

■■■■■■■■■ Gedächtnistheater

Heimo Ranzenbacher: 25 Jahre Ars Electronica – auf seine Weise hat dieses Projekt stets eine prospektive Perspektive forciert. Heuer, im 25. Jahr, ist der Blick mit „Timeshift“ explizit in die Zukunft gerichtet. Sie wenden bei Ihrem Rückblick auf dieses Vierteljahrhundert Projektgeschichte eine Technik an, die ihre Wurzeln in der fernen Vergangenheit hat, das „Gedächtnistheater“. Die Studie liegt als Print vor und ist auch im Web unter <http://www.servus.at/kontext/ars/> verfügbar.

Gerhard Dirmoser: Im Grunde genommen ist das Gedächtnistheater eine in der Renaissance entwickelte Methode, die sich als Grundform für Wissensrepräsentation sehr bewährt hat. Darüber hinaus führt ihre Gliederung in Sektoren praktisch auch zur Formulierung von Fragestellungen: Man versucht, Textmaterialien in diese Sektoren einzuarbeiten und miteinander zu konfrontieren, wobei sich einzelne Textstellen gegenseitig kontextualisieren. Damit gelangt man in die Nähe der kunsthistorischen Methode, die Aby Warburg für Bildmaterialien entwickelt hat.

Das inhaltliche Volumen von 25 Jahren Ars Electronica ist natürlich enorm; Bildmaterial könnte allenfalls als Link verwertet werden, aber insgesamt ist es auf einer begrenzten Fläche kaum umsetzbar.

Heimo Ranzenbacher: Ein Gedächtnistheater ist weitgehend dadurch gekennzeichnet, dass es Wissen, unabhängig von seiner zeitlichen Verortung, gewissermaßen zur Präsenz verhilft, also gegenwärtig macht. Ihren „mnemotischen Überblick“ zeichnet aber auch ein geschichtlicher Schnitt etwa durch thematische, terminologische und anwendungstechnische Tendenzen aus.

Gerhard Dirmoser: An sich ist die Technik des Gedächtnistheaters nicht unbedingt geeignet, eine zeitliche Sicht zu repräsentieren, aber in diesem Fall habe ich den Versuch unternommen, jeden Texteintrag auch mit einer Katalogreferenz zu versehen und damit auch die Zeitlichkeit zu berücksichtigen. Mit dem Erfolg, dass etwa thematische Schwerpunktphasen sichtbar wurden: Man ersieht daraus, dass sich bestimmte Fragestellungen im Zeitraum von zwei bis drei Jahren konzentrieren.

Allerdings sind andere Repräsentationstechniken, wie Netze, die auf einer Zeitachse aufgespannt werden, oder Synchronopsen zur Darstellung einer Zeitsicht weit besser geeignet. Es war daher sehr wichtig, bei dieser Studie mehrere Repräsentationsansätze anzuwenden, um unterschiedliche Fragen abzuhandeln – vom Personennetzwerk über das geisteswissenschaftliche Umfeld bis zur Anwendungsgeschichte der Techniken.

Heimo Ranzenbacher: Eine andere für Ihre Studie wichtige Repräsentationstechnik ist die der „semantischen Netze“, bei denen es um kognitive Beziehungen zwischen begrifflichen Einheiten geht ...

Gerhard Dirmoser: Bei den Techniken, die ich anwende, geht es primär darum, bestimmte Inhalte und die ihnen eigene Sprachlichkeit zu Tage zu fördern. Dem liegt eine Verdichtungsarbeit zu Grunde, basierend auf Entscheidungen, die darüber getroffen werden, welche Formulierungen tragfähig sind. Durch die Montage werden einzelne Begriffe kontextuell gestützt oder stellen sich wechselseitig in Frage und gewinnen dadurch an Spannung. Dabei entstehen sowohl offenere Clusterungen als auch Begriffsnetze aus Verbindungen, die explizit – zeichnerisch als „Kante“ – hergestellt werden.

