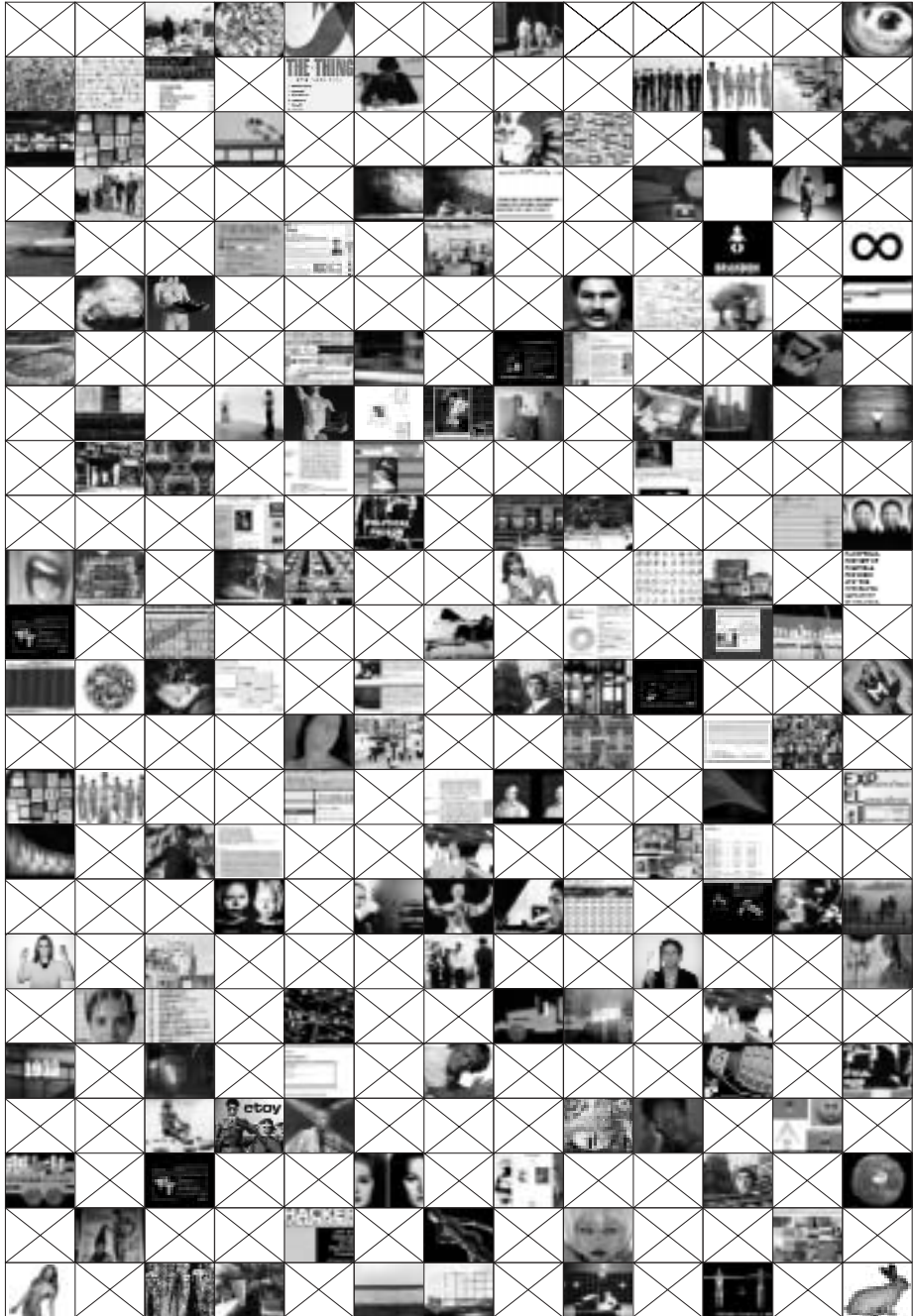




**Rudolf
Frieling**
/
**Dieter
Daniels**
/
(Hg./eds.)
/
**Medien
Kunst
Netz**
/
2
**Thematische
Schwerpunkte**
/
**Media
Art
Net**
/
2
**Key
Topics**

MEDIENKUNSTNETZ//KÜNSTLER/INNEN ■-----→ A-Z ■ -INNEN ■
 [E.] TLWIN GABRIEL ■ 0100101110101101.ORG ■ 242 PILOTS ■-----→
 A ■ ABEAD ANTONI ■ ABE SHUYA ■ ABRAMOVIC MARINA ■ ACCONCI LITO ■
 ACT UP ■ ADA – AKTIONEN DER AVANTGARDE ■ ADRIAN X ROBERT ■ ADRIAN
 MARC ■ AHILA EIJÄ-LIISA ■ AITKEN DOUG ■ AKERMAN CHANTAL ■ ALS-
 LEBEN KURD ■ AMERIKA MARK ■ ANDERS FRIEDERIKE ■ ANDERSON LAURIE
 ■ ANDING VOLKER ■ ANGER KENNETH ■ ANGERER MARIE-LUISE ■ ANT FARM
 ■ ANTLFINGER MATHIAS ■ ANTONIONI MICHELANGELO ■ ARCANGEL CORY ■
 ARCHIZOOM ■ ARNATT KEITH ■ ARNDT OLAF ■ ARNOLD MARTIN ■ ARNS INKE
 ■ ART CLUB BERLIN ■ ART+COM ■ ARTWARPEACE ■ ASCII ART ENSEMBLE
 ■ ASCOTT ROY ■ ASHLEY ROBERT ■ ASSOCIATION APSOLUTNO ■ ATAMAN
 KUTLUG ■ ATLAS CHARLES ■ ATU ■ AUGST OLIVER ■ AUTOPERFORATIONS-
 ARTISTEN ■ AZIZ ANTHONY ■-----→ B ■ BACHTIN MICHAEL ■ BAL-
 DESSARI JOHN ■ BARANOWSKY HEIKE ■ BARNEY MATTHEW ■ BARRIÈRE JEAN-
 BAPTISTE ■ BARSAMIAN GREGORY ■ BASQUIAT JEAN-MICHEL ■ BAUER SVEN
 ■ BAUMGÄRTEL TILMAN ■ BAYER NORBERT ■ BAYRLE THOMAS ■ BEAR LIZA
 ■ BEC LOUIS ■ BECK STEFAN ■ BECK STEPHEN ■ BECKETT SAMUEL ■ BEE-
 CROFT VANESSA ■ BELSCHNER TORSTEN ■ BEN-ARY GUY ■ BENAYOUN MAU-
 RICE ■ BENNING SADIE ■ BENSE MAX ■ BERNSTRUP TOBIAS ■ BETTS TOM ■
 BEUYS JOSEPH ■ BIELICKY MICHAEL ■ BIEMANN URSULA ■ BIGGS SIMON ■
 BIOTA.ORG ■ BIRKHOFF GEORGE DAVID ■ BIRNBAUM DARA ■ ELAIR DAVID ■
 BLANK+JERON ■ BLAU DOUGLAS ■ BLUM HEINER ■ BLUME CLAU ■ BÓDY GÁ-
 BOR ■ BÖHMLER CLAU ■ BOLLINGER REBECCA ■ BOTSCHAFT E.V. ■ BOYLE
 MARK ■ BRAEMER SILKE ■ BRECHT BERTOLT ■ BRECHT GEORGE ■ BREINDL
 MARTIN ■ BRELOH HEINZ ■ BRETON ANDRÉ ■ BRIMOIN-SANSON RAOUL ■
 BROODTHAERS MARCEL ■ BRUCH KLAUS UOM ■ BRUEGHEL PIETER ■ BRÜM-
 MER LUDGER ■ BRUNO CHRISTOPHE ■ BRUSZEWSKI WOJCIECH ■ BRUYN ERIC
 DE ■ BRYNNTRUP MICHAEL ■ BUCI-GLUCKSMANN CHRISTINE ■ BULLOCH
 ANGELA ■ BUNNE EGON ■ BUNTING HEATH ■ BUNUEL LUIS ■ BURDEN CHRIS ■
 BUREAU OF INVERSE TECHNOLOGY [BIT] ■ BURIAN EMIL F. ■ BURROUGHS
 WILLIAM S. ■ BURSON NANCY ■ BUTZMANN FRIEDER ■-----→ C ■
 CAGE JOHN ■ CAHEN ROBERT ■ CAHILL THADDEUS ■ CALLAS PETER ■ CALLE
 SOPHIE ■ CAMPBELL JIM ■ CAMPUS PETER ■ CAMELLE ERNST ■ CARDIFF
 JANET ■ CATTS ORON ■ CELIS ISMAEL ■ CÉSAR ■ CHAOS COMPUTER CLUB
 E.V. ■ CHAPMAN JAKE AND DINOS ■ CHEANG SHU LEA ■ CHEVALIER MIGUEL ■
 CHILDS LUCINDA ■ ÇIŇÇERA RADÚZ ■ CLAIR RENÉ ■ CLARK LYGIA ■ CLAU
 CARLFRIEDRICH ■ CLAUSS FLORIAN ■ COHEN HAROLD ■ CONFU BACA ■ CON-
 NER BRUCE ■ CONRAD TONY ■ CONRADS MARTIN ■ CONRADT GERD ■ CONSTAN-
 TINI ARCANGEL ■ CONVEX TV ■ CONLIAY JOHN HORTON ■ COOPER SHANE ■
 CORDEIRO WALDEMAR ■ CORNER PHIL ■ COURCHESNE LUC ■ CRANDALL JOR-
 DAN ■ CRITICAL ART ENSEMBLE ■ CUCHER SAMMY ■ CUNNINGHAM CHRIS ■
 CURTIS ROBIN ■ CZUKAY HOLGER ■-----→ D ■ D'URBANO ALBA ■ DÀ
 RIMINI FRANCESCA ■ DALI SALVADOR ■ DAMMANN MARTIN ■ DAMMBECK
 LUTZ ■ DANIEL SHARON ■ DANIELS DIETER ■ DAVIES CHARLOTTE ■ DAVIS
 DOUGLAS ■ DAVIS JOE ■ DE DIGITALE STAD ■ DEBORD GUY ■ DEEP DISH

TELEVISION ■ DELLBRÜGGE+DE MOLL ■ DEMAND THOMAS ■ DEMARINIS
PAUL ■ DEREN MAYA ■ DIBBETS JAN ■ DIE TÖDLICHE DORIS ■ DIE VETERA-
NEN ■ DIEDERICHSEN DIEDRICH ■ DIETZ STEVE ■ DIMKE PETER ■ DINKLA
SÖKE ■ DITTMER PETER ■ DODGE MARTIN ■ DOGFILM ■ DORE O. ■ DOUGLAS
STAN ■ DOVE TONI ■ DUCHAMP MARCEL ■ DUIKER JOHANNES ■ DULZAIDES
FELIPE ■ DUPUY JEAN ■ DÜRER ■-----→ E ■ E.A.T. - EXPERIMENTS
IN ART AND TECHNOLOGY ■ EGGELING VIKING ■ EISENSTEIN SERGEI MIK-
HAILOVICH ■ EL GRECO ■ EL LISSITZKY ■ E-LAB ■ ELECTRONIC DISTUR-
BANCE THEATRE ■ ELLER ULRICH ■ EMIGHOLZ HEINZ ■ EMIN TRACEY ■
EMSHWILLER ED ■ ENO BRIAN ■ EPPERLEIN PETRA ■ ERNST WOLFGANG
■ ESPENSCHIED DRAGAN ■ ETOY ■ EVENTSTRUCTURE RESEARCH GROUP ■
EXPORT VALIE ■-----→ F ■ FAHLSTRÖM ÖYVIND ■ FAROCKI HARUN
■ FEINGOLD KEN ■ FEND PETER ■ FERRARI GAUDENZIO ■ FEYERABEND
PAUL ■ FIETZEK FRANK ■ FISCHINGER OSKAR ■ FISCHLI+ WEISS ■ FLAVIN
DAN ■ FLEISCHMANN MONIKA ■ FLICKINGER LONNIE ■ FLOR MICZ ■ FLUSSER
VILÉM ■ FLUKUS GRUPPE ■ FOEBUD E.V. ■ FOERSTER HEINZ ■ FÖLLMER
GOLO ■ FONTANA BILL ■ FONTANA LUCIO ■ FOREST FRED ■ FORESTA DON ■
FORGÁCS PÉTER ■ FORSYTHE WILLIAM ■ FOX TERRY ■ FRAMPTON HOLLIS
■ FRANK HELMAR ■ FRANKE HERBERT W. ■ FREUDE ALVAR ■ FRIC JAROSLAV
■ FRICKE ADIB ■ FRIEDLANDER LEE ■ FRIELING RUDOLF ■ FRIESE HOLGER
■ FROESE DIETER ■ FRÖHLICH FRED ■ FROHNE URSULA ■ FRY BENJAMIN ■
FUJIHATA MASAKI ■ FUR ■ FURUKAWA KIVOSHI ■ FUSCO COCO ■-----→
G ■ GABRIEL ELSE ■ GABRIEL ULRIKE ■ GALLOWAY KIT ■ GARCIA ANDÚJAR
DANIEL ■ GARRIN PAUL ■ GASTEIER KLAUS ■ GEISSLER BEATE ■ GENERAL
IDEA ■ GERLACH JULIA ■ GERSTNER KARL ■ GERZ JOCHEN ■ GIANNETTI
CLAUDIA ■ GILBERT+GEORGE ■ GILLETTE FRANK ■ GIRARDET CHRISTOPH
■ GLASERFELD ERNST VON ■ GODARD JEAN-LUC ■ GOLDBERG KEN ■ GÓMEZ-
PENA GUILLERMO ■ GOMMEL MATTHIAS ■ GORDON DOUGLAS ■ GORILLA
TAPES ■ GÖTZ KARL OTTO ■ GRAHAM DAN ■ GRAHAM RODNEY ■ GRAMMING
WALTER ■ GRANULAR SYNTHESIS ■ GRAU OLIVER ■ GREEN RENÉE ■ GREEN-
AWAY PETER ■ GRIMONPREZ JOHAN ■ GROMALA DIANE ■ GRUBER BETTINA ■
GRUBINGER EVA ■ GRÜNBEIN DURS ■ GRUNDMANN HEIDI ■ GRUNERT FREDDY
PAUL ■ GUERRILLA GIRLS ■ GUITON JEAN-FRANÇOIS ■ GÜNTHER INGO ■
GUTMAIR ULRICH ■-----→ H ■ HAACKE HANS ■ HAHN ALEXANDER ■
HAKANSSON HENRIK ■ HALL DAVID ■ HALLEY PETER ■ HAMILTON RICHARD
■ HAMMANN BARBARA ■ HÁMOS GUSZTÁV ■ HANDSHAKE ■ HARAWAY DONNA
■ HARMON LEON ■ HARWOOD GRAHAM ■ HATOUM MONA ■ HAUSSWOLFF CARL
MICHAEL VON ■ HAY ALEX ■ HAY DEBORAH ■ HEGEDŰS AGNES ■ HEIBACH
ASTRID ■ HEILIG MORTON ■ HEIN BIRGIT ■ HEIN WILHELM ■ HELFERT
HEIKE ■ HENDRICKS JOCHEN ■ HENRY PIERRE ■ HENTSCHLÄGER KURT ■
HENTZ MIKE ■ HEROLD JÖRG ■ HERSHMAN LYNN ■ HESS FELIX ■ HILL GARY
■ HILLER LEJAREN ■ HILLS JOAN ■ HIRSCHBIEGEL OLIVER ■ HOFSTADTER
DOUGLAS ■ HÖLLER CARSTEN ■ HOLERT TOM ■ HOLSCHBACH SUSANNE ■
HOLZER JENNY ■ HOOVER MAN ■ HOPPER DENNIS ■ HORN REBECCA ■ HÖRNER
UTE ■ HSIEH TENGCHING ■ HUBER FELIX STEPHAN ■ HUENE STEPHAN VON ■



