

DIE POSTMEDIALE KONDITION (2005)

Peter Weibel

S. 9-17

I (techné – epistémé)

In der Nikomachischen Ethik unterscheidet Aristoteles (384–322 v. Chr.), Sohn eines makedonischen Arztes und Lehrer von Alexander dem Großen, bekanntlich zwischen *techné* (praktisches Können, Kunst) und *epistémé* (wissenschaftliche Erkenntnis, Wissen). Zu den verschiedenen Formen des Wissens gehörten Rhetorik, Arithmetik, Geometrie, Astronomie, Dialektik, Grammatik, Musiktheorie. Sie waren für die Gemeinschaft der Freien bestimmt. Fachwissen war für die Unfreien, Lohnarbeiter, Handwerker (*technites* oder *banauos*) bestimmt.

Aristoteles lässt seiner Geringschätzung des Handwerks freie Bahn. Die Stellung des Handwerkers ist die einer begrenzten Sklaverei. Und deshalb ist er auch kein Staatsbürger. Aristoteles lehrt, die Söhne der "Freien" sollen sich nicht zu sehr an nützlichen Tätigkeiten beteiligen, die sie zu den *banauos* hinabdrücken könnten, da Handwerk Seele und Verstand der Freien zur Ausübung und Verwendung der Tugend behindert. Die handwerklichen Künste bringen den Körper in eine schlechte Verfassung und berauben das Denken der notwendigen Muße. Nur insoweit soll Nützliches gelehrt werden, als es die Grundlage für Höheres ist. Musik soll ein erwachsener Freier nur zum Vergnügen anhören, nicht selbst spielen, denn die eigene Ausübung wäre etwas Handwerksmäßiges (*banauoson*) und damit eines freien Mannes unwürdig. Es muss also Menschen geben, die als Lohnarbeiter oder als Sklaven ein Handwerk bzw. *techné* beherrschen, aber nur im Dienste anderer, um diesen zum Genuss oder die Ausübung höherer Tätigkeiten zu ermöglichen.

Um diese Hierarchie der Wissensformen zu verstehen, muss daran erinnert werden, dass Aristoteles kein Freund der Demokratie war, sondern Verfechter der Klassenherrschaft. Für eine gute Staatsorganisation, die dem Gemeinnutzen dient, hielt er die Herrschaft eines Einzelnen (die Monarchie), die Herrschaft weniger (die Aristokratie) und die Herrschaft vieler (die Politie). "Verfehlte Staatsformen sind für das Königtum die Tyrannis, für die Aristokratie die Oligarchie und für die Politie die Demokratie. Denn die Tyrannis ist eine Alleinherrschaft zum Nutzen des Herrschers, die Oligarchie eine Herrschaft zum Nutzen der Reichen und die Demokratie eine solche zum Nutzen der Armen. Keiner aber denkt an den Nutzen aller..." Mit einer Mischung aus Politie und Aristokratie versuchte er, die Gefahren beider Extreme (Demokratie und Oligarchie) zu neutralisieren. Aristoteles stellte also eine Kommensurabilität der ästhetischen und der sozialen Ordnung her. Die Hierarchie der Klassengesellschaft diente als Grundlage für eine Hierarchie der Künste und Wissenschaften. Die Wissenschaften (*epistémé*), von Arithmetik bis Rhetorik, waren für die Freien. Die Künste (*techné*), von Architektur über Landwirtschaft zu Malerei und Plastik, waren für die Unfreien.

II (artes liberales – artes mechanicae)

Die Römer griffen auf die Unterscheidung von Aristoteles zurück, allerdings mit einer signifikanten Verschiebung. Sie unterschieden nicht mehr zwischen Formen des Wissens und Könnens, zwischen Erkenntnis und Sachkunde, zwischen Experte und Banause, sondern sie verlagerten die Aristotelische Unterscheidung in den Begriff der Künste selbst. Auf die Unterscheidung von *epistémé* und *techné* folgt die Unterscheidung der *artes liberales* und der *artes mechanicae*. Die Formen des Wissens, von Arithmetik bis Rhetorik, wurden zu *artes liberales*. Die Formen des Könnens, von Architektur bis Landwirtschaft, zu *artes mechanicae*. Die Kommensurabilität von ästhetischer und sozialer Ordnung bildet weiterhin

die Grundlage einer Hierarchie der Künste und Kunstfertigkeiten. Die Wissenschaften von heute bildeten die *artes liberales* von damals. Die Künste, wie wir sie heute verstehen, blieben noch im Horizont der *techné*.