Ein semantisches Netz besteht aus Knoten und Verbindungslinien, respektive „Kanten“. Während

Begriffe oder Textstellen, eventuell auch Bilder, auf den Knoten sitzen, tragen die Verbindungslinien die Bedeutung. Dieses Eingespanntsein zwischen den Knoten repräsentiert die Bedeutung. Dabei kommen offenere und strengere Formen zur Anwendung. Der Methode liegen Erfahrungen mit Arbeiten zu Grunde, deren Eignung sich insbesondere im Kontext der bildenden Kunst bestätigt hat. Im Fall der 25-Jahre-Studie haben wir auf ein Grundschema zurückgegriffen, das sich im Hinblick auf performative Ansätze im weitesten Sinne bewährt hat.

Heimo Ranzenbacher: ... wobei im „weitesten Sinne“ auf einen Performance-Begriff verweist, der weiter gespannt ist als im kunsthistorischen Kontext der Moderne, wo er mit körper- und zeitbezogenen Aspekten assoziiert wird. Performativität als ein Begriff, der die Werkerzeugung oder das Handeln in der Kunst ebenso umfasst wie die für Akteure und kulturelle Ereignisse maßgeblichen Prozesse und Bedingungen ...

Gerhard Dirmoser: Und der sogar noch weiter gespannt wird, wenn er – etwa in amerikanischen Studien – den Computer ebenso einbezieht wie den Aktienmarkt oder, wie bei Judith Butler, Machtstrukturen und Identität. Auch in Deutschland laufen seit einigen Jahren unter dem Leitwort „performative Kulturen“ grundsätzliche Forschungen, die dem Versuch gelten, die gesamte Kunstgeschichte aus einer performativen Sicht neu zu lesen. Dieser performative Ansatz findet sich nicht zuletzt in den elektronischen Medien, mit denen ja nicht nur auf Wahrnehmung durch den Rezipienten abgezielt wird, sondern verschiedene Interaktionskonzepte realisiert werden, die das in der bildenden Kunst traditionell Mögliche weit zurücklassen. In der Grafik des Gedächtnistheaters zur Ars Electronica hat das Performative im linken Bereich vor allem durch Kunstwerke seinen Schwerpunkt, im rechten Bereich findet sich das Diskursive, das vornehmlich durch die Begleitsymposien abgedeckt wird.

Heimo Ranzenbacher: Ein Vorzug dieses Gedächtnistheaters ist auch, dass sich seine Aussagen, seine Repräsentationen auch visuell vermitteln ...

Gerhard Dirmoser: Das ist ein ganz zentraler Aspekt. Wir haben auch versucht, solche Aufarbeitungen in Form klassischer Datenbanken zu lösen. Aber eine Datenbank verschluckt gewissermaßen jeden Datensatz, der Inhalt muss immer wieder durch aktive Fragestellungen an die Oberfläche gebracht werden. Das grafisch orientierte Arbeiten hat dagegen den großen Vorteil, dass man zu jedem Zeitpunkt sieht, was bereits vorhanden, geclustert und vernetzt ist, an welcher Stelle etwas liegt, was nebenan liegt und was wodurch kontextualisiert wird. Aby Warburgs Technik, Bedeutung via Bildtableaus zu transportieren, ist mit dieser Adaption für Textfragmente praktisch identisch.

Heimo Ranzenbacher: Wie ausgeprägt korrespondieren die Themen der Ars Electronica mit den allgemeinen Problemstellungen jener Kultur, auf die sich das Projekt als Festival – unterdessen ja auch als Museum und Labor – für Kunst, Technologie und Gesellschaft seit jeher beruft?

Gerhard Dirmoser: Gewisse Schwerpunkte, zum Beispiel Körperinteresse, tauchen auf jeden Fall zeitgleich in der bildenden Kunst und in anderen Kontexten auf. Im Lauf ihrer Entwicklung ist Ars Electronica aber bald mit dem Anspruch aufgetreten, Themen zu setzen. Speziell in der mittleren, sehr naturwissenschaftlich orientierten Phase hat man mit Forschungszweigen wie Nanotechnologie Themen in die Stadt hineingetragen, die ohne Vermittlung durch die Ars Electronica wahrscheinlich nicht den hohen Stellenwert in der Aufmerksamkeit erlangt hätte. Anhand der Anwesenheit etlicher Stars unter den Denkern der Postmoderne kann man wiederum zeigen, dass es auch in Bereichen außerhalb der Ars Electronica, bei Institutionen ebenso wie bei Einzelpersonen, zu einer Mobilisierung des Interesses kam. Es gibt eine Phase der besonders intensiven Beschäftigung mit Vilém Flusser, in Korrespondenz

mit Baudrillard, mit Simulationskonzepten oder die Auseinandersetzung mit Geschwindigkeit und Beschleunigung im Zusammenhang mit Paul Virilio.

