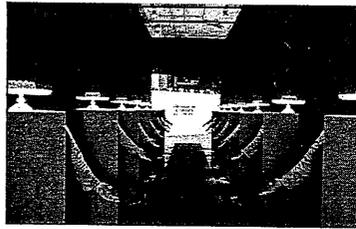
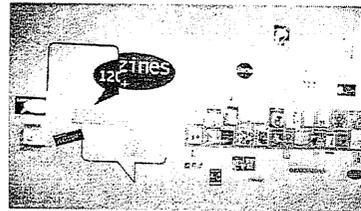


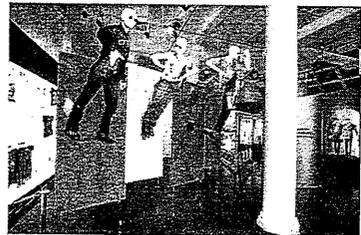
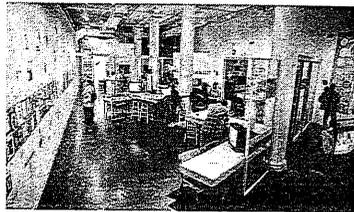
Die Medien der Kunst. Die Kunst der Medien = G.J. Lidzka und Peter Weibel (1968-1971), Rasterwerk, Bra 2004  
**Die postmediale Kondition** (2004)



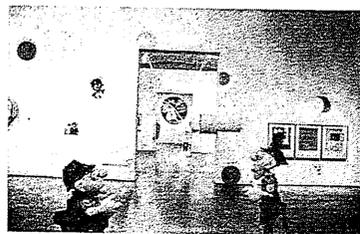
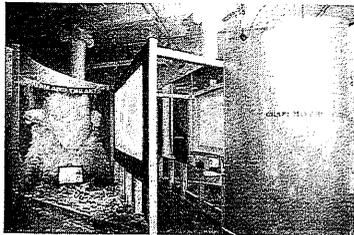
**Damaged Goods**  
 New Museum, NYC, curated by Brian Wallis, Summer 1986



**Alt.youth media**  
 New Museum, NYC, Summer 1996



**Impressario: Malcolm McLaren and the British New Wave**  
 New Museum, NYC, curated by Paul Taylor, Fall 1988, designed with Ken Saylor.



**A/drift**  
 Bard College, curated by Josh Decker, Fall 1996



Peter Weibel

S. 207-214

Zu den wesentlichen Erfolgen der neuen technischen Medien, Video und Computer, wie der alten technischen Medien, Fotografie und Film, zählt nicht nur, dass sie neue Kunstbewegungen initiierten und neue Kunstmedien, neue Ausdrucksmedien schufen, sondern auch, dass sie eine entscheidende Wirkung auf die historischen Medien wie Malerei und Skulptur ausübten. Insofern bildeten die neuen Medien nicht nur einen neuen Ast am Baum der Kunst, sondern sie haben insgesamt den Baum der Kunst verändert. Man muss also unterscheiden zwischen alten technischen Medien (Fotografie, Film) und neuen technischen Medien (Video, Computer) einerseits und den Künsten Malerei und Skulptur, die bislang gar nicht als Medien galten, aber unter dem Einfluss der Medien selbst zu Medien wurden, nämlich zu nicht-technischen alten Medien. Mit den Erfahrungen der neuen Medien werfen wir einen anderen Blick auf die alten Medien. Mit den Praktiken der neuen technischen Medien bewerten wir auch die Praktiken der alten nicht-technischen Medien neu. Man könnte sogar soweit gehen zu sagen, der eigentliche Erfolg der neuen Medien besteht nicht darin, neue Kunstformen und Kunstmöglichkeiten entwickelt zu haben, sondern ihr eigentlicher Erfolg besteht darin, uns die alten Kunstmedien neu zugänglich und sie vor allem am Leben gehalten zu haben, indem sie diese zu einschneidenden Veränderungen gezwungen haben.

