

SIBYLLE OMLIN

INTERMEDIALITÄT IN DER KUNST IM ZEITALTER DER DIGITALEN TRANSFORMATION

Die Vermischung der Medien ist in der heutigen Kunstpraxis eine vertraute Realität.¹ Die medientechnischen Errungenschaften des Informationszeitalters scheinen dieses Phänomen in vielfacher Hinsicht zu begünstigen. Schnittstellen sind nicht an den Rändern der formalen Erscheinung, von einzelnen Materialien oder Werkteilen zu suchen wie noch in einer modernen Collage oder einer Assemblage, sondern innerhalb der Werke selbst.² Der Media-Mix nimmt Einfluss auf die Tiefenstruktur von Kunstwerken und erzeugt somit nicht allein Berührungen zwischen den Medien im Sinne der Montage. Vielmehr ist in heutiger Zeit eine Amalgamisierung im Sinne einer Überlagerung oder Überblendung von Medien und Medientechniken samt ihren strukturellen Eigenheiten und Begrifflichkeiten im Gange. In einer Video-Installation von Bill Viola können sich sowohl medial-räumliche Codes aus dem Film, als auch narrative Elemente einer literarischen Erzählung wie koloristische Elemente einer frühmodernen Malerei übereinander gelegt sehen.

Dabei ist es Praxis geworden, mit Hilfe von Begriffen aus dem einen Medium, Phänomene in einem andern zu erklären. Wenn also in der Beschreibung eines Werks von Bill Viola der Begriff »malerisch« zu Hilfe genommen wird, dient dieser der Schilderung eines Eindrucks, den das Medium Video mit Elementen, wie sie auch in der Malerei vorkommen, hervorruft. Es findet also auch begrifflich ein Media-Mix statt. Die Erkenntnisse, welcher der Begriff »malerisch« für die Erscheinung im Video oder in der Fotografie liefern kann, stellt somit eine metaphorische Redeweise dar. Damit kann das Gebiet der Metaphorologie, wie sie Hans Blumenberg für die Philosophie formuliert hat, für eine Auslotung der Schnittstellen innerhalb eines Kunstwerkes mit medialen Eigenheiten unterschiedlicher Herkunft von Interesse sein.³

Für die Erforschung von Media-Mix und Cross-Over im visuellen Bereich bildet heute die Intermedialitätsforschung die wichtigen Begriffsinstrumentarien. Die heute im Bereich der Intermedialitätsforschung definierten Typen von Intermedialität unterscheiden auf Grund der Erscheinungen in den verschiedenen Kunstmedien zwischen synthetischer, formal-transmedialer und ontologischer Intermedialität sowie transformaler Intermedialität, um diese Unterscheidung gleich wieder als je differente Seite eines gleichen Typus zu sehen.⁴

Doch vorerst wäre zu akzeptieren, dass ein Kunstwerk immer ein komplex codiertes System darstellt, das sich nicht auf eindeutigen Mediengebrauch und auf eindeutige formale oder inhaltliche Aussagen festlegt. Kunst ist innerhalb der symbolischen Repräsentation ein offenes System, das verschiedene Codes auf sich trägt, die zwar medial verständlich und auch lesbar sind, aber nicht Eindeutigkeit im Sinne von Information oder Kommunikation leisten.⁵ Kunst macht Codierung von Präferenzen sichtbar. Sie stellt eine Auswahl von möglichen Ausprägungen bereit, die sich abheben von undifferenzierten Normalerwartungen alltäglicher Interaktion, von den Selbstverständlichkeiten des alltäglichen Lebens und reinen Naturobjekten. Das Medium Kunst ist damit beschäftigt, Unwahrscheinlichkeiten wahrscheinlicher zu machen (Imagination) oder ausgeschlossene Möglichkeiten zu reaktivieren (Fiktion).⁶ Das Kunstwerk stellt eine eigene künstliche Realität her.

Dafür bedient sich Kunst heute aller verfügbarer Medien, vom technisch einfach handhabbaren Zeichnen bis zum Internet – oft innerhalb eines einzigen Werkes. Die offenen Codes, welche ein Kunstwerk heute auf sich vereint und seine Interpretierbarkeit in verschiedenen Richtungen möglich macht, scheinen nicht zu letzt ein Effekt der verschiedenen Medien zu sein, die sich in einem Kunstwerk überlagern. Bereits Niklas Luhmann hat dies nicht auf die Eigenschaften des gewählten Mediums festlegen wollen. Luhmann betrachtet Medien als lose Koppelung zwischen Elementen, die praktisch von einander unabhängig betrachtet werden können. Medien leisten – so Luhmann – keinen inneren Widerstand gegen die Durchsetzung von Formen von aussen.