MEDIEN
KUNST
NETZ
/
MEDIA
ART
NET
/






















2

Rudolf
Frieling
/
Dieter
Daniels
/
(Hg./eds.)
/
Medien
Kunst
Netz
/
2
Thematische
Schwerpunkte
/
Media
Art
Net
/
2
Key
Topics



SpringerWienNewYork

- >> WWW.MEDIENKUNSTNETZ.DE
 -
 -
 -
- > KUNST UND KINEMATOGRAFIE// CD-00 STEMMRICH
 - CURTIS ■ DE BRUYN ■ DIEDERICHSEN ■ FROMME ■ HOLERT ■ LEVIN
 - MARGULIES ■ MILLER ■ PAULEIT ■ STEMMRICH ■ WAGNER ■ WETZEL
- > MEDIENKUNST IM ÜBERBLICK// CD-02 DANIELS CD-03 FÖLLMER
 - CD-04 FRIELING CD-05 HELFERT CD-06 ARNS CD-07 DINKLA
 - CD-08 GRAU CD-09 ARNS CD-10 FRIELING
- ÄSTHETIK DES DIGITALEN// ■-CD GIANNETTI
- > BILD UND TON// CD-12 DANIELS/ARNS
 - CD-13 DANIELS ■ JOHN ■ DIEDERICHSEN ■ FÖLLMER/GERLACH
 - LANGHEINRICH ■ LIPPOK ■ POPP ■ VITIELLO
- > CYBORG BODIES// CD-14 VOLKART
 - CD-15 KUNI ■ ANGERER ■ REICHLER ■ SCHADE ■ SCOTT
 -
 -
 -
 -
- > FOTO/BYTE// CD-16 HOLSCHBACH
 - CD-17 HOLSCHBACH ■ HÜSCH ■ PETERS ■ SCHRÖTER
 -
 -
 -
- > GENERATIVE TOOLS// CD-18 IHMELS/RIEDEL
 - CD-19 ARNS ■ BAUMGÄRTEL ■ WEISS
 -
 -
 -
- > MAPPING UND TEXT// CD-20-FRIELING
 - CD-21 FRIELING ■ BUCI-GLUCKSMANN ■ ERNST ■ DODGE
 - MARCHAND-MAILLET ■ HARWOOD
- > PUELIC SPHERELS// CD-22 DIETZ
 - CD-23 BOSMA ■ DIETZ
 -
 -
 -

HF	TEXT → SEITE	/SOFTLINK	
00	Vorwort → 10 / Dr. Wolfgang Bader/Prof. Peter Weibel	/	
00	Medien Kunst Netz 2/Einführung → 14 / Rudolf Frieling/Dieter Daniels	/000 - 007	
00	Medien Kunst Netz - ein Paradigma medialer Vermittlung von Medienkunst → 28 / Gregor Stemmrich	/008 /	
01-11	1/Medienkunst im Überblick	/BUCH 1	
	2/Thematische Schwerpunkte		
12	Editorial / Dieter Daniels / Inke Arns → 50	/000 /	
13	Sound & Vision in Avantgarde & Mainstream → 58 / Dieter Daniels	/000 - 006	
14	Editorial / Yvonne Volkart → 88	/000 - 001	
15	Mythische Körper → 100 Cyborg-Configurationen als Formationen der (Selbst-) Schöpfung im Imaginationsraum technologischer Kreation: Alte und neue Mythologien von ›künstlichen Menschen‹ / Verena Kuni	/000 - 012	
15	Editorial / Susanne Holschbach → 130	/000 /	
17	Foto/Byte → 138 Kontinuitäten und Differenzen zwischen fotografischer und postfotografischer Medialität / Susanne Holschbach	/000 - 013	
18	Editorial / Tjark Ihmels / Julia Riedel → 168	/000 /	
19	Read_me, run_me, execute_me → 176 Code als ausführbarer Text: Softwarekunst und ihr Fokus auf Programmcodes als performative Texte / Inke Arns	/000 - 014	
20	Editorial / Rudolf Frieling → 208	/000 /	
21	Das Archiv, die Medien, die Karte und der Text → 216 / Rudolf Frieling	/000 - 015	
22	Editorial / Steve Dietz → 254	/000 /	
23	Die Konstruktion von Medienräumen → 264 Zugang und Engagement: das eigentlich Neue an der Netz(werk)kunst. / Josephine Bosma	/000 - 019	
24	Appendix		
	Namensregister → 310	/	
	Biografien → 314	/	
	Auswahlbibliografie → 317	/	
	Impressum → 320	/	

NETZ → BUCH → LINKS

/

01-11 → Medien Kunst Netz 1 / Medienkunst im Überblick

12-24 → Medien Kunst Netz 2 / Thematische Schwerpunkte

Gebrauchsanweisung

/

Eine Gebrauchsanweisung für ein Buch ist zunächst ungewöhnlich, in diesem Fall jedoch sinnvoll und notwendig. Bei der Lektüre der hier versammelten Texte für das Netzprojekt »Medien Kunst Netz« sehen Sie eine Reihe von begleitenden Icons am Textrand, die auf die Website »www.medienkunstnetz.de« verweisen. Unter dieser Netzadresse finden sich umfangreiche Bild-, Video-, Audio- und Textdokumente zu den in den Texten diskutierten Werken und Künstlern. Dank dieser Icons können Sie direkt erkennen, wann audiovisuelle Materialien zu den vorliegenden Autorentexten online angeboten werden.

/

/

ICONS LEGENDE

/

☰ **Biografie** → Biografie des Künstlers oder Autors

/

🖼️ **Werk** → Beschreibung sowie Bild-, Video- oder Audiodokumente

/

📄 **Text** → historischer Quellentext zum Thema

/

🔗 **URL** → weiterführender Link außerhalb von »Medien Kunst Netz«

/

00/0000 Textnummer/Textabschnitt → Dieser Code (Softlink) wird in das Feld »Suche« von »www.medienkunstnetz.de« eingegeben, um direkt zu allen Links eines Textabschnitts zu gelangen.

/

☰-00 Verweis innerhalb des Buches 1 und 2 auf andere Texte.

NET → BOOK → LINKS

/

01-11 → Media Art Net 1 / Survey of Media Art

12-24 → Media Art Net 2 / Key Topics

Manual

/

A manual for a book is, to say the least, unusual but necessary in this case. Reading the texts that we have compiled for the online project «Media Art Net,» you will see a series of accompanying icons as a cross-link to the Web site «www.mediaartnet.org.» There you will find extensive audiovisual documents on the works and artists mentioned in the texts. These icons indicate when audiovisual materials related to the authors' texts are available online.

/

/

/

/

ICONS LEGEND

/

☰ Biography → biography of the artists or authors

/

☰ Work → descriptive text plus audiovisual documents

/

☰ Text source → historic source related to the topic

/

⇒ URL → external link to other Web sites

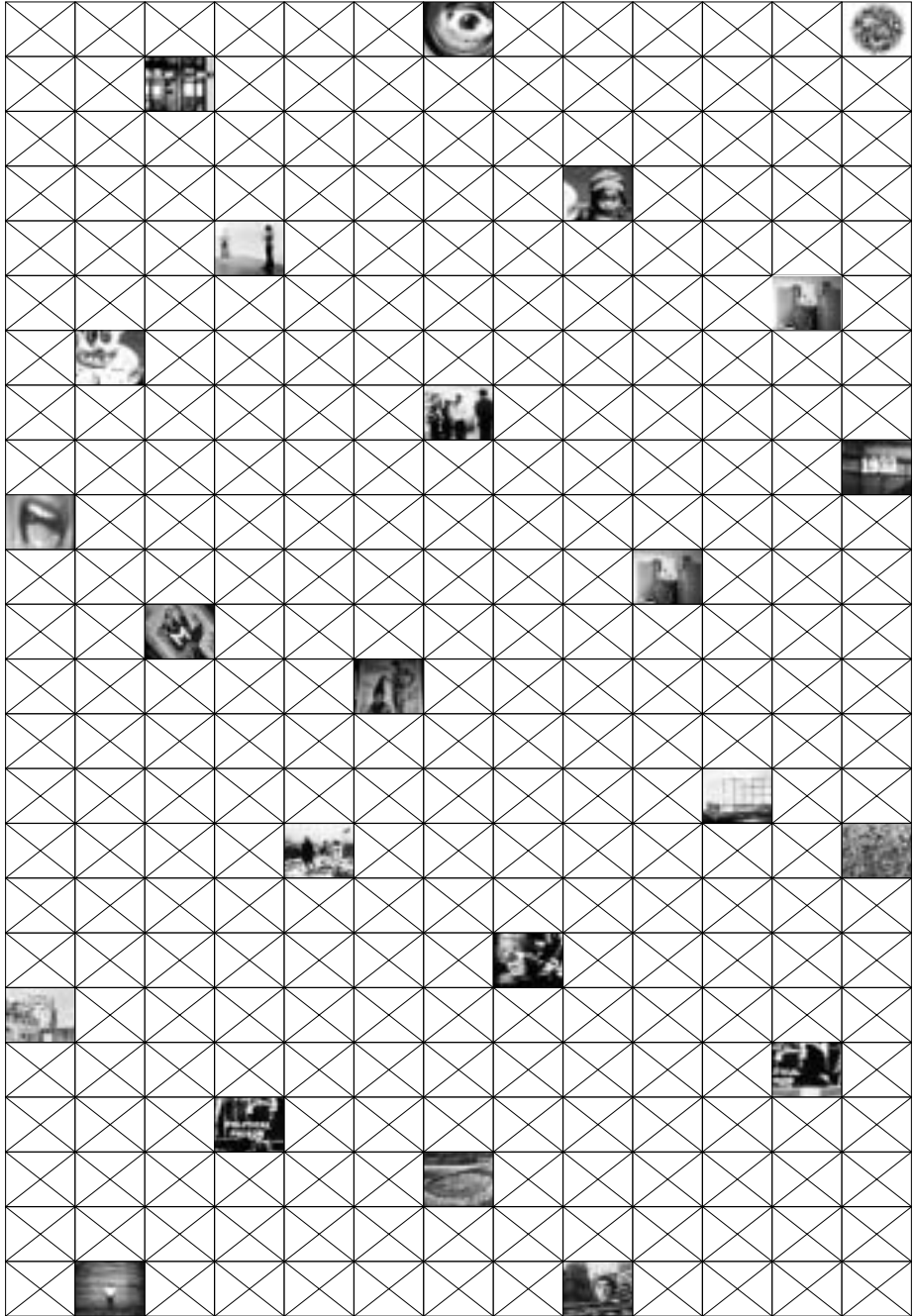
/

☰/☰☰ Text number/Text chapter → This code («softlink») is used for the search field of «www.mediaartnet.org» to directly access all listed links in a given section of the text

/

☰-☰☰ Cross-reference to another text in book 1 and 2.

00/000
00/100



Medien Kunst Netz – ein Paradigma medialer Vermittlung von Medienkunst¹

/

Gregor Stemmerich

/

Das Problem der Vermittlung von Medienkunst ist keines der technologischen Reproduktion, sondern der Verfügbarkeit von technologischen Reproduktionen. Man möchte meinen, Reproduzierbarkeit bedeute nichts anderes als Verfügbarkeit, doch verkennt man damit den Markt und seine Wertschöpfungsprämissen der Autorschaft, des Originals und der Rarität. Multimediale und interaktive Installationen könnten nahezu beliebig häufig verfügbar gemacht werden, da die verwendeten Technologien ihre eigene Reproduzierbarkeit gewährleisten. Erst wo Medienkunst ortsspezifische Charakteristika in sich aufnimmt, kommt diese strikt technologische Betrachtungsweise an ihre Grenze.

Eine Grenze anderer Art zeigt sich jedoch, wenn wir davon ausgehen, dass das Verständnis eines Mediums vom Gebrauch abhängt, der davon gemacht wird, das heißt vor allem vom kulturell vorherrschenden Gebrauch und den Parametern, an denen sich dieser orientiert. Dadurch kann Medienkunst leicht ins Hintertreffen geraten, denn ihre Leistung besteht gerade darin, Gebrauchsweisen vorzuschlagen und zu initiieren, die zwar technologisch, aber nicht unbedingt kulturell gestützt werden. Umso wichtiger scheint Vermittlungsarbeit zu sein, doch steht sie vor dem Problem, sowohl das zu Vermittelnde (Medienkunst) adäquat zu präsentieren und zu kontextualisieren als auch die potenziellen Interessenten tatsächlich zu erreichen.

Dabei handelt es sich nicht nur um ein Problem der Information beziehungsweise der Organisation des Informationsflusses – etwa die Tatsache, dass Kulturvermittlung nach wie vor hauptsächlich über Printmedien erfolgt –, sondern auch um eine Frage des kulturellen Status. Der Siegeszug der multimedialen Film-/Videoinstallationskunst in den 1990er Jahren kann das verdeutlichen. Denn diese Kunst bezieht ihren kulturellen Status nicht allein aus ihren technologisch avancierten Bildwelten, sondern hat in Museen, Galerien und internationalen Ausstellungsevents zugleich einen einflussreichen institutionellen ›Support‹ gefunden. Das spiegelt sich dann zugleich in aufwändigen Katalogen und zahllosen Artikeln in Feuilletons und Fachzeitschriften, obwohl die ästhetischen Erfahrungen, um die es geht, darin nicht adäquat vermittelt werden können.

Andere Bereiche der Medienkunst wie etwa die Net Art und diverse Bereiche der Audio Art sind dagegen auf andere Formen von ›Support‹, Distribution und Publizität angewiesen. Der Kunstbegriff allein hilft nicht weiter, wenn nicht Kunstinstitutionen diese Kunst zu ›ihrer‹ Kunst machen. Mit diesen Institutionen aber kommen zugleich Faktoren der Rarifizierung, der Star-Bildung, des Marketings, des Prestiges und der Publicity

1 — Der Text wurde in einer ersten Fassung auf der Tagung »Present Continuous Past(s). Videokunst: Präsentationsformen und Vermittlungsstrategien« in der Hochschule der Künste in Bremen am 14.-15.05.2004 als Vortrag gehalten und für die vorliegende Publikation überarbeitet.

Bild und Ton → Editorial

/

Dieter Daniels / Inke Arns

/

/

/

Ahhh... / Ahhh...

