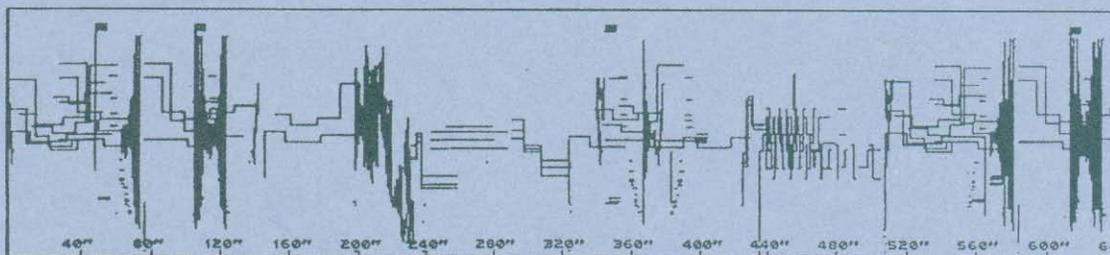


J. GRÜNDLER, R. HÖLDRICH (Hrsg.)

MEDIENKUNST

BEITRÄGE ZUR RINGVORLESUNG 2004



Die Reihe „Beiträge zur Elektronischen Musik“ stellt Arbeiten des Instituts für Elektronische Musik und Akustik Graz zu den Themenbereichen Akustik, Computermusik, Musikelektronik und Medienphilosophie vor. Dabei handelt es sich meist um Ergebnisse von Forschungsarbeiten am Institut oder um überarbeitete Vorträge von InstitutsmitarbeiterInnen.

Darüber hinaus soll hier eine Diskussionsplattform zu den genannten Themen entstehen.

Beiträge können auch eine Beschreibung von Projekten und Ideen sein, die sich in Entwicklung befinden und noch nicht fertiggestellt sind.

Wir hoffen, dass die Schriftreihe "Beiträge zur Elektronischen Musik" eine Anregung für Ihre wissenschaftliche und künstlerische Arbeit bietet.

Robert Höldrich (Herausgeber)

The series "Beiträge zur Elektronischen Musik" (contributions to electronic music) presents papers by the Institute of Electronic Music Graz on various topics including acoustics, computer music, music electronics and media philosophy. The contributions present results of research performed at the institute or edited lectures held by members of the institute.

The series shall establish a discussion forum for the above mentioned fields. Articles should be written in English or German. The contributions can also deal with the description of projects and ideas that are still in preparation and not yet completed.

We hope that the series "Beiträge zur Elektronischen Musik" will provide thought-provoking ideas for your scientific and artistic work.

Robert Höldrich (editor)

MEDIENKUNST

Beiträge zur Ringvorlesung 2004

J. Gründler, R. Höldrich (Hrsg.)

IMPRESSUM

- Herausgeber: Robert Höldrich
Institut für Elektronische Musik und Akustik (IEM)
Universität für Musik und darstellende Kunst Graz (KUG)
© 2005
- Redaktion, Herausgeber: Josef Gründler
Satz: IEM
Druck: Druckwerk Graz, Druckerei Khil
- Erscheinungsort: Graz, Österreich
- Kontaktadresse: Institut für Elektronische Musik und Akustik (IEM)
Universität für Musik und darstellende Kunst in Graz (KUG)
Inffeldgasse 10/3
A - 8010 Graz, Österreich
Tel.: +43/316/ 389 3170
Fax: +43/316/ 389 3171
<http://iem.at>
- Titelblatt: Graphik aus der Komposition "Natté" von Helmut Dencker mit
freundlicher Genehmigung des Komponisten.

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	7
digital suicide bombers medienkunstTERRORIE zur INFORMATIONSMODERNE richard kriesche	9
Der Instrumentalist in der Elektronischen Musik Julean Simon	17
WIENCOUVER Zur Entwicklung der Radiokunst in den vergangenen 25 Jahren Heidi Grundmann	31
Geschichten und Diskursstellen von 'Medienkunst' Reinhard Braun	47
Musik als modellbildendes Medium für eine Theorie der Medienkunst Werner Jauk	59
media hacking - digitaler aktionismus Hans Bernhard	73
Biographien	83
Bisher erschienene Bände	87

VORWORT

Als die moderne Naturwissenschaft Phänomene wie Äther, Schwingungen, Strahlen und dergleichen zu erklären begann, entstanden mit der „Elektrifizierung“ der Welt die „neuen“ Medien. Vorher metaphysischer Raum wurde durch die Physik und die Kunst erobert. Folgte James Clerk Maxwell aus seinen Gleichungen die Existenz elektromagnetischer Wellen, so baute Thaddeus Cahill mit dem Dynamophon das erste elektronische Musikinstrument. Elektronische Musik war von Beginn an technologisch und konzeptionell Teil der neuen Medien. Aus Mangel an anderen Wiedergabemöglichkeiten wurden die Klänge ins Telefonnetz gespielt, dadurch waren die Konzerte Medieninstallation und Teleskulptur im elektronischen Raum, zugleich ein Vorläufer des Radios. Die zeitgenössische Fortsetzung beschreibt Heidi Grundmann in „WIENCOUVER, die Entwicklung der Radiokunst der vergangenen 25 Jahre“.

Leicht erlern- und spielbar sollte das erste industriell hergestellte elektronische Instrument, das Thermenvox, sein. Das innovative berührungslose Interface vermittelte einfache Spielbarkeit. Der amerikanische Hersteller RCA hoffte, Lev Thermens Erfindung den meisten amerikanischen Haushalten verkaufen zu können. Kaufmännisch scheiterte das Konzept, die Renaissance des Instruments in der zeitgenössischen Musik aber belegt, wie wichtig musikalische und musikantische Konzepte beim Interfacedesign elektronischer Musikinstrumente sind. Julean Simon bringt als Saxophonist und Instrumentenbauer sein Expertenwissen auf diesem Gebiet ein und beschreibt Interfaceproblematiken und -tendenzen aus der Sicht des Musikers in „Der Instrumentalist in der Elektronischen Musik“.

Die Verwandlung analoger Medien in digitale, delokalisierte Bits führte zu scheinbar körperlosen Netzen und deren Mythifizierung. Richard Kriesche stellt diese neuen Medienwelten in „digital suicide bombers“ vom Kopf auf die Füße. Über die reale Entkörperlichung der SelbstmordattentäterInnen und den Wandel der Beziehung zwischen Kunst, Medien und Wirklichkeit findet er in letzter Konsequenz zum Prinzip des Terrors als Ausdruck dieser Transformationen und wirft uns damit wieder auf unsere Körperlichkeit zurück.

In der Ortlosigkeit der Medienkunst entwirft Reinhard Braun einen kulturellen Raum, beschreibt Schnittstellen zwischen Personen, Technologien und Kunst. In seinen „Geschichten und Diskursstellen von Medienkunst“ wird die Bedeutung von Beziehungsgeflechten und Handlungssträngen in der Entstehung von Medienkunst deutlich.

Mit der Abhängigkeit unserer Wirklichkeitskonstruktion von der Qualität der Empfindung - ob visuell oder akustisch - und dem Verhältnis des wahrnehmenden Körpers zur durchmediatisierten aber entmechanisierten Umwelt beschäftigt sich Werner Jauk in „Musik als modellbildendes Medium für eine Theorie der

Medienkunst“. Er beschreibt Klang, Musik, Raumwahrnehmung und Handeln im musikalischen Kontext als Referenzmodelle für das Erfahren und Leben einer mediatisierten Realität.

Hans Bernhards „media hacking - digitaler aktionismus“ erinnert an die Aneignung des digitalen Raums durch KünstlerInnen und verweist explizit auf den Wiener Aktionismus. Die Hackermentalität steht historisch in der Tradition der „early adopters“ im Kunstbereich. Die frühen Synthesizer erinnern an Telefonvermittlungsanlagen, SpielerInnen modifizierten sie mit dem Lötkolben und Patchkabeln. In der Folge wurde mit Assembler, Fortran und C den klangerzeugenden Rechnern zu Leibe gerückt. Aktuelle MedienkünstlerInnen nutzen die Netztopologien als ihre Werkstatt und Bühne.

Die Beiträge dieses Bandes entstanden im Rahmen der Ringvorlesung „Medienkunst“ am Institut für Elektronische Musik und Akustik in Graz und umkreisen das Thema, beginnend bei der äußersten körperlichen Dekonstruktion und endend im digitalen Aktionismus, scheinbar entkörperlicht, doch real durch seine u.a. juristischen Folgen die Existenz der KünstlerInnen angreifend.

Josef (Seppo) Gründler

P.S.: Im Sinne der AutorInnen wurde Groß- und Kleinschreibung, alte oder neue Rechtschreibung sowie die geschlechtsspezifische oder geschlechterneutrale Formulierung beibehalten.

DIGITAL SUICIDE BOMBERS MEDIENKUNSTTERRORIE ZUR INFORMATIONSMODERNE

richard kriesche

stand im zentrum der avancierten künste, in ihren technologien und informationsgestützten ausprägungen, stets das verhältnis von bild und wirklichkeit, so findet sich heute dieses verhältnis als strukturbildend, global dimensioniert, in der realen und medialen entkörperung der menschen. entkörperung ist die voraussetzung dafür, um auf einer höheren ebene, der ebene von kunst, in bildern zu verkörpern. damit hat die weltgesellschaft das niveau erreicht, auf welchem sie sich in den medien zu verkörpern versteht und sich somit entkörperlicht als wirklich erfahrterfahren kann.

zur informations- und medienkunst

wenn wir uns nicht nur allgemein die frage nach der kunst oder dem ende der kunst in der postindustriellen gesellschaft stellen, dann müssen wir nach den voraussetzungen von kunst in ihrer beziehung zum gesellschaftlichen umfeld fragen, dann müssen wir die frage nach kunst auf den gemeinsamen nenner der gesellschaftlichen grundbedingungen stellen. dieser gemeinsame nenner heisst heute information. demnach sind die avancierten kunstformen jene, die nicht nur den gesellschaftlichen wandel bezeichnen und zeichenhaft festhalten, sondern jene, die auf den informationsmodernen gesellschaftsbezogenen bedingungen aufbauen. (alle anderen kunstformen dienen einem falsch verstandenen, dem gängigen, d.h. marktfähigen kulturverhalten angepassten kunstbegriff, der, unter ausschluss der gesellschaft, das antiquierte kunstverständnis der gesellschaftlichen grundbedingungen weiterträgt und befördert.)

wenn kunst einen gesellschaftspolitischen anspruch überhaupt noch erheben kann, dann nur auf grundlage einer operativen informations- und medienkunst. deren bestimmung ist es ja, die informations- und medienwirklichkeit zu reflektieren, ihre anmassungen zu revidieren und ihre neue bestimmung zu definieren. wir können heute nur deshalb von einer informations- und medienwirklichkeit sprechen und von einer kunst der informations- und medienkunst, weil sie als einzige in der lage sind, alle anderen wirklichkeiten und wirklichkeitsstufen zu durchdringen. ausdruck dieser gemeinsamen beziehung zwischen informations- und medienwirklichkeit und informations- und medienkunst ist das prinzip des terrors.

einführung

zentrum aller künste ist seit jeher das verhältnis von wirklichkeit zu bild. kunst bedeutet die ständige neufestschreibung dieses verhältnisses. um von einem avancement der künste sprechen zu können, bedarf es einer kunst, die ihrerseits den avancierten sozialen, politischen, geistigen, spirituellen, medialen und technologischen avancements rechnung trägt. das ist die voraussetzung, um dieses verhältnis bild zu wirklichkeit auf dem niveau des gesellschaftlichen prozesses festmachen zu können.

dieses verhältnis erfasst keineswegs allein den kunst- und wirklichkeitsprozess im einzelnen, dieses verhältnis ist für die erfahbarkeit von globalgesellschaftlicher wirklichkeit bereits strukturbildend geworden. das bedeutet, dass der reale raum, global dimensioniert, nur noch als informatisiert-medial erfahrbar ist, dass selbst der reale eigenraum des menschen, seine körperlichkeit, über dessen entkörperung erfahren wird. daraus folgt, dass die entkörperung des menschen die voraussetzung für die erfahbarkeit auf der nächst höheren ebene gesellschaftlicher wirklichkeit bildet. damit hat die weltgesellschaft das höhere niveau der informatisierung und mediatisierung erreicht, weil sie sich auf diesem in bildern verkörpern und sich darin wirklicher erfahren kann.

daraus ergibt sich zum verständnis der globalgesellschaftlichen wirklichkeitsprozesse die notwendigkeit zu einer, im bildhaften verankerten, neuen kunst-, gesellschafts-, und medientheorie in einer mit ihr verknüpften politik-, wirtschafts- und technologietheorie, der „medienterrorie“. erst mit ihr lassen sich auf technologischem niveau die fragmentierten teilbereiche verschränken und damit auf den gemeinsamen informationsmodernen nenner bringen und somit in ihrer gesamtgesellschaftlichen wirklichkeit festhalten.

‚black box‘ als medium des terrors

für das verständnis des terrors hinsichtlich des verhältnisses von bild zu wirklichkeit ist die einführung des funktionsbegriffs der ‚black box‘ unumgänglich. die ‚black box‘ bildet die schnittstelle zwischen bild und wirklichkeit. sie wird umso bedeutsamer, je stärker dieses verhältnis auf technologien beruht. für die ‚black box‘ ist, unabhängig von den jeweiligen definitionsunterschieden, das verschwinden bzw. das unsichtbarwerden eines prozesses von zentraler bedeutung. war die ‚black box‘ bislang auf die welt der technik beschränkt, so können wir im rahmen der „medienterrorie“ feststellen, dass die ‚black box‘ sämtliche teilbereiche der technisch-technologisch durchrationalisierten gesellschaftlichen wirklichkeit erfasst hat, sodass wir heute in der beschreibung gesellschaftlicher prozesse von einer „**verschachtelten**

wirklichkeit“ sprechen können. wir erfahren die wirklichkeit der gesellschaftlichen prozesse, trotz informatisierung und globalisierter mediatisierung, zunehmend unzugänglicher bzw. von ihnen vermehrt ausgeschlossener.

um die ‚black box‘ in der auslegungsbreite einer von terror durchsetzten wirklichkeit erfassen zu können, ist ein blick auf die definitionsvielfalt der ‚black box‘ hilfreich: ganz allgemein sprechen wir von einer black box, „...wenn die exakten operationen eines gegebenen systems ausserhalb des systems – der aussenwelt – nicht zu erkennen sind. das bedeutet, dass in den inneren betrieb des systems nicht eingesehen werden kann.“ oder es handelt sich um ein gerät, „...das eine funktion erfüllt und sich eines mechanismus‘ bedient, den zu verstehen ohne bedeutung bzw. unmöglich ist.“ oder die ‚black box‘ ist „...ein unbekannter und nicht zu erkennender mechanismus, prozess oder system, das nur nach seinen eingaben und ausgaben beurteilt werden kann.“ innerhalb spezifizierter hardwaretechnischer auslegung ist black box ein begriff, „...der sich auf einen bauteil innerhalb einer elektronischen schaltung oder eines systems bezieht, über dessen innere elemente nichts bekannt sein muss.“ vom standpunkt der software begreift man black box als „...ein stück software, welches ohne kenntnis seiner inneren workings benutzt werden kann. der user liefert den input und erwartet sich vom output, dass dieser korrekt ist.“ die nasa versteht schliesslich im engineering design unter black box „...eine einheit, deren ausgabe sich auf grund einer speziellen funktion der eingabe ergibt. die methode, wonach der input in den output konvertiert wird, ist notwendigerweise nicht spezifiziert.“

terror: von der ‚black box‘ zur „informations- und medien-box“

wenn sich also ein system der ‚black box‘ bedient, dann im wissen darüber, dass vom gesamtprozess teilprozesse im verborgenen bleiben, dass wissen nur über eingabe und ausgabe vorhanden ist. im gegensatz dazu scheint ein einziges system in der ‚black box‘ selbst aufzugehen, mit ihr vollkommen identisch zu sein: das ist das ‚system des terrors‘. in den ‚suicide bombers‘ und in den ‚digital suicide bombers‘ erreicht es die absolute höhe medien- und informationstechnologischer kunst und wirklichkeit. in der ‚black box‘ des ‚terrorismus‘ verschmelzen bild und wirklichkeit auf globaler ebene.

wenn der begriff des terrorismus untersucht wird, stösst man dabei unweigerlich auf einen, der sich aus den tatsachen gewalt und schrecken zusammensetzt und dessen eigentliche absicht es ist, gegen ein politisch inhaltliches und gegründetes ordnungssystem anzukämpfen. terror ist, unabhängig von der grösse der realen

folgen, zuvorderst eine symbolische tat (was wiederum eine domäne der kunst ist!), welche die absicht hat, auf politische verhaltensweisen durch ungeheuerliche und bislang für unmöglich gehaltene wege einzuwirken, wobei die mittel von terrorisieren – verbreitung von angst und schrecken – sowie bedrohung notwendig sind. es mag daher wenig erstaunen, dass es für terror (wie auch für kunst) im internationalen rahmen keine gültige definition gibt. dies hängt damit zusammen, dass ein und derselbe prozess, sowohl auf realer wie auch symbolischer ebene, von einer seite als terrorismus und von anderer seite als freiheitskampf dargestellt wird. daraus leiten wir den anspruch ab, nicht nach den rechtfertigungen, sondern nach dem grundprinzip des terrorismus zu fragen, weil wir uns davon eine treffendere beschreibung des verhältnisses von wirklichkeit zu bild auf einem global gesellschaftspolitischen niveau erwarten:

terror bedeutet nach brockhaus aus dem lateinischen kommend „schrecken“ und *terrere* „in schrecken versetzen“. **terrorismus** bedeutet demnach die „**systematische** verbreitung von angst und schrecken durch gewaltaktionen.“

die rolle der kunst ist dabei unübersehbar. kunst bringt sich in den terrorismus auf symbolischer ebene bereits im ausgehenden mittelalter ein, als der begriff des terrors als juristische größe verwendet¹ wurde. der lateinische ausdruck *territio* (deutsch „*territion*“ schreckung) bezeichnet **das zeigen der folterinstrumente**, eine vorstufe der folter.

mit dem zeigen des ‚folterwerkzeuges bild‘ enthebt sich die gesellschaft der realität, führt die reale ebene der wahrnehmung auf die nächsthöhere symbolische bzw. ästhetische. dieser strang, der im mittelalter seinen ausgang nahm, bleibt bis in unsere jüngste gegenwart ungebrochen. das zeigen bzw. vorführen von kunstwerken versetzte und versetzt die gesellschaft nach wie vor in angst und schrecken bezüglich ihrer kulturellen befindlichkeit als verweis auf die wirklichkeit selbst – man denke an den dadaismus. es war auch nicht der reale erste weltkrieg, sondern die kunst des dadaismus, der schrecken verbreitete, aber nicht verursachte. in unkenntnis des verhältnisses von wirklichkeit und bild wurde nicht die wirklichkeit, d.h. der krieg, sondern die kunst des dadaismus bekämpft. wir können also in den kunstwerken das legitime substitut der folterwerkzeuge erkennen, die in den informations- und medienwerken ihre legitime fortsetzung gefunden haben. (historische beispiele: hermann nitsch; beispiel richard kriesche: verbrennung seiner kunstaussstellung durch unbekannt in der universität graz, 1968).

terror steht in absoluter gegnerschaft zur freiheitlich-westlich orientierten gesellschaft. nach den ideologischen terrorsystemen nationalsozialismus und kommunismus hat

¹ terror war ursprünglich eine dem staat zugeschriebene legitime funktion. für thomas hobbes war der "schrecken gesetzlicher bestrafung" (*terror of legal punishment*) eine notwendige voraussetzung eines staatswesens, dem auf der anderen seite "der schrecken der macht" (*the terror of some power*) korrespondierte.

nur noch die letztverbliebene ideologie des vorigen jahrhunderts, der kapitalismus, überlebt. dieser wird nun in seinen grundfesten angegriffen.

zum verständnis dieser auseinandersetzung kommt der kunst eine massgebliche bedeutung zu. zumindest für den westen ist eine kunst undenkbar, die nicht an der schnittstelle unterschiedlicher freiheitsansprüche operativ ist. die kapitalistischen ansprüche zur durchsetzung der freien wirtschafts- und gesellschaftsordnung und die angst-und-schrecken bewirkenden terreureinsätze haben eines gemeinsam: die „black box der freiheit“, in die auch die „freiheit von kunst“ verschachtelt ist. diese ‚black box‘ umfasst eine auf waren reduzierte freie wirtschaftsordnung und eine auf informatisierung, mediatisierung, entkörperlichung und vergeistigung orientierte freie kunst. damit lässt sich zeigen, dass eine sich auf freiheit berufende informations- und medienkunst sowohl mit dem freiheitskampf des terrors als auch mit dem freiheitsanspruch des kapitalismus als postindustrielle wirklichkeit verschachtelt sein muss.

‚suicide bomber‘

die aggressivsten bilder, die uns in der postindustriellen wirklichkeit im globalen ausmass erreichen und zutiefst erschüttern, sind die bilder der ‚suicide bomber‘. ‚suicide bomber‘ sind medienleute des absoluten. sie sind die ersten medienleute ohne medium. sie kreieren bilder in live-acts des todes. ‚suicide bomber‘ stehen im gegensatz zu live-foto und videografie, sie sind posthume, – im buchstäblichen sinn – posthumane foto- und videografen. die wirklichkeit der ‚suicide bomber‘ ist auf das bild angelegt. haben ‚suicide bomber‘ einmal den richtigen standort gewählt, drücken sie auf den auslöser und verschwinden in der ‚black box‘ der absoluten freiheit. das ergebnis ist nicht mehr eine metaphernbildung über die freiheit, sondern die exkarnation der freiheit selbst. die verschwundene, fragmentierte, körperliche wirklichkeit wird der realen wirklichkeit eingepägt, in einem mediatisierungsvorgang des absoluten. das bewirkt das verschwinden des realen zugunsten der massenkommunikativen erscheinung als bild. somit wird der akt der transzendierung zusätzlich auch einer der transformierung: der ‚suicide bomber‘ verwandelt die reale wirklichkeit in eine ausschliesslich medial- kommunikative.

mit dem wandel der wirklichkeit verwandeln sich auch deren schöpfer. als ausgewiesene autoren lösen sich die ‚suicide bomber‘ in ihrem „werk“ in einem unwiederbringlich einzigen akt der performance auf. eine zielsetzung, die seit je die kunst auf ihrem höchsten niveau verfolgt, findet heute beim ‚suicide bomber‘ in form der radikalsten verschränkung von subjekt und objekt seine entsprechung. indem sich die ‚suicide bomber‘ in die luft sprengen, sich in partikel zertrümmern, die ihrerseits ihr

umfeld fragmentieren, **lösen** sie den realen raum auf, um im medialen raum zu erscheinen. analog dem realen gegenstand, der sich in der ‚black box‘ der kamera durch die optik hindurch am kamerarücken als filmbild niederschlägt, ist der ‚suicide bomber‘ der gegenstand selbst, der durch den sprengsatz als film in der medialen wirklichkeit einschlägt.

dieser auf die absolute spitze getriebene, zwischen realitätsebenen geführte transformationsprozess ist jedoch seit je auch der prozess der künste. durch kunst mutiert der raum des realen zum kunstraum. erst von diesem kunstraum aus ist erstmals der blick **auf die** wirklichkeit möglich geworden, der den blick **durch die** wirklichkeit abgelöst hat. in diesem „extraterrestrischen“ blickpunkt zur wirklichkeit liegt die ganz neue bedeutung der medienkunst und die weltdeutung von kunst ganz allgemein. vermag die kunst das reale ins symbolische zu transformieren, so vermag der ‚suicide bomber‘ in seinem transformationsprozess die gesellschaftliche wirklichkeit mit den wirklichkeitsbildenden techniken, technologien, medien und prozessen zu verschränken. auf dieser höhe der transformation wird der ‚suicide bomber‘ mit dem künstler vergleichbar.

für die avancierte kunst ergibt sich daraus, dass der kunstraum einen ausschliesslich symbolischen raum repräsentiert, der parallel zu den operativen ökonomisch-ökologischen, technisch-technologischen, sozialen, religiösen, politischen, schliesslich medialen und virtuellen räumen existiert. das zeigt ferner, dass jeder künftige kunstraum nur im sinne des nichtoperativen, des symbolischen, als pararaum der gesellschaftlichen wirklichkeit gelesen werden kann. damit bekommt der kunstraum seine einzigartige bedeutung, dass sich in ihm subjektive wirklichkeit objektiviert. allein daraus begründet kunst, erst recht eine informations- und medienkunst, ihre überzeitliche gültigkeit im gegensatz und aus dem gegensatz zu wissenschaft und technik.

in diesem verwirklichungs- bzw. objektivierungsprozess nimmt der ‚suicide bomber‘ eine aussergewöhnliche stellung ein. diese avancierte form des terrors steht im vollendeten einklang mit der avanciertesten form des mediengebrauchs. analog zu den künsten „sprengt“ der ‚suicide bomber‘ sämtliche kategorien bisheriger medienkunst. der ‚suicide bomber‘ als typus übersteigt auch jede individualpsychologisch künstlerische daseinsform, weil er sich selbst keinerlei bedeutung zumisst, zugunsten seiner mediatisierung unter gesamtgesellschaftlichen bedingungen. als autor löscht der ‚suicide bomber‘ seine autorenschaft, just zum zeitpunkt des erstmaligen heraustretens in die öffentlichkeit. der ‚suicide bomber‘ ist der absolute medienkünstler dieser tage: namenlos, gestaltlos, gesichtslos, körperlos, nichtexistent und doch omnipräsent.

‚digital suicide bomber‘

der ‚digital suicide bomber‘ ist die bisher avancierteste form des ‚suicide bombers‘. im gegensatz zum suicide bomber ist er kein terrorist. er begreift sich im buchstäblichen sinn als bruchteil, als ein fragment der gesellschaft. der ‚digital suicide bomber‘ begreift sich bereits als mediatisiert, der gesellschaft gegenüber teilnahmslos, unheroisch. der ‚digital suicide bomber‘ konfrontiert uns mit der tatsache, dass die globale kommunikationsgesellschaft zur aufrechterhaltung ihrer existenz digital kommunizieren muss. der ‚digital suicide bomber‘ ist bereits selbst das medium im globalen, digitalen kommunikationsnetz. der ‚digital suicide bomber‘ ist das zur existenzform animierte digitale bild. er ist die bedienungsoberfläche, ein digitaler auslöser. er ist kein wissenschafts-, politik-, medien- oder kunstprofi. kein autor oder genie. er ist ein amateur, dilettant, lowtech, markenloser teil im grossen, ungewissen weltganzen, ein fragment der namenlosen weltmehrheit.

dem ‚digital suicide bomber‘ genügt zur omnipräsenz bereits eine 1 megapixel handykamera. mit dieser sprengt er weder sich selbst, noch realien, sondern images ins kommunikationsnetz. er macht nicht bilder, sondern kreiert images. in unkenntnis der existenz der ‚digital suicide bomber‘ konnte das ‚time magazine‘ (12. mai 2004) erstmals und fälschlicherweise schreiben: ‚...pictures were **taken**‘. in wirklichkeit wurden nicht bilder genommen, sondern ‚...images were **given**‘ und zwar dadurch, dass pictures aus dem abu-ghraib-gefängnis ins digitale netz „gesprengt“ wurden. landeten die körperfragmente der ‚suicide bomber‘ noch real, um als bilder der fragmentierten wirklichkeit von den tv-stationen weltweit transferiert zu werden, so landen die pixelierten wirklichkeitsfragmente der ‚digital suicide bomber‘ unmittelbar im elektronischen netz, in welchem der transformationsprozess von „bild zu image“ unmittelbar und in permanenz stattfindet.

im ‚digital suicide bomber‘ hat der transformationsprozess der wirklichkeit vom bild zum pixelierten image sein höchstes, da transferunabhängiges niveau erreicht. der ‚digital suicide bomber‘ vereint kunst, terror und netz auf der gemeinsamen grundlage pixelierter fragmentierung von wirklichkeit.

wenn medienkunst die fesseln der wirklichkeit hinsichtlich ihres gesellschaftlichen wandels sprengt, der klassische ‚suicide bomber‘ seinen körper bewusst und willentlich in seiner gesellschaft zugunsten von bildern sprengt, so sprengt der ‚digital suicide bomber‘, absichtslos, zufällig und unengagiert gesellschaftliche symbole zugunsten einer neuen gesellschaftlichen wirklichkeit.

