Mona Sarkis • Blick, Stimme und (k)ein Körper

Mona Sarkis

Blick, Stimme und (k)ein Körper

Der Einsatz elektronischer Medien im Theater
und in interaktiven Installationen

**Diese Arbeit ist durch ein Stipendium der Studienstiftung
des Deutschen Volkes gefördert worden.**

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

Mona Sarkis:

**Blick, Stimme und (k)ein Körper : der Einsatz elektronischer Medien im
Theater und in interaktiven Installationen / Mona Sarkis.**

– Stuttgart : M und P, Verl. für Wiss. und Forschung, 1997

Zugl.: München, Univ., Diss., 1996

ISBN 978-3-476-45175-0

ISBN 978-3-476-45175-0

ISBN 978-3-476-04270-5 (eBook)

DOI 10.1007/978-3-476-04270-5

**Dieses Werk ist einschließlich aller seiner Teile geschützt. Jede Verwertung
außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung
des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für die
Vervielfältigungen, Übersetzung, Mikroverfilmungen und Einspeicherung in
elektronischen Systemen.**

**M & P Verlag für Wissenschaft und Forschung
ein Verlag der J.B. Metzlerschen Verlagsbuchhandlung
und Carl Ernst Poeschel Verlag GmbH in Stuttgart**

**© 1997 Springer-Verlag GmbH Deutschland
Ursprünglich erschienen bei J.B. Metzlersche Verlagsbuchhandlung
und Carl Ernst Poeschel Verlag GmbH in Stuttgart 1997**

Für meine Eltern

Inhalt

Vorwort	11
1. Die Künstler und ihr Arbeitsgebiet	12
1.1. Erster Einblick	12
1.2. Multimediale Theater- und interaktive Medienkunst: Unterschiede und Gemeinsamkeiten	13
1.2.1. <i>Die Rezeptionslage</i>	13
1.2.2. <i>Zwei getrennte Kunstsparten</i>	17
1.2.3. „Interaktion“ - („dekonstruiertes“) <i>Fundament und (trotzdem) Stolperstein interaktiver Installationen</i>	18
2. Der Hintergrund der Arbeit: Das Spannungsmodell vom Anderen und Selben	27
3. Stationen und Methodik der Arbeit:	30
<i>Teil 1 der Arbeit: Die theoretische Einführung</i>	30
<i>Teil 2 der Arbeit: Die Arbeiten der multimedialen Theatermacher und der interaktiven Künstler</i>	34
 Teil 1 : Theoretische Einführung	
1. Die Attraktivität der elektronischen Medien. Drei Aspek- te.	36
2. Exkurs in psychoanalytische und poststrukturalistische Theoreme	37
2.1. Jacques Lacans Psychogenese	37
2.1.1. <i>Die eine Seite der Sprache bei Lacan: Die Signifikanten und das Unbewußte</i>	38
2.1.2. <i>Das Spiegelstadium - Das Imaginäre</i>	41
2.1.3. <i>Die andere Seite der Sprache bei Lacan: Die Ordnung</i>	43
2.1.4. <i>Lacans chiasmatischer Entwurf der Psyche</i>	44
2.2. Sigmund Freud: Das <i>fort-da-Spiel</i> vor dem Hintergrund der <i>Verwerfung</i>	45
2.3. Julia Kristevas Betrachtungen zur <i>Verwerfung</i>	47
3. Analogien zwischen Technik und Psyche: Das „Medium“ und die Signifikanten	48
3.1. Der 4. Aspekt: Technologie als weiteres Medium für Ganzheitsphantasmatik	49
3.1.1. <i>Die Apparatusdebatte</i>	50
4. Rezeptionsmechanismen von multimedialer Kunst	54
4.1. Der unsichtbare Apparat	54
4.2. Das <i>Zur-Welt-sein</i>	55
4.3. Sinn und Sinnlichkeit	57
Zusammenfassung	58

