hervorstechendes Paradigma dürfte hier die Quantentheorie mit ihren faszinierenden, für den Alltagsverstand kaum nachvollziehbaren Subjekt-Objekt-Verschrankungen sein. Daß nämlich die Eigenschaften des beobachteten Gegenstandes von den Bedingungen der Beobachtung selbst abhängen sollen, ist eine so paradoxe Vorstellung, daß sie gerade Künstler in ihren Bann zu schlagen vermag.

Telekommunikationskunst und Avantgarde

Eine zuweilen geradezu verdächtig innige Verbindung gehen die beiden Sphären in der elektronisch gestützten Medienkunst ein, insbesondere dort, wo der Computer ins Spiel kommt. Einer speziellen Variante dieser Kunst will ich mich hier widmen, der sogenannten Telekommunikationskunst. Wenn nicht alles täuscht, werden hier schon Facetten des ›künstlichen Menschen‹ der Zukunft gestaltet.

Hervorstechendes Merkmal einer telematisch gestützten Kunst, wie sie von dem Engländer Roy Ascott und weltweit einigen wenigen anderen gepflegt wird, ist die Tatsache, daß sie auf den gängigen Objektcharakter weitgehend verzichtet, also nur sehr bedingt Greifbares und Ausstellbares produziert; daß sie eher Kommunikationsformen gestaltet als isolierte Kommunikationsinhalte schafft; daß sie dialogisch strukturiert ist und Kunst zu einem Ereignis im Netzwerk werden läßt. Was heißt das? Teilnehmer an verschiedenen Orten arbeiten über Distanzmedien wie Telefon oder Internet zusammen, tauschen Daten aus – Klänge, Bilder, Sprache –, modulieren diese Daten untereinander oder beteiligen auch ›Zuschauer‹ am Projekt, die damit selbst zu Künstlern werden. Daß das Prinzip der Kooperation vor allem in den technisch gestützten Künsten vorherrscht, hatten schon die *Experiments in Art and Technology* der späten 60er Jahre vorgemacht, an denen neben vielen anderen auch Robert Rauschenberg beteiligt war. Die künstlerische Arbeit erfüllt sich jeweils nicht in einem Gegenstand, auf den hingearbeitet wird und der als Ergebnis dieser Arbeit aufbewahrt und ausgestellt werden kann; vielmehr ist der Prozeß der künstlerischen Arbeit das Ergebnis, im Prozessualen selbst erfüllt sich die Kunst, greifbar-materielle Endprodukte haben zuweilen nur noch den Status von mehr oder minder

zufälligen Überbleibseln, werden auf jeden Fall häufig nicht mehr als Ziel verstanden. Eben damit setzt diese Praxis Tendenzen fort, die etwa in der Konzeptkunst mit ihrem Dematerialisierungsanspruch vorgeprägt sind, in Phänomenen wie der Mail Art schon relativ früh kultiviert wurden, aktuell aber vor allem im Rahmen einer Arbeitsweise zum Zuge kommen, die sich als »Kontextkunst« versteht (Weibel, 1993). Spätestens mit Lyotards Pariser Ausstellung *Les Immatériaux* von 1985 ist diese Dimension moderner Kunst in den Horizont der öffentlichen Aufmerksamkeit gedrungen.