Heimo Ranzenbacher: Gab es überraschende Erkenntnisse, die im Zuge der Erstellung dieser Studie aufgetaucht sind?

Gerhard Dirmoser: Vor dem Hintergrund der ungemainen Themenfülle in diesen 25 Jahren war für mich einerseits sehr überraschend, dass das Reservoir noch nicht annähernd ausgeschöpft ist, also selbst aus heutiger Sicht für die nächsten 15 Jahre spannende Themen bereithält. Andererseits war nach der Fertigstellung offensichtlich, dass sich die Mauer zur Naturwissenschaft nach wie vor als eine relativ hohe Hürde darstellt. Selbst in einem so spezialisierten Umfeld wie der Ars Electronica bereitet die Nähe zur Kunst offenbar Schwierigkeiten, mit Themen zu operieren, die in Technik, Technikanwendung und Naturwissenschaft verankert sind. Die Akzeptanz geisteswissenschaftlicher Problemstellungen ist hier weitaus höher. Eine weitere Überraschung war angesichts der enormen Anzahl von Personen, die ein-, zwei Mal beim Prix Ars Electronica eingereicht oder Festival-Projekte realisiert haben, dass eigentlich nur wenige KünstlerInnen über längere Jahre kontinuierlich durch Großprojekte vertreten sind. Das bringen in der Regel nur große, stabile Teams zu Wege. Bezeichnend für diesen Umstand ist nicht zuletzt eine Konzentration in der Fachliteratur, insbesondere der britischen und amerikanischen, auf die immer gleichen 100 KünstlerInnen. Was schade ist, wenn man an ca. 10.000 KünstlerInnen (bzw. an die mittlerweile weit über 35.000 Projekte) denkt, die etwa beim Prix Ars Electronica eingereicht haben. Dass sich das Feld letzten Endes als so eng gesteckt erweist, war in der Tat eine Überraschung.

Heimo Ranzenbacher: Wäre für den kurzen Atem der KünstlerInnen eventuell der nicht geringe technische und damit finanzielle Aufwand geltend zu machen?

Gerhard Dirmoser: Das ist wahrscheinlich mit ein Grund. Wobei aber zu bedenken ist, dass etwa diverse Hypercard-Anwendungen, die noch vor 15 Jahren mit erheblichem Aufwand verbunden waren, heute von jedem in einem kleinen Studio zu bewerkstelligen sind. Bei Installationen mit einem großen Bedarf an Hightech-Equipment ist man natürlich stark auf bestimmte Institute angewiesen. Außerdem stellt sich die Frage nach der Finanzierbarkeit des Personals über die lange Dauer einer Projektentwicklung. Das steckt natürlich nach wie vor die Grenzen sehr eng.

Heimo Ranzenbacher: Sie sprechen in Ihrer Erläuterung zum Gedächtnistheater u. a. von erfolglosen Lösungsversuchen von den „alten“ Medien und einer starken Verankerung der verschiedenen Jahrgänge der Ars Electronica in den „klassischen“ Medien. Wie würden Sie diese Beobachtung näher argumentieren?

