

SCHIESSER, Giaco

Arbeit am und mit EigenSinn

Publiziert auf netzspannung.org:
<http://netzspannung.org/positions/digital-transformations>
02. Dezember 2004

Erstveröffentlichung: FLEISCHMANN, Monika; REINHARD, Ulrike (Hrsg.):
Digitale Transformationen. Medienkunst als Schnittstelle von Kunst,
Wissenschaft, Wirtschaft und Gesellschaft. Heidelberg: whois verlags-
und vertriebsgesellschaft, 2004.



Fraunhofer Institut
Medienkommunikation

The Exploratory Media Lab
MARS Media Arts & Research Studies

who/IS

GIACO SCHIESSER

ARBEIT AM UND MIT EIGENSINN

Medien – Kunst – Ausbildung

»Es war einmal ein Kind eigensinnig und tat nicht, was seine Mutter haben wollte. Darum hatte der liebe Gott kein Wohlgefallen an ihm und liess es krank werden, und kein Arzt konnte ihm helfen, und in kurzem lag es auf dem Totenbettchen. Als es nun ins Grab versenkt und die Erde über es hingedeckt war, so kam auf einmal sein Ärmchen wieder hervor und reichte in die Höhe, und wenn sie es hineinlegten und frische Erde darüber taten, so half das nicht, und das Ärmchen kam immer wieder heraus. Da musste die Mutter selbst zum Grabe gehen und mit der Rute aufs Ärmchen schlagen, und wie sie das getan hatte, zog es sich hinein, und das Kind hatte nun erst Ruhe unter der Erde.«

Dies ist das mit Abstand kürzeste Märchen aus der Sammlung der Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm von 1819 (Nr. 117). Es trägt den Titel: Das eigensinnige Kind.

150 Jahre später haben der bekannte Autor, Filmemacher und Fernsehproduzent Alexander Kluge und der Soziologe Oskar Negt dieses Märchen einer luziden Interpretation unterzogen.¹ Für Negt/Kluge verknoten sich im Eigensinn der Individuen zwei unterschiedliche Prozesse: Zum einen ist er der Ort der verdrängten, nicht gelebten Wünsche, die sich im Laufe eines individuellen und gesellschaftlichen Lebens anhäufen, ein Unabgeholtes, das sich, weil nicht tot zu kriegen, hinterrücks immer wieder bemerkbar macht (die Hand des eigensinnigen Kindes, die nach seinem Tode immer wieder aus dem Grabe kommt, weil das Kind keine Ruhe findet). Zum anderen ist er Ausgangspunkt aller gesellschaftlichen und individuellen Prozesse: Gesellschaftlicher Ausgangspunkt für jedes politische und kulturelle Projekt, individueller Ausgangspunkt für ein selbst-bestimmtes, eigen-sinniges Leben. Eigen-Sinn, »eigener Sinn, Eigentum an den fünf Sinnen, dadurch Wahrnehmungsfähigkeit gegenüber allem, was in der Umwelt passiert«² ist der, individualgeschichtlich immer wieder zu erarbeitende Ort, von dem aus sich ein eigenes Leben – unter jeweils konkreten, gegebenen Bedingungen – entfalten kann beziehungsweise muss. Im alltäglichen Leben erfüllen die Menschen nicht nur von aussen gesetzte Anforderungen, sondern sie verfolgen ihre eigenen Ziele, indem sie bald bewusst, bald unbewusst mit überraschenden, eigen-artigen und störrischen Haltungen den Dingen, die sie ökonomisch, politisch oder kulturell tun sollen, ausweichen, diese unterlaufen, ausser Acht lassen, sie durchqueren.