Greift man weiter aus, so können wichtige grundsätzliche Eigenheiten avantgardistischer Kunst benannt werden, auf die sich die Telekommunikationskunst beruft. Fluxus und Happening liefern das Vorbild für den inszenatorischen Charakter und die Zuschauerbeteiligung, daneben aber auch den multimedialen Ansatz, der hier wie dort als Wiederherstellung von humaner Ganzheitlichkeit begriffen wird. Historisch läßt sich im übrigen nachweisen, daß die meisten Telekommunikationskünstler diesem Umfeld entstammen. Große Inspirationsquelle im Hintergrund ist zweifellos der technikverliebte Futurismus mit seiner revolutionären Überwindungs- und Vereinigungsmetaphorik. »The voice of a song sung in Chicago is now heard in Australia and in the Steppes of Russia. The moment is not far distant when all inhabitants of the earth will listen all at once to the declamations of the GREAT.« Wenn der Russe David Burliuk (1926) hier eine weltweit agierende Radio-Kunst visioniert, kann er damit zum unmittelbaren Vorbild für die Telekommunikationskünstler werden. Auch die futuristische Polemik gegen das traditionelle Tafelbild und das Plädoyer für eine Auflösung des traditionellen Werk-Betrachter-Verhältnisses dürften sie in der Idee bestärkt haben, den passiven Rezipienten in einen aktiven Teilhaber umzudenken. So wurden seit den siebziger Jahren etwa »events« organisiert, bei denen Musiker aus unterschiedlichen Ländern über Telefon zusammen musizierten. Noch früher, im Jahre 1962, konzipierte Nam June Paik ein Klavierkonzert, bei dem der rechte Part einer Bach-Fuge in Shanghai, der linke in San Francisco zu spielen war. Obwohl es aus naheliegenden Gründen zu keiner Aufführung kam, war die Aktion des Koreaners auf der Höhe der Zeit, fand doch kurz darauf die erste interkontinentale Fernsehübertragung zwischen Europa und den USA statt. Ascott selbst inszenierte An-

fang der 80er Jahre anlässlich der im Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris organisierten Ausstellung *Electra* »La Plissure du Texte«, bei dem an weltweit sechzehn telefonisch miteinander verbundenen Stationen von einer nicht präzise bestimmten Anzahl von Künstlern ein Märchen in verteilten Rollen verfaßt wurde. Das Ergebnis ist zwar heute noch zu überprüfen¹, die eigentliche Erfahrung des künstlerischen Charakters konnte aber wohl nur von den Teilnehmern selber im Moment des Entstehens gemacht werden. Das Konzept einer verteilten Autorenschaft fand in diesem insgesamt vielleicht am bekanntesten gewordenen telekommunikationsgestützten Projekt einen ersten Höhepunkt.

Ascotts Kollege Robert Adrian X, ein anderer Pionier der Telekommunikationskunst, widmete sich 1982 im Auftrag der Linzer *Ars electronica* der »Welt in 24 Stunden«. Hieran waren 15 Stationen über den Erdball verteilt beteiligt, die selbstgewählte und -hergestellte Klang- und Bildstrukturen in das Netz eingaben, von anderen Teilnehmern solche übernahmen, weiterbearbeiteten und danach wiederum weiterschickten. Strukturiert wurde das Ereignis nur dadurch, daß jede Station ihre Beiträge jeweils um 12 Uhr mittags eingab, so daß sich eine richtiggehende weltumspannende ›Kunstsphäre‹ ergab, die ihre Produktivität dem Lauf der Sonne anpaßte. Man wird ein solches Happening zumindestens auch als Konkretisierung eines ›kosmischen Bewußtseins‹ verstehen dürfen, das schon die russischen Suprematisten mit Kasimir Malewitsch an der Spitze zu erlangen trachteten. Die Zentrumslosigkeit einer solchen Struktur, die von allen als inspirierender Austausch zwischen ganz unterschiedlichen Kulturbereichen gerühmt wurde, kennzeichnet einen weiteren zentralen Aspekt von Telekommunikationskunst. In Adrians eigenen Reflexionen über sein künstlerisches Tun kommt aber auch am deutlichsten eine gewisse Enttäuschung über das Erreichte zum Ausdruck (Adrian, 1989). Die angestrebte globale Aktivität gilt ihm im nachhinein als eine sehr begrenzte, eigentlich nur auf die Industrieländer beschränkte Globalität, in der ein großer Teil der Welt aus Technologiemangel völlig außen vor geblieben sei. Auch drängt sich ihm der Eindruck auf, daß die künstlerischen Unternehmungen allzu oft nichts anderes leisteten, als der industriellen Anwendung von elektronischen Strukturen den Weg ins öffentliche Bewußtsein zu

