

Keynote zur Preisverleihung des Migros Kulturprozent
Werkbeiträge im Bereich Digitaler Kultur

SHIFT Festival der elektronischen Künste
Basel, 26. Oktober 2007

Dr. Andreas Broeckmann, Berlin

Digitale Utopien Kunst im Spannungsfeld von Technologie und Gesellschaft

1. Kunst und digitale Kultur

Wir bewegen uns, wenn wir über das Bezugssystem **Kunst+Medien/Technologie** sprechen, auf unsicherem Gelände – das ist allgemein bekannt. Die Unsicherheit drückt sich zum Beispiel darin aus, dass wir abwechselnd von Kunst, Medienkunst, elektronischer Kunst, digitaler Kultur, Neuen Medien, medialen Künsten, Intermedia, Transmedia, und so weiter sprechen, und einerseits ahnen, dass es da eine gemeinsame Referenz gibt, diese Referenz aber mit keinem der Begriffe sicher zu greifen ist. So wird die Terminologie jeweils strategisch eingesetzt, je nach dem, ob man sich eher im Bereich des politischen Medienaktivismus, des kritischen technischen Experimentierens, oder in der Gegenwartskunst positionieren will.

Für die transmediale haben wir vor einigen Jahren die Formel '**Kunst und digitale Kultur**' geprägt. Wir wollten weg von der Bezeichnung als 'Medienkunstfestival', denn 'Medienkunst' ist entweder ein sehr unscharfer Begriff für einen kaum noch kohärenten Bereich künstlerischer Praxis; oder '**Medienkunst**' bezeichnet eine kulturelle Nische, in der an Kunst weniger strenge ästhetische Kriterien angelegt wird, weil hier auch technische Raffinesse und kulturelle Aktualität zählen. 'Kunst und digitale Kultur' deutet hingegen an, dass wir uns für Kunst interessieren, die sich als Teil gegenwartskünstlerischer Praxis versteht und auch deren Diskurs- und Präsentationskriterien erfüllen will; und dass es uns um diese Kunst vor allem im Kontext der digitalen Kultur geht, also im Kontext jenes Feldes, auf dem digitale und andere Technologien gesellschaftliche Prozesse und Strukturen maßgeblich verändern und gestalten. Aber es ist eben nicht alles, was an kreativen Experimenten mit einer neuen Technik durchgeführt wird, auch gleich Kunst. Vielmehr steckt hinter dieser Bezeichnung der Wunsch, einen starken Begriff von **Kunst** zu manifestieren, die nicht funktionsloses Dekor, sondern ein bestimmter Modus der Erfahrung ist, durch den wir an die Grenze von Wahrnehmung, Empfinden und Denken geführt werden. Keinen Sinn macht für mich ein Kunstbegriff, der nicht auf die Überschreitung zielt.

Lassen Sie mich, bevor ich mich dann auftragsgemäß auf das Feld der digitalen Kultur begeben, kurz einige künstlerische Positionen andeuten, die das Referenzfeld 'Kunst und digitale Kultur' markieren; es könnten hier auch viele andere Namen fallen, ich halte diese aber für relevant.

- Das niederländische Künstlerpaar **JODI** beschäftigt sich mit der ästhetischen Erfahrung eines Computers, der sich unkontrolliert und widerständig verhält, und in dem die Software nicht geschmeidigen Gebrauch, sondern Irritation und Störung auslöst; JODI erfinden hierfür störrische interaktive Anwendungen und markante Bildszenarien.

- Der kanadische Künstler **David Rokeby** erkundet die Ästhetik computergenerierter Wahrnehmungsstrukturen; ein wiederkehrendes Thema seiner Arbeiten ist die Phantasie einer intelligenten, gemeinschaftsfähigen und dem Menschen gegenüber indifferenten Maschine.

- Die Künstlergruppe **Knowbotic Research** entwickelt Szenarien, in denen die Bedingungen der Wahrnehmung, und des Handelns, in vernetzten medialen Umgebungen untersucht werden; es geht darum, eine ästhetische Sprache zu finden für die Medialität von Wissen, Kommunikation und Kooperation in translokalen Räumen; anhand der Frage, was an den Schnittstellen, an den Flächen der Übersetzung und Transkodierung von einem System in ein anderes passiert, werden die Bedingungen der Medialität künstlerisch pointiert.