Ich habe nun vorgeschlagen, den Begriff des Eigensinns und der Eigensinnigkeit auch für die Analyse von Medien und den Künsten sowie für die künstlerische Produktion nutzbar zu machen.³

Produktivkraft Eigensinn der Medien

Alles, was wir über die Welt sagen, erkennen und wissen können, das wird mit Hilfe von Medien dargestellt, erkannt und gewusst. Seit der hellsichtigen, wenn auch aus heutiger Sicht noch untertriebenen Erkenntnis des halbblinden Friedrich Nietzsche, dass das Medium Schreibmaschine »mit an unseren Gedanken schreibt«, spätestens aber seit Herbert Marshall McLuhans inzwischen wieder reichlich zitiertem Aperçu »das Medium ist die Botschaft« wissen wir, dass Medien nicht nur der Übermittlung von Botschaften dienen, sondern vielmehr am Gehalt der Botschaft – irgendwie – beteiligt sind. Es muss ihnen also eine Sinn miterzeugende und nicht nur eine Sinn transportierende Kraft zugesprochen werden, wenn man nicht sogar mit Roman Jakobson die Bedeutung zum Produkt der materiellen (sinnlichen) Eigenschaften des Mediums selbst erklären will. Medien – mit anderen Worten – eignet ein eigener Sinn: Eigen-Sinn. In ihnen sind materiale, semantische, syntaktische, strukturelle, historische, technologische, ökonomische und politische Eigensinnigkeiten und deren Geschichte eingeschrieben (man denke nur daran, was uns Autoren wie Saussure, Nietzsche, Freud, Marshall McLuhan, Lacan und Laclau über den Eigensinn der Sprache gelehrt haben), über die ihre NutzerInnen nur partiell bewusst

verfügen. So ist in jedem künstlerisch genutzten Medium von heute seine gesamte Kulturgeschichte, bald als »tote«, bald als »lebendige Arbeit« (Alexander Kluge) präsent. Alle diese Medien sind einzigartig und unersetzbar. Für alle Medien wurde im Laufe ihrer Geschichte ein unabschliessbares Repertoire von mitunter sich scharf von einander abgrenzenden oder sich heftig widersprechenden Ästhetiken ausgebildet. Es ist dieses Aufeinandertreffen des Eigensinns der Medien mit der Eigensinnigkeit von AutorInnen, das einen bedeutsamen, paradoxen Prozess initiiert und diesen perpetuiert: Ein Künstler ist dem – historisch gewachsenen – Eigensinn, der den Medien eingeschrieben ist, unterworfen. Und zugleich versucht er als eigen-sinniger Autor selbst unablässig, sich dem Eigensinn des Mediums zu unterwerfen. Aus diesem unabschliessbaren, weil unauflösbaren Prozess hat die Kunst schon immer ihre Themen, ihre Ästhetiken und ihre Zukunft gewonnen.

Einflüsse, Abgrenzungen, Transformationen – Zur Geschichte der Medien und Künste

Die wechselvolle Geschichte der Medien und der Künste lässt, zumindest seit sagen wir der Erfindung der Fotografie, deutlich die folgenden Verläufe erkennen: KünstlerInnen, die in und mit einem neu entstehenden Medium arbeiten, müssen zunächst auf bestehende Ästhetiken und Verfahrensweisen alter Medien zurückgreifen. Sie erproben, experimentieren und erarbeiten sich erst allmählich die Potenziale des neuen Mediums und entwickeln adäquate, mediengenuine Ästhetiken mitunter erst im Verlauf von Jahrhunderten wie im Falle der Literatur, manchmal in einigen Jahrzehnten wie im Falle des Films. So greift etwa der Film in seinem Anfangsstadium ganz selbstverständlich erprobte ästhetische Momente der Literatur (etwa die narrative Struktur der Erzählung oder die Figur des Helden), des Theaters (Schauspieler, Dialog, Bühnenbild), des Tanzes (Choreographie, Rhythmus) und der bildenden Kunst (Panorama, Nahaufnahme, Totale) auf.