1 Internet: <http://www.bmts.com/~normill/Text/plissure.txt>

ebnen. Damit sei genau das Gegenteil des ursprünglich Angestrebten herausgekommen: Hatte man im Überschwang eines technophilen Idealismus zunächst die Kreativität des einzelnen fördern wollen, so schien schlußendlich wieder einmal nur das Gewinnstreben der Industrie befriedigt, wenn nicht gar eine Ästhetisierung von Kriegstechnologie betrieben.

Der soziale Anspruch von Telekommunikationskunst kommt bei zwei amerikanischen Künstler(inne)n besonders deutlich zum Vorschein. Kit Galloway und Sherrie Rabinowitz inszenierten schon 1980 ein telematisch gestütztes Happening zwischen Los Angeles und New York (*Whole in Space*), in das zufällig vorbeikommende Passanten eingebunden wurden. In jeweils einem Kaufhaus-Schau fenster der beiden Städte wurden elektronisch übertragene Bilder und Töne der anwesenden Passanten von der anderen Seite des Kontinents übertragen, die sich – wie ein Loch im Raum – ganz unerwartet ins Gesichtsfeld der Vorbeikommenden schoben. Sie führten zu einer intensiven und offenbar zuweilen höchst phantasievollen Fern-Kommunikation in der öffentlichen Sphäre. Einen solchen Anspruch forcierten die beiden Künstler bei der Olympiade 1988 in Los Angeles, als sie in ihren *Electronic Cafés* Menschen unterschiedlicher Nachbarschaften in sozialen Brennpunkten der kalifornischen Großstadt medial zusammenschalteten. Sie machten die Erfahrung, daß anfängliches Mißtrauen, welches das Verhältnis von sozial Deklassierten prägte, auf die Dauer in hoffnungsvoll stimmende fruchtbare Zusammenarbeit mündete. Der Aspekt der Gemeinschaftsstiftung dürfte ein zentrales Argument für die Praxis von Telekommunikationskunst sein, daneben speziell der alte, hier manchmal realisierte Anspruch der Avantgarde, jeden Menschen zum Künstler zu machen. Vor allem das vergleichsweise bekannt gewordene *Whole in space*, bei dem nach einigen Tagen offenbar ganze Familienfeiern und große Partys gefeiert wurden – mit Teilnehmern, zwischen denen eine Entfernung von über 5.000 Kilometern lag –, deutet ein wichtiger Interpret interaktiver Medienkunst als ein künstlerisches Ereignis, mit dem »alte Rituale und Mythen wiederzubeleben« waren, die im Prozeß der Industrialisierung und Individualisierung verlorengegangen seien. Entstanden sein soll bei dem Experiment eine »kollektive Vertrautheit, wie wir sie von Stammeskulturen kennen« (Youngblood, 1986, 295). Die Wiederbelebung vorgeschichtlicher / vorschriftlicher / vorzivilisierter Traditionen ist ein

Aspekt, der bei einer ganzen Reihe von Interpretationen der Akkulturationsmacht elektronisch gestützter Medien ins Zentrum gestellt wird. McLuhans Vermutung, im globalen Dorf der modernen Netzwerke finde so etwas wie eine Rückkehr in stammesgesellschaftliche Umgangsformen statt, gehört zum Standardrepertoire der Medientheorie. Interessanterweise aber sah auch schon die frühe Avantgarde in der Technik ein Mittel, den Menschen in seine ursprüngliche Ganzheit zurückzuführen.