- Die japanische Künstlerin **Seiko Mikami** stellt in ihren Arbeiten den Status des menschlichen Körpers und seinen Wahrnehmungsapparat in Frage und entwirft imaginäre Erweiterungen, sodass unser Körper selber als Medium erfahrbar wird.

Zum Abschluß dieser allzu kurzen Liste von Künstlern, die sich mit Fragen der Medialität beschäftigen, möchte ich noch darauf hinweisen, dass selbstverständlich auch viele Künstler, die nicht in diesem Kontext wahrgenommen werden, hier zugeordnet werden könnten: Tony Oursler, Carsten Nicolai, Olafur Eliasson, Jenny Holzer, Carsten Höller, Katharina Sieverding, Michal Rovner, Pierre Huyghe und viele andere sind vielleicht einfach nur zu erfolgreich, um dem Bereich der Medienkunst noch zugerechnet zu werden.

2. Was macht eigentlich ... die digitale Kultur?

Der Begriff der digitalen Kultur wird vornehmlich mit einer Reihe ständig wechselnder, aktueller Stichworte und Phänomene assoziiert, in der sich einfache Beschreibungen, Produktnamen und phantasievolle Neologismen mischen: Streaming, Sharing, PodCasting, Blogging, Tagging, Metadata,

Wikipedia, Second Life, Counterstrike, YouTube, MySpace, Skype, Google Earth, Mapping, Überwachung, Geo-Information Systeme, GPS, GSM, DSL, P2P, VOIP. Die Konjunkturen dieser Begriffe wechseln zum Teil schneller, als die 'wired or tired' Listen der Monatsblätter es dokumentieren können.

Ich werde deshalb heute auch gar nicht erst versuchen, ein aktuelles, gar umfassendes Bild der digitalen Kultur zu skizzieren. Hinzu kommt, dass wir es bei der digitalen Kultur inzwischen mit einem so umfassenden Gefüge zu tun haben, dass die jeweiligen Blickwinkel auf den Zusammenhang von Technologie und Gesellschaft zu ganz unterschiedlichen, individuell richtigen und nicht verallgemeinerbaren Eindrücken führen. Als Beispiel: es nehmen die beiden Maurergesellen, die sich am Mobiltelefon über die neueste Fassung eines Ego-Shooter-Spiels unterhalten, an dieser Kultur ebenso Teil wie die Game-Designer, die in den letzten zwei Jahren an diesem Spiel gearbeitet haben.

Was man freilich bei einer Gelegenheit wie diesem Festival, das sich auf neue und kreative Entwicklungen konzentriert, nicht vergessen sollte, ist dass die traditionellen Massenmedien wie Fernsehen, Radio und Zeitung eine fortdauernd große Bedeutung haben. Zwar gibt es eine sehr deutliche Veränderung darin, wie das mediale System sich vernetzt sowie im Nutzungsverhalten vor allem durch eine jüngere Generation. Aber angesichts der wachsenden Überalterung der europäischen Gesellschaften wird man wohl davon ausgehen können, dass auch in diesem Bereich die Spannungen beziehungsweise Entkopplungen entlang des 'digital divide' in Zukunft eher zunehmen werden. Es gehört zu den vordringlichen Aufgaben unserer Generation, für die entstehenden kulturellen und sozialen Formationen auch neue politische Formen zu finden. Denn die Grundparameter der Medienkultur, also Aspekte wie Kommunikation, Wahrnehmung, Information, Handeln, Kontrolle, usw. wandeln ihre soziale Funktion. Die neuen Strukturen ermöglichen neue Formen des Mediengebrauchs, während sie andere Dimensionen überschreiben.

Ich möchte Ihnen zuerst einen kurzen Videobeitrag zeigen, der uns einen eigenwilligen, vielleicht etwas verstörenden Einblick in die *zunehmende Durchdringung unseres Lebens mit Neuen Medien* bietet.