»Alte«, also bereits existierende Medien geraten angesichts eines neu aufkommenden Mediums in Krise, müssen sich neu fokussieren und ihre Stärken und Einmaligkeiten neu im Dispositiv der jeweiligen, historisch unterschiedlichen Medien- und Kunstproduktionen ausdifferenzieren. Seit Mitte der 90er Jahre lässt sich dieser Prozess zum Beispiel besonders gut am Theater beobachten. Das Theater ist und ortet sich – angesichts des Aufkommens der neuen Medien – selbst seit einigen Jahren in der Krise. Welches sind Antworten, die es bisher auf diese Krise findet? Einerseits entsteht ein Theater, das sich radikal auf eine seiner Spezifika, auf seine Körperlichkeit, neuerlich besinnt und fokussiert (wie etwa bei der katalanischen Gruppe Furas dels baus oder im zeitgenössischen postdramatischen Theater). Andererseits entstand ein Theater, das versucht, die Neuen Medien (Computer, Netzwerke) zu reflektieren und sie als Medium und nicht nur als Werkzeug für erneuerte, transformierte Theaterformen zu nutzen (etwa bei der japanischen Gruppe Dumb Type, den Regisseuren Robert Lepage und Stefan Pucher oder der Dramatikerin Ulrike Syha). Beide haben, wenn auch mit unterschiedlichen Folgen, eine Transformierung des bisherigen Mediums zur Folge.

Ist der Eigensinn eines neuen Mediums ein Stück weit erkannt, erprobt und entwickelt, wirken die neuen künstlerischen Verfahrensweisen und Möglichkeiten auf die alten Medien zurück. So wirkten zum Beispiel etwa Fotografie und Film schon bald nach ihrer Entstehung, und die Neuen Medien seit neuestem stark auf die Literatur zurück: Der Versuch, die Linearität der Sprache, wie sie das literarische Buch in seiner vierhundertjährigen Tradition bestimmt, aufzusprengen, lässt sich verfolgen vom Dadaismus, über den Montageroman und der écriture automatique bis zur konkreten Poesie und den heutigen Versuchen, die für das Internet Grund legende, non lineare Linkstruktur für gedruckte Literatur nutzbar zu machen.

Kommt es zu einem Anwachsen von hybriden Formen, die parallel zu den monomedialen Kunstformen existieren. Historische Beispiele wären etwa ready-mades, Experimentalfilme, Happenings, Kunst-Interviews, Filmessays, Videoinstallationen, Club-Visuals.

«Kunst als Verfahren», »Kunst als Methode«

Die historisch wirkungsmächtig gewordene Formel von der »Kunst als Verfahren« stammt vom russischen Literaturwissenschaftler Viktor Sklovskij: »Das Verfahren der Kunst ist das Verfahren des »Seltsammachens« (ostranenie) der Dinge und das Verfahren der erschwerten Form, ein Verfahren, das die Schwierigkeit und die Länge der Wahrnehmung steigert, denn der Wahrnehmungsprozess ist in der Kunst Selbstzweck und muss verlängert werden: Die Kunst ist ein Mittel, das Machen einer Sache zu erleben; das Gemachte hingegen ist in der Kunst unwichtig.«⁴

Sklovskij geht es im wesentlichen um zwei Dinge: Erstens, in ihrem Alltag reduzieren die Menschen durch verkürzte (verkümmerte), automatisierte Wahrnehmungen – »Gewohnheitsassoziationen« (Brecht) – die Fülle der Dinge und Sachverhalte schnell und flüchtig auf wieder erkennbare Schemata. Die Kunst dagegen zerstört diese Automatismen. Die Dinge und Sachverhalte werden durch verschiedene Verfahren aus den gewohnten Assoziationen herausgerissen, dekontextualisiert, »seltsam gemacht«, damit der Prozess der Wahrnehmung verlängert beziehungsweise erschwert und das Ding nicht bloss wieder erkannt, sondern »gefühl« und wie zum ersten mal »gesehen« wird. Kernstück von Sklovskijs Überlegungen ist die Konzeption einer notwendigen Durchbrechung des »Automatismus der Wahrnehmung« durch »verschiedene Mittel«.⁵

Wenn das »Machen einer Sache selbst« und die »erschwerte Form«, also das »Seltsam machen« durch »verschiedene Mittel« in den Mittelpunkt der Kunst rücken, dann stellt sich sofort die Frage nach dem Medium, nach seinem Eigensinn, seinen unentdeckten Möglichkeiten und Sperrigkeiten, wie sie oben skizziert wurden.