Roy Ascott, der Schamane der Telekommunikationskunst

Ascott selber hat eine solche künstlerische Arbeit, die sich üblichen Ausstellungs- und Vermarktungsgepflogenheiten von Kunst radikal entzieht und damit auch kaum in die Darstellungen einer kanonisierten Moderne eingedrungen ist, am intensivsten theoretisch reflektiert und begleitet. Mit dem »konnektivistischen Paradigma« begründet er seine kollektiv schöpferische Kunstpraxis. Gemeint ist damit die Überzeugung, daß alles mit allem zusammenhänge, jedes Element eines Systems – und ein künstlerisches Projekt begreift er ganz emphatisch als systemischen Zusammenhang von einzelnen Individuen und Produkten – seinen Status und seine Bedeutung aus der Einbettung in den Gesamtkontext erhalte (Ascott, *The museum of the third kind*, 1996). Darstellung von Objekten wird so obsolet, fängt man damit doch zwangsläufig nicht mehr als die Oberfläche ein und übersieht das eigentliche Beziehungsgeflecht, in das diese Objekte eingebunden sind (Ascott, *Das digitale Museum*, 1996). Im System verliert das Subjekt seinen überkommenen Status, im Super-System des Netzes spaltet sich das Ich in ein ganzes Kaleidoskop von Identitäten auf, je nach aktueller Konstellation der Bezüge. Ascott spricht in Anlehnung an Roland Barthes gerne vom »Tod des Autors«, der kreativ-kommunikative Prozeß ist geprägt von künstlerisch relevanten Unschärfen, Undeterminiertheiten und Unsicherheiten, die zu fortwährender phantasievoller Transformation des Materials führen (Ascott, 1989). Der Autor wird radikal zum nur mehr reagierenden Teil eines übergreifenden Zusammenhanges, der aber als emergente Struktur eine Leistung erbringt, die mehr bietet als eine Summierung der Einzelleistungen (Ascott, 1984, 31, 45, 58). Das Grundmuster dieser Überlegungen ähnelt dem der Künstli-

chen-Intelligenz-Forschung, die sich zuletzt mehr an das Vorbild der Gehirnstruktur anlehnt und Intelligenz als selbstorganisierende verteilte Prozesse begreift.

Die Faszination bei der künstlerischen Arbeit in Netzwerken ist die Faszination der körperlosen, oder zurückhaltender gesagt: körperüberwindenden Seinsweise. Denn von einer »Ausdehnung des Körpers« im Netz ist die Rede – »Wenn ich im Netz arbeite, ist jedes Kabel, jeder Knoten, jeder Server ein Teil von mir« (Ascott, 1996) – dann aber auch »von dem Gefühl eines sich außerhalb des Körpers Befindens« (Ascott, 1984). Daß der Geist sich aus dem im futuristischen Elektronik-Jargon »wetware«, wenn nicht schlicht »meat« genannten menschlichen Körper herauslöse und sich »mit einer Art von zeitlosem Ozean« verbinde (Ascott, 1984), ist Ascott bei seinen zahlreichen telekommunikationsgestützten Arbeiten, die ihn in einen »Zustand metaphysischer Harmonie« versetzt haben, zur Gewißheit geworden (Ascott, 1984). Einer seiner Kollegen hält gar den Zeitpunkt für gekommen, an dem die Menschheit »nicht nur engelsgleich, sondern gottesgleich zu werden verspricht« (Kriesche, 1996). Nicht ganz zufällig ist ihnen und den radikalen Vertretern einer digitalen Kultur auch der Rückfall in ein materiefeindliches, neuplatonisch-agnostisches Denken und in einen längst überwunden geglaubten cartesianischen Dualismus vorgehalten worden, der die menschliche Existenz sauber in Körper und Geist auftrennt und den Geist als grundsätzlich körperlos versteht (Dery, 1996). Dies aber könnte ein Mißverständnis sein: Nicht so sehr als Gegensatz nämlich scheint Ascott das Verhältnis von Körper und Geist zu denken. Geist gilt ihm vielmehr in seinem durchgängig ganzheitlichen Grundansatz als komplexe Ausfaltung des Körperlichen und auch hier wiederum als Emergenz-Phänomen, so wie es in den systemtheoretischen Ansätzen bedacht wird.² »Der Körper denkt«, so bringen es diejenigen auf den Punkt, die in der digitalen Kultur im Sinne McLuhans und Flussers eine Überwindung der visuell-abstrakten Schriftkultur und die Durchsetzung einer umfassenden Sinnlichkeit erblicken (Kerckhove, 1995, 345). Der Körper aber, und hier dürfte die unerwartete Pointe versteckt liegen, ist nicht mehr unbedingt derjenige aus Fleisch und Blut, auch die Maschine kann als körperhaft gedacht werden.

