

DOKUMENTATION

Ausichtsexemplar : 5.213

RegioCom '96

**Telekommunikation und Neue Medien – Chance für die regionale Wirtschaft
Regio Rheinland als Zentrum der Medienwirtschaft und Telekommunikation**

29. und 30. Oktober 1996, MARITIM Hotel, Bonn

Effiziente Standortpolitik durch
Telekommunikation und Neue Medien
Netzinfrastruktur als Wirtschaftsfaktor
Ausbildung, Qualifikation und Arbeitsplätze
für Neue Medien und Kommunikationstechniken
Europäische Pilotprojekte
Förderprojekte zu Online-Diensten in der Regio
Finanzierungs- und Investitionsprogramme
Gewinnbringende Zusammenarbeit von
Kunst, Kultur und Neuen Medien



**1. Kongreß für Wirtschaftsförderung des Vereins Regio Köln/Bonn und Nachbarn e.V.
und der Vereinigung von Wirtschaftskammern zur Förderung der Region Köln/Bonn
mit begleitender Fachausstellung**

ComMunic
Kongresse
Messen
Seminare

Brigitte Burgmer

HIGH SPEED & HIGH RESOLUTION ART - WIE INFIZIEREN DIE TECHNOLOGIEN DIE KÜNSTE MIT IHREN IDEOLOGIEN?

EINLEITUNG

Anlaß für die Fragestellung des Titels war die Tatsache, daß in den letzten Jahren mehr und mehr Künstler in ihren Werken Medien einsetzen, viele auch interaktiv. Deshalb können sich Künstler nicht auf ästhetische und Rezeptionsprobleme zurückziehen und aus dem Diskurs über Medien, Kunst und Gesellschaft herausstehlen.

1. Viele Künstler sind nicht mehr Medium,- sie benutzen Medien.

Und es gibt Stimmen, die wieder ernsthaft das Ende aller Kunst nahen sehen. Die traditionellen Künste haben zwar die Erfindung von Fotografie und Film überstanden und die Antikunst der Dadaisten überlebt, nun aber werde, so sagen die einen, das Künstlerindividuum obsolet durch die jedem zugänglichen elektronischen Medien mit demokratisch vernetzter globaler Zusammenarbeit. Andere sehen schwarz durch den Trend zu oberflächlicher Unterhaltung und billigen Spektakeln. Radikaler Zweifel kam 1985 aus Bonner Ministerien:

2. "Sind die heute zur Verfügung stehenden Technologien wie Laser, Computer, Video, Holografie bis zu den Entwicklungen der Bildplatte überhaupt als künstlerische Medien geeignet?"

Und weiter: "Zwar sprechen wir heute schon von elektronischer Kunst,- aber werden ihre Werke genügend künstlerische Substanz und damit bleibenden Wert haben?" - Es fragten Bundesminister für Forschung und Technologie Dr. Riesenhuber und Bundesministerin für Bildung Dr. Wilms im Katalog zur Ausstellung des von mir konzipierten und organisierten Projektes "Experiment: Holografie als Kunst". Die beiden Ministerien hatten Projekt, Ausstellung und Katalog selbst finanziert! Überraschend sind die ministeriellen Fragen nach "Substanz" und "bleibenden Wert" im Hinblick auf Satellitendirektübertragung und Online-Datenaustausch.

3. Die Frage nach dem künstlerischen Wert von technischer Kunst kann keiner alleine beantworten.

Kunst mit Medien hat zugleich gesellschaftliche Vor- und Nachteile. Sie wird gewissermaßen isoliert auf Medienkunstfestivals wie in Osnabrück oder Linz, andererseits wertet der Zusatz "neu" bei "Kunst mit den neuen Medien" diese Kunst generell auf zur Avantgardekunst.

4. Medienkunst bekam Reservate zugewiesen und wird dort bestaunt als Novität.

Als Neuheit bleibt sie interessant für Sponsoren aus der Medien- und Computerindustrie, obwohl ihre Produkte kaum von Künstlern gekauft werden, - ihren Marktanteil kann man getrost vernachlässigen.

5. Es gibt mehr Videokameras für die Überwachung als für die Kunst.

Nach Skizzierung einiger Rahmenbedingungen für die Kunstproduktion will ich mich nun schrittweise dem nähern, was ich als "Infektion der Kunst" durch die technologischen Ideologien behauptet habe.