Das Studium der *artes liberales* bildete bei den Römern den Inhalt der nicht auf den Erwerb ausgerichteten höheren Bildung, die einem freien Bürger ansteht. Daher spricht man von den "freien Künsten" für den freien Bürger. Die sieben freien Künste (Grammatik, Dialektik, Rhetorik, Arithmetik, Geometrie, Musiktheorie, Astronomie) bildeten auch den Stoff der Klosterschulen und ab dem 13. Jahrhundert der Universitäten. Die *artes mechanicae* (Architektur, Malerei, Plastik, Landwirtschaft) wurden weiterhin als *banauoi technai* oder *artes vulgares et sordidae* für die Unfreien, Lohnarbeiter und Sklaven geschmäht.

III (Wettstreit der Künste)

Malerei, Architektur, Plastik sind erst mit dem Aufstieg des Bürgertums zu den "freien Künsten" aufgerückt. An der Emanzipation der bildenden Künste, der damaligen *artes mechanicae*, waren um 1500 Architektur, Skulptur und Malerei gleichermaßen beteiligt. Der Begriff "Paragone" bezeichnet in der Kunstgeschichte den "Wettstreit der Künste", der sich in der Neuzeit entwickelte. Schon bald begann die Diskussion um die Rangfolge der Künste, wobei vor allem Malerei und Bildhauerei in einen direkten Wettstreit traten, zuerst durch Leonardo da Vinci, der in seinen Schriften explizit Stellung für die Malerei nahm. Während die Malerei ihre illusionistischen Eigenschaften, ihren Erfindungsreichtum und die Möglichkeiten der Nachahmung der Natur mit perspektivischen und koloristischen Mitteln ins Feld führte, berief sich die Bildhauerei auf ihre Mehrdimensionalität, die haptischen Qualitäten und ihre Materialität. Reiner Schein sei die Malerei, während die Bildhauerei das Sein verkörpere. Seitdem gilt, was der Bildhauer Turbolo in einem Brief an Benedetto Varchi auf den Punkt brachte: "A me mi pare la scultura sia la casa proprio, la pittura sia la bugia" (Mir scheint, die Skulptur ist das wirkliche Sein, die Malerei die Lüge). Die Malerei hingegen verspottete die Bildhauerei als staubiges, handwerkliches Metier, das an die intellektuelle Leistung der Malerei nicht herankomme. Die Maler schmähten die Bildhauer mit dem alten Argument des Handwerks.

Aus den alten *artes liberales*, einst Wissenschaften, sind heute Malerei, Plastik, Architektur geworden, an Stelle der alten *artes mechanicae* steht heute angewandte Kunst und Medienkunst. Theorie und Wissenschaft bildeten einst die Künste der freien Bürger. Die "mechanischen", handwerklichen Künste waren die Künste der unfreien Lohnarbeiter und Sklaven. Diese ästhetische Aufteilung, die der griechischen Klassentrennung entspricht, übersetzt sich heute in die Bewertung der "Künste" und der "Medienkünste". Man wertet die Medienkünstler ab, indem man sie der technischen Reproduzierbarkeit und dem apparativen Horizont zuweist, der Malerei als anthropomorph(e)s Prinzip bzw. Produktion das Primat gibt.

Wurde das Handwerkliche, Herstellende seinerzeit gering geachtet, so ist es heute das Automatische, das Maschinelle. An die Stelle der mechanischen Künste sind die Medien gerückt. Die gedankliche Leistung künstlerischer Schöpfung wird hinter der scheinbaren Autonomie eines vom Menschen und der Maschine gefertigten Artefaktes nicht mehr wahrgenommen. Im Prinzip bildete die Differenz der *artes liberales* zu den *artes mechanicae* ja die Annahme, dass das eine als geistige Tätigkeit und das andere als körperliche Tätigkeit angesehen wurde. Heute ist die Trennung folgende: Intuition und Hand des Künstlers versus rechnende Vernunft und mechanische Produktion. An die Stelle der Verachtung des Handwerklichen ist die Verachtung des Maschinellen und Medialen getreten. Heute wird der Malerei als Produktion der menschlichen Hand, geleitet von künstlerischer Intuition, der Vorrang gegenüber jenen Kunstwerken eingeräumt, welche technisch produ-

ziert oder reproduziert werden. Die Originalwerke der Malerei stehen im Dienste der oberen Klassen. Die niederen Klassen werden mit fotografischen Reproduktionen, Multiples, Postkarten etc. der berühmten Originalwerke abgespeist. Der Bann der *artes mechanicae* trifft bis heute Kunstwerke, die mit Hilfe elektronischer Medien erzeugt werden.