- **Video Eröffnung des Media Markt, Berlin, Oktober 2007:**
[http://www.youtube.com/watch?v=-Rp1I6_R93o]

Die Förderrichtlinien des Migros Kulturprozent für Neue Medien und Technologie fordert, dass eingereichte Projekte 'einen Beitrag leisten an die kritische und kreative Auseinandersetzung mit der **zunehmenden Durchdringung unseres Lebens mit Neuen Medien und neuen Technologien.**' Was wir in dem Video sehen ist der Moment, bevor diese Durchdringung stattfindet; es zeigt das kaum gestammelte Begehren nach Teilhabe an dem, was diese Technologien gesellschaftlich repräsentieren. Ob dieses Begehren auch etwas mit kreativer Beteiligung zu tun hat, gar mit demokratischer Teilhabe an den Formen von

Öffentlichkeit, die diese Medien ermöglichen, lässt sich hier nicht ablesen. Dennoch ist es meines Erachtens erstaunlich zu sehen, wie groß offenbar das Verlangen und die Leidensbereitschaft sind auf dem Weg zu einem erschwinglichen Rechner, DVD-Spieler, oder Plasma-Schirm.

Zwei weitere Bedingungen für förderungswürdige Projekte stehen in den Richtlinien des Migros Kulturprozent: 'Die Werke, Veranstaltungen und Publikationen müssen sich durch einen **innovativen Charakter** und durch ihre **Verständlichkeit für ein breites Publikum** auszeichnen.' An die 'Verständlichkeit für ein breites Publikum' will ich mich heute nicht heranwagen. Es gibt künstlerische Projekte, die von herausragender Qualität und Bedeutung sind, und die Vorstellung, dass diese zugunsten von scheinbar Leichtverdaulichem abgelehnt werden, scheint mir problematisch, aber ich weiss auch, dass einer Jury stets der Spielraum der Interpretation solcher Anforderungen bleibt. – Dagegen wirft die Forderung eines 'innovativen Charakters' die Frage auf, wodurch sich diese Innovation, diese Erneuerung bemisst. Geht es um eine Art künstlerischer Innovation, die eigentlich immer dann gegeben ist, wenn eine Idee realisiert wird, die vorher so noch nicht realisiert worden ist. Oder geht es um einen Bezug auf technische Innovation? Wenn dem so ist, dann muss gefragt werden, ob sich eine 'kritische und kreative' Praxis in der digitalen Kultur wirklich immer in der Beschleunigung der jeweils aktuellen, wechselnden Technologien bewegen muss? So oder so, ob künstlerische oder technische Innovation, würde ich vorschlagen, diese Anforderung im nächsten Jahr deutlicher zu qualifizieren.

Wir kommen zur nächsten Phase der Durchdringung:

- **Video: Stefan Panhans: Sieben bis zehn Millionen (5:30 min, 2005, Galerie Olaf Stüber, Berlin)**

Ich würde heute gern einige **Kampfbegriffe für eine emanzipatorische Medienkultur** verteidigen. Das detaillierte Wissen um die Produkteigenschaften und um die Marketingstrategien, mit denen man als Kunde oder Kundin hereingelegt werden soll, dieses differenzierte Wissen ist eine nützliche Grundlage für eine solche emanzipatorische Praxis. Es gibt meiner Meinung nach eine Verantwortung aufseiten von Kulturschaffenden, sich hierfür einzusetzen. Drei zentrale Begriffe einer solchen Praxis sind: **freies Wissen**; **kritische Medienkompetenz**; und **Unterscheidungsvermögen**. Ohne diese im einzelnen aus zu arbeiten hoffe ich, dass ihr Stellenwert im Folgenden noch deutlich wird.

3. Was macht eigentlich ... dein Avatar?

Immer wieder ist mit der Eroberung der dritten Dimension die Hoffnung verbunden, dass die Kunst näher an die Wirklichkeit heran kommen möge. Das