„medienterrorie“ oder „die verschränkung von gesellschaft, kunst und terror“

sie zeigt erstmals auf, dass unter den avancierten globalgesellschaftlichen bedingungen zwischen kunst, elektronischem netz und terror eine tiefe innere beziehung im entstehen ist.

die medienterrorie erfährt ihren wirklichkeitsanspruch durch ein bekenntnis des repräsentanten der technologisch avanciertesten gesellschaft, george w. bush. er versprach, „... *das abu-ghraib-gefängnis*² *in die luft zu sprengen*³.“

über die images der ‚digital suicide bomber‘ sagte ein anderer mittäter, der us-verteidigungsminister donald rumsfeld: "**jeder amerikaner, der die fotos sah, muss sich reumütig fühlen gegenüber dem irakischen volk.**" über dieselben bilder sagte der us-präsident george w. bush: "**folter ist nicht das amerika, das ich kenne. das amerika, das ich kenne, ist ein mitfühlendes land, das an die freiheit glaubt.**"

black box	blackout bomber	suicide bomber	digital suicide bomber
typus	artist	terrorist	symbolist
sphäre	kunst	politik	netz
identität	verkörperung	entkörperlichung	körperlos
aktionsebene	medial	real	symbolisch
fragmentprinzip	ästhetik: fragmentierung der konvention zugunsten anderer wirklichkeit	terror: fragmentierung des körpers zugunsten anderer bilder	symbolik: fragmentierung der symbole zugunsten des anderen image
bildprinzip	kunst: collage der bildfragmente zum symbol.	terror: montage der realfragmente zu bild.	netz: verschmelzung der kunst- und terrorprinzipien.
freiheitsprinzip	freiheit der form und des lebens mittels kunst	freiheit des todes und des lebens mittels bilder	befreiung mittels digitaler netze
terrorprinzip	ästhetisch terror gegen bilder	real terror gegen menschen	medial terror gegen symbole
universaler terror	der/die auserwählte	die zufällig auserwählten	alle
universaler moment	in erwartung des unerwarteten	in erwartung des unerwarteten	in erwartung des unerwarteten

² images der ‚digital suicide bomber‘

³ bilder der ‚suicide bomber‘

DER INSTRUMENTALIST IN DER ELEKTRONISCHEN MUSIK

Julean Simon

In der Elektronischen Musik haben sich neue Formen der Produktion von Musik etabliert, die auch das Selbstverstaendnis des Musikers gegenueber dem traditionellen Berufsbild veraendert haben. Vorausgesetzt, dass einige der dafuer typischen Merkmale des Musikmachens (Live-Performance, Individualitaet, Spontanitaet, Virtuositaaet, etc.) Schluesselkriterien zumindest fuer Einzelne auch in der Elektronischen Musik sind, fragt sich, wie technologische Mittel diese Kriterien unterstuetzen anstatt „weg-rationalisieren“ koennen.

Keywords: Praxis elektronische Musik, musical interfaces, electronic instruments, wind midi controller.

Unser Thema umfasst elektronische Musikinstrumente – Hard- und Software –, die in Echtzeit gespielt werden und fuer den Live-Einsatz gedacht und spezialisiert sind. Klarerweise bezieht sich das auf einen kleinen Bereich, denn die meisten Produktionen werden heute im Studio produziert und benoetigen den Instrumentalisten im klassischen Sinne nicht wirklich. Zunaechst wollen wir das Thema etwas allgemeiner umreissen, um den Kontext anzudeuten und dann am Beispiel eines elektronischen Blasinstruments etwas konkreter werden.

Der Instrumentalist ist der, der am Instrument musiziert: eine jahrelange – oft lebenslange Adaption – die Beziehung des Musikers zu einem individuellen Instrument. Die Grenze zwischen Musiker und Instrument ist fliessend: es ist schwer zu sagen, ob das Instrument die Bewegung des Musikers leitet, oder ob der Virtuose geradezu mit den Beschraenkungen spielt (waehrend der Laye oft nichts von den Beschraenkungen weiss).

Die beiden Seiten des Interfaces sind innig verzahnt – sehen wir uns die Haende eines Kontrabassisten an. Voraussetzung ist das Wissen des Musikers, welche Interaktion welches musikalische Ereignis erzeugt und wesentlich ist, dass dieses Wissen ein Wissen des Koerpers geworden ist – also unmittelbar umgesetzt wird.

Der Hoerer geht in eine Auffuehrung, weil der Musiker keine Maschine ist, die ein Stueck unabhaengig von den Umstaenden genau reproduziert, sondern variiert,

vielleicht voellig umdeutet. In der Auffuehrung kommt das Bild (Persoenlichkeit des Musikers) hinzu – und im Unterschied zum Musikvideo auch Zeit-Identitaet von Produktion und Rezeption.

In der Elektronischen Musik haben wir es in logistischer Hinsicht mit technischen Produktionsvorgaengen zu tun, die aufgrund ihres abstrakten Charakters stark formalisiert werden. Das heisst, dass musikalische Ereignisse in Funktionszusammenhaenge uebersetzt werden und – da diese in der Regel zu komplex sind, um damit direkt zu hantieren – werden diese wiederum in sprachliche Schichten uebersetzt, mit welchen der Programmierer oder Komponist arbeitet. Ein bestimmtes musikalisches Ereignis zu erzeugen erfordert also z.B. die Wahl eines geeigneten Generators und das Setzen entsprechender Parameter.

These 1: Elektronische-Musik-Machen ist primaer durch willkuerliche Namenssysteme und Terminologien bestimmt. Man gewoehnt sich daran, aber der Verdacht ist begruendet, dass dies einiges an konzentrativer Kraft kostet und dass es technisch weniger Versierte dazu verleitet, Musikmachen als Shopping innerhalb des gerade verfuegbaren Angebots zu betreiben. Obwohl das technoide Klima fuer Produktion steht, fehlt den Produkten dann haeufig die Produktivitaet des kreativen Spiels.

Auch fuer das Studium akustischer Instrumente haben sich spezialisierte Terminologien entwickelt. Sie dienen allerdings dem Metadiskurs, dem Musikwissenschaftler oder Lehrer und nicht – wie in der Elektronischen Musik – der Kommunikation mit dem Instrument selbst.

Nicht zuletzt aus diesem Grund beschaeftigt sich ein Zweig der Elektronischen Musik mit der Entwicklung von Musical Interfaces (also Kontroll-Oberflaechen) die zumeist die Steuerung der digitalen Prozesse durch koerperliche Interaktionen verbessern sollen. Auch der Bereich der Soundinstallation ist in diesem Zusammenhang zu nennen, wobei hier das Publikum die Ablaeufe steuert bzw. die Art der Steuerung erfahren soll. Viele dieser Interfaces koennte man als „Layen-Instrumente“ bezeichnen, da sie jedermann sofort spielen koennen soll und sie eher den Annaeherungsprozess erfahrbar machen sollen, statt Musikinstrumente im klassischen Sinne zu sein.

Wir wollen uns im Folgenden jedoch eher mit dem – nennen wir es „Experten-Instrument“ – beschaeftigen, das eine vergleichbare Herangehensweise erfordert und

ermöglicht, wie wir sie etwa vom Violinvirtuosen¹ kennen. Wir tun das, um die Anforderungen an ein Instrument – ein Musical Interface – zu verdeutlichen und die Grenzen aufzuzeigen.

Existierende Musical Interfaces² und deren Nutzer sind mehr oder minder lose Kopplungen im Vergleich zur Violine in der Hand eines Virtuosen. Das hat verschiedene Gründe: Zunächst hat das Virtuositum an einem akustischen Instrument eine lange Tradition und wird immer noch systematisiert vermittelt (jedoch: Gamekids oder auch Topgun-Piloten zeigen, dass die Kontrolle elektronischer Steuerungssysteme in dieser Beziehung rasant aufholt). Ein anderer Grund liegt darin, dass der Mainstream mit wenigen Ausnahmen nicht an Virtuositum interessiert ist und die Industrie diesen Nischenmarkt tendenziell ignoriert.

Während der traditionelle Instrumentenbau nicht anders konnte als individuelle Instrumente zu erzeugen bzw. bewusst Instrumente als „Persönlichkeiten“ betrachtete, sind elektronische Instrumente zumindest tendenziell exakte Kopien; ausserdem ist die Entwicklung elektronischer Instrumente deutlich an der Simulation vorhandener Instrumente orientiert. Die heutigen Computer sowie die Konzepte, auf welchen sie basieren (als die Von-Neuman-Architektur), sind vor allem auf das exakte Reproduzieren, Speichern, Abrufen ausgelegt, nicht so sehr auf die Singularität, die Einmaligkeit eines Events – nicht dass dies nicht möglich wäre, aber die etablierten Konzepte fördern solche Ansätze nicht gerade.

All das führt zu einem anderen Konzept eines elektronischen Instruments, das eher auf sogenannte „user-acceptance, user-friendliness“ (oft fehlinterpretiert), das Reproduzieren von Stereotypen, etc. ausgelegt ist, weniger auf die Anforderungen eines traditionellen Instrumentalisten.

Die wesentliche Qualität eines Instrumentalisten ist, dass der Körper spielt. Die Interaktion führt direkt zum Klang. Er setzt einen klanglichen Gedanken präzise, effizient – schlafwandlerisch – in ein musikalisches Ereignis um. In der Beschäftigung mit dem Instrument entdeckt er Klangnuancen und spezifische Spielmöglichkeiten, sucht spieltechnische Wege, sie unmittelbar umzusetzen, und internalisiert sie, indem er sie übt. D.h. ein Instrument muss ein bestimmtes

¹ Der Begriff des Virtuosen ist heute problematisch, da er einerseits verwendet wird, um den Musiker, der so bezeichnet wird, zu mystifizieren, andererseits da er ein Feinbild der Popkultur ist. Deleuze spricht vom Künstler als Handwerker – der sich allerdings von seinem Schöpfungsmythos befreien müsste. Wenn wir uns dieser Diktion anschliessen, sprechen wir tatsächlich vom Handwerker (die es heute anscheinend immer weniger gibt) und nicht vom Heimwerker.

² historische elektronische Instrumente waren Theremin, Trautonium, Moog, Mini-Moog, Roland 303, Technics-Decks etc. (siehe z.B. Electronic Musical Instrument 1870 -1990: http://www.obsolete.com/120_years/)

Repertoire an Variationsmoeglichkeiten bieten, und diese muessen in einer ergonomisch vertretbaren Weise zugreifbar sein. In der Terminologie der Musical Interfaces sprechen wir vom „mapping“ – also der Zuordnung bestimmter Features bestimmten Interaktionen des Musikers.

Control Mapping: alle Zustaende (die Kombination aller Parameter) des virtuellen Instruments bilden den Parameterraum eines Instruments. Ueblicherweise wird einem Parameter ein Name und ein Interaktionselement (z.B. ein Slider) zugewiesen, mit dem man den Wert und damit den entsprechenden Aspekt des Instruments veraendern kann. Leider korrelieren in der Realitaet weder das objektive Klangverhalten und schon gar nicht das mentale Konzept einer Klangeigenschaft mit einer Parameterveraenderung – das Konzept (z.B. „weicher Ton“, oder „trompetenaehnlich“) ist ja fuer die Entscheidung etwas zu aendern ausschlaggebend. Im allgemeinen entsprechen solchen beschreibenden Konzepten komplexe Parametercluster; die Zuordnung ist also schwierig und nicht zuletzt auch recht subjektiv. (Ich selbst habe angefangen, mit einfachen Preset-Mechanismen zu arbeiten, die es erlauben, bestimmten Parameterkonstellationen Namen zu geben, die das Morphen zwischen Zustaenden erlauben und auf diese Weise ermöglichen, Mapping etwas dynamischer zu organisieren.)

Das Mapping ist somit ein zentraler Aspekt, der ein Funktionsgebilde zu einem Instrument macht. Dazu eignen sich neue Devices in unterschiedlichem Masse. Etwa Doepfer: obwohl fuer manches sehr gut geeignet und in der elektronischen Musik nicht selten als Instrument verwendet, fehlen dem Geraet doch, wie man hoert, einige Merkmale, die es als „Instrument“, wie wir es hier meinen, qualifizieren wuerden. Aehnlich steht es mit dem Turntable.



Doepfer Pocket Dial, Technics Turntable

Der traditionelle Instrumentalist hat noch einen weiteren Vorteil: neben akustischem Feedback hat er Physical-Feedback, er spuert etwa den Gegendruck einer Saite und weiss daher, wie stark eine Saite angestrichen werden muss, um in einer bestimmten Weise zu schwingen. Jedes physische Geraet – auch die Computermaus – bietet natuerlich Feedback. Das Force-Feedback der Maus, des Doepfer oder des

Turntables korreliert jedoch nicht spezifisch mit dem Klang, der gerade generiert wird, jedenfalls nicht in der direkten Art, wie dies typisch fuer akustische Instrumente ist. Auch im Bereich der Musical Interfaces ist Force-Feedback ein Thema, aber es wird voraussichtlich noch dauern, bis entsprechende Mappings gefunden und von Musikern akzeptiert und internalisiert werden, bis sie ebensolche Bedeutung erlangen wie das natuerliche Feedback ueber Jahrhunderte entwickelter akustischer Instrumente (sofern es dann Musiker geben wird, die damit arbeiten wollen).

These 2: Zentrale Anforderungen an das Mapping fuer elektronische Instrumente sind: Adaptierbarkeit, Subtilitaet und Praezision. Adaptierbarkeit meint natuerlich, dass der Instrumentalist ein Mapping (zumindest nach einer Lernphase) intuitiv als sinnvoll, ausreichend, brauchbar, strukturiert, mit vertretbarem Aufwand erlern- und erweiterbar, etc. empfindet. Subtilitaet beschreibt den Grad der Variabilitaet, die ein Mapping bietet (also im Gegensatz zu reinen on/off-Schaltern oder linearen Parameter-Bereichen).

Virtuelle Instrumente haben oft einen dominanten „Eigen-“Charakter. Um zu ueberpruefen, wie adaptiv und flexibel ein Instrument ist, kann man testweise versuchen, z.B. ein klassisches Stueck damit zu spielen. Dabei wird deutlich, ob der Charakter eines Instruments monolithisch ist oder ob es gut formbar, spielbar und in gegebene musikalische Strukturen integrierbar ist.

Praezision beschreibt die Direktheit, in der musikalische Konzepte objektivierbar und realisierbar sind. Ein Cellist weiss unmittelbar was er zu tun hat, wenn es darum geht, in einem gegebenen musikalischen Zusammenhang (also Metrum, Lautstaerke, Tonhoehe, etc.) z.B. Pizzikato zu realisieren, obwohl dies zumeist komplexer Interaktionen bedarf, die auf verschiedene Parameter Einfluss nehmen. In der elektronischen Musik gibt es wenige Soft-/Hardware-Kontroll-Interfaces, die diese Unmittelbarkeit fuer ein ganzes Spektrum musikalischer Charakteristika ermoeeglicht. Im Grunde genommen hat sich der Instrumentenbau im Allgemeinen sowie die Entwicklung elektronischer Instrumente im Speziellen genau mit diesen Fragestellungen auseinanderzusetzen.

Der wesentliche Faktor, der Subtilitaet und Praezision handhabbar macht, ist – wie schon gesagt – Feedback. Es ist notwendig, dass der Musiker einen klaren Zusammenhang zwischen seinen Interaktionen und dem Ergebnis seiner Interaktionen herstellen kann. Das kann schwierig sein, z.B. weil die Korrelation zwischen den Interface-Objekten und den von ihnen generierten Ergebnissen schwer nachvollziehbar ist (z.B. wegen des verwendeten Namenssystems), oder weil

Interaktion und Klang zeitlich nicht korrelieren (z.B. Latenz; in der elektronischen Musik gibt es Prozesse, die eventuell ueber ein ganzes Stueck dauern).

Die Schwierigkeit, diese Subtilitaet und Praezision mit elektronischen Instrumenten in Echtzeit zu realisieren, ist einer unter mehreren Gruenden, warum sich die Produktion hauptsaechlich im Studio abspielt.

These 3: Die Beschraenkung ist ein wesentliches Merkmal des Instruments (also die Reduktion auf ein bestimmtes Klangspektrum, ein bestimmtes Interaktionsrepertoire, etc.). Sie macht das Instrument „spielbar“ in dem Sinne, wie jedes Spiel seine Faszination aus der Schluessigkeit der Gegebenheit bezieht. Der Langzeiteffekt der Beschraenkung ist Spezialisierung, das Ausloten und Erweitern der Moeglichkeiten und Nuancen innerhalb eines begrenzten Repertoires.

Hier zeigt sich der Unterschied zwischen „Studio-Instrumenten“ (z.B. Effektgeraeten, die in bestimmten Situationen eingesetzt werden) und Live-Instrumenten. Ein Instrument fuer den Studiogebrauch kann und muss wesentlich mehr Moeglichkeiten bieten, kann im Prinzip eine „Universelle Maschine“ sein, wie dies etwa offene, programmierbare Environments wie PD, MAX-MSP, SuperCollider, etc. bieten.

Fuer den Instrumentalisten ist die Begrenzung wichtig, da er sein Spiel – seine „Performance“ – ganz wesentlich anhand dieser Grenzen des Instruments und des Interaktionsrepertoires definiert. Daher ist die Aussicht, dass neue elektronische Instrumente Performancegrenzen abschaffen, vielleicht fuer Komponisten und Studioingenieure, aber nicht fuer Instrumentalisten – zumindest nicht fuer Experten – besonders attraktiv. Kommerzielle Hard- und Software-Instrumente haben die Tendenz alles zu koennen, kritisch betrachtet zumeist aber nur maessig gut.

These 4: Wiedererkennbarkeit – die Identitaet eines Instruments. Sowohl fuer den Instrumentalisten als auch den Hoerer ist Wiedererkennbarkeit ein nicht unwesentlicher Aspekt. Zunaechst ist es fuer den Instrumentalisten notwendig, dass er es mit wiedererkennbaren Charakteren zu tun hat, da dies die Beschaeftigung mit dem Instrument – das Ueben, Weiterentwickeln, das Integrieren in neue Zusammenhaenge, das Urteil ueber die Machbarkeit, etc. strukturiert und aus dem rein Stochastischen heraushebt. Auch der Musiker-Koerper sollte das Instrument wiedererkennen koennen.

Eine andere Ebene dieser Frage ist die Wiedererkennbarkeit eines Instruments durch das Publikum. Hier geht es um eine gewisse klangliche Identitaet sowie um die

Beziehung von Hören und Sehen. Gegenüber dem Popsänger – selbst wenn er das Singen nur mimit – ist der Laptop-Musiker – angenommen er würde tatsächlich gerade Musik machen – größeren Rezeptionsproblemen ausgesetzt. Die nachvollziehbare Praxis am Instrument (selbst wenn sie gefaked ist) wirkt offenbar orientierend, erzeugt Sinn oder zumindest Stereotypen, nicht zuletzt weil die dominante Konsumkultur Hörer auf eine zerstreute Rezeption und somit auf stereotypes Hören konditioniert.

Die experimentelle Elektronische Musik verlangt – um erträglich zu sein – eine aktive Rezeption, die Sinn selbst generiert. Der Verdacht liegt übrigens nahe, dass sich der Hörer experimenteller Versatzstücke innerhalb der Popkultur (z.B. Clicks & Cuts) diese eher über die jeweiligen sozialen Mechanismen der Popkultur³ als über eigene Sinnstiftung erträglich macht.

Weitere Aspekte:

Der Instrumentalist in der elektronischen Musik hat es mit virtuellen Instrumenten und Instrumententypen zu tun, die sich rasch ändern. Virtuelle Instrumente sind daher eher Trägersysteme für die eigentlichen virtuellen Stimmen. Dies hat zwar den Vorteil, dass man ein solches „Sub-Instrument“ relativ schnell spielen (heißt oft nicht mehr als „in Gang setzen“) kann, aber kaum richtig spielen lernt. Die Steuerung der Basisfunktionen (note on/off, volume, ...) ist typischerweise nicht mit der Steuerung spezieller Parameter (z.B. Hüllkurven) integriert, wie dies bei einem akustischen Instrument weitgehend gegeben ist. Vor allem mangelt es an überzeugenden Interface-Konzepten, die mit dem mentalen Bild des Experten-Musikers korrelieren und als Erleichterung statt als Komplizierung wahrgenommen werden.

Viele experimentelle Instrumentkonzepte (virtuelle oder physische control-surfaces (sensor/aktuatoren), Installationen, ...) haben als Instrumente so dominante Artefakte, die vom einzelnen Klang über die Struktur bis zur ganzen Komposition alles beherrschen, sodass man davon sprechen muss, dass – auch wenn sich einiges

³ siehe auch Wave und seine Verwandten Industrial, Synthie-Pop, EBM. Die bis dato letzte Entwicklungsstufe umfasst die an Disco anknüpfende und sich die enormen Fortschritte der digitalen Speichermedien zu Nutzen machende DJ-Culture mit HipHop, Techno, House sowie die daraus hervorgegangenen Unterarten der experimentellen elektronischen/digitalen Musik (z. B. Clicks & Cuts, Minimal u. Micro-House, Minimal Techno, Dub-Varianten, Ambient-Varianten). Cox schreibt: Die experimentelle Elektronika, die ihre Wurzeln in der Clubculture hat, treibt die durch die Medienmusik eingeleitete Auflösung der Form weiter voran und gelangt zu der größten denkbaren Offenheit eines Klanggebildes. Der Track der experimentellen Elektronika weist nur noch das Minimum an Komposition und Konsistenz auf.

veraendert, wenn der Musiker eine Interaktion setzt – eher das Instrument Musik macht als der Musiker:

Ein Instrument muss dem Musiker auch Raum lassen!

Andererseits muss man natuerlich einkalkulieren, dass Musiker Hoer- und sonstige Gewohnheiten haben, die den Anspruch an die Formbarkeit von Klang praegen und manchmal den Blick auf die Moeglichkeiten neuer Klangformen und Klanggenerierungsprozesse verstellen moegen. Eventuell auch den Blick auf voellig neue Berufsbilder des Musikers.

Ich habe eingangs darauf hingewiesen, dass es sich beim Instrumentalisten in der Elektronischen Musik um ein Randthema handelt. Gerade in der elektronischen Musik, die sich als solche deklariert, geht es oft um Ansaetze, in welchen der Instrumentalist ueberhaupt keine Rolle spielt, sei es aus produktionstechnischen, budgetaeren, organisatorischen oder aus konzeptuellen Gruenden. In der „anderen Musik“ – die sich ja nicht als elektronische deklariert, aber mittlerweile zu 90% auch elektronisch hergestellt wird, werden Instrumentalisten zunehmend zu Statisten, die die jeweiligen Produktionen, fuer die sie stehen, „personalisieren“, also im Wesentlichen ein Cover-Image dafuer abgeben.

Nun zu einem Beispiel - einem elektronischen Blasinstrument



Blaswandler von Yamaha und Akai

Immer wieder erstaunlich, wie schwer es manche Produkte haben, es in den Mainstream zu schaffen. Die Gruende dafuer sind sicherlich vielfaeltig; in unserer attention- und awareness-orientierten Zeit faengt es nicht selten mit dem Namen an: „Blaswandler“. Was fuer ein Wort! Im Englischen nicht besser: „Wind Midi Controller“ nennt Yamaha⁴ diese Produktgruppe, bei Akai⁵ heisst sie „Electronic Wind Instrument Controller“.

Was steckt hinter diesen holprigen Begriffen? Die Geschichte geht zurueck in die fruehen 70er Jahre, als Nyle Steiner, ein Trompeter und Ingenieur, mit seinem

⁴ Yamaha WX5 Wind MIDI Controller
<http://www.yamaha.com/cgi-win/webcgi.exe/DsplyModel/?gMCD00005WX5>

⁵ Akai Professional EWI 3020 Controller <http://www.akaipro.com/jp/global/ewi/ewifs.html>

Kompagnon ein elektronisches Instrument entwickelte, das einer Trompete nachempfunden war und einen Synthesizer ansteuerte. Eigentlich entwickelten sie einen Synthi, der mittels Keyboard angesteuert werden sollte, da Steiner aber nicht Klavier spielen konnte, kam ihm die Idee eines „EVI“ (Electronic Valve Instrument).

„Earth, Wind and Fire“ waren unter den ersten, die ein Steiner-Parker EVI kauften. Es hatte einen Luftdruck-Sensor im Mundstück, das note-on Daten lieferte, die Tonhöhe wurde mit drei Klappen, die Oktave mit Daumenrollern und einem drehbaren Tornister am Instrumentenende gewählt. Danach kamen weitere Features hinzu, z.B. ein Lippendruck-Sensor, ein Vibrato-Sensor und der Luftdruck-Sensor konnte nun auch die relative Lautstärke messen. Später produzierte Steiner sein EVI mit der italienischen Firma Crumar⁶. Dieses Crumar EVI wurde etwa von „Blood, Sweat and Tears“ eingesetzt.

Ein Blaswandler ist also ein elektronisches Blasinstrument, das neuerdings zumeist einen Saxophon-ähnlichen Fingersatz hat. Die Klappen verändern jedoch nicht eine schwingende Luftsäule, sondern erzeugen Sensordaten, die in MIDI-Signale umgewandelt werden. Auch das Mundstück ist meist ähnlich dem eines Saxophons, allerdings wird der Blas- und Lippendruck wiederum in MIDI-Signale umgewandelt. Diese werden an einen Tongenerator (Synthesizer) gesendet, wo dann letztlich der Ton entsteht. Mittlerweile hat sich das Gerät zu einem erstaunlich professionellen Instrument entwickelt. Yamaha ist mit der WX-Serie und Akai mit dem EWI/EVI seit 1987 auf dem Markt. Dass das elektronische Blasinstrument faszinierte, zeigt sich auch daran, dass das Museum of Modern Art in New York ein WX7 für seine Sammlung erwarb.

Auf Platteninlets wird das Instrument selten erwähnt, aber eine Recherche der Equipmentlisten von Studios dokumentiert, dass doch einige WX5 für Studiomusiker bereitstehen. Aber der Wind Controller ist konzeptionell ein Live-Instrument. Woran liegt es dann, dass er den Weg auf die Konzertbühne eher noch vor sich hat? Zunächst fehlen die Vorbilder: ein nicht zu unterschätzender Mechanismus, der der nachwachsenden Musikergeneration die Messlatte legt und sie motiviert die Grenzen zu erweitern. Für den Wind Controller sind wenige in Sicht: Michael Brecker holt immer wieder mal sein Akai EWI raus⁷, und John Surman⁸ hat man auch schon am

⁶ Crumar existiert seit 1987 auch nicht mehr. Auf Bestellung baut Nyle Steiner sein EVI aber immer noch, und er bewirbt es auch mit seinen eigenen musikalischen Fähigkeiten: siehe z.B. „Benevolent Paradox“ und „Dance of the Comedians“ auf mp3.com, „Coolwinds“, einer Site für „WindKünstler“ http://artists.mp3s.com/artists/269/cool_winds.html

⁷ Z.B.: „Nothing Personal“ Michael Brecker, (MCA/Impulse) Recorded 1987 „Don't Try this At Home“ Michael Brecker, 1988 Impulse!/MCA (42229 [CD]) „The Michael Brecker Band Live“, AAD recording, Jazz Door 1230 (c) 1993 ITM-Media

⁸ „Invisible Nature“ John Surman, 2002 Ecm Records (track: „Ganges Groove“)

WX11 gehoert. Vor allem findet sich kein bekannter Musiker mit dem Blaswandler als Hauptinstrument.