Nachdem beispielsweise die Fotografie als Rivale in der Erzeugung jener Bilder aufgetaucht ist, welche die Wirklichkeit wahrnehmungsgetreu abbilden, ja sogar die Fotografie eine wirklichkeitstreue Abbildung zu recht ver-

sprach, hat die Malerei nach einem Kampf von 50 Jahren sich aus der Darstellung der Gegenstandswelt zurückgezogen und sich auf die Darstellung der Eigenwelt der Malerei (Fläche, Form, Farbe und die Eigenschaften der Materialien und technischen Dispositive vom Rahmen bis zur Leinwand) konzentriert, wie sie in der abstrakten Malerei der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts triumphierte. Wenn sich die Malerei in der 2. Jahrhunderthälfte (von Pop Art bis Fotorealismus) Bildern der Gegenstandswelt wieder zuwandte, dann geschah dies in direkter Referenz auf die Fotografie. Hat vor der Fotografie die Malerei sich direkt und unmittelbar auf die Gegenstandswelt bezogen, so hat sich die Malerei nach der Entdeckung der Fotografie erstens nur mehr auf die Gegenstandswelt bezogen, wie sie von der Fotografie dargestellt wurde, also auf die gegenständliche und figurative Fotografie, und zweitens gefiltert durch die Erfahrungen der malerei-immanenten Eigenschaften wie Rinnen der Farbe etc. Die Erfahrungen mit Film und Fotografie haben ebenfalls zu einem Austausch mit der Malerei geführt, aber insbesondere die digitalen Paint-Programme bzw. das direkte Arbeiten mit dem Computer und dem Bildschirm haben der Malerei unverkennbar neue Impulse gegeben und bezeichnenderweise eine neue computer-derivative Abstraktion in der Malerei eingeleitet. Doch nicht nur das abendländische Bildprogramm hat sich durch den Einfluss der technischen Medien verändert, sondern selbstverständlich auch das Skulpturenprogramm. Bis zur Architektur können wir den dominierenden Einfluss der Computeralgorithmen und 3D-Programme erkennen. Also ist tatsächlich die Frage zu stellen, ob nicht im Augenblick die grössere Leistung der neuen Medien darin besteht, die alten Kunstmedien zu einer triumphalen Blüte gezwungen zu haben, aufbauend auf einer hundertjährigen Tradition, mit der sich die 150-jährige Tradition der neuen Medien in

der Produktion genuiner Meisterwerke noch gar nicht messen kann. Man könnte auch anders die Frage stellen, ob nicht die Wirkungen und Effekte der neuen Medien auf die alten Medien und die Wissenschaft der neuen Medien wichtiger und erfolgreicher sind als im Augenblick die Werke der neuen Medien selbst. Der zentrale Movens und die zentrale Agenda der Kunst des 20. Jahrhunderts: die Krise der Repräsentation, die Auflösung des Werkbegriffs und das Verschwinden des Autors, sie verdanken sich alle dem Auftauchen der neuen Medien. Wohl haben die neuen Medien, indem sie neue Zeichenklassen eroberten, wie z.B. den Index, neue Materialien und neue Methoden eingeführt, viele neue Ausdrucksmöglichkeiten und Inhalte erlaubt, einerseits viel privatere und individuellere als die alten Medien, andererseits viel objektivere und dokumentarischere. Die radikale Wende, die im 20. Jahrhundert zur Rezeptionskultur stattfand, die Explosion des Visuellen in Kunst und Wissenschaft, sie alle gehen auf die neuen Medien zurück, denn die neuen Medien haben nicht nur neue Modalitäten, sondern vor allem auch neue Freiheitsgrade geschaffen.

Alle Disziplinen der Kunst wurden von den Medien verändert. Die Wirkung der Medien ist universal. Das Paradigma der Medien erfasst alle Künste. Der Anspruch des Computers, eine universale Maschine zu sein, wie Alan Turing 1937 in dem Papier „On Computable Numbers“ seinen Computerentwurf nannte, wird von den Medien erfüllt. So wie heute viele Wissenschaftler von einem Computermodell des Universums träumen, von einer vollkommenen Darstellung des Universums auf der Grundlage digitaler Berechnungen, so träumen heute auch Künstler von einem Computermodell der Kunst, von einer Kunst, die total durch digitale Berechnungen geschaffen werden kann. Neben dem rechnenden Denken, dessen Wirkungen