Blicken wir in die Kunstgeschichtebücher von heute, sehen wir immer noch die Gering-schätzung der Medienkünste, die den Makel ihrer Herkunft aus der Praxis der Unfreien und mechanischen Künste bis heute nicht zur Gänze ablegen konnten.

Daher ist die Befreiung der so genannten niederen Stände ablesbar an den Transformationsprozessen der Künste selbst. Die niederen Stände verdanken ihre Emanzipation allerdings weniger den Künsten als den Naturwissenschaften und dem Geist der Aufklärung, welche die Menschen aus der sozialen Gewalt, den von Adel und Kirche geschmiedeten Ketten der Unmündigkeit und aus der Gewalt der Natur entlassen wollten. Die Naturwissenschaften verbündeten sich mit den mechanischen Künsten (*techné*), um eben mit Hilfe von Instrumenten, Geräten, Labors, handwerklichen Fähigkeiten, Wissen und Expertise, die Gesetze der Natur zu entdecken und die Mechanismen der Naturbeherrschung voranzutreiben. Ein Teil der Künste, z.B. die Romantik, widersetzte sich der Aufklärung, ein anderer Teil verbündete sich mit ihr, um die *condition humaine* zu verbessern. In einer ähnlichen Lage sind wir heute wieder. Die Sphären des Wissens sollen erweitert und vorangetrieben werden, indem sich die mechanischen medialen Künste erneut mit den Naturwissenschaften verbünden und so mit Hilfe neuer Technologien und Verfahren Plattformen und Praktiken demokratischer Prozesse geschaffen werden. Der "freie" Künstler, der sich in der Renaissance vom "mechanischen" Handwerker emanzipiert hat, hat sich nämlich nicht wirklich von seiner Abhängigkeit vom aristokratischen Mäzenatentum befreit. Seine Kunst dient in der Hauptsache noch immer der Verherrlichung der herrschenden Klasse. Das sind heute nicht mehr Kirche und Adel, Bischöfe und Fürsten, sondern Konzerne, Aktiengesellschaften, Vorstandsvorsitzende. Es sind die von den heutigen freien Künsten verhöhten mechanischen Künste, die in Wirklichkeit rein künstlerischen Zwecken dienen und die mit ihren Werken die Kommensurabilität von ästhetischer und sozialer Ordnung sichtbar machen können. Es sind die vorrangig "rechnenden Künste" (Heidegger), die von der Aristokratie der freien Künste in den Feuilletons immer noch geschmäht werden, welche die Emanzipation und Gleichberechtigung der Entrechteten voranzutreiben versuchen.

Der Aufstieg der technischen Kunst und ihr Kampf um Anerkennung spiegelt den Aufstieg der Arbeiter- und Sklavenklasse und deren Kampf um politische Anerkennung. In seinen beiden Büchern, *Der Aufstieg der Masse* (*La rebelión de las masas*, 1930, dt. 1931) und *The Dehumanization of Art* (*La deshumanización del arte*, 1925) beschrieb José Ortega y Gasset, wenn auch aus konservativer Sicht, den Zusammenhang und die Dialektik dieser Transformationsprozesse. Der Aufstieg der technischen Künste wird als Dehumanisierung der Künste gesehen und mit dem scheinbar dehumanisierenden Aufstieg der Massen in Verbindung gebracht.

IV (speculum artium)

Die Unterscheidung zwischen *artes liberales* und *artes mechanicae*, die grosso modo bis heute gilt, spiegelt das soziale Klassensystem von den Griechen bis heute wider. In der Aufwertung der *artes mechanicae* gegenüber den *artes liberales*, am Kampf der Medienkünste um Gleichberechtigung neben den klassischen freien Künsten wie Malerei oder Plastik, lässt sich die Emanzipation der Sklaven und Lohnarbeiter ablesen und damit der Kampf von bisher unterdrückten Gruppen um Beteiligung und Teilhabe am gesellschaftlichen Ganzen. Zwischen Kunst und Politik gibt es also ein ausdifferenziertes Verhältnis, das mit dem Wort *speculum artium*, Spiegel der Kunst, ausgedrückt werden kann. Daher sind wir

