

# Zum Nachschlagen und Schmökern

Medienkunst versteht sich als Disziplin an der Schnittstelle von Wissenschaft, Wirtschaft, Gesellschaft und Kunst; ist zugleich neue Ästhetik und Innovationsforschung. Ein umfangreiches Kompendium dokumentiert den Stand der Dinge und versammelt Aufsätze von 50 hochkarätigen Experten.

**Digitale Medien bestimmen** inzwischen den beruflichen Alltag eines großen Teils der Bevölkerung. Sie prägen Kommunikation, soziale Beziehungen, private und öffentliche Räume, Spiel und Unterhaltung. So können wir unsere WAP-Handys für interaktive Games verwenden und Schnappschüsse in Echtzeit versenden. Wir tauchen in die virtuelle Welt von 3-D-Rollenspielen wie „Quake“ ein und organisieren uns über Wireless-LAN in Gamer-Communities.

Auf der Suche nach Informationen wenden wir uns an die Suchmaschine „Google“ – in dem Bewusstsein, was dort nicht gelistet ist, das gebe es praktisch auch nicht. Die Entwicklung des World Wide Web führte weiterhin zur Bildung eines globalen Kommunikationsraumes und ermöglicht gänzlich neue Formen sozialer Organisation und interaktiver Wahrnehmung: So tummeln wir uns beispielsweise in Chatrooms mit Tausenden anderen Usern, während man realiter alleine vor dem PC sitzt. Und dank Bluetooth-Technik sind wir mittlerweile nicht einmal mehr an den Arbeitsplatz gebunden, sondern können unser Tagwerk erledigen, wo und wann wir wollen. Die Verfügbarkeit von Informationen und der dazugehörigen Technologie hat sich in den letzten 15 Jahren potenziert. Dabei wurden wichtige Fragen noch nicht beantwortet: War die Gesellschaft schon bereit für die allumfassende Digitalisierung oder wurden wir davon überrollt? Wie gehen wir mit den neuen Techniken und ihren Implikationen um? Welche Rolle kann dabei die Medienkunst als Schnittstelle von Wissenschaft, Wirtschaft, Gesellschaft und Kunst spielen?

Erhellende und vielfältige Antworten auf diese zentralen Fragen finden sich in dem beeindruckenden Band „Digitale Transformationen“ von Ulrike Reinhard und Monika Fleischmann, dessen Autorenliste sich wie das Who is who der deutschsprachigen Medienkunstlandschaft liest. 50 hochkarätige Autoren wie Sabine Breitsameter, Dominik Land-



wehr, Joachim Sauter, Peter Weibel oder Annett Zinsmeister kommen hier zu Wort, um die digitalen Transformationen in ihren vielfältigen Rollen und an konkreten Beispielen als neue Ästhetik und als Innovationsforschung vorzustellen.

Das über 300-seitige Kompendium beginnt mit dem Kapitel „Spielraum Medienkunst“ in dem unter anderem Herbert W. Franke, ein Pionier der kybernetischen Kunst, in einem Interview über 25 Jahre Ars Electronica, über sein Lebenswerk und seine Visionen spricht.

In welchen Spielarten sich andere kulturelle Ausdrucksformen wie Internet, mobile Kommunikation, Computergrafik und Informationsarchitektur mit der Medienkunst verbinden, verdeutlicht das Kapitel „Themen“. Beispielhaft seien daraus die Medienfassaden des Projektes „Blinkenlights“ erwähnt, bei dem das Publikum via SMS die Fassade gestalten durfte und über die anfallenden Telefongebühren das Projekt gleich mitfinanzierte.

In „Künstler und Methode“ kommen die Kreativen selbst zu Wort und stellen Konzepte und Methoden ihres Schaffens vor. Als besonders originell sei hier der Künstler Franz Alken erwähnt: Mit seinem Internetprojekt „Machines will it itself“ konterkarierte er die Datensammelwut vieler Firmen, indem er sie mit fiktiven Benutzerprofilen „zumüllte“ – quasi als digitale Subversion.

In mehreren Essays zu dem Thema „Kunst und Publikum“ werden im Wei-

teren die Inszenierungen von Medienkunst und ihre Rezeption behandelt, wie etwa die Frage der Akzeptanz beim Publikum oder die ökonomische Beschaffenheit eines entsprechenden Marktes.

Dass Vernetzung und Präsentation via Internet essenzielle Bestandteile im Kunstbetrieb sind, zeigt sich daran, dass diesen Themen gleich zwei Kapitel zur Verfügung gestellt wurden. Es werden darin die wichtigsten Internetplattformen und Online-Archive für Medienkunst im deutschsprachigen Raum vorgestellt. Diese scheinen auf den ersten Blick alle unterschiedliche Ziele zu verfolgen, ergänzen sich jedoch letztlich und kooperieren untereinander.

Ungeachtet einiger struktureller Defizite erwiesen sich zahlreiche Kunstprojekte inzwischen auch im angewandten Bereich als erfolgreich und wurden mit verschiedenen Preisen ausgezeichnet. „Digitale Transformationen“ präsentiert Protagonisten und ihre Projekte, wobei exemplarisch nur „BIX“ erwähnt sei, die an ein Gürteltier erinnernde Fassade des Grazer Kunsthauses, die in einen gigantischen, organischen Bildschirm verwandelt wurde.

Abschließend widmet sich das Buch der Frage nach der Zukunft der Medienkunst. Hier stellen die Autoren ganz praktisch besonders interessante Förderungen sowohl durch die öffentliche Hand als auch durch Unternehmen wie VW, SAP oder Migros vor.

Obwohl die Beiträge dieses Buches auch online und auf Audio-CD zur Verfügung stehen, ist es ein Erlebnis dieses gewichtige und kulturgeschichtlich bedeutsame Werk real in den Händen zu halten. Es ist keine Publikation, die man auf einmal durchliest, sondern ein wertvolles Kompendium, in dem sich je nach Bedarf und Interesse nachschlagen und schmökern lässt. **Stefan Benaburger**

Monika Fleischmann, Ulrike Reinhard (Hg.)

**Digitale Transformationen**

Medienkunst als Schnittstelle von Kunst, Wissenschaft, Wirtschaft und Gesellschaft, Who is Verlag, Heidelberg; ISBN 3-934013-38-4, € 120,-