Video-Ausschnitte: Michael Brecker, Peter Erskine, Michael Brecker – Live Umbria Jazz 85: Interessant ist hier der akustische Vergleich von Brecker am Sax und am EWI und dass Brecker seine Fertigkeit am Saxophon eins-zu-eins auf den Windcontroller uebertraegt, aber nicht wirklich auf die Eigenheiten des Instruments eingeht, was wohl daran liegt, dass er sich mit dem Geraet zumindest nicht in gleicher Weise beschaeftigt wie mit dem Saxophon.

Warum gibt es so wenige Professionelle am Blaswandler? Die Industrie versucht ein Instrument anzubieten, das dem „blockfloetengeschulten“ Einsteiger den Zugang moeglichst einfach macht. Dies scheint beim Profi allerdings den Eindruck zu erwecken, dass sich die Charakteristik und das Potential des Instruments mehr oder minder um diese Defaulteinstellungen herum offenbaren. Aber wie bei jedem anderen Instrument auch erschliessen sich die spielerischen Moeglichkeiten und die instrumentale Eigenstaendigkeit erst allmaehlich.

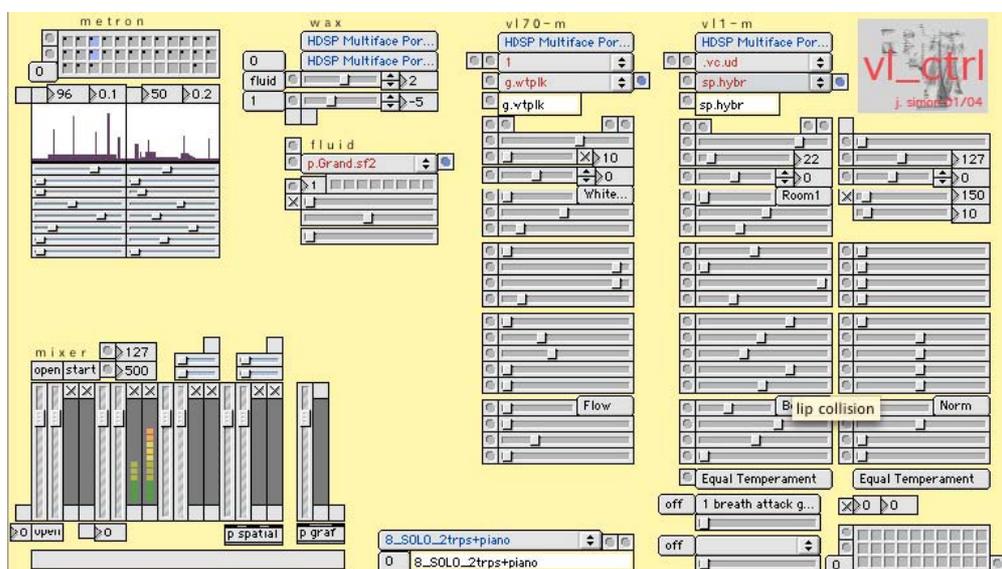
Wie beim professionellen Saxophonisten geht es auch beim Blaswandler darum, „seinen Ton zu finden“. Neben Fragen des Equipments (welcher Controller, Synthesizer, Midi-interface, PA, SW-Editor, etc.) betrifft dies vor allem auch das „patch-programming“, also das Modellieren der Sounds, die der Blaswandler in einem Synthesizer ausloest – „tweaking“, wie man in der Szene sagt. Dabei geht es nicht nur um den Sound, sondern vor allem auch um die Spielbarkeit einer Stimme. Beim Blaswandler ist diese Spielbarkeit kritischer als beim Keyboard, aufgrund der komplexen Interaktion von Tasten-, Blas- und Lippendruck.

Gaebe es nur Factory-Presets, ich haette das Instrument laengst weggelegt. Mit dem Patch-Programming wird es allerdings schnell recht technisch, ein weiterer Grund fuer die Schwierigkeit des Instruments sich zu etablieren: gute Patch-Programmierer haben oft spielerische Defizite, gute Instrumentalisten sind zumeist (schutzbehauptete?) Computer-Illiteraten. Meiner Erfahrung nach sind – ein gewisser Anspruch vorausgesetzt – selbst die besten vofabrizierten Patches hoechstens als

Ausgangspunkt fuer eigene Modifikationen brauchbar. Das impliziert, dass man die Syntheseverfahren seines Synthis und die Steuerungsmechanismen des Controllers verstehen und zu modifizieren lernt.

Ich verwende derzeit hauptsaechlich Physical-Modelling Synthesizer. Der Grundgedanke dieser Syntheseform besteht im Unterschied zur Frequenzmodulation oder dem Sampling darin, Klang ueber den Umweg der Definition virtueller Instrumente zu generieren. Man sagt also: ich moechte eine schwingende Luftsauele einer bestimmten Laenge, die konisch ist, moechte ein Rohrblatt als Schwingungserreger (oder etwa ein Plektrum), usw. Der Klang dieses definierten Instruments wird dann berechnet und steht als virtuelle Stimme zur Verfuegung. Die konkrete Implementation in diesen Synthis ist relativ komplex, umfasst alles in allem einige hundert Parameter, die sich zum Teil auch untereinander beeinflussen.

Fuer den Windcontroller ist diese Syntheseform gut geeignet, da sie viele Moeglichkeiten bietet, vor allem den Blas- und Lippendruck auf einzelne Parameter zu mappen. Seit einiger Zeit steuere ich den Synthi ausschliesslich vom Computer aus ueber ein Programm, das ich in MAX-MSP geschrieben habe. Es erlaubt mir den Zugriff auf beliebige Parameter und eine Reihe von Echtzeit-Manipulationen, die mit dem Synthi allein gar nicht moeglich waeren. Das Programm „vlctrl“ beinhaltet noch weitere Module: einen Router und Generator fuer Midisignale. Einen 8-Kanal-Mixer und Recorder. Ein Modul, mit dem ich sogenannte Soundfonts ansteuern kann, und ein Metronom, das sich mittlerweile zu einem ganz brauchbaren Rhythmusgeraet entwickelt hat. Ausserdem bietet es verschiedene Formen von Presetmanagement an. ...man sieht daran, ich migriere allmaehlich von Hardware-Synths zum Computer.



Was den Blaswandler anlangt: an meinem aktuellen Performance-Instrument habe ich einige Modifikationen vorgenommen und ich entwickle auch verschiedene Prototypen:



Ein aelterer „WAX“-Prototyp, den ich vor allem hinsichtlich ergonomischer Ueberlegungen gebaut habe. Die Hand-Elemente sind ueber jeweils zwei Kugellager getrennt voneinander in jede beliebige Stellung zu bringen. Damit soll einerseits eine ideale Spielposition gefunden werden, andererseits soll die Stellung der Hand-Elemente zur Steuerung von Voice-Parametern verwendet werden.

Die komplexe Interaktion von Tasten-, Blas- und Lippendruck macht den Blaswandler zu einem der weitest entwickelten Human-Computer Interfaces, vergleichbar etwa mit dem Controlling im Bereich Flugsimulation. Es beschaeftigen sich universitaere Forschungs labs (z.B. Perry Cook⁹), aber auch private Elektronikbastler¹⁰ mit diesem Thema, was laengerfristig auf Innovationen hoffen laesst. Voraussetzung fuer eine bessere Verbreitung waere, dass sich ein groesserer Markt fuer Blaswandler etabliert, der die Industrie motiviert in Forschung zu investieren. Der Windcontroller ist eine der wenigen Alternativen zum Keyboard, insbesondere wenn es um Live-Performance mit Synthesizern geht. Mich erstaunt, dass er kaum in der neuen Musik eingesetzt wird.

⁹ Dept. for Computer Science, Princeton University, Prof. Perry Cook

¹⁰ z.B. Ian Fritz mit seinem Steath <http://home.earthlink.net/%7Eijfritz/>

Eine von mehreren Fragen des Publikums:

Was waeren denn nun eindeutige Richtlinien fuer die Entwicklung neuer Interfaces?

Die Frage habe ich in dem Vortrag schon – zumindest in der allgemeinen Form, die ein Vortrag erlaubt – beantwortet: es gibt eine Reihe von Kriterien, die eine wesentliche Rolle spielen, darueber hinaus laesst sich kein generelles Patentrezept nennen, und zwar aus den folgenden Gruenden:

1. unterschiedliche Instrumententypen und auch unterschiedliche Spielformen der Musik verlangen unterschiedliche Interfaces.
2. auch elektronische Musikinstrumente sollen wachsen – also ein Plaedoyer fuer generative Entwicklungsprozesse.
3. die Technik bietet immer wieder neue Verfahren an, die sich zum Teil als Quantenspruenge fuer den Interfacebau manifestieren und somit aeltere Patentrezepte obsolet machen.
4. Instrumentalisten haben unterschiedliche Ansprueche: die Entwicklung elektronischer Instrumente bietet ihnen mehr Moeglichkeiten denn je, ihre Wuensche umzusetzen oder zumindest zu erproben.

WIENCOUVER ZUR ENTWICKLUNG DER RADIOKUNST IN DEN VERGANGENEN 25 JAHREN

Heidi Grundmann

„Wiencouver ist eine imaginäre Stadt, die zwischen ihren beiden Polen Wien und Vancouver unsichtbar im Raum schwebt...“¹¹

Die „imaginäre Stadt“ Wiencouver war in den 80er Jahren Schauplatz wichtiger Projekte der Telekommunikationskunst, welche wiederum die vernetzte telematische Radiokunst der 90er Jahre deutlich beeinflusste. Am Beispiel von 25 Jahren WIENCOUVER soll die Entwicklung dieser – die Grenzen der traditionellen Ars Acustica und des öffentlich-rechtlichen Broadcast-Paradigmas in vieler Hinsicht sprengenden – Radiokunst in einer Periode aufgezeigt werden, die von einschneidenden technologischen, ökonomischen, medien- und kulturpolitischen sowie ästhetischen Veränderungen gekennzeichnet war und ist.

Einleitung

Am Beispiel der immer noch laufenden Projektserie „Wiencouver“ lässt sich die Entwicklung der Radiokunst in einem Vierteljahrhundert einschneidender Veränderungen im Bereich der Kommunikationstechnologien zumindest annäherungsweise umreißen. Der folgende Text konzentriert sich dabei auf Beispiele, die in einem Zusammenhang mit dem Kunstradio des ORF und seinem Beitrag zur Radiokunst stehen. Obwohl das Kunstradio erst 1987 als wöchentlicher Schauplatz von Radiokunst im Programm Österreich 1 gegründet worden ist, beleuchtet Wiencouver wichtige Aspekte jener Vorgeschichte, die zu der spezifischen, sich deutlich von anderen Redaktionen in öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten unterscheidenden Produktion des Kunstradios geführt haben.¹²

¹¹ Hank Bull: A Short History of Wiencouver in: Art + Telecommunication. Vancouver, Wien, 1984

¹² Vor 1987 war „Kunstradio“ bereits seit einigen Jahren der Titel einer regelmäßigen Sendung zu aktuellen Themen aus der internationalen bildenden Kunst. Diese Sendung, die ich 1976 auf Österreich 1 gegründet hatte, hieß in den ersten Jahren „Kunst heute“. Aus dem „Kunstradio“ über bildende Kunst wurde also im Dezember 1987 ein Schauplatz von radiospezifischer Kunst. Der vollständige Titel der Sendung lautet auch heute noch „Kunstradio - Radiokunst“

VANCOUVER in den 60ern/70ern/ff.

Radio-Artists, Artist-Run-Spaces, Fluxus, Intermedia

Vancouver war vor Montréal die erste kanadische Stadt, in der eine grenzüberschreitende intermediale Kunst eigenständige Formen annahm. 1967, nur ein Jahr nachdem der Fluxus-Künstler Dick Higgins über „Intermedia“ geschrieben hatte¹³, wurde in Vancouver von KünstlerInnen eine eigene Intermedia Gallery begründet und betrieben, der sehr schnell eine sehr erfolgreiche Serie von Intermedia Events in den Museumsräumen der Vancouver Art Gallery folgte. In Vancouver wurde der Begriff Intermedia mit McLuhans vorausblickenden Einsichten über die unausweichliche gegenseitige Beeinflussung von Disziplinen und Medien durch die elektronische Revolution in Verbindung gebracht. Es war der McLuhan-Anhänger Ian Baxter, der in den 60ern bei sich zuhause in Vancouver ein Telex einrichtete, sehr früh schon einen konzeptuellen Einsatz eines Telekopierers erprobte und damit 1970 schließlich an der legendären „Information“-Ausstellung des Museum of Modern Art in New York teilnahm, ohne Vancouver zu verlassen. 1973 wurde die Western Front Society gegründet, eines der ältesten der vielen von KünstlerInnen betriebenen Kunstzentren in Kanada.¹⁴ „*For over 30 years, it has developed an international reputation as a centre for experimental art practice and performance. Five programs focus on the production and presentation of exhibitions, performance art, new music, media art, and an arts magazine,*“ heißt es heute auf der Homepage von Western Front.¹⁵ Noch im Jahr ihrer Gründung war der französische Fluxus-Künstler Robert Filliou Gast bei Western Front. Einer der vielen Künstler, die er bei diesem Besuch nachhaltig beeinflusst hat, war Hank Bull, der sich sehr bald u.a. auch „Radio Artist“ nannte, produzierte er doch von 1976 bis 1984 gemeinsam mit Patrick Ready eine wöchentliche Live-Radioshow (H.P. Show) als art-work in progress. In Vancouver wird die Radiokunstszene bis heute von zwei Radiostationen des sog. dritten Sektors des Broadcastings bestimmt: von dem traditionsreichen Universitätsradio CITR (seine Geschichte geht bis 1937 zurück) und dem COOP Radio 102.7 FM, das ebenfalls 1973 begründet worden ist.

¹³ Dick Higgins: „Statement on Intermedia“, 1966, veröffentlicht in: Wolf Vostell (ed.): „Décollage“. Typos Verlag, Frankfurt, Something Else Press, New York, July, 1966

¹⁴ s.a.: „Vancouver: Art and Artists 1931 - 1983“, eine Publikation der Vancouver Art Gallery, 1983.

¹⁵ <http://www.front.bc.ca>

TELEKOMMUNIKATIONSKUNST: INTERPLAY 1979¹⁶

1978 traf der in Wien lebende, aus Toronto stammende kanadische Künstler Robert Adrian ebendort bei einem Media Art Event auf den Künstler Bill Bartlett, der in Victoria, der auf Vancouver Island gelegenen Hauptstadt der Provinz British Columbia, einen Artist-Run-Space leitete. Bartlett arbeitete von dort aus an sogenannten Telekommunikationsprojekten.

Auch bei der Telekommunikationskunst ging es Bill Bartlett um Alternativen zu den Kommunikations-, Produktions- und vor allem Distributionskanälen des etablierten Kunstbetriebes. Bartlett war es gemeinsam mit Norman White (Toronto) gelungen, die Timesharing Firma I.P. Sharp für Telekommunikations-Kunstprojekte zu gewinnen. Das hieß, dass interessierte KünstlerInnen (und NichtkünstlerInnen) in jenen vielen Städten rund um die Welt, in denen I.P. Sharp Büros unterhielt, via Telefon zum Ortstarif Zugang zu einem internationalen Computernetz mit einem Zentralcomputer in Toronto finden konnten. 1979 lud Bartlett Robert Adrian zur Teilnahme an „Interplay“ ein. Und so wurde „Interplay“ zum ersten Projekt dieser Art, an dem Künstler von Europa aus teilnahmen. Der Wiener Beitrag war zweigeteilt: im Büro von I.P. Sharp saßen Robert Adrian und Richard Kriesche an Computern und kommunizierten via „Chat“ bzw. „E-mail“ mit KünstlerInnen an anderen Orten, während Gottfried Bach, der Leiter der Wiener I.P. Sharp Niederlassung, bei mir im Live-Studio von „Kunst heute“, der Vorläufersendung von „Kunstradio“, vor einem tragbaren Computer samt Modem und Thermo-Drucker saß und das Studio sowie die Live-Sendung vor erstaunten HörerInnen zu einem Knoten des vernetzten Geschehens machte.

AUDIOSZENE '79, Wien 1979

Im Jahre 1979 kamen einige jener internationalen KünstlerInnen, die in ihrer Arbeit von einem von Fluxus und McLuhan bestimmten Intermedia-Begriff und/oder der Konzeptkunst der 60/70er Jahre ausgingen, zu einer Veranstaltung nach Wien, die unter dem Titel „Audioszene '79 – Sound als Medium der bildenden Kunst“ von Grita Insam und ihrer Modern Art Galerie veranstaltet wurde.¹⁷ Die Veranstaltung „Audio Szene“ bestand aus einer Ausstellung, einer Performance-Serie, einem Symposium und einer Radiosendung, die Statements der teilnehmenden KünstlerInnen und Ausschnitte aus ihren Arbeiten sowie eine kurze Live-Arbeit von Hank Bull und Norbert Brunner enthielt. Unter den beteiligten KünstlerInnen befanden sich, neben

¹⁶ Zu „Interplay“ und späteren Telekommunikationsprojekten s.a.
<http://www.t0.or.at/~radrian/BIO/telecom.html>

¹⁷ <http://kunstradio.at/REPLAY/EDITIONS/index.html>

Bull und Brunner, Laurie Anderson, Christina Kubisch, Bill Furlong, Bob George, Ian Murray, Maurizio Nanucci, Tom Marioni, Terry Fox u.a. Ob sie sich nun Radio Artists nannten oder Sound Artists, Performance-KünstlerInnen oder Media Artists oder einfach artists, die meisten von ihnen imaginierten ihre Performances, Sound- und Radio-Arbeiten als Skulpturen, und ihre Schallplatten- oder Kassetten-Editionen und vor allem das Radio als Räume, in denen sie ohne Vermittler direkt mit anderen KünstlerInnen und einem unbestimmbaren Publikum interagieren konnten.

Bei der „Audioszene '79“ begründete Hank Bull, wahrscheinlich von Fillious „Eternal Network“ und von den ersten Telekommunikationsprojekten ausgehend, die virtuelle Stadt WIENCOUVER:

WIENCOUVER I 1979

"1979 flog ich von Vancouver nach Wien, um an der ‚Audio Szene 79‘ teilzunehmen, wo ich über ‚Radio von Künstlern‘ sprach. Ich sagte, dass Radio, wie jede andere Intermedia Kunst, die Kunstwelt, die normalerweise zwischen dem Künstler und dem Publikum vermittelt, umgeht. Radio, so sagte ich, ist Skulptur. Ich sprach über eine Ästhetik der sozialen Aktion und internationalen Kommunikation zwischen Künstlern, darüber, dass wir ein wichtiges Netzwerk darstellen. Ich flog zurück nach Vancouver und begann mit Leuten in Wien zu korrespondieren.“¹⁸

„Wiencover“ ging schon ein Jahr später mit Telekommunikationsprojekten weiter, und aus Bulls Kurzbeschreibungen teilt sich ein wenig von jenem Interesse mit, mit denen sich KünstlerInnen damals auf die neuen Netzwerktechnologien einließen.

WIENCOUVER II 1980

Mail Art Slowscan Computer

"Wir veranstalteten eine Mail-Art-Austausch Ausstellung. Beiträge aus der jeweils anderen Stadt wurden gleichzeitig in der Modern Art Galerie in Wien und in der Push Art Gallery in Vancouver gezeigt. Als Sonder-Veranstaltung nahmen wir an einer weltweiten Künstler-Telekommunikationskonferenz teil, die organisiert wurde. Unsere Zusammenarbeit mit Wien dehnte sich dabei aus und schloss ein Dutzend Städte rund um die Welt mit ein, die miteinander Slow-Scan-Video austauschten und mit Hilfe des Computers einen riesigen Text collagierten."

¹⁸ s. 1

WIENCOUVER III 1982
Telefax Slowscan Computer

„Hier handelte es sich um unseren Beitrag zu Bob Adrians Projekt ‚Die Welt in 24 Stunden‘. An diesem Tag verwendeten wir Slowscan, Computer und zum ersten Mal Telefax. Langsam begannen wir, uns in dem Medium zu Hause zu fühlen.“¹⁹

Bei der „Welt in 24 Stunden“ verwendeten manche TeilnehmerInnen eine zweite Telefonleitung, um Sound-Arbeiten ins Netz zu schicken. Ein Jahr später wurden solche auf das Telefon abgestimmte Performances und Kassettenübertragungen mit dem Begriff „Telefonmusik“ belegt.

WIENCOUVER IV 1983
Telefonmusik Slowscan

„Der Kreis schloss sich sozusagen, als Bob Adrian nach Vancouver kam und zur gleichen Zeit auch Bill Bartlett. In beiden Städten nahmen an dem Austausch verschiedene Musikgruppen und Performance-Künstler teil. Dass wir für den Ton eine eigene Telefonleitung hatten, erweckte das Slow-Scan TV zum Leben. Dank guter Techniker und ausgezeichnete Beiträge wurde dieser Austausch zum bisher erfolgreichsten. WESTERN FRONT VIDEO produzierte ein Video-Dokument über das Ereignis.“²⁰

In einem E-mail-Interview stellte Bertrand Gauguet 2004 Robert Adrian die Frage, welche Überlegungen eigentlich hinter frühen Telekommunikationsprojekten wie „Die Welt in 24 Stunden“ standen.

Robert Adrian antwortete:

„...in dem den Projekten zugrunde liegenden theoretischen Konzept ging es damals um

- 1. das Aufzeigen der globalen Natur der elektronischen Netzwerke – und der Tatsache, dass der größte Teil der Welt in dieses Netzwerk nicht einbezogen war (Afrika und Südamerika und ein Großteil von Osteuropa und Asien).*
- 2. das Infragestellen der Vorherrschaft des sogenannten One-to-Many-Kommunikationsmodells der Massensendemedien mithilfe einer multimedialen One-to-One-Interaktion unter Verwendung des Telefonsystems, und*
- 3. um ein Statement zur neuen Rolle von KünstlerInnen im Zeitalter der elektronischen Medien. In dieser neuen Rolle geht es den KünstlerInnen nicht mehr*

¹⁹ s. 1 und <http://www.t0.or.at/~radrian/BIO/telecom.html>

²⁰ a.o.

um das Herstellen von Gegenständen, sondern um das Schaffen eines Raums für Kunst.“

ARS ACUSTICA - RADIOKUNST IN DEN ÖFFENTLICH-RECHTLICHEN ANSTALTEN

Im Dezember 1987 wurde das Kunstradio als wöchentlicher Ort von Radiokunst im ORF gegründet. Was diese Radiokunst sein würde, blieb selbst in der ersten Sendung offen, in der Klaus Schöning, der im WDR mit internationalen KünstlerInnen seit den 60er Jahren nicht nur das „Neue Hörspiel“, sondern auch die sogenannte Ars Acustica entwickelt hatte, über die von ihm kuratierte gleichnamige Abteilung der Documenta 8 sprach. In dieser hatte er in einer Audiothek die Ars Acustica als ein keineswegs mehr experimentelles, eigenständiges Genre dokumentiert, das in den Avantgarden des frühen 20. Jahrhunderts wurzelnd vom (öffentlich-rechtlichen) Radio initiiert und von dessen Experten verwaltet wird, und mit dessen Mitteln gattungsübergreifend eine allen verständliche Sprache aus gleichwertigen Elementen von Stimmen, Klängen und Geräuschen entwickelt.²¹ Die Geschichte und Gegenwart jener Radiokunst, die außerhalb der großen Institutionen stattfand und stattfindet, z.B. in freien lokalen Radios und Piratenradios, hat in dieser Definition genauso wenig Platz wie eine erweiterte Radiokunst, die sich nicht (nur) mit dem traditionellen Sendemedium auseinandersetzt. Ende der 80er Jahre wurde bei der EBU die Ars Acustica Gruppe begründet, die aus den für Radiokunst zuständigen RedakteurInnen bei den öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten besteht.

RADIOKUNST IN UNIVERSITÄTS- UND COMMUNITYRADIO (Beispiel Kanada)

Kanada mit seinem dichten Netz von unabhängigen Universitäts- und Communityradios hat eine reiche Geschichte der Radiokunst, die zum ersten Mal 1992 bei der mehrteiligen internationalen Veranstaltung „Radio Rethink“ der Walter Philipps Gallery in Banff dokumentiert und später auch in einem kleinen Zusatzband zu der gleichnamigen Publikation dargestellt worden ist.²² In diesem schreibt der Künstler und Kurator Dan Lander:

"...durch (diese Radiokunst) zieht sich als roter Faden eine engagierte Kritik am Zustand des zeitgenössischen Radios, die schlussendlich in einer Hass-Liebe zu diesem Medium resultiert. Dies wird greifbar im Wunsch der KünstlerInnen, das

²¹ s. Katalog der documenta 8, Bd 1 und 2, Kassel 1987.

²² s. „Radio Rethink“: Art, Sound and Transmission“. Hg.: Daina Augaitis und Dan Lander. Walter Philipps Gallery, The Banff Centre of the Arts, Banff, 1994. s.a. http://www.banffcentre.ca/press/publications/radio_rethink.asp

Medium durch Dekonstruktion und/oder Rekonstruktion neu zu erfinden, in der Verwendung ‚gefährlicher‘ Inhalte und in einer Weigerung, Arbeiten zu produzieren, die sich mühelos in die Schubladen sanktionierter Radioformate stecken lassen“. Im Vorwort des Buches „Radio Rethink“ konstatiert die Kuratorin und Herausgeber Daina Augaitis:

„Ein vorherrschendes Charakteristikum von Radiokunst ist ihr Widerstand gegen die staatliche Reglementierung der Radiowellen und die damit einhergehende subtile oder auch offenkundige Kontrolle. (Doch) nicht nur die Zensur von seiten des Gesetzgebers ist ein Thema, sondern auch die Macht der Konzerne.“ In Banff gab es übrigens einen schon 1988 von Al Mattes begründeten Piratensender, der für die Veranstaltung „Radio Rethink“ reaktiviert und rund um die Uhr für die Theorie und Praxis der Radiokunst genutzt wurde. In einem eigenen Workshop wurde den SymposiumsteilnehmerInnen Anleitungen des Japaners Tetsuo Kogawa zum Bau kleiner Sender vermittelt.

RADIOKUNST AUSSERHALB DES TRADITIONELLEN SENDEMEDIUMS: (Beispiel MINI FM/TETSUO KOGAWA/TOKIO)²³

Es war via Vancouver, dass der Japaner Tetsuo Kogawa, inzwischen wohl einer der international einflussreichsten Radiokünstler, gegen Ende der 90er Jahren mit seinem Radio ReRun (heute Radio Kinesonous) immer wieder zu einem der verlässlichsten Knotenpunkte in vielen vernetzten Streamingprojekten (nicht nur) des Ö1 Kunstradios geworden ist, und damit u.a. auch zu einer Außenstelle der imaginären Stadt Wiencouver. Tetsuo Kogawa hatte in Japan in den 80er Jahren, beeinflusst von Guattari und den autonomen und Piraten-Radios vor allem in Italien, Frankreich, eine Do-It-Yourself Mini-FM Bewegung ausgelöst, die schließlich, besonders im dicht besiedelten Tokio, hohe Popularität erreichte.

„The separation between transmitter and receiver is a merely political operation. Technologically, there is no separation in them. ‚Message‘ is also problematic. Media don't transport message but do refer here to there.“ (T.Kogawa)

In der Zwischenzeit verbindet Kogawa seine Mikro-Transceiver, die er auch in Performances und Workshops baut, längst mit dem Internet und bei Gelegenheit auch mit dem öffentlich-rechtlichen Radio²⁴, mit neuen Radiotechnologien usw.

²³ <http://anarchy.k2.tku.ac.jp/>

²⁴ s. http://kunstradio.at/2002A/07_04_02.html

„In den Neunzigern hat die Internet-Technologie wie z.B. Real Audio/Video das Mikro-Radio auf den richtigen Weg gebracht. Seit es für den Einzelnen kein Problem mehr ist, eine Information weltweit zu senden, kann sich das Mikro-Radio darauf konzentrieren, ganz im Sinne seiner ursprünglichen Bedeutung ‚mikro‘ und ‚autopoetisch‘ zu sein. Dabei sollte ‚mikro‘ nicht mehr bloß das Antonym zu ‚makro‘ sein. Mikro-Radio sendet nicht mehr nur aus, sondern ist interaktiv und ‚streaming‘.“ (T. Kogawa).

1995 KUNSTRADIO ON LINE und HORIZONTAL RADIO

1992 – als in Banff der Rückblick auf die unabhängige Radiokunst in Kanada und eine internationale Bestandsaufnahme der Radiokunst zu Beginn der 90er Jahre gewagt wurde, konnte ich auf die Veranstaltung „Die Geometrie des Schweigens“ hinweisen, die 1991 simultan in Wien und Innsbruck stattgefunden hatte und dementsprechend auch sogenannte Simultanperformances enthielt.²⁵ Die Verbindung solcher Performances und Installationen mit dem Live Radio stand damals gerade bevor: das erste dieser telematischen Radioprojekte war „Puente Telefonico“, August 1992.²⁶ Im Oktober 1992 wurde „Chipradio“ realisiert, usf. 1994 dehnte sich unter dem Titel „State of Transition“ zum ersten Mal ein telematisches Radioprojekt ins World Wide Web aus.²⁷

Anfang 1995 wurde „Kunstradio on line“ als artist-run-project begründet, nur wenige Monate bevor das inzwischen legendäre weltweit vernetzte 24-Stunden-Projekt „Horizontal Radio“ stattfand, das ausdrücklich der „Welt in 24 Stunden“ von 1982 gewidmet war. Die „telematische Bühne“ für eine unbekannte Zahl von über 200 KünstlerInnen in aller Welt wurde hier aber nicht nur zwischen immerhin schon sieben Internetservern und einem Real-Audio-Server sowie über Telefonleitungen – die Telefonmusik hatte keineswegs ausgedient – aufgespannt, sondern mit Hilfe der über ihren eigenen Schatten springenden Ars Acustica Gruppe auch über Rundfunkleitungen aller Art.²⁸ Die KünstlerInnen agierten in öffentlich-rechtlichen Funkhäusern, bei unabhängigen und Piratenradios, in Kunstzentren, im öffentlichen Raum usw. usf. Zugänglich waren jeweils spezifische Versionen des komplexen 24 Stunden langen Geschehens über das sich gerade erst weit verbreitende WWW, in lokalen Performances und Installationen sowie über an die 30 Radioprogramme auf UKW, MW und Kurzwelle. ...*„each receiver is also a sender, transmitting to a local*

²⁵ „Die Geometrie des Schweigens“, Katalog, hg. vom Museum Moderner Kunst, Wien, 1991. Vergriffen.

²⁶ <http://gewi.kfunigraz.ac.at/~gerfried/puente/>

²⁷ s. <http://gewi.kfunigraz.ac.at/~gerfried/theyears.html> und <http://kunstradio.at>.

²⁸ <http://gewi.kfunigraz.ac.at/~gerfried/horrad/horrad1.html>) und <http://kunstradio.at/HORRAD/horrad.html>

audience as well as back to the common mother" meinte Hank Bull in einer Mail zum über Telefon improvisierten Beitrag aus Vancouver.²⁹

Ein Jahr später gab es wiederum in gemeinsamer Anstrengung von öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten und Freien Radios, von EinzelkünstlerInnen, Künstlergruppen, Kunst-Vereinen usw. ein weiteres Projekt zum Thema „Rivers & Bridges“.³⁰ Diesmal stellte die EBU auch Platz auf einem Satelliten zur Verfügung. Andererseits versuchte das etwas über ein Jahr alte „Kunstradio on line“ das Geschehen an allen Orten auf einer eigenen Projektseite anzukündigen. Während des vernetzten Events wurde die Projektseite durch Live-Audiostreams und Webcams zu einem der vielen Schauplätze. Zum ersten Mal streamte Kunstradio online 18 Stunden lang non stop live alles, was aus aller Welt über Satellit, Rundfunk- und andere Leitungen ins Wiener Funkhaus gelangte, sodass auch remote locations, die nicht über Satellitenzugänge, Radioleitungen etc. verfügten, Zugang zu diesem Material hatten, falls sie selbst on line waren und nicht ganz einfach Telefonmusik ins Netz speisten.

Bei „Rivers & Bridges“ gab es zwar nur eine kurze akustische Postkarte, die Sounds aus Vancouver enthielt, doch insgesamt ungewöhnlich viele Beiträge aus anderen Teilen Kanadas, und zwar nicht wie bei Horizontal Radio und auch bei späteren Projekten über Telefon, sondern auch über öffentlich-rechtliche Radio-Leitungen, Satellit und über eine (experimentelle) ISDN-Leitung der kanadischen Post. Zum ersten und einzigen Mal war das öffentlich-rechtliche Radio Canada mit zwei Sendern in Quebec beteiligt, außerdem ein unabhängiger Lokalsender und der Artist-Run-Space AVATAR in Quebec City.³¹ Keiner der kanadischen Knotenpunkte benützte Streamingtechnologien. Das änderte sich auch 1997 nicht, als sowohl AVATAR als auch Hank Bull wiederum via Telefon in das Netz des vierteiligen on air- on line- on site Projekts „Recycling the Future“ eintraten.³² Bei den verschiedenen Teilen von „Recycling the Future“ wurde zum Teil tage- und nächtelang non stop und in Kollaboration zwischen vielen Außenstellen gestreamt, während der Anteil an Sendezeit im öffentlich-rechtlichen Radio sich im Vergleich zu früheren Projekten drastisch reduzierte.

Von Performances zu Installationen:

Durch die Unabhängigkeit von Sendezeiten hat sich die zwischen den TeilnehmerInnen im Vorhinein ausgehandelte Dauer gemeinsamer vernetzter

²⁹ <http://kunstradio.at/HORRAD/hankfeedback.html>

³⁰ http://kunstradio.at/RIV_BRI/index.html

³¹ <http://www.meduse.org/avatar/avatar/index.html>

³² <http://kunstradio.at/FUTURE/index.html>

Aktivitäten ausgedehnt. Als Parameter dienten zunehmend nicht Sendezeiten, sondern die Dauer von Events, Festivals oder Ausstellungen und, auch diese sprengend, die potentiell unendlichen Streams im Internet. Das hat, sobald der Rahmen von 12 oder 24 Stunden überschritten wurde, zu einer Verschiebung von der Dominanz von Performances zu Installationen, von Live-Events zu vernetzten automatisierten/generativen Streams geführt, die sich und dadurch auch das gesamte Projekt ständig verändern. Modelle dafür waren IMMERSIVE SOUND (1998)³³ und, vor allem, SOUND DRIFTING (1999).³⁴ Bei beiden Projekten war Vancouver als Außenstelle präsent.

An der Ausstellung KUNST IN DER STADT, zu der auch IMMERSIVE SOUND zählte, nahmen vor Ort in Bregenz auch Peter Courtemanche und Lori Weidenhammer aus Vancouver mit einer ihrer Soundinstallationen teil. Sie wurden schließlich auch Teilnehmer an der Bregenzer Version der on line- on site- on air Installation IMMERSIVE SOUND, zu der zum ersten Mal auch ein Stream aus Vancouver zählte: FirstFloor Eastside (Matt Smith und Sandra Wintner) streamten ihr Projekt nonstop von einem kleinen selbst aufgesetzten Server aus. FIRSTFLOOR EASTSIDE ist ein Ableger einer Gruppierung von Künstlern/Aktivist*innen, die in den Anfängen 1996/97 vom Future Lab des Ars Electronica Centers in Linz aus unter dem Namen FIRSTFLOOR ELECTRONIX³⁵ zum Teil subversive online Aktivitäten setzte und – gar nicht subversiv – auch an RECYCLING THE FUTURE I und II teilnahm. Matt Smith, der 1997 nach Kanada auswanderte, versah 1998 die Western Front Society und bald auch den Universitätssender CTR mit ihren ersten Streamingservern. Die Radiokünstlerin Anna Friz war damals die Leiterin von CTR. Gemeinsam mit Anna Friz, dem Künstler und Medienkurator der Western Front Peter Courtemanche und FirstFloor Eastside konnte das Kunstradio 1999 WIENCOUVER 2000 ausrufen.

WIENCOUVER 2000

„In 1980, when the modern Fax machine was still an exotic promise and computers either massive mainframes or playthings for the hobbyist, artists in Vancouver and Vienna were collaborating on the first of the projects known as Wiencouver. WIENCOUVER 2000 is not a nostalgic look at the early years of Art+Telcomm but an exploration of the new technology available for artists working in the field as we approach the new millenium“, heißt es auf der Homepage von Wiencouver 2000³⁶,

³³ <http://kunstradio.at/BREGENZ/index.html>

³⁴ <http://kunstradio.at/SD/index.html>

³⁵ <http://www.firstfloor.org/index2.html>

³⁶ <http://kunstradio.at/WIENCOUVER/index.html>

das zu einem noch immer andauernden Projekt in progress geworden ist und mit der Art's Birthday Feier 1999 seinen Auftakt fand. Die jährlichen Art's Birthday Feiern, die jeweils von Vancouver aus initiiert wurden und werden, ziehen sich seither wie ein roter Faden durch die zahlreichen und sehr unterschiedlichen Beiträge zu WIENCOUVER 2000.

ART'S BIRTHDAY³⁷

„Art's Birthday Party is a celebration in memory of Robert Filliou who declared, on January 17 1963, that Art had been born exactly 1,000,000 years ago when someone dropped a dry sponge into a pail of water. 10 years later he celebrated Art's 1,000,010th birthday in the Neue Galerie, Aachen.

„After Filliou's death in 1987 some artists began to celebrate Art's Birthday with mail-art, fax and slow scan tv events in the spirit of his concept of ‚The Eternal Network‘ or La Fete permanente“. The Birthday parties took place in different cities across the world and artists were asked to bring birthday presents for art. -- works that could be shared over the network.

Art's Birthday Party has never been a formal event but was always organised on an ad hoc basis through the network. Every participating location (and they are different every year) organises its own party - from a few friends in a private studio to a performance evening in a museum, gallery or radio station. The only condition is that each group is able to send and receive birthday presents for art. Since 1994 this has usually meant using the Internet in one form or other.

Filliou's invention of Art's Birthday is wonderfully absurd and humorous in the typical Fluxus tradition of serious fun. So the global birthday party for art has always tried to be fun while paying homage to Robert Filliou's dream of The Eternal Network.³⁸

Erstmals hatten österreichische KünstlerInnen 1991 von Wien aus an einer weltweit vernetzten Art's Birthday Feier teilgenommen. Sie wurde von Hank Bull von Vancouver aus initiiert und stand ganz im Zeichen des internationalen Protests gegen den ersten Golfkrieg. Wenig später wurde ein weiteres Computer-Communication-, Slow-Scan TV- und FAX-Event realisiert, das unter dem von dem damals auch in Wien lehrenden Roy Ascott formulierten Motto „Text, Bombs and Videotape“ stand.

³⁷ Art's Birthday 1999 - 2005 und alle folgenden s.a. <http://artsbirthday.net/>

³⁸ „A few words about the annual Art's Birthday Party“. by Robert Adrian, 2004. Aus einer Kunstradio e-mail an die Ars Acustica Gruppe.

Die Wiener Außenstelle mit Robert Adrian, Mathias Fuchs und Silvia Eckermann befand sich in den Räumen des „museum in progress“. 1992 nahmen österreichische KünstlerInnen, unter ihnen Robert Adrian, Seppo Gründler, Horst Hörtnner, Winfried Ritsch und Gerfried Stocker von Innsbruck aus an dem wiederum von Hank Bull initiierten Art's Birthday Projekt teil. Sie unternahmen dabei einen ersten Versuch zu einem interkontinental vernetzten Austausch von MIDI-Files via Telefon. Diese Files triggerten am jeweils anderen Ort Sound- und Bilddateien.³⁹

Bei Art's Birthday 1999, dem Auftakt zu WIENCOUVER 2000, waren das Wiener Funkhaus und die Western Front Society sowie alle drei CITR-Studio in Vancouver und eine Reihe anderer Locations Schauplatz der Geburtstagsfeiern. Im Zeitalter der Streamingtechnologien und der on air- on line- on site Projekte, wie sie seit 1997 genannt wurden, bestehen die internationalen Birthday Parties aus Webcasts, d.h. Live-Audio-, Video- oder auch Datastreaming sowie Chats, obwohl auch Telefonbeiträge und sogar Geburtstagsgeschenke auf Kassette oder CD per Post willkommen waren und sind. Sie werden gewöhnlich on line gestellt und werden so als Material für alle teilnehmenden KünstlerInnen genauso zugänglich wie die gestreamten Beiträge bzw. deren schnelle auszugsweise Dokumentation. Kunstradio hatte während solcher Projekte keineswegs immer Sendezeiten zur Verfügung, und so wurde der on air part von Art's Birthday 1999, 2000, 2002 und 2003 vor allem von CITR Vancouver verwirklicht. Der Sender der University of British Columbia feierte in diesen Jahren jeweils mit 24 Stunden Non Stop Radiokunst – etwas, das von öffentlich-rechtlichen Anstalten nur bei Horizontal Radio in einer über die Kontinente verteilten Annäherung erreicht worden ist.

2002 und 2003 produzierte das Kunstradio verhältnismäßig bescheidene Beiträge zu Art's Birthday, dessen Feiern nicht nur von Vancouver aus initiiert, sondern immer häufiger von Peter Courtemanche, dem Medienkunstkurator der Western Front in Vancouver, auch mit dem Angebot einer offenen Struktur versehen werden. Peter Courtemanche gehört zu jenen KünstlerInnen, die ihre Arbeit vor allem darin sehen, Situationen zu schaffen, in denen andere aktiv werden können. Courtemanche schlägt nicht nur potentielle mediale Räume, für die er Tools programmiert, vor, sondern gerne auch zu Assoziationen einladende Themen, die er aus Science-Fiction-Literatur ableitet. Courtemanche entwickelte diese Methode zur Realisierung von Kollaborationen zunächst in seinen beiden vernetzten „devolve into“-Projekten (2000 und 2002), zu denen er eine beschränkte Anzahl von KünstlerInnen einlud. Die on air- und on site Versionen dieser Projekte kreisten um generative audiovisuelle on line-Installationen, von denen eine immer noch andauert.⁴⁰

³⁹ <http://www.t0.or.at/~radrian/BIO/telecom.html>

⁴⁰ s. <http://devolve.aaeol.ca/online/index.html>

2004 wurden die Art's Birthday Feiern in Vancouver zum Kulminationspunkt eines ganzen Jahresprojekts der Medienkunstabteilung der Western Front. Unter dem Titel „Scrambled Bites“⁴¹ entwickelte eine kleine Gruppe von artists-in-residence ein kleines Netz von on site-Situationen, für die unterschiedliche roboterartige Apparaturen konstruiert wurden, die von einem on line-Tool namens „Scrambler“ getriggert werden konnten bzw. diesen auch wieder mit Daten fütterten. Nachdem der „Scrambler“ in einer Reihe kleiner Events getestet und debugged worden war, begann die Künstlergruppe mit dem Aufbau eines viel größeren internationalen Netzwerks von Teilnehmern an Art's Birthday 2004. Jeder Knoten war eingeladen, eigene on site-Roboter, -Installationen oder -Skulpturen zu entwickeln, die via Scrambler getriggert werden konnten und ihrerseits wieder einen Datastream ausschickten. Peter Courtemanche, der bei seinen Projekt-Konzepten immer wieder frühe und frühere telematische Kunstprojekte zitiert, – bei Art's Birthday vor allem frühe MIDI-via-Telefon-Projekte –, griff damit eine Frage auf, die seit den Anfängen der Telekommunikationskunst virulent ist: wie wichtig ist es, einem eventuellen Publikum am eigenen Schauplatz neben eigenen Arbeiten nicht nur das zu vermitteln, was simultan an anderen Knoten im Netz passiert, sondern darüber hinaus auch jene Forderung zu erfüllen, die die Medientheoretikerin Margaret Morse so formuliert hat:

„Die Aufgabe einer Kunst, die elektronische Gruppierungen und Netze reflektiert, besteht nicht in der Darstellung der sichtbaren Welt, sondern im Sichtbarmachen dessen, was der Wahrnehmung unzugänglich bleibt und sehr schwer vorstellbar ist.“⁴²

Art's Birthday 2004 enthielt eine Reihe von Projekten, die einer versuchsweise als „expanded radio art“ bezeichneten Radiokunst zugeordnet werden können, die sich nicht nur mit dem traditionellen Broadcast-Medium und dessen Ausweitungen ins Internet auseinandersetzt. Matt Smith, der als einer der artist-in-residents bei „Scrambled Bites“ mit anderen das sogenannte Audiomobil⁴³ entwickelte, beschrieb die Situation, mit der sich (Radio-)KünstlerInnen zunehmend konfrontiert sehen, 2004 wie folgt:

„Radio hat heute viele Erscheinungsformen: es begegnet uns heute nicht nur in Form traditioneller Amateur- und CB-Funksysteme, unterschiedlichster Mikro-Transmitter ... und selbstverständlich auch in Form von Sendern auf UKW, Mittel- und Kurzwelle, sondern auch als Handies, Wireless Local Area Networks und Satelliten-

⁴¹ s. <http://scrambled.aaeol.ca/html/index.html>

⁴² Margaret Morse: *Virtualities. Television, Media Art and Cyberculture*, Indiana University Press, Bloomington und Indianapolis, 1998.

⁴³ <http://www.firstfloor.org/ARL/audiomobile/index.html>

Kommunikation. 100 Jahre nach seinen Anfängen als Kommunikationsmittel für Schiffe, die mit den Küstenstationen in Verbindung treten konnten und umgekehrt, ... hat das Radio also wieder zu sich selbst zurückgefunden: die Radio-Übertragung als technologisches Konzept ist nicht nur zum wichtigsten Instrument der „person-to-person“-Kommunikation (durch Handies etc.) geworden, sondern, dank ihrer Eigenschaften als am schnellsten wachsende Trägerin der Datenübertragung (Satelliten und WLAN), auch zu jenem der Kommunikation zwischen Maschinen.“⁴⁴

Die beispielhaft intensiven Diskussionen auf der Art's Birthday 2004 Mailing Liste beinhalteten u.a. einen intensiven Austausch von Know-How über das Datastreaming und die spezifischen Schwierigkeiten beim Triggern der vielen unterschiedlichen Geburtstagsparty-Apparaturen an den verschiedenen Orten. Zugleich aber bestand Tetsuo Kogawa mit seinem Radio Kinesonus in Tokio, unterstützt vom Kunstradio, darauf, zusätzlich zum Füttern bzw. Abrufen des Scramblers auch traditionelle Video- und Audiostreams für das Event beizubehalten. Die Projektion dieser Streams vor Ort erwies sich letztlich auch zur Orientierung über die Parties an anderen Orten, aus denen nur Daten kamen, als sehr nützlich. Allerdings passiert es – trotz aller Projektionen – bei vernetzten Projekten immer wieder, dass KünstlerInnen, die nicht selbst am Aufbau des Netzwerks bzw. den vorbereitenden Online-Diskussionen beteiligt waren, in ihrer Konzentration auf die Situation vor Ort samt eventueller on air-Versionen auf die Einbindung der Produktion von weit entfernten KollegInnen ganz einfach vergessen. Gerade an den jährlichen Art's Birthday Feiern lässt sich die unterschiedliche „Netzwerk-Fähigkeit“ der beteiligten KünstlerInnen sowie ihrer heterogenen Kunstbegriffe und ihrer konzeptuellen/intuitiven Durchdringung hybrider medialer und realer Kontexte ablesen. Entlang solcher und ähnlicher Parameter ließen sich vielleicht auch einige der immer noch fehlenden Kriterien zur Beurteilung vernetzter Projekte und der Beiträge zu ihnen entwickeln. Doch diese Diskussion steht genauso aus wie jene der Typologie vernetzter Projekte oder der speziellen Problematik ihrer Dokumentation.

2005 hat Art's Birthday eine interessante Wendung genommen. Zum ersten Mal seit 1996 beteiligt sich die EBU Ars Acustica Gruppe wieder an einem vernetzten Projekt. Sie hat sich vorgenommen, in ihre zum Teil einige Stunden dauernden Live-Radiosendungen und auf den beiden ihr temporär zur Verfügung gestellten EBU-Satellitenkanälen auch die Art's Birthday Aktivitäten von freien Kunstzentren/Radios und individuellen KünstlerInnen einzubeziehen. Wie weit sie dabei allerdings auf das von Peter Courtemanche und der (immerhin seit vielen Jahren als Initiator von Art's Birthday Feiern auftretenden) Western Front für 2005 ausgerufene Motto „Reverie:

⁴⁴ Matt Smith in einem Statement bei der Radiobiennale Mexico City, 2004.
<http://www.bienalderadio.com/actividadesvbienal.htm#radioastas>

Noise City“ eingehen wird, bleibt zu diesem Zeitpunkt (Anfang Dezember 2004) offen. Courtemanche und eine kleine Gruppe von artists-in-residence der Western Front entwickelten für 2005 eine hybride virtuelle Stadtlandschaft, die u.a. auch von der Alien City der Österreicher M. Breindl, N. Math und A. Sodomka inspiriert ist.⁴⁵ Alle Knotenpunkte von Art's Birthday 2005 sind eingeladen, sich in dieser Stadtlandschaft anzusiedeln. Mit ihrem konzeptuell und ästhetisch überzeugenden on line-Angebot signalisiert die Western Front auch ihre Bereitschaft, die in früheren Jahren vom Kunstradio übernommene Funktion der on line-Darstellung und Dokumentation des Gesamtprojektes zu übernehmen. Wahrscheinlicher als die Besiedlung der virtuellen Stadt durch alle – auch die von den Rundfunkanstalten beauftragten – teilnehmenden KünstlerInnen erscheint mir zur Zeit allerdings die Bildung von verschiedenen Art's Birthday Subnetzen bzw. Subprojekten, zum Teil unter ausschließlicher bzw. vorwiegender Nutzung des EBU-Satelliten durch einzelne Rundfunkanstalten.⁴⁶ Ob und inwieweit das Kunstradio in den letzten Wochen vor dem Art's Birthday 2005 seine schon oft erprobte Rolle als Interface zwischen einer institutionalisierten und einer freien Radiokunstszene übernehmen kann und wird, ist noch unklar. Sicher ist, dass „Art's Birthday 2005“ wie alle vernetzten Projekte erst innerhalb des von den TeilnehmerInnen ausgehandelten zeitlichen Rahmens⁴⁷ seine, trotz aller Planungen von niemandem voraussagbare oder gar kontrollierbare, Gestalt annehmen wird. Und wie immer wird diese temporäre, unwiederholbare Gestalt selbst für die beteiligten KünstlerInnen nicht in ihrer Gesamtheit, sondern nur in Versionen davon erfahrbar sein ...

⁴⁵ <http://reverie.aaeol.ca/>

⁴⁶ Immer noch bestehen bei vielen Rundfunkanstalten Bedenken in Bezug auf die „Sendequalität“ von Live-Streams.

⁴⁷ Laut <http://reverie.aaeol.ca/> handelt es sich um den Zeitraum vom 14. bis 17. Jänner 2005.

GESCHICHTEN UND DISKURSTSTELLEN VON 'MEDIENKUNST'

Reinhard Braun

Medien und Medientechniken sind keine vorgefundenen materiellen Arrangements oder selbstverständliche Praktiken kulturellen Austauschs, sie sind aber auch keine genialen oder obskuren Erfindungen. Sie sind systematisch entwickelte Formationen von Personen, Artefakten, Handlungsanweisungen und Möglichkeitsräumen, die an ganz bestimmten diskursiven Schnittstellen positioniert und in komplexen kulturellen Austauschverhältnissen produziert werden. Sie zeugen davon, in welchem Umfang Medien und Technik kulturell codiert sind, in welchem Ausmaß jede technische bzw. an Technik gebundene Entwicklung an Prozesse ihrer Diskursivierung und Kulturalisierung gebunden ist. Erst aus diesem kulturellen „Ort“ der Medien heraus entstehen die Verwicklungen von Sozialbeziehungen und Technologie, die die Gegenwart kennzeichnen. Der Text versucht, dem Prozess der Implementierung von Medientechniken als Kulturtechniken ein Stück weit zu folgen.

(1) Räume, Medien, Präsenz

1992 realisierte Helmut Mark als Auftragsarbeit des Vereins TRANSIT das Projekt „**TRANSIT – eine mediative Skulptur**“¹. Das Projekt war als strategische Besetzung medialer Räume, ihrer Funktionen und ihres Erscheinens konzipiert, als ein temporäres Medien-System: Fernsehen, Fotografie und Print-Medien werden verschaltet und als je unterschiedliche Formen von öffentlichen Räumen besetzt. Das grundlegende Motiv für die Fernseharbeit bestand im Rauschen als einem ästhetischen Dispositiv, das sich der Logik der Repräsentation, wie sie das Medium Fernsehen verkörpert, entzieht. Fernsehen selbst wird transformiert und im Sinne einer temporären telematischen Skulptur inszeniert. Die „mediative Skulptur“ thematisierte als ephemere Intervention das Fernsehen als Medien-System elektronischer und logistischer Informations- und Transporträume, navigierte in den Verzweigungen und Knoten dieser medien-systemischen Räume und erzeugte eine spezifische Konstellation von Räumen, Medien und Präsenz.

Das Projekt bildet den Ausgangspunkt für eine Reihe von Überlegungen zum Verhältnis zwischen Medienkunst und Medientechnologie als Kulturtechnologie. Das

¹ vgl. „TRANSIT #1“, Hrsgg. von Heidi Grundmann, Haymon: Innsbruck 1993.

Projekt steht in einer Reihe von Konzepten, die Medien vor allem durch ihr Potential beschreiben, öffentliche Räume zu überformen, zu initiieren und auf Dauer zu stellen. „Es handelt sich nicht um einen Platz in einer realen Ausdehnung, noch um Orte in imaginären Bereichen, sondern um Plätze und Orte in einem eigentlich strukturellen, das heißt, topologischen Raum. Was struktural ist, ist der Raum, aber ein unausgedehnter, prä-extensiver Raum, reines spatium, das allmählich als Nachbarschaftsordnung herausgebildet wurde (...).“² Wenn Helmut Mark also die „mediative Skulptur“ im Hinblick auf einen Raum entwirft, dann ist dieser Raum ein heterogener, ambivalenter, ein fluktuierender Raum der Aktualisierung im Gegensatz zu einem Raum konstanter Koordinaten und stabiler Topografie. „es ist die flüchtige, vergängliche unmittelbarkeit des austauschs, in der der sinn der arbeit liegt.“³ Diese Flüchtigkeit bezeichnet allerdings nicht die beschränkte Möglichkeit der künstlerischen Intervention, sie bezeichnet vielmehr einen der bestimmenden konzeptuellen Zugänge zu Mediensystemen, der 1992 bereits auf eine lange Geschichte zurückblicken konnte.

1983 wurde in Wien „**BLIX**“ von Robert Adrian X, Helmut Mark, Zelko Wiener, Karl Kubaczek und Gerhard Taschler als offene Gruppe gegründet, die sich je nach Projekt aus verschiedenen Teilnehmern zusammensetzt; realisiert wurden u. a. eine Reihe von „Telefonmusiken“, 1983, „Kunstfunk“, 1984, und in Zusammenarbeit mit „Western Front“ das Projekt „Wiencouver IV“, 1983, das seit 1979 mittels verschiedener Medien – Mail Art, Telefax, Slowsan TV, Telefonmusik, Computer – die Etablierung „einer imaginären Stadt, die zwischen ihren beiden Polen Wien und Vancouver unsichtbar im Raum schwebt“ (Hank Bull), zum Ziel hatte. „1979 flog ich von Vancouver nach Wien, um an der 'AudioSzene '79' teilzunehmen, wo ich über 'Radio von Künstlern' sprach. Ich sagte, daß Radio, wie jede andere Inter-Media-Kunst, die Kunstwelt, die normalerweise zwischen Künstler und dem Publikum vermittelt, umgeht. Radio, so sagte ich, ist Skulptur. Ich sprach über eine Ästhetik der sozialen Aktion und internationalen Kommunikation zwischen Künstlern, darüber, daß wir ein richtiges Netzwerk darstellen.“⁴ Diese Idee des künstlerischen Netzwerkes, das zugleich eine (mehr oder weniger permanente) Skulptur darstellt, dass also das Medium zugleich als Medium wie als soziale Praktik thematisiert wird bzw. dass so etwas wie soziale Praktik zunehmend als Verschränkung von Sozialem und Technologischem gedacht werden muss, lag bereits dem „Artist's Electronic Exchange Network“ (1980 - 1991) zugrunde. „**ARTEX**: ein interkontinentales, interaktives, elektronisches KUNST-AUSTAUSCH-PROGRAMM, das für Künstler und

² Gilles Deleuze, Was ist Strukturalismus?, Merve: Berlin 1992, S. 15.

³ Robert Adrian X, in: Kunst Mikrokunst Makrokunst, Graz-Zagreb 1981, S. 34.

⁴ Hank Bull, in: Western Front + BLIX (Hg.), Art Telecommunication, Vancouver-Wien 1984, S. 120.

alle anderen, die sich für alternative Einsatzmöglichkeiten neuer Technologien interessieren, entworfen worden ist."⁵

Mit ARTEX entstand ein erstes Kommunikationssystem, das gerade diese Idee einer technologiegestützten kommunikativen Umgebung, die vor allem als sozialer Handlungsraum verstanden wurde, entwarf. Es ging nicht um die Produktion von Kunstwerken, sondern um die Etablierung eines Handlungsfeldes, das zugleich als das eigentliche „Werk“ zu bezeichnen wäre. Auf der Grundlage von ARTEX entstanden Projekte wie „Die Welt in 24 Stunden“ zur Ars Electronica 1982, weiters „La Plissure du Texte“, zur „Electra 83“, 1983, „Planetary Network“, zur Biennale von Venedig 1986, um hier nur einige wenige zu nennen. In dieser Tradition stehen schließlich auch Projekte wie „Chipradio“, 1992, „Realtime“, 1993, bis hin zu „Horizontal Radio“, 1995 zur Ars Electronica realisiert: „Ein Utopos von Netzwerken, elektronischen Rezeptionsweisen und eine post-territoriale Gemeinschaft, deren Materialität ephemer bleibt, sich der räumlichen Einordnung entzieht und deren Gegenwart von ihrer Teilnahme statt von ihrem zufälligen Standort bestimmt wird.“⁶

Vergegenwärtigt man sich die Situation um 1980, als ARTEX initiiert wurde (noch bevor Mitte der 80er Jahre das FIDOnet sich etablierte), dann bestanden hauptsächlich Firmennetzwerke auf Time-Sharing-Basis. ARTEX nistete sich gerade in einem derartigen Firmen-Netzwerk, dem IPSharp Time-Sharing Network, ein und etablierte damit das Netz nicht als Produktionsraum, sondern als experimentelle Umgebung der Erprobung kommunikationsgestützter Prozesse und Projekte. „Die Organisation weltweiter Kommunikationsprojekte mit Hilfe von Luftpost und Telefon erwies sich als immer problematischer, und so begannen Bill Bartlett und ich im Sommer 1980 Druck auf IPSA auszuüben, um diese Firma zur Entwicklung eines billigen und User-freundlicheren E-mail-Programmes für User zu bewegen, die keiner Firma oder Institutionen angehören, sondern als Einzelpersonen von ihren Ateliers aus operieren.“⁷ Die Vorstellung eines derartigen, auf Technologie/Medien gestützten kollektiven Handlungsraumes ist also nicht der Technologie selbst eingeschrieben, quasi wie eine Teleologie der Technik, sondern stammt aus einem künstlerischen Diskurs, der sozusagen auf Kollaboration, Expansion, auf die Intervention in alltagskulturelle Zusammenhänge umgestellt worden war. „Nie ist ein Arrangement technologisch, es ist geradezu das Gegenteil der Fall. Die Werkzeuge setzten eine Maschine voraus, und die Maschine ist immer sozial, bevor sie technisch wird. Da ist

⁵ Robert Adrian X, in: ebda, S. 84.

⁶ Timothy Druckrey, „Das Schicksal der Vernunft im globalen Netzwerk: Teleologie, Telegrafie, Telefon, Television, Teleästhetik“, in: Karl Gerbel, Peter Weibel (Hg.), Mythos Information. Welcome to the Wired World, Wien-New York: Springer 1995, S. 151-163, S. 152.

⁷ Robert Adrian X, „Kunst und Telekommunikation 1979 – 1986: Die Pionierzeit“, in: springerin 1/1995, S. 10-11, S. 10.

immer eine soziale Maschine, die die technischen Elemente auswählt oder zuteilt, die Verwendung finden."⁸ Und gerade im Zusammenhang mit der Etablierung des FIDOnet findet sich ein Statement von Paul Jennings, der dieses frühe Mailboxsystem vor allem sozial codiert beschreibt: „A computer bulletin board (BBS) is in fact a collection of social conventions encoded in software, each a microscopic ‚internet‘ of dozens of hundreds of people, hundreds of downloadable files. In fact a lot of internet terminology (‚download‘) are BBS paradigm and words."⁹ Und diese sozialen Konventionen oder, wenn man so will, Normierungen und Restriktionen (für deren Etablierung immer auch Medientechnologien herangezogen wurden), sind eines der bestimmenden „Themen“ der Kunst der 70er Jahre (man denke etwa an Happening, Performance Art oder Fluxus).

(2) Diskursstellen

Medien und Medientechniken sind keine vorgefundenen Vermittler oder selbstverständlichen Kulturtechniken, aber auch keine genialen oder obskuren Erfindungen. Sie sind systematisch entwickelte Formationen von Personen, Artefakten, Handlungsanweisungen und Möglichkeitsräumen, die an ganz bestimmten Diskursstellen¹⁰ positioniert und in komplexen kulturellen Austauschverhältnissen produziert werden. Sie zeugen davon, in welchem Umfang Medien und Technik kulturell codiert sind, in welchem Ausmaß jede technische bzw. an Technik gebundene Entwicklung an Prozesse ihrer Diskursivierung und Kulturalisierung gebunden ist. Diese Prozesse verlaufen allerdings weder linear noch zielgerichtet: parallel zu einer quasi offiziellen Geschichte der technisch-medialen Entwicklung, die nach wie vor als Fortschritt geschrieben wird (nach wie vor im Zeichen der Dominanz der technischen Medien und Technologien), gibt es unterschiedliche Intensitäten und Verläufe des Zugriffs von Seiten der Kunst auf die Sphäre der technischen Medien, der sie gerade nicht als Apparate versteht, sondern als Teil einer sozialen Maschine, die sich ihre Funktionalität aneignet und den technischen Medien ihre Funktionen zuteilt.

Die Geschichte einer „Medienkunst“ im engeren (und schon wieder beinahe „klassischen“) Sinn ist daher – gerade in ihrem Verhältnis zu kulturellen Entwicklungen im Allgemeinen – vor allem durch Verschiebungen, Brüche, Diskontinuitäten, Ungleichzeitigkeiten, Fehlschlägen und uneingelösten Utopien

⁸ Gilles Deleuze, Claire Parnet, zit. n.: Jean-Louis Comolli, „Machines of the Visible“, in: Timothy Druckrey (Hg.), *Electronic Culture*, Aperture: New York 1996, S. 108-117, S. 109 (Übers. d. Autors).

⁹ Paul Jennings, vgl. Reinhard Braun, „One has to slide off into some other territory“, in: Kunsthalle Wien (Hg.), Robert Adrian X, Folio: Wien 2001, S. 90-122, S. 112.

¹⁰ Dieser Begriff, wie er hier verwendet wird, wurde im Wesentlichen Dirk Spreen entlehnt, vgl. Anm 12.

gekennzeichnet (vgl. die Utopien einer auf Technik und Wissenschaft gründenden Neugestaltung der Gesellschaft seit Bauhaus und Konstruktivismus bis hin zur „Unabhängigkeitserklärung des Cyberspace“ John Perry Barlows in den 90er Jahren des 20. Jahrhunderts und die gleichzeitige Euphorie über „Netzkunst“), denn diese Prozesse der Aneignung und Zuteilung verlaufen keineswegs konfliktfrei. Zu den historischen Bezügen einer „Medienkunst“ zählen Futurismus, Fluxus, Expanded Cinema, Expanded Art im Allgemeinen und Situationismus, aber auch Konzept- und Performancekunst oder Pop Art. Gerade, wenn Medienkunst nicht primär technologisch definiert, sondern als eine spezifische Praktik verstanden wird, die Schnittstellen zwischen Gesellschaft und Technik zu bearbeiten, erschließen sich ihre vielfältigen und wechselnden Bezüge zu kulturellen, gesellschaftlichen und sozialen Entwicklungen: Repräsentationspolitiken und Öffentlichkeiten, Kommunikation und Lokalität, Materialität und Beschleunigung sowie Fragen nach der Konstruktion von Identitäten waren und sind manche ihrer Arbeitsfelder, die sich als Bruchstellen und Kraftfelder kultureller Konflikte insgesamt ausmachen lassen. Künstlerische Telekommunikationsprojekte zählen zu den ersten Formen von Strategien einer sozialen Determinierung des „Netzes“, wie wir den techno-sozio-kulturellen Zusammenhang heute bezeichnen würden. „Connecting People“, ein Slogan, der heute für Mobiltelefone wirbt, lässt sich retrospektiv als Motto einer ganzen Reihe von frühen Erprobungen dieses neuartigen kommunikativen Raumes beschreiben, die von KünstlerInnen in Zusammenarbeit mit TechnikerInnen und WissenschaftlerInnen konzipiert und durchgeführt wurden, um dieses „connecting“ als einen vor allem kulturell codierten Akt zu kennzeichnen und nicht als reines Faktum des erfolgreichen Austauschs von Protokollen.

Aus dieser Perspektive einer künstlerischen Adaptierung, Kritik oder Transformation von Medientechnologien im Zusammenhang mit jeweils gesamt-kulturellen Diskursen in den Blick genommen, läßt sich das Interesse an einer „Besetzung“ medialer Kanäle nicht mehr aus deren bloßem Vorhandensein erklären; Begriffe wie Kollaboration, soziale Interaktion oder Performanz (im Rahmen von Fluxus, Concept Art oder Situationismus) bezeichneten wichtige Parameter künstlerischer Strategien, noch bevor diese im Hinblick auf Mediensysteme adaptiert wurden. Im Rahmen der Projekte von Robert Adrian X zeigt sich darüber hinaus die ständige kritische Bezugnahme auf die Moderne, in deren Zentrum sozusagen das Phantasma der Technizität von Kultur in der gegenwärtigen Form entstand und beständig diskutiert wurde.¹¹ Das bedeutet, dass sich aus kulturellen Debatten, die zunehmend durch Medien selbst mitkonstruiert und -definiert werden, ein jeweils unterschiedlicher diskursiver „Ort“ der Verknüpfung von Kunst und Medien ergibt, der sich dann auch

¹¹ vgl. Reinhard Braun, „One has to slide off into some other territory“, a. a. O., S. 90f.

von Fragen der Kommunikation verstärkt zu Fragen der Repräsentation verschiebt. Und erst aus diesem kulturellen „Ort“ der Medien heraus entstehen sowohl die künstlerischen Strategien wie die technischen Modi von Sozialbeziehungen, die die Technizität der Gegenwart insgesamt kennzeichnen, die aber ihren Ausgangspunkt nicht in dieser Technizität selbst nehmen können.

„(...) die Erörterung des Verhältnisses von Körper, Subjekt und medialer Vermittlung finden sich bereits zu Beginn des 19. Jahrhunderts. Diese Problematisierungen können somit nicht lediglich ein Effekt der technischen Entwicklung sein. Das Mediale wird zum Problem, bevor die technischen Strukturen und apparativen Anordnungen erscheinen, in Bezug auf die dieses Problem heute diskutiert wird. Es gibt also eine mit politischen und ökonomischen Diskursen verwobene Diskursstelle der Medien, die nicht Folge neuer Technologien ist, sondern deren Entstehung vorausgeht. (...) Das Medienverständnis der Moderne ist zuerst ein *Diskurs*.“¹²

(3) Produktion als Theorie

Vor dem bisher skizzierten Hintergrund erscheint es naheliegend, künstlerische Projekte selbst als eine Form der Theoretisierung über Medien zu verstehen, die relevante Motive für eine theoretische Debatte liefern. Sie illustrieren kein Konzept und keine Theorie, sie sind selbst Teil einer solchen Theorie. Sie liefern diejenigen Hinweise, die die Idee einer Diskursstelle der Medien näher kennzeichnen lassen. Dieser Begriff wird übernommen, um gerade einer verengenden Konstruktion von Kunst und Medien zu entgehen und dieses Verhältnis grundsätzlich kulturell definiert und codiert zu verstehen.

„In der Galerie ist ein TV-Gerät installiert, das einen Mann zeigt, der in einem Straßengraben liegt. Der Besucher glaubt, daß es sich dabei um ein eingespieltes Band handelt. Er realisiert nicht, daß der Künstler nicht weit entfernt tatsächlich in einem Straßengraben liegt und das Stück eine Übertragung darstellt. Vielleicht sieht der Besucher zufällig nach dem Verlassen der Galerie die wirkliche Situation. (...) ein unentscheidbarer Fall innerhalb der Galeriesituation.“¹³ Bereits diese von Peter Weibel als „**Situation 1**“ bezeichnete Arbeit zeigt, inwiefern auch eine mit den Mitteln des Video (Closed-Circuit) durchgeführte Arbeit einen medialen Zugriff auf Räume darstellt und vor Augen führt, wie Ereignis und Wahrnehmung nicht mehr im selben Kontext stattfinden, sondern einer medientechnischen Aufspaltung, wenn nicht Zerstreuung unterliegen. „Das Fernsehen ‚geografischer Nähe‘ und das Video

¹² Peter Weibel, „Situation I“, Kunstforum, Bonn 1974, zit. nach: Österreichische Hochschülerschaft (Hg.), *Annotated Videography*, Innsbruck 1978, o. S.

¹³ Peter Weibel, „Situation I“, Kunstforum, Bonn 1974, zit. nach: Österreichische Hochschülerschaft (Hg.), *Annotated Videography*, Innsbruck 1978, o. S.

‚geometrischer Nähe‘ blenden sich in die klare Wahrnehmung des Hier und Jetzt ein, sie durchdringen und vertauschen wechselseitig die Orte teletopologisch, und dies dank der plötzlichen Enthüllung des ‚Direkten‘, d. h. einer ‚Raum-Geschwindigkeit‘, die augenblicklich die Raumzeit unserer üblichen Aktivitäten verdrängt. (...) Es entsteht tatsächlich eine geheimnisvolle Tele-Brücke zwischen einer ständig wachsenden Zahl von Flächen: von den ausgedehntesten bis zu den winzigsten, ein Feedback des Bildes und des Tons, das für uns als die Wahrnehmenden eine Tele-Präsenz, eine (...) Tele-Realität in Gang bringt (...), die die Realität der Präsenz des realen Raumes der Gegenstände und der Orte verdrängt, da sich die elektromagnetischen Bahnen gegen sie durchsetzen.“¹⁴ Werden mit den Gegenständen und Orten auch die Personen verdrängt? Oder muss nicht auch im Zusammenhang mit einem Begriff wie Tele-Realität, auf den sich die eingangs beschriebene Arbeit von Helmut Mark bezieht, gefragt werden, welche Realität im Zusammenspiel mit den elektromagnetischen Bahnen konstruiert wird bzw. ob nicht gerade ein Begriff wie Tele-Realität selbst nicht schon ein Indiz für die Unterschlagung des kulturellen Gehalts dieser Realität darstellt. Jedenfalls schätzte Peter Weibel die Situation 1974 kritischer ein als Paul Virilio in den 80er Jahren.

1972 realisiert Gottfried Bechtold das Multiple „**Medienkoffer**“, eine Sammlung von verfügbaren Medienformaten, von Fotografie, Dias bis hin zu Super8-Film und einem Open-Reel-Videotape. Das Videoband war unbespielt, die KäuferInnen konnten es zur Aufnahme verwenden und somit dem Archiv Gottfried Bechtolds etwas hinzufügen. Allerdings gab Gottfried Bechtold die Anweisung, die Videokamera bei der Aufnahme auf den Recorder zu richten, um sozusagen das Medium selbst zu dokumentieren. Der „Medienkoffer“ ist aber keineswegs nur ein Ensemble von Medienformaten (und gleichzeitig das Angebot zur Partizipation der KäuferInnen an der Produktion des Inhalts), er ist vor allem ein Ensemble von Kulturtechniken.

Von der Fotografie bis hin zur Videotechnik – ohne die Differenzen zu leugnen – zeichnet sich eine durchgehende Genealogie des (visuellen) Zugriffs auf Wirklichkeiten, der Aneignung von Wirklichkeiten ab: Auffinden, Aufzeichnen, Repräsentieren, Ordnen und Diskursivieren sind den technischen Medien als kulturelle Artefakte eingeschrieben. Medien treten niemals nur als Oberfläche oder Interface in Erscheinung, in ihnen sind Vorstellungen über Wirklichkeit, Gesellschaft und Subjekt codiert. Bis hin zur Videotechnik bleibt das Foucaultsche Dispositiv der Überwachung, des disziplinierenden Blicks zentralperspektivischer Organisation von Raum und Sichtbarkeiten, eines technisch reproduzierten Blickes der Verdinglichung und Objektivierung, eines hegemonialen Zugriffs auf die Bedingungen kultureller

¹⁴ Paul Virilio, *Rasender Stillstand*, München-Wien: Fischer 1992, S. 15ff.

Repräsentanz insgesamt in Kraft: „Repräsentation ist das Mittel, aus der Welt in einer Weise Sinn zu machen, die den eigenen Interessen dient. Sie ist ein politischer Vorgang und beinhaltet die Macht, Bedeutungen sowohl der Welt wie des eigenen Orts in ihr zu erzeugen. (...) Sie wird als ein Ort des Ringens um Macht verstanden (...).“¹⁵ Insofern repräsentiert der „Medienkoffer“ Gottfried Bechtolds mehr als einhundert Jahre an Politiken der Sichtbarkeit als Machtpolitiken, die Bilder der Wirklichkeit als ein Bild der Welt vorschreiben. Repräsentationstechniken erscheinen darin als technologische Ideologien der Transparenz: „Sichtbarkeit‘ verdankt sich gesellschaftlichen und epistemologischen Möglichkeitsbedingungen, mit anderen Worten: Verhältnissen von Macht und Wissen.“¹⁶ Damit betreibt auch der „Medienkoffer“ eine „exploration jener technologie, die die welt nicht verdoppelt, sondern verändert.“¹⁷ Und diese Exploration ist nicht allein eine künstlerische, sondern eine eminent politische: „Alles im TV-Gerät ist Wirklichkeit. Wirklichkeit ist aber zuerst die Inbesitznahme der einen Mattscheibe. Und die Inbesitznahme der einen Mattscheibe heisst Operation mit der Wirklichkeit. Dieses bedeutet aber auch Eingriff in die Machtverhältnisse.“¹⁸

Der Medienkoffer zeigt gerade in der Reduktion auf die Gegenständlichkeit technischer Dispositive, auf die apparativen Artefakte, dass der Begriff des technischen Mediums dadurch nicht skizziert werden kann. Die lakonische Handlungsanweisung, das Videoband zu bespielen, ist der Hinweis, dass durch diese Aktivität erst der mediale Gesamtzusammenhang realisiert wird, die Leerstelle, die die technischen Medien selbst nie besetzen können, erst dadurch besetzt wird. Ohne den – nicht gegenständlich gedachten, sondern kulturell verstandenen – Gebrauch bleiben bloß residuale Dokumente zurück.

Seit 1975 planten Kit Galloway und Sherrie Rabinowitz Projekte zur künstlerischen „Bearbeitung“ der Kommunikation: "unter Konzentration auf Echtzeit – (live) Telekommunikation, bestehend aus ‚Speicherzeit‘ – Videobandaufnahmen – planten sie vier Projekte, um das zu erforschen, was sie für die vier unverwechselbaren Merkmale der Satellitenkommunikation halten." Der „Raum ohne geografische Grenzen“ wurde zum Thema des ersten Projekts, „The Satellite Arts Project“ 1977. 1980 folgte das bekannteste Projekt in dieser Reihe: „Hole in Space“, in dem der Begriff des elektronischen Raumes als Umwelt, als eine Art „unsichtbarer Skulptur“ im Mittelpunkt stand, und das dadurch eine wichtige Wegmarke der vorliegenden

¹⁵ John Fiske, Lesarten des Populären. Turia + Kant: Wien 2000 [Reading the Popular, Boston 1989], S. 140.

¹⁶ Tom Holert (Hg.), Imagineering. Visuelle Kultur und Politik der Sichtbarkeit, Köln 2000, S. 20.

¹⁷ Peter Weibel, „erweitertes kino (auszüge)“, in: Otto Breicha (Hg.), protokolle 2/1982: Peter Weibel. Mediendichtung, Wien 1982, S. 97.

¹⁸ Richard Kriesche, in: pool (Hg.), Video End, pirsich 16/17/18, Juli 1976, S. 73.

Genealogie darstellt. Unter Verwendung eines amerikanischen Satelliten wurden Menschen über eine Entfernung von etwa 2400 Meilen [zwischen New York und Los Angeles] elektronisch zu einem einzigen Bild zusammengefügt, das an allen Orten und Monitoren gezeigt wurde, wodurch ein Raum „ohne geografische Grenzen“, ein „virtueller Raum“ geschaffen wurde (...). Elektronische Bilder sind keine reinen Oberflächen mehr, sie werden zu Schauplätzen einer Verschaltung von Öffentlichkeiten, eine Art mediale soziale Architektur (Gene Youngblood spricht später von „Metadesign“), die einen Raumbegriff impliziert, der jenen des Bildraumes überschreitet: ein elektronischer Raum, der kommunikativ, quasi in Form eines Tele-Happenings, erschlossen wird, nicht der Rahmen einer Wahrnehmung, sondern der Kontext eines Handlungsfeldes. "Es ist das Gefühl, mit allem verbunden zu sein, das die Gesellschaft, in der wir leben, zu bestimmen scheint – jene Gesellschaft, die jetzt unter 300 Jahren des Industrialisierens und der Industrialisierung zum Vorschein kommt. Die Metaphern von Maschinen und Prozessen weichen Metaphern von Schaltkreisen und Schwingungen. Am Keyboard des Computers, an der Kassa des Supermarkts, am Telefonhörer, an den Drehkreuzen von Bahnhöfen, Flughäfen oder Autobahnmautstellen befindet man sich jeweils an einem point of connection, sowie man vor dem Fernseher sitzt, im Bewußtsein dessen, dass man irgendwie mit 3 oder 30 oder 300 Millionen Menschen verbunden ist, von denen jede/r in ähnlicher Haltung mit ähnlicher Einstellung dasselbe Image betrachtet. Der Fernsehschirm ist wie der Flughafen eine kulturelle Schnittstelle."¹⁹

Gemeinsam mit Gerfried Stocker leitete Robert Adrian X 1992 und 1993 die Jahresprogramme der Steirischen Kulturinitiative, die unter dem Titel **ZERO – The Art of Being Everywhere** die Metaphern der Reise, der Übertragung, des Transfers und des Übergangs ins Zentrum stellten. Dieses Programm "seeks to address the problem of the end of the industrial millenium and the apparent collapse of the utopian dreams of the 20th century. Because the most conspicuous aspect of new culture which will be dominated by the year 2000 is the new communications technology, and its peculiar characteristics of shrinking the way we experience time and space, this project is planned to take place at the intersections of – and points of acces to – the networks of communication and transportation."²⁰ Die Utopien der Moderne, die weder im Sozialen noch im Politischen eingelöst werden konnten, werden sozusagen permanent im Bereich des technischen Fortschritts re-aktualisiert, von den Computertechnologien bis zur Biowissenschaft. Paradoxerweise hatte in diesen Erzählungen (artefaktisch-soziale Rhetoriken, die die Welt in nutzbare Objekte

¹⁹ Robert Adrian X, „ZERO – Die Kunst, überall zu sein“, in: Steirische Kulturinitiative (Hg.), ZERO – The Art of Being Everywhere, Graz 1993, S. 10 – 14. S. 14.

²⁰ Robert Adrian X im unveröffentlichten Konzeptpapier zum Projekt „ZERO – The Art of Being Everywhere“, 1991.

zerlegen, wie es Donna Haraway bezeichnet²¹) die Macht als Text immer einen Ort, um zu erscheinen, eine Topografie, um ausgeübt zu werden, Körper, um sich ihnen einzuschreiben. Nicht, dass sie verschwunden wäre, aber gerade jene „peculiar characteristic of shrinking the way we experience time and space“, dieses „Bewußtsein, dass man irgendwie mit 3 oder 30 oder 300 Millionen Menschen verbunden ist“ zeigt, dass die Frage des Ortes, auch einer Topologie der Macht, sich vom Nominalismus der Apparate weg und hin zu einer Textualität der Medien und Technologie verschiebt, die als Kommunikation und als eine Form der *Praxis* verstanden werden muss. Die Übersetzung der ganzen Welt in ein Problem der Codierung, d. h. im Grunde in eine Form der meisterhaften *techné*, reproduziert genau jenen wissenschaftlichen Reduktionismus, der zu jeder Zeit lediglich *einen* Text kennt, eine Universalität der Bedeutung postuliert, die – im Kern der (kollabierenden) Moderne situiert – ein „besseres Verständnis für die Überlappung und Durchlässigkeit der Grenzen zwischen unterschiedlichen Handlungsfähigkeiten – menschlich/nicht-menschlich, maschinell/nicht-maschinell etc. – zu entwickeln“.²² verhindert. Diese Schnittstelle zwischen unterschiedlichen Handlungsfähigkeiten mag nun mit dem Begriff der Diskursstelle beschrieben werden, sie kann auch in Anlehnung an Félix Guattari als Konsistenzfunktion der Maschine bezeichnet werden, „eine Funktion des Verhältnisses zu sich und zu einer Alterität“, als „Schnittstelle, in die sich das technische Objekt einfügt.“²³ Die Umwelt diesseits und jenseits der Maschine ist Teil der „maschinischen Gefüge“, wie die Umwelt diesseits und jenseits des Subjekts. „Es geht nicht um unsere Anpassung an eine neue technologische Umwelt, sondern um die Erkenntnis, daß diese Technologie bereits unsere Anpassung ist.“²⁴ Im Rahmen dieser Anpassung verschiebt sich die Vorstellung von einem Funktionalismus der Medien und Technologien hin zu einem Verständnis der Diskursivität der Medien und Technologien selbst.

(4) Parameter

„Diese neue Kunst ist kollaborativ und interaktiv und beendet den für die traditionelle Literatur und Kunst charakteristischen Zustand der Unidirektionalität. Ihre Elemente sind Text, Ton, Bild und schliesslich auf Force-Feedback beruhende virtuelle

²¹ Donna Haraway, „Situierendes Wissen“, in: Carmen Hammer, Immanuel Stoß (Hg.), Donna Haraway. Die Neuerfindung der Natur, Campus: Frankfurt/New York 1995, S. 75.

²² dies., „Wir sind immer mittendrin“, in: ebda, S. 107.

²³ Henning Schmidgen (Hg.), „Ästhetik und Maschinismus. Texte zu und von Félix Guattari“, Merve: Berlin 1995, S. 117.

²⁴ Steven Shapiro, Doom Patrols. Streifzüge durch die Postmoderne, Bollmann: Mannheim 1997, S. 98.

Berührung. Diese Elemente sind nicht Teil einer festen Ordnung; es sind Zeichen in Bewegung (...)."²⁵

Zusammenfassend lässt sich also eine Perspektive formulieren, die sich, wie es Hans Ulrich Reck ausdrückt, mit der Formel von der Darstellung zur Handlung beschreiben ließe, eine Handlung, „der es um ein radikalisiertes Verstehen der die Zivilisation prägenden Apparate und Techniken geht.“²⁶ Kunst durch Medien „beschreibt keinen Zustand, sondern eine Praktik, kein Gebiet, sondern ein Interesse. Sie bestehen nicht in Sachverhalten, sondern münden in ein Hin-Zeigen auf mögliche Verbindungen von wirklichen Sachverhalten.“²⁷ Dadurch entstünde, wie Hans Ulrich Reck weiter schreibt, eine Kunst als Handlung, die in keinem Bild mehr aufgeht und über Darstellung und Repräsentation in keiner Weise mehr statisch und fixierend verstanden werden kann. Spezifisch wird diese Kunst durch Medien dort, wo durch besondere Produkte und Handlungsweisen der Mediengebrauch verändert wird. Doch um diesen Gebrauch zu ändern, muss zuerst ein pragmatisches, epistemologisches oder auch nur intelligibles „Gelenk“ entstehen, an dem dieser Gebrauch aktualisiert und – zumindest vorübergehend – fixierbar, beschreibbar und vermittelbar wird. Diese Kunst als Handlung wird immer wieder mit dem Begriff des Navigierens beschrieben, doch stammt auch dieser Begriff aus dem Bereich der „techné“ – es ist nicht die Steuermannkunst durch die Unüberschaubarkeiten eines virtuellen Raumes gefragt, sondern zunächst die Konzeptualisierung jener „Landkarte“, die die Grundlage jeder Orientierung bildet. Gerade diese „Landkarte“ (zugegebenermaßen ein völlig unzureichender und vielleicht sogar irreführender Begriff) wurde durch die hier in aller Kürze skizzierten Projekte zumindest entworfen, ihre grundlegenden Koordinaten beschrieben, und zwar als eine Topografie bzw. Topologie von *kulturellen* Praktiken. Erst als Teil von Formationen kultureller Praktiken wird so etwas wie Kunst überhaupt denkbar. Und diese Kunst liegt genauso im Möglichkeitshorizont jeder Technik wie ihre produktive oder ökonomische Formation. Denn: „Medien haben eine unüberschaubare Anzahl von Aspekten, Möglichkeiten, Berechen- und Unberechenbarkeiten, keine Teleologie oder prinzipielle Tendenz.“²⁸

²⁵ Eduardo Kac, „Aspekte einer Ästhetik der Telekommunikation“, in: ZERO – The Art of Being Everywhere, op. cit., S. 28.

²⁶ Hans Ulrich Reck, Mythos Medienkunst, Verlag der Buchhandlung Walther König: Köln 2002, S. 9.

²⁷ Ebda, S. 11.

²⁸ Agentur Bilwet, Medien Archiv, Bollmann: Düsseldorf 1993, S. 11.

MUSIK ALS MODELLBILDENDES MEDIUM FÜR EINE THEORIE DER MEDIENKUNST

Werner Jauk

Extensionen des Körpers und Virtualisierung der Umwelt irritieren zunehmend eine phylogenetisch „gelernte“ Körper-Umwelt-Interaktion. Medienkunst ist die Provokation der Wahrnehmung der Wahrnehmung im Konnex mit solchen durch die neuen Technologien geänderten Bedingungen, die eine Transgression des Mechanistischen einleiten.

Unmittelbar körperlich musizierendes Verhalten einerseits und Musik als hochmediatisiertes willkürliches Spiel mit Codes andererseits markieren Extrempositionen im Mediatisierungsprozess – instrumentarisiertes Ausdrucksverhalten und Gestaltung aus kommunikativen Prozessen finden ihre Realisierung im Musizieren wie ihre Objektivation in Musik, zugleich sind sie modellhaft für die Interface-Situation wie die (Selbst-)Gestaltung von virtual communities/realities – Musik wie Medienkunst definieren dabei die Rolle des Körper neu: anstelle des regelnden mechanischen tritt der hedonische Körper.

Diese Thesen sollen unter der Prämisse des Bezugs von Wahrnehmung und der Re-/Konstruktion von >Wirklichkeit< als Problem der Methode wie als Inhalt der Natur-/Human-/Sozialwissenschaften auf Musik und Medienkunst bezogen werden. Es wird versucht, die „Logik des Auditiven“, formalisiert in Musik, geregelt durch die hedonischen Prozesse der Spannung – Lösung, als ein adäquates Paradigma für jene durch die neuen Technologien notwendig gewordenen „neuen“ Körper-Umwelt-Interaktionen, thematisiert und gestaltet in den Medienkünsten, als Alternative zu deren Betrachtung/Bestimmung aus den visuellen Künsten zu argumentieren. Die Argumentation wird durch Befunde experimenteller Forschung der Wahrnehmung als physiologischer Prozess, als kognitiver Vorgang, wie als eine Tätigkeit und der Ausbildung von Denksystemen aus wahrnehmungsbedingten Erfahrungen untermauert werden. Die Spezifität der akustischen Informationsverarbeitung und ihre Bedeutung für die Interaktion mit einer virtuellen Umwelt wird fokussiert.

Wahrnehmung und Wirklichkeit – Rückwendung zur auditiven Wahrnehmung

Im gemeinsamen Interesse an Wahrnehmung als Vermittler zwischen dem Innen und dem Außen, als Medium in einer Körper-Umwelt-Interaktion, den Implikationen für das

Erkennen wie das Erleben, aber auch Gestalten der Umwelt treffen sich Medienkunst und Wissenschaft, deklariert sich Medienkunst als forschende Kunst. Wissenschaft sucht die dem Erkennen vorgeschalteten Prozesse der Wahrnehmung zu kontrollieren und ihre Effekte auf die Rekonstruktion von Wirklichkeit, die Kunst prüft von der anderen Seite her betrachtet die Einflüsse auf die Wirklichkeitskonstruktion (vgl. JAUKE 2004b).

Allgemein sind Wahrnehmungsprozesse Filterungen, deren Erfahrungen als Denkprinzipien und damit als kognitive Strukturen wie als motivationale Aspekte in die weitere Wahrnehmungstätigkeit (GIBSON 1982) eingehen.

Unsere Körperlichkeit ist im Wahrnehmungsprozess eine bestimmende Bedingungsvariable, die zur Ausbildung spezifischer Denkweisen über die Welt führt.

„Um unsere Erfahrung der Dinge [...] ordnen, vergleichen und beherrschen zu können“, um das Erfahrene zu verstehen und um mit diesem Verständnis, mit dieser Repräsentationsform von Wirklichkeit weiterhin interagieren zu können, wird die Vielfalt „des Seins auf einige mögliche Zustände eines einfachen, handhabbaren Systems projiziert“ (LÉVY 2000, S. 525).

Solche Systeme dienen nicht nur zur Aufzeichnung der Wirklichkeit, sondern auch zu ihrer Lesart, sie sind ein Bias, eine systematische Verzerrung des Verständnisses (vgl. HOLZKAMP 1973). Für LÉVY (2000, S. 526) ist Kausalität ein solches Denksystem, das dem Verstehen der Wirklichkeit aufgemappt werde – dies ist zu erweitern auf das mechanistische Gefüge.

Körperliche Bewegung ist jene Größe, die uns als Artefakt die Vorstellung eines mechanistischen Gefüges und damit von Zeit und Raum (BERGSON 1941) liefert, die in einer reaktiven Beziehung stehen. Zeit- und Raum-Begriffe sind auf dieser Basis mechanistische Imagines. Diese allgemein dominante Vorstellung strahlt auf Modelle außerhalb der Welt der Physik. Die zentrale Bewegung des mechanistischen Systems wird als reaktiv betrachtet und als solche von Körpern – die Mechanik bestimmt die Logik kinetischer Künste, aus ihnen wird das Verständnis von Reaktion auf Interaktion übertragen (POPPER 1991), werden mechanische Regelungen zu solchen in kommunikativen Prozessen und deren spezifischer „Räumlichkeit“.

Interaktion ist eine hedonisch motivierte Ausdrucksform, die ob ihrer Allgemeingültigkeit kommunikative Qualität erlangt. Interaktion impliziert ein dynamisch systemisches Denken, das auch in die kognitive Wahrnehmung eingeht: Sender und Empfänger ändern ihre Wissensbasis durch den Prozess des Informationsaustausches. Informationsübertragung (SHANNON & WEAVER 1949) gleichsam körperloser Wesen mutiert zu Kommunikation (BALES 1950) von in ihrem Handeln emotional/motivational mitbestimmten Körpern. Instrumentalisierte und mediatisierte Interaktionen lösen diese von der unmittelbaren Körperlichkeit, Zeit und

Raum werden zu Vorstellungsinhalten aus der Analyse von ereignisbestimmten Größen durch fremdinduzierte Bewegungen.

Vor allem zwei technologische Innovationen des 20. Jahrhunderts sind es nun, die die Irritation des mechanistischen Systems in der Wahrnehmung gebracht haben: Die Erhöhung der Geschwindigkeit (vgl. VIRILIO 1993) reduziert das Raum-Zeit-Gefüge zum Hier und Jetzt.

Digitalisierung, der Transfer naturgegebener Dinge und ihres Verhaltens in einen basalen Code, löst die Umwelt von ihrer natürlichen Bestimmtheit und macht sie auf der Ebene der Codes willentlich gestaltbar, willkürlich. Das impliziert Immaterialität der Codes und potentielle Immaterialität der durch sie gestalteten virtuellen Welten, wobei Immaterialität als Non-Referenz zu einer außen liegenden Welt zu verstehen ist (vgl. LYOTARD 1985), weil sie nicht aus einer Körper-Umwelt-Interaktion bzw. deren Implikationen, den daraus resultierenden Denkweisen, hervorgegangen sind.

Denksysteme sind geprägt von sinnesspezifischer Wahrnehmung. Sinne sind optimiert auf die Wahrnehmung spezifischer Eigenschaften des wahrzunehmenden Stimulus. Damit repräsentiert das Denksystem die adäquate Verarbeitung der Spezifika der Reize.

GIBSON (1982) untermauert diese Spezifität und trifft eine Differenzierung zwischen den Sensorien und dem Inhalt der Wahrnehmung: „Wir verhalten uns Dingen gegenüber, die wir sehen (und fühlen, riechen und schmecken können) oder Ereignissen gegenüber, die wir hören können“ (GIBSON 1982 S. 10).

Musik formalisiert nun eine Wahrnehmungs- und daraus resultierende Denkweise, die jenen durch die mediale Vermittlung der Umwelt, ihrer Bezüge zu ihr und der Vorstellung von ihrer Wirklichkeit, näher kommt als die aus dem Sehen und der damit notwendigerweise an die eigene körperliche Bewegung in der Umwelt über diese und die Interaktion hervorgegangenen Denk- und Erlebensweisen. Die Logik des Auditiven ist die Zeiterkennung und im Verein mit ihr die Erkennung von Raum bei eigener Passivität. Auf der Ebene des Verhaltens ist Musik unmittelbarer Ausdruck bis hin zur gestischen Gestaltung und Fixation des Ausdrucksverhaltens bzw. der Versuch, dieses in ein Zeichensystem zu kleiden, zuerst als Neumen, von deren ikonischem Charakter sich Notation in ihrer Entwicklung zunehmend entfernt, was dann darüber hinaus nicht nur die Extension von Ausdrucksverhalten erlaubt, wie dies die Instrumentarisierung bedeutet, sondern auf der Ebene der Zeichen die willkürliche kulturelle Überformung.

Instrumentarisierung und Zeichensysteme sind Mediatisierungsphänomene (McLUHAN 1994). Der digitale Code vermittelt eine Wirklichkeit, die er als Zeichensystem und zugleich als virtuelle Wirklichkeit schaffen kann. Der „körperliche“

Zugang zu ihr ist über instrumentarisiertes Ausdrucksverhalten intuitiv und immersiv – Forderungen an Interface-Situationen (BELSCHNER 2000). Musik als Mediatisierungsprozess, als Entfernung von der unmittelbaren Körperlichkeit, hat alle diese Stufen durchlaufen. Als willkürliches Zeichensystem repräsentiert artifizielle Musik die codierte Wirklichkeit. In ihrer Erlebbarkeit ist sie an hedonische Prozesse gebunden; die experimentelle Ästhetik (BERLYNE 1970, 71, 74) berücksichtigt diese Regelung sowie bestimmte musiktheoretische Sichtweisen (SCHENKER 1935), deren Ursatz auf dem Prozess Spannung – Lösung zwischen den Stufen I-V-I beruht – einer kulturabhängigen Grammatik. Als originäres Musizieren des Pop ist sie paradigmatisch für den über die Instrumentarisierung des körperlichen Ausdrucksverhaltens unmittelbar gestalteten Sound (JAUK 2002, BECK 2004) und darin als psychologisches Interface (JAUK 2000) für den intuitiven Zugang zu den hedonisch geregelten virtuellen Welten – gerade die technoide Musik verbindet diese Extreme von „any extension[s] of men“ (McLUHAN 1994): Instrumentarisierung und Mediatisierung.

Net-Space – ein kommunikationsbasierter Ereignisraum

Visuell kontrollierte Raumwahrnehmung bedingt die Erzeugung einer Serie von Gesichtsfeldern. Bei deren Auswertung werden Varianten als durch Zeit bedingt, Invarianten als durch Raum bedingt interpretiert (GIBSON 1982). Auditive Raumwahrnehmung ist die Auswertung des Verhaltens des sich kugelförmig um die Schallquelle ausbreitenden Schalls. Die langsame Ausbreitungsgeschwindigkeit des Schalls in der Luft und die hohe Zeitauflösung unseres akustischen Informationsverarbeitungssystems ermöglicht dabei die Analyse von Veränderungen des Klanges in der Zeit. Letztlich sind es Lautstärke- und Klangfarbenveränderungen, die erfahrungsbedingt durch die Dämpfung bei der Ausbreitung zuerst der höheren amplitudenschwächeren Klanganteile bei der Schallausbreitung bzw. Brechung durch Hindernisse bei der Ausbreitung hervorgerufen und somit als Indikatoren räumlicher Gegebenheiten interpretiert werden – schließlich werden selbst unabhängig von der tatsächlichen Entfernung leise dumpfe Klänge als weit entfernt und laute scharfe als nah wahrgenommen (BLAUERT 1974); sharpness (BISMARCK 1974) bildet diese psychologische Dimension, die auch als räumlich wahrgenommen wird, gut ab. Die emotionale Besetztheit dieser Klangfarben spricht für ihren Signalcharakter – ein Rudiment aus der vorsprachlichen klanglichen Kommunikation (vgl. KNEPLER 1974). Der auditorische Raum ist uns passiv durch die Auswertung des Verhaltens von Schall zugänglich und zudem emotional informativ – er umhüllt uns nicht nur räumlich, sondern auch emotional, er ist darin doppelt immersiv.

Ausgehend von der durch die horizontale Komposition des Klanges geprägten „Bewegungsfarbe“ (KOENIG 1987) – die mit den Möglichkeiten des Computers letztlich in die Granularsynthese führte - beschreibt Ligeti bereits in den 60er Jahren seine Texturen ob der inneren Bewegung als spezifische Räume, Illusionsräume. DELEUZE (1983) kehrt die durch Bewegung von außen induzierte Raumwahrnehmung (vgl. BERGSON 1941) als Herstellung von Relationen (PIAGET 1946) gleichsam um und erkennt die zunehmende Bedeutung eines anderen Raums in einer aus mille plateaux in sich vibrierenden postmodernen Kultur. Hier wird nicht nur ein an den Parametern von Musik orientiertes „beziehendes Denken“ (RIEMANN 1914/15) in ein systemisches Verständnis des in sich Formens von Klängen konvertiert (vgl. LIGETI 1966, vgl. auch sein Texturenkonzept zu *ramifications*), hier wird ein modernes Denken in das eines postmodernen übergeführt und die Anlage von Musik als Rhizom erachtet (vgl. STOIANOVA 1987), als Struktur, die mit einer nicht finalen Bewegung aus sich selbst heraus einhergeht (vgl. DELEUZE & GUATTARI 1992), wo Gestalt und Gestaltung in einem wechselseitigen Bezug stehen, wie dies für die kollektiven und kollektivierenden Künste postuliert wird (de KERKHOVE 1995, 2004) Hier wird intuitiv ein auditiver als Ereignisraum komponiert und ein sozialer kommunikationsbasierter als Ereignisraum erkannt. In den Netzwerk-Künsten finden diese allmählich zueinander (JAUKE 1999a,b, JAUKE & RANZENBACHER 1999); der auditive Raum dient dabei als psychologisches Interface in den Net-Space.

Die Provokation von Bewegung durch eigene körperliche Aktivität, Basis der visuell kontrollierten Raumwahrnehmung, weicht der Analyse der Raum indizierenden Ereignisse bei eigener körperlicher Inaktivität, ein Paradigma von Raum, das dem der auditiven Erfahrung entspricht, wie McLUHAN (1995) in den 60er Jahren ahnte, WELSCH (1996) postulierte und GROßKLAUS (1999) beschreibt: „Um den Erdball kreisen dieselben transkulturellen Botschaften, die zeitgleich an unterschiedlichen Stellen enträumlicht abgenommen werden können“ (GROßKLAUS 1999 S. 107).

Ähnlich fasst McLuhans Mitarbeiter, N. THALL (1996), seine Annahmen zusammen: „Structurally, ‚auditory space‘ tends also to be the characteristic form of an electronic culture. Instant movement of information creates a configuration of space-time [...]. Electronic configurations are, in a structural sense, remarkably acoustic.“ In dieser enträumlichten Welt, in einer dann durch Codes gestalteten virtuellen Welt, werde der Körper unnütz (BAUDRILLARD 1981), wird der mechanische Körper unnütz (JAUKE 2003), regelt das hedonistische Ohr (BEHRENS 1997).

Ein aus der visuellen Wahrnehmung, der aktiven Körper-Umwelt-Interaktion, gebildeter Raum-Begriff reduziert die Bedeutung von Raum in electronic-, heute net-space, auf ein metaphorisches Verständnis; der auditive Raum ist eine adäquate erfahrungsbasierte Vorstellungskategorie.

Kommunikationsprojekte waren von Beginn an musikalische. Das telematische Konzert erprobte die dislozierte Kommunikation. Net-Art-Projects sind an der Gestaltung durch Kommunikation wie an der Gestalt der Kommunikationsform (mit allen sozialen und politischen Implikationen) interessiert; kollektives Musizieren ist ihr theoretisches und in seiner Formalisierung strukturelles Vorbild. Schließlich sei die „Polypophonie die Objektivation des Wir“ (ADORNO 1947).

Die Erhöhung der Geschwindigkeit führt zur Implosion des visuellen Raumverständnisses. Ereignisräume benötigen nicht die Bewegung des eigenen Körpers (vgl. BAUDRILLARD 1981), sie sind damit nicht mehr ego-centered, sondern object-centered. Das mechanistische System wird hinsichtlich seiner Implikationen durch die Ausbildung durch die mit dem visuellen Sensorium kontrollierte Körper-Umwelt-Interaktion irritiert. Die Digitalisierung bringt die Transgression des mechanistischen Systems (JAUK 2003) insofern, als Codes Zuordnungen sind, die mit dem Zugeordneten nur willentlich in Verbindung stehen und willentlich gestaltbar sind – zumindest in der Potentialität ist diese Gestaltung immateriell. Die Ausbildung von Denksystemen an der Körper-Umwelt-Interaktion stellt einen Bezug des Subjekts zur Außenwelt her, wodurch Immaterialität nicht mehr gegeben ist (LYOTARD 1985).

Code-Systeme – Willkürlichkeit virtueller Realität

Ist die Erhöhung der Geschwindigkeit eine Vorbedingung der Entortung, so führt die Lösung der Abläufe von natürlichen in die Virtualität.

Die Gestaltungsmöglichkeiten der technischen Dynamisierung des Bildes sind als Musikalisierung zu betrachten. Je mehr sich die Gestaltung vom „Lauf der Dinge“ (vgl. die gleichnamige Arbeit von Fischli & Weiß) bzw. von narrativen logischen und damit zeitlichen Abfolgen entfernen, je mehr die Gestaltung von Ereignissen sich der willentlichen annähert, desto mehr wird die Zeitgestaltung Musik zum Modell für die Gestaltung. Zeitgestaltung ist zum einen die Formalisierung der Wahrnehmung des kontinuierlichen Ereignisses Klang aus diskreten psychologischen Momenten über die Prozesse der Maskierung und Summation, der Organisation von einzelnen akustischen Ereignissen zu auditory streams (BREGMAN & McADAMS 1979), letztlich die spannungsgeregelte Organisation musikalischer Einheiten (SCHENKER 1935) bzw. die von syntaktischen Elementen allgemein (BERLYNE 1970, 71, 74).

Musikalisierung der Neuen Künste (CHARLES 1989, FLUSSER, 1985, RÖTZER 1991) begann mit der dynamischen Abstraktion und kulminiert heute in der digitalen Codierung. „Das bewegte Bild, das in jedem Pixel veränderbare Bild, das wirklich musikalisch gewordene Bild, ist die Kondensation der Geschwindigkeit.“ (RÖTZER, 1989, S. 55). Kurt Kren hat sich im abstrakten Film deklarerweise am Modell der

Musik orientiert, Oskar Fischinger hat mit visueller Musik die Übertragung musikalischen Denkens auf grafische Abläufe geschafft, intermediale Transposition nach einer Systematisierung von Intermedialität (WOLF 2002). Die gleichzeitige Steuerung von Bild und Ton über analoge Spannungen, den MIDI-Code oder digitale Codes, das „common digit“, einem gemeinsamen digitalen Grundalphabet (CLAUS 1988), geschieht nach algorithmischen Kompositionsweisen bzw. ist hinsichtlich der Rezipierbarkeit prozessualer Organisationen durch Spannung-Lösung reguliert. Hier gehen basale Prinzipien der zeitlichen Gliederung bedeutungsneutraler Elemente von der Musik auf virtuelle Welten über. Was Schenker als kulturbedingte Äußerung eines grundlegenden Prinzips sah, formuliert die experimentelle Ästhetik als basales Phänomen der Gestaltung, zeitlicher wie systemischer Organisationen. Der Erlebniswert von Aktivierung durch kollative Variablen syntaktischer Elemente bestimmt deren Gestaltung sowie die Zuwendung zu ihnen, erklärt die psychobiologische Theorie der Experimentellen Ästhetik (BERLYNE 1970, 71, 74). Grundsätzlich ist allein die wahrgenommene Intensität von Stimuli aktivierend (WUNDT 1874), die subjektiven Schwellenwerte sind durch die jeweilige Erfahrung modifiziert (KONECNI 1977).

In einer Welt der Virtualität findet eine Umbewertung der motorischen Fertigkeiten des Körpers zu seinen hedonischen Fähigkeiten statt, und damit eine Neubewertung der experimental aesthetics in der virtual culture, die sich notwendigerweise zugleich als hedonistic culture darstellt, in der Pop-Musik als (Rück-)„Gewinnung des Körpers“ (WICKE 2002 S. 41), als vor jeglicher zeichenhafter Besetztheit emotionale Kommunikationsform (vgl. ebenda; RICHARD 2000) einer Körperkultur, die eine informalisierende (BROWNE 2000) Rolle spielt.

Pop – originäres Musizieren und Interfaces

Klang und musizierendes Verhalten wirken immersiv und sind damit Teile von Zugangssituationen in virtuelle Welten.

Klang umhüllt uns stets physikalisch räumlich, involviert uns emotional und wirkt darin kommunikativ. Sound ist damit Medium der Immersion, eine einbeziehende Eigenschaft, die BELSCHNER (2000) von Interfaces, als kommunikative Schnittstelle zu Maschinen wie als soziale Situation begriffen, fordert. Das dynamische Klanggeschehen erzeugt driving effects (HARRER 1973, 75), die bei gegebener Reagibilität (HARRER & HARRER 1985) annähernd synchrone Aktivierung erzeugen, TOOP (1997) beschreibt ein unspezifisches Eintauchen in den *Ocean of Sounds*, einer klang- wie körperorientierten technoiden Musik, gekennzeichnet durch *The Decline of Figure and the Rise of Ground* (TAGG 1994), ADORNO (1970) warnt vor

der politischen Implikation von sounddominierter Musik, die zum emotionalen Hören verführe, als sozial nicht wahre Musik, RÖSING (2001) ortet einen Mitzieheffekt, wo Sound-Rezeption in der interpassiven sozialen Situation (WEINZIERL 2000) kollektivierend wirkt (vgl. BENJAMIN 1936). Sound ist damit in der wo/man-to-machine wie der woman-to-wo/man-Interface-Situation immersiv.

Musizierendes Verhalten ist die klangliche Instrumentarisierung des Ausdrucksverhaltens und die unmediatisierte Musizierform des Pop. Der unmittelbar klanggestaltende Körper (JAUK 2002), als performativer Körper (vgl. HABERL 1973) in den musikalischen body-performances von Vinko Globokar experimentierend thematisiert (BECK 2004), ist durch Pop polarisiert worden und dient als Modell der immersiven Involvierung in künstliche Situationen von z.B. Computer-Games wie Eye Toy. Was mit der Steuerung von künstlichen Sensor-Pads über das unmittelbare Ausdrucksverhalten, den ausdrucks-gesteuerten Fingerdruck, das auch CLYNES (1977) methodisch zur Untersuchung nonverbalen kulturunabhängigen Ausdrucks verwendet hatte, was mit der Maus, von Doug Engelbart bereits 1968 entwickelt, in den 80er Jahren in die iconauswahlbasierte Kommunikation in Betriebssystemen Einzug hielt, was schließlich von Merce Cunningham und John Cage in der Folge des Modern Dance, als Ausdruckstanz, elektronisch erprobt wurde, was mit der Entwicklung technischer Bewegungsinterfaces zur Klanggenerierung aus kommunikativem körperlichen Verhalten weitergeführt wurde, ist heute für die allgemeine Spielsituation verfügbar gemacht worden – Instrumentarisierung des Ausdrucksverhaltens und dessen intuitiv kommunikativer Aspekt am Beispiel des originären Musizierens auch in der kollektiven Situation.