Das macht die Bestimmung des Begriffs des Mediums als auch des Begriffs der medialen Transformationen zwischen den Medien problematisch. Avancierte Intermedialitätskonzepte fassen die mediale Transformation als «hybride Fusion»⁷, wobei in der Fusion die «Grundlegende Differenzstruktur» der verschmolzenen Medien beobachtbar bleiben soll. Diese mediale Transformation zeigt sich besonders anschaulich in den Werken der Medienkunst (oder »Kunst mit neuen Technologien«, um einen anderen gängigen Begriff zu gebrauchen).

Die Intermedialität vor dem Hintergrund der digitalen Transformationen der Informationsgesellschaft neu zu denken, stellt eine eigene Herausforderung dar. Die digitale Transformation betrifft im Bereich der Medienkunst und -kultur im Wesentlichen zwei Dinge: Die Konzeption eines Kunstprojekts und seine visuelle Erscheinung. Die Konzeption eines Projekts hat heute mehr Gewicht als seine mediale Umsetzung. Die Frage, wo der Hebel der Irritation oder der visuellen Evidenz angesetzt wird, muss partizipative und performative Rezeptionselemente berücksichtigen.

Die Gesellschaft hat gelernt, Bilder zu digitalisieren, digital in Umlauf zu setzen und ihre Verfügbarkeit in elektronischen Medien und im Netz als selbstverständlich hinzunehmen. Bei der Konzeption eines Medienkunstwerks kann folglich von der einfachen Verfügbarkeit von Bildmaterial ausgegangen werden. Die Trennung zwischen Konsument und Produzent von Bildern ist heute nicht mehr absolut. Während der Diskussionen über den »pictorial turn« wurde offensichtlich, dass das heutige Leben auf einem Bildschirm stattfindet.⁸ Die Theorien einer partizipativen visuellen Kultur gehen davon aus, dass heutige Betrachterinnen und Betrachter simultan zwei unterschiedliche Wahrnehmungsweisen herstellen: Mit dem Begriff des »Double Viewing« beschreibt er die Gleichzeitigkeit von wissender Distanz und identifikatorischer Anteilnahme bei der Rezeption visueller und elektronischer Medien.⁹ Diese Gleichzeitigkeit wird als dynamischer Prozess mit fließenden und performativen Übergängen gedacht, was sich an verschiedenen Medienkunstbeispielen im thematischen Umfeld der Fernseh- und Kino- (Konsum)-Kultur beobachten lässt.

Ein Beispiel aus den 90er Jahren ist die Medienkunstaktion »Telematic Dreaming«, 1992, von Paul Sermon.¹⁰ Diese Aktion setzt sich mit dem Begriff der Ekstase auseinander, den Jean Baudrillard in »The Ecstasy of Communication« über Kommunikation durch Datenleitungen geprägt hat. Zwei Doppelbetten werden, räumlich voneinander getrennt, durch Datenleitungen verbunden. Über einem blau bezogenen Bett wird eine optische Aufnahmeeinheit angebracht, deren Output auf das zweite projiziert wird, das seinerseits von einer Kamera aufgenommen wird. Darüber hinaus besteht eine akustische Verbindung über ein Mikrofon im jeweils rechten Polster und über einen Lautsprecher im jeweils linken. Der Künstler befindet sich auf dem blau bezogenen Bett, so dass man das Bild von ihm, das auf die weiße Bettoberfläche in der Kajaani Galerie projiziert wird, über eine blue box mit Hintergründen überlagern kann. Sobald sich im Ausstellungsraum in der Kajaani Galerie jemand dem Bett nähert und der Künstler ihn über die Videoverbindung beobachten kann, versucht er, mit dem Besucher in Kontakt zu treten. Der Besucher wird aufgefordert, näher zu kommen. Es ist dadurch möglich, dass der Galeriebesucher neben dem Künstler im Bett liegt und mit ihm den Inhalt meiner Träume bespricht, die eingespielt werden. Das unterlegte Video markiert die Grenzen der Unterhaltung und ist ebenso zwiespältig oder surreal, wie Träume sein können. In der Folgearbeit »Telematic Vision« von 1993 untersucht Paul Sermon mit einem ähnlichen räumlichen Setting das Spektakel des Zuschauens, bei dem die Grenzen zwischen telematisch repräsentierten Körpern und Körpern der Zuschauer sich auflösen.¹¹