und Erfolge bereits die ganze Welt erfasst haben, denn ohne die Rechenmaschinen namens Computer würden keine Flughäfen, Fabriken, Bahnhöfe, Einkaufszentren, Spitäler usw. funktionieren, tauchen nun auch die rechnenden Künste auf, deren Ziel es ebenfalls ist, die ganze Welt zu erfassen. Und in der Tat sind die Wirkungen und Erfolge der rechnenden Künste genau in jener Tradition zu beobachten, wie wir sie vorhin beschrieben haben, nämlich als eine Veränderung aller Kunstpraktiken und -formen. Der Computer kann gleichsam nicht nur alle Formen und Gesetze des Universums simulieren, nicht nur die Naturgesetze, sondern er kann auch die Gesetze der Form, die Formen und Gesetze der Kunstwelt simulieren. Die Kreativität selbst ist ein Umschreibeprogramm, ein Algorithmus. Von der Literatur bis zur Architektur, von der Kunst bis zur Musik, sehen wir immer mehr computerunterstützte Umschreibeprogramme und Instruktionen, Regelwerke und Handlungsanweisungen am Werk. Nicht nur die Wirkung der Medien ist universal, und daher alle Kunst bereits postmedial. Nicht nur weil die Medien Universalmaschinen sind und daher alle Kunst postmedial ist, sondern weil die Universalmaschine Computer beansprucht, alle Medien simulieren zu können, auch bereits deswegen ist alle Kunst postmedial.

Diese postmediale Bedingung macht jedoch die Eigenwelten der Apparatewelt, die intrinsischen Eigenschaften der Medienwelt nicht überflüssig. Sondern im Gegenteil, die Spezifität, die Eigenweltlichkeit der Medien, wird immer mehr ausdifferenziert. Im postmedialen Zustand wird erst recht die Verfügbarkeit spezifischer Medien bzw. spezifischer Eigenschaften der Medien, von der Malerei bis zum Film, total. Beispielsweise kann der Computer den Grad des Granulats eines 16mm-Filmstreifens besser simulieren und beliebig bestimmen, als es je der reale Filmstrei-

fen selbst könnte. Die digitale Simulation von Flötentönen klingt mehr nach einer Flöte, als sie je ein Flötenspieler einer realen Flöte entlocken könnte. Das Flackern der Schrift bei einer zerfransten Perforation des Filmstreifens kann der Computer ebenfalls besser simulieren, genauso wie die Töne eines präparierten Klaviers. Der postmediale Computer, die universale Maschine, erlaubt es, scheinbar paradox, in Wirklichkeit folgerichtig, den Reichtum der Spezifität der Medien erst recht zu verwirklichen.

Jegliche Kunstpraxis folgt heute dem Skript der Medien, den Vorschriften der Medien. Diese Medien umfassen nicht nur die alten und neuen technischen Medien, von der Fotografie bis zum Computer, sondern auch die alten analogen Medien wie Malerei und Skulptur, die unter dem Druck der technischen Medien verändert und beeinflusst worden sind. Deswegen gilt dieser Satz, der unter dieser Voraussetzung wiederholt wird: Jegliche Kunstpraxis folgt dem Skript der Medien.

Die Kunst der technischen Medien, die apparative Kunst, die vom apparativen Dispositiv gestützte Kunst, bildet den Kern der medialen Erfahrung. Diese mediale Erfahrung wurde zur Norm aller ästhetischen Erfahrung. In der Kunst gibt es daher kein Jenseits der Medien mehr. Niemand kann den Medien entfliehen. Es gibt keine Malerei mehr ausserhalb und jenseits der medialen Erfahrung. Es gibt keine Fotografie mehr ausserhalb und jenseits der digitalen Erfahrung. Gerade die Fotografen, welche die Fotografie den digitalen Medien unterwerfen und am Bildschirm die vom Fotoapparat eingefangenen Bilder manipulieren oder erweitern, liefern die überzeugendsten und verblüffendsten fotografischen Bildnisse, sind die überzeugendsten und eigentlichsten Fotografen. Aber auch diejenigen Fotografen, die Modell- und Miniaturwelten, gleichsam 3D-Welten, aufnehmen und digital nachbearbeiten,