Gerhard Dirmoser: Vor allem einmal mit der von Beginn an maßgeblichen Konstruktion einer Medieninstitution, dem ORF, als Hauptträger. Dass Medien wie TV oder Radio eine wichtige Rolle spielen, ist nahe liegend. Andererseits wurde die Frage danach ja auch mit „Takeover“ formuliert – durch den Versuch, eine Polarität zu konstruieren zwischen – was immer man drunter versteht – alten und neuen, elektronischen und nicht-elektronischen Medien. Es hat sich herausgestellt, dass jedes Medium nach wie vor seine Rolle spielt, mehr noch, dass die so genannten neuen Medien erst einmal alles wiederholen, wovon sich die alten schon längst verabschiedet haben. Nicht von ungefähr folgt eine Kitschdiskussion auf die andere und stellt in Permanenz die Frage, warum elektronisch wiederholt werden sollte, was 1910 schon besser gelöst wurde. Es bedarf noch großer Anstrengungen auf den Feldern der Theorie wie der Praxis, um zu dem Punkt zu gelangen, an dem elektronischen Medien wirklich ihre Möglichkeiten ausspielen und definitiv unersetzbar sind, um herauszuarbeiten, was

ausschließlich mit Computern, Software, komplexen Steuerungen möglich ist, welche Formen der Wahrnehmung, der Interaktion, des leiblichen Eingebettseins damit angesprochen werden; und welche Grenzen gesetzt sind. Denn im Grunde ist es ja völlig egal, ob wir eine Datenbrille auf der Nase sitzen haben oder ob wir uns in ein Panoramabild eingebettet wähnen. Der Neuigkeitswert von Panoramatechniken hält sich in Grenzen; gewiss sind sie heute eleganter zu realisieren, aber man kann den Körper nicht verlassen, um die Distanz zur Projektion zu überwinden. Da herrscht meines Erachtens noch ein großer Bedarf an weiterführenden Diskussionen und Symposien.

Heimo Ranzenbacher: Worauf führen Sie den Mangel an solchen Erörterungen zurück?

Gerhard Dirmoser: Im Grunde hat sich das Kunstfeld ja geöffnet. Aber es existieren vielfach Berührungspunkte – mit Themen, die zwar enorm präsent sind, etwa Computerspiele, die aber trotzdem nicht zum Hauptthema avancieren. Das ist für mich sehr spannend zu beobachten: Welches Thema wird zum Hauptthema, welches landet im Erdgeschoss, welches im Foyer? Obwohl man beispielsweise den Anspruch, in das Pop-Segment einzutreten, manchmal sehr tapfer erhebt, ist es anscheinend nicht leicht, professoralen Ansätzen zu entkommen.

Heimo Ranzenbacher: Im *Gedächtnistheater* tauchen auch mögliche Themen auf, die sich einerseits natürlich aus einem persönlichen Interesse ergeben, andererseits aber mit dem Anspruch vorgetragen werden, aus den Methoden der Vernetzung selbst abgeleitet worden zu sein ...

Gerhard Dirmoser: Ja, quasi in der Art von Fehlstellen: Teilweise handelt es sich dabei um mehr oder minder ausgeprägte Diskurse, wo man – etwa im Mappingbereich – beobachten kann, dass sich seit mehreren Jahren etwas anbahnt, oder, wie im Cyberfeminismus, wo fundierte Literatur existiert. Auch bezüglich des Theaterbereiches hege ich den Verdacht, dass es Berührungspunkte gibt.

Heimo Ranzenbacher: Ausgelöst vermutlich durch die Vielzahl schlechter Beispiele.

Gerhard Dirmoser: ... die es allerdings in jedem Bereich gibt.

Heimo Ranzenbacher: Was ist Ihrer Meinung nach der größte Mangel ...

Gerhard Dirmoser: Was mir besonders abgeht, ist die kunsthistorische Aufarbeitung. Obwohl die Kataloge der Ars Electronica enorm zitiert werden, fehlt es an einer profunden wissenschaftlichen Aufarbeitung, daran, dass Medientheoretiker, Medien- und Kunsthistoriker explizit den Auftrag erhalten, eine begleitende Forschung vorzunehmen oder sich mit Schwerpunktthemen zu befassen. Auf dieser Weise wären eventuell auch Fachkräfte an Linz zu binden, sei es an der Kunstuniversität oder direkt am Ars Electronica Center. Eine solche Form der Nachhaltigkeit wäre darüber hinaus geeignet, auch während des Jahres entsprechende Diskurse zu transportieren, was wiederum für die inhaltliche Vorbereitung kommender Festivals eine wichtige Rolle spielen könnte. Das wäre mir persönlich sehr wichtig.