Doo, doo, doo, do-doh / Doo, doo, doo, doo doo do-doh

Don't you wonder sometimes / About sound and vision

Blue, blue, electric blue / That's the colour of my room / Where I will live / Blue, blue

Pale blinds drawn all day / Nothing to do, nothing to say / Blue, blue

I will sit right down, waiting for the gift of sound and vision

And I will sing, waiting for the gift of sound and vision

Drifting into my solitude, over my head

Don't you wonder sometimes / About sound and vision

(David Bowie, »Sound & Vision«, 1977)

/

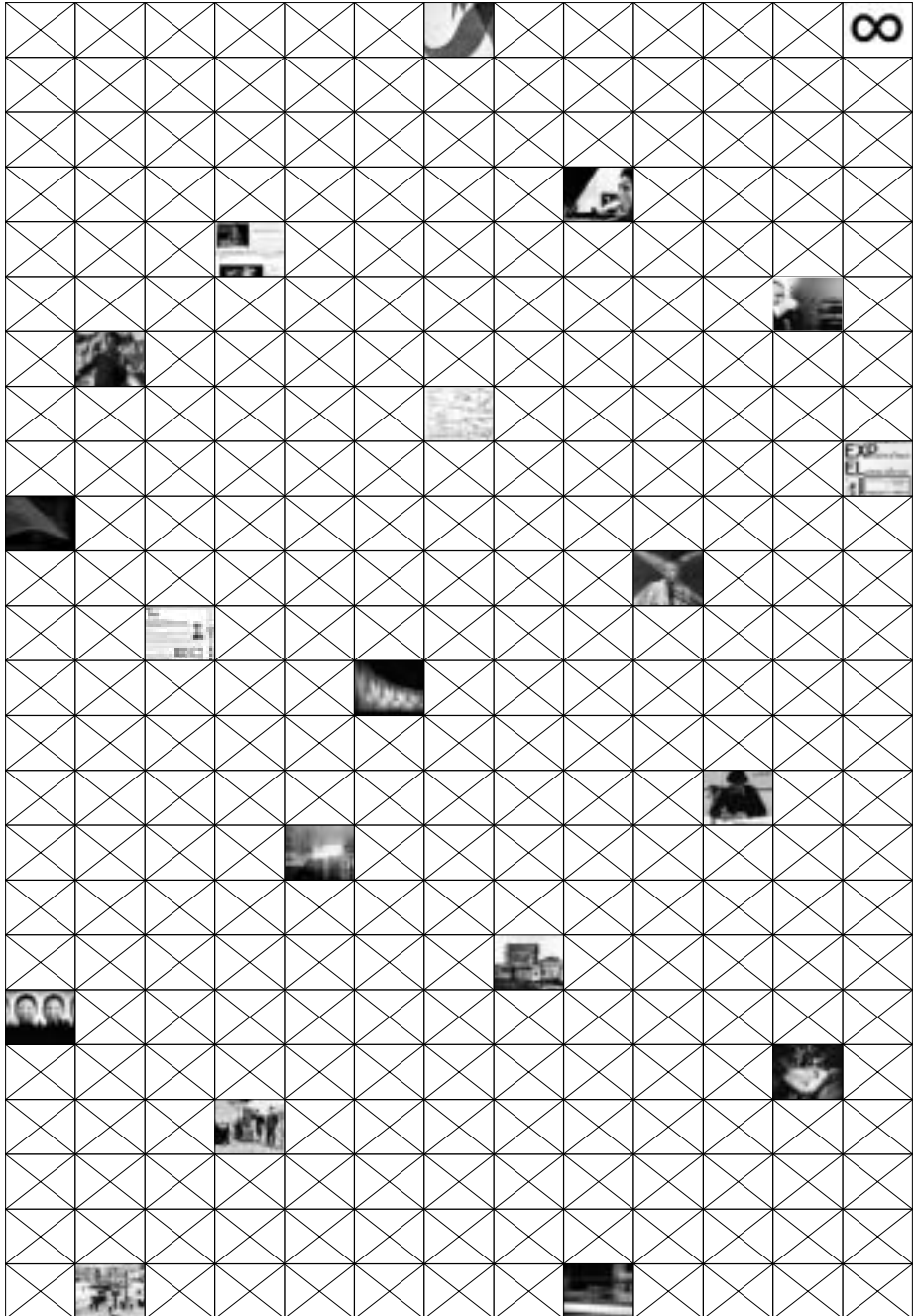
Was David Bowie in seinem im Berlin der 1970er Jahre entstandenen Song als bewundernswerte »Gabe« (»gift«) bezeichnet, ist heute in der zeitgenössischen (Medien-)Kunst wie der Popkultur zu einem fast allgegenwärtigen Phänomen geworden. Aktuelle Beispiele umfassen Videoclips, Techno-Visuals, Video-/Audiokunst sowie Samplingtechniken von DJs und VJs. Angesichts dieser vielfältigen aktuellen Verschränkungen von Bild und Ton leistet dieses Modul ein Vierteljahrhundert nach den wegweisenden Ausstellungen wie »Für Augen und Ohren. Von der Spieluhr zum akustischen Environment« (Akademie der Künste Berlin, 1980) oder »Vom Klang der Bilder. Die Musik in der Kunst des 20. Jahrhunderts« (Staatsgalerie Stuttgart, 1985) eine Bestandsaufnahme neuerer künstlerischer Projekte und wissenschaftlicher Ansätze in diesem Bereich.

Das Modul »Bild und Ton« nimmt die auffällige Präsenz audiovisueller Strategien in aktuellen (Medien-)Kunstprojekten zum Anlass, um konkrete Verbindungen zu historischen Entwicklungen zu verdeutlichen und so Ähnlichkeiten und Unterschiede zu konzeptuellen Vorläufern sichtbar zu machen. Dies betrifft insbesondere Vertreter des abstrakten Films (»visuelle Musik«) sowie früher Formen des Radiohörspiels (»Hörfilm ohne Bilder«) der 1920er Jahre, die bereits Anfang des Jahrhunderts die weit reichenden Perspektiven einer künstlerischen Synthese vorwegnehmen. Genau diese konzeptuelle Rückbindung aktueller Positionen an historische Vorläufer und deren Sichtbarmachung im Kontext gegenwärtiger (medien-)künstlerischer Entwicklungen unterscheidet »Bild und Ton« auch von den meisten bisherigen Publikationen oder Veranstaltungen¹ zu diesem Thema. Während diese größtenteils entweder rein historisch ausgerichtet sind

1 — Vgl. die umfangreiche Literatur- und Linkliste im Modul.



6/2000-06
6/2000-06



∞

Sound & Vision in Avantgarde & Mainstream ¹

/
Dieter Daniels
/

Für die multimediale Darstellung des Themas dieses Textes hätte man Anfang der 1990er Jahre noch verschiedene Bild- und Tongeräte gebraucht: einen Diaprojektor, einen Videorekorder, ein Audiocassetentapedeck oder einen Audio-CD-Player. Nur zehn Jahre später lässt sich dies alles auf einer digitalen Plattform integrieren und damit auf dieser Website in Text, Bild und Ton online aufbereiten. Der Computer als so genannte universelle Maschine ersetzt viele einzelne, getrennte Medienapparate, er ist gleichzeitig Bild-, Ton- und Textmaschine. Scheinbar reduziert sich die Differenz von Bild und Ton also nur noch auf verschiedene Datenformate.² Doch wenn sich per Knopfdruck Videodaten mit Audiodaten verbinden und umgekehrt³ – hat dann die Technik schon alle Gattungsgrenzen überwunden und wird das Multimedia-Gesamtkunstwerk zur Selbstverständlichkeit? Wohl kaum. Deshalb, ehe wir zur Kunst kommen, ein paar grundsätzliche Überlegungen.

Wahrnehmung – Physik – Kunst

Lassen wir uns von der Medientechnik der universellen Maschine nicht täuschen: Bild und Ton sind physikalisch völlig getrennte Phänomene. Schallwellen sind Luftschwingungen, deshalb ist es auch im luftleeren Weltall so völlig still. Licht nennen wir den für Menschen sichtbaren kleinen Teil des elektromagnetischen Spektrums, dessen Bandbreite von den Mikrowellen in der Küche bis zu den Langwellensendern des Radios reicht. Salopp gesagt: Diese Phänomene sind sich so fremd wie ein Pferd und ein Motorrad.

Es gibt nur einen Ort auf der Welt, an dem Licht und Schall in eine Wechselwirkung treten, die weit über alle Technik und Physik hinausreicht: in der menschlichen Wahrnehmung. Hier entsteht die *Synästhesie von Bild und Ton*. Sie wird zum künstlerischen Erlebnis, zum audiovisuellen Rausch und zur fast religiösen Ekstase. Der Fackeltanz in der Urhöhle, die Orgelmusik zum Licht gotischer Kirchenfenster, die barocke Feuerwerksmusik, die Wagner-Oper, das Psychedelic-Rockkonzert, die Technoparty – sie alle frönen der synästhetischen Lust an Audiovisionen⁴ (vgl. den Text »Das klingende Bild« von Barbara John).

1 – Vgl. Telelecture auf netzspannung.org – Kurzfassung des Texts als audiovisueller Vortrag von Dieter Daniels. 2 – In diesem Sinne kritisiert Markus Popp die Kriterienlosigkeit im heutigen Diskurs über elektronische Musik: »Es ist so, als ob das letzte mögliche Kriterium zur Definition elektronischer Musik wäre, einfach zu sagen, es ist keine Bilddatei oder es ist keine Textdatei.« Interview mit Sam Inglis, »Markus Popp: Music As Software«, in: *Sound on Sound*, Okt. 2002. 3 – Beispielsweise setzt die aktuelle Version des **Windows Media Players** von Microsoft Audiostreams in Videoanimationen um. Dies automatisiert und banalisiert einen Prozess, für den Experimentalfilmer wie Oskar Fischinger in den 1930er Jahren noch wochenlang an einer Minute Film gearbeitet haben. 4 – Die These, dass es sich bei der Synästhesie um ein alle Zeiten und Kulturen übergreifendes Phänomen handelt, wird in vielen Texten zum Thema vertreten (vgl. etwa William Moritz, »Der Traum von der Farbenmusik«, in: Veruschka Bódy/Peter Weibel (Hg.), *Clip, Klapp, Bum. Von der visuellen Musik zum Musikvideo*, Köln 1987, S. 17ff.). Im Folgenden soll es jedoch um die spezifische Differenz gehen, die sich unter den technischen Bedingungen audiovisueller Medien für die Synästhesie in der menschlichen Wahrnehmung ergibt.

Cyborg Bodies.

Das Ende des fortschrittlichen Körpers → Editorial

/

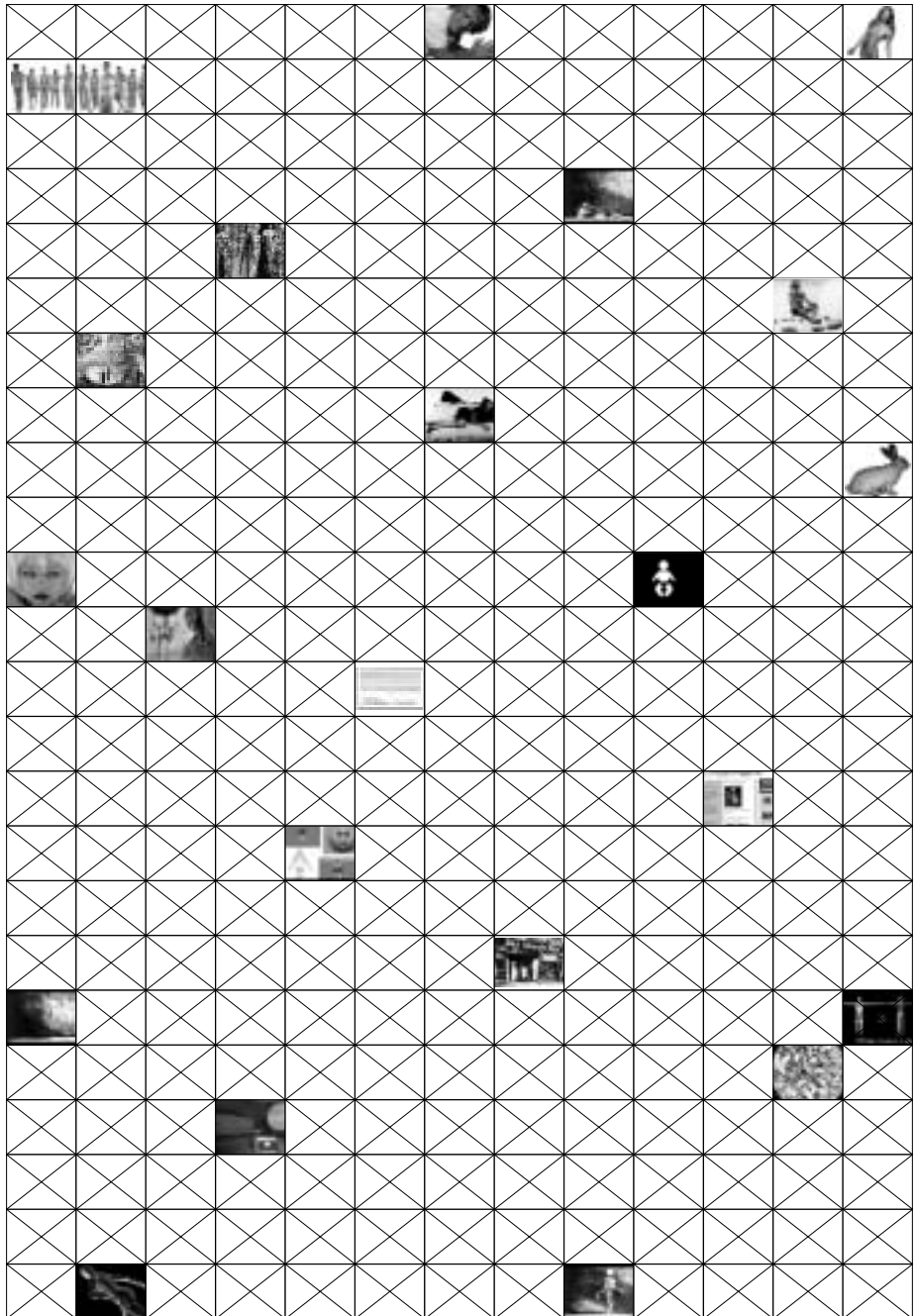
Yvonne Volkart

/

»Cyborg Bodies. Das Ende des fortschrittlichen Körpers« nimmt die künstlerischen Reflexionen und Realisationen von Cyborgs zum Ausgangspunkt, um den spezifischen Beitrag zu untersuchen, den die Kunst zu den Diskursen um zukünftige Körper und Subjekte leistet. Cyborgs sind hier nicht nur kybernetische Organismen, also Koppe- lungen zwischen Mensch und Maschine, wie sie allgemein definiert werden. Vielmehr bezeichnen sie generell die Fantasien von hybriden, monströsen, maschinenhaften, geklonten, digitalen, vernetzten, zellulären oder transgenen Körpern. Damit umfasst »Cyborg Bodies« im Wesentlichen alle jene Vorstellungen, in denen der Körper als etwas Zusammengesetztes, Künstliches und Neuartiges verstanden wird.

»Cyborg Bodies« geht davon aus, dass neue (Medien-)Technologien und die damit verbundenen Ökonomien unseren Körper und dessen Wahrnehmung beeinflussen (nicht nur heute, sondern auch in der Vergangenheit), dass der Körper und seine Rechte massiv zur Disposition stehen und dass die Medienkunst ein wichtiger Ort ist, an dem mit vielfältigen Medien über diese Probleme nachgedacht wird. Auch wenn heute das Ende des Körpers und des Menschen nicht mehr so lauthals postuliert oder befürchtet werden wie im Zuge der Debatten um das so genannte »Posthumane« zu Beginn der 1990er Jahre, ist das Thema noch nicht abgeschlossen. Es haben sich lediglich die Diskussionen und Fantasien verändert. Während vor mehr als 20 Jahren die maschinenhaften und kosmetisch optimierten Technokörper vorhergesehen wurden, haben sich in den letzten Jahren vermehrt Vorstellungen von biotischen, zellulären, vernetzten, emergenten und dynamischen Körperentitäten und kommunizierenden Informationsströmen durch- gesetzt. Diesen Vorstellungen ist gemeinsam, dass der Körper ein Set interagierender Codes ist, das verschaltbar worden ist.