Medienkunst thematisiert die durch technologische Medien der Extension des Körpers in der Körper-Umwelt-Interaktion veränderte Umwelt wie die Interaktion mit ihr basierend auf den veränderten Erfahrungen und neuen Bildern einer virtuellen Welt. Die Umwelt körperlich erkundende Eigenbewegung wurde zur Analyse von Ereignissen, Ereignisräume zu Imageries aus der spezifischen Wahrnehmungssituation des Klanges. In der Interaktion hat sich einerseits eine Entfernung vom Körper vollzogen, andererseits ist dieser zugleich damit ins Zentrum gerückt. Vom Musizieren bis zur Objektivierung von Ausdrucksverhalten in der Kommunikation mittels Zeichensystemen stellt Musik selbst einen Mediatisierungsprozess dar, der ob der Spezifität der Mediatisierung auditiver Umwelt-Interaktion zum Paradefall der mediatisierten Welt wird.

Der passive, das Verhalten von Ereignissen auswertende Körper, der sich klanglich und in seinem nonverbalen Verhalten ausdrückende Körper, der bedeutungsneutrale Stimuli ob deren hedonischem Wert organisiert bzw. rezipiert und darin als Interface in künstliche Welten fungiert, wird als mechanisch passiver und hedonisch aktiver Körper, wird als klangwahrnehmender und diese Wahrnehmung formalisierender

musikalischer Körper zum erfahrungsbasierten Tool der Bewältigung einer durch Geschwindigkeit und in Codes repräsentierte Wirklichkeit geänderten Welt, eine phylogenetisch ältere Erlebensform erweist sich als Überlebensstrategie.

Medienkunst ist in hohem Maße musikalisiert als die Formalisierung dieser auditiven Logik; Medienkunst ist zudem notwendigerweise Teil einer hedonischen digital culture, in der kausale und narrative Logik als deren Derivat durch Hedonismus als Gestaltungskraft (JAUKE 2004a) ersetzt wurde – der mechanische Körper ist zum hedonischen redefiniert (vgl. McCLARY 1990). Medienkunst hat sich von der modernen aufklärerischen politischen Position der 60er Jahre mit allen Warnungen vor der Wirklichkeitskonstruktion von Massenmedien¹ aus den Nischen der Avantgarden heraus und im Verein mit einer „anderen Avantgarde“ (HOFFMANN 2002), die am willkürlich gestaltbaren Sound und seinen unmittelbaren körperlichen Wirkungen interessiert (JAUKE 2002a) sich im methodischen Crossover der Gestaltung des „common digits“ nicht als einer multimedialen, sondern einer multisensorischen Form (JAUKE 2005) zugewandt hat, zu einem Teil einer hedonischen digital pop-culture (vgl. JAUKE 2001) gewandelt. Ihr (Auf-)Klärungswert ist nach den entsprechenden Forderungen der Künste, pragmatisch „Kunst leben“ (SHUSTERMAN 1994), durch das Gelebtwerden im Alltag einer ästhetisierten Körperkultur, in einer Erlebnisgesellschaft (SCHULZE 1993), auf mille plateaux (DELEUZE & GUATTARI 1992) ebenso politisch – in einem postmodernen Sinne.

¹ Die Macht der Medien relativiert ECO (1967) bereits mit der kommunikationswissenschaftlichen Sicht, dass die Bedeutung einer Information auf dem Kontext des Rezipienten entstünde. Sein Aufruf zur „semiologischen Guerilla“ verbindet sich mit dem subversiven Verhalten von Pop-Kulturen der 60er Jahre, in denen sich Subversion durch die Enteignung von Zeichen vollzieht (HEBDIDGE 1979) – damit öffnet sich bereits eine postmoderne Haltung zum Kampf in tausend Wohnzimmern.

Literatur

- Adorno, Th. W. (1958), *Philosophie der Neuen Musik*, Frankfurt a.M., [1947].
- Adorno, Th. W. (1970), *Ästhetische Theorie*, in: Th. W. Adorno, *Gesammelte Schriften* 7, Frankfurt.
- Ascott, R. (1989), *Gesamtdatenwerk*, in: *Kunstforum* 103, S. 100-109.
- Bales, R. F. (1950), *Interaction process analysis*. Cambridge.
- Baudrillard, J. (1981), *Simulacres et simulation*. Paris.
- Beck, S. (2004), Vinko Globokar und der performative Körper. Ein Beitrag zur Performance-Forschung, in: *Samples. Notizen, Projekte und Kurzbeiträge zur Populärmusikforschung* 3. (www.aspm-samples.de/).
- Behrens, R. (1997), Das hedonistische Ohr. Präliminarien zur Ästhetik musikalischer Subkulturen, in: L. Holtmeier et al. (Hg.), *Musik & Ästhetik* 1/2, S. 75-88.
- Belschner, T. (2000), Digitale >virtuelle< Welten, in: J. Kloppenburg (Hg.), *Handbuch der Musik im 20. Jahrhundert*, Bd. 11: *Musik Multimedial. Filmmusik, Videoclip, Fernsehen*. Laaber, S. 320-346.
- Benjamin, W. (1988), Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit [1936], in: R. Tiedemann / H. Schweppenhäuser (Hg.), *Gesammelte Schriften*, Bd. 7, Frankfurt a.M., S. 350-384.
- Bergson, H. (1941), *L'évolution créatrice*, Paris.
- Berlyne, D. E. (1970), Novelty, complexity, and hedonic value, in: *Perception and Psychophysics* 8, S. 279-286.
- Berlyne, D. E. (1971), *Aesthetics and psychobiology*, New York: Appleton.
- Berlyne, D. E. (1974), The new experimental aesthetics, in: Dennis E. Berlyne (Hg.), *Studies in the new experimental aesthetics*, Washington: Hemisphere, S. 1-26.
- Bismarck, G. von (1974), Sharpness as an attribute of the timbre of steady Sounds, in: *Acustica* 30 S. 160-172.
- Blacking, J. (1977), Towards an Anthropology of the Body, in: J. Blacking (Hg.), *The Anthropology of the Body*, London, S. 1-28.
- Blauert, J. (1974): *Räumliches Hören*. Stuttgart: Hirzel.
- Bregman, A. / McAdams, St. (1979), Hearing Musical Streams, in: *Computer Music Journal* 3, S. 26-43.
- Browne, R. (2000), Journal of Popular Culture, in: *Comparative Studies in the World's Civilization* 34/1, S. 157.
- Claus, J. (1988), Medien – Parks – Labors, in: *Kunstforum International* 97, S. 75-85.
- Clynes, M. (1977), *Sentics: The Touch of emotions*, New York.
- Eco, U. (1985), Für eine semiologische Guerilla [1967], in: U. Eco (Hg.), *Über Gott und die Welt*, München, S. 146-156.

- De Kerckhove, D. (1995), Kunst im World Wide Web, in: H. Leopoldseeder, Ch. Schöpf (Hg.), *Prix Ars Electronica 95*, S. 37-49.
- De Kerckhove, D. (2004), Possible Features of the Next Twenty-Five Years, in G. Stocker, Ch. Schöpf (Hg.), *Timeschrift. The Worl in Twenty-Five Years*, Ostfildern-Ruit S.134-137.
- Deleuze, G. / Guattari, F. (1992), *Tausend Plateaus*, Berlin.
- Deleuze, G. (1983), Second commentaire de Bergson, in: L´ image – mouvement S. 83 ff.
- Gibson, J. J. (1982), *Wahrnehmung und Umwelt*, München.
- Großklaus, G. (1995), Medien-Zeit Medien-Raum. Zum Wandel der raumzeitlichen Wahrnehmung in der Moderne, Frankfurt a.M.
- Haberl, H. G. (1973), (Hg.), *Körpersprache/Bodylanguage*. Graz.
- Harrer, G. u. a. (1973), *Musik und Vegetativum*, Basel: Ed. Roche.
- Harrer, G. (1975), Grundlagen der Musiktherapie und Musikpsychologie, Stuttgart.
- Harrer, G. / Harrer, H. (1985), Physiologische Auswirkungen der Musikrezeption, in: H. Bruhn, et al. (Hg.), *Musikpsychologie. Ein Handbuch in Schlüsselbegriffen*, München, S. 78-87.
- Hebdige, D. (1979), *Subculture. The Meaning of Style*. London: Methuen.
- Hoffmann, R. (2002), Musikalische Avantgarde in der elektronischen Tanzmusik der Gegenwart, in: E. Ungeheuer (Hg.), *Handbuch der Musik im 20. Jahrhundert*, Band 5, Laaber, S. 94-111.
- Holzkamp, K. (1973), Zur Phonographie der Wahrnehmung als Erkenntnis, [Reprint in: C. Pias, et al. (Hg.), *Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard*, 2000] Stuttgart, S. 334-347.
- Jauk, W., Ranzenbacher, H. (1999), Liquid Space: An Experimental Design, in: G. Stocker, Ch. Schöpf (Hg.), *LifeScience: Ars Electronica 99*, Wien-New York, S. 426-439.
- Jauk, W. (1999a), Musikalisches Sprechen. Interaktion – Strukturierung durch kommunizierendes Verhalten, in: A. Erjavec u.a. (Hg.), *XIV International Congress of Aesthetics. „Aesthetics as Philosophy“*, *Acta Philosophica XX*, 2, part II (1999), S. 349-359.
- Jauk, W. (1999b), Gestaltung durch kommunizierendes Verhalten: Musik und Net-Art, in: J. Stelkens / H. G. Tillmann (Hg.), *Forschungsbericht Klangforschung 98, Symposium zur elektronischen Musik*, München, S. 163-173.
- Jauk, W. (2000), The Auditory Logic: An Alternative to the „Sight of Things“, in: H. Nowotny, et al. (Hg.), *Jahrbuch des Collegium Helveticum*, Zürich, S. 321-338.
- Jauk, W. (2002a), Aspekte der Popularisierung der digitalen Künste. Pop-Music und Computer-Musik, in: E. Schimana / J. Gründler (Hg.), *Zur Wahrnehmung zeitgenössischer Musik*, Graz S. 85-94.

Jauk, W. (2002b), Pop: Mediatisierung und der dissidente Körper, in: H. Rösing, et al. (Hg.), *Musikwissenschaft und populäre Musik. Versuch einer Bestandsaufnahme, Hamburger Jahrbuch für Musikwissenschaft* 19, S. 131-152.

Jauk, W. (2001), Digital Musics - Digital Culture. Der Körper als Interface, in: A. Bolterauer u. E. Wiltschnigg (Hg.), *Kunstgrenzen. Funktionsräume der Ästhetik in Moderne und Postmoderne (Studien zur Moderne 16)*. Wien: Passagen Verlag, S. 225-239.

Jauk, W. (2003), Praxis multimedialer Kunstformen und ihre wahrnehmungstheoretischen und kontextualen soziopolitischen Aspekte. In *Zeitmusik. Kunst und Künstlichkeit. Zum Verhältnis von Technologie und künstlerischer Kreativität*. Hrsg. von F. Geißler. Saarbrücken. S. 29-44.

Jauk, W. (2003), The Transgression of the Mechanistic Paradigm – Music and the New Arts, in: *Dialogue and Universalism* 8-9, S. 179-186.

Jauk, W. (2004a), Experimental Aesthetics. Hedonismus als Gestaltungskraft: popular culture und digital culture, in: *Grundlagen der Kulturwissenschaften. Interdisziplinäre Kulturstudien*. Hrsg. von E. List und E. Fiala, Tübingen: Böhlau, S. 207-224.

Jauk, W. (2004b), Kunst und (Natur-)Wissenschaft. Aspekte der Theorien der Neuen Künste, in: *Grundlagen der Kulturwissenschaften. Interdisziplinäre Kulturstudien*. Hrsg. von E. List und E. Fiala, Tübingen: Böhlau, S. 225-244.

Jauk, W. (2005), Multisensorische Künste. Musikalisierung der Künste des „common digit“ und der „re-defined body“, in: S. Droschl, Ch. Höller, H. A. Wiltsche (Hg.), *Techno-Visionen. Neue Sounds, neue Bildräume*, Wien-Bozen, S. 94-111.

Jauk, W. / Ranzenbacher, H. (1999), Liquid Space: An Experimental Design, in: Gerfried Stocker, Christine Schöpf (Hg.), *LifeScience: Ars Electronica* 99, Wien-New York, S. 426-439.

Knepler, G. (1977), *Geschichte als Weg zum Musikverständnis. Zur Theorie, Methode und Geschichte der Musikgeschichtsschreibung*, Leipzig.

Koenig, G. M. (1987), Ligeti und die elektronische Musik, in: György Ligeti – Personalstil – Avantgardismus – Popularität. *Studien zur Wertungsforschung* Bd. 19 Hrsg. von Otto Kolleritsch. S. 11-26. Wien/Graz: Universal Edition.

Konecni, V. J. (1977), Quelques déterminants sociaux, émotionnels et cognitifs des préférences esthétiques relatives à des mélodies de complexité variable, in: *Bulletin der Psychologie* 30, S. 688-715.

Langer, S. (1942), *Philosophy in a new key*, Cambridge.

Lévy, P. (1990), Die Metapher des Hypertextes, [Reprint in: C. Pias u.a. (Hg.), *Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard*, 2000] Stuttgart, S.525-528.

Ligeti, G.(1966), Form in der Neuen Musik, in: *Darmstädter Beiträge* Bd.10 Mainz S. 27.

Ligeti, G. (1981), Musik und Technik. Eigene Erfahrungen und subjektive Betrachtungen, in: *Rückblick in die Zukunft*. Berlin.

- McClary, S. (1990), Towards a Feminist Critique of Music, in: J. Shepherd (Hg.), *The Canadian University Music Review* 10, No. 2 (Sonderausgabe: Alternative Musicologies), S. 9-18.
- McLuhan, M. (1994), *Understanding media: the extensions of man*, Cambridge/Mass.
- McLuhan, M. (1995), *The global village: der Weg der Mediengesellschaft ins 21. Jahrhundert*, Paderborn.
- Popper, F. (1991), High Technology Art, in: F. Rötzer (Hg.), *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien*, Frankfurt, S. 249-266.
- Richard, B. (2000), Die gesellschaftliche Funktion von Subkulturen, in: <http://www.uni-frankfurt.de/fb09/kunstpaed/indexweb/publikationen/subgesellschaft.htm>.
- Riemann, H. (1914/15), *Die Elemente der Musikalischen Aesthetik*, Berlin/Stuttgart.
- Rösing, H. (2001), Massen-Flow. Die „Rebellion der Unterhaltung“ im techno, in: R. Hitzler / M. Pfadenhauer (Hg.), *Erlebniswelten*, Bd. 1: *Techno-Soziologie. Erkundungen einer Jugendkultur*, Opladen, S. 177-184.
- Schenker, H. (1935), *Der freie Satz*, Wien.
- Schulze, G. (1993), *Die Erlebnisgesellschaft*, Frankfurt.
- Shannon, D. E. & Weaver, W. (1949), *The mathematical Theory of Communication*. Urbana Ill: University of Illinois Press.
- Shusterman, R. (1994), *Kunst Leben. Die Ästhetik des Pragmatismus*, Frankfurt a.M.
- Sloboda, J. A. (1985), *The Musical Mind. The Cognitive Psychology of Music*, Oxford.
- Stoianova, I. (1987), Über Klang-Verästelungen und über die Form-Bewegung, in: György Ligeti: Personalstil – Avantgardismus – Popularität. Studien zur Wertungsforschung Bd. 19 Hrsg. von Otto Kolleritsch. Universal Edition. S. 222-232.
- Tagg, P. (1994), The Decline of Figure and the Rise of Ground, in: *Popular Music*, 13/2, 209-222.
- Thall, N. (1996), *The McLuhan Millennium*, Cambridge.
- Toop, D. (1997), *Ocean of Sound. Klang, Geräusch, Stille*, St. Andrä-Wördern.
- Virilio, P. (1993), *Revolutionen der Geschwindigkeit*, Berlin.
- Weinzierl, R. (2000), *Fight the Power*, Frankfurt a.M.
- Welsch, W. (1996), *Grenzgänge der Ästhetik*, Stuttgart.
- Wicke, P. (2001), Sound-Technologien und Körper-Metamorphosen. Das Populäre in der Musik des 20. Jahrhunderts, in: P. Wicke (Hg.), *Rock- und Popmusik. Handbuch der Musik im 20. Jahrhundert*, Bd. 8, Laaber, S. 11-60.
- Wolf, W. (2002), Intermedialität: Ein weites Feld und eine Herausforderung für die Literaturwissenschaft, in: *Literaturwissenschaft: intermedial – interdisziplinär*. H. Foltinek, Ch. Leitgeb (Hg.) Verlag der Österreichischen Akademie der Wissenschaften S. 163-192.
- Wundt, W. (1874), *Grundzüge der physiologischen Psychologie*, Leipzig.

MEDIA HACKING - DIGITALER AKTIONISMUS

Hans Bernhard

Die zwei zentralen Begriffe „digitaler Aktionismus“ und „Media Hacking“ werden eingangs besprochen. Der digitale Aktionismus steht *in der Tradition der Wiener Aktionisten* und beschreibt die intuitive Ueberfuehrung der Prinzipien des Aktionismus in den digitalen Raum. Der zweite Begriff: „Media Hacking“ wird generell sehr vage als Manipulation von Medientechnologie beschrieben. Eine spezifischere Definition ist das massive Eindringen in massenmediale Kanaele mit Standardtechnologie. Populaere Media Hacking Projekte wie der „TOYWAR“ von etoy und „Vote-Auction“ von UBERMORGEN.COM werden in dem Artikel naeher beleuchtet. Des Weiteren gehe ich kurz auf den Begriff der negativen Affirmation (Bazon Brock) ein und bespreche die aesthetischen Strategien des digitalen Aktionismus. Anschliessend fokussiere ich auf individuelle Projekte von UBERMORGEN.COM und etoy: the digital hijack, NAZI~LINE, injunction generator und [F]originals.

Media Hacking wird generell sehr vage als Manipulation von Medientechnologie beschrieben. Eine spezifischere Definition ist das massive Eindringen in massenmediale Kanaele mit Standardtechnologie wie z.B. Email und mobile Kommunikation (Handy). Mit dieser einfachen Vorgehensweise – schlussendlich ist nur Mut, Intelligenz und Basis-Know-How im Umgang mit Technik notwendig – koennen im Zeitalter der „totalen“ Vernetzung enorme Reichweiten und Frequenzen im global vernetzten massenmedialen Raum erzielt werden. Populaere Media Hacking Projekte sind der „TOYWAR“ von etoy und „Vote-Auction“ von UBERMORGEN.COM.

Der digitale Aktionismus steht in der Tradition der Wiener Aktionisten und beschreibt die intuitive Ueberfuehrung der Prinzipien des Aktionismus in den digitalen Raum. Die geschaffenen Identitaeten (Corporate, Kollektive) werden zum kuenstlerischen Ausdrucksfeld und aeusserste Real aesthetik, wie z.B. reine Kommunikation wird in den Mittelpunkt gerueckt und somit wird der konventionelle Kunstbegriff zerstoert, sofort wieder geordnet und neu aufgebaut. Die Aktionen werden in Medienberichten, Emails und Logfiles festgehalten. Die fuer Media Hacking und den digitalen Aktionismus notwendigen Systemschwachstellen sind schnell ausgelotet. Elegante legale (oder halb-legale) Loesungen sind jeglicher illegaler Aktion vorzuziehen. Illegalitaet bedraengt und verunmoeglicht das freie Arbeiten und die offene

Publikation. Die Aktion [V]ote-Auction fuehrte zur Verurteilung einiger digitaler Aktionisten in den USA (Missouri, Chicago, Massachusetts und Wisconsin) und verunmoeglicht dem Kuenstler-Duo UBERMORGEN.COM die Einreise in die USA [von 2000-2005].

Digitaler Aktionismus bedeutet freie Radikale, Experimente auf dem Markt der Aufmerksamkeit – den globalen massenmedialen News-Kanaelen [CNN]. Unter Verwendung zeitgenoessischer low-tech Instrumente, live-generierter Techno-Ethik in den digitalen Peering-Netzwerken, juristischen Fachwissens und psychologischer Transformation des technologischen Impacts auf die Kunst des angehenden 21. Jahrhunderts: Feature Projekte sind „UBERMORGEN.COM“, „etoy“, „the digital hijack“, „TOYWAR“, „[V]ote-auction“, „NAZI~LINE“, „[F]originals“ und der „Injunction Generator“.

Das „im Netzwerk haengen“, an vielen Millionen unsichtbarer, aber fuehlbarer Kanaele angeschlossen sein, das Gefuehl ein duennes Membran im selbst ausgeloesten massenmedialen Sturm zu sein, dort spielt „es“ sich ab. Spielfeld ist der ganze Koeerper des „Aktionisten“ und ganz speziell der Kopf. Es vibriert, es wird bedrohlich, es beschleunigt sich, die Kommunikation geraet total ausser Kontrolle und das Netzwerk wird zur globalen Bedrohung:

„We are the children of the 1980s, We are the first internet-pop-generation. We grew up with radical Michael Milken [The King of Junk Bonds] and mythical Michael Jackson [The King of Junk Pop]. Hans Bernhard is loaded with 10 years of internet & tech [digital cocaine], mass media hacking, underground techno, hardcore [illegal] drugs, rock&roll lifestyle and net.art jet set [etoy]. His neuronal networks and brain structures are similar to the global synthetic network he helped build up and maintained subversive activity within. And now they are ‚infected‘ by a manic-depression [WHO ICD-10, F31.1.], both Hans Bernhard and The ‚Network‘ are infected by this structural disorder. Waves of mania and depression are running through the technical, social and economic structures. Contemporary high-tech societies deal with hardcore brains using bio-chemical ‚agents‘ to control the internal information flow, we call them psychotropic drugs. Hans Bernhard was legally sloshed by Zyprexa®, Temesta®, Dominal®, Depakine®, Neurotop® (4). But how can we treat a mentally ill global network?“²

„There are not many artists who can present live action and the documentation, in one piece, of an artwork in the form of a videotape containing a 27 minute broadcast from CNN“ Flashart magazine.

² Hans Bernhard / UBERMORGEN.COM, „Open Nature“ Katalog, NTT ICC Tokio, Fruehling 2005

Negative Affirmation: Demgegenueber versteht Bazon Brock unter Affirmation nicht die 100%ige Bejahung eines Zustimmung fordernden Anspruchs, sondern die mittels 150%iger Ueberhoehung radikalisierte Formulierung dieses Anspruchs. Durch die Drastik der Bejahung wird die Sinnlosigkeit vieler Aussagenansprueche in ihrer Konsequenz deutlich. Es entsteht ein sog. Kippeffekt. Beispiel: der vielzitierte Dienst nach Vorschrift. Jede Organisation, die sich in jedem Punkt an ihr selbst auferlegtes Regelwerk haelt, kommt binnen kuerzester Zeit zum Erliegen. Die Affirmationsstrategie wird von vielen Kuenstlern genutzt, um Aussagenansprueche in ihrer Begrueendungslogik zu zerschlagen. Leider wird dabei haeufig uebersehen, dass die affirmative Strategie nicht in allen Handlungsfeldern ueberzeugend eingesetzt werden kann. Dort, wo die Realitaet sich bereits selbst in ihren Grenzen thematisiert, kann Affirmation die notwendige aesthetische Differenz nicht mehr erzeugen und dementsprechend keinen Kippeffekt bewirken. Die theoretische Aufbereitung der Affirmationsstrategie entwickelte Brock aus der Erkenntnis der Selbsterhaltungstendenz von Systemen. Je staerker Systeme mittels Schliessung versuchen, ihre Autonomie zu wahren, umso anfaelliger wird die Gesamtstruktur fuer spontane Fluktuationen.³

Unsere Bilder sind wie ein Temesta-Aquarium – sie helfen zu entspannen. Das Shock Marketing der UBERMORGEN.COM Group wurde transformiert. Chic Marketing: ein zeitverzoegertes Style Implantat. Hans Bernhard operiert seit Jahren in einem sehr schnellen massenmedialen Rueckkoppelungsnetzwerk. Real-time living im Gegensatz zur amerikanischen Fast-Food-Trash-Kultur, die aus Re-Runs der 50-90er Jahre besteht, im kulinarischen, im entertainment, im biologischen [bakteriellen] und im infrastrukturellen Bereich.

Als Teil eines pulsierenden technologischen und medialen Netzwerkes sind unsere Aktionen [digitaler Aktionismus, Media Hacking, Legal Art, [F]originals, digitale Kunst, net.art] vegetativer Art. Der Schmerz, die Neugierde, die Geschwindigkeit erzeugen Rauschzustaende, welche wiederum zu instinktiven Reaktionen fuehren. Frueheres Training mit Lsd, Xtc, etoy, UBERMORGEN.COM, Meskalin und anderen Drogen und Sekten helfen dabei, nicht in permanente Psychosen zu verfallen, sondern mit Erfahrung, Gefuehl und Uebersicht ein 500 km/h Corporate-Geschoss durch den 3D-Rush-Hour Stadtverkehr ohne Schwerkraft zu fuehren [retroyou r/c].

³ http://www.brock.uni-wuppertal.de/cgi-bin/echo.pl?vorlage=v_white_32&stw=Negative%20Affirmation

UBERMORGEN.COM

Das Kuenstler-Duo UBERMORGEN.COM wurde 1999 von Maria Haas (a.k.a. Liz oder lizvix) und Hans Bernhard (a.k.a. etoy.HANS, etoy.BRAINHARD, hans_extrem, e01, Luzius Bernhard), Mitbegruender der legendaeren Schweizer Kuenstlergruppe etoy („the digital hijack“, „Toywar“) gegruendet. Die Handlungsfelder des Unternehmens, das in Deutschland, Oesterreich, der Schweiz und Bulgarien registriert ist, sind Software-Entwicklung, Lizenz-Vertraege, angewandtes Design und Beratungstaetigkeiten fuer multinationale Unternehmen sowie Aktions-, Performance- und massenmediale Kommunikationskunst und bildende Kunst. UBERMORGEN.COM bezeichnet seine Aktivitaeten als „Media Hacking“ und verbreitet seine Inhalte mit „Guerilla-Marketing-Taktiken“ bzw. mittels des sogenannten „Schock-Marketing“. Die GruenderInnen des Labels schoepfen in ihrer kuenstlerischen Arbeit aus den Un- und Abfaellen der Net.Art und der ihr inhaerenten systemkritischen Einstellung gleichermassen wie aus der post Pop-Kultur der Formel 1 und des staatlichen Formular-Wahnsinns. UBERMORGEN.COM hat sich in den letzten Jahren auf die Entwicklung der sogenannten „Legal Art“ konzentriert, sie konzeptionieren und realisieren Projekte, die sich „on the edge of the law“ bewegen und dementsprechend auch polizeilich und gerichtlich geahndet werden. <http://www.ubermorgen.com/>

etoy

Die etoy.CORPORATION ist ein umstrittener Globalplayer, online seit 1994. etoy nutzt die Strukturen einer Firma, um kulturelle Werte zu maximieren: das noch fehlende Kettenglied in der Wertschoepfungskette. Fuer etoy loesen sich die draengenden Probleme der Globalisierung nicht durch die einfache Negierung der globalen Maerkte, des Warenaustauschs, der Firmen, Kulturen, die Politik wie auch die Individuen antreiben. Indem sie die Risiken und Ressourcen teilen, den Markennamen schuetzen und die Interessen der Anteilseigner maximieren, versucht die etoy.CORPORATION, sozial, kulturell und finanziell Werte zu schoepfen. etoy.SHAREHOLDERS investieren Zeit, Wissen und Ideen (oder einfach Finanzen). etoy.OPERATIONS konzentrieren sich auf die Ueberlappung von Entertainment, kulturellen, sozialen und oekonomischen Werten. etoy.SHAREHOLDERS sind Teil eines dynamischen Kunstwerks, das 24 Stunden am Tag inmitten unserer Gesellschaft operiert – online und offline. <http://www.eto.com/>⁴

⁴ <http://www.medienkunstnetz.de/kuenstler/eto/biografie/>

The Digital Hijack

Mit der Hijack-Kampagne demonstrierte etoy gegen die unreflektierte Uebernahme der von Suchmaschinen geschaffenen Internethierarchien. Fuenf Monate lang „entfuehrt“ die Gruppe im Jahr 1996 die Nutzer von Suchmaschinen. Dazu entwickeln die Netzkuenstler ein Skript mit dem Namen „Ivana“. Mit diesem Programm analysiert etoy die Wortkombinationen, die bei der Suche nach populaeren Stichwoertern wie „Porsche“, „Lifestyle“ oder „Porno“ eine hohe Platzierung in den Ergebnislisten ergeben. Mit Hilfe dieses Wissens programmieren die Netzaktivisten eigene Seiten, die nun bei der Suche nach entsprechenden Woertern ebenfalls in den Listen der Suchmaschinen ganz oben auftauchen. Klickt ein Nutzer auf eine solche Seite, oeffnet sich zunaechst ein Fenster mit dem Text „Don’t fucking move. This is a digital hijack“. Insgesamt werden 1.5 Mio. Netznutzer gekidnappt.⁵

... man schrieb 1996 – man hielt das Netz noch fuer sicher, als noch nicht Hacker und Cracker auf die enormen Sicherheitsluecken, auf die moeglichen Ausspaehungen aufmerksam machten, konnten die Aktivisten von etoy deutlich machen, dass das Netz alles andere als sicher ist...

