

Die Epistemologie der Medienkunst

Hubertus von Amelunxen, Michael Herzog

Universität Düsseldorf, International School of New Media, Lübeck /

Universität Lübeck, Institut für Multimediale und Interaktive Systeme, International School of New Media, Lübeck

Unterscheidet sich die Medienkunst von anderen Künsten? Sind künstlerische Fertigkeiten der Zeichen-, Mal- oder Baukunst mit jenen vergleichbar, derer es bedarf, Betriebssysteme oder Datenbanken zu konzipieren um damit Grundlagen für interaktive Installationen zu schaffen? Bedarf es einer eigenen Heuristik für die Medienkunst? In den großen Epochen der Kunst seit der Renaissance ist keinem Werk eine solche Aufmerksamkeit widerfahren wie dem Medienwerk. Seit den 50er Jahren des 20. Jahrhunderts gibt es parallele Entwicklungen in der Kunst, der Informations- und der Kommunikationstheorie, die nicht nur über das Moment des Ästhetischen, sondern über die Besonderheit und jeweilige Übersetzbarkeit von Formen des Wissens eine Annäherung finden. Medienkunst und Informatik hatten bisher nur über informationsästhetische oder semiologische Ansätze Räume der Berührung gefunden, meist jedoch mit Fragestellungen, Begrifflichkeiten oder Desiderata, die aus den jeweils eigenen Disziplinen erwachsen waren.

Computer berührten sich mit der Kunst zunächst im Zeichenbegriff. Sie sind in der Lage Zeichen zu generieren, diese zu kommunizieren und zu verarbeiten. Computer können wie kein anderes Artefakt komplexe Zeichensysteme in Form von Zeichenhierarchien oder anderen Strukturen aufbauen und diese flexibel aber definiert codieren und decodieren. Im Algorithmus und der abstrakten Maschine erlauben uns Computer komplexe Zeichen als dynamische Systeme zu interpretieren und diese in der Interpretation kontrolliert, oder wenn wir es wollen, zufällig zu variieren. Durch die im Bereich der multimedialen Systeme ständig entstehenden und sich weiterentwickelnden, an der menschlichen Sensorik und Motorik orientierten Ein- und Ausgabekanäle entstehen Interaktionsmöglichkeiten mit der algorithmischen Maschine, die die menschliche Wahrnehmung stimulieren, verwirren und täuschen. Aus diesem stärker werdenden Kräftefeld erwachsen kulturell eingebettete soziotechnische Konsequenzen, die die Medienkunst aufgreift und in neuer oder aus Bekanntem transformierter Form präsentiert. Dabei wird der Computer bislang jedoch noch viel zu sehr als geschlossenes System und anzuwendendes System begriffen anstatt seine Fähigkeiten als programmierbare abstrakte Maschine zu nutzen, mit der wir Matrix und Gehalt für die Kulturtechniken des 21. Jahrhunderts bilden.

Anhand einiger signifikanter Beispiele aus der Medienkunst werden wir während des eintägigen Workshops die „Zustände von Wissen“ in Kunst und Informatik diskutieren und analysieren, wie sie in den Bestand einer Kulturwissenschaft aufgenommen und auch Teil eines Schulfaches werden könnten, das in der Zusammenführung von Visueller Kommunikation (visual culture), Medienkunst und Informatik gründen könnte. Der Workshop möchte gezielt bildungspolitische und bildungsökonomische Fragen einbeziehen, welche die Defizite von Bildung und Weiterbildung in der Informationsgesellschaft benennen.

Adressen der Autoren

Prof. Dr. Hubertus von Amelunxen
Heinrich-Heine-Universität
An den Eichen 1
24242 Felde
h.amelunxen@netsurf.kiel.de

Prof. Dr. Michael Herzeg
Institut für Multimediale und Interaktive Systeme
Technik Zentrum Lübeck, Gebäude 5
Seelandstr. 1a
23552 Lübeck
herzeg@informatik.mu-luebeck.de