I. DIN: DEUTSCHE (U. A.) INDUSTRIENORMEN

Computer sind überall zum "must" geworden; sie sind Mittel für Design und Produktion von Autos oder Bomben, Robotern oder Molekülen, sie dienen Geschäft, Verwaltung und Kommunikation von Regierungen und Kriminellen, Versicherungen und Geheimdiensten, Forschung und Vergnügen und manchmal auch den Künsten. Die umfassende Computerisierung verstärkt bestimmte Ideen unserer hochtechnisierten Wirtschaft, die Einfluß nehmen auf die Wertvorstellungen des Individuums und der Gesellschaft. Jeder kennt die folgenden Maximen; sie sind so erbärmlich trivial wie effizient zur Gewinnmaximierung auf den globalen Märkten.

6. Zeit ist Geld.

Effiziente Rationalisierung erzwingt Wirtschaftlichkeit von Zeit, Raum und Mitteln durch Computer und Roboter, oft mit den Folgen der Arbeitslosigkeit und Stupidität von Arbeit.

7. Neu ist immer gut.

Damit Altes obsolet wird, werden diktatorisch Hackordnungen etabliert:

Mechanisches verdrängt Handarbeit,

Elektrisches verdrängt Mechanisches,

Elektronisches verdrängt Elektrisches.

Permanente Innovationen sind unumgänglich in immer schnellerer Abfolge.

8. Es wird schon besser werden.

Statt Kreuzschmerzen an der Fabrikationsmaschine bekommt der Arbeiter jetzt Augenflimmern und Kreuzschmerzen am Steuerungscomputer des Fabrikationsroboters.

9. Wir tun, was wir können.

Machbares muß unbedingt verwirklicht werden. Alles soll Menschenwerk sein, ohne Respekt vor der Natur, der Menschenwürde und der Zukunft der Nachkommen.

10. Wir haben alles unter Kontrolle.

Trotz schleichender alltäglicher und großer globaler Katastrophen herrscht weiter der Glaube vor, daß die Naturgewalten und die Technik beherrscht werden können und müssen.

Ich stelle anheim, die Liste zu vervollständigen. Man kommt zu interessanten Ergebnissen, wenn man untersucht, wie diese gesellschaftlichen Zwänge zu Effizienz, Innovation, Realisierung des Machbaren und der Glaube an Fortschritt und Kontrollierbarkeit die Medien und die Medienkunst beeinflussen. Da der Computer in der Medienkunst nicht nur eine Nebenrolle spielt als Programm, sondern eine Hauptrolle bei der Bilderzeugung und -bearbeitung, steht er im Zentrum der nächsten Betrachtung.

II. WAS DIE COMPUTER-SOFTWARE SO ALLES KANN, IST GANZ SCHÖN HART!

Die beiden grundsätzlichen Möglichkeiten des Computers als bildliches Werkzeug sind einmal die Bilderfindung als Einzelbild oder Animation,- im Prinzip vergleichbar der Malerei und Grafik; die zweite wichtige Option ist die Bearbeitung fotografischer oder filmischer Bilder von Wirklichkeit. Die Manipulation von Abbildern ist die interessantere und brisantere Möglichkeit, wie sich gleich zeigen wird. Ein künstlerisches Lehrstück über die Manipulierbarkeit von Fotos lieferte der

Schweizer Künstler Markus Käch mit seiner Serie "Mediale Krankheiten". Am Computerbild von Körpern erzeugte er mittels aller nur möglichen Filteralgorithmen Flecken, Beulen, Auswüchse und andere Deformationen und belegte sie mit Namen wie "Fraktal-Syndrom a) vom Typ Julia mit weißer Hofreaktion, b) vom Typ Mandelbrot". Die Fotos der binären Patienten gleichen absichtlich jenen faszinierenden Bildern, die seit Jahrhunderten die krankhaften Veränderungen des menschlichen Körpers demonstrieren und ästhetisieren.