Die Medienkünstlerin Marlene McCarty drängt mit dem interaktiven cineastischen Environment »Bad Blood«, 2003/2004,¹² in dem sie die Befindlichkeit eines weiblichen Teenagers aus den 70er Jahren untersucht, die Betrachter in die Rolle von Bezugspersonen: Mutter, Vater, Freund. Die Protagonistin des Environments, Marlene (gespielt von der Schauspielerin Jessica Campbell),¹³ spricht den Betrachter unvermittelt an, lässt ihn je nach seiner Reaktion mehr oder weniger von ihrer Geschichte erfahren. Die Installation basiert auf Computer gestützter Technologie, die das Videomaterial durch Interaktion steuert. Je nach dem, wie der Betrachter sich im Zuschauerraum bewegt, werden unterschiedliche Erfahrungen gemacht. Die Reaktionen und Avancen des Betrachters führen immer tiefer in Marlenes verworrene Geschichte hinein. Unversehens wird

man Komplize einer schrecklichen Mordtat, mit der sich die Protagonistin aus ihren Pubertätskonflikten zu befreien sucht.

Erfahrungen der Intimität von überlagerten Träumen und das Involviertsein des Betrachters können auch zwischen dem Chat und dem Galerieraum aufgespannt sein. Mark Mouci hat 2000 in der Stadtgalerie Bern die Medienperformance »In Bed With Me« veranstaltet. Über einen von ihm initiierten Chatroom im Netz hat der Künstler 35 Personen gefunden, die dazu bereit waren, im Galerieraum mit ihm im gleichen Bett zu übernachten. Die Ereignisse dieser Nächte wurden mit einer Digitalkamera festgehalten. Einzelne screenshots wurden aus dem Bildmaterial definiert und über eine Homepage wieder ins Netz gestellt. Die Arbeit reflektiert dabei nicht nur verschiedene visuelle Medien – Digitalvideo und -fotografie, Netzkultur – sondern auch den Umgang mit Intimität und die Formen der Kontaktaufnahme im öffentlichen Raum des Kunstkontextes (Galerie) wie im öffentlichen virtuellen Raum des Internet (Chat), während auf die Unmittelbarkeit von digital transformierten Daten vorerst verzichtet wird und der Intimität von gewissen Umgangsformen (im gleichen Bett übernachten) unter einander unbekanntem Personen und der Vermischung von Kommunikationsstilen im Internet und im realen Raum eine künstlerische Recherche gewidmet wird.¹⁴

Bei allen drei Arbeiten wird die Umarbeitung medienspezifischer Stile hinsichtlich der dabei eingesetzten Transformationstechniken durch die gemeinsame Präsenz der Kunstschaffenden mit ihren filmischen Protagonisten und Betrachterpersonen im Aktionsraum der Galerie entschärft. Das performative Element, das allen drei Beispielen innewohnt, überlagert sich mit der digitalen Transformation von visuellen Daten. Das Element der partizipativen Interaktion beeinflusst wiederum Medienwahl innerhalb der digitalen Transformation.

Ich gehe dabei mit der These der »hybriden Fusion« davon aus, dass sich das Verhältnis der Medieneindeutigkeit in eine Medienvieldeutigkeit gewandelt hat. Bei der Analyse komplexer diskursiver Formationen zwischen spezialdiskursiven und interdiskursiven Elementen zu unterscheiden, genügt heute nicht mehr.¹⁵ Auf der Basis der formalen Ausdifferenzierung tendieren diskursive Formationen wie zum Beispiel Kunstwerke zu immanenter Spezialisierung, zur spezifischen und besonderen Konstituierung ihrer Gegenstände; gegenläufig dazu neigen sie jedoch gleichzeitig zu einem gewissen Mass an Koppelung mit anderen diskursiven Formationen, was Jürgen Link »elaborierter Interdiskurs« (oder »Elaboration interdiskursiver Elemente«) nennt.¹⁶ Das gleiche gilt für intermediale Diskursformationen.