2 Vgl. Kelly, 1999, S. 81ff.

Ascott reflektiert mit seinen enthusiastischen Einlassungen eine ans Religiöse grenzende Erfahrung, die viele Künstler und Wissenschaftler, welche das Internet nicht als schnödes Informationsinstrument gebrauchen, vor allem zu Beginn ihrer Beschäftigung mit dem neuen Medium gemacht haben. Robert Adrian X etwa beschreibt eindrücklich seine ersten Erfahrungen mit dem Cyberspace:

»Wenn die Maschinen an sind, und deine Finger auf der Tastatur, dann bist du in Verbindung mit einem Raum hinter dem Monitor. Und dieser Raum ist nur da, wenn die Maschinen an sind. Man betritt einfach eine neue Welt. Für mich hatte das nie etwas mit Reisen zu tun. Für mich hatte das eher etwas mit Präsenz zu tun, mit dem Eindringen in ein neues Territorium durch eine Art Membran.« (Adrian, 1997)

Die Diktion erinnert an Beschreibungen spiritistischer Sitzungen, elektrische Spannung sichert hier die Anwesenheit im Jenseits, welche sich bei Abschalten der Apparate unrettbar verflüchtigt. Sie steht in einer Tradition, die der unsichtbaren, aber ungeheuer machtvollen Elektrizität von Beginn an eine quasi magische Kraft zugemessen hat (Carey/Quirk, 1969/70).

Telematische Transzendenz

Der Begriff des ›Religiösen‹ ist dabei nicht als hilflose Metapher zu verstehen, sondern kennzeichnet vielleicht den Kern der ganzen Bewegung, so wie er auch tiefe Spuren im aktuellen medientheoretischen Diskurs, angefangen beim Übervater McLuhan, hinterlassen hat. Im Hintergrund steht dabei zweifellos die New-Age-Bewegung, die Intuition systematisch über Rationalität stellt und der zergliedernden Kultur des Westens die ganzheitliche des Ostens entgegensetzt.³ Der Wille zur Transzendenz zeigt sich bei einer ganzen Reihe von Medienkünstlern, zunächst als Wunsch nach Überschreiten gesetzter Bedeutungsgrenzen, dann aber auch als Sehnsucht nach Überwindung des Materiellen und nach dem Erlangen einer spirituellen Dimension. Neu ist gegenüber klassischen Erlösungsreligionen nur die Vorstellung, diese Rettung sei mit den Mitteln avanciertester Technologie zu erlangen. Ascott

³ Vgl. Künzlen, 1997, S. 250ff.

selbst setzt bei seinem Verlangen nach Überwindung von Zeit und Raum auf »eine Art bio-technologischer Theologie«⁴; prosaischere Kritiker haben das sarkastische Wort vom Personalcomputer als LSD der 1990er Jahre geprägt oder im Internet das Woodstock der Cyberwelt wiederentdeckt. Wenn Ascott seine Ungeduld im Angesicht einer Technologie formuliert, die sich zwar rasend schnell weiterentwickelt, aber doch nicht ausreichend schnell, um dem Künstler die Bild-, Klang- und Textsynthese zu einem universellen »Gesamtdatenwerk« zu erlauben (Ascott, 1989, 106), so steckt darin der alte Topos vom Leiden an der Parusieverzögerung: So wie trotz biblischer Zusicherung das Ende der Welt samt Rückkehr in die Einheit des Ursprungs ausblieb und die frühen Christen zuweilen zur Verzweiflung trieb, so schreitet für Ascott die heilbringende Virtualisierung allzu langsam voran. »Was theologisch war, wird technologisch«, heißt das ohne jeden Anflug von Ironie bei einem anderen aktuellen Medientheoretiker (Lévy, 1997, 100).

