

Für eine digitale Renaissance des Situationismus

Heimo Ranzenbacher

Nichts mehr — oder vorsichtiger ausgedrückt — nur wenig versteht sich von selbst. Und technologiebasierte Kunst ist vielen ohnehin ein Mißverständnis. Die Gründe sind allerdings unterschiedlich. Evident jedoch dürfte sein — und aus welchem anderem Grund sprächen wir denn so angeregt —, daß sich die diversen Formen technologiebasierter Kunst mit der technologischen Entwicklung und deren Wirksamwerden im Alltag allmählich an einer einzigen Sphäre ihres Erscheinens orientieren — nämlich am Datenraum. Absehbar ist in der Folge die Angleichung der verschiedenen Kunst-Konzepte. Vorerst aber mögen die Unterscheidungen noch dienlich sein, und zwar insofern, als sich aus der Argumentation, daß die vermeintliche Verschiedenheit ihrer Anlagen hinfällig werde, neue Bedingungen herleiten.

Die technologiebasierten Künste haben also in erster Linie die jeweiligen Sphären ihres Erscheinens und referenzielle Sphären als Kriterium. Wir sprechen etwa von der informationellen [mediatisierten] Sphäre und meinen damit auch die Erscheinungs- und Distributionsformen der monologisch organisierten Informationsmedien wie Zeitung, TV etc. — in Referenz zur Medienkunst. In Unterscheidung zur informationellen sprechen wir von einer signitiven Sphäre als der Sphäre der traditionellen Verwaltung und des Managements von Zeichen, der Orientierung, der Politik — mit Signifikanten wie Legislative, Kunst, Soziales, Moralisches oder Spektakel. Situationismus, Antikunst, Kunst im öffentlichen bzw. des zu veröffentlichenden Raumes gründen darin ihre Gegenhaltung auch als eine ästhetische. Mit der Datensphäre verbinden sich dialogisch organisierte Kommunikationsmedien und -kanäle — in Referenz zur Kommunikations- [bzw. telematischen] Kunst.

Unter Medienkunst verstehen wir entweder Kunst, bei der durch technisches Equipment Bilder, Klänge oder Texte erzeugt [und reflektiert] werden, oder wir verstehen darunter Kunst, die im Spiel sich begreift, das sie mit Medien der Information treibt. Diese Intention beschreibt beispielsweise die Strategie eines Malcolm McLaren in den späten 70er Jahren. Auf ihn verweist der Musiktheoretiker Werner Jauk, wenn er das Medienkunstprojekt *Sex Pistols* und Punk von Malcolm McLaren als Folge "gerade der kommerziellen Überformung "authentizitätstheoretischer Konzepte" des Rock'n' Roll" ortet. McLaren "zeigte, wie Gegenhaltung als Ware im Rockgeschäft als großer Schwindel verkauft wird", indem er "die Benutzung des medialen Geschäfts mit der "Gegenhaltung"" zu seiner Strategie machte: "Nicht die Medien benutzen Musikmachende, sondern Künstler benutzen die Medien und verkaufen extreme Gegenhaltungen über den Mechanismus "mediales Rock-Geschäft" [der ansonsten in kontrollierender Weise Gegenhaltung zur Ware entkräftet]. In sezierender Art ist dieser Prozeß im *Great Rock'n'Roll Swindle* dokumentiert; das Dokument ist zugleich als Ware deklariert: eine doppelte Überhöhung oder die kunstgemäße Parallelführung der Theorie, eine Methode zur Erkenntnisgewinnung." Kommunikationskunst wird in Anlehnung an die McLaren'sche "Medienkunst" als Spiel manifest, das die Kunst in der dialogischen Datensphäre mit dieser und den technischen Mitteln der [digitalen] Kommunikation organisiert. Angenommen, Interaktive Kunst beziehe ihr Konzept nicht aus der Bindung an traditionelle Kunstbegriffe, die sie zum Spielzeug verkommen lassen, so basiert sie meines Erachtens auf dem selben prinzipiellen Muster.

Welche Bedeutung vermag Interaktive Kunst zu gewinnen, wenn sie nicht Spielzeug sein will? Gewöhnlich stellt sie sich als bloße Nachfrage dar. Als Kunstform wirft sie jedoch die Frage nach dem erweiternden Begriff von Kunst auf — und verwirft ihn gewöhnlich, denkt man an die Art, wie Interaktive Kunst der bloßen Nachfrage mehrheitlich nachkommt.