berechtigt zu denken, dass die Entwicklung partizipatorischer Praktiken in den Künsten auch dem Fortschreiten einer partizipatorischen Demokratie entspricht und sich diese Prozesse wechselseitig beeinflussen, wie seinerzeit das Entstehen der griechischen Plastik mit dem Entstehen der griechischen Demokratie eng zusammenhing. Kunst gehört seitdem zu den Voraussetzungen einer funktionierenden Demokratie. Wir können daher leicht feststellen, dass die politischen Systeme, welche ein gestörtes Verhältnis zur Kunst haben, auch ein gestörtes Verhältnis zur Demokratie haben, und dass Künstler, die für Demokratie einstehen, bei vielen Herrschenden deswegen unbeliebt sind. Die Spiegelung sozialer Verhältnisse durch die Kunst ist natürlich nicht so einfach wie eine optische Spiegelung. Es geht dabei nicht um Isomorphie oder einfache Bijektion, nicht einmal um seitenverkehrte oder anamorphotisch verzerrte Spiegelung, sondern um komplexere Transformationsprozesse und Interdependenzen.

V (Die Lehre der Encyclopédie)

Von 1751 bis 1780 gab Denis Diderot gemeinsam mit Jean le Rond D'Alembert die 35 Bände der *Encyclopédie, ou dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers* heraus, das bedeutendste publizistische Unternehmen der französischen Aufklärung, das "Einleitungskapitel der Revolution" (Robespierre), das bereits nach dem 7. Band von Papst Clemens XIII offiziell verdammt wurde. Die Crème der französischen Aufklärung, Voltaire, Rousseau, Condorcet, Montesquieu, gaben der Encyclopédie ihren antikerikalischen und anti-absolutistischen Charakter, das Kernstück der demokratischen Revolution.

D'Alembert (1717–1783) schrieb 1751 den *Discours préliminaire de l'Encyclopédie* im Gefolge von Bacon, Newton, Locke. Mathematik und Physik bildeten für ihn die Basis alles Wissens, auch der Lehre von der Gesellschaft. Nicht Religion oder biologische Organismen bildeten die Vorlage für die Modelle des Gemeinwesens, sondern die Sphären der Ratio und Naturwissenschaften bildeten die Folie für die Sphären der Politik und Kunst.

Die Encyclopédie war aber vor allem das Verdienst von Diderot, der sein Augenmerk den *arts mécaniciens*, den Handwerken, sowie der Technologie als *langue des arts* widmete. Die von Diderot geschriebenen Teile über die mechanischen Künste beanspruchten den größten Teil der Encyclopédie. Diderot suchte nach einem systematischen Verständnis der mechanischen Künste und verlangte eine Diffusion der Künste, die Integration der mechanischen Künste mit den freien Künsten und den Wissenschaften. Diderot wollte die Teilung von *artes liberales* und *artes mechanicae* als Dispositiv der Klassengesellschaft aufheben und durch die Emanzipation der mechanischen Künste die Gesellschaft ändern. Durch die Verbesserung des Status der mechanischen Künste wollte er den sozialen Status der Bürger verbessern. Die Unterscheidung zwischen freien und mechanischen Künsten hätte die Menschen degradiert. Er war für eine Erweiterung des Feldes der Akteure, für eine große Distribution des Wissens und für die Entwicklung von Werkzeugen und Maschinen, Modellen und Instrumenten im Interesse des Fortschritts. Er publizierte die Ergebnisse seiner Forschungen in der Encyclopédie, um eine soziale Veränderung zu bewirken. Die Veränderung und Verbesserung der Gesellschaft erhoffte er sich vor allem durch verbreitete Kenntnisse der mechanischen Künste. Technologie würde helfen, die Gesellschaft neu zu strukturieren. Er erwartete also nicht von den Künsten Malerei und Bildhauerei die gewichtigen Beiträge zu einer freien Gesellschaft, sondern von den mechanischen Künsten. Die Kenntnisse der mechanischen Künste würden zu einer rationalen und gerechten Gesellschaft führen, so wie wir heute hoffen, sie in modernen Medienkünsten und Medientechnologien wie dem Internet zu finden. Experimentelle Politik und experimentelle Medienkunst sollen einander unterstützen. In Diderot und dem Programm der Aufklärung finden wir ein Interesse an der Integration der separierten Repräsentationsfelder von

Wissenschaft, Kunst (mechanische Künste) und Politik. Die Aufklärung und Diderot hielten die mechanischen Künste, Technik und Wissenschaft für die Basis einer aufgeklärten Politik.