Der Ansatz von »Cyborg Bodies« basiert auf den Theorien der amerikanischen Biologie- theoretikerin **Donna Haraway**. Ihre Cyborg-Figur ist nicht nur eine technoide Mensch- Maschinen-Mischung, sondern bezeichnet vielmehr alle jene Wesen, bei denen die kon- ventionellen Grenzen von Natürlich und Künstlich, Belebt und Unbelebt nicht mehr stimmen. Cyborgs sind bei ihr sowohl Menschen mit Prothesen als auch organische Datenträger (Menschen oder Tiere), die mit mehr oder weniger intelligenten Umge- bungen kommunizieren, es sind Einzeller, biotechnologisch mutierte Mäuse oder von der globalisierten Technoindustrie ausgebeutete Menschen. Diese aktuelle Vielfalt zusammen- gesetzter und zusammensetzbarer Körper und Subjektivitäten hat Haraway zudem zu einer Denkfigur für Subjektvorstellungen jenseits konventionell geschlechts- und



15/000-012
15/100-112

Mythische Körper

Cyborg-Configurationen als Formationen der (Selbst-)Schöpfung im Imaginationsraum technologischer Kreation: Alte und neue Mythologien von ›künstlichen Menschen‹¹

Verena Kuni

»There are several consequences to taking seriously the imagery of cyborgs as other than our enemies. Our bodies, ourselves; bodies are maps of power and identity. Cyborgs are no exception.«

Donna Haraway²

Cyborgs sind hybride Kreaturen – nicht nur als Mischwesen aus Maschine und Organismus, sondern auch als Konstrukte, in denen individuelle wie gesellschaftliche Wahrnehmungen und Projektionen, Realitäten und Fiktionen miteinander verschmelzen. Betrachtet man die Bilder, in denen Imaginationen von Cyborgs einen greifbaren Niederschlag finden, so scheinen sie sich zunächst nahtlos in die Geschichte künstlicher Schöpfungen einzuordnen. Festmachen lässt sich dies besonders augenfällig an ihrer Gestalt: Wie ihre Vorgängerinnen und Vorgänger aus Literatur und Kunst früherer Jahrhunderte sind auffällig viele Cyborg-Configurationen³ – in den Künsten wie in der Populärkultur – am (Körper-)Bild des Menschen orientiert. Doch was unterscheidet sie als Geschöpfe eines Zeitalters, das von den rasanten Entwicklungen in den Informations- und Biotechnologien geprägt ist, von den künstlichen Menschen der Vergangenheit? Welchen Niederschlag finden die »monströsen Versprechen« (Donna Haraway), die sich mit diesen Entwicklungen verbinden, in den Bildern, die wir uns von künstlichen Schöpfungen in Menschengestalt machen? Was können uns Cyborg-Configurationen als Formationen der (Selbst-)Schöpfung im Imaginationsraum technologischer Kreation über unser

1 – Ein zweiter, nur online publizierter Teil richtet unter dem Schlagwort »Mythische Körper II« den Fokus auf die »monströsen Versprechen« und posthumanen »Anthropomorphismen« technologischer Schöpfungsgeschichten im Spiegel computergenerierter Visionen in der zeitgenössischen Kunst und Game-Kultur. 2 – Vgl. Donna Haraway, »Ein Manifest für Cyborgs. Feminismus im Streit mit den Technikwissenschaften«, in: dies., *Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen*, Carmen Hammer/Immanuel Stieß (Hg.), Frankfurt/Main u. a. 1995, S. 33–72, S. 180. 3 – Der Begriff der Konfiguration bezeichnet seiner ursprünglichen Bedeutung nach die Anordnung und wechselseitige Aufeinanderbezogenheit von Einzelteilen in einer Gesamtstruktur, die über diese als Entität bestimmt wird und spezifisch funktioniert. Während er in diesem Sinne in den Geisteswissenschaften üblicherweise für die Strukturanalyse von Kunstwerken herangezogen wird, kommt ihm jedoch auch im Anwendungsbereich der Computertechnologien eine zentrale Bedeutung zu, die nicht zuletzt im populären Verständnis die erstere zunehmend überlagert: Hier versteht man unter Konfiguration die Zusammensetzung von Systemarchitekturen bis hin zu deren Ausstattung mit spezifischen Kapazitäten und Schnittstellen zu anderen Systemen, die in ihrer Ausrichtung von den jeweiligen Einsatzzwecken, Anwendungen und Ansprüchen an diese Systeme bestimmt werden. Für eine auf die Schnittstellen von Kunst- und Medienkultur zielende Auseinandersetzung mit dem Phänomen Cyborg ist der Begriff der Konfiguration auf zweifache Weise weiterführend: Erstens legt er es nahe, nicht nur Cyborg-Repräsentationen und -Metaphoriken zu analysieren, sondern auch deren Funktionen – einschließlich der Schnittstellen, die beide zu verschiedenen Systemen und Diskursen unterhalten. Zweitens gerät damit die skizzierte Kreuzung verschiedener, auch ideologisch geprägter Begriffs- und Bedeutungssysteme ins Blickfeld, die Cyborg-Imaginationen und -Figuren entscheidend mitbestimmt.

FOTO/BYTE / PHOTO/BYTE//
■ SUSANNE HOLSCHBACH CD-15 EDITORIAL FOTO/BYTE/ EDITORIAL
PHOTO/ BYTE ■ SUSANNE HOLSCHBACH CD-17 FOTO/BYTE – KONTINUITÄTEN UND DIFFERENZEN ZWISCHEN FOTOGRAFISCHER UND POST-FOTOGRAFISCHER MEDIALITÄT/ PHOTO/BYTE – CONTINUITIES AND DIFFERENCES BETWEEN PHOTOGRAPHIC AND POST-PHOTOGRAPHIC MEDIALITY ■ ANETTE MÜSCH KÜNSTLERISCHE KONZEPTIONEN AM ÜBERGANG VON ANALOGER ZU DIGITALER FOTOGRAFIE/ ARTISTIC CONCEPTS LINKED TO THE TRANSITION FROM ANALOG TO DIGITAL PHOTOGRAPHY ■ KATHRIN PETERS SOFORTEBILDER/ INSTANT IMAGES ■ JENS SCHRÖTER ARCHIV – POST/ FOTOGRAFISCH/ ARCHIVE – POST/ PHOTOGRAPHIC

15/
17/

Foto/Byte → Editorial

/
Susanne Holschbach

/
/

»Im Augenblick ihres 150sten Geburtstages
war die Fotografie tot,
bzw. präziser ausgedrückt:
radikal und für immer de-plaziert.«

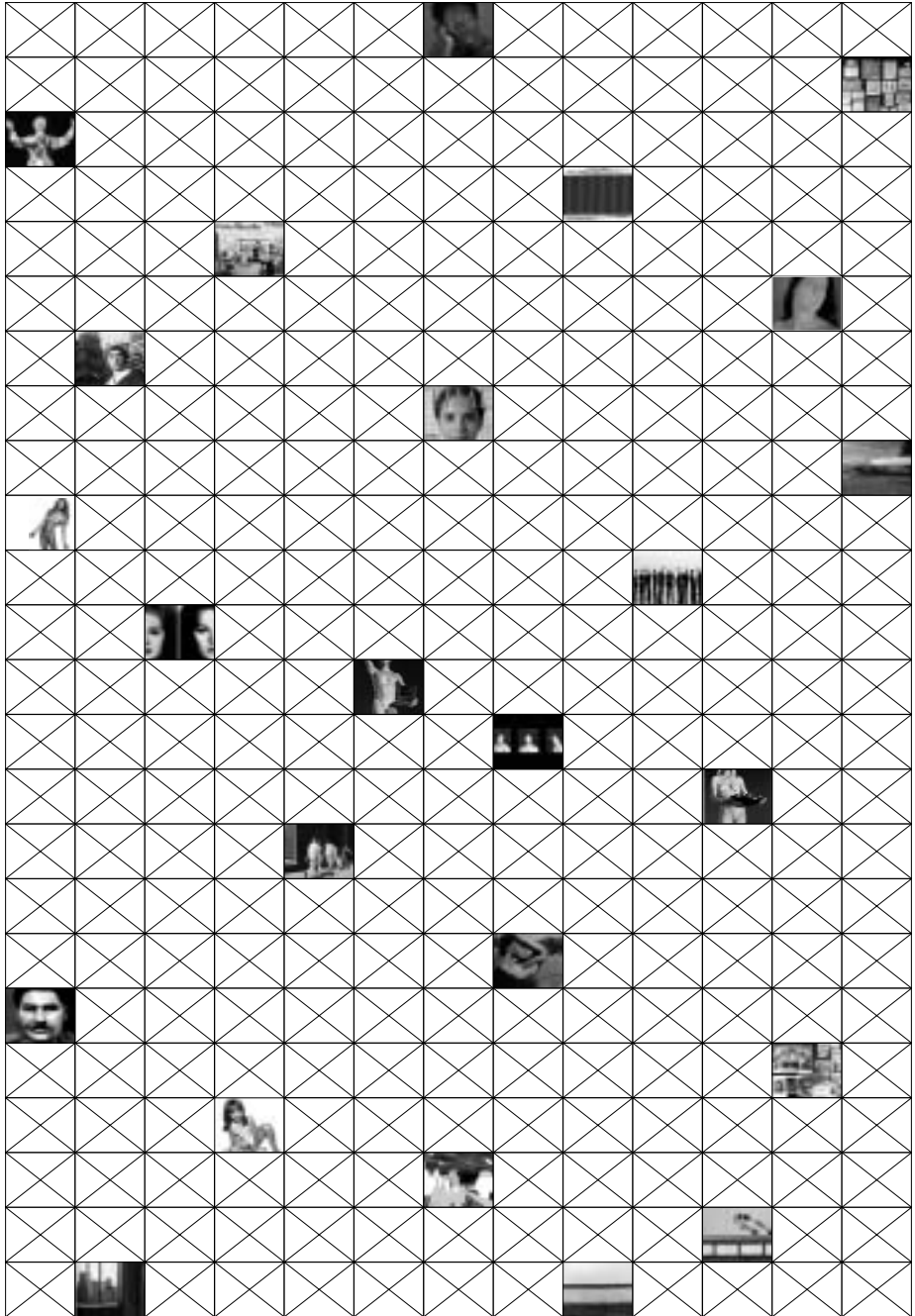
William J. Mitchell¹

/

Das älteste in der Reihe der neuen Medien, die Fotografie, behauptet nach wie vor eine zentrale Stellung – sowohl im Feld der Kunst als auch im Bereich der Massenmedien. Daher löste ihr technologischer Wandel von analog zu digital, der vor über zwanzig Jahren begonnen hat, in den Reihen von Fotoexperten und Medientheoretikern eine heftige Debatte aus: Es ging die Rede von einer ›Revolution der Fotografie‹ um, vom ›Tod der Fotografie‹, vom Anbruch des ›postfotografischen Zeitalters‹. An der affektiven Aufladung dieser Debatte zeigt sich deutlich, dass es sich dabei um mehr handelte, als um die schlichte Ersetzung eines technischen Verfahrens durch ein anderes: Mit der Existenz der chemo-optischen Fotografie schienen auch die Werte und Mythen des Fotografischen selbst auf dem Spiel zu stehen – insbesondere das ›Versprechen‹, Realität nicht nur darstellen, sondern auch bezeugen zu können. Inzwischen hat der technologische Wandel unseren Alltag erreicht. Im Consumerbereich werden schon mehr digitale als analoge Kameras verkauft, Großlabore für den Fotofilmbereich werden aufgelöst beziehungsweise rüsten auf Prints von digitalen Daten um, der Vorstoß in den Millionen-Megapixelbereich macht digitales Fotografieren auch für Profis relevant. An die Stelle von Spekulationen über die gesellschaftlichen Folgen des medialen Umbruchs sind die Auseinandersetzungen über technische Detailfragen getreten, wie beispielsweise die der Sicherung elektronischer Bilddatenbanken oder der Vereinheitlichung von Speicherformaten für die so genannten ›Rohdaten‹ einer digitalen Aufnahme.

Das thematische Modul »Foto/Byte« geht von dieser bereits veränderten Praxis der Fotografie aus, die von den einzelnen Beiträgen an konkreten Beispielen erläutert wird. Dabei werden sowohl der künstlerische Bereich als auch die privaten, journalistischen und archivarischen Gebrauchsweisen der Fotografie in den Blick genommen.² Ziel ist es, nach dem Abklingen der ersten Welle von Aufregung über das Verschwinden der analogen Fotografie eine nüchterne Zwischenbilanz zu ermöglichen: über die Bedeutung von Fotografie als Kunst und als Medium unter dem Vorzeichen des Digitalen.

1 — William J. Mitchell, *The Reconfigured Eye. Visual Truth in the Post-Photographic Era*, Cambridge, MA/London 1992, S. 20 (Übersetzung S.H.). 2 — Das Modul beinhaltet neben vier wissenschaftlichen Texten auch drei Beiträge der KünstlerInnen Günther Selichar, Jörg Sasse, Isabell Heimerdinger.



4/00-00
4/00-00

Foto/Byte

Kontinuitäten und Differenzen zwischen fotografischer und postfotografischer Medialität

/
Susanne Holschbach
/

Ende der 1980er, Anfang der 1990er Jahre beginnen FotokuratorInnen, Kunst- und MedientheoretikerInnen sich mit der Bedeutung elektronischer Bildtechnologie für den Status und die Praxis der Fotografie zu beschäftigen.¹ Die rasche Durchsetzung digital bearbeiteter Fotografien im kommerziellen und journalistischen Bereich, die Einführung verhältnismäßig leistungsstarker und preiswerter PCs, Software, Scanner, Drucker et cetera, die die elektronische Bildbearbeitung auch für KünstlerInnen und Amateure zugänglich machen, veranlasste dazu, von einem epochalen Einschnitt zu sprechen: »Im Augenblick ihres 150sten Geburtstages war die Fotografie tot, bzw. präziser ausgedrückt: radikal und für immer de-plaziert.«²

Die Fokussierung auf die Differenz zwischen analogen und digitalen Medien, die in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts zur Leitdifferenz der Mediengeschichte und -theorie avanciert ist,³ verdeckt jedoch deren gemeinsamen Ausgangspunkt im 19. Jahrhundert und den radikalen Einschnitt, der mit der Erfindung der Fotografie verbunden war: Als erstes technisches Bildgebungsverfahren hat sie den Umbruch zwischen »alten« und »neuen« Medien eingeleitet. Die Medientheoretiker **Marshall McLuhan** und **Vilém Flusser**, die in großzügig bemessenen Epochenabschnitten denken, stellen die Fotografie in diesem Sinne an den Anfang des Informationszeitalters beziehungsweise der telematischen Gesellschaft: »Die Fotografie trug [...] zum Bruch zwischen rein mechanischer Industrialisierung und dem grafischen Zeitalter des elektronischen Menschen bei«, so McLuhan in seiner 1964 erstmals veröffentlichten Textsammlung »Understanding Media«⁴; Flusser konstatiert in seiner zwanzig Jahre später erschienenen Schrift »Ins Universum der technischen Bilder«, dass »die technischen Bilder völlig neuartige Medien sind, auch wenn sie in vieler Hinsicht an traditionelle Bilder erinnern mögen, und daß sie etwas völlig anderes als die traditionellen Bilder »bedeuten«. Kurz: daß es bei ihnen tatsächlich um eine Kulturrevolution geht«⁵. Beide sehen das Computerzeitalter in Konsequenz beziehungsweise Fortsetzung dieser »fotografischen Revolution«. McLuhan

1 — Siehe vor allem: Marnie Gillett/Paul Berger (Hg.), *Digital Photography: Captured Images, Volatile Memory, New Montage*, Ausstellungskatalog, SF Camerawork, San Francisco 1988; Fred Ritchin, *In Our Own Image. The Coming Revolution in Photography*, New York 1990; William J. Mitchell, *The Reconfigured Eye. Visual Truth in the Post-Photographic Era*, Cambridge, MA/London 1992; Paul Wombell (Hg.), *PhotoVideo. Photography in the Age of the Computer*, Ausstellungskatalog, London 1991; Martin Lister (Hg.), *The Photographic Image in Digital Culture*, London/New York 1995; Stefan Iglhaut/Hubertus von Amelunxen/Alexis Cassel (Hg.), *Fotografie nach der Fotografie*, Ausstellungskatalog, München 1995. 2 — Mitchell (1992), S. 20 (Übersetzung S.H.). 3 — Vgl. hierzu Jens Schröter, »Analog/Digital - Opposition oder Kontinuum?« in: ders./Alexander Böhnke, *Analog/Digital. Opposition oder Kontinuum. Zur Theorie und Geschichte einer Unterscheidung*, Bielefeld 2004, S. 7–30, hier S. 8f. Schröter geht in seiner Einleitung auf die verschiedenen Ebenen der Differenz analog/digital ein, die sowohl in technologischer, medienhistorischer als auch in symboltheoretischer Hinsicht gebraucht wird. 4 — Marshall McLuhan, *Understanding Media*, Toronto 1964 (dt.: *Die magischen Kanäle. Understanding Media*, Dresden/Basel 1995, S. 291). 5 — Vilém Flusser, *Ins Universum der technischen Bilder*, Göttingen 1992, S. 11.