11. Bei medialen Krankheiten versagt M. Platens "Die Neue Heilmethode". Da die Fotos offensichtlich lebende Menschen zeigen, sind Kächs Schautafeln erschreckend. Bisher repräsentierten dokumentarische Fotos und Filme ihrem Wesen nach das, was im Augenblick der Aufnahme Wirklichkeit war,- eingeschlossen alle nötigen subjektiven Manipulationen des Autors wie Wahl des Motivs, Standortes, Ausschnittes, usw., ohne die man gar keine Aufnahme machen kann. Heute ist der Dokumentarcharakter von Foto und Film im Grundsatz fraglich geworden, weil digitale Fotos und Filme Fälschungen sein können. Die Authentizität der Fotografie war ein 150jähriges Intermezzo in 35.000 Jahren Bildermachen; dabei ist es heute essentiell notwendig, sich glaubhaft über die ganze Welt informieren zu können!

12. Wohlauf hatte der Medienkünstler Modell gestanden für seine Fotos,- krank wurde er erst im Computer.

Programmierer haben dem Computer ziemlich schnell all das beigebracht, was Künstler erfunden haben, nämlich die realistische Darstellung von Form, Farbe, Stofflichkeit, Plastizität, Raum und Licht. Die Pixar-Software, welche den Animationsfilm "Toy Story" ermöglichte, orientiert sich an den mimetischen Darstellungsmodi der abendländischen Malerei und an filmischen Prinzipien. Folglich ist für Computergrafiken und Animationen wesentlich ein Realismus, besser gesagt, ein Hyperrealismus. Typisch ist aber auch der Sur-realismus durch Collagierung unpassender Phototeile oder die Deformation ins Monströse. Dem Gestaltwandel sind technisch kaum Grenzen gesetzt. Neu ist daran wenig.

13. Morphing hat eine 6 Tausend Jahre alte Vorgeschichte in Religion und Kunst. Die ältesten Gottheiten waren Mischwesen, desgleichen auch die ungeheuerlichen Wasserspeier an gotischen Kathedralen oder die Grottesken im Rankenwerk der Renaissance und des Barock.

14. Für die Monster des Hieronymus Bosch gibt es jetzt eine passende software.

Das alles wäre völlig uninteressant, würden die Computermanipulationen nicht Gravierendes durcheinander bringen. Denn in der Vergangenheit waren das Monströse im Leben und das Monströse in der Fiktion streng geschieden: Ein lebendes Schwein mit sechs Beinen und zwei Köpfen war eine Mißgeburt, ein Fehler der Natur; und ein aufrechter Fisch mit Riesenohren und Hufen entsprang der phantastischen Einbildungskraft des Malers Bosch, blieb also imaginär. Nun aber können fiktionale Filme vollkommen authentisch wirken, auch wenn in den Hollywood-Studios per Trick Landschaften komplett ausgetauscht wurden oder verstorbene Stars in Szenen auftreten, die sie nie gespielt haben. Die Grenzen zwischen Realität und Fiktion verschwinden. Aber nicht nur das: die Computerbilder können ins Leben treten auf eine Weise, wie die fiktionalen Bilder es nie vermocht haben. Sie werden lebendig, wenn der natürliche Körper nicht mehr als geerbt und zugehörig zum Individuum betrachtet wird, sondern als eine plastizierbare Masse, die den gesellschaftlich geltenden Bildern anverwandelt wird bzw. werden muß. Michael Jackson und Cher sind Paradebeispiele geworden für plastische Chirurgie zum Zwecke der Optimierung der körperlichen Erscheinung.

15. Achter Tag: Der Mensch schuf sich neu nach seinem Bilde im Computer.

"Da wird etwas Fett und Gewebe abgesaugt und vielleicht noch minimal die Haut um die Ohrläppchen herum gestrafft", antwortete der Chef einer Kölner Klinik einem 27jährigen Mann, den seine Hamsterbacken störten. Diese telefonische Beratungsaktion eines Kölner Lokalblattes im Februar 1996 deutet darauf hin, daß sich die Modellierung der Persönlichkeit durch das Skalpell bereits in allen Gesellschaftsschichten etabliert hat (Kölner Stadt-Anzeiger 3./4. Februar, S. 14). Die französische Performance-Künstlerin Orlan verkörpert seit 1990 diese Art Styling im wortwörtlichen Sinne. Orlan computierte ihr Gesicht kunstgeschichtlich. So sind "die Nase von Diana, der Mund von Bouchers Europa, die Stirn von Mona Lisa, die Haut von Botticellis Venus, die Augen von Gerômes Psyche" (Kunstforum International 132, S.107). Die Gesichtsteile wurden im Computer vereint zu einer Vorlage für den Op-Saal.