Die Vorbilder für eine solche Theologie sind inzwischen mehrfach gesichtet worden. An erster Stelle ist wohl Pierre Teilhard de Chardin zu nennen, der mit seiner Idee von der Noosphäre selbst schon auf technische Realisierungsformen setzt. Gemeint ist eine »denkende Sphäre«, die sich in historisch stark steigender Dichte in technisch vermittelten menschlichen Kommunikationen rund um den Globus bildet, damit eine Kollektivseele schafft und den alten Traum von der Rückkehr in die Alleinheit schon innerweltlich zu erreichen scheint. Beispielgebend für die Techno-Künstler und ähnlich wie Theosophen und Monisten, die vor allem die frühe Avantgardkunst inspiriert haben, denkt Teilhard de Chardin den Geist dabei nicht als Gegensatz zur Materie, sondern als »über sich selbst hinaus vorangetriebenes Materielles, Über-Materielles« (Teilhard de Chardin, 1995, 37). Aber auch an Peter Russell mag man denken, einen Apostel der New-Age-Bewegung, der sich die Erde als lebendiges Individuum vorstellt, das sich in den elektronisch gebildeten Vernetzungen ein Nervensystem wachsen läßt. Dieses System, welches nach Russell schon bald nach dem Jahr 2000 die Komplexität des menschlichen Gehirns übertreffen soll, müßte zur Verschaltung einzelner Bewußtseinsysteme in einem Superbewußtsein führen und deren Eigenstän-

4 Ascott, 1989, S. 103 u. 1990, S. 246.

digkeit zugunsten einer unendlich viel höheren und weiter wachsenden Geistigkeit aufheben (Russell, 1983).

Die innerweltliche Erlösungsperspektive prägt dabei insbesondere eine Gruppe von Radikalutopisten, deren Präsenz im technomodernistischen Diskurs in keinem Verhältnis zu ihrer zahlenmäßigen Beschränktheit steht. Gemeint sind die ›Transhumanisten‹ oder auch ›Extropianer‹ (Gegenbegriff zu ›Entropie‹, mit der die Thermodynamiker auf den unvermeidbaren Verfall allen Lebens verweisen), die nichts sehnlicher wünschen, als sich ihrer ›wetware‹ endgültig zu entledigen, um auf funktionstüchtigere, vernetzbare und vor allem haltbarere ›hardware‹, sprich Maschinen umzusteigen (Freymuth, 1998). Diese vor allem in Kalifornien lebenden Hyperoptimisten lehnen sich an die extrem antihumanistischen, dabei durchaus nicht faszinationslosen Visionen des Roboterforschers Hans Moravec an, der die Leistungsfähigkeit neuester Computergenerationen schon in wenigen Jahrzehnten an einem Punkt angelangt sieht, an dem die Denkkapazität des Menschen simuliert und damit übernommen werden kann (Moravec, 1990). ›Downloading‹ heißt hier das Zauberwort; daß das Gehirn immerhin so kompliziert ist, daß wir es noch heute eigentlich kaum in seinen Grundfunktionen verstehen, interessiert weniger: Über eine Schnittstelle, die wie in William Gibsons Kultroman *Neuromancer* direkt ins Gehirn implantiert wird, sorgt ein einfacher Copy-Befehl dafür, daß die menschliche Information (gedacht ist wohl an eine in den Genen angelegte und lernend erworbene) auf die Maschine übertragen wird und daß der Mensch dann eben in einem anderen, aber tüchtigeren Gehäuse weiterlebt. Die Sorge der Extropianer besteht nun im wesentlichen darin, wie sie die Zeit überstehen, bis die Maschinen leistungsstark genug sind, um die beschriebene Funktion zu übernehmen. Aber auch dafür ist schon eine Lösung parat, die genauso schlicht wie medizinisch umstritten ist: einfrieren und dann erst zu einem Zeitpunkt wieder auftauen, wenn die Techniker endlich soweit sind, daß paradisische Zustände auch schon auf Erden herrschen.

