

die illusion der partizipation

ohne den betrachter bleibt die bildende kunst eine blasse selbstbezüglichkeit. ausgestellte bilder und plastiken sind erst relevant, wenn sie einen interessenten als gegenüber haben, also jemanden, der distanziert besinnlich seine eindrücke zu fassen sucht. in der digitalen medienkunst soll das publikum interaktiv, d.h. als akteur sofort reagieren. obwohl sehr umstritten ist, ob eine partizipation tatsächlich ad hoc erfolgen kann, wird an diesem anspruch festgehalten. er war bereits eine zentrale utopie vieler avantgarden, welche die passivität des kunstkonsumierens und eine in sich geschlossene dominanz des produzierens überwinden wollten, aber nicht über das technische know-how verfügten, um es durchzusetzen.

unterschwellig wird bei der medialen interaktivität eine technikaffine kompetenz und mitunter sogar ein neues menschenbild vorausgesetzt. der australische Medienkünstler Stelarc (Stelios Arcadiou) besteht jedenfalls darauf, wenn er in seinen performances mit einer roboterhand die perspektive eines posthumanismus proklamiert. seinen mit elektroden und prothesen bestückten körper liess er durch externe agenten oder einfach durch zufällige datenströmen aus dem internet steuern. er geht davon aus, dass der mensch in seiner biologischen form unvollkommen lebt und deshalb wie ein technisches system sich mit upgrades erweitern muss.

das ausloten technischer potentiale hat in den anfangszeiten des interaktiven agierens gegensätzliche konzepte provoziert. ein immanent emotionales kommunizieren wurde erstmals von Paul Sermon aus Oxford in einer video-installation "Telematic Dreaming" ausgelotet. um rein gefühlsmässig eine reichweite zu generieren, verbanden kameras doppelbetten in zwei voneinander entfernten räumen und projizierten die jeweils nicht anwesende person auf den freien platz. obwohl haptisch getrennt konnte hier jemand auf seinem laken mit einer anderen ausstellungsbesucher oder einer besucherin scheinbar haptisch miteinander agieren. das lichtstarke streamen des anderen, dessen bewegungen in echtzeit bewirkten eine suggestion, die einem intimen akt gleichkamen.

im mittelpunkt von interaktionen stehen bis heute neue interface-techniken, die unsere kommunikation erweitern und verändern. die konzeptkünstlerin Agnes Hegedüs versuchte derartige entwicklungen zu forcieren und ermittelte in ihrer installation "Between the Words" mitte der 1990er jahre mit reduktionen verständigungsformen am computer. durch eine wand getrennt, aber mit einem joystick aus der spiewelt ausgestattet, kommunizieren bei ihr menschen wortlos, wobei sich virtuelle gesten und die reale mimik überlagern. jenes interagieren basiert auf einer technischen meta-sprache, hinter der menschliche mitteilungsbedürfnisse eine verwandelte bedeutung bekommen. so etwas fasziniert, wenn es mit einer entsprechenden ästhetik vermischt wird, beängstigt aber, insofern man die inzwischen absehbaren folgen bedenkt.

die digitale medienkunst exploriert mit ihren projekten optionen für prozessuale programmierungen. es werden neue interfaces, interaktions- oder telematik-mo-delle experimentell getestet und im internet oder in ausstellungen einem breiten publikum schmackhaft gemacht. in der netzkunst sahen viele akteure die potenti-ale der interaktivität ambivalenter. obwohl sie dezidiert mit dem begriff der inter-aktion operierten, haben sie ein interagieren häufig ins absurde getrieben. die in-formation- und navigationsfreiheit des netzes wurde wie bei den netart-pioniere Dirk Paesmans und Joan Heemskerk, die unter den namen Jodi firmieren, als mythos hartnäckig destruiert. das medial collagierte sich bei ihnen auf web-seiten stets bedeutungslos chaotisch. was navigierbar war, blieb dysfunktional und war nicht einmal intuitiv zu erfassen.

man könnte davon ausgehen, dass kunst immer abgekoppelt vom wirklichen le-ben stattfindet und eine partizipation daher, wie Adorno einst meinte, borniert und scheinheilig sein müsse. für die medienkunst trifft dies keinesfalls zu, denn ihre projekte sind an technologische profilierungen und damit per se auch an soziale interessen gebunden. da diese jedoch zunehmend ökonomischen kriterien unter-liegen, werden kommunikationsprozesse optimaler strukturiert und selbst bei dysfunktional eingesetzten effekten effizient kalkuliert. sie haben wie in der wirt-schaft erfolgreich ein publikum zu erreichen. wer daher mit einer software in der kunst agiert, bewegt sich auf geregelten bahnen und interagiert nur in der weise, wie es algorithmen vorab für ihn festlegen.

die freiheit der globalen vernetzung ist eine illusion, wo sie an interessen gekoppelt einer vorbestimmten wertschöpfung oder zumindest aufmerksamkeitgewinnung dient. dies ist ebenso im multi-media-bereich für kunst-installationen zu konstatieren, insofern der rezipient den vorgaben von angelegten optionen folgt oder bei komplex alternierenden angeboten schnell überfordert wird. bereits bei Wagners gesamtkunstwerk ist die ursünde der partizipation deutlich ablesbar. der vormals autonome betrachter hat sich den bombastischen intentionen des künstler zu unterwerfen und vermag dem werk nur passiv zu folgen. mit dem kino wurde dieser trend forciert und emotionales wie in einem kraftwerk synästhetisiert.

die performance von interaktiven projekten bindet ein publikum nur scheinbar partizipativ. trotz besserer voraussetzungen geht es nicht um eine relevante beteiligung oder mitbestimmung. legen algorithmen den verlauf von medialen anwendungen fest, werden oft surrogate angeboten. als gegenbegriff zur interaktivität hat der kulturtheoretiker Robert Pfaller vor einiger zeit den modus einer "interpassivität" ins spiel gebracht. sie ist für ihn eine mittlerweile gängige praxis, um eigene handlungen und empfindungen an artefakte als stellvertreter zu delegieren. angebracht wäre es, in diesem zusammenhang ebenso von einer konditionierung zu sprechen. die digitalen medien sind von einer ideologie vereinnahmt worden, deren ziel es ist, eine individuelle mobilität zu trainieren. die vermeintliche partizipation erschöpft sich häufig in einer ökonomischen optimierung und ausbeutung von lebens- und arbeitszeit.