war bei den konstruktivistischen und suprematistischen Experimenten der russischen Avantgarde nicht viel anders, als es jetzt von den Apologeten des Second Life vertreten wird. In der Mitte der 1990er Jahre wurde von dem amerikanischen MIT-Schüler Mark Pesce die 'Virtual Reality Mark-Up Language', VRML, zum Tor in die spiritualistische Noosphäre gefeiert. VRML ist eine Programmiersprache für 3-D-Welten, die über einen Web-Browser zu navigieren sind. Leider waren VRML-Projekte vor zehn Jahren von Rechengeschwindigkeiten und Netzwerk-Bandbreiten abhängig, die damals für viele der Internet-Benutzer nicht erschwinglich waren, weshalb VRML eine Angelegenheit für Spezialisten blieb. Die Heilsversprechen, die damit verbunden wurden, waren freilich dennoch phänomenal, auch wenn der Blick auf einen 19-Zoll-Monitor und die Navigation mit Tastatur und Maus sich für eine echte Epiphanie nur schwerlich eignen. Die Bemühungen von 1996-97, mit sozialen Online-Räumen wie der 3-D-Welt 'The Palace' Geld zu verdienen, waren dementsprechend kurzlebig.

Die technische Situation hat sich heute stark verändert. Rein quantitativ sind bandbreiten- und prozessor-intensive Anwendungen heute auch für einen Massenmarkt realistisch geworden. Und die Intensität, mit der in innovationshungrigen Kreisen darüber nachgedacht wird, wie dieser neue Kanal als Kulturraum auszustatten wäre, zeigt das Verlangen, auch diese neue Grenze zu überwinden. Interessanterweise ist die dreidimensionale Online-Welt 'Second Life' zumindest im Moment auch dadurch ein Erfolg, dass es dort mit dem Linden-Dollar eine konvertible virtuelle Währung gibt, mit der in der virtuellen Welt Profite erwirtschaftet werden können, die dann auf dem 'First Life' Konto der Unternehmer landen. Freilich heizt diese Hoffnung auch wieder den Hype um Second Life an, sodass man wiederum mit sehr vielen Hoffnungen und Versprechungen zu tun hat, die sich als Gewissheiten nur tarnen.

Einige der künstlerischen Experimente, die im Laufe des letzten Jahres in und mit Second Life gemacht worden sind, sind jedenfalls eher ernüchternd ausgefallen, und haben unseren Blick auf die digitale Kunst kaum so stark erweitert wie die von Künstlern entworfenen experimentellen Spielumgebungen, die die lang vergessene Berliner Shift-Galerie vor Jahren präsentierte, oder auch die Online-Performances und Objekte, die Margarete Jahrmann und Max Moswitzer mit ihrer NYBBLE Engine entworfen haben. Hier sind zum Teil gestalterische und kulturelle Entwürfe von großer Radikalität entstanden, während sich in Second Life alles anfühlt wie in einer noch kühleren, noch unheimlicheren Shopping-Mall.

Hinzu kommt, dass die Durchbrechung von stereotypen Identitätskonstruktionen, die in den textbasierten MUDs und MOOs der frühen 90er Jahre zelebriert wurde, in Second Life wiederum einem Besorgnis erregenden Normalitätsschema gewichen sind. Die polymorphen und polysexuellen Subjektivitäten der VNS Matrix sind flachen Kens und Barbies gewichen, was einen ob der Funktionsweisen der Kulturindustrie zwar nicht wundern darf, aber

man ist eben auch nicht gezwungen, dies als notwendige Entwicklung zu akzeptieren.

Ein Beispiel aus dem Zusammenhang von Kriegsspielen und Krieg. Vor fünf Jahren lancierte die US-amerikanische Armee das Online-Computerspiel 'American Army', ein Ego-Shooter, der gezielt als Rekrutierungsinstrument für die Armee intendiert ist. Nach einer Online-Ausbildungsphase können die Spieler auf zahlreichen Servern in unterschiedlichen Spielszenarien gegen einen weitgehend gesichtslosen, terroristischen Feind kämpfen. Die Programmierung des Spiels sorgt dabei dafür, dass man selber immer bei den Guten, den Amerikanern mitschiesst, auch wenn man selber für andere Spieler als struppiger Terrorist und Gegner dargestellt wird. In der digitalen Welt kann jeder gut und böse zugleich sein, und jeder hat Grund, gegen jeden zu kämpfen. – Der amerikanische Künstler **Joseph DeLappe** steigt im Rahmen seines Projekts **Dead in Iraq** in das Spiel ein, beteiligt sich dort aber nicht am Kampfgeschehen, sondern nur am Chat, der im Spielfenster mitläuft und über den sich die Mitglieder einer Kampftruppe untereinander verständigen können, oder auch nur ihre Erfolge feiern. DeLappe tippt in diesen Chat die Namen und Todesdaten von US-Soldaten, die im Irak gefallen sind, und erregt dadurch regelmäßig Missfallen bei seinen Mitspielern. DeLappe selbst sieht seine Performance als eine Art temporäres Monument, oder doch zumindest als 'memento mori' für die Gefallenen, die möglicherweise durch das Spiel selber auf die Idee gebracht wurden, sich der Armee anzuschliessen und beim Ballerspiel im Irak mitzumachen.

