

- Theoriepool: „Interaktion, Partizipation und Kommunikation: Der Wunsch nach Teilnahme in der Kunst“, Yvonne Volkart –

Zusammenfassung der Texten: **„Strategien der Interaktivität“**

(Daniels, Dieter: „Vom Ready-Made zum Cyberspace“, Ostfildern 2003: Hatje Cantz Verlag, Internetadresse: http://www.hgb-leipzig.de/daniels/vom-readymade-zum-cyberspace/strategien_der_interaktivitaet.html)

und

„Interaktion, Partizipation, Vernetzung: Kunst und Telekommunikation“

(Arns, Inke: erschienen in „Medien Kunst Netz 1 / Media Art Net 1“, Wien 2004: Springer-Verlag, Internatadresse: http://www.medienkunstnetz.de/themen/medienkunst_im_ueberblick/kommunikation/)



Daniels:

Mit Beginn der 1950er Jahre begannen versch. Künstler, allen voran **John Cage**, der Frage der Partizipation des Betrachters an einem Kunstwerk eine neue Richtung zu geben. Der Wunsch nach der Erweiterung des Kunstbegriffes bzw. der Bruch mit den Traditionen der abendländischen Kunst und dem alt-europäischen Geniekult des Schöpferischen waren der Motor für neue Konzepte, wie beispielsweise Cage's:

- **„Imaginary Landscape No.4“**, 1951
(12 Radios als Musikinstrumente, 24 Ausführende, die Partitur bestimmt er nach dem I-Ging)
- **„4'33“**, 1952
(4 Minuten und 33 Sekunden Stille)
- **„Fontana Mix“**, 1958
(multiple Anwendung für versch. Stücke)

In diesen Werken übernahm der traditionell passive Betrachter die Rolle eines aktiven Rezipienten, der zu einem Teil des künstlerischen Prozesses wurde.

Der Künstler selbst gibt nur noch die Methode und das Material vor und gestaltet somit ein offenes „do-it-yourself“-Kunstwerk, dass von den Ausführenden und dem Publikum auch eine Bereitschaft zu neuen Erfahrungen abverlangt.

Diese neue Form, Kunst „erlebbarer“ zu gestalten, wird in den 1960er Jahren mit dem Auftreten der ersten Happenings, die von Allan Kaprow initiiert werden, noch gesteigert. Hier beginnen die Grenzen zwischen Autor, Teilnehmer und Publikum vollends zu verschwimmen. Die Mitwirkenden interagieren mit dem vorgegebenen Handlungsrahmen, sodass Kommunikation zu zentralen Faktor wird.

Allan Kaprow:

- Happenings, Ende 1950er
- **„18 Happenings in 6 Parts“**, 1959
(die Dauer der einzelnen Aktion und der Pausen war genauestes festgelegt)

Auch die Fluxus-Bewegung nimmt diese Form von Interaktion auf und setzt den Schwerpunkt auf soziale und kulturelle Inhalte hinsichtlich gesellschaftlicher Veränderung. Hauptkritikpunkt war die Einweg-Struktur der Massenmedien und der dadurch hervorgerufenen Passivität des Zuschauers. Genau aus diesem Grunde wurden z.B. Radio und Fernsehen eingesetzt, um Interaktivität bzw. auch Kreativität im Umgang

mit diesen Medien zu fördern. Es ging hierbei um die Kritik an der Passivität des kulturellen Konsumismus, der als Effekt der Massenmedien empfunden wurde, aber auch die Abgrenzung zur elitären Kunstwelt und die Aufhebung der Kluft zwischen Kunst und Leben waren Teil dieser Ideologie.

Nam June Paik:

- „Exposition of Music – Electronic Television“, 1963
- „Participation TV“, 1963-1966
- „Magnet TV“, 1965 (Zuschauer konnten durch ein Mikrofon oder einen Magneten oszillierende Muster auf einem modifizierten TV-Bildschirm erzeugen)

In den 1970er Jahren gab es die These, dass in der elektronischen Technologie ein **emanzipatorisches Potential** zur nicht-hierarchischen Kommunikation enthalten ist. Die soziale Vernetzung und die Erschaffung von Räumen außerhalb institutionalisierter Verwaltung von Diskursen konnten durch Techniken wie Telekommunikationsnetze, Telefax, TV, Video, Satellitentechnik erprobt und realisiert.

Während in den 80er Jahren die neuen technischen Möglichkeiten noch vorwiegend zur Interaktion zwischen Mensch und Maschine genutzt wurde*, die allerdings auch durch die Einsamkeit des Betrachters geprägt war, tritt Anfang der 90er verstärkt wieder die zwischenmenschliche Kommunikation in den Vordergrund. Durch die Einführung und Verbreitung des Massenmediums Internet ist eine neue Form der Interaktivität möglich geworden. Das Ideal der 60er Jahre wird wieder entdeckt: der Wunsch nach freiem, grenzenlosem Austausch, Kollaboration und Kollektivität, die Idee des Netzwerkes.