Dabei ist die Wahl des Mediums oder der Medien sowie der damit verbundenen materiellen und virtuellen Eigenheiten nach wie vor entscheidend. Jede vom Künstler getroffene Unterscheidung in der Produktion eines Kunstwerks beschränkt im gewissen Sinn die noch weiteren verfügbaren Möglichkeiten. Entscheidungen in und mit Medien halten immer auch andere Möglichkeiten bereit und machen alles, was festgelegt wird, als kontingent sichtbar.¹⁷

Die Phänomene des Media-Mix, Multimedia und digitalen Transformation halten sich im Sinne eines medialen Möglichkeitssinnes die Polysemie der Medien und des Mediengebrauchs dahingehend offen, dass diese Polysemie für Kontexte der Kunst als Erfahrung einer Beweglichkeit offen ist. Diese Erfahrung ist mitunter auch ein Zeichen einer Gesellschaft, in der das Performative – im visuellen und medialen Sinn – ein neues Interesse erfährt: Auch das ist eine Erfahrung des »Double Viewing«.

-
- 1 Nemeček, Alfred, *Das Bild der Kunst. Vom Pattern Painting zum Crossover. Künstler, Szenen und Tendenzen 1979-1999: eine Bilanz zum Ende des 20. Jahrhunderts*, Köln 1999. Lischka, Gerhard Johann, *Intermedia: die Verschmelzung der Künste*, hg. von Peter Frank, Bern 1987.
 - 2 Vgl. Omlin, Sibylle, «Medien, Metaphern, Materialität – Schnittstellen und Interpretationsphänomene bei Media-Mix und Crossover (4 Beobachtungen)», in: *Schnittstellen*. Hgg. Sigrid Schade, Thomas Sieber, Georg Christoph Tholen, Schwabe Verlag, Basel 2004, in Vorbereitung.
 - 3 Vgl. Blumenberg, Hans, «Paradigmen einer Metaphorologie» (1960), in: Haverkamp, Anselm (Hg.), *Theorie der Metapher*, Darmstadt 1996, S. 285-315.
 - 4 Vgl. Schröter, Jens: «Intermedialität», in: *Theorie der Medien-Intermedialität*, http://www.theorie-der-medien.de/text_druck.php?nr=12, S. 1.
 - 5 Luhmann, Niklas, *Die Kunst der Gesellschaft*, Frankfurt am Main 1995, S. 204-214.
 - 6 Vgl. Iser, Wolfgang, *Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie*, Frankfurt am Main 1991.
 - 7 Vgl. z.B. Müller, Jürgen E.: *Intermedialität. Formen moderner kultureller Kommunikation*, Münster 1996.
 - 8 Mirzoeff, Michael, *An Introduction to Visual Culture*, London/New York 1999.
 - 9 Jenkins, Henry, *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*, London/New York 1992.
 - 10 Sermon, Paul, *Telematic Dreaming* (1992), 1993 ausgezeichnet von der Ars electronica, http://www.aec.at/de/archives/prix_archive/prix_projekt.asp?iProjectID=10831&iCategoryID=2547.
 - 11 Sermon, Paul, *Telematic Viewing* (1993), http://telematic.walkerart.org/telereal/sermon_index.html
 - 12 McCarthy Marlene, *Bad Blood Stage One* (2004), http://welcome.plugin.org/calendar/exhibition.04011406/content_view?body=1.
 - 13 Das Spiel mit der Namensidentität der Künstlerin und mit der Bekanntheit der Schauspielerin aus Filmen wie »Election«, »The Safety of Objects« und »Freaks and Geek« entwirft eigene narrative Zusammenhänge, die eine unmittelbaren Verschmelzung von Autor, Figur und Filmkonsument provozieren.
 - 14 Mouci, Mark, *In Bed With Me*, 2000, Internet-Performance, www.centreimage.ch/inbedwithme
 - 15 Link, Jürgen, «Literaturanalyse als Interdiskursanalyse. Am Beispiel des Ursprungs literarischer Symbolik in der Kollektivsymbolik», in: Fohrmann, Jürgen/Müller, Harro (Hgg.), *Diskurstheorien und Literaturwissenschaft*, Frankfurt am Main 1988, S. 284–306, hier S. 285.
 - 16 Link, Jürgen, *op.cit.* 11, S. 286.
 - 17 Luhmann *op.cit.* 5, S. 204.