Teil 2 : Blick, Stimme und (k)ein Körper bei drei multimedialen Theatermachern und drei interaktiven Medienkünstlern

John Jesurun	60
1. Erster Einblick	60
1.1. Der Schreibstil: Eine schöpferische Hysterie	62
1.2. „Sprachcutting“	63
1.3. Die „Blacks“	65
1.4. „The whole thing is one voice to me anyway“ Eine erste Vermutung zu <i>Jesuruns</i> Blickweise	66
1.4.1. <i>Hyperklassizismus</i>	67
1.4.1.1. <i>Hyperkörper - Die vierte Dimension</i>	68
1.5. Das Immergleiche	70
1.6. „Let the audience be the camera“	72
1.7. Die „Videoheads“	73
1.8. Großaufnahme und Zoomtechnik auf der Bühne	74
1.9. „Lyp-Synch“	76
1.10. Auswirkungen auf den Körper	77
2. <i>White Water</i> (1986)	78
2.1. Inhaltliches	78
2.1.1. <i>Die Anlage des Stücks: Die Hinterfragung der Ganzheitsspiegelung</i>	78
2.1.2. <i>Der weitere Verlauf des Stücks: Die Bestätigung der Ganzheitsspiegelung</i>	83
3. <i>Black Maria</i> (1987)	86
3.1. Inhaltliches	86
3.2. Das kommunikative Anliegen	86
3.3. Die Proben	87
3.4. Das Nicht-zur-Welt-sein	88
The Wooster Group	92
1. Erster Einblick	92
1.1. Collage	92
1.2. Work-in-progress	95
1.3. „I don't always care about the content - I am only working on form“	96
2. <i>Rumstick Road</i> (1977)	96
2.1. Hintergrund	96
2.2. Szenisches	97
2.3. Inhaltliches	97
2.4. „Wir“	98
2.5. „Punctum“ und „Punkt um!“	99

2.5.1. <i>Das punctum</i>	99
2.5.2. <i>Punkt um!</i>	101
2.6. Ganzheitsblick contra Augen-Blick: Die „Slideshow“ in <i>Rumstick Road</i>	103
2.6.1. <i>Das Foto als „der andere Tote lebendig in mir“</i>	105
3. <i>Brace Up!</i> (1991)	108
3.1. Hintergrund	108
3.2. Inhaltliches	110
3.3. Die soufflierende Stimme	112
3.3.1. <i>Die Souffleuse in Brace Up!</i>	114
3.4. Die Inszenierung des imaginären Standbildes in <i>Brace Up!</i>	116
3.5. Die Angleichung von Mensch und Maschine	122
3.5.1. <i>Das elektronische Standbild</i>	125
3.6. Nichtkommunikation	126
3.6.1. <i>Das leibhaftige Standbild</i>	126
 Giorgio Barberio Corsetti / Paolo Rosa	131
1. Erster Einblick	131
1.1. Das <i>Studio Azzurro</i> : Die „Videoseite“	131
1.1.1. <i>Tabula rasa für ein fundamentales Experiment</i>	132
1.1.2. <i>Film- und Fotokamera</i>	134
1.2. Die <i>Compagnia di Giorgio Barberio Corsetti</i> : Die „Körperseite“	137
1.2.1. <i>Die Körperschrift</i>	137
2. <i>Vedute</i> (1985) - Der erste Schritt	140
2.1. Szenisches und Inhaltliches	141
3. <i>Prologo a diario segreto contraffatto</i> (1985) - Der zweite Schritt	144
3.1. Hintergrund	144
3.2. Szenisches	144
3.3. Die Lichtkörper	146
3.4. Inhaltliches	149
3.4.1. <i>Der erste Strang</i>	149
3.4.2. <i>Der zweite Strang</i>	151
4. <i>La Camera Astratta</i> (1987)	155
4.1. Hintergrund	155
4.2. Szenisches	157
4.3. Flexion und Reflexion	164
4.4. Nