

DER ORT DER MEDIEN UND DIE FRAGE NACH DER KUNST

Beginnen wir mit einem Gedanken Walter Benjamins, den er in seiner Zeit über die Medien, damals also Fotografie und Film, wegweisend zu formulieren vermochte:

„Innerhalb großer geschichtlicher Zeiträume verändert sich mit der gesamten Daseinsweise der menschlichen Kollektiva auch die Art und Weise ihrer Sinneswahrnehmung. Die Art und Weise, in der die menschliche Sinneswahrnehmung sich organisiert – das Medium, in dem sie erfolgt, ist nicht nur natürlich sondern auch geschichtlich bedingt.“¹

*Medien verändern den
Rahmen unseres
Wahrnehmens und
Fühlens, aber auch
Denkens und Wissens.*

Medien sind Erzeugnisse wie Bedingungen der Kultur. Sie bilden und verändern den Rahmen unseres Wahrnehmens und Fühlens, aber auch Denkens und Wissens. Medien speichern, übertragen und verarbeiten Informationen, aber auch Ideen und Ideologien, Werte und Normen. Sie sind nicht nur unschuldig oder neutrales Mittel der Kommunikation, sondern – im Sinne Benjamins – wie ein Schock überraschend oder gar traumatisch 'dazwischenkommende' Umgestaltung gewohnter Seh- und Hörweisen. Sie prägen oder präformieren unsere alltäglich-privaten wie sozialen und eben auch ästhetischen Praktiken. Weltweit. Und sie tun dies in einer seltsamen vergleichzeitigenden und zugleich verungleichzeitigenden Weise. Dies erst markiert das postmoderne Phänomen der Globalisierung, versteht man darunter etwa die Homogenisierung transkultureller Massenmedienkultur, wie uniformer Techno-Sound oder Sendeformate wie TV-Soaps und Talks oder Chat-Rooms und das anonyme Mudding interaktiver Computerspiele im WWW, – also das hybride Ineinander von Tischrollenspielen, Live-Rollenspielen und Computerspielen. Mit dem Computer als universellem Medium der Medienintegration wurde – seit etwa 1985, dem ubiquitären Siegeszug des Computers als Medium – die Frage nach dem Ort der Medien zum Fokus der Geistes- und Kulturwissenschaften, aber auch des Designs und der Kunst.

Halten wir eine erste Beobachtung fest: Die hybride, d.h. 'verkreuzende' Verbindung von ehemals getrennten Einzelmedien wie Text, Ton, Telefon, Radio, Film, Fernsehen, Video usw. auf der Basis der zunehmenden digitalen Medienkonvergenz verändert nicht nur die Wissensformen der Informationsgesellschaft. Prekär oder gar obsolet werden auch – unter Bedingungen des Internets – die Unterscheidungen von privat und öffentlich, von passivem Medienkonsum und interaktiver Kreativität. Auf dem Spiel stehen – in jedem Wortsinne – die alten Grenzen und die neuen Möglichkeiten der Erzählformen und Darstellungsweisen – von der Malerei über die Fotografie, den Film bis zur heutigen intermedialen Performance- und Mitmach-Kunst von Spielen und künstlerischen Installationen. Insbesondere die Cultural and Media Studies haben die identitäts- und ideologiebildende Funktion der Medien nachgewiesen – von der Populärkultur zu Gender spezifischen Körperbildern bis zu (trans-)nationalen Mythen über das Eigene und das Fremde. Die medialen Formen der Wahrnehmung wie der Ästhetik beeinflussen die Dynamik der Gesellschaften – weltweit. Deshalb ist die Reflexion, was Medien zu Medien macht und nicht nur zu bloßen Werkzeugen, in den Vordergrund gerückt. Nehmen wir einige avancierte Definitionen und wir stellen fest, dass Medialität eigentlich per se Intermedialität ist, historisch wie systematisch. Hier die Definitionen:²

- Was in Medien erscheint, sind andere Medien.
- Medien sind Weltzugänge, die etwas gegeben sein lassen (Rahmen, Ausschnitt, Dispositiv).
- Medien stellen einen Spielraum von Möglichkeiten der Formbildung dar (Intermedialität).
- Medien eröffnen ein Spektrum von Differenzen.
- Medien sind Unterscheidungen, die einen Unterschied machen.
- Wo es Medien gibt, muss es Distanz gegeben haben.
- Medien beobachten scheinbar alles und überall, sie beobachten, dass sie beobachten und wie sie beobachten, und sie beobachten sich gegenseitig beim Beobachten. Aber sie beobachten nicht den blinden Fleck ihrer eigenen Beobachtung (Reality TV).

Nehmen wir nur eine Definition, nämlich: *Wo es Medien gibt, muss es eine Distanz, einen Zwischenraum gegeben haben* und wir sehen sofort am, nach der Telegraphie ältesten, Medium der Übertragung, was das heißt.

*„Ein einzelnes Telefon macht keinen Sinn.“
Es ist noch kein Medium.*

Wir bemerken ein in der Analyse weithin verdrängtes Medium, auf dem gleichwohl der heutige Medienverbund beruht: das Telefon.

„Ein einzelnes Telefon macht keinen Sinn.“³ Es ist noch kein Medium. Folglich bringt uns erst ein zweites einer ersten Definition der Intermedialität näher.

„Ein Verständnis von ‘Medium’ nicht im Sinne eines [...] rein, technisch-materiell definierten Übertragungskanals von Informationen, sondern eines [...] multimedialen Dispositivs der Kommunikation [...] erlaubt es, sowohl die Literatur, die nur ein semiotisches System verwendet (Text, Buchstaben, Buchdruck), als auch den Film, der mehrere semiotische Systeme verwendet, die ihrerseits wiederum anderen Medien zuzuordnen sind, jeweils als Medium zu definieren.“⁴

Ich möchte nun einige Phänomene dieses intermedialen Zwischenraumes beschreiben, für die es in der Medienforschung heuristische Begriffe gibt: Hybridität, Performativität, Interaktivität.

1. Hybridkultur

Hybride sind Mischformen, die aus einer künstlichen Kombination von Eigenschaften hervorgehen, die vorher selbständig waren.

Hybride sind Mischformen, Zwitterwesen. Im metaphorischen Sinne heißt hybrid: unrein, überheblich, maßlos. In der Pflanzen- und Tierzucht sind Hybride Nachkommen, die aus einer künstlichen Kombination von Eigenschaften hervorgehen, die vorher selbständig waren. Tomoffel, das Dritte aus Tomate und Kartoffel: ein harmloses Beispiel der gentechnischen Manipulation. Das Übertragen auf das Feld der modernen Medienkultur bedeutet ‘Hybridisierung’ und hat doch mit der Kombination von Medien zu tun. Das Hybride, Interferierende ist seit etwa zwei Jahrzehnten die kulturelle Signatur unserer postmodernen Zeit: Cross-Over in Mode, Musik, Literatur, Performance- und Intermedia-Kunst, Infotainment, Edutainment.

Der Begriff des Hybriden ist bewusst unscharf und hat mit der Digitalisierung der Medien zu tun. Er bedeutet: Verkreuzung und Interferenz von vormals getrennten Codes – ähnlich wie Michail Bachtin von einer Vermischung sozialer Sprachen sprach, die sich unabsichtlich oder absichtlich vollzieht und – als künstlerische Strategie – ironisch, parodistisch verfäht. Auch Marshall McLuhan hatte Frühformen der ‘Hybridisierung’ oder

‘Bastardisierung’ beschrieben, die Übergänge von Schriftlichkeit und Mündlichkeit, Oralität und Literalität. Aber erst heute – wie Edmond Couchot zurecht in einem maßgeblichen Aufsatz *Die Spiele des Realen und Virtuellen*⁵ gezeigt hat –, nämlich mit dem Computer als interaktivem Medium, taucht die systematische Frage nach dem Zwischenraum medialer Gestaltungsweisen, dem Ort ihrer hybriden Verkreuzung auf. Halten wir mit Edmont Couchot und Michail Bachtin diese Definitionen fest:⁶

Hybridation ist die Verkreuzung medienspezifischer Formen, die die Daten der Wahrnehmung (Bilder, Texte, Töne) generieren:

1. Hybridation zwischen Bildern und Bildgebungsverfahren
2. Hybridation zwischen Bild und Objekt, zwischen Bild und Betrachter
3. Hybridation zwischen Sprache und Zahlen
4. Hybridation zwischen formalisierbarem Wissen und figurativem Wissen
5. Hybridation zwischen Reellem und Virtuellem

Wir verbinden dies nun mit der ebenso wichtigen Bestimmung der Dialogizität des Hybriden im Roman, der von Bachtin stammt:

„Im Unterschied zur dunklen Vermischung von Sprachen in den lebendigen Äußerungen in einer historischen Sprache [...] ist die Romanhybride ein *künstlerisch organisiertes System von Sprachen*, ein System, das zum Ziel hat, mittels der einen Sprache die andere Sprache zu erhellen, ein lebendiges Bild der anderen Sprache zu modellieren [...zu stilisieren].“⁷

Wir nähern uns so nun dem Zwischenraum der Medien, in dem wir dem Phänomen der „Performanz“ und „Virtualität“ in der neueren Medienkunst nachspüren. Erst mit der Digitalisierung von Einzelmedien wie Buch, Fotografie, Film, Fernsehen, Video usw. wird die Frage nach dem Ort der Medien und der Kunst auch in ‘ästhetischer’ Hinsicht zentral. Die Verbindung von Telekommunikation, digitaler Verarbeitung beliebiger Daten und audiovisuellen Interfaces in einer irritierenden, meist bilderanimierten Vielfalt zeigt uns intermediale Verflechtungen von Wahrnehmung und Technik, genauer: die zweckoffene, manipulierbare Konfigurierbarkeit von Texten, Tönen und Bildern. Vom *Lingustic Turn* zum *Pictorial Turn* und *Performative Turn* sind diskursive Verschiebungen zu beobachten, die bei aller Vorläufigkeit eine (im Sinne Kants) „Kritik der visuellen Kultur“ markieren, die in der Kunst selber thematisch wird.

Vom Lingustic Turn zum Pictorial Turn und Performative Turn sind diskursive Verschiebungen zu beobachten, die bei aller Vorläufigkeit eine (im Sinne Kants) „Kritik der visuellen Kultur“ markieren, die in der Kunst selber thematisch wird.

Wieso aber ist der Computer ein hybrides Medium oder das hybride Medium? Der Computer wird 'als' Medium verwendet. Was heißt das? Nun: wir können den Computer 'als' Werkzeug, 'als' Rechenmaschine, oder 'als' Meta-Medium definieren – wenn wir unter 'Meta' den Sachverhalt meinen, dass die Indifferenz des binären Codes, d.h. seine platzverschiebende, also 'metaphorische' Dimension darin besteht, sich in vielgestaltigen Einzelmedien gleichsam unauffällig zu maskieren, zu simulieren. Der Computer ist im semiotischen Sinne „eine zweckoffene Maschine zur Verarbeitung von Symbolen und Zeichen.“⁸

Ein wichtiger 'mathematischer' Hinweis für diejenigen, die den Computer allenfalls als Schreibmaschine benutzen, ist hier wichtig. Ich mache es einfach: Der Computer beruht auf dem Prinzip einer elektromagnetischen Schrift, der Schaltalgebra von George Boole 1854 (laws of thought) und ihrer technischen Realisierung. Diese Algebra kennt keine Substanzen oder Essenzen, sondern nur reine, verschiebbare Positionen. Der binäre Code ist die arbiträre Logik von immateriellen, stellenwertigen Relationen.⁹ Das heißt, die 'Null' und die 'Eins' des binären Codes sind keine Repräsentanten eines Dings (!) oder einer referentiellen Bedeutung, sondern nur Platzhalter eines offenen Stellensystems oder Spielraums, in dem Dinge erscheinen können. Dem Computer ist es als Medium egal, ob es sich um ihre Stimme, das Röntgenbild ihrer Backenzähne, oder die mit Hyperlinks versehene Johannesapokalypse handelt. Die Botschaft des Computers – um ein Wort McLuhans abzuwandeln – lautet also: Nichts im Computer ist, was es ist. Medientheoretisch bedeutet dies: Der Computer als Medium ist nicht einfach als Apparat oder Rechenmaschine gegeben, sondern existiert nur in seinen medialen Gestaltungen, die er als 'Bedienungsoberflächen' erscheinen lässt. Dieser maßlose, aber maßgebliche Maß-Stab des Hybriden macht den metaphorischen, den 'übertragenden' Charakter aller Medien aus – ihre Nachgiebigkeit (Prostitutivität) gegenüber beliebigen Zwecken.

*Die Botschaft des
Computers lautet also:
Nichts im Computer ist,
was es ist.*

Medialität in kultur- und kunsttheoretischer Hinsicht heißt nun: Sichtbares und Hörbares *da sein* bzw. *nicht da sein* zu lassen. McLuhans populäre These, die besagt, dass das, was in den Medien *erscheint*, andere Medien seien, muss genauer definiert werden. Es geht um das, was Medien jeweils zu erscheinen geben. Die Medialität der Medienkunst ist nicht Kommunikation von Botschaften, sondern Mit-Teilbarkeit von Sinn (Partage du sens);

*Die Medialität der
Medienkunst ist
Mit-Teilbarkeit von Sinn
(Partage du sens).*

Ausschnitt und Einrahmung von wahrnehmbaren und kommunizierbaren Botschaften. Medien – analoge wie digitale Techniken der Bildgebung sind im Sinne Benjamins Weisen der Re-Produzierbarkeit, wenn man dieses Wörtchen 'Re' neu versteht: wieder-holende, vor-weg-nehmende Ästhetiken der Fixierung und Auflösung von Gestalten (Kon-Figurationen, Kon-Kreativitäten). Sie kommen dazwischen und verschieben Horizonte.

Für die Frage nach der Kunst, ist mit der digitalen Manipulierbarkeit von heterogenen Erzählweisen der Fotografie, des Films, des Theaters, der Videoperformanz usw. nicht eine bloß technische Konkurrenz von einzelnen Medien gemeint. Vielmehr geht es hier um die Interferenz, d.h. konfliktreiche Überlagerung von Weisen der Sichtbarkeit, Hörbarkeit, Wahrnehmbarkeit. Zwischen Technik und Ästhetik geht es um eine Kluft, einen Schnitt, einen Riss oder Spalt (gap) zwischen Auge und Blick, anders gesagt um das intermediale 'Feld' des Sehens und Hörens.

Die Kunst fragt nach der Interferenz von Sichtweisen und Blickbeziehungen, ohne die kaum eine Performance oder Installation heute auszukommen scheint und die in der Tat die uralte, platonische Frage nach der Auflösbarkeit des mimetischen Scheins der Bilder zu verschieben erlaubt. Ist das Bild, genauer die Bildlichkeit der Bilder, so die zeitgenössische Bildwissenschaft und Medienanthropologie, in ihrer Funktion als Abbildung der Wahrheit wegen des stets trügerischen Augen-Scheins der Bilder seit Aristoteles und Platon in eine fundamentale Krise geraten? Die Eigensinnigkeit der Bilder scheint die Beziehung von Wahrheit und Schein, von Sichtbarkeit und Intelligibilität zu verabschieden. Wenn wir diese platonische, selbst an die okulare Logik der mimetischen Beglaubigung gebundene Frage verschieben und von der Theorie des Blicks her (Phänomenologie, Psychoanalyse, Dekonstruktion und Diskursanalyse) neu stellen, entdecken wir einen, in keinem Augenpunkt fixierbaren Blick, der uns zu sehen gibt. Der Ort dieses Blicks, seine Topo-Graphie, ist nicht deckungsgleich mit dem Raum der geometralen Optik, der eingerahmt wird nach antiker Auffassung von einem objektiven, nach neuzeitlicher Auffassung von einem subjektiven Sehstrahl (G. Simon). Die Kluft von Auge und Blick als medialem Riss in der Wahrnehmung zu bedenken, scheint mir für den künstlerischen Diskurs über den Verlust des Körpers angesichts der Macht künstlicher Sehmaschinen wesentlich. Was heißt das?

Die Kunst fragt nach der Interferenz von Sichtweisen und Blickbeziehungen, die die platonische Frage nach der Auflösbarkeit des mimetischen Scheins der Bilder zu verschieben erlaubt.

Wir können der Dinge nicht sicher sein, weil sie nie vollständig in unserem Gesichtsfeld auftauchen.

In der Geschichte des Denkens führte uns der Zweifel an der grundlegenden Gewissheit des Subjekts vom cartesianischen *cogito, ergo sum* zum bescheideneren *percipio, ergo sum*, also zur Gewissheit der Wahrnehmung. Doch eben dieser moderne, skeptische Leitsatz bekam in seiner vermeintlichen 'Evidenz' selber unheilbare Risse: Im Feld der Wahrnehmung, in der nach Edmund Husserl wie nach Maurice Merleau-Ponty die 'lebendige Gegenwart' verbürgt schien, bricht – so die beiden kunsttheoretisch wichtigen Denker – ein Unsichtbares ein. Er wird umschrieben als ein blinder Fleck, der das Sichtbare bedingt, aber – als solcher – nie vor Augen tritt. Wir können der Dinge nicht sicher sein, weil sie nie vollständig in unserem Gesichtsfeld auftauchen: Ein Würfel – so das bekannte Beispiel – hat sechs Seiten, die mir nie gleichzeitig vor Augen liegen. Wenn ich sage: dies ist ein Würfel, sage ich mehr, als ich sehe, was wiederum heißt, die Wahrheit der Wahrnehmung, ihre Selbstgegenwart, ist perspektivisch verzerrt. Aus dieser phänomenologischen Einsicht in die Unvollständigkeit der Wahrnehmung lässt sich für die – prinzipiell fragmentarisierende – Ästhetik (J. L. Nancy) folgender Grundsatz ableiten:

In anderen Worten: Das Sichtbare 'als' Sichtbares entspringt einem Horizont nur, indem Nicht-Sichtbares sich zurückgezogen hat. Wo sich etwas zeigt, hat eine abwesende Lücke in der Wahrnehmung dieser selbst erst ihre vorläufige Gestalt und Identität verliehen. Die Anwesenheit unseres Blicks verdankt sich der unheimlichen oder unheimatlichen Abwesenheit eines anderen Blicks, der entzogen bleibt, damit es etwas zu sehen gibt. Diese Lücke, dieser Zwischenraum, kann daher nicht – so der schöne Gedanke von Merleau-Ponty – wie eine bloße Maske vom 'rohen Sein der Dinge' abgezogen werden.

Die Kunst 'veranschaulicht' diese Kluft vornehmlich auch als Kluft zwischen Kulturindustriellen, zwischen Selbstbildern und Vorbildern, also Normen und Zwängen. So ist diese Verkreuzung von Auge, Blick und Bild schon in der konzeptuellen Videokunst eines Dan Graham oder Peter Campus zu sehen, später bei Tony Oursler und Bruce Naumann, lange bevor das digitale Medium innerhalb der heutigen multimedialen Performance-Kunst die Möglichkeiten der Video-Technik übertreffen konnte. Mit der Frage nach dem Körper gewinnt die Frage nach dem Ab-Ort der Kunst eine neue Gestalt. In Thesen zusammengefasst:

- Der Körper ist nie vorgängig oder unmittelbar, nie ohne ihn einrahmende kulturelle Vorbilder gestaltet.
- Medien-Kunst in diesem Sinne ist die per-formierende oder dekonstruktive Unterbrechung des Übergangs von opaker zu transparenter Sichtbarkeit.

Die Zeitachsenmanipulation der Videokunst distanziert in der Kunst der Wiederholung (closed circuits) die narzisstische Räumlichkeit von einem sein Sehen sehen wollenden Subjekts. Kunst unterbricht den anthropomorphen Narzissmus, auch gegenüber der Welt des Technischen, indem sie ihn ausstellt, exponiert. Kunstwissenschaft wiederum hat – wie Sigrid Schade¹⁰ nachgewiesen hat – das Unabgeoltene der Mediengeschichte in ihrem eigenen Diskurs zu reflektieren, will sie nicht die historisch-mediale Verfasstheit von Subjektivität wie Kreativität ausblenden.¹¹

In den performativen Künsten kristallisiert sich von den Videoinstallationen und Closed circuits der 70er Jahre eines Peter Campus und Dan Graham bis zum 'postdramatischen Theater' eine intermediale Vielsprachigkeit oder Vielstimmigkeit heraus. Das vielleicht wichtigste Mittel dieser Per-Formanz ist die Manipulierbarkeit von Raum, Zeit und Hör- und Bildwelten, die sich mit den kinematographischen Bewegtbildern und den Videomontagen ergeben haben und ihrerseits durch digitale Berechnung und Brechung auf dezentrierte Körper-Bewegungen und Gesten zurückprojiziert werden. Dieses heterotope Geflecht des Medienmixes nennt Hans-Theis Lehmann in seinem Klassiker über die post-dramatische Theatralität die „Ästhetik des Risikos“, welche den medial eingerahmten Charakter der Wirklichkeit entrahmt. So erst werden Vorläufigkeit und Haltlosigkeit der eingebildeten, sich uns einbildenden Bildwelten und Hörwelten sichtbar, hörbar, zeigbar. Hybride Performanz als Zwischenraum meint also:

Verschiebende Re-Inszenierung der Vorbilder und Selbstbilder des Menschen, insofern diese zunehmend medial erzeugt und verbreitet werden – von den Talk Shows der endlosen Selbstbekenntnisse bis zu den Wunschkörpern im Cyberspace.

Der performative Akt der Verkörperung ist, wie Judith Butler aufzeigt¹², auch die Voraussetzung von Geschlechteridentität, denn der Körper „ist

Das vielleicht wichtigste Mittel dieser Per-Formanz ist die Manipulierbarkeit von Raum, Zeit und Hör- und Bildwelten.

Denn der Körper „ist immer eine Verkörperung von Möglichkeiten, die durch historische Konditionen konditioniert wie beschnitten sind“.

immer eine Verkörperung von Möglichkeiten, die durch historische Konditionen konditioniert wie beschnitten sind.“¹³

Wenden wir uns abschließend dem Phänomen der Interaktivität an der Schnittstelle sogenannter realer und virtueller Welten zu und betonen das ‘Inter’ in der Interaktivität, weil es eine vielleicht neuartige Kontingenz der wie immer auch spielerischen Kontingenzerfahrung der Moderne bzw. Post-Moderne markiert: Peter Spangenberg analysiert in seinem wegweisenden Beitrag zur Theorie der Interaktivität, betitelt mit *Produktive Irritationen: Zum Verhältnis von Medienkunst, Medientheorie und gesellschaftlichem Wandel*,¹⁴ dass die Kontingenzerfahrung der Moderne mit den Neuen Medien eine verstärkte Spannung zwischen den Möglichkeiten und den Wirklichkeiten des Sozialen bereitstellt.

*Es geht um
überraschende
Handlungskontexte,
Vernetzungen
und optionale
Praxisbezüge.*

Und dies reflektiert sich im Diskurs der Medienkunst, insofern in ihr, im Gegensatz zu älteren Kunstprogrammen, die Handlungsrolle des inter-aktiven Beobachters dank der programmierbaren Generierbarkeit von Sinnpotentialen, Zufällen, Rollen-Kontingenzen usw. gesteigert wird. Es geht um überraschende Handlungskontexte, Vernetzungen und optionale Praxisbezüge, die sich zweifellos der Variabilität intermedialer Verflechtungen selbst verdankt. Was für die interaktive Medienkunst heute Söke Dinkla¹⁵ idealtypisch zusammenfasst, ist bedenkenswert für unser Thema hier:

„Ein interaktives Kunstwerk müsste aus einem Regelsystem bestehen, das nur das Gerüst für die Handlungen des Akteurs und noch keine Inhalte a priori festlegt. Die Inhalte würden erst durch den Betrachter oder Akteur entstehen. Das Werk an sich wäre [...]“ – hier wandle ich Dinkla ab, der Sinnvorbehalt und der bedeutungslose Sinn-Enthalt.

Frank Furtwängler und Karin Wenz haben in ihren Untersuchungen zu den sich derzeit noch modifizierenden Verschränkungen von Narrativität und Interaktivität in den Computerspielen den von mir als unbeständig und metaphorisch beschriebenen Spielraum der Medialität beschrieben. Noch aber ist in diesem Hybridmedium mehr formatplündernde Mimikry (etwa von Film – und Fernsehgenres) zu beobachten als eigenwillige Mimesis, d.h. entstellte Ähnlichkeit. Karin Wenz hat in ihrer Analyse des Computerspielklassikers *Myst* nicht nur gezeigt, wie qua Interaktivität sich lineare

Raum- und Zeitabfolgen durcheinander bringen lassen, sondern zudem skizziert, dass sich in diesem Als-Ob-Raum der Digitalität auch vermehrt spielerische Distanznahmen zu fixierten Erzählformen und Identifikationsmustern feststellen lassen, ein Wechselspiel von Spannung, Ritual und ironischer Verführung zu Rollenübernahmen.¹⁶

Ich denke, dass auch Balmoral stets zeigt, dass die künstlerische Einbildungskraft nicht zerfällt durch die 'Neuen Medien'.

Ich denke, dass auch Balmoral stets zeigt, dass die künstlerische Einbildungskraft nicht zerfällt durch die 'Neuen Medien', wenn beispielsweise das Literarische in hypertextuelle Verknüpfungsassoziationen 'übersetzt' wird. Denn was in der Linearität des Buches als Nicht-Linearität vorhanden war – die Kunst der Bedeutungsverschiebung und Sinnentstellung – lässt sich sehr wohl in Montagetechniken des neuen Mediums übersetzen; dessen junge Ästhetik zwar oftmals nur aus der zunächst schamlosen Plünderung ehemaliger ästhetischer Mittel und Stilformen besteht. Dass sich das jeweils neue Medium das ihm vorgängige unterwarf, ist medienhistorisch bekannt. So hatte bereits die Fotografie ihre eigenen Möglichkeiten verfehlt, als sie anfangs die Tafelmalerei imitieren wollte, so der Film, als er in seinen ersten Jahren versuchte, den Theaterraum abzubilden oder aufzusaugen. Alle neuen Medien reißen anfangs technisch ein Vakuum auf, das sie im selben Moment – oft panisch – mit alten Medien zu füllen trachten. Dieses, den Choc der Wahrnehmung (W. Benjamin) überspringende Rückversichern geschieht, weil das neue Medium zunächst nur als technisches Instrument und *nicht* in seiner eigensinnigen Medialität 'angenommen' wird. Aber die Einbildungskraft oder Inter-Medialität als solche, lässt sich durch das Auftauchen digitaler Medien nicht ersetzen, sondern nur verschieben.

Biografie Georg Christoph Tholen

Georg Christoph Tholen studierte Philosophie, Soziologie und Psychologie an den Universitäten Bonn, Köln, Marburg und Hannover und ist Ordinarius für Medienwissenschaft an der Universität Basel. Seine Forschungsschwerpunkte sind u.a.: Medientheorie und Kulturphilosophie, Bildlichkeit und Ästhetik.

Veröffentlichungen u.a.: *Die Zäsur der Medien*, Frankfurt a. M. 2002; *Konfigurationen zwischen Kunst und Medien*, München 1997 (zusammen mit Sigrd Schade); *Mimetische Differenzen. Der Spielraum der Medien zwischen Abbildung und Nachbildung*, Kassel 2002 (zusammen mit S. Flach); *HyperKult. Geschichte, Theorie und Kontext digitaler Medien*, Basel/Frankfurt a. M. 1997 (zusammen mit W. Coy u. M. Warnke).

Weitere Angaben siehe: www.mewi.unibas.ch

-
- 1 Walter Benjamin, Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, in: Ders., *Medienästhetische Schriften*, Frankfurt a. M. 2002, S. 356.
 - 2 Ausführlich untersucht in: Georg Christoph Tholen, *Die Zäsur der Medien*, Frankfurt a. M. 2002.
 - 3 Stefan Münker, Alexander Roesler (Hg.), *Telefonbuch. Beiträge zur Kulturgeschichte des Telefons*, Frankfurt a. M. 2000, Vorwort.
 - 4 I. Rajewski, *Intermedialität*, Tübingen/Basel 2002, S. 7.
 - 5 In: Florian Rötzer (Hg.), *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien*, Frankfurt a. M. 1991 und *Kunst-Computer-Medien*, München 1991, S. 346-355.
 - 6 Vgl. ausführlich: Edmond Couchot, *Zwischen Reellem und Virtuellem. Die Kunst der Hybridation*, in: F. Rötzer, P. Weibel (Hg.) *Cyberspace. Zum medialen Gesamtkunstwerk*, München 1993, S. 348-349.
 - 7 Michail M. Bachtin, *Die Ästhetik des Wortes*, Frankfurt a. M. 1979, S. 246.
 - 8 Vgl. M. Warnke, W. Coy, G. C. Tholen, *HyperKult. Geschichte, Theorie und Kontext digitaler Medien*, Frankfurt a. M./Basel 1997.
 - 9 Wie bei den Buchstaben der Sprache, die an sich selbst nichts bedeuten, sondern nur Differenzen artikulieren.
 - 10 Zur verdrängten Medialität der Kunst.
 - 11 Ich zitiere in bewusster medienhistorischer Abfolge Werke zunächst aus der konzeptuellen Videokunst der 70 er und 90er Jahre, dann aus den Bereichen des Postdramatischen Performance- und Tanz-Theaters und der Digitalen Fotografie: Dan Graham, *Performance Audience Mirror*. Peter Campus, *Three Transitions*. Molly Davies, *Autopsie und Dressing*. Imperial Motel (Faust), Theater am Neumarkt, Zürich/Builders Association, New York. Dumb Type, Ph. Matze Schmidt, *Photoshop*. Jörg Sasse, *interaktive Photo-Stilleben*. Studer/van den Berg, *Vue des Alpes*. Gray Hill, *Navigations*.
 - 12 Körper von Gewicht, in: *Performative Acts and Gender Constitution*.
 - 13 U. Wirth, *Performanz*, a. a. O., S. 40.
 - 14 In: Peter Gendolla u.a., *Formen interaktiver Medienkunst*, Frankfurt a. M. 2001.
 - 15 Söke Dinkla, *Pioniere interaktiver Kunst von 1970 bis heute*, Ostfildern 1997, S. 10.
 - 16 Karin Wenz, *Narrativität in Computerspielen*, in: Sigrd Schade, Georg Christoph Tholen (Hg.), *Konfigurationen. Zwischen Kunst und Medien*, München 1999, S. 209-218.