16. Wenn die Künstler keine schönen Skulpturen mehr machen wollen, dann wird der Chirurg eben zum Bildhauer Pygmalions.

Unbehagen bereiten mir bei diesen Bildern die zugrundeliegenden Allmachtsphantasien:

Wir können die Beispiele in Werbung, Kino und Fernsehen gar nicht zählen, bei denen die Erde zum Spielball der Computergrafiker und -animateure wurde. Nicht die Welt ist hier in stetem Wandel, sondern Mensch und Welt werden durch den Menschen einem radikalen Wandel unterzogen.

"Die Frage lautet nicht mehr, was oder wer bin ich, sondern was oder wer ich alles sein kann", lautet das Statement von Stahl Stenslie, einem der beiden Erfinder des Cybersex-Systems "CyberSM" (Kunstforum 132, S. 179):

17. "....., ich will nur mein eigener Schöpfer sein....."

Im Verhältnis zu den Kreationen, die da am Horizont auftauchen, wird Kunst bedeutungslos, - auch wenn sie als Wirtschaftsfaktor hoch geachtet ist.

III. KÜNSTLICHES ZU SCHAFFEN

ERSETZT KÜNSTLERISCHES SCHAFFEN

Dramatisch werden die genannten Allmachtsphantasien in den neuen Gen- und Biotechnologien, die propagiert und gefördert werden. Sie dienen nämlich als "Schlüsseltechnologien" zur Behebung regionaler Strukturkrisen und der Profilierung im internationalen Wirtschaftswettbewerb; und sie sind ein großes Geschäft.

18. "Patentierete Mißgeburten. Unternehmen fordern Urheberschutz für Horror-Lebewesen aus dem Labor, um sie vermarkten zu können".

So lautet die Schlagzeile eines Artikels im Stern Nr. 49 von 1995 (S. 272). Vor einiger Zeit haben Hacker geheime Daten des Schweizer Pharmakonzerns Ciba Geigy geknackt. Seitdem machen sie mit der erforderlichen Billigausrüstung ihre eigenen Experimente zur sog. Genexpression. Dabei setzt man DNS elektrostatischen Feldern aus und re-kreiert auf diese Weise längst ausgestorbene Pflanzen und Tiere (Süddeutsche Zeitung, Magazin Nr. 33, 16.8.1996, S. 32 ff).

Der Mensch nach Maß ist ein Stück näher in den Bereich des Möglichen gerückt, denn Dreiviertel des Genoms sind bereits entschlüsselt und bei den Patentämtern angemeldet.

19. Der ideale Mensch soll in der Petrischale entstehen,- wie immer, zu unserem Besten!

Die Wirtschaft ist da ehrlicher und spricht gleich vom "Rohstoff Mensch".

Massive Eingriffe in die Natur sind arrogant und blauäugig - eingedenk der von niemandem zu durchschauenden Komplexität der Natur -, in jedem Fall verantwortungslos. Das Redesign der Natur stellt aber nur eine mögliche Variante künstlicher Neuschöpfungen dar.

Die Natur hat ausgedient.

Die zweite, die technologische Schöpfungsgeschichte beschreibt Karlheinz Lüdeking in realistischen Perspektiven (Kunstforum 132, S. 220): "Es gehört ja tatsächlich auch nur wenig Phantasie dazu, sich vorzustellen, daß die Reichen und Berühmten schon bald nur noch in eleganten Designerkörpern daherkommen werden, mit falschen Gesichtern und Retortenfleisch, Haifischknorpeln und künstlichem Collagen, im Innern aufgerüstet durch allerlei Implantate, Mikroprozessoren und Verstärker, bei jeder Gelegenheit entsprechend gestimmt durch eine klug dosierte Mischung von Stimulantien, Sedativen und Neuropeptiden". Der Kunsthistoriker Florian Rötzler resumiert im Vorwort des Kunstforums International über "Die Zukunft des Körpers" (Band 1, S. 69):

20. "Lebewesen werden zu "Systemen", zu industriellen Produkten und Waren". Er prognostiziert für die Zukunft (S. 68):

"Unser Körper und unser Gehirn wird mehr und mehr zum Wirt für Implantate und Neuroprothesen werden. Es wird immer mehr Schnittstellen zwischen technischen Systemen und dem Körper oder dem Gehirn geben, die neue Mensch-Maschine-Systeme hervorbringen und auf den von den Futuristen erträumten mechanischen Menschen mit Ersatzteilen zulaufen".