Die Politik des Cyberspace

Die Unbestimmtheit und Offenheit des künstlerischen Netz-Diskurses hat aber durchaus Aspekte, die über das Spielerische, im

besten Fall Gemeinschaftsstiftende hinausgehen. Im Vordergrund steht eine politische Dimension, die von einem anarchistischen Grundimpuls belebt wird, welcher so viele künstlerische Stimmen der Moderne moduliert hat. Die Unbestimmtheit nämlich entziehe sich den Festlegungen der Machthaber, sie unterwerfe sich niemals der von den Herrschenden fixierten Bedeutung, der sich die Beherrschten zu unterwerfen hätten. Wenn Weibel vom digitalen als dem »befreiten Bild« spricht, so klingt darin auch die politische Dimension nach (Weibel, 1984). Die rhizomatische Struktur des Netzes Sorge für Unkontrollierbarkeit und die Möglichkeit, im »Polylog« (Lischka/Weibel, 1989) Sinn jeweils originär zu stiften – und sei der auch noch so unbequem und dem »mainstream« entgegenlaufend. Alles, was mit geschlossenen Systemen und institutionalisierten Verwaltungen zu tun hat, gerät damit in Totalitarismusverdacht, der Kreative fühlt sich immer dort gefesselt, wo seine phantasievolle Schöpferkraft behindert und in die Bahnen des Althergebrachten gezwungen wird. Vor allem die Interaktivität, also die doppelseitige Austauschstruktur, in der der Sender immer auch Empfänger, der Empfänger immer auch Sender von Nachrichten ist, trage zur demokratischen Verfaßtheit der aktuellen elektronischen Medien bei, erfülle sich doch hier eine alte Forderung, die schon Bertolt Brecht in seiner berühmten Kritik am Einbahnstraßen-Prinzip des gängigen Radios formuliert hatte. Hinter dieser Auffassung steht natürlich die verbreitete Anschauung, das Netz, gemeint ist vor allem das Internet als Netz der Netze, Sorge für eine endgültige und radikale Durchsetzung des demokratischen Prinzips. Schaut man genauer hin, ist damit aber nicht die uns geläufige Form der repräsentativen Demokratie, sondern – bei aller anarchistischen Rhetorik – eine extrem privatistisch gedachte direkte Demokratie der Individuen vorgestellt, wie sie vor allem den kalifornischen Traum der radikal-libertären Rechten prägt (Rötzer, 1996). Für die aktuelle Verwischung der Grenzen von rechts und links spricht dabei auch, daß manch einer sich zu der Behauptung versteigt, das Internet diene der »Verwirklichung des marxistischen Ziels einer Aneignung der Produktionsmittel durch die Produzenten«, ohne sich ideologisch deutlich von den Liberalisten abzusetzen (Levy, 1996). Um die Möglichkeit einer freien Produktivität und Meinungsäußerung im Netz zu garantieren, Voraussetzung für eine derartige Form der Demokratie, muß hier natürlich die weitestge-