GENERATIVE TOOLS //

■ TJARK IHMELS / JULIA RIEDEL (ID-18) EDITORIAL / GENERATIVE TOOLS ■
TJARK IHMELS / JULIA RIEDEL DIE METHODIK DER GENERATIVEN KUNST /
THE METHODOLOGY OF GENERATIVE ART ■ INKE ARNS (ID-19) READ_ME,
RUN_ME, EXECUTE_ME - CODE ALS AUSFÜHRBARER TEXT: SOFTWAREKUNST
UND IHR FOKUS AUF PROGRAMMCODES ALS PERFORMATIVE TEXTE / READ_
ME, RUN_ME, EXECUTE_ME - CODE AS EXECUTABLE TEXT: SOFTWARE ART
AND ITS FOCUS ON PROGRAM CODE AS PERFORMATIVE TEXT ■ TILMAN
BAUMGÄRTEL ZU EINIGEN THEMEN KÜNSTLERISCHER COMPUTERSPIELE /
ON A NUMBER OF ASPECTS OF ARTISTIC COMPUTER GAMES ■ MATTHIAS
WEISS WAS IST COMPUTERKUNST? - EIN ANTWORTVERSUCH UND BEISPIE-
LE ZUR AUSLEGUNG / WHAT IS COMPUTER ART? - AN ATTEMPT TOWARDS AN
ANSWER AND EXAMPLES OF INTERPRETATION

18 /
19 /



Generative Tools → Editorial¹

/
Tjark Ihmels/ Julia Riedel

/

/

/

*»Ich glaube wirklich,
dass unsere Enkel uns einmal fragen werden:
Du meinst, ihr habt euch damals wirklich
ein und dasselbe Stück
immer und immer wieder angehört?«*

Brian Eno²

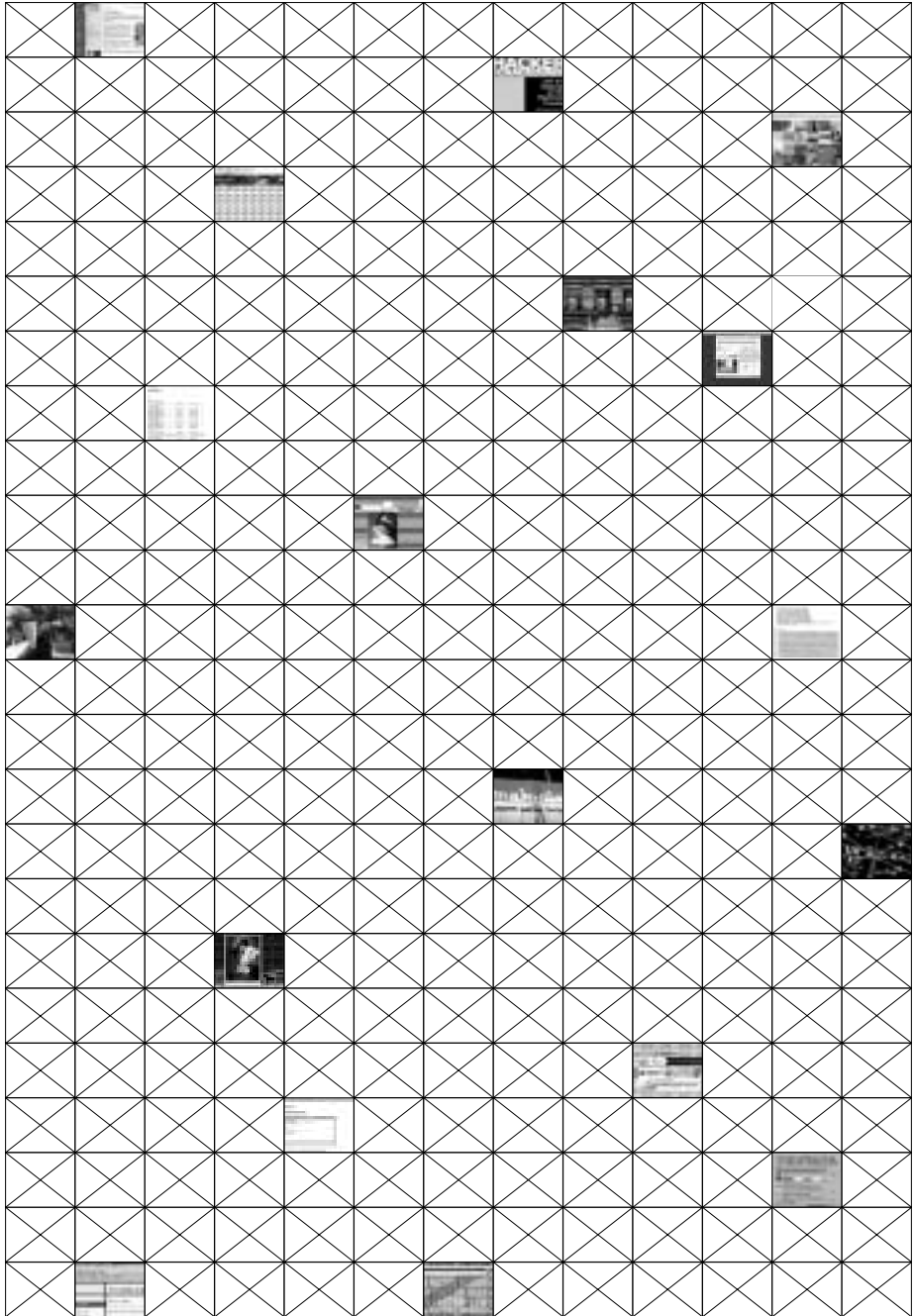
/

Mit der rasanten Verbreitung des Computers als Werkzeug finden zunehmend Vorgehensweisen aus der Informationstechnologie Eingang in künstlerische Prozesse. Der künstlerischen Produktion steht damit eine Technologie zur Verfügung, wie sie sonst nur aus der Informatik, industriellen Arbeitsabläufen, der Robotik und der Künstliche-Intelligenz-Forschung bekannt ist. Alle gestalterischen Grundentscheidungen werden dafür in einzelne Schritte zerlegt und als digitale Prozeduren an den Computer delegiert. Der Rezipient erhält neue Einblicke in Gestaltungsprozesse und neue Zugänge zu den konzeptionellen Grundlagen eines Kunstwerkes. Dadurch werden die Idee der autonomen Künstlerpersönlichkeit in Frage gestellt und die Position des Künstlers in der modernen Mediengesellschaft überdacht.

Im Zusammenhang mit der Kategorie »Generative Tools« sind im Kunstkontext folgende Begrifflichkeiten auffindbar: Codekunst, Softwarekunst, algorithmische Kunst, Programmiererkunst, generative Kunst, generatives Design. Die Liste der aufgezählten Begriffe hat keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Inhaltliche Überschneidungen sind offensichtlich, so dass es notwendig ist, allgemeingültige Definitionen herauszuarbeiten und weitere Ansätze zur inhaltlichen Abgrenzung zu entwickeln. Die Texte aller Autoren geben daher Einblick in grundsätzliche Fragestellungen innerhalb des Themenkomplexes.³

Die Aufsätze in diesem Themenschwerpunkt widmen sich der historischen Einordnung, den ästhetischen Anforderungen und dem konzeptionellen Einsatz von generativen Tools. Uns interessiert dabei ausschließlich die künstlerische Position. Die Übertragung

1 — Editorial in Zusammenarbeit mit Rudolf Frieling. 2 — Brian Eno zitiert in einem Bericht vom 11. Urban Aboriginals Festival auf der Website www.techno.de. 3 — Alle Beiträge gehen zurück auf ein Symposium zum Thema »Generative Tools«, zu dem das Institut für Mediengestaltung in Mainz am 15.05.2004 die Autoren eingeladen hatte. Neben den Autoren nahm auch Florian Cramer teil, der in seinem Vortrag 10 Thesen zur Softwarekunst mit Beispielen vorstellte, was wir online in Exzerpten auf Video dokumentieren.



9/000-04
9/000-04

Read_me, run_me, execute_me

Code als ausführbarer Text: Softwarekunst und ihr Fokus auf Programmcodes als performative Texte

/

Inke Arns

/

»Software is mind control. Come and get some.«¹

/

Generative Kunst ist in den letzten zwei Jahren zu einem modischen Begriff geworden, der in so unterschiedlichen Kontexten wie akademischen Diskursen, Medienkunstfestivals, Architekturbüros und Designkonferenzen anzutreffen ist. Oft wird dieser Begriff dabei, wenn nicht als Synonym für Softwarekunst, so doch in undeutlicher Abgrenzung zu dieser verwendet. Irgendwie haben generative Kunst und Softwarekunst miteinander zu tun – bloß *was* genau sie miteinander zu tun haben, bleibt meistens im Dunkeln. Ein wenig Licht in das Verhältnis zwischen generativer Kunst und Softwarekunst zu bringen, ist das Ziel dieses Beitrags.

15/000

/

Generative Kunst ≠ Softwarekunst

15/001

Philip Galanter fasst 2003 unter dem Begriff ›generative Kunst‹ »künstlerische Praktiken, in denen der Künstler ein System verwendet, zum Beispiel einen Satz von Regeln natürlicher Sprachen, ein Computerprogramm, eine Maschine oder eine andere prozessuale Erfindung, die, in relativ autonome Bewegung versetzt, zur Schaffung eines abgeschlossenen Kunstwerkes beiträgt«². Generative Kunst bezeichnet folglich Prozesse, die nach bestimmten, zuvor festgelegten Regeln oder Instruktionen autonom (vom Künstler-Programmierer) beziehungsweise »selbstorganisierend« ablaufen. Abhängig vom technologischen Kontext, in dem sich der Prozess entfaltet, ist das Ergebnis »unvorhersehbar« und somit weniger ein Resultat individueller Intention oder Autorschaft als vielmehr das Ergebnis der jeweils herrschenden Produktionsbedingungen.³ Es handelt sich bei dieser (und anderen) Definition(en) von generativer Kunst, wie Philip Galanter selbst schreibt, um eine »inklusive«, umfassende, also sehr breit angelegte Definition, die Galanter zu dem Schluss bringt, dass »generative Kunst so alt ist wie Kunst an sich«⁴. Das in allen

1 — Slogan der Londoner Künstlergruppe I/O/D für ihr Programm »WebStalker« (1997). 2 — Philip Galanter, »What is Generative Art? Complexity Theory as a Context for Art Theory«, in: *Generative Art Proceedings*, Mailand 2003, S. 4. 3 — Vgl. dazu auch Geoff Cox auf der Website, »anti-thesis: the dialectics of generative art (as praxis)«, MPhil/PhD Transfer Report 2002: »In broad terms, ›generative art‹ is applied to artwork that is automated by the use of a machine or computer, or by using instructions to define the rules by which the artwork is executed. After the initial parameters have been set by an artist-programmer the process of production is unsupervised, and as such, ›self-organising‹. Work unfolds in ›real-time‹, according to the properties of the technology employed or the particular circumstances in which the instructions are carried out. The outcome of this process is thus unpredictable, and could be described as being integral to the apparatus or situation, rather than solely the product of individual human agency or authorship.« Eine ähnliche Definition findet sich auch bei Adrian Ward auf der Website www.generative.net 2003: »Generative art is a term given to work which stems from concentrating on the processes involved in producing an artwork, usually (although not strictly) automated by the use of a machine or computer, or by using mathematic or pragmatic instructions to define the rules by which such artworks are executed.« 4 — Galanter (2003), S. 1.

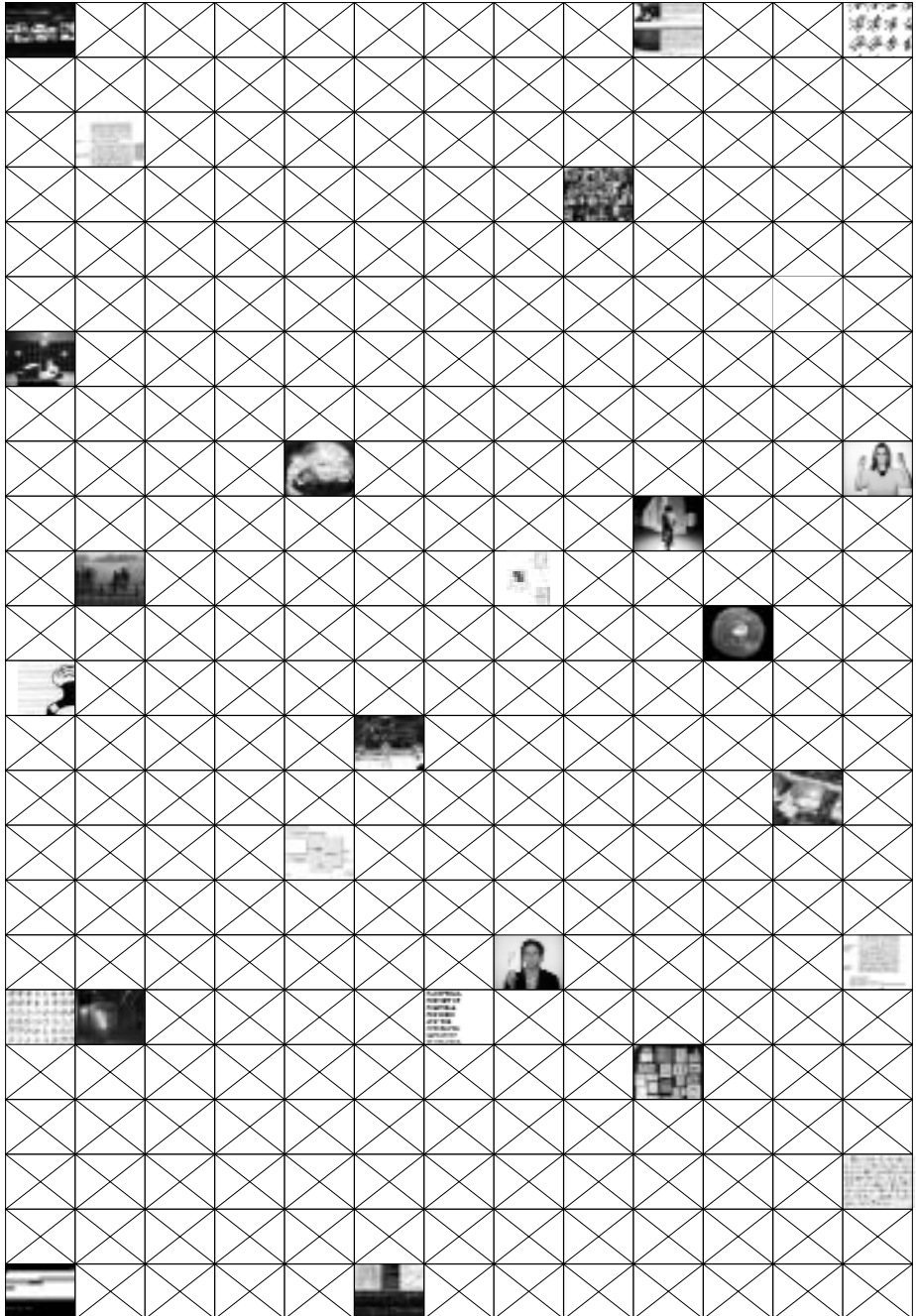
Mapping und Text → Editorial

/
Rudolf Frieling
/

Die Karte hat von Anfang an ein Territorium vermessen und beschriftet, um es in Besitz zu nehmen, es zu okkupieren und zu kolonisieren. Historisch gesehen, war die Karte nicht allein ein Instrument der Erkenntnis, sondern vornehmlich Instrument des Wettbewerbs um ökonomische Vorteile und Macht. Diese Geschichte des Vermessens der Welt geht einher mit der Erfindung und Erprobung immer besserer Navigationsinstrumente und Zeitmesser. Die eigene Position im Verhältnis zum durchmessenen Raum zu bestimmen, war von fundamentalem Interesse. Die symbolischen und religiös determinierten Darstellungen räumlicher Zusammenhänge wurden entsprechend abgelöst von einer analogen und indexikalischen Verweisstruktur zwischen dem geografischen Raum und der kartografischen Repräsentation, die sich nautischen wie optischen Instrumenten verdankte. Der Kartograf wiederum operierte mit diesen Instrumenten wie in einem panoptischen Dorf, ungeachtet der Tatsache, dass er selbst immer schon Teil des durchmessenen Raums war, den er scheinbar von außerhalb zu kartografieren vorgab. Die Karte ist dabei nicht nur die Repräsentation eines abstrakten Raums gewesen, sondern immer auch schon Repräsentation von Wegen und Routen, das heißt von einer menschlichen Praxis im Raum.