In dieser Richtung denkt und arbeitet der viel beachtete Künstler Stelarc mit seiner "Stomach-Sculpture" oder seinem dritten Greifarm: "Die künstliche Hand, die am rechten Arm eher als eine Hinzufügung denn als Prothese angebracht ist, kann sich unabhängig bewegen, indem sie durch EMG-Signale der Bauch- und Beinmuskeln aktiviert wird". Währenddessen wird sein linker Arm durch applizierte Elektroden ferngesteuert; er bewegt sich kontrolliert zwanghaft. Offensichtlich werden diese Performances als Kunst betrachtet, da sie im Kontext Kunst diskutiert werden. Stelarc verkündet provozierend in einem Interview mit dem italienischen Szene-Magazin "Virus" (3/96, S. 40):

21. "The body now becomes the landscape for machines".

Mit solchen apodiktischen Sprüchen propagieren Stelarc und andere den Menschen als Cyborg, d.i. ein hybrides Mensch-Maschine-Wesen, das in räumlich entfernten oder sog. virtuellen Räumen selbst agiert oder Agenten manipuliert. Die Virtual Reality-Technik erlaubt, wie es heißt, eine Überschreitung der Grenzen zwischen Mann und Weib, Mensch und Maschine, Zeit und Raum; das Selbst siedelt sich jenseits der Haut an.

22. Der postdarwinistische Mensch sei ein homo cyber sapiens, sagen sie.

Der Lebensraum des Cyborg ist der mystische Raum "Cyberspace", in dem Texte, Grafiken, Fotos, Filme und akustisches Material als Konserve oder in Echtzeit kursieren. Eigentlich ist der Cyberspace ein Zwitterwesen aus Realität und Imagination. Tatsache bleibt, daß der elektronische Flaneur sich die Bitstores auf seinen Bildschirm holt, vor dem er sitzt; die Banking Chambers, Electronic Trading Systems, Shopping Malls, Learning Centers oder einfach die MUDs zum chatten sind weder "Simulationen" noch "digitaler Schein", sondern immer noch Repräsentationen.

23. Der Cyberspace erscheint wie eine Spiegelwelt der Realität, ist jedoch gebührenpflichtig.

Man findet symbolische Gebäude aller Art von öffentlichen Agoras bis hin zu privaten Einsiedeleien. William J. Mitchell, Professor für Architektur und Medienwissenschaft am MIT, hat die "City of Bits" - so der Titel seines Buches - bereits kartographiert und analysiert. Er vergleicht im

einzelnen historische Einrichtungen mit elektronisch existierenden oder potentiellen, etwa ein Mailänder Hospital des 15. Jahrhunderts mit Telemedicine oder ein römisches Gefängnis des 18. Jahrhunderts mit Electronic Supervision Programs. Gewalt, Verbrechen und Sex sind machtvolle Faktoren im Internet, nicht nur als Spiel. Elektronische Kunst steht innerhalb des "Online Universe" in Konkurrenz zu sog. Infotainment und Entertainment,- genauso wie außerhalb.

24. Artisten arbeiten im Datenraum ohne Netz und doppelten Boden.

Man möchte gerne alle diese Perspektiven für die nahe Zukunft abtun mit einem Achselzucken als Verücktheiten von Cyberpunks. Aber ich stimme Rötzer zu, wenn er zu den gesellschaftspolitischen Wirkungen konstatiert: "Künstler machen nicht nur der Öffentlichkeit neue mediale Erfahrungen zugänglich, sie tragen auch selbstverständlich dazu bei, eine gesellschaftliche Akzeptanz für Entwicklungen zu schaffen, die vielleicht bald unseren Alltag durchdringen werden" (Kunstforum 133, S. 60).

25. Wer den Cyberspace glorifiziert, ist entweder Geschäftsführer einer Telekommunikationsgesellschaft, Teilhaber eines Computerkonzerns, Politiker, Medientheoretiker, Künstler oder Cyborg.

Vorläufig surfen nur 2 % Deutsche 1x pro Woche im Internet (Kölner Stadt-Anzeiger vom 8.5.1996), doch die Werbung für die Telepolis läuft auf Hochtouren, schließlich werden Milliarden DM, Dollar, Yen, usw. investiert. Durch die weltweit intendierte Telekommunikation mit "Telepräsenz" und "Teleaktion" wird das Verhältnis von Körper und Geist virulenter als je zuvor in der Geschichte der Medizin, Psychologie, Religion, Philosophie und der Kunst.

IV. IN DER DIGITALEN REVOLUTION ROLLEN KEINE KÖPFE,- DER GEIST SOLL ENBLEIBT WERDEN.

Der Diskurs über die elektronischen Medien und den menschlichen Geist ist voll von Technikeuphorie, grundlegenden Mißverständnissen, irreführenden Metaphern und menschenverachtendem Zynismus. Da wird in Publikationen über Medienkunst, Künstliche Intelligenz (KI), Künstliches Leben (AL), Virtual Reality und Cyberspace apodiktisch verkündet, "worum es jetzt geht" und "worum es jetzt nicht mehr geht". Es wird ein ideologisch überfrachtetes Vokabular geschaffen, das sich wie ein Virus ins allgemeine Bewußtsein einschleust. Den bezeichnenden Anfang machte die simple und lapidare Feststellung "Ach, das habe ich nicht gespeichert!"

26. Wenn das Wort "post-human" oft genug wiederholt wird, glauben am Ende des Jahrtausends genügend Leute daran.

Es bleibt leider unklar, ob Rötzer den Menschen selbst so würdelos sieht, wie er ihn beschreibt: "Körper sind nicht nur naß, fragil, empfindlich und auf bestimmte äußere Bedingungen angewiesen. Sie sind zu langsam, haben zu wenig Input- und Output-Kanäle, schränken die möglichen Schnittstellen mit den global vernetzten Telekommunikationstechnologien ein" (Kunstforum International 133, S. 58).

27. Früher hatten wir noch geschmunzelt über "Nobody is perfect!" Heute vergeht einem das Lachen dabei.

In der Meinung vieler Protagonisten ist der Mensch mangelhaft und uneffizient, und deshalb ist er veraltet. Diese Disqualifizierung führt mit schlichter und unerbittlicher Logik zur Nachrüstung des

Menschen von außen und innen. Am Ende sollen Krankheit, Sexualität und der Tod abgeschafft werden.

28. Pathologie der Medientheorie: Wir bestehen aus "software + meatware" oder auch "software+wetware".

Das habe ich nicht gewußt!

Hier entsteht ein Zerrbild vom Menschen der Zukunft im Spiegel der Computer und Roboter,- nicht mehr aus dem geistigen Erbe des Humanismus, der ebenfalls ausgedient hat. Nicht nur Neurologen, sondern auch viele Medientheoretiker übertragen Begriffe aus der Computertechnik auf das menschliche Bewußtsein und reduzieren das Gehirn auf ein datenverarbeitendes System und Bewußtseinsinhalte auf Daten. Phantasie existiert für sie nicht, weil sie für Experimente nicht geeignet ist.

29. "Consciousness becomes something that can be downloaded", meint Hakim Bey, wenn er von den globalen "Super-brains" träumt.

Auch die angebliche Präsenz in der Virtual Reality - schon das Wort ist ein Widerspruch in sich selbst - und die sogenannte Teleexistenz im Datenraum basieren auf einem absolut reduktionistischen Modell menschlichen Bewußtseins, einem Modell, das Leiblichkeit ganz oder teilweise eliminiert. "Die Frage, inwieweit man seinen wirklichen Körper in die virtuelle Welt mitnehmen will, ist ein Schlüsselmoment", stellt der Pionier von VR-Systemen Scott Fisher fest (Kunstforum International 133, S. 62). Es zeige sich, meint die Gruppe "Knowbotic Research" aus Köln, "daß sich die amerikanische Cyberspace-Diskussion verstärkt um das Problem des Körpers bemüht, während europäische Netzkulturisten sich bevorzugt mit der Exterritorialisierung des Geistes befassen".