bewegen sich nicht mehr im ursprünglichen Horizont der Fotografie, im realen Reich der Dinge, sondern referieren ihrerseits auf eine Metaebene, nämlich die fotografische oder digitale Modellierung der Welt. Das physical modeling der akusmatischen Musik, die computerbasierte Darstellung der Töne im simulierten gegenständlichen Raum, was erlaubt, das Erklängen ein- und desselben Tons in allen Räumlichkeiten, von Kirche bis Stiegenhaus, hyperperfekt zu simulieren, aber auch Töne virtueller Instrumente zu erzeugen, die es realiter gar nicht gibt, ist ebenfalls Ausdruck jenes postmedialen Zustandes der Medien.

Dieser postmediale Zustand ist – nicht medientheoretisch, aber für den künstlerischen Gebrauch formuliert – durch zwei Phasen definiert:

1. Die Gleichwertigkeit der Medien und
2. das Mischen der Medien.

In der ersten Phase ist es darum gegangen, die Gleichwertigkeit der Medien zu erreichen, den Neuen Medien – Fotografie, Film, Video, digitale Kunst – die gleiche künstlerische Anerkennung zu verschaffen wie den traditionellen Medien, etwa Malerei und Skulptur. In dieser Phase wurde von allen Medien, ob Malerei oder Fotografie, besonders auf die medienspezifischen Eigenwelten des jeweiligen Mediums hingearbeitet.

Die Malerei demonstrierte den Eigenwert der Farbe, das Fließen, Tropfen, Rinnen.

Die Fotografie demonstrierte ihre wirklichkeitsgetreue Abbildungsfähigkeit.

Der Film demonstrierte sein erzählerisches Vermögen.

Video demonstrierte seine kritische Subversion des Massenmediums Fernsehen.

Die digitale Kunst demonstrierte ihre Imaginationsfähigkeit in künstlich virtuellen Welten.

Diese Phase ist, was den erkenntnistheoretischen und

künstlerischen Wert betrifft, mehr oder minder abgeschlossen. Medienspezifität und Medienkritikalität haben sich glücklicherweise vollkommen durchgesetzt. Indem die medienspezifischen Eigenwelten des jeweiligen Mediums herausgearbeitet wurden, von der Malerei bis zu Video, hat sich die Gleichwertigkeit der Medien, ihre künstlerische Äquivalenz, ihre gleichwertige Gültigkeit durchgesetzt. Das Medium des künstlerischen Ausdrucks ist insofern fast gleichgültig geworden, es geht in der Hauptsache über die künstlerische Aussage selbst. Das ist ein Erfolg des postmodernen Zustands der Medien.

In der neuen zweiten Phase geht es im künstlerischen und erkenntnistheoretischen Sinne darum, die medienspezifischen Eigenwelten der Medien zu mixen.

Video triumphiert mit der narrativen Fantasie des Films, indem es anstatt einer Leinwand multiple Projektionen verwendet und anstatt aus einer Perspektive aus vielen Perspektiven gleichzeitig erzählt.

Die Fotografie erfindet mit den neuen digitalen Großkameras und Grafikprogrammen ungesehene, virtuelle künstliche Welten.

Die Skulptur kann ein Foto sein oder ein Videoband.

Ein Ereignis, fotografisch festgehalten, kann eine Skulptur sein, ein Text, ein Bild. Das Verhalten eines Gegenstandes und eines Menschen, videografisch oder fotografisch dokumentiert, kann eine Skulptur sein, Sprache kann eine Skulptur sein, Sprache auf LED-Schirmen kann Malerei, Buch und Skulptur sein, Video- und Computerinstallationen können Literatur, Architektur oder Skulptur sein. Fotografie und Videokunst, ursprünglich nur zweidimensional, erhalten räumliche und skulpturale Dimensionen.

Die Malerei bezieht sich auf die Fotografie oder digitale Grafikprogramme und verwendet beide.