Heimo Ranzenbacher: Neben dem eigentlichen Erfinder der Ars Electronica, Hannes Leopoldseger, und mit dem Projekt so eng verwandten Persönlichkeiten, wie Christine Schöpf, Katharina Gsöllpointner oder Herbert Franke, gibt es bislang drei künstlerische Leiter, die richtungweisend waren: Hattinger, Weibel und Stocker. Inwiefern zeichnet sich deren Wirken im *Gedächtnistheater* ab?

Gerhard Dirmoser: Das war natürlich auch eine wichtige Fragestellung. Es war zu klären, inwieweit bestimmte Themen- und Medienachsen in den jeweiligen Jahren der Ars

Electronica stärker präsent waren, und schon in der ersten Analyse hat sich gezeigt, dass drei Phasen abgegrenzt werden können, die ganz grob mit diesen Persönlichkeiten in Verbindung stehen. Ich habe dann diese Phasen im *Gedächtnistheater* farblich forciert, man kann sich also auf eine dieser Farben konzentrieren und sieht in der Folge Sektoren, die definitiv nur von einem der drei Teams verankert wurden. Natürlich gibt es auch Interessen, die über die ganzen 25 Jahre von Bedeutung und somit gleichmäßig verteilt sind. Andere wiederum sind an die technologische Entwicklungsgeschichte gebunden. Solange das Internet, vor allem das WWW, nicht bestanden hat, konnte selbstredend die spezifische Form von Netzkunst nicht thematisiert werden.

Heimo Ranzenbacher: Als ein weiterer Aspekt tritt im *Gedächtnistheater* die Partizipation der Stadt Linz, ihrer Kultur, an den durch die Ars Electronica abgedeckten Interessensfeldern zu Tage ...

Gerhard Dirmoser: Partizipation kann etwa anhand verschiedener Künstlergruppen und Institutionen nachgezeichnet werden, am Beispiel der vielen Projekte, die über Jahre hinweg im Rahmen der Ars Electronica verwirklicht wurden und im Umfeld der Ars Electronica weitergelebt haben. Hinzu kommt, dass in Linz im universitären Bereich der geisteswissenschaftliche Zugang primär von der Kunstuniversität oder der Theologischen Fakultät abgedeckt werden muss. In diesem Zusammenhang spielt die Ars Electronica eine eminent wichtige Rolle, indem Persönlichkeiten aus der Philosophie oder den Wissenschaften nach Linz gebracht werden, mit sehr nachhaltigen Folgen, wie man anhand der weiterführenden Beschäftigung belegen kann. Es ist schon verblüffend, wie präzise Themen der Ars Electronica und die Anwesenheit ihrer Exponenten mit dem Leseverhalten zur Deckung kommen und durch Bücher oder Seminare die intellektuelle Kultur der Stadt prägen. Es zeichnet sich nichts am Horizont ab, das diese Wirkung ersetzen könnte. Im Gegenteil: In der Datenbank der Ars Electronica finden sich in Summe an die 3000 Seiten mit Angaben zu einschlägig engagierten Personen, TheoretikerInnen, KünstlerInnen. Im Vergleich mit der Fachliteratur, vor allem amerikanischer Provenienz, war es äußerst spannend zu sehen, dass bestimmt mehr als 80 Prozent der darin angeführten Namen auch in Linz vertreten waren. Wobei es ja nicht eben selbstverständlich ist, dass sich sozusagen die gesamte Weltproduktion an einem geografischen Ort exemplarisch niederschlägt. Wer da alles seine Spuren hinterlassen hat – was das für eine Bedeutung hat, wird vermutlich von vielen Linzern nach wie vor eher unterschätzt.

Im Nachhinein muss es ja vollkommen verrückt erscheinen, 1979 eine Idee wie Ars Electronica zu formulieren, wenn man bedenkt, wie es damals mit der Entwicklung der elektronischen Medien, der Computer bestellt war. In dieser Voraussicht zeigt sich vermutlich ein maßgeblicher Teil der enormen Leistung, die in 25 Jahren erbracht wurde, und einer der Gründe, warum Ars Electronica in dem Konzert der mittlerweile gewachsenen Konkurrenz ihren Stellenwert erhalten kann.