- [\[http://www.delappe.net\]](http://www.delappe.net)

Ich zeige dies als ein Beispiel dafür, wie ein Künstler durch eine simple, aber eindrucksvolle Geste auf den schmerzhaften Riss hinweisen kann, der zwischen virtuellen und realen Erlebniswelten existiert. Das Herausarbeiten von derartigen Differenzen ist eine der Möglichkeiten künstlerischen Handelns.

4. Was macht eigentlich ... die Umwelt?

Die aktuelle Sorge um die den Zustand unserer natürlichen Umwelt ist nicht neu. Schon im 19. Jahrhundert sorgten sich Kritiker wie John Ruskin und William Morris um den Einfluss der industriellen Entwicklung auf die Natur. Und spätestens seit der Zündung der Atombomben über Hiroshima und Nagasaki ist der Zusammenhang von Mensch und Natur zu einem prekären Verhältnis geworden, in dem der Mensch sorgende Verantwortung nicht nur für die Natur, sondern für seine eigenen Lebensgrundlagen trägt. (Das geht bis hin zu den Waldbränden in Griechenland, die durch die Landflucht und die Vernachlässigung einer mehr als 2000 Jahre alten Kulturlandschaft geschürt wurden; und betrifft, ganz aktuell, auch die Brände in Kalifornien, deren natürlicher Rhythmus über Jahrzehnte durch aggressive Siedlungspolitik verhindert worden ist; was da jetzt brennt, hätte vor einigen Jahren in viel

kleineren, natürlichen Feuern schon abgebrannt sein können, wurde daran aber durch die systematische Verhinderung von Feuern bis zur Katastrophe aufgespart.) Mit der Rolle, die die Kunst in dem Spannungsverhältnis zwischen Mensch und Umwelt spielen kann, haben sich Künstler wie **Otto Piene**, oder der Gründungsdirektor des Center for Advanced Visual Studies am MIT, György Kepes, und der Übervater eines neuen, kybernetisch informierten Blicks auf die Natur, Buckminster Fuller, schon seit den 1960er Jahren. Ihre Arbeiten sind von großer utopischer Hoffnung geprägt und setzen die Visionen der Konstruktivisten der 1920er Jahre, wie z.B. **Laszlo Moholy-Nagy**, fort.

Dass die Antarktis als vielleicht letzter unbekannter Naturraum auf der Erdoberfläche von besonderer Bedeutung für die Reflexion über das Verhältnis von Mensch und Natur ist, exemplifizierte schon das Projekt 'Dialog with the Knowbotic South' von **Knowbotic Research** aus dem Jahr. In ihrem Projekt ging es vor allem um das Problem der Vermittlung und Erfahrung von Wissensdaten, die ausschliesslich durch technische Anlage gesammelt und ausgewertet werden.

- [<http://www.krcf.org>]

Seit mehreren Jahren verfolgt dagegen der slowenische Künstler **Marko Peljhan** das Ziel, seine taktische Forschungsstation 'Makrolab' und das neue 'ITASC – Interpolar Transnational Art Science Constellation' System tatsächlich in der Antarktis aufzustellen. Peljhans Arbeit beruht auf der Annahme, dass Künstler sich Strategien aneignen müssen, durch die sie ihre Umgebung analysieren, verstehen und in ihr überleben können. Die kalte Polarzone ist dabei von interessanter politischer Bedeutung, sie ist aber auch symbolisch für die extremen Umstände, unter denen Künstler bereit sein müssen zu operieren.