Im Grunde bedingt die Erweiterung des Kunstbegriffs automatisch eine Distanz zum oder eine Absage an den Anspruch auf Autonomie der Kunst. Der Diskurs einer Kunst im öffentlichen Raum war davon geprägt, wenn er sich nicht damit begnügte — und wenn, war es unser Ungenügen daran —, formale Kriterien des Ortes ihres Erscheinens zu verhandeln. Die Frage der Erweiterung war stets geprägt von der Interpretation des Bereiches, in den hinein sich Kunst konkret erweiterte. Traditionelle Kunst, hier im Sinne diverser werkerzeugender Disziplinen gedacht, versteht sich implizit auch als Bestätigung der Sphäre ihres traditionellen Erscheinens, als Bestätigung deren Distributions-, Verwaltungs- und Verwertungszusammenhanges, dem sie, die Kunst, unterliegt. Selbst die Kritik, die traditionelle Kunst an den Orten ihres Erscheinens übt — beispielsweise an der Institution Galerie — bedeutet implizit eine Bestätigung des Erscheinungsortes "Galerie", denn die galeristische Sphäre ist nicht ident mit der Galerie, für die die ästhetische Gestalt angelegt wurde. Das Werk ist dann Ausdruck der Akzeptanz der Bedingungen des Erscheinens, wenn diese Bedingungen sich jede Erscheinungsform, auch der Kritik an ihr, unterwirft. Der Werkbegriff steht für die Form der Unterwerfung, die nur im Werk vollzogen werden kann. Etwas haben alle Erscheinungsformen gemein: die Problematik der Autonomie. In den meisten ästhetischen Theorien wird Autonomie im Sinne Kants[1] verstanden, der "Autonomie" als philosophischen Begriff einführte. Beispielsweise faßt Niklas Luhmann seine Überlegungen zur modernen Kunst in der Aussage zusammen, "daß die Kunst in dem Maße, als sie externe Anhaltspunkte abstößt und sich in diesem Sinn frei macht, zur Selbstentfesselung kommt und sich nun gerade darin, wie sie das macht, als Kunst behauptet." Und für Adorno ist Autonomie dann erreicht, wenn sich die Form von ihrer humanen Prägung gelöst hat: "Je reiner die Form, je höher die Autonomie der Werke, desto grausamer sind sie. Appelle zur humaneren Haltung der Kunstwerke, zur Anpassung an Menschen als ihrem virtuellen Publikum, verwässern regelmäßig die Qualität, erweichen das Formgesetz." Wenn jedoch das Werk [als "kategorischer Imperativ" der Kunst] obsolet ist, dann auch der Autonomiebegriff — der dem Autor ohnehin nie behagte: Etwas ist entweder autonom oder es ist nicht autonom. Graduelle Autonomie ist begrifflicher Blödsinn. Es gibt bestenfalls Formen von Abhängigkeit, die sich der Autonomie nähern können. Die Frage des Sinns und auch der Qualität von Kunst stellt sich zuerst als eine Frage nach der Interpretation der Sphären ihres Erscheinens [durch ihre Erscheinung in diesen]. Dadurch erweitert sich nicht nur der Kunstbegriff, sondern auch der Begriff der diversen Sphären. Kunst definiert sich nicht mehr nur durch die Bedeutung [Interpretation] des engeren Raumes ihres Erscheinens, sondern auch durch dessen Erweiterung in andere Räume und deren Bedeutung: Erweiterung von sozialen, urbanen Räumen in Räume, die sich durch neue Funktions- und Bedeutungszusammenhänge neu konstituieren. Die Frage ist vor allem, wie die Substitution des Werkes als Parameter für den Begriff von Kunst durch die Sphäre ihres Erscheinens Parameter des Sinns und der Qualität von Kunst konstituiert. Wenn etwa die Sphäre der Kunst nicht mehr nur Erscheinungs-, sondern zugleich Produktions- und Distributionsraum ist, also sowohl "Material" als auch Gegenstand von Kunst, wie es avancierte Kunstformen intendieren, dann müssen wir wohl weit mehr für obsolet erklären, als uns vielleicht aus alter Liebe zur Kunst lieb wäre. Ich rücke deshalb eine Kunst, die wir nie so recht liebgewonnen haben, ins Blickfeld: den Situationismus einerseits, die Antikunst andererseits. Beide Formen ermöglichen es aufgrund ihrer Anlagen, einen Diskurs von Kunst als einigermaßen historisch erfaßtes Phänomen weiterzuführen. Freilich, auch ihrer beider Scheitern ist evident. Die Art und Weise, wie weiland die Antikunst mit ihrer Interpretation der Sphäre etablierter Kunst als Verstärker eines gesellschaftlich tradierten, obsoleten Weltbildes Haltung bezog, ist heutzutage ebensowenig verbindlich wie das Weltbild der Situationisten. Wenn alles Erscheinung ist, dann auch die situationistische Kritik an der Spektakelkultur, der alles gut ist, was erscheint; also auch die situationistische Kritik daran. Und doch sind in diesen Haltungen Anlagen zur Orientierung einer technologiebasierten Kunst zu finden.