Genau an diesem diskursiven Aspekt (abgeleitet von lateinisch »durchlaufen«¹) setzt ein spezifisch künstlerischer Umgang mit der Karte an. Dieser Blick auf das Kartografieren entwirft eine »andere« Sicht auf die Karte und letztendlich auf die Unmöglichkeit der Erstellung einer Karte der Welt. Damit verbunden zeigt sich zugleich eine besondere Faszination für die enzyklopädischen und universalistischen oder ganzheitlichen Ansätze, wie sie auch in der Vision einer datenbasierten Erfassung der Welt verkörpert sind. Der Internetboom der 1990er Jahre und die wachsende Erkenntnis, in einer vernetzten Gesellschaft zu leben, haben Künstler, Wissenschaftler und Programmierer zu einer neuen Topografie der Informationsgesellschaft angeregt. Ganze Mailinglisten und spezialisierte Websites widmen sich diesem Phänomen, wie im »Atlas of Cybergeography«² übersichtlich zu erforschen ist. Der entsprechende Text von Martin Dodge, »Einblicke in das Innere der Wolke: Verschiedene Formen des Internetmapping«, fragt nach den unterschiedlichen Funktionen und Interessen, die in diese Kartografien eingebettet sind, und verweist zugleich im Titel seines Beitrags auf den Zustand dieses Terrains als eine Art von Wolke. Doch wie kann ein Kartograf das »Innere einer Wolke« vermessen? Und welche Konstruktion von Raum vollzieht sich kognitiv in den Vorstellungen der Kartografen? Dodge verdeutlicht hier anhand einer Fülle von Karten des Internets, wie diese jeweils einem bestimmten Kalkül entsprungen sind.

1 — Dies betont auch Gregor Stemmerich in seinem Beitrag »Medien Kunst Netz« – ein Paradigma medialer Vermittlung von Medienkunst« für die vorliegende Printpublikation.



21/000-05
21/000-15

Das Archiv, die Medien, die Karte und der Text

Rudolf Frieling

»Als echte Alternative zum albertinischen Modell des zur Welt geöffneten Fensters erzeugt die Karte ein deskriptives visuelles Dispositiv und konstruiert einen offenen Raum mit mehreren Eingängen, ein »Plateau«, auf dem der Blick nomadisch wird.«

Christine Buci-Glucksmann¹

Das Archiv und die Verfügbarkeit des Wissens

Die Etymologie täuscht in diesem Fall: Daten sind nie »gegeben«, denn sie werden produziert und manipuliert. Das Archiv sieht sich heute, genau wie die Technologien, mit denen es operiert, mit Prozessen der Fiktionalisierung² wie der Flüchtigkeit konfrontiert. Es steht vor strukturellen Problemen, die jedes universalistische Konzept unterlaufen. Daten wie Medien sterben jährlich, monatlich, täglich, so dass sich bereits eine lange Geschichte der »**Dead Media**« aufzeichnen lässt.³ Die viel zitierte Flüchtigkeit der elektronischen Medien ist zum einen technisch basiert, da der Innovationsdruck keine Kriterien wie Langlebigkeit zulässt, zum andern aber auch in der Struktur des Archivs selbst angelegt, sobald es eine kritische Schwelle des Umfangs überschreitet. Der Verlust von Daten ist ein immer schon inhärenter Prozess des Archivs. Die Erfahrung im Umgang mit Archiven und Datenbanken zeigt, dass jedes System immer mit den Leerstellen und Brüchen in der Praxis kollidiert. Auch Archivare, diese Garanten einer verlässlichen Dokumentenverwaltung, verstricken sich in den Fallen des Speicherns, Sortierens, Ablegens und Nicht-Wiederfindens. Die elektronischen Medien versprechen jedoch ein Potential an Verfügbarkeit, das schon am Anfang der wissenschaftlichen Imagination eine wesentliche Rolle spielte, wie **Vannevar Bushs** wegweisender Essay »**As We May Think**« zeigt.⁴ Umfassendes Wissen auf Abruf verbindet sich hier endgültig mit der Vision einer Maschine, ohne jedoch die Geschichte der Wissensproduktion mit all ihren sozialen und historischen Bedingungen zu reflektieren.⁵

Wissen konfigurieren

Dieser Wunsch, alles Wissenswerte (oder gleich überhaupt »alles«) auf Abruf zur Verfügung zu haben, wird jedoch nicht erst seit Erfindung des Internets geträumt und auf

1 — Christine Buci-Glucksmann, »Vom kartographischen Blick zum Virtuellen«, Text für die »Media Art Net Lectures: Mapping«, ZKM Karlsruhe, 23./24.01. 2004. 2 — Vgl. die archivarischen Projekte der Atlas Group von **Walid Ra'ad**, siehe dazu u. a. die Kataloge *Documenta11_Plattform5: Ausstellung*, Ostfildern 2002, S. 180-183. 3 — Bruce Sterlings Sammlung obsoleter Formate. 4 — Vannevar Bush, »**As We May Think**«, *The Atlantic Monthly*, Juli 1945, S. 101-108. 5 — Ein späterer visionärer Entwurf: 1989 imaginierte Roy Ascott in einem Artikel für *Kunstforum International* über das, was er das »Gesamtdatenwerk« nannte: »Whereas Wagner's *Gesamtkunstwerk* was performed in an opera house, however, the site of the *Gesamtdatenwerk* must be the planet as a whole, its data space, its electronic noosphere.« Wieder abgedruckt in: Roy Ascott, *Telematic Embrace. Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness*, Berkeley/Los Angeles 2003, S. 226.

Public Sphere_s → Editorial

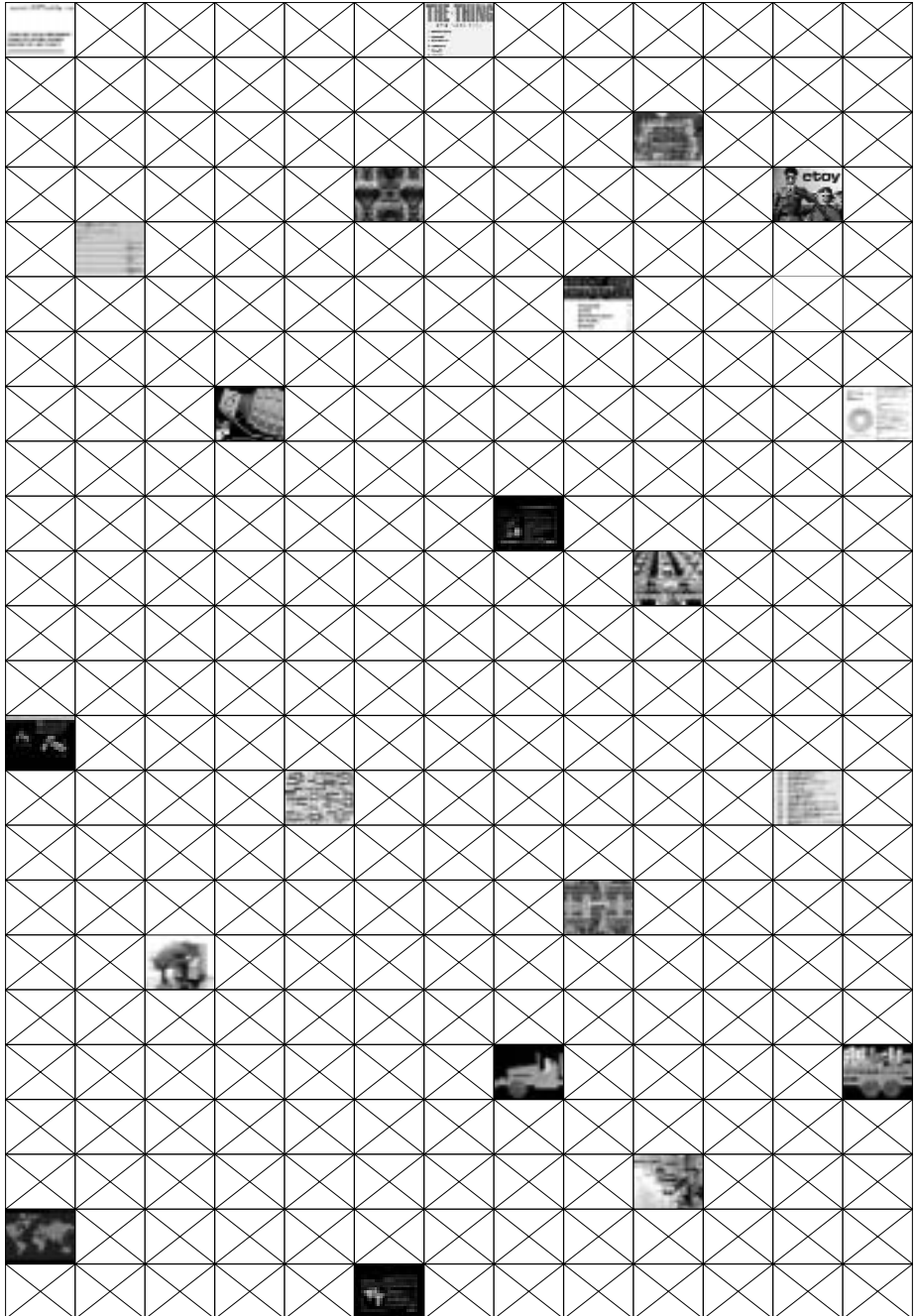
/
Steve Dietz
/

In der zeitgenössischen Kultur überschneiden sich mehrere Aktivitätssphären: Sprache, Kunst, Identität, Kommunikationssysteme, ökonomische und rechtliche Systeme. In der so genannten Public Domain geraten diese Aktivitäten immer stärker miteinander in Konflikt. Diese Entwicklung ist nicht unbedingt neu, doch mit der wachsenden Mediatisierung und hybriden Virtualisierung all dieser Sphären verschwimmen zunehmend die Grenzen zwischen Öffentlichem, Privatem, Kommerz und Regierung. Die Tatsache, dass Rechtssysteme und Marketingimperative sich an die neuen virtuellen Realitäten anpassen, indem sie sie inkorporieren, geht offenbar mit einer Manipulation der Grenzen einher. Nichtsdestotrotz stellt das Digitale historische Annahmen über knappe Ressourcen auf den Prüfstand, und Netzwerke können auch in einem asymmetrischen Verhältnis zu einer zentralisierten Autorität stehen. Viele Künstler benutzen diese Instrumente, um damit, **Krzysztof Wodiczko** zufolge, der hier die Sozialphilosophin Chantal Mouffe paraphrasiert, »ein neues agonistisches Konzept des öffentlichen Raums« in Frage zu stellen, »das sowohl Leidenschaft als auch gegensätzliche Positionen zulässt und fördert. Für sie ist Demokratie keine Lösung, sondern ein Prozess eines andauernden engagierten Diskurses in Form eines ›Agon‹, d. h. eines Wettkampfs, in den mehr Akteure (und ich hoffe auch Künstler) eingebunden werden«¹. Das Modul »Public Sphere_s« handelt von diesen Wettkämpfen, in denen Künstler uns dazu ermutigen, unsere Kenntnisse und Praktiken der verschiedenen öffentlichen Sphären zu erweitern.

Spätestens seit der griechischen Antike wurden verschiedene Vorstellungen der ›Öffentlichkeit‹ theoretisch erörtert, sei es Sokrates, der in Platons »Gorgias« mit Kallikles über die Herrschaft des Pöbels² diskutiert, oder Jürgen Habermas' »Sphäre der Öffentlichkeit«³, Walter Lippmanns »umfassendes Bild«⁴ oder Mouffes Agonistik: Diese Öffentlichkeit war parallel immer unmittelbar mit einem Begriff des öffentlichen Raums verknüpft. Von der Agora zur Piazza zur öffentlichen Gemeinschaft zum Park – in einem gewissen Sinne kann ein stabiler öffentlicher Diskurs nur im öffentlichen Raum stattfinden. Das ist zum Teil eine Frage des Publikums. Ein Diskurs wird dadurch öffentlich, dass man ein Publikum hat. Mit dem Aufstieg von Presse, Radio, Fernsehen und jetzt auch der Internetkommunikation erweitert sich die potentielle Öffentlichkeit über den physischen Raum in die virtuellen Räume der Kommunikationssysteme hinein. Wichtiger noch als die Reichweite und die damit einhergehende Idee des Konsens ist jedoch die Debatte. Um nochmals auf Wodiczkos Bemerkung über Mouffe zurückzukommen: »Ihre Anerkennung der Antagonismen und der Notwendigkeit des Agonismus in einem demokratischen Prozess stellt die populäre legalistische und rationalistische

1 — Patricia C. Phillips, »Creating democracy: a dialogue with Krzysztof Wodiczko« in: *Art Journal*, Winter 2003. 2 — Was die Furcht vor der Herrschaft des ›Pöbels‹ betrifft, siehe vor allem Bruno Latour, *Pandora's Hope: Essays on the Reality of Science Studies*, Cambridge, MA, 1999, besonders S. 10–12. 3 — Vgl. »Habermas' Public Sphere«.

4 — Warren Sack, unveröffentlichtes Transkript von »Algorithms and Interfaces for the Presentation of Public Opinion« in »Media Art Net Lectures: Mapping«, ZKM Karlsruhe, 24.01.2004.



25/000-019
25/100-119

Die Konstruktion von Medienräumen

Zugang und Engagement: das eigentlich Neue an der Netz(werk)kunst

/

Josephine Bosma

/

Einige Gedanken über Kunst

Irgendwie gerät man stets in dasselbe Dilemma, wenn man aus kunsthistorischer Sicht über die neuen Medien schreiben will. Soll man dem üblichen Ansatz folgen, bei dem technische Neuerungen des visuellen Bildes im Vordergrund stehen, oder soll man diese Kunst als Komplex kultureller Ausdrucksformen »betrachten«, die unterschiedliche Gestalt annehmen können? Dieses Dilemma scheint mit der Definition von Kunst und dem kulturellen (und politischen) Kontext zusammenzuhängen, der mit jeder Definition von Kunst einhergeht. Doch es gibt einige Strategien, um diesem Dilemma zu entkommen. Eine der beliebtesten ist die, bestimmte künstlerische Werke und Projekte gar nicht erst als Kunst zu bezeichnen. Doch dadurch entsteht eine große Lücke in der Kritik, und viele künstlerische Praktiken werden von vorneherein ausgegrenzt. Meine Lieblingsstrategie ist die entgegengesetzte: Wenn man sich einer Sache nicht sicher ist, sollte man sie als Kunst bezeichnen und alle weiteren Probleme der Bedeutungszuschreibung Kritikern und Theoretikern überlassen. Ob etwas Kunst ist oder nicht, war lange Zeit keine vorrangige Frage; die eigentliche Herausforderung ist vielmehr, wie man künstlerische Praktiken und Produkte einordnen und bewerten soll. Aber es gab noch eine dritte beliebte Strategie. Die Unbestimmbarkeit und Instabilität der Kunst in den elektronischen Medien und ihrem Umfeld haben zu einer Unklarheit geführt, angesichts derer die sicherste, leichteste und eindeutig populärste Option darin bestand – und wahrscheinlich auch auf Jahre darin bestehen wird –, Kunst aus der vormodernen Perspektive des handwerklichen Könnens zu betrachten, häufig verbunden mit einem Hinweis auf das schöpferische Genie des Autors. Dies wiederum geht mit der schlichten Annahme einher, der künstlerische Fortschritt sei in die technische Innovation des visuellen Medienbildes eingebettet. Problematisch an dieser Strategie ist jedoch, dass sie Jahrzehnte interdisziplinärer Kunstpraktiken vernachlässigt, die für die Entwicklung der neuen Praktiken, mit denen wir es heute zu tun haben, sehr wichtig waren, Praktiken, die zu vielgestaltig sind, als dass sie sich einfach in ein oder zwei Kategorien der Felder Design oder bildende Kunst sowie die mit ihnen verbundenen Diskurse einfügen lassen. Dieser Essay versucht, Kunst, die im Internet und seinem Umfeld geschaffen wird, aus einem relativ neuen Blickwinkel zu analysieren, nämlich dem der Kunst in der Public Domain, dem frei zugänglichen Bereich der Öffentlichkeit. Diese Perspektive ist deshalb nur relativ neu, weil die Public Domain in der Internetkunst und ihrem Crossover zum