- [<http://www.interpolar.org>]

Es geht Peljhan um die Übersetzung abstrakter Datenfelder in nützliche, vernetzte Information. Er schreibt anlässlich seiner Ausstellung bei der diesjährigen ars electronica:

Im Zentrum dieses Bemühens steht das Verstehen und Übersetzen der komplexen Beziehungen zwischen den globalen Dynamiken der Telekommunikation, der Migration, und des Klimasystems. Die 'dritte Kultur', die durch diese Beziehungen gespeist wird, bezeichne ich als eine Landschaft die die Kunst der Kunst umfasst ebenso wie die Kunst der Wissenschaft, die Kunst der Situationen, die Kunst des Krieges, die Kunst der Erkundung und die Kunst der Erfindung. Technische Entwicklung und Wissenschaft auf der einen, und die kreativen Künste und die Geisteswissenschaften auf der anderen Seite sind bestenfalls Hilfsmittel auf dem Pfad der Wissensentwicklung. Sie alle werden von menschlicher Neugier und Weitsicht gefüttert, zusammen jedoch, in einer Synergie, könnten sie eine bemerkenswerte planetarische Kraft darstellen, die 'dritte Kultur', die sowohl auf die Erfahrungen und das Wissen der Visionäre vergangener Jahrhunderte aufbauen muss, als auch auf unsere eigenen

Zwillingskräfte der Neugier und der Verantwortung. (Peljhan 2007)

Peljhan's Arbeit richtet sich auf die Verwirklichung der Utopie einer alternativen Hegemonie im gesellschaftlichen Raum von Medien und Technologie; seine Kunst entwirft ein politisches Modell des Handelns in der digitalen Kultur.

5. Was macht eigentlich ... der Krieg?

Kaum ein Thema hat die Sicht auf die Medien so geprägt wie der Krieg – die Medientheorien von Paul Virilio und Friedrich Kittler gehen überhaupt davon aus, dass die modernen Technologien in der heutigen Form nur im Kontext des Militärwesens entstanden sind. Epigrammatisch sind die Bilder von On-board-Kameras ferngelenkter Raketen, die bis zu ihrem Aufprall Bilder ihres Zieles zurücksenden. Im Abbrechen des Bildes fallen Zerstörung der Kamera, Explosion der Rakete, und Zerstörung des Ziels zusammen – in diesem Fall eines Zuges, der 1999 von Belgrad nach Thessaloniki unterwegs war.

Das Motiv der explodierenden Kamera hat auch den französischen Künstler **Julien Maire** umgetrieben. Er recherchierte vor einiger Zeit das Attentat auf den afghanischen Militärführer General Massoud, der im Norden des Landes als der wichtigste Gegenspieler der Taliban galt. Massoud wurde am 9. September 2001, zwei Tage vor der Zerstörung des World Trade Centers in New York, von zwei Selbstmordattentätern umgebracht, die ihren Sprengsatz in einer Videokamera verborgen hatten. Für seine Installation 'Exploding Camera' ging Julien Maire von dem Bild der zerstörten Kamera aus um zu fragen, wie die medial vermittelten Bilder normalerweise entstehen, wie abhängig sie von der Funktion der Apparate sind. Der Installation aus einer demontierten Kamera mit allerlei kleinen Lichtern und Spots steht ein Monitor gegenüber, der die Bilder zeigt, die von der intakten Fotozelle der Kamera immer noch aufgenommen werden. Der Zuschauer ist hin und her gerissen zwischen den poetisch-abstrakten Bildern eines imaginierten Krieges, und der analytisch zerlegten Apparatur, die den Mechanismus der Bilderzeugung völlig nackt zeigt.