Darin, daß die Medien-, Kommunikations- und Interaktive Kunst den Werkcharakter im Grunde negiert, weist sie Parallelen mit der Theorie der Praxis von Antikunst beziehungsweise des Situationismus auf. [Werkcharakter ist nur im Verwertungs- und Verwaltungszusammenhang von Kunst von Bedeutung.] Aber wie diese weist auch die Praxis jener die Anlage zur Wirkungslosigkeit aus.

Antikunst — sowohl in der Traditionslinie der schon klassischen Moderne, von Dada, Fluxus, Wiener Aktionismus, als auch in der Traditionslinie der 70er und frühen 80er Jahre — agierte gewöhnlich in einer Gegenhaltung zum Markt, der als gesellschaftliches Korrektiv der Kunst interpretiert wurde; sie unternahm den Versuch, sich der normierenden und auch politisch vereinnahmenden Ideologie des [ästhetischen] Soll und [persönlichen] Habens zu entziehen, indem sie sich vom Werkgedanken zugunsten der Idee, daß Kunst sich im Ereignis manifestiere, verabschiedete. Sie substituierte also den Begriff des Werkes durch den des Konzepts, sie stellte den Mythos des Originals, den Begriff der Autorenschaft in Frage — was sie zwar scheinbar unkompatibel mit den gestaltprägenden Instanzen der Verwertung machte, ihr Ende als Wert im institutionalisierten Werk- und Zeichenmanagement spricht indes dagegen. Antikunst spielte mit dem Begriff der Kunst, wie ihn das Bürgertum als Ideologie des Souveräns für sich vereinnahmte, und wendete ihr Spiel gegen die Kunst, das heißt gegen deren Eignung, Ideologie zu verstärken. Sie mußte ihr Ende als Wert der Kunst finden, weil diese ihr Gegenstand war.

Im Ansatz weitaus radikaler — und daher heute noch interessanter — waren die Situationisten der 50er und 60er Jahre. Sie interpretierten nicht die Eignung der Kunst die Ideologie der Gesellschaft zu stützen, sondern die Gesellschaft als universelles Spektakel, das sich nach der Devise "Alles, was erscheint, ist gut, und alles Gute ist das, was erscheint" organisiert. Kunst im Verständnis der Situationisten war nicht etwas, was man erzeugt, es war eine Haltung, aus der heraus Situationen konstruiert werden. Interpretieren wir Meme als etwas, das einen seinem Environment adäquaten Erkenntnisgewinn und -vollzug [zum Zwecke seiner Gestaltung] verursacht, dann sind die situativen Konstrukte ein naheliegendes Äquivalent — viröse Effekte im Programm der schieren Erscheinungen. Die Vereinigung der Haltungen von Antikunst und Situationismus wäre vielleicht geeignet, im Programm der sich abzeichnenden Vereinigung der Sphären [des Informationellen, Mediatisierten, der Daten und des Signitiven] zu einer einzigen Sphäre wirksam zu werden.