VI (Die Gleichberechtigung der Materialien und Medien)

In den 20er Jahren des 20. Jahrhunderts entstand, insbesondere in Russland um Wladimir Tatlin, eine "Kultur des Materials". Die Applikation von Holz- und Papierteilen in den kubistischen Bildern von Braque und Picasso verband Tatlin mit der Materialtradition der russischen Ikonen-Malerei. Auch Kurt Schwitters und das Bauhaus haben die Malerei nicht nur um eine Formensprache der Abstraktion, sondern auch um neue Materialien erweitert. In den Manifesten wurde dementsprechend die Gleichheit aller Materialien gefordert. Deswegen haben die bedeutendsten Vertreter der Avantgarde in den 1920er Jahren als Maler, Bildhauer, Fotograf, Filmmacher, Designer, Architekt gleichzeitig gearbeitet. Sie haben eine visuelle Sprache entwickelt, die universell anwendbar war, vom Tafelbild zur Architektur, von der Fläche zum Raum. Damit legten sie die Grundlagen zu einem Ende des Wettstreits der Künste und dem Beginn der Gleichberechtigung aller künstlerischer Gattungen.

In der ersten Phase der Medienkunst ist es daher darum gegangen, den Medien Fotografie und Film die gleiche künstlerische Anerkennung zu schaffen wie den traditionellen Medien Malerei und Skulptur. In dieser Phase wurde besonders auf die medien-spezifischen Eigenwelten des jeweiligen Mediums hingearbeitet. Für die Fotografie zumindest ist der Kampf um Anerkennung als künstlerisches Medium ca. 150 Jahre nach ihrer Erfindung gelungen. Mit den neuen Medien Video und digitale Kunst ist dieser Wettstreit der Künste ebenfalls gelaufen, weil auf internationalen Großausstellungen Medienwerke mehr denn je Aufmerksamkeit erregen. Wir können also, zumindestens tentativ, von einer Gleichberechtigung aller Medien und Gattungen sprechen.

VII (postmediale Kondition)

Zu den wesentlichen Erfolgen der neuen technischen Medien, Video und Computer, wie der alten technischen Medien, Fotografie und Film, zählen nicht nur, dass sie neue Kunstbewegungen initiierten und neue Ausdrucksmedien schufen, sondern auch, dass sie eine entscheidende Wirkung auf die historischen Medien wie Malerei und Skulptur ausübten. Insofern bildeten die neuen Medien nicht nur einen neuen Ast am Baum der Kunst, sondern sie haben insgesamt den Baum der Kunst verändert. Man muss unterscheiden zwischen alten technischen Medien (Fotografie, Film) und neuen technischen Medien (Video, Computer) einerseits und den Künsten Malerei und Skulptur andererseits, die bislang gar nicht als Medien galten, aber unter dem Einfluss der Medien selbst zu Medien wurden, nämlich zu nicht-technischen alten Medien. Mit den Erfahrungen der neuen Medien werfen wir einen anderen Blick auf die alten Medien. Mit den Praktiken der neuen technischen Medien bewerten wir auch die Praktiken der alten nicht-technischen Medien neu. Man könnte sogar so weit gehen zu sagen, der eigentliche Erfolg der neuen Medien besteht nicht darin, neue Kunstformen und Kunstmöglichkeiten entwickelt zu haben, sondern ihr eigentlicher Erfolg besteht darin, uns die alten Kunstmedien neu zugänglich und sie vor allem am Leben gehalten zu haben, indem sie diese zu einschneidenden Veränderungen gezwungen haben.

Nachdem bspw. die Fotografie als Rivale bei der Erzeugung jener Gemälde aufgetaucht ist, welche die Wirklichkeit wahrnehmungsgetreu abbilden, ja sogar die Fotografie eine wirklichkeitstreuere Abbildung zu Recht versprach, hat die Malerei nach einem Kampf von 50 Jahren sich aus der Darstellung der Gegenstandswelt zurückgezogen und sich auf die Darstellung der Eigenwelt der Malerei (Fläche, Form, Farbe und die Eigenschaften der