hende Zensurfreiheit gesichert sein. Amerikanische Bewegungen, die sich mit großer Publikumsresonanz hierfür aussprechen und auch bei Pornographie, Aufforderung zu Gewalt und Rechtsradikalismus keine staatlich verfügbaren Einschränkungen dulden wollen, fühlen sich diesem politischen Spektrum zugehörig. Das Zurückdrängen von staatlichen Institutionen korrespondiert mit einer beherzten Propagierung allen technologischen Fortschritts, die man zum Teil wohl auch als Kompensation für eine Enttäuschung über die als bescheiden empfundenen Errungenschaften der Politik werten darf. Technischer Fortschritt selber fördere die Ausbreitung der Demokratie; die Frage, wie und von wem Technologie zur Durchsetzung von eventuell sehr partikularen Zielen gefördert wird, stellt sich bei aller radikalen Rhetorik zwangsläufig kaum. Wenn Peter Weibel, einer der einflussreichsten Medien-Theoretiker und -Künstler und als neuer Direktor des Karlsruher Zentrums für Kunst und Medien (ZKM) an einer zentralen Schaltstelle positioniert, die Demokratisierung in ein eindeutiges und wohl auch ausschließlich gedachtes Kausalverhältnis zur Beschleunigung der Kommunikationsstrukturen seit dem 19. Jahrhundert bringt, so schließt er sich hier an: Der Primat der Technik scheint den Primat der Ökonomie verdrängt zu haben. Ideologiekritisch orientierte Aufklärer (Guggenberger, 1997) haben dagegen einen schweren Stand: Ihre Ironie gegenüber dem techno-modernistischen Zeitgeist wirkt fast unrettbar antiquiert. Eindrucksvoller scheint da schon das Eingeständnis des immerhin an zentraler Stelle selbst beteiligten Robert Adrian X, die Hoffnung auf eine durch die neuen Kommunikationsmittel intensivierte Form von zwischenmenschlicher Interaktivität sei naiv gewesen, weil sie die Beharrungskraft einer über Jahrhunderte eingespielten Austauschstruktur von Produzent und Konsument vernachlässigt habe (Adrian, 1989). Ascott scheint durch solche Zweifel kaum berührt. In einer aggressiven, die Rhetorik der liberalen Rechten noch übertrumpfenden Polemik gegen die »alte, muffige, verzweifelte, negative, endlos kritische und hoffnungslos zynische Kultur Europas« stellt er dem alten Kontinent die Musealisierung für den Fall in Aussicht, daß er sich nicht mit Haut und Haaren selber der Vernetzung und technologischen Modernisierung verschreibe (Ascott, 1997). Sein anarchistischer Impetus wendet sich dabei zwar gegen den obsessiven Individualitätskult der alten Industriegesellschaft und zielt auf kollektive Vernet-

zung, ist aber selber durch und durch individualistisch bestimmt (Ascott, 1996, Das digitale Museum, 79).

Schlußfolgerungen

Die Bewertung der hier kurz angesprochenen künstlerischen Projekte und ihrer ideologischen Flankierung fällt nicht leicht. Die zuweilen abstrusen Pointierungen wird man als gängige Polarisierungen einordnen und relativieren müssen, genauso wie die politischen Ausgangs-Konstellationen mit aller Entschiedenheit in Erinnerung zu rufen sind. Auch wird man sich des Eindrucks nicht erwehren können, daß die künstlerische Praxis weniger komplex ist als die begleitende Theorie, obwohl auch dieses Urteil mit Vorsicht zu genießen ist, weil die Praxis eigentlich nur dem direkt Beteiligten durchschaubar wird. Aber selbst wenn der ideologiekritische Vorbehalt, hier würde im wesentlichen der Durchsetzung massiver Technologisierung allen gesellschaftlichen Lebens Vorschub geleistet, nicht einfach von der Hand zu weisen ist, sollte die prognostische Bedeutung des telematischen Kunstprogramms nicht unterschätzt werden. Denn ganz außer Zweifel dürfte stehen, daß sich hinter der Vernetzungsidee Ascotts und seiner Kollegen ein wesentlicher Aspekt des ›künstlichen Menschen‹ der Zukunft verbirgt.