30. Da sitzt der elektronische Flaneur mit der Maus in der Faust vor dem Bildschirm und klickt in der MUDerhood herum.

Vielleicht vergißt er vor lauter Begeisterung und Faszination, was in seiner Körperlandschaft vor sich geht, wenn die Vorstellungskräfte imaginierend auf die Botschaften des Computers gerichtet sind. Dennoch ist der ganze Körper beim Denken und Empfinden hochgradig beteiligt, wie der amerikanische Neurologe Antonio Damasio in seinem Buch "Descartes' Irrtum" beschreibt.

31. "Er ist mit Leib und Seele dabei", sagt der Volksmund, der oft weiser ist als mancher Experte.

Wir können Gehirn und Körper nicht trennen. Wenn ein Gehirn in einer Schüssel durch eine Nährlösung am Leben erhalten würde, wie in einem berühmten Gedankenexperiment, könnte das Gehirn keinen normalen Geist beherbergen laut Damasio: "Wenn keine Reize in den Körper als Spielfeld hinaus gelangen würden, wo sie zur Erneuerung und Veränderung von Körperzuständen beitragen könnten, dann würden keine Körperzustände mehr ausgelöst und modifiziert werden, die, erneut dem Gehirn dargeboten, nach meiner Meinung den Urgrund unseres Lebensgefühls darstellen" (S. 304)

32. Verdrahtet mit software hätte man zwar eine Art von Geist, aber nicht den leibeigenen.

Da hilft auch keine noch so realistische Darstellung. Man denke an den Datenanzug, in dem man ja körperlich agieren kann, wenn Damasio dieses Experiment weiter denkt: "Man könnte die Auffassung vertreten, das körperlose Gehirn würde einen normalen Geist besitzen, wenn es möglich wäre, auf der Ebene der frei hängenden Nerven realistische Konfigurationen von Eingaben zu simulieren, so daß der Eindruck entstünde, sie kämen aus dem Körper....." Das Argument überzeugt ihn nicht, denn man kann zwar "Körpereingaben" machen, aber diese Stimuli wären

vorher nicht wirklich erfahren und von einem Selbst bewertet worden. Auf der anderen Seite sehen Leute der Cyberszene die Netzbots, sog. "bots", langsam lebendig werden wie richtige Individuen. Der Schriftsteller Andrew Leonhard vermenschlicht sie in einem Artikel in "Wired" (4-1996, S, 114):

33. "Richtige Bots reden, machen Witze, haben Gefühle,- auch wenn ihre Gefühle nichts anderes als clever ausgedachte Algorithmen sind."

Das erinnert doch sehr an Kinderspiele, wenn Kinder ihre Puppen verlebendigen. Vielleicht sind Bots eben unterhaltsamer, interessanter als Menschen. Hans Moravec sagt voraus, daß wir in ein paar Jahrzehnten mehr Zeit in der Virtual Reality zubringen werden als in unserer "langweiligen" Umgebung. Ihm scheint überhaupt die Virtual Reality realer als die Wirklichkeit zu sein:

34. "'Der Heimatkörper' mag verloren gehen, aber virtuelle Erfahrungen an entfernten Orten könnten wirklicher als jemals zuvor werden".

(Kunstforum International 133, S: 111) Moravec ist nicht etwa SF-Autor, sondern Direktor des Mobile Robot Laboratory an der Pittsburger Carnegie Mellon Universität. 38. Kann Online-Sex mit Datenhandschuh wahre Liebe sein? Eigentlich sind outfit und output der VR-Ritterrüstung ziemlich mittelalterlich und verursachen Sinnesverwirrungen. Einem Drittel von 150 Testpersonen in Deutschland wurde übel unter dem Datenhelm, weil das Gehirn vom Auge andere Bewegungseindrücke empfängt als vom Gleichgewichtsorgan. Andere litten laut Associated Press unter tanzenden Flecken, doppelten Bildern und Kopfschmerzen (März 1996).

35. Bis dato erzeugt der Datenhelm Schwindel und Schweißausbrüche.

Moravecs Roboterphantasien enden bei der Ersetzung des Gehirns. Im Jahr 2100 könnten unsere Denkmechanismen durch eine große Zahl solcher Substitutionen von unserem Körper befreit sein. Das Gehirn wird zur künstlichen Intelligenz.