Materialien und technischen Dispositive vom Rahmen bis zur Leinwand) konzentriert, wie sie in der abstrakten Malerei der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts triumphierte. Wenn sich die Malerei in der 2. Jahrhunderthälfte (von Pop Art bis Fotorealismus) Bildern der Gegenstandswelt wieder zuwandte, dann geschah dies in direkter Referenz auf die Fotografie. Hat vor der Fotografie die Malerei sich direkt und unmittelbar auf die Gegenstandswelt bezogen, so hat sich die gegenstandsbezogene Malerei nach der Entdeckung der Fotografie nur mehr auf die Gegenstandswelt bezogen, wie sie von der Fotografie dargestellt wurde, also auf die gegenständliche und figurative Fotografie. Nicht nur die Erfahrungen mit Film und Fotografie haben zu einem Austausch mit der Malerei geführt, auch die digitalen Paint-Programme bzw. das direkte Arbeiten mit dem Computer und dem Bildschirm haben der Malerei unverkennbar neue Impulse gegeben und bezeichnenderweise eine neue computer-derivative Abstraktion in der Malerei eingeleitet. Doch nicht nur das abendländische Bildprogramm hat sich durch den Einfluss der technischen Medien verändert, sondern selbstverständlich auch das Skulpturenprogramm. Bis zur Architektur können wir den dominierenden Einfluss der Computeralgorithmen und 3D-Programme erkennen. Man könnte daher die Frage stellen, ob nicht die Effekte der neuen Medien auf die alten Medien erfolgreicher sind als die Werke der neuen Medien selbst. Der zentrale Movens und die zentrale Agenda der Kunst des 20. Jahrhunderts: die Krise der Repräsentation, die Auflösung des Werkbegriffs und das Verschwinden des Autors, sie verdanken sich alle dem Auftauchen der neuen Medien. Die radikale Wende, die im 20. Jahrhundert zur Rezeptionskultur stattfand, die Explosion des Visuellen in Kunst und Wissenschaft, der *pictorial turn*, sie alle gehen auf die neuen Medien zurück.

Alle Disziplinen der Kunst wurden von den Medien verändert. Die Wirkung der Medien ist universal. Das Paradigma der Medien erfasst alle Künste. Der Anspruch des Computers, eine universale Maschine zu sein, wie Alan Turing 1937 in dem Text "On Computable Numbers" seinen Computerentwurf nannte, wird von den Medien erfüllt. So wie heute viele Wissenschaftler von einem Computermodell des Universums träumen, von einer vollkommenen Darstellung des Universums auf der Grundlage digitaler Berechnungen, so träumen heute auch Künstler von einem Computermodell der Kunst, von einer Kunst, die total durch digitale Berechnungen geschaffen werden kann. Neben dem rechnenden Denken, dessen Wirkungen und Erfolge bereits die ganze Welt erfasst haben – denn ohne die Rechenmaschinen würden keine Flughäfen, Fabriken, Bahnhöfe, Einkaufszentren, Spitäler usw. funktionieren – tauchen nun auch die rechnenden Künste auf, deren Ziel es ebenfalls ist, die ganze Welt zu erfassen. Und in der Tat sind die Wirkungen und Erfolge der rechnenden Künste genau in jener Tradition zu beobachten, wie wir sie vorhin beschrieben haben, nämlich als eine Veränderung aller Kunstpraktiken und -formen. Der Computer kann gleichsam nicht nur alle Formen und Gesetze des Universums simulieren, nicht nur die Naturgesetze, sondern er kann auch die Gesetze der Form, die Formen und Gesetze der Kunstprogramme simulieren. Die Kreativität selbst ist ein Umschreibeprogramm, ein Algorithmus. Von der Literatur bis zur Architektur, von der Kunst bis zur Musik, sehen wir immer mehr computerunterstützte Umschreibeprogramme und Instruktionen, Regelwerke und Handlungsanweisungen am Werk. Die Wirkung der Medien ist universal und daher alle Kunst bereits postmedial. Darüber hinaus beansprucht die Universalmaschine Computer, alle Medien simulieren zu können. Daher ist alle Kunst postmedial.