242.pilots → 71 → 85–86
7-11 → 189, 278 → 205, 301

/

A

Abe, Shuya → 69 → 83
Adams, Dennis → 259 → 263
Adrian X, Robert → 257, 274 → 262, 297
Anderson, Laurie → 70 → 84
Angerer, Marie-Luise → 91 → 97
Apollinaire, Guillaume → 256 → 261
Arns, Inke → 18, 51, 170, 177, 257, 266
→ 24, 25, 55, 174, 194, 291
Austin, John Langshaw → 185–186 → 201–202
Aziz, Anthony → 150 → 165

/

B

Baca, Judy → 256 → 261
Bader, Wolfgang → 11 → 12
Barney, Matthew → 34 → 44
Barthes, Roland → 141, 151 → 156, 165
Baudelaire, Charles → 62 → 77
Bauer, Sven → 19, 171 → 26, 175
Baumgärtel, Tilman → 171, 175 → 181, 198
Bazin, André → 151 → 165
Becher, Bernd u. Hilla → 141 → 156
Becker, Barbara → 92 → 98
Becker, Konrad › Public Netbase → 275–276, 278
→ 298–299, 301
Benjamin, Walter → 19, 142–143, 151, 187, 188, 211,
218, 229 → 26, 157, 165, 203, 214, 237, 247
Bense, Max → 170 → 174
Bettmann, Otto L. → 220 → 239
Beuys, Joseph → 256, 279 → 261, 302
Birnbauer, Dara → 257 → 262
Blair, Dike → 274 → 297
Blank&Jeron → 19 → 26
Blank, Joachim › Blank&Jeron → 276 → 299
Blau, Douglas → 219, 220 → 238–239
Bleeker, Julian › PDPal → 231 → 249
Boehm, Gottfried → 223 → 242
bootlab → 277 → 300
Borges, Jorge Luis → 219–220, 233 → 239, 251
Bosma, Josephine → 17, 257, 265 → 24, 262, 290
Bowie, David → 51 → 55
Braidotti, Rosi → 92 → 98
Brandon, Kayle → 258 → 263
Brewster, Sir David → 144 → 159
Bruno, Christophe → 223, 259 → 242, 263
Buci-Glucksmann, Christine → 210, 217, 228, 230
→ 214, 236, 246, 248
Bunting, Heath → 258, 267–269, 270
→ 263, 276, 292–294, 299
Burnham, Jack → 283 → 305

Burnett Hector, Alexander → 63 → 78
Burroughs, William S. → 225 → 244
Burson, Nancy → 150 → 165
Burton, Scott → 258 → 263
Burton, Tim → 114 → 128
Bush, George W. → 231 → 249
Bush, Vannevar → 217, 220 → 236, 239
Butler, Judith → 186 → 202

/

C

Cage, John → 66–67, 72, 81, 170, 234 → 81, 86, 174, 251
Calle, Sophie → 141 → 156
Campbell, Naomi → 107 → 122
Carroll, Lewis → 190, 233 → 205, 251
Castel, Louis-Bertrand → 60 → 75
Celis, Ismael → 19, 210, 231, 235 → 26, 214, 249, 252
Certeau, Michel de → 224 → 243
Cézanne, Paul → 36 → 46
Clynes, Manfred E. → 103 → 118
Cohen, Harold → 170 → 174
Comenius, Johann Amos → 221 → 240
Cook, Peter → 257 → 261
Corbis → 220 → 239
Costa, Beatrice da › Swipe → 258 → 262
Cottingham, Keith → 150 → 165
Cox, Geoff → 191 → 206
Cramer, Florian → 178, 181, 184, 190, 192, 285–286
→ 195, 197, 200, 205, 207, 307–308
Crandall, Jordan → 277 → 300
Crary, Jonathan → 145 → 159
Croft, Lara → 92, 98, 108 → 122
Crujisen, Walter van der → 275 → 299
Cucher, Sammy → 150 → 165
cybercafe.org → 276, 281 → 299, 304

/

D

Daguerre, Lousi Jacques Mandé → 140 → 155
Daniels, Dieter → 10, 14, 17, 34, 51, 53–54, 59, 74, 256
→ 12, 21, 24, 44, 55, 57, 261
Danner, Gary › Station Rose → 268–269 → 292–293
Date, Kyoko → 108 → 122
Davis, Richard Pierre → 270 → 294
Deleuze, Gilles → 93, 210, 230–231 → 99, 214, 248–249
Derrida, Jacques → 235 → 252
Deuber-Mankowsky, Astrid → 92 → 98
Diedrichsen, Diedrich → 53, 66 → 57, 81
Dietz, Steve → 17, 211, 254 → 24, 215, 255, 260
Digitale Stad, De → 275 → 299
Diller+Scofidio → 257 → 261
Disdéri, Alphonse-Eugene → 144 → 158
Dodge, Martin → 209 → 213
Dominguez, Ricardo → 274, 277 → 298, 300
Dostojewski/Dostoevsky → 72 → 86

Duchamp, Marcel → 229 → 247

/

E

Eco, Umberto → 256 → 261

Edison, Thomas Alva → 63, 68, 107
→ 77-78, 82-83, 121-122

Eggeling, Viking → 64 → 79

Empyre → 280-282 → 302-304

Eno, Brian → 170 → 174

Ernst, Wolfgang → 210, 226-227 → 214, 245

Espenschied, Dragan → 178, 179 → 195, 196

Etoy → 268, 272-273 → 292, 295-296

Export, Valie → 150, 257 → 165, 261

/

F

Fantin-Latour, Jean Theodore → 62 → 77

Farocki, Harun → 227 → 245

Feldmann, Hans Peter → 140 → 155

Fischer-Lichte, Erika → 186 → 201

Fischinger, Oskar → 65, 72 → 79, 86

Fleischer, Alain → 148 → 163

Flusser, Vilém → 19, 139-140, 219, 228
→ 26, 154, 238, 246

Föllmer, Golo → 53 → 57

Foucault, Michel → 218-219, 231 → 237-238, 249

Fournier, Colin → 257 → 261

Franke, Herbert W. → 111 → 124

Freisager, Katrin → 91 → 96

Freud, Sigmund → 218 → 237

Freude, Alvar C.H. → 178-179 → 195, 196

Frieling, Rudolf → 10, 14, 17, 34, 209-210, 217
→ 12, 21, 24, 44, 213, 236

Fry, Benjamin → 225 → 243-244

Fuller, Matthew › I/O/D → 284 → 305-306

Furtherfield → 280-282 → 302-304

/

G

Gabriel, Ulrike → 181, 184 → 197, 200

Galanter, Philip → 177, 179 → 194, 196

Galloway, Kit → 257 → 262

Garret, Marc → 281 → 304

Garrin, Paul → 277 → 300

Gerlach, Julia → 53, 69 → 57, 84

Giannetti, Claudia → 18 → 24

Gilje, HC › 242.pilots → 71 → 85

Gómez-Peña, Guillermo → 257 → 262

Gore, Al → 231 → 249

Goriunova, Olga → 284-285 → 306

Gosh, Rashib Aijer → 283 → 305

Graham, Dan → 33, 219 → 43, 238

Granular Synthesis → 53, 71 → 57, 85

Green, Colin › I/O/D → 284 → 305

Greenaway, Peter → 218, 222 → 237, 241

Gržinić, Marina → 92 → 98

Guattari, Felix → 230 → 248

Günther, Ingo → 231 → 248

Gutai → 256 → 260

/

H

Haacke, Hans → 283 → 305

Habermas, Jürgen → 255-256 → 260

Hallock Greenawalt, Mary → 64 → 78

Haraway, Donna → 20, 89-90, 92, 101-102, 104-105, 109, 113
→ 26, 95-97, 116-117, 119-120, 123, 127-128

Harwood, Graham › Mongrel → 184, 210, 232, 270-271
→ 203, 214, 250, 294-295

Hausmann, Raoul → 64 → 78

Hayles, Katherine → 92 → 98

Hearn, Bill → 69 → 83

Heartney, Eleanor → 258-259 → 263

Hegedüs, Agnes → 221 → 240

Hentschläger, Kurt › Granular Synthesis → 71 → 85

Hill, Gary → 33 → 44

Hoffmann, Bettina → 148 → 163

Hoffmann, E.T.A. → 106-107 → 120, 122

Holschbach, Susanne → 18, 131-132, 139 → 24, 135-136, 154

Holzer, Jenny → 257, 259 → 262-263

Houjebek, Wilfried → 286-287 → 307-308

Hüsch, Anette → 133 → 137

/

I

Ihmels, Tjark → 17, 169-170 → 24, 173

Internationale Stadt → 276 → 299

I/O/D → 225, 284 → 243, 305-306

irational.org → 269, 276, 281 → 293, 299, 304

/

J

Jaar, Alfredo → 259 → 263

Jackson, Michael → 115 → 128

Jahrmann, Margarete → 277 → 300

Jarman, Derek → 52 → 56

Jarman, Mervin › Mongrel → 270 → 294

Jaromil → 285-286 → 307

Jeron, Karlheinz › Blank&Jeron → 276 → 299

Jevbratt, Lisa → 233 → 251

Jodi → 189, 191-192 → 204, 206-207

John, Barbara → 53, 59 → 57, 74

Johnson, Ray → 257 → 262

Joyce, James → 190, 218 → 205, 237

/

K

Kac, Eduardo → 111-112 → 125-126

Kaprow, Allan → 256 → 260

Kastner, Frédéric → 61, 63 → 76, 78

Kawara, On → 219 → 238

Kittler, Friedrich → 184-185 → 201

Biografien / Biographies

/

☛ **Inke Arns** → <http://www.v2.nl/~arns>

Geb. 1968 in Duisdorf/Bonn; seit 1993 freie Kuratorin; 2004 Humboldt-Universität zu Berlin Dissertation zum Paradigmenwechsel in der Rezeption der historischen Avantgarde und des Utopie-Begriffs in (medien-)künstlerischen Projekten der 1980er und 1990er Jahre in Ex-Jugoslawien und Russland; seit Januar 2005 künstlerische Leiterin des hartware medien kunst vereins in Dortmund; Publikationen u. a.: *Netzkulturen* und *Neue Slowenische Kunst* (beide 2002); lebt in Berlin und Dortmund.

//

Born 1968 in Duisdorf, Bonn; since 1993 freelance curator; 2004 PhD at the Humboldt University, Berlin on the paradigmatic shift in the way artists reflect the historical avant-garde and the notion of utopia in visual and media art projects of the 1980s and 1990s in (ex-)Yugoslavia and Russia. since January 2005 artistic director of hartware media art association in Dortmund; recent publications: *Netzkulturen* and *Neue Slowenische Kunst* (both 2002); lives in Berlin and Dortmund.

/

☛ **Josephine Bosma** → <http://www.laudanum.net/bosma> → <http://cream.artcriticism.org>

Geb. 1962 in Hengelo (NL); Kritikerin und Journalistin im Bereich Kunst und neuen Medien, Offline- und Onlinepublikationen, u. a. in: *nettime*, *Rhizome*, *Telepolis*, *Mute* (UK), *Metropolis M* (NL), *UHK* (NO), *Switch* (USA), *Ars Electronica '97* catalogue (A), Walker Art Center und *SFMoma online* (beide USA); Dozentin für Netzkunst, Netradio und Klangkunst; 2001 Initiatorin des Newsletters für Netzkunst und Kritik Cream; lebt in Amsterdam (NL).

//

Born 1962 in Hengelo (NL); critic and journalist in the field of art and new media; publications of her work have been both offline and online in, amongst others: *nettime*, *Rhizome*, *Telepolis*, *Mute* (UK), *Metropolis M* (NL), *UHK* (NO), *Switch* (USA), *Ars Electronica '97* catalogue (A), Walker Art Center and *SFMoma online* (both USA); lecturer about aspects of net art, net.radio and sound art; in 2001 she initiated the newsletter for Net art criticism Cream; lives in Amsterdam.

/

☛ **Dieter Daniels** → <http://www.hgb-leipzig.de/daniels>

Geb. 1957 in Bonn; 1984 Mitbegründer der Videonale Bonn; 1991–1993 Aufbau der Mediathek am ZKM Karlsruhe; seit 1993 Professor für Kunstgeschichte und Medientheorie an der Hochschule für Grafik und Buchkunst in Leipzig; zahlreiche Veröffentlichungen zur Kunst des 20. Jahrhunderts, Co-Herausgeber von *Medien Kunst Aktion* (1997), *Medien Kunst Interaktion* (2000), *Medien Kunst Netz* (2004) sowie Autor von *Kunst als Sendung* (2002) und *Vom Readymade zum Cyberspace* (2003); lebt in Leipzig.

//

Born 1957 in Bonn; 1984 co-founder of the Videonale Bonn; 1991–1993 head of the Mediatheque at the ZKM, Karlsruhe; since 1993 professor for Art History and Media Theory at the Academy of Visual Arts Leipzig; publications on art of the twentieth century; co-editor of *Media Art Action* (1997), *Media Art Interaction* (2000), *Media Art Net* (2004) and author of *Kunst als Sendung* (2002) and *Vom Readymade zum Cyberspace* (2003); lives in Leipzig.

/

☛ **Steve Dietz** → <http://www.yproductions.com>

Geb. 1958 (USA); Kurator für Neue Medien und Direktor des ISEA 2006 Symposium ZeroOne San Jose International Festival of Art and Technology; 1996–2003 Walker Art Center in Minneapolis, Minnesota (USA), Gründung des New Media Initiatives Department, der Online Art Gallery 9 sowie der Digital Art Study Sammlung; lebt bei Minneapolis.

//

Born 1958 (USA); new media curator and director of ISEA 2006 Symposium ZeroOne San Jose International Festival of Art and Technology; 1996–2003 curator of new media at Walker Art Center in Minneapolis, Minnesota, USA, where he founded the New Media Initiatives Department, the online art Gallery 9, and the digital art study collection; lives near Minneapolis.

/

Rudolf Frieling → <http://on1.zkm.de/zkm/personen/frieling> 

Geb. 1956 in Münster; Studium an der FU Berlin und Dissertation an der Universität Hildesheim; 1988–1994 Kurator beim VideoFest Berlin; seit 1994 wissenschaftlicher Mitarbeiter, ZKM Karlsruhe; seit 1998 Lehrtätigkeiten, u. a. Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich, Hochschule der Künste Berlin sowie Gastprofessur an der FH Mainz; Co-Herausgeber von *Medien Kunst Aktion* (1997) sowie *Medien Kunst Interaktion* (2000), *Medien Kunst Netz* (2004), *Bandbreite. Medien zwischen Kunst und Politik* (2004); lebt in Karlsruhe.

//

Born 1956 in Münster; studied at the Free University of Berlin; and dissertation at the University of Hildesheim; 1988–1994 curator of the VideoFest Berlin; since 1994 curator and researcher, Center for Art and Media (ZKM) in Karlsruhe; lecturer a. o. at the Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich, Hochschule der Künste Berlin, and Visiting Professor at the University of Applied Sciences, Mainz; co-editor of *Media Art Action* (1997), *Media Art Interaction* (2000), *Media Art Net* (2004) and *Bandbreite. Medien zwischen Kunst und Politik* (2004); lives in Karlsruhe.