Ein Kunstwerk wird in der Regel dann als "interaktiv" angesehen, wenn es durch das Eingreifen eines aktiven Betrachters eine Veränderung erfährt. Es ist das Konstrukt eines Kontexts, das es in einer Art choreografierte Handlung erlaubt, ein annähernd individuelles Werk zu erzeugen. Dieser Kontext ist der Interaktions-Rahmen sowohl des Akteurs wie auch des Werkes selbst. Außerhalb dieses Rahmens unterscheidet sich Interaktivität aber nicht erheblich vom statischen Werk. Zu schlechter Letzt mündet der Diskurs der Interaktivität in den der traditionellen Kunst, wie er über die Bedeutung von Farbe oder den pädagogischen Wert von Kunstbetrachtung geführt wird. Interaktivität bedeutet weder einen Gewinn für die Kunst selbst noch für das Verständnis der Sphären, auf die sie als Werk rekurriert. Ganz in der Tradition des Scheiterns der Antikunst begnügt sich die Interaktive Kunst im besten, zugleich im seltensten Fall damit, dem Verwaltungsraum von Kunst eine lange Nase zu zeigen; sie reproduziert mehrheitlich die alte Idee im digitalen Format. Die Schaffung einer elektronischen Matrix [eines künstlichen Bedingungssystems im kleinen — Inversions-Dynamik], die sich durch interaktive Handlung in ihrem Rahmen verschiebt, nimmt im Grunde nur — wenn auch auf für Zeitgenossen interessantere Weise — Bezug auf die alte Verweisqualität und unterscheidet sich von Interaktivem im großen wie der Kant'sche Begriff von Ästhetik ["das Schöne als Gegenstand des Wohlgefallens ohne alles Interesse"] von dem

Anspruch eines Alexander Gottlieb Baumgartens, der — um das Wort "schön" intersubjektiv überprüfbar und auf Dauer verwendbar einzuführen — "Schönheit" primär nicht Gegenständen zusprach, sondern es auf die Art und Weise der Erkennbarkeit bezog [etwas kann "in schöner Weise erkannt" werden]. Während das eine Spiel im [großen] Spiel mit Wirkung darauf [offensive Dynamik] ist, ist das andere mit Spielzeug zu vergleichen. Inversions-Dynamik ist gleichbedeutend mit Rahmenhandlungen. Und Kunst zu rahmen, also Rahmenbedingungen zu unterwerfen, heißt, sie in den Status des Werkes zu überführen. Kunst im Datenraum zeichnet sich durch das Gegenteil, durch die Auflösung von Rahmen, aus. Darin ist ihre eigene Auflösung als Kunst inbegriffen. Doch erst durch die Überführung Interaktiver Kunst in die offensive Dynamik der Kommunikationskunst würde die Auflösung als Wandel in eine Neuorganisation vollzogen. In der Kommunikationskunst ist der Kontext also ein kulturelles Faktum. Es wird nicht extra ein Spielplatz geschaffen, sondern es wird ein Spiel im und auf der Basis der Bedingungen des öffentlichen Raumes in Gang gesetzt. Dieser kulturelle Interaktionsrahmen wird durch offensive Benutzer verändert — zumindest in seiner Wahrnehmungsgestalt. Zur Darstellung kommt die Art der Benutzung, und dabei ist "Art" natürlich doppelsinnig gemeint. Bislang war die Erzeugung [ästhetischer] Information gewöhnlich Privatsache. Der Datenraum macht indes nicht nur die Daten selbst, sondern auch die Erzeugung von Daten/Information zu einer öffentlichen An-gelegenheit. Durch Horizontal Radio[2] bei-spielsweise — ein im Internet organisiertes und durch die Verschaltung des Netzes mit Radio international distributiertes Projekt, das auch Live-Aktionen miteinbezog — erhielten Musik, Klang, Text, alle Arten von [auch ästhetischer] Information eine völlig andere Bedeutung als nur die ihrer Gestalt, ihres Inhalts. Horizontal Radio war eine Versuchsanordnung — die erste, meines Wissens —, in der Informations- und Kommunikationsmedien in einem Ausmaß dialogisch verschaltet wurden, wie es sonst nur in Form von Utopien formuliert wurde. Reversibilität wurde dabei als ästhetische Kategorie der Kritik eingeführt, nämlich als Kritik der Information, auch der ästhetischen Information selbst, die durch die Kanäle der Kommunikation verbreitet und dadurch verändert wurde. An jedem Vernetzungsknoten wurden die Informationen prozessiert, und daher konnte jeder Empfänger eine andere Version mit den übrigen vernetzen. Information war dank dieses Dialogs einer ständigen Kritik unterworfen. Nicht nur die ästhetische Information, sondern das Radio in seiner funktionalen Anlage wurde verändert, es unterschied sich durch sich selbst, durch seine Darstellungs- und Funktionsweise, in die es gedrängt wurde. Beispielsweise war hier via Radio nur ein Teil einer Information zu vernehmen, dort, in einem anderen Land, ein anderer Teil, und nur im Netz, dem telematischen Raum, war die Information geschlossen zu erhalten — und auch wieder zu prozessieren. Es war Kommunikation via Radio möglich, nicht nur Information; die monologische Autorität des Medium wurde so aufgebrochen. Kritik hat den Zweck, den Dingen wieder Bedeutung zuzuführen. Statt daß sie uns Sinn geben, uns "informieren", wird ihnen Bedeutung [Sinn] durch Kritik der Information zugeführt. Radio mußte mitgedacht werden, weil es durch das Geschehen zur Veröffentlichung seiner selbst veranlaßt war.