Diese postmediale Bedingung macht jedoch die Eigenwelten der Apparatewelt, die intrinsischen Eigenschaften der Medienwelt nicht überflüssig. Sondern im Gegenteil, die Spezifität, die Eigenweltlichkeit der Medien, wird immer mehr ausdifferenziert. Im postmedialen Zustand wird erst recht die Verfügbarkeit spezifischer Medien bzw. spezifischer Eigenschaften der Medien, von der Malerei bis zum Film, total. Bspw. kann der Computer

den Grad des Granulats eines 16mm Filmstreifens besser simulieren und beliebig bestimmen als es je der reale Filmstreifen selbst könnte. Die digitale Simulation von Flötenönen klingt mehr nach einer Flöte als sie je ein Flötenspieler einer realen Flöte entlocken könnte. Das Flackern der Schrift bei einer zerfransten Perforation des Filmstreifens kann der Computer ebenfalls besser simulieren als in Wirklichkeit, genauso wie die Töne eines präparierten Klaviers. Der postmediale Computer, die universale Maschine, erlaubt es, den Reichtum der Spezifität der Medien erst recht zu verwirklichen.

Jegliche Kunstpraxis folgt heute dem Skript der Medien, den Vorschriften der Medien. Dieser Medienbegriff umfasst nicht nur die alten und neuen technischen Medien, von der Fotografie bis zum Computer, sondern auch die alten analogen Medien wie Malerei und Skulptur, die unter dem Druck der technischen Medien verändert und beeinflusst worden sind. Deswegen gilt dieser Satz: Jegliche Kunstpraxis folgt dem Skript der Medien.

Die Kunst der technischen Medien, die vom apparativen Dispositiv gestützte Kunst, bildet den Kern der medialen Erfahrung. Diese mediale Erfahrung wurde zur Norm aller ästhetischen Erfahrung. In der Kunst gibt es daher kein Jenseits der Medien mehr. Niemand kann den Medien entfliehen. Es gibt keine Malerei mehr außerhalb und jenseits der medialen Erfahrung. Es gibt keine Skulptur mehr außerhalb und jenseits der medialen Erfahrung. Es gibt keine Fotografie mehr außerhalb und jenseits der digitalen Erfahrung. Gerade die Fotografen, welche die Fotografie den digitalen Medien unterwerfen und am Bildschirm die vom Fotoapparat eingefangenen Bilder manipulieren oder erweitern, liefern die überzeugendsten und verblüffendsten fotografischen Bildnisse, sind die überzeugendsten und eigentlichsten Fotografen. Die Fotografie von Modell- und Miniaturwelten ist eine Art *physical modelling*, eine digitale Simulationstechnik.

Das *physical modelling* der akusmatischen Musik, die computerbasierte Darstellung der Töne im simulierten gegenständlichen Raum, erlaubt, die Simulation des Erklingsens von ein- und desselben Tons in allen Räumlichkeiten, von Kirche bis Stiegenhaus.

Dieser postmediale Zustand ist durch zwei Phasen definiert:

1. Die Gleichwertigkeit der Medien und
2. das Mischen der Medien.

In der ersten Phase ist es darum gegangen die Gleichwertigkeit der Medien zu erreichen, den Neuen Medien – Fotografie, Film, Video, digitale Kunst – die gleiche künstlerische Anerkennung zu schaffen wie den traditionellen Medien – Malerei und Skulptur. In dieser Phase wurde von allen Medien, ob Malerei oder Fotografie, besonders auf die medien-spezifischen Eigenwelten des jeweiligen Mediums hingearbeitet.

Die Malerei demonstrierte den Eigenwert der Farbe, das Fließen, Tropfen, Rinnen. Die Fotografie demonstrierte ihre wirklichkeitstretue Abbildungsfähigkeit. Der Film demonstrierte sein erzählerisches Vermögen. Video demonstrierte seine kritische Subversion des Massenmediums Fernsehen. Die digitale Kunst demonstrierte ihre Imaginationsfähigkeit in künstlich virtuellen Welten.

Diese Phase ist, was den erkenntnistheoretischen und künstlerischen Wert betrifft, mehr oder minder abgeschlossen. Medienspezifität und Medienkritikalität haben sich glücklicherweise vollkommen durchgesetzt. Indem die medien-spezifischen Eigenwelten des jeweiligen Mediums herausgearbeitet wurden, von der Malerei bis zu Video, hat sich die Gleichwertigkeit der Medien, ihre künstlerische Äquivalenz, ihre gleichwertige Gültigkeit durchgesetzt.

In der neuen zweiten Phase geht es im künstlerischen und erkenntnistheoretischen Sinne darum, die medien-spezifischen Eigenwelten der Medien zu mixen.