Zum zweiten Aspekt: Kunst als Methode. Kunst als Methode bedeutet, das Experimentelle in den Vordergrund zu rücken. Aber anders als die Naturwissenschaften, für die Falsifikation und Verifizierbarkeit die entscheidenden Kriterien sind, die zu Beweisen und überprüfbaren Ergebnissen führen, orientiert sich künstlerische Praxis nicht an der Fixierung auf Resultate als höchstes Ziel, sondern am Prozesscharakter der kreativen Tätigkeit. Künstlerischem Experimentieren geht es explizit um die »Bedingungen des Möglichen« (Philipp Lacoue-Labarthes), nicht um die Grundlegungen des Machbaren. Experimentieren als Verfahrensweise künstlerischer Praxis bedeutet: Strategien der Neuerung zu entwickeln. Dies aber setzt voraus, was man als Haltung innerer Produktivität bezeichnen könnte. Ausdruck dieser Haltung – die eine Medien- und Kunsthochschulausbildung ihren StudentInnen wesentlich mit zu vermitteln hat – sind: Neugier, Risikobereitschaft und Kompromisslosigkeit hinsichtlich der eigenen Themen und Interessen und hinsichtlich der Arbeit am und mit dem Eigensinn der Medien. Die jeweiligen Möglichkeiten eines Mediums lassen sich zwar theoretisch reflektieren und, bei Medien, die über eine lange Geschichte verfügen, wie die Literatur, Theater, Tanz, Musik auch analytisch genauer bestimmen. Um das Potenzial eines Mediums aber zu erforschen, zu erproben, es auszureizen, es zu transformieren, zu unterlaufen, zu hybridisieren, gegen den Strich zu bürsten, um es als Artefakt sinnlich erlebbar zu machen, dazu braucht es die konkrete künstlerische Arbeit am und mit dem jeweiligen Medium selbst.

Eine Medien- und Kunstausbildung auf der Höhe ihrer Zeit

Zu diesen zwei Momenten Eigensinn der Medien, Kunst als Verfahren, Kunst als Methode tritt als drittes Moment die individuelle und kollektive Autorenschaft hinzu. Was wäre der Eigensinn der Medien ohne die Eigensinnigkeit und die Scharfsinnigkeit künstlerischer Autorenschaft.

Eine Medien- und Kunstausbildung auf Augenhöhe mit ihrer Zeit, eine Ausbildung, die in die Zukunft gerichtet ist und zugleich die Erfahrungen der Tradition ernst nimmt und durcharbeitet, wird den Studierenden Experimentierräume zur Verfügung stellen. Experimentierräume, in denen neugierig, radikal und kompromisslos die individuelle und kollektive, eigensinnige Arbeit der StudentInnen an selbst gewählten oder auferlegten, Interessen/Inhalten/Themen und ihre Arbeit am und mit dem Eigensinn unterschiedlicher Einzel- und Hybrid-Medien gefordert und gefördert wird.

Zu einer medialen gehört heute zugleich auch eine transmediale Ausbildung. Transmediale Ausbildung heisst, die Studierenden in die Lage zu versetzen, gleichzeitig in und mit einem Medium arbeiten zu können und die Schnittstelle zu anderen Medien zu denken und künstlerisch

bespielen zu lernen. Autorenschaft in einem medien- und technologiebasierten Zeitalter, wie es die postindustrielle Epoche darstellt, bedeutet nicht nur individuelle oder kollektive Autorenschaft, in der jeder seine spezifischen Kompetenzen einbringt, sondern kollaborative Autorenschaft, in der jeder und jede seine spezifischen Kompetenzen mit den Kompetenzen anderer zu vernetzen imstande ist und dadurch selbst immer wieder gründlich transformiert aus diesem Prozess hervorgeht. Dies setzt aber neben der Entwicklung sozialer, kommunikativer und zunehmend auch analytischer Kompetenzen vertiefte Kenntnisse des eigenen und Kenntnisse der anderen Medien voraus. Die Bedeutung einer zugleich medial vertiefenden und transmedial vernetzenden Ausbildung – die bald auch über das Angebot einer Medien- und Kunsthochschule hinausgreifen muss – sehe ich darin, dass sie den Studierenden ermöglicht, einen Weg als KünstlerInnen auf der Höhe ihrer Zeit oder als in der »Informationsgesellschaft« zunehmend und dringlich gebrauchte, flexible und vielseitig anschlussfähige MedienautorInnen zu gehen, die als Einzelne und im Team in der Lage sind, Verantwortlichkeit über Inhalt, Konzeption, Realisation, Produktionsablauf und Budgetierung souverän wahrzunehmen.