- [<http://julienmaire.ideenshop.net>]

Auf die moralische Problematik einer Kunst, die sich mit militärisch konnotierten Technologien beschäftigt, hat **Gustav Metzger** schon 1969, damals unter dem konkreten Eindruck des Vietnamkrieges hingewiesen. Er verweist auf die katastrophale Tendenz, und die große Gefahr, dass Künstler sich arglos von den Möglichkeiten der Technologie vereinnahmen und manipulieren lassen:

In einer Zeit, da es eine weit verbreitete Sorge über Computer gibt, ist die Werbung und Präsentation der Ausstellung 'Cybernetic Serendipity' im Londoner ICA als 'technologische Kirmes' eine sehr angemessene Demonstration des reaktionären Potenzials von 'Kunst und Technologie'. Ohne Ende Informationen über Haiku komponierende Computer, aber keinen einzigen Hinweis auf die

zentrale Bedeutung des Computers für den modernen Krieg und darauf, dass sie zu den totalitärsten Werkzeugen werden, die je auf eine Gesellschaft angewendet worden sind. Mit dieser Aussicht werden wir konfrontiert: während mehr und mehr Wissenschaftler sich mit den Gefahren von Wissenschaft und Technologie beschäftigen, lassen sich die Künstler in einen technologischen Kintergarten führen mit dem Ziel, dass der Künstler sich und einen Teil der Bevölkerung ja ein wenig mit den Gadgets des modernen Lebens amüsieren könne. Dabei braucht die Gesellschaft dringend ein genaueres Wissen über sich selbst. Und indem man Künstlern einen unbegrenzten Zugang zu Wissenschaft und Technologie gibt, wird die Gesellschaft auf vielfältige Weise profitieren, wenn zugleich politische und moralische Fragen von Kunst-und-Technologie-Organisationen in den Vordergrund gestellt werden.
(Metzger, 1969, zit. in *Kaleidoskopien*, 5, 2004, 267-269)

Die Spannung, die sich hier andeutet, ist ein Widerspruch, der sich auch in der Arbeit von Marko Peljhan, wie auch im erweiterten Feld der taktischen Medienpraxis wiederfindet. **Taktische Medien** beginnen mit Flugblättern und anonymen Wandzeitungen und finden ihre erste klare Ausprägung mit der 'Camcorder Revolution', als in den 1980er Jahren Videokameras tragbar und damit flexibel und unabhängig von staatlichen oder industriellen Medienmonopolen einsetzbar werden. Und die **Burnstation** von Platoniq, hier auf dem Festival, oder das eben ausgezeichnete Projekt Picidae, sind gute aktuelle Beispiele für einen taktischen Mediengebrauch.

David Garcia, Künstler, Aktivist und Initiator der einflußreichen Veranstaltungsreihe 'Next 5 Minutes' aus Amsterdam charakterisiert taktische Medien als *'das, was passiert wenn die billigen 'do it yourself'-Medien der Konsumentenelektronik und die erweiterten Vertriebsmöglichkeiten über Kabel, Satellit und Internet von Gruppen und Individuen genutzt werden, die sich kulturell unterdrückt oder ausgeschlossen fühlen.'* Taktische Medien wollen nicht objektiv, sondern dezidiert subjektiv sein und richten sich auf individuelles und kollektives 'Empowerment'.

Wir sind damit sowohl vor den Berliner Mediamarkt zurückgekehrt, als auch voraus geeilt in das Szenario einer postmedialen Medienökologie, wie es Felix Guattari vorschwebte. Ob sich hinter YouTube, MySpace und Google Earth eine zwar populistische, aber doch nützliche Variante der taktischen Medien verbirgt, oder ob diese den kommerziellen Sell-Out einer ganzen Generation von intensiven Mediennutzern repräsentieren, darüber muss gestritten werden. Dass zwischen beiden Möglichkeiten ein Unterschied herrscht, setzen wir dabei voraus.

6. Noch ein Ausblick auf die Gegenwart

Ich bin gebeten worden, noch eine Art Ausblick zu bieten. Ich will Sie mit meinen hellseherischen Fähigkeiten nicht langweilen und versuche deshalb nur, einige Beobachtungen der gegenwärtigen Situation zu einigen knappen und vorsichtigen Extrapolationen zu verdichten. Die Konferenz hier auf dem Shift-Festival bietet in diesen Tagen Gelegenheit, diese Phänomene wesentlich differenzierter und veranschaulicht durch aktuelle Kunstprojekte zu reflektieren.