Video triumphiert z.B. mit der narrativen Phantasie des Films, indem es anstatt einer Lein-

wand multiple Projektionen verwendet und anstatt aus einer Perspektive aus vielen Perspektiven gleichzeitig erzählt. Die Fotografie erfindet mit den neuen digitalen Großkameras und Grafikprogrammen ungesehene, virtuelle künstliche Welten. Die Skulptur kann ein Foto sein oder ein Videoband. Ein Ereignis, fotografisch festgehalten, kann eine Skulptur sein, ein Text, ein Bild. Das Verhalten eines Gegenstandes und eines Menschen, videografisch oder fotografisch dokumentiert, kann eine Skulptur sein. Sprache kann eine Skulptur sein. Sprache auf LED-Schirmen kann Malerei, Buch und Skulptur sein. Video- und Computerinstallationen können Literatur, Architektur oder Skulptur sein. Fotografie und Video-kunst, ursprünglich nur zweidimensional, erhalten räumliche und skulpturale Dimensionen in Installationen. Die Malerei bezieht sich auf die Fotografie oder digitale Grafikprogramme und verwendet beide. Die Grafikprogramme heißen *paint programs*, weil sie sich auf Malerei beziehen. Der Film erweist sich zunehmend dominierend in einer dokumentarischen Wirklichkeitstreue, welche die Kritik der Massenmedien vom Video übernimmt. Das Netz liefert im Chatroom Dialoge und Texte für alle Medien. Das gesamte Textreservoir des Netzes kann zur Selbststeuerung von Texten verwendet werden, zur autogenerativen Erzeugung von Sprachwelten. Das Netz kann aber auch autogenerativ Bildwelten erzeugen und die Texte des Netzes können als Folie dienen für das Skript für Schauspieler in Filmen und Sprecher in Hörstücken oder für die Texte von Dichtern oder Laien. Mit Ipod kann sich jeder sein Radioprogramm machen: *podcasting* statt *broadcasting*. Mit *videocasting* kann sich jeder sein Fernsehprogramm machen. VOIP (Voice Over Internet Protocol) und IPTV (Internet Protocol Television) liefern Materialien für jedermann zu Text-, Ton- und Bildwerken, sei es im Medium Fotografie, im Medium Video, im Medium Computer. Die Ergebnisse können wiederum als Filme, Musikstücke oder Architektur ausgegeben werden.

Dieses Mischen der Medien führt zu außerordentlich großen Innovationen in den jeweiligen Medien und in der Kunst. Die Malerei belebt sich also nicht durch sich selbst, sondern durch den Bezug auf die anderen Medien. Video lebt vom Film, Film lebt von der Literatur, Skulptur lebt von Fotografie und Video. Alle leben von den digitalen technischen Innovationen. Der geheime Code all dieser Kunstformen ist der binäre Code der Computer und die geheime Ästhetik sind algorithmische Regeln und Programme.

Dieser Zustand der aktuellen Kunstpraxis ist daher als postmediale Bedingung zu bezeichnen, weil nicht mehr ein Medium alleine dominiert, sondern die Medien sich untereinander beeinflussen und bedingen. Die Menge aller Medien bilden ein universales Medium, das sich selbst enthält. Das ist der postmediale Zustand der Medienwelt in der künstlerischen Praxis heute.

Dies bewirkt schlussendlich eine Emanzipation des Beobachters, Besuchers, Nutzers. Im postmedialen Zustand erleben wir die Gleichberechtigung des Laien, des Amateurs, Konsumenten, Rezipienten, des Banausen, des Sklaven, des Unfreien. Unter dem Titel *user innovation* oder *consumer generated content* erleben wir die Geburtsstunde einer neuen demokratischen Kunst, an der sich jeder beteiligen kann. Die Plattform für diese Beteiligung ist das Netz. Dort kann jeder seine Texte, Fotos oder Videos anbieten. Zum ersten Mal in der Geschichte gibt es eine "Institution", einen "Raum", einen "Ort", wo der Laie mit Hilfe der Medienkunst seine Werke anderen ohne die Wächter der Kriterien offerieren kann. Bisher war er ja zensuriert. Es gab ja nur Museen und andere staatliche oder private Kontrollzonen, wo nur legitimierte Kunst ausgestellt wurde. Nun ist der Weg frei für illegitime Kunst. Der Wettstreit der Künste ist vorbei, aber der Wettstreit kehrt zum Ursprung zurück, zum Verhältnis von Theorie, Wissenschaft und Praxis, Kunst. Mit dem bildgebenden Verfahren in den Wissenschaften verliert die Kunst ihr Bildmonopol und ihre Bildmacht.