Wenn es richtig ist, dass ein jeweils neues Medium in doppelter Weise Auswirkung auf alte Medien hat, indem es diese zu einem neuen Verständnis seiner Möglichkeiten unter neuen Bedingungen zwingt und sie zugleich auch transformiert, dann liegt eine wesentliche Herausforderung und Chance der Medien- und Kunstausbildung an Kunsthochschulen auch und gerade in der Ermöglichung und Förderung hybrider oder cross-over Kunstwerke, handle es sich dabei um interaktive Audioinstallationen, Videoessays, Medienarchitektur, transmediale Schnittstellen in urbanen Räumen, DJ-Events, digitale Dichtung, neue Ästhetiken des Performativen, um SMS-Visuals für Clubs, Parties, Intercity-Streams von DJ-Events, Netz-TV, kulturelle Software, Radiokonzerte für Handys oder, oder, oder. Eine transmediale oder hybride Kunst erfordert, und das ist für eine Kunstausbildung mittelfristig die zentrale Herausforderung, die Erarbeitung, Vermittlung und die Nutzung einer Reihe von komplexen Fachgebieten wie Neurophysiologie, Kognitionswissenschaften, Architektur, Nanotechnologie, Informatik-, Ästhetik-, Erkenntnis- und Wahrnehmungstheorien, life sciences, die nicht an einer, sondern verstreut an unterschiedlichen Hochschulen gelehrt werden. Ein wesentlicher Grund dafür ist, dass die Technologiebasiertheit der Medien seit der Erfindung Fotografie zwar stetig zugenommen, durch die Digitalisierung aber einen eigentlichen Sprung erfahren hat. Das Dispositiv hat sich damit auch für die Künste Grundlegend und dramatisch verändert. Die Verknüpfung von Kunst, Technologie und Wissenschaft – die in der Renaissance für eine kurze historische Epoche zu einer Selbstverständlichkeit wurde – wird, das ist heute unabweisbar, zu einer Voraussetzung zukünftiger Kunst- und Medienarbeit und damit auch einer adäquaten Ausbildung.

Es braucht dazu KünstlerInnen, die uns mit ihren ästhetischen Werken, ihren sinnlichen Artefakten, neue Wahrnehmungs- und Denkweisen, neue Erfahrungsmodelle, Kartografie- und Navigationsinstrumente an die Hand geben. Und es braucht gleichermassen MedienarbeiterInnen, die als FilmerInnen besseres Fernsehen zu machen befähigt sind, als wir es täglich zu sehen bekommen, die als FotografInnen in Zeitungen, Zeitschriften, Büchern, in der Werbung ihr Medium auf neue Art einzusetzen in der Lage sind oder die als neue Medien-SpezialistInnen andere Spielkulturen als die herkömmlichen Shooter-Games, neue Lernumgebungen oder in ihrem Potenzial noch wenig ausgereizte maschinische Plattformen zu erproben und zu realisieren vermögen.

ABBILDUNGEN:





ABBILDUNG 1a-d:
F.O.K., TeleKletterGarten, Kletterwand im öffentlichen Raum, 2003
URL: tkg.co.at/tt

Durch die Vergrößerung des realen Abstands zwischen den Zeichen entsteht ein physischer Raum, indem eine ganze Menge Kilokalorien verbraucht und Kommunikation im Überfluss produziert wird. Dieser diskursive Raum zählt zu den Ergebnissen des »TeleKletterGartens«, die wiederum über Lautsprecher in den öffentlichen Raum übertragen werden. Unterschiedliche soziale Gruppen werden in diesem Kommunikationsevent miteinander konfrontiert: Programmierer, Festivalbesucher, Kletterer, Kinder, lokale Aktionsgruppen. Ein einfaches Zeichensystem dient dafür als Plattform: 64 Zeichen, die es ermöglichen, die Welt abzubilden, Prozesse zu beschreiben, die in den letzten 20 Jahren eine neue Macht entwickelten, über die wir gerne als Informationsgesellschaft sprechen. Sie braucht allerdings nichts dringender, als diskursive Räume und Platz zwischen den Zeichen für alle BenutzerInnen, Gestalter und die Menschen, die in ihrem Einflussbereich stehen.