- Die asymptotische Bewegung, in deren Zuge die **Beschleunigung** der Datenübertragung sich dem Quantensprung in die **Simultaneität** nähert, geht in der Technik (nach Moores Gesetz der Verdopplung der Prozessorgeschwindigkeit alle 18 Monate) zwar weiter. Die kulturellen, ökologischen und politischen Folgen dagegen können im täglichen Autobahnstau und in den Transitlounges der überfüllten Flughäfen ohne Zeitdruck kontempliert werden.

- Die **Unabhängigkeit des Cyberspace** will sich auch 11 Jahre nach John Perry Barlows emphatischer Erklärung nicht einstellen, im Gegenteil, die Durchdringungen der einst heterotopisch gewählten Netzwelt durch die Regeln von Gesetzgebung und Markt schreitet weiter voran. Die Welt eignet sich ihre digitalen Räume zunehmend an und schränkt die Möglichkeiten der Abweichung systematisch ein. Das **Recht auf geistiges Eigentum** ist in seiner jetzigen, öffentlich notwendigen Form, eine Geißel der Menschheit.

- Derweil bleiben große Teile der Weltbevölkerung vom Zugang zu den globalen Vernetzungen weiterhin ausgeschlossen. Die westliche Zivilisation, der zeitweise ein euphorisches **'access for all!'** herausgerutscht war, hat ihre Grenzen da, wo das Profitinteresse der Unternehmen endet.

- Die **Kulturindustrie**, einst gescholtener langer Arm der modernen geistigen Versklavung, reüssiert – auch in den politischen Programmen linker Parteien – unter der Bezeichnung 'Kulturwirtschaft' und 'Kreativindustrie' als wirtschaftspolitischer Hoffnungsträger. An kaum einer anderen Stelle wird die Ideologie-Vergessenheit heutiger Entscheidungsträger so deutlich wie hier. Der kulturell prägende Apparat der Medien, den Althusser präzise einen 'ideologische Staatsapparat' nannte, wird naiv den ideologischen Kräften des sogenannten Marktes überlassen.

- Auf die Vision **künstlicher Intelligenz** sind wir dagegen gut vorbereitet: seit HAL (aus Stanley Kubricks '2001: Odyssee im Weltraum') und Marvin (dem melancholischen Roboter aus Douglas Adams 'Per Anhalter durch die Galaxis') wissen wir, dass die autonomen Maschinen nur in einem zivilisatorischen Übergangsstadium kühl rechnende Vernunftwesen sein werden; schon bald werden sich die eigenwilligen und die neurotischen Computer durchsetzen, die sich bei Friedrich Kittler, Avital Ronnell und Donna Haraway Rat holen werden.

- Die letzten subjekt-romantischen Kulturtheoretiker (ich schließe mich da ein) finden sich inzwischen mit der **radikalen Mittelmäßigkeit** des Menschen ab, die der niederländische Philosoph Henk Oosterling diagnostiziert hat; der Mensch ist nicht einzigartig, nicht Essenz, nicht Zentrum, sondern Mittel, also Medium der verschiedenen ihn oder sie umgebenden Systeme. Nicht Sein, 'esse', sondern Dazwischen-Sein, 'inter-esse', ist seine oder ihre Bestimmung.

- Die Differenz zwischen Massenmedien und minoritären Medien wird in der Schwebe bleiben. Auf den von Felix Guattari imaginierte Zustand eines **postmedialen Zeitalters**, in dem sich "eine Vielzahl von Subjekt-Gruppen die Massenmedien wieder aneignet und diese auf einen Weg der Singularisierung führen", können wir nicht warten. Postmediale Praxis entsteht aus den vernetzten Praktiken leidenschaftlicher Individuen und Gruppen, die in lokalen und translokalen Kontexten arbeiten und existierende Widersprüche und Differenzen nicht negieren, sondern ausgeleben. Als Phänomen bleibt das 'postmediale Zeitalter' eine Einkapselung in der digitalen Medienwelt, die nicht mehr durch kollektive Massen, sondern durch massale Vereinzelung und die Ökonomisierung des Sozialen geprägt ist.

Wenn die **Kunst** dazu beitragen kann, dass einige dieser Prozesse gestört werden durch einen guten Sinn für **Humor** und die Stärkung des **Unterscheidungsvermögens**, ist schon einiges gewonnen. Bedeutsam wird sie erst, wenn sie die **Grenze** des Medialen überschreitet.