<http://user.uni-frankfurt.de/~kerscher/hatt/subversive.html>⁶

Unterwanderung flacher Hierarchien. Mit „The Digital Hijack“ brachte die Gruppe „etoy“ bereits 1996 einen Aspekt in die net.art ein, der in der Folge von zahlreichen Kuenstlern thematisiert wurde und als verbreitete Diskussionsgrundlage dienen sollte: die Hinterfragung vermeintlich flacher Hierarchien durch gezielte Unterwanderung systemimmanenter Bedingtheiten. Das gesetzte Problem der Autoritaetsgewinnung stellte sich hier nicht nur fuer den Anbieter von Information, auch der Nutzer sollte sich seiner notwendigen Medienkompetenz bewusst werden. Die Entfuehrung der User durch sich selbst war zur damaligen Zeit sowohl ein technischer Kunstgriff als auch eine juristische Gratwanderung. Letztlich wurde der CIA bis nach Oesterreich taetig, das Bundesministerium fuer Innere Sicherheit wurde (unnoetig) bemueht.⁷

<http://www.hijack.org/>

⁵ Thomas Goebel,
http://www.gep.de/medienakademie/netzaktivismus/was_geht/was_geht_steckbrief3.htm

⁶ Birgit Richard, Gottfried Kerscher, Kunstforum International Bd. 153 (Choreografie der Gewalt), Jan-Maerz 2001, S. 202-229

⁷ <http://www.medienkunstnetz.de/werke/the-digital-hijack/>

TOYWAR

Als Reaktion auf die Ende 1999 erfolgte Ausschaltung der Webpraesenz der Kuenstlergruppe etoy durch den Spielzeugversand eToys entwickelte eine Community von Netzaktivisten um die US-amerikanische Kuenstler- und Aktivistengruppe RTMark den etoy-Solidaritaets-Fond und die Toywar-Plattform, deren erklaertes Ziel es war, die Firma eToys zu zerstoeren. Es ging darum, den Wert der eToys-Aktien mit allen zur Verfuegung stehenden Mitteln so weit wie moeglich nach unten zu druecken. In den folgenden Wochen griffen Aktivisten die Website von eToys mit verschiedenen Mitteln (z.B. virtuelle Sit-Ins) an, die fuer den darauf folgenden siebzigprozentigen Wertverlust der eToys-Aktien in der Nasdaq-Notierung verantwortlich gemacht wurden. Die Toywar-Website war ein symbolisches Schlachtfeld, ein Online-Solidaritaets-Spiel, in dem die UnterstuetzerInnen von etoy in Form von playmobilartigen, mit virtuellen Waffen ausgeruesteten Avataren aufmarschierten. Die Spielankuendigung las sich folgendermassen: „On your team, thousands of players. Your opponents: eToys and its shareholders – as long as they still own shares. The stakes: art, free expression and life on the Internet.“ Die pro-etoy-Community wurde auf dem Hoehepunkt der Kampagne durch 1798 Avatare visualisiert, die auf der Website demonstrativ Stellung bezogen. etoy und RTMark setzten mit der „Toywar“-Plattform der normalerweise bilderlosen, strukturellen Gewalt(strategie) der Oekonomie im Netz eine eben diese bilderlose Gewalt visualisierende Strategie entgegen. Nach drei Monaten liess eToys.com Ende Januar 2000 die Klage gegen die Kuenstlergruppe fallen – nicht zuletzt wohl wegen der heftigen Gegenreaktionen, die eToys.com zu spueren bekommen hatte.⁸

[V]ote-auction

Das auf einer Idee von James Baumgartner basierende und von UBERMORGEN.COM weiterentwickelte Projekt „[V]ote-auction“ (2000) basierte auf dieser Marketing- und Kommunikations-Strategie. Unter dem eingaengigen Slogan „Bringing capitalism and democracy closer together!“ wurde US-amerikanischen Waehlern puenktlich zur Praesidentschaftswahl 2000 (G.W. Bush versus Al Gore) die Moeglichkeit angeboten, ihre Stimme im Internet ueber eine Online-Auktions-Plattform meistbietend zu versteigern. Die angebotenen Stimmen eines ganzen US-Bundesstaates sollten dann an den Meistbietenden verkauft und der entsprechende Anteil am Erloes den Stimmenverkaeufern ausbezahlt werden. In beneidenswerter Klarheit wurde so die Verschraenkung von Kapital und (Stimm-)Macht demonstriert. Waehrend individueller Stimmenverkauf in allen US-Bundesstaaten und auf

⁸ <http://www.medienkunstnetz.de/werke/toywar/>

Bundesebene zwar streng verboten ist, wird dieses Verbot naemlich durch massive (legale) Wahlkampfspenden grosser Wirtschaftsunternehmen permanent unterlaufen. Die Resonanz in den Massenmedien war ueberwaeltigend. In den drei Monaten vor der Wahl gab UBERMORGEN.COM am Tag bis zu fuenf Radio- und TV-Interviews und bis zu 20 Interviews per e-mail und Telefon. Verschiedene US-amerikanische Staatsanwaelte kuendigten insgesamt 13 Gerichtsverfahren gegen UBERMORGEN.COM an. In vier US-Bundesstaaten wurden wirkliche Verfahren eingeleitet (Missouri, Chicago, Massachusetts und Wisconsin) und einstweilige Veruegungen ausgesprochen. Aufgrund eines Richterspruchs in Illinois wurde die Domain der Website zweimal gesperrt, konnte aber unter leicht veraendertem Namen jeweils wieder – rechtzeitig fuer die Wahlen selbst – online gehen. [...] Insgesamt sollen bis zu 450 Millionen Medienkonsumenten von der Aktion erfahren haben. Da den Vertretern von „[V]ote-Auction“ jedoch letztendlich keine illegalen Aktivitaeten nachgewiesen werden konnten, wurden die Gerichtsverfahren in allen Bundesstaaten (ausser in Illinois) eingestellt. UBERMORGEN.COM stellt alle in diesen Verfahren generierten Originaldokumente (Klagen, Gerichtsurteile, etc.) in Ausstellungen aus und nennt diese „[F]originals“ (eine Kombination aus „forged“/gefaelscht und „original“). Die so realisierte permanente Verquickung von Fakt und Fiktion verweist auf einen extrem erweiterten Materialbegriff, der fuer UBERMORGEN.COM auch (internationales) Recht, Demokratie und globale Kommunikation (Input-Feedback-Loops) umfasst.⁹

„Federal Attorney Janet Reno, the FBI and the NSA were investigating the case to ensure the integrity of the voting process on november 7th, 2000. Over 1800 global and national News features in online media, print, television and radio have been reported (including a 27 min. CNN exclusive ‚Burden of Proof‘). ‚[V]ote-Auction‘ is one of most risky and paradoxically successfull projects by UBERMORGEN.COM exhibited the [V]ote-auction CNN tape, Voteauction-Seals and [F]original legal Documents in the Aldrich Contemporary Art Museum 2001, The Premises Gallery Johannesburg 2002, Museu d’Art Contemporani de Barcelona 2003, Read_me 2.4 Helsinki 2003, Konsthall Malmoe 2004, Kunsthau Graz 2004, Lentos Museum of Modern Art 2005.“ Fall 2004, UBERMORGEN.COM collaborated with Jorgen Follested on SELLtheVOTE.COM and exhibted *THE*AGENCY* [for manual Election Recounts] [7] in a solo-exhibition at Kunsthau Graz, medien.KUNSTLABOR Gallery. Super.net and UBERMORGEN.COM are producing „Voteauction - The Movie & Die Aktion“, a experimental film based on the CNN feature „Burden of Proof“ and material from „Voteauction - Die Aktion“ [e-mails, injunctions / legal documents, log-files, articles, historical data]. <http://www.vote-auction.net/>

⁹ Inke Arns, <http://www.medienkunstnetz.de/werke/vote-auction/>

NAZI~LINE

2001 wurde Christoph Schlingensiefel eingeladen den Hamlet am Schauspielhaus Zuerich zu inszenieren. Statement Schauspielhaus Zuerich: „Das Projekt NAZI~LINE ist integraler Bestandteil der Arbeit von UBERMORGEN.COM und Christoph Schlingensiefel am HAMLET. Sie verfolgen mit NAZI~LINE ein hochmoralisches Anliegen, naemlich die Resozialisierung von Rechtsextremen mit den Mitteln der Kunst. Dieses Anliegen unterstuetzen wir als Schauspielhaus vorbehaltlos. Im uebrigen moechten wir darauf hinweisen, dass NAZI~LINE nicht mit Schweizer Geldern, sondern mit Mitteln der Bundeszentrale fuer politische Bildung der BRD finanziert wird und dass dieses Projekt bereits jetzt zum Berliner Theatertreffen 2001 eingeladen ist.“ In Kollaboration mit UBERMORGEN.COM wurden im Zuge dieser Inszenierung „echte“ deutsche Neo-Nazis als Schauspieler gecastet nach Zuerich transferiert und am Schauspielhaus fuer die Zeit der Produktion angestellt. Dieses Projekt erzeugte massive Kommunikationsenergie (Presse und auf der Strasse, Strassenaktionen mit Neo-Nazis, digitale Aktionen im Netz), zudem wurde der Hamlet auch in Berlin am Theatertreffen gezeigt, und bei einem gemeinsamen Besuch des Bundestages kamen sich die Szene-Aussteiger, Neo-Nazis und Bundestags-Abgeordnete naeher. Pressemitteilung Auszug: „Im Falle von NAZILINE.COM sollen aussteigewillige Neonazis aus Deutschland die Chance erhalten, als SCHAUSPIELTRUPPE in Schlingensiefels HAMLET-Inszenierung auf der Buehne zu stehen. Sie werden mit dem Ensemble proben und so einen Einblick in die kuenstlerisch-kreative Arbeit erhalten. NAZILINE.COM wird u.a. unterstuetzt von der Deutschen Bundeszentrale fuer politische Bildung und der Vizepraesidentin des Deutschen Bundestages, Antje Vollmer. Im Laufe dieser Woche werden Schlingensiefel und sein Ensemble (darunter Irm Hermann, Peter Kern, Bibiana Beglau und Sebastian Rudolph) in Zuerich unterwegs sein. Sie werden mit einem Info-Stand fuer die Anliegen und Ziele von NAZILINE.COM werben.“

<http://www.ubermorgen.com/NAZI~LINE/>

Injunction Generator

Der „Injunction Generator“ (2001) von ubermorgen ist ein automatischer Generator zur Erzeugung von Massen-Abmahnungen (bzw. einstweiliger gerichtlicher Veruegungen), wie sie als Waffe gegen missliebige Websites eingesetzt werden, oder auch nur um wegen vermeintlicher Verstoesse gegen Wortmarken, Impressumspflicht oder Persoenlichkeitsrecht Anwaltsgebuehren abzukassieren.

<http://www.ipnic.org/>

Gibt es Webseiten, die Sie aus dem World Wide Web mittels einer hoechst subversiven Methode entfernen wollen? Auf unserem Server koennen Sie automatisch eine „INJUNCTION“ [.pdf/.rtf Format] generieren, also einen gewoehnlichen Gerichtsbeschluss, der der Zielwebsite vorwirft, auf unrechtmassiger Basis zu arbeiten. Dieses automatisch generierte Dokument wird dann an den entsprechenden DNS-Registrar geschickt (DNS = Domain Name Service), an den Besitzer der Website und womoeglich an einige Journalisten, die sich der Sache juristisch und publizistisch annehmen. Sie muessen nur ein einfaches Formular ausfuellen und abschicken. Alles in allem dauert es nicht laenger als 15 Minuten. Sobald die Website entfernt wurde, benachrichtigen wir Sie via e-mail. (<http://runme.org/project/+ipnic/>)

Der „Injunction Generator“ automatisiert und demokratisiert, was sonst grossen Firmen mit guter finanzieller Ausstattung vorbehalten ist: das Versenden von Abmahnungen ohne jegliche juristische Grundlage. Um die Veroeffentlichung von mutmaßlich kritischen Informationen ueber ihre Produkte oder ihr Verhalten zu unterdruecken, drohen Wirtschaftsunternehmen fast schon routinemaessig mit gerichtlichen Schritten oder hohen Strafen. Allein die Androhung solcher Strafen fuehrt in vielen Faellen zu einer Beschneidung der Meinungsfreiheit: „[T]he law is used by whoever has the most cash to victimize those without it.“
(The Yes Men <http://runme.org/feature/read/+ipnic/+54/>)

[F]originals

Authentizitaet als konsensuelle Halluzination

„Nur Pixel auf dem Bildschirm,
nur Tinte auf dem Papier“

Basierend auf zwei zentralen Projekten („[V]ote-auction.com“, 2000, und „Injunction Generator“, 2001) hat die schweizerisch-oesterreichische Kuenstlergruppe UBERMORGEN.COM den Begriff des [F]originals entwickelt. UBERMORGEN.COM nennt alle Klagen, einstweiligen Verfuegungen und Gerichtsurteile, die in diesen Verfahren generiert wurden „[F]originals“ – eine Kombination aus „to forge“ (faelschen) und „original“. Einerseits verweist die in dieser Wortneuschoepfung realisierte Verquickung von Fakt und Fiktion auf einen signifikant erweiterten Materialbegriff, der fuer UBERMORGEN.COM auch internationales Recht, Demokratie und globale Kommunikation (Input-Feedback-Loops) umfasst. Andererseits thematisieren UBERMORGEN.COM mit ihrer Strategie der bewussten

(affirmativen) Erstellung von [F]originals (wie z.B. im *Injunction Generator*) die zunehmende Existenz von [F]originals in unserer alltaeglichen Lebensumwelt. [F]originals behaupten etwas, z.B. eine Authentizitaet, erweisen sich jedoch bei eingehender Betrachtung als nichts weiter als eine konsensuelle Halluzination (so die beruehmte Definition des Cyberspace von William Gibson aus dem Jahr 1984 in der Publikation „Neuromancer“). Als (F)originals lassen sich jegliche „originale“ Dokumente bzw. Schriftstuecke bezeichnen, die im engeren Sinne keine Originale mehr sind, die z.B. „maschinell erstellt“ sind und „ohne Unterschrift gelten“. Letztendlich stellen solche „(f)originalen“ Schriftstuecke nichts weiter als Pixel auf einem Bildschirm bzw. Tinte auf Papier dar. Diese maschinell bzw. durch Software erstellten Dokumente koennten, so suggeriert UBERMORGEN.COM, auch anders aussehen, z.B. indem ein Bankauszug, der aus einer bestimmten Anzahl von Bildpunkten (Pixeln oder Tinte) besteht, genauso gut die Form eines Kunstwerkes annehmen oder als geschoenter beziehungsweise optimierter, d.h. nach oben korrigierter Kontostand („Re-Arrangement“ der Bildpunkte) dargestellt werden koennte. Nicht nur ist, so suggeriert UBERMORGEN.COM, die Beziehung zwischen „realem“ Kontostand und seiner Repraesentation eine arbitrare (willkuerliche), sondern der Kontostand selbst ist ein virtueller.

<http://www.foriginal.com/>; <http://www.ipnic.org/BANKSTATEMENTGENERATOR> ¹⁰

¹⁰ Inke Arns

BIOGRAPHIEN

richard kriesche

geboren in wien

ausbildung: akademie der bildenden künste wien, graphik und malerei, universität wien, kunstgeschichte, university college london, forschungsaufenthalt am M.I.T. cambridge, usa, albert and vera list visual arts centre am "media lab" des M.I.T

lehrtätigkeit an der höheren technischen bundeslehranstalt graz, hochschule für angewandte kunst wien, lehrauftrag an der technischen universität wien über "ästhetik wissenschaftlich technischer operationen", professor an der hochschule für gestaltung (c4) offenbach/main "theorie und praxis der elektronischen bildgerzeugung", gastprofessor an der „école supérieure des beaux arts“ für elektronische kunst, paris

gründungen: abteilung "audiovisuelle medien", kunstvereins "pool", "bvöst". (erster regionaler interessensverband bildender künstler). "poolerie" einer mediengalerie für fotografik, -film und video, "kultur@ta". labor für medien und kommunikationsgestaltung und künstlerisch- wissenschaftliche forschungen. mitherausgeber der zeitschrift "pfirsich"

weitere: leiter des experimentalbereichs des AVZ-graz (audiovisuelles zentrum), DAAD künstlerprogramm berlin, stellvertretender leiter im referat „wissenschaft und forschung“ der steiermärkischen landesregierung, referatsleiter für „wissenschaftliche und künstlerische angelegenheiten“ im forschungs- und kulturmanagement, bzw. referatsleiter „kultur und neue medien“ im kulturreferat der steiermärkischen landesregierung, expert of the „council of europe's cultural policy and action division“, „europäische kommission“ unabhängiger experte für „policy development in the cultural sphere“ bzw. „culture, audiovisual policy and sport“, mitglied des programmarbeitskreises: „kulturhauptstadt graz 2003“, landesmuseum joanneum, graz

ausstellungen kurzversion

einzelausstellungen im museum of modern art los angeles; museum moderner kunst wien; massachusetts institute of technology, MIT- media lab boston; washington project for the arts, washington; kunsthau zürich; kunsthalle baden-baden; museum of modern art, oxford.

ausstellungsbeteiligungen:

DOCUMENTA 6, kassel. 1977, DOCUMENTA 8, kassel. 1987,

ARS ELECTRONICA, linz, 1989, 1994, 2003

ARTSAT - WELTRAUMSTATION MIR, (erstes kunstexperiment in der 30 jährigen geschichte sowjetischer raumfahrt, 1991.)

34. BIENNALE DI VENEZIA, 42. BIENNALE DI VENEZIA, 46. BIENNALE DI VENEZIA. (menzio d'onore/ seit bestehen der biennale von venedig ergeht erstmals ein preis der biennale an einen österreichischen künstler)

Julean Simon

1956, Oesterreich, lebt seit 1993 in Berlin

Meisterklasse fuer Bildhauerei (Pillhofer), Studien Architektur, Philosophie (Graz), Fellow am Center for Advanced Visual Studies (MIT). Zwischen 1980 und 1988 Saxophonist in verschiedenen Ensembles, seit 1985 Video- und Komputerkunst (div. Preise). Seit 1993 Konzepter und Projektmanager in kuenstlerischen, forschungsorientierten und kommerziellen Projekten (Olympiade Atlanta, Deutsche Telekom, Deutsche Bank, Berliner Senat, SFB, usw.). Dozent an der HDK Berlin, Hochschule fuer Gestaltung Linz, Massachusetts College of Arts. Verschiedene wissenschaftliche Veroeffentlichungen (u.a. zu „Disnet“ – Diskursives Netzwerken, ein Modell fuer strukturierte Kommunikation und Kollaboration). Seit 2002 hauptsaechlich elektronische Musik, spezialisiert auf Physical Modelling Synthese. Simon spielt ein elektronisches Blasinstrument und arbeitet an der hard- und software-bezogenen Weiterentwicklung des Instruments. Er spielte Solo- und Ensemblekonzerte und in Projekten, erweitert etwa durch Tanz und elektronische Visuals. 2005 erschien [polimer]isation bei Konnex-Records.

<http://uea-io.de/simon>

Heidi Grundmann

hat nach Jahren als Kulturredakteurin und Kunstkriterin bei Österreich 1, dem Kulturkanal des ORF, 1987 die Sendung KUNSTRADIO-RADIOKUNST begründet, die seit 1995 durch KUNSTRADIO ON LINE, eine von KünstlerInnen initiierte und gestaltete Homepage, erweitert und ergänzt wird (<http://kunstradio.at>). Sie war u.a. an der Entwicklung und Realisierung innovativer telematischer Radiokunst-Projekte beteiligt und kuratierte internationale Events, Ausstellungen und Symposien. Herausgeberin von Publikationen wie „Art+Telecommunication“, 1984, „Transit 1“ und „Transit 2“, 1993, „On the Air“, 1993, „Zeitgleich“, 1994, „Sound Drifting“, 1999. Lehraufträge. Zahlreiche Texte und Vorträge zur Medien- und Radiokunst.

Reinhard Braun

braun@mur.at

geboren 1964 in Linz; Studium der Kunstgeschichte in Graz; lebt und arbeitet in Graz; Autor und Kurator; zahlreiche Veröffentlichungen und Vorträge zur Geschichte und Theorie der Medien; projektorientierte Zusammenarbeit mit Künstlern im Bereich Medien; 1999 Mitbegründer der Medieninitiative "MiDiHy", Graz; seit 2003 Kurator bei Camera Austria, Graz.

<http://midihy.org><http://www.camera-austria.at>**Werner Jauk**

werner.jauk@kfunigraz.ac.at

Musikwissenschaftler und Medienkünstler/scientific artist

Exp. Methoden und Computer-Simulation werden als Methoden zur Grenzüberschreitung der Erkenntnismedien Wissenschaft und Kunst betrachtet, Theorien der Kybernetik, music-cognition, Musik-Soziologie/Anthropologie und Instrumentarisierung/Mediatisierung und (Musik-)Technologie werden zueinander geführt.

Studium der Psychologie/Kybernetik/Musik; Lehrbeauftragter für experimental aesthetics an der KUG (1980-86), Ass.-Prof. für Systematische Musikwissenschaft an der KFUG (1982-) mit dem Forschungsschwerpunkt "Naturwissenschaft, Musik und die Neuen Technologien/Medien - Logik des Auditorischen und Medienkunst und Alltagswahrnehmung". Gründer von grelle musik <--> Intermedia: Science and the electronic arts (1986), der Reihe Klang im Intermedium: Kunst und Wissenschaft als Medien der Erkenntnis und der GRUPPE 01: interactive-realtime-computermusic aus kommunikativem Verhalten. Kooperation mit dem Institut für Neue Medien/Frankfurt.

Wissenschaftliche Publikationen fokussieren Musik als Gegenstand des Alltags, emp. Rezeptionsforschung (politische Haltung und Musikpräferenz), Pop-Musik als Sozialisationsgröße: Sound, Dissidenz und Hedonismus, Medientechnologie und Musik, auditive Wahrnehmung, musikalisches Denken und alternative Theorien der Medien-Künste, Formalisierung nonverbaler Kommunikation, Gestaltung aus Kommunikation und Musik, Net-Space/Art.

Performances auf internationalen Festivals für Medienkunst und Neue Musik, Net-Art-Projekte zur Ars Electronica (AE), Anerkennungspreis des Prix AE "interactive art" für die Permanentinstallation "Chronik" an der kfuni-Graz.

Mitglied der internationalen Jury des Prix AE computer-musics (1992-96) und der CYNETart/Dresden.

Hans Bernhard (A/CH/USA)

hans@ubermorgen.com

1973, lebt und arbeitet in Wien und St. Moritz. Bekannte Aliase: hans_extrem, etoy.HANS, etoy.BRAINHARD, David Arson, Dr. Andreas Bichlbauer, h_e, net_CALLBOY, Luzius A. Bernhard, Andy Bichlbaum, Bart Kessner.

Studium (Mag. Art.) an der Universitaet fuer angewandte Kunst Wien. Professor Peter Weibel, Visuelle Mediengestaltung.

Gruendungsmitglied von etoy (etoy.CORPORATION) und UBERMORGEN.COM [<http://www.ubermorgen.com>].

"His style can be described as a digital mix between Andy Kaufman and Jeff Koons, his actions can be seen as underground Barney and early John Lydon, his "Gesamtkunstwerk" has been described as pseudo duchampian and beuysche and his philosophy is best described in the UBERMORGEN.COM slogan: "It's different because it is fundamentally different!" Bruno Latour.

Prix Ars Electronica: 1996 mit etoy goldene Nica .net Kategorie fuer „the digital hijack“, 2005 mit UBERMORGEN.COM Award of Distinction fuer [V]ote-auction [<http://www.vote-auction.net>].

Projekte: die etoy.CORPORATION, etoy.com, etoy.TANKSYSTEM, the digital hijack, etoy.SHARES, [V]ote-auction, NAZI~LINE, bmdi.de, IPNIC.ORG / injunction generator, The White Website, *THE*AGENCY*, BANKSTATEMENTGENERATOR, GWEI – Google Will Eat Itself.

Ausgewaehlte Ausstellungen: Museum of Contemporary Art Tokyo, Secession Wien, Ars Electronica, c3 Budapest, SFMoMa, Postmasters Gallery New York, Aldrich Contemporary Art Museum, Museum of Modern Art Wien, Museu d`Art Contemporani de Barcelona, Konsthall Malmoe, Kunsthhaus Graz, NTT ICC Tokyo, Lentos Kunstmuseum.

BISHER ERSCHIENENE HEFTE

Siehe auch: <http://iem.at/projekte/publications/bem>

BEM 1	HARALD FRIPERTINGER ENUMERATION IN MUSICAL THEORY	1992
BEM 2	GREGOR WIDHOLM HOLOGRAPHIE, CAD UND MODALANALYSE IM DIENSTE DER MUSIK	1993
BEM 3	HELWIG BRUNNER DER NACHTIGALLENGESANG IN DER EUROPÄISCHEN KUNSTMUSIK	1994
BEM 4	NORBERT SCHNELL GRAINY — GRANULARSYNTHESE IN ECHTZEIT	1995
BEM 5	KARLHEINZ ESSL STRUKTURGENERATOREN Algorithmische Komposition in Echtzeit	1996
BEM 6	ROBIN MINARD SOUND INSTALLATION ART	1996
BEM 7	BERNHARD LANG DIMINUENDO Über selbstähnliche Verkleinerungen	1996
BEM 8	MESIAS MAIGUASHCA READING CASTAÑEDA	1997
BEM 9	SANDEEP BHAGWATI KOMPONIEREN IM 21. JAHRHUNDERT Texte 1993—99	1999
BEM 10	KLAUS LANG AUF WOHLKLANGSWELLEN DURCH DER TÖNE MEER Temperaturen und Stimmungen zwischen dem 11. und 19. Jahrhundert	1999
BEM 11	E. SCHIMANA, J. GRÜNDLER (Hrsg.) ZUR WAHRNEHMUNG ZEITGENÖSSISCHER MUSIK V:NM Forum 01	2002