/


Susanne Holschbach 

Geb. 1963 in Herne; 1991–1995 wissenschaftliche Mitarbeiterin im Fachbereich Kunst- und Design an der Universität GHS Essen, 1995–1997 an der Universität Mannheim und 1998–2003 an der Hochschule für Grafik und Buchkunst in Leipzig. Promotion mit einer Arbeit zu Theatralität und Weiblichkeit in der Fotografie des 19. Jahrhunderts; Veröffentlichungen zur Mediengeschichte der Fotografie, zu Fotografie im Kunstkontext der Gegenwart und zu Gender und Medien; lebt in Leipzig.

//

Born 1963 in Herne; scientific collaborations include 1991–1995 assistant at the University of Essen, 1995–1997 at the University of Mannheim, and 1998–2003 at the Academy of Visual Arts Leipzig; PhD on the topic of theatricality and females in nineteenth century photography; she has published on the media history of photography, on photography in the context of contemporary art, and on gender and media; lives in Leipzig.

/

Tjark Ihmels → <http://www.img.fh-mainz.de> 

Geb. 1963 (chem. DDR); 1982 Studium der Theologie, Karl-Marx-Universität Leipzig; 1987 Diplom; 1990 Studium der Malerei, HGB Leipzig; 1994 Diplom als Maler/Grafiker; seit 1994 freiberuflicher Medienkünstler; 2000 Professur für »Interaktive Medien« an der Fachhochschule Mainz; 2001 Leitung des Instituts für Medien-gestaltung; lebt in Wiesbaden.

//

Born 1963 (former GDR); 1982 studies in theology, Karl-Marx-Universität Leipzig, graduating in 1987; 1990 studies in painting at the Academy of Visual Arts Leipzig, graduating in 1994; since 1994 work as an artist with media; since 2000 professor for «Interactive Media» at the University of Applied Sciences, Mainz and since 2001 head of the Institute for Media Design; lives in Wiesbaden.

/

Verena Kuni → <http://www.kuni.org/v> 

Geb. 1966; wissenschaftliche Assistentin am Institut für Medienwissenschaften (ifm) der Universität Basel (CH); 1996–2004 wissenschaftliche Mitarbeiterin an den Universitäten Mainz, Trier, der Hochschule für Musik und Darstellende Kunst Frankfurt und an der Hochschule für Gestaltung Offenbach; 1995–1999 Kuratorin für das Kasseler Dokumentarfilm & Videofest; seit 1999 Leitung der *interfiction*-Tagung; Co-Herausgeberin von *netz.kunst* (1999), *urtux. Kunst als Utopie* (2002), *alo est vera. gender/medien/kunst* (2004); lebt in Frankfurt/Main und Basel.

//

Born 1966; assistant at the Institute for Media Sciences (ifm) at the University of Basel (CH); 1996–2004 teaching positions at the Universities of Mainz and Trier, the Academy of Music and Performing Arts, Frankfurt/Main and the Academy of Design Offenbach; 1995–1999 curator of the Dokumentarfilm & Videofest Kassel and since 1999 chair of the *interfiction* Conference; co-editor of *netz.kunst* (1999), *urtux. Kunst als Utopie* (2002), *alo est vera. gender/medien/kunst* (2004); lives in Frankfurt/Main and Basel.

GORDON ■ MOONEN ROB ■ MOORMAN CHARLOTTE ■ MORAJE VOLKER ■ MORI
MARIKO ■ MORITZ THOMAS ■ MOSLITZER MAX ■ MOTHEREBOARD ■ MOVE
DESIGN ■ MOZART WOLFGANG AMADEUS ■ MÜLLER MATTHIAS ■ MULVEY
LAURA ■ MÜNCH WOLFGANG ■ MUNTADAS ANTONI ■ MURNAU FRIEDRICH
WILHELM ■ MS STUBNITZ ■-----→ N ■ NAIMARK MICHAEL ■ NAKE
FRIEDER ■ NANCARROW CONLON ■ NAPIER MARK ■ NAUMAN BRUCE ■ NEES
GEORG ■ NEKES WERNER ■ NESHAT SHIRIN ■ NEUHAUS MAX ■ NEZVANOVA
NETOCHKA ■ NICOLAI CARSTEN ■ NIEMETZ ANNE ■ NIKOLAIS ALLUIN ■ NOLL
A. MICHAEL ■ NOLL UDO ■ NOMAD ■ NOTORISCHE REFLEXE ■-----→
O ■ OECHSLER MONIKA ■ ODENBACH MARCEL ■ OFFENHUBER DIETMAR ■
OHLER NORMAN ■ OITICICA HÉLIO ■ ONO YOKO ■ OFFENHEIM DENNIS ■ OR-
LAN ■ OSTOJIC TANJA ■ OSWALD JOHN ■ OURSLER TONY ■-----→
P ■ PAIK NAM JUNE ■ PAPE ROTRAUT ■ PAPER TIGER TV ■ PASSOW CORD ■
PATERSON SCOTT ■ PAULEIT WINFRIED ■ PAXTON STEVE ■ PELJHAN MAR-
KO ■ PENCK A.R. ■ PENNY SIMON ■ PETERS KATHRIN ■ PETZOLD GÜNTHER ■
PEZOLD FREDERIKE ■ PFEIFFER PAUL ■ PFLUMM DANIEL ■ PICABIA FRAN-
CIS ■ FICHLER WALTER ■ PIENE OTTO ■ PINSKY MICHAEL ■ PLESSI FA-
BRIZIO ■ FLEWE DANIELA ALINA ■ POCOOCK PHILIP ■ POLLOCK JACKSON ■
PONTON EUROPEAN MEDIA ART LAB ■ POOL PROCESSING ■ POPP MARKUS ■
PROJEKT '74 ■ PROPHEET JANE ■ PRO T ■ PRZIBILLA WOLFGANG ■ PTOLE-
MÄUS ■-----→ Q ■ QUOSDORF BERTRAM ■-----→ R ■ RABI-
NOWITZ SHERRIE ■ RABOTNIK TV ■ RACKHAM MELINDA ■ RAJAD WALID ■
RADIO DREYECKLAND ■ RAHMANN FRITZ ■ RAINER YVONNE ■ RAPOPORT
SONYA ■ RAGS MEDIA COLLECTIVE ■ RASKIN ■ RAUSCHENBERG ROBERT ■ RAY
CHARLES ■ RAY MAN ■ RAY THOMAS S. ■ REBLE JÜRGEN ■ REEDER JENNIFER
■ REHBERGER TOBIAS ■ REICHLÉ INGEBORG ■ REIFF TILMAN ■ RESIDENTS
■ RICHARDS CATHERINE ■ RICHTER GERHARD ■ RICHTER HANS ■ RIEDEL
JULIA ■ RINALDO KEN ■ RIST PIPILOTTI ■ ROBAKOWSKI JOSZEF ■ ROCA
JAVIER ■ ROEHR PETER ■ ROGALSKY MATTHEW ■ ROMMER ERIC ■ ROKEBY
DAVID ■ ROSEFELDT JULIAN ■ ROSENBACH ULRIKE ■ ROSLER MARTHA ■
RÖSSLER OTTO ■ ROTH DIETER ■ RSG ■ RTMARK ■ RUFF THOMAS ■ RUSSO-
LO LUIGI ■ RUTHENBECK REINER ■ RUTTMANN WALTER ■ RYBOCZYNSKI
ZEIGNIEW ■-----→ S ■ SACK JANINE ■ SACK WARREN ■ SAGERER
ALEXEO ■ SAINT PHALLE NIKI DE ■ SALA ANRI ■ SANBORN JOHN ■ SANDI-
SON CHARLES ■ SANN OLIVER BEATE ■ SANTOS EDER ■ SATIE ERIK ■ SAUF
ANNA ■ SAUF MICHAEL ■ SAUTER JOACHIM ■ SCHADE SIGRID ■ SCHAEFFER
PIERRE ■ SCHÄFFER SABINE ■ SCHEIRL HANS ■ SCHER JULIA ■ SCHILLING
ALFONS ■ SCHILLINGER CLAUDIA ■ SCHLEGEL CHRISTINE ■ SCHLEIME COR-
NELIA ■ SCHLEINER ANNEMARIE ■ SCHLINGENSIEF CHRISTOPH ■ SCHMELZ-
DAHIN ■ SCHMIDT AXEL ■ SCHNABEL JULIAN ■ SCHNEEMANN CAROLEE ■
SCHNEIDER IRA ■ SCHNOCK FRIEDER ■ SCHÖFFER NICOLAS ■ SCHREINER
VOLKER ■ SCHRÖTER JENS ■ SCHULTZ PIT ■ SCHUM GERRY ■ SCOTT JILL
■ SEAMAN BILL ■ SEIBERT STEFAN ■ SENGMÜLLER GEBHARD ■ SERMON
PAUL ■ SF INVADER ■ SHALEV-GERZ ESTHER ■ SHANNON CLAUDE ■ SHARP
WILLOUGHBY ■ SHAW JEFFREY ■ SHERMAN CINDY ■ SHERMAN TOM ■ SHULGIN

ALEXEJ ■ SIERRA SANTIAGO ■ SIGNER ROMAN ■ SIMON JR. JOHN F. ■ SIMS
KARL ■ SIRK DOUGLAS ■ SMITH JACK ■ SMITHSON ROBERT ■ SNOW JOHN ■
SNOW MICHAEL ■ SOCIALFICTION.ORG ■ SODA ■ SODOMKA ANDREA ■ SOLL-
FRANK CORNELIA ■ SOMMERER CHRISTA ■ SONAMI LAETITIA ■ SONNIER
KEITH ■ SONNTAG JAN-PETER E.R. ■ SOTTASS ETTORE ■ SPRINGER BRIAN
■ STAEHLE WOLFGANG ■ STALBAUM BRETT ■ STATION ROSE ■ STEFAN
SEIBERT ■ STEINLE PIERO ■ STELARC ■ STEMMRICH GREGOR ■ STENSLIE
STAHL ■ STERLING BRUCE ■ STERN EDDO ■ STIH RENATA ■ STOCKER GER-
FRIED ■ STOCKHAUSEN KARLHEINZ ■ STRAUSS WOLFGANG ■ STRAWALDE ■
SUGIMOTO HIROSHI ■ SUPREME PARTICLES ■ SURVEILLANCE CAMERA
PLAYERS ■ SUSTERSIC APOLONIJA ■ SUTHERLAND IVAN ■ SVOBODA JOSEF
■ SZEPESI ANNA ■-----→ T ■ TAMBELLINI ALDO ■ TAN FIONA ■
TANAKA ATSUKO ■ TANDBERG VIBEKE ■ TAYLOR-WOOD SAM ■ TELEWISSEN
■ TEUTSCH EVELYN ■ TEXTZ.COM ■ THATER DIANA ■ THEK PAUL ■ THERE-
MIN LEON ■ TINGUELY JEAN ■ TODD STEPHEN ■ TOP VALUE TELEVISION
[TUTV] ■ TORRSON FALLE ■ TRINI TOMASO ■ TROCKEL ROSEMARIE ■
TRUCK FRED ■ TUCKER MICHAEL ■ TUDOR DAVID ■ TURING ALAN MATHISON
■ TURRELL JAMES ■ UBERMORGEN.COM ■-----→ U ■ UECKER GÜN-
THER ■ ULAY ■ ULRICHS TIMM ■ UMSTÄTTER ANTYA ■ UNSER FERNSEH-
SENDER [UTV] ■ URBAN REINHARD ■ UTU ■-----→ V ■ V2__LAB ■
VAL OLAV ■ VALLIÈRE PIERRE ■ VAM ■ VAN LAMSWEERDE INEZ ■ VAN
OOSTENBRUGGE ROB ■ VANASCO SALVATORE ■ VANDERBEEK STAN ■ VARE-
LA FRANCISCO ■ VARÈSE EDGARD ■ VASULKA STEINA ■ VASULKA WOODY ■
VAUTIER BEN ■ VEAG ■ VEDDER MARIA ■ VERBEEK JAN ■ VERMEER VAN
DELFT JAN ■ VERTOV DZIGA ■ VESNA VICTORIA ■ VIDEOLADEN ZÜRICH
■ VIDEOREBELLEN ■ VIOLA BILL ■ VIRILIO PAUL ■ VITA MORE NATASHA ■
VITIELLO STEPHEN ■ VOLKART YVONNE ■ VOSTELL WOLF ■ VNS MATRIX
■-----→ W ■ WAGNER FRANK ■ WALCZAK MAREK ■ WALDMANN
HELENA ■ WALDSEEMÜLLER MARTIN ■ WALICZKY TAMÁS ■ WALKER MILLIE
■ WALLER FRED ■ WAND EKU ■ WARBURG ABY M. ■ WARD ADRIAN ■ WARHOL
ANDY ■ WARMERDAM VAN MARIJKE ■ WATTENBERG MARTIN ■ WATZ MARIUS
■ WDR STUDIO AKUSTISCHE KUNST ■ WEIBEL PETER ■ WEINBREN GRAHAME
■ WEISS MATTHIAS ■ WENDERS WIM ■ WENTSCHER HERBERT ■ WENZ FLO-
RIAN ■ WERNER ANTON VON ■ WESSELMANN TOM ■ WETZEL MICHAEL ■ WGEN
■ WHITE NORMAN ■ WHITMAN ROBERT ■ WIELAND JOYCE ■ WIENER NORBERT
■ WIESE ANJA ■ WILDER BILLY ■ WILSON ROBERT ■ WINTER GEORG ■ WO-
DICZKO KRZYSZTOF ■ WOHLGEMUTH EVA ■ WÖLFL V.A. ■ WOLLEN PETER ■
WOLLSCHIED ACHIM ■ WORTZEL ADRIENNE ■-----→ X-Y ■ XENAKIS
YANNIS ■ X-SPACE ■ YALKUT JUD ■-----→ Z ■ ZAPP ANDREA ■
ZARETSKY ADAM ■ ZDF DAS KLEINE FERNSEHNSPIEL ■ ZERO ■ ZIEGLER
CHRISTIAN ■ ZOBERNIG HEIMO ■ ZURR IONAT-----

■



<http://www.medienkunstnetz.de>

//

Aktuelle Diskurse der Medienkunst im internationalen Kontext: das Buch zur Online-plattform »Medien Kunst Netz«. Ein Netzwerk von Kuratoren und Autoren lokalisiert die Schnittstellen zwischen den Medien und Künsten in Modulen zu den thematischen Schwerpunkten: »Bild und Ton« - »Cyborg Bodies« - »Foto/Byte« - »Generative Tools« - »Kunst und Kinematographie« - »Mapping und Text« - »Public Sphere_s«. Aus dem umfangreichen Pool von Essays und Texten online präsentiert das Buch die zentralen Argumente der Kuratoren und Autoren Inke Arns, Josephine Bosma, Dieter Daniels, Steve Dietz, Rudolf Frieling, Susanne Holschbach, Tjark Ihmels/Julia Riedel, Verena Kuni, Gregor Stemrich, Yvonne Volkart. Band 2 bietet eine vertiefende Ergänzung zu Band 1 (»Medienkunst im Überblick«). Beide Bände werden online durch multimediale und audiovisuelle Werkdarstellungen begleitet.

/

<http://www.mediaartnet.org>

//

Current discourses of media art in an international context: a book to accompany the online platform »Media Art Net.« A network of curators and writers explore seminal interfaces between media and art presenting a variety of approaches and contexts related to the key topics: »Sound and Image« - »Cyborg Bodies« - »Generative Tools« - »Photo/Byte« - »Mapping and Text« - »Public Sphere_s.« From the vast pool of essays the book presents the central arguments by Inke Arns, Josephine Bosma, Dieter Daniels, Steve Dietz, Rudolf Frieling, Susanne Holschbach, Tjark Ihmels/Julia Riedel, Verena Kuni, Gregor Stemrich, Yvonne Volkart. The volume 2 is a follow-up to volume 1 (»Survey of Media Art«). Both volumes are accompanied by extensive multimedia and audiovisual materials online.

/

Ein Projekt von / A project by

Mit Unterstützung von / Supported by



IKM
Zentrum für Kunst und
Medienforschung
Erlangen



Hochschule für Grafik und Buchkunst
Academy of Visual Arts
Leipzig