36. Unverständlich bleibt, warum einige sich zu Haustieren ihrer eigenen Artificial Life-Kreationen machen wollen.

Wir sind ausgestattet, um passabel in dieser Realität zu überleben, aber wie soll ein Mensch leben, der sich sozusagen bei lebendigem Leib entleibt hat? Das Problem ist wieder, was Menschsein ist oder sein soll. Wenn wir noch mit der Frage der Menschenwürde befaßt sind, muß vorher dieser anvisierte Maschinenmensch definiert werden.

37. Hillary Putnam ist der Meinung, wir müssten den Computern Bewußtsein und demzufolge Bürgerrechte zubilligen.

Vernunft wurde immer als das Menschlichste am Menschen betrachtet, aber alle die Torheiten sind wohl menschlicher, die Erasmus von Rotterdam 1509 in seinem Buch "Lob der Torheit" offenbarte. Denn nur den Menschen kann Torheit dazu verleiten, sich selbst als species abzuschaffen. Ich habe vor Jahren meine Kunst neben der Signatur mit einem Zeichen versehen: "f.m.h.", das heißt "fait main humaine". Den Prognosen entsprechend finden wir in naher Zukunft zwei Signaturen auf elektronischer Kunst, denn warum sollten Computer nicht eine Signatur-Software haben, wenn sie mit einem Künstler kooperierten?

Summa summarum:

38. Die artifizielle Wirklichkeit soll ein Versprechen sein, wirkt aber eher als Drohung.

Die Heilserwartungen richten sich nicht länger auf das religiöse Transzendente wie in der Ära B.C (Before the Computers), sondern auf das technisch erzeugte Immaterielle.

SCHLUBBETRACHTUNG

An dieser Stelle meines Exkurses mache ich eine Kehrtwendung und stelle die zentrale Frage in umgekehrter Richtung und Sinnggebung:

39. Wie können die Künste heute die technisierte Gesellschaft "infizieren"?

Die Betrachtung der Implikationen und der Wirkungen der Holografie kann ein paar Denkanstöße in dieser Richtung geben. Zuvor aber muß ich auf ein paar "musts" der Holografie zu sprechen kommen. Zu oft haben die Faktoren der Herstellung eine übergeordnete Rolle bei der Beurteilung gespielt. Technischer Aufwand und Raffinesse wurden als Werte gesetzt oder die Bedeutung der Größe übertrieben, vor allem die Helligkeit der Hologramme wurde zum Fetisch.

40. Holografischer "Standard of Excellence" bemaß sich in candela.

Vor allem sind an die Holografie sehr bald unrealistische Erwartungen geknüpft worden. Die Möglichkeiten dieses ersten immateriellen Mediums, das durch sein ungreifbares Objekt bis heute fasziniert, sind überschätzt worden. In Literatur und Film wurden ganze Szenarien von dreidimensionalen Erscheinungen entworfen, die ohne Trägersubstanz im Raum schweben sollten.

41. Begeistert von der immateriellen Erscheinung wollten die SF-Autoren vom Holografiefilm nix wissen.

Andererseits ^{mache} wurde das besondere Speicherprinzip des Holografie-Masters die Holografie zum Symbol für Zusammenhänge in Natur und Gesellschaft. Der holistische Ansatz ist im Bewußtsein geblieben und aufgegangen im globalen und vernetzten Denken über Politik, Ökologie und Wissenschaft.

42. Holografie wurde unbemerkt zur Weltanschauung.

Fast in Vergessenheit geraten ist die holografische Gehirntheorie des Neurophysiologen Karl Pribram von der Stanford Universität. (1984 habe ich ihm ein holografisches Werk gewidmet).

In vielerlei Hinsicht ist das künstlerische Potential von "reiner" oder multimedialer Holografie nicht ausgeschöpft. Unter all den Aspekten der Holografie schätze ich einen als Vorteil, der gemeinhin als Nachteil betrachtet wird: Um holografische Kunstwerke wirklich zu verstehen, muß man hingehen und sie erkunden, sie anfassen. Wie schön, daß dieses Medium nicht so recht für die Dokumentation geeignet ist. Die Leute lieben das Spiel mit ihren Händen, Sinnen und Erkenntnisvermögen, wenn sie ein Hologramm begreifen wollen im doppelten Sinn.

43. Künstler könnten immer noch die Spezialisten der Sensibilisierung sinnlicher Erfahrung sein. Es macht Sinn heutzutage!