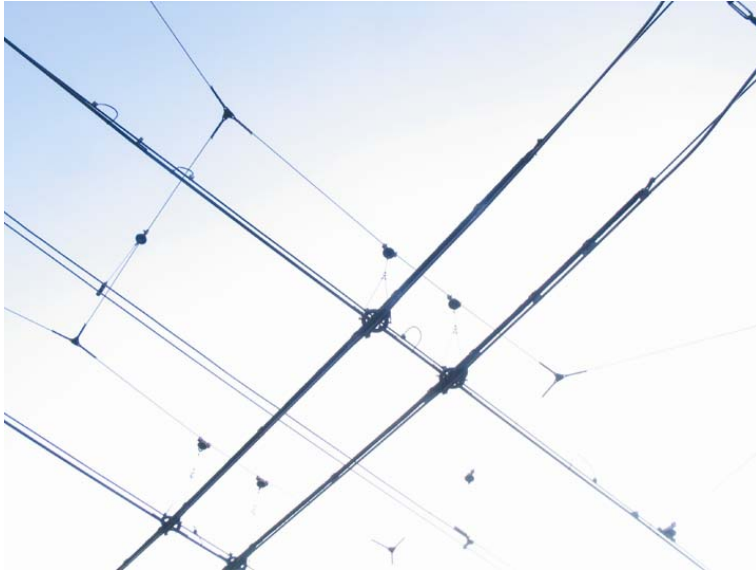


ABBILDUNG 2a-b:
Mumbai Streaming Attack, TRAMJAM – ZÜRICH RUSHHOUR, Vernetzte Audio Performance, 2004
URL: www.tramjam.net

Fahrpläne geben den Takt an. Daten einer lokalen, städtischen Verkehrsstruktur bilden das Grundmuster für eine kollaborativ orchestrierte Soundcollage. »TRAMJAM« ist eine vernetzte Audio Performance und kann in jeder beliebigen Tramstadt aufgeführt werden. Zum Beispiel in Zürich, wo ein 13-köpfiges TRAMJAM-Orchester den spezifischen Charakter jeder der 13 Tramlinien interpretiert. Die persönlich, sozial oder politisch assoziierten Klänge aus live generierten, mobil übertragenen, gesammelten oder komponierten Sounds werden als 13 eigenständige Tonspuren in die eigens geschriebene Fahrplansoftware eingespielt und live zu einem gemeinsamen auditiven Stadtbild gemixt. »TRAMJAM« findet als mehrstündiges Happening statt und wird über Netstreaming und Radio übertragen. Diese »Mehr-Kanal-Mehr-Tramfahrer-Mix-Hub-Streaming-Jam-Session« wurde als Gruppenprojekt im Hauptstudium mit Gastdozentin Shu Lea Cheang entwickelt und in Zusammenarbeit mit reboot.fm und Club Transmediale Berlin im Februar 2004 zum ersten Mal inszeniert. »TRAMJAM« performt auch in Wien, Rotterdam und Basel. Die Gruppe Mumbai Streaming Attack bezieht an allen Aufführungsorten lokale Soundartisten und das öffentliche Publikum in die Performance mit ein.

1 KLUGE, Alexander; NEGΤ, Oskar: Antigone und das eigensinnige Kind. In: Dies.: Geschichte und Eigensinn. Frankfurt a.M. 1981, S. 765-769.

2 Ebenda.

3 Zuletzt in: SCHIESSER, Giaco: Working on and with Eigensinn. Media – Art – Education. Hrsg. vom Piet Zwart Institute, Willem de Kooning Academy Rotterdam. Rotterdam 2004. On-line Publikation: <http://pzwart.wdka.hro.nl/mdr/Publications/view>

4 SKLOVSKIJ, Viktor Borisovic: Die Kunst als Verfahren. In: STRIEDTER, Jurij (Hrsg.): Russischer Formalismus. Texte zur allgemeinen Literaturtheorie und zur Theorie der Prosa. München 1994, S. 4-35.

5 Ebenda.