In einen zeitgemäßen Situationismus vereinigt, organisieren sich die Medien- und Kommunikationskunst zur interaktiven Konstruktion von kommunizierbaren Situationen. Horizontal Radio war das erste situationistische Projekt, das den veränderten, sich verändernden Bedingungen unserer Kultur Rechnung trug. Interaktivität als ästhetische Kategorie — nämlich hinsichtlich ihres im Sinne Baumgartens auf schöne Weise erkennbaren Vollzugs — ist pures Interface-Design; eventuell generiert dessen Anwendung einmal Bilder, Texte, Klänge etc. Ihr politischer Aspekt [die ästhetische Kategorie der Kritik] ist die Reversibilität. Die überkommenen ästhetischen Kriterien des Textes, des Bildes oder des Klanges in den Datenraum übertragen, hieße nicht nur, dessen Ordnung zu bejahen, zu schlechter Letzt selbst bei gegenteiliger Intention. Sie sind auch schlicht "non sense" in

diesem Funktions- und Denkgemeinschaft. Wenn die Frage lautet: "Was macht Sinn im Datenraum?", dann beantworten Bild, Text, Klang etc. diese Frage erst als ihn mitgenerierende Elemente. Diese Art des Interface-Designs müßte neue Fragestellungen nach einer künftigen theoretischen, gesellschaftlichen und kulturellen Fundierung der Kunst provozieren. Sonst ist zu befürchten, daß auf die Gefühlsduselei durch die Überbetonung sinnlicher Wahrnehmungsqualitäten in der traditionellen Kunst nur die kognitive Duselei angesichts der geschlossenen Systeme mit ihrer Inversions-Dynamik folgt.

[1] Kant zeichnete den sich seit der Renaissance in Theorie und Praxis sukzessive vollziehenden Anspruch auf Autonomie der Kunst erstmals philosophisch-kritisch vor. Bei ihm richtet sich die ästhetische Urteilskraft auf Gegenstände, deren Schönheit "Form der Zweckmäßigkeit [ist], sofern sie ohne Vorstellung eines Zwecks an ihm wahrgenommen wird". Damit ist "schön" bestimmt als das, "was ohne Begriff als Gegenstand eines notwendigen Wohlgefallens erkannt wird". Diese Bestimmungen beziehen sich nicht auf empfundene Inhalte, sondern auf Form und Proportion, die dem Kunstwerk als Produkt der Freiheit zukommen. In bezug auf das Schöne als Zweckmäßigkeit der Dinge [Kunstwerke] ohne Zweck begründet das freie Spiel des sinnlichen Erkenntnisvermögens das ästhetische Verhalten des Subjekts.

[2] Eine Koproduktion der Ars Acustica-Experten der EBU mit TRANSIT, ORF Landesstudio Tirol, ORF-Kunstradio, ORF Landesstudio Oberösterreich und KAPSCH AG;

Konzeption und Projektorganisation: Gerfried Stocker — x-space, Heidi Grundmann — ORF-Kunstradio.

Zur Durchführung kam Horizontal Radio von 22 Juni 12:00 bis 23. Juni 12:00 MEZ auf den Sendefrequenzen von 24 Radiostationen bei Ars Electronica 95.