Der Film erweist sich zunehmend dominierend in einer

dokumentarischen Wirklichkeitstreue, welche die Kritik der Massenmedien vom Video übernimmt. Das Netz liefert im Chatroom Dialoge und Texte für alle. Das gesamte Textreservoir des Netzes kann zur Selbststeuerung von Texten verwendet werden, zur autogenerativen Erzeugung von Sprachwelten. Das Netz kann aber auch autogenerativ Bildwelten erzeugen und die Texte des Netzes können als Folie dienen für das Skript für Schauspieler in Filmen und Sprecher in Hörstücken oder für die Texte von Dichtern. Text-, Ton- und Bildinstallationen, sei es im Medium Fotografie, im Medium Video, im Medium Computer, oder alle zusammen, können wiederum als Filme, Musikstücke oder Architektur ausgegeben werden.

Dieses Mischen der Medien führt zu ausserordentlich grossen Innovationen in den jeweiligen Medien und in der Kunst. Die Malerei belebt sich also nicht durch sich selbst, sondern durch den Bezug auf die anderen Medien. Video lebt vom Film, Film lebt von der Literatur, Skulptur lebt von Fotografie und Video. Alle leben von den digitalen technischen Innovationen. Der geheime Code all dieser Kunstformen ist der binäre Code der Computer, und die geheime Ästhetik sind algorithmischen Regeln und Programme. Dieser Zustand der aktuellen Kunstpraxis ist daher als postmediale Bedingung zu bezeichnen, weil nicht mehr ein Medium alleine dominiert, sondern die Medien sich untereinander beeinflussen und bedingen. Die Menge aller Medien bilden ein universales Medium, das sich selbst enthält. Das ist der postmediale Zustand der Medienwelt in der künstlerischen Praxis heute.

## Biografien der Autoren

### Judith Barry

wohnt und arbeitet in New York und Berlin. Sie ist Künstlerin und Theoretikerin. Dabei beschäftigt sie sich mit den unterschiedlichsten Disziplinen wie Performance, Installation, Skulptur, Architektur, Photographie und Neuen Medien. Zahlreiche internationale Ausstellungsbeteiligungen u.a. Berlin Biennale, Venice Biennale of Art/Architecture, São Paulo Biennale, Nagoya Biennial, Carnegie International, Whitney Biennial, Australian Biennial. 2000 gewann sie den Friedrich-Kiesler-Preis für Architektur und Künste. Derzeit ist sie Professorin an der Merz Akademie in Stuttgart.

### Sylvie Blocher

lebt und arbeitet in Paris. Zahlreiche nationale und internationale Einzelausstellungen u.a. 2002/3: «Living Pictures and Other Human Voices», Casino Luxemburg; „Dignidad», MAMBA – Museum of Modern and Contemporary Art, Buenos Aires; 2001: «Three of Us», la Chaufferie, Strassburg. 2000: «Are you a masterpiece?» Exploratorium, San Francisco. Sowie Ausstellungen u.a. 2004: „Born in Europe», Gropius Bau, Berlin; 2003 Biennale Venedig, Arsenale; «Video Biennial and New Technologies», Santiago; «Phantom der Lust», Neue Galerie, Graz. 2002 bekam sie den Evens Fondation Price with the Collective Campement Urbain: Art/Community/Collaboration. 1999 Video Viewpoints, M.O.M.A., New York.

### Gernot Böhme

geb. 1937. Studium der Mathematik, Physik und Philosophie, Promotion Hamburg 1965, Habilitation München 1972. Wissenschaftlicher Mitarbeiter des Max-Planck-Instituts zur Erforschung der Lebensbedingungen der wissenschaftlich-technischen Welt, Starnberg von 1970–1977. Von 1977–2002 Professor für Philosophie an der Technischen Universität Darmstadt, Sprecher des Graduiertenkollegs Technisierung und Gesellschaft von 1997–2001. 2003 Denkbarpreis für obliques Denken. Forschungsschwerpunkte: Klassische Philosophie, besonders Platon und Kant; Wissenschaftsforschung; Theorie der Zeit; Ästhetik; Ethik; Technische Zivilisation; Philosophische Anthropologie; Goethe.