Chronologische Übersicht (ab Mitte des 20. Jahrhunderts) mit charakteristischen Beispielen in der Kunst mit Schwerpunkt „aktive Partizipation“ und „Interaktion“:

„Offene Kunstwerke“, Happening / 50er

John Cage:

- „Imaginary Landscape No.4“, 1951 (12 Radios als Musikinstrumente, 24 Ausführende, die Partitur bestimmt er nach dem I-Ging)
- „4'33“, 1952 (4 Minuten und 33 Sekunden Stille)
- „Fontana Mix“, 1958 (multiple Anwendung für versch. Stücke)

Zuhörer werden für eine kreative Rezeption sensibilisiert oder zu „Performern“ gemacht.

Allan Kaprow:

- Happenings, Ende 1950er
- „18 Happenings in 6 Parts“, 1959 (die Dauer der einzelnen Aktion und der Pausen war genauestens festgelegt)

Zuschauer werden zu aktiven Teilnehmern.

Happening, Fluxus / 60er

- Schwerpunkt sind soziale und kulturelle Inhalte hinsichtlich gesellschaftlicher Veränderung
- ästhetisch-soziale Entgrenzung
- Einsatz und neue Nutzung von Medien, die zu Distributionszwecken dienen (Radio, TV)

- Kritik an der Einweg-Struktur der Massenmedien und der dadurch hervorgerufenen Passivität des Zuschauers.
- Auflehnung gegen die elitäre Kunstwelt.
- Aufhebung der Kluft zwischen Kunst und Leben

Georg Maciunas:

- Fluxusbegründer, 1962

Nam June Paik:

- „Exposition of Music – Electronic Television“, 1963
- „Participation TV“, 1963-1966
- „Magnet TV“, 1965 (Zuschauer konnten durch ein Mikrofon oder einen Magneten oszillierende Muster auf einem modifizierten TV-Bildschirm erzeugen)

Valie Export:

- Tapp- und Tastkino, 1968 (durch einen Kasten mit 2 Löchern, den die Künstlerin am Oberkörper trägt, können Passanten ihre Brüste befühlen, öffentlicher Raum contra Privatsphäre, Interaktion als direkte, sinnliche, taktile Erfahrung)

Performance, Telekommunikationsexperimente / 70er-80er

- Konfrontation des Betrachters mit seinem eigenen medialen Bild
- Reflexion über die Beziehung mit dem Medium, Konditionierung des Betrachters
- Erschaffung von Räumen außerhalb institutionalisierter Verwaltung von Diskursen durch Telekommunikationsnetze
- soziale Vernetzung
- Interaktion mit Telefon, Telefax, TV, Video, Satellitentechnik

Bruce Nauman:

- „Live-Taped Video Corridor“, 1970 (Irritation des Betrachters durch An- und Abwesenheit im Videobild, Konditionierung des Betrachters)

Peter Campus:

- „Interface“, 1972 (Spiel mit Videotechnik, Überlagerungen von Spiegelung und Projektion)

Peter Weibel:

- „Beobachtung der Beobachtung: Unbestimmtheit“, 1973 (der Betrachter kann sich im Monitor nie von vorne sehen)

Douglas Davis:

- „Talk out!“, 1972 (Fernsehperformance, Dialog mit dem Publikum via Telefon und Drucker)
- „Seven Thoughts“, 1976 (7 persönliche Gedanken des Künstlers wurden aus einem leeren Stadion per Satellit übertragen und konnten weltweit empfangen werden)

Dan Graham:

- „Present Continuous Past[s]“, 1974 (Zeitverzögerung, Bezug Architektur und Videobild)

Kit Galloway/Sherrie Rabinowitz:

- „Satellite Ars Project“, 1977 (2 Gruppen von Tänzern an versch. Orten, die durch die Satellitenübertragung interagieren und denn Schein erwecken, als würden sie miteinander tanzen)
 - „Hole in Space“, 1980
 - „Electronic Café“, 1984 (Computer- und Videonetzwerk, das mehrere Stadtteile in Echtzeit verband, Vorläufer zum Internetcafé)
-

Telekommunikationsmedien, Interaktive Medienkunst / 80er-90er

- Interaktion mit Video (interaktives Fernsehen und Kino)*,
- Interaktion zwischen Körper und statischer oder dynamischer Datenwelt**
- Interaktion als dialogisches Modell ***
- Die meisten Enviroments sind nicht auf zwischenmenschliche Kommunikation ausgerichtet, was auch aber technisch bedingt ist.

Lynn Hershman:

- „Lorna“, 1983/84 (Betrachter befindet sich im gleichen Raum wie Darstellerin, über dessen Schicksal er per Fernbedienung entscheidet)
- * „Deep Contact“, 1989/90
- „A room of one's own“, 1992 (Spiel mit der sexuellen und erotischen Dimension der Interaktion, Betrachter wird zum Mitspieler oder Voyeur)

David Rokeby:

- „Very Nervous System“, 1982/95 (reagiert in versch. Modulationen auf Körpersprache)

Jeffrey Shaw:

- ** „The Legible City“, 1988
- „The Virtual Museum“, 1991 (3D-Interaktion, Übertragung alltäglicher Körperbewegungen in unveränderlichen die Datenlandschaft)

Peter Weibel:

- „Das tangile Bild“, 1991
- ** „Der Vorhang von Lascaux“, 1993 (Verschmelzung von Bild und Betrachter)

Peter Dittmer:

- „Die Amme“, 1992 (Eigenleben der Maschine, Dialogfähigkeit der Software wird ständig erweitert)

Ulrike Gabriel:

- ** „Breath“, 1992/93 (Rückkopplung Körper/Daten)

Paul Sermons:

- *** „Telematic Dreaming“, 1992 (2 Orte wurden mittels Blue-Box-Technik und ISDN-Videokonferenz miteinander verbunden. Die Betrachter schienen sich aber an einem Ort (virtuelles Doppelbett) zu befinden.)

Knowbotic Research:

- „Simulationsraum mobiler Datenklänge“, 1993
- „Dialogue with the Knowbotic South“, 1994 (3D-Raumsimulation, Visualisierung von naturwissenschaftlichen Vorgängen)

Christa Sommerer/Laurent Mignonneau:

* „A-Volve“, 1994 (Eigendynamik von künstlichen Wesen)

Stelarc:

- „Fractal Flesh“, 1995
- „Ping Body“, 1996 (integrierte Medientechnik im Körper, die bsp. durch Internetuser gesteuert werden können)

Daniel Plewe:

- „Muser's Service“, 1994/95
- „Ultima Ratio“, 1998 (Sprachaustausch mit PC, Software generiert Tagträume oder Grundsatzentscheidungen)

90er

- Technologischer Schwerpunkt
- Internetzugang für alle („access for all“)
- mit Aufkommen des Internets aber auch wieder mit sozialer Komponente und Möglichkeit zur Kollektivität im Medienraum
- kollaborative Schreibprojekte
- Immaterialisierung durch Computer

Wolfgang Staehle:

- „The Thing“, 1991 (internationales, autonomes Netzwerk, Kommunikation via Email, später Messageboards, Foren)

Ingo Günther:

- „Refugee Republic“, 1993 (ein über das Internet organisierter Staat)

Antoni Muntadas:

- „The File Room“, 1994 (Archiv im Internet zu Zensurfällen)

Douglas Davis:

- „The World's First Collaborative Sentence“, 1994 (ein einziger, nicht endender Satz, der von seinen Lesern via Internet immer weiter geschrieben wird)

Agnes Hegedüs:

- *** „Between the Words“, 1995

Ende 90er/ Anfang 2000

- durch grafische Oberfläche entsteht Netzkunst
- verbesserte Vernetzungs- und Partizipationsmöglichkeiten
- Klangexperimente, Live-Audiostreams
- Open source, open text, open theory
- Entstehung von weblogs, wikis
- gemeinsames Arbeiten an Projekten (Software, Enzyklopädien, Gesetze)
- copyleft

E-Lab (Re-Lab):

- „Xchange“, 1997 (Netzwerk, globale Distribution von Soundmaterial, Streaminquellen werden live gemischt)

Rags Media Collective:

- „Opus“, 2001 (Austauschplattform von digitalen Objekte (Video, Bild, Ton, Text), die bearbeitet und wieder hochgeladen werden können, gemeinsames Eigentum, copyleft)

Zukunftsmodelle (nach Arns)

- lernfähige Software, die sich durch Gebrauch weiterentwickelt
- Verknüpfung des virtuellen mit dem realen (Stadt-)Raum

CCC:

- „Blinkenlights“, 2001-02 (Steuerung von Objekten vor Ort über das Internet)
- „arcade“, 2002

Kritik und Zukunftsmodelle (nach Daniels)

- die in der Medienkunst entwickelte Interaktivität wird vom Mainstream der Massenmedien übernommen und zu kommerziellen Zwecken genutzt
- Die Grenze zwischen Technologie und Ideologie ist verwischt
- Technologie ist seit den 90ern ein zentrales Element der Ideologie
- Die Wirkung der Medien lässt sich auf Dauer und im großen Maßstabe nicht umkehren
- Das emanzipatorische Potential der Medien lässt sich auch heute nicht umsetzen
- keine Emanzipation des Konsumismus
- „Interpassivität“

- das Netz bieten immer mehr Freiräume und Nischen für Kunst, Kultur und Kreativität
- Platz für „Amateurkunst“ (private Homepages)
- neue Netzkultur, „do-it-yourself“-Mentalität, die industriell vordefinierte Standards hinterfragt
- Kunst, die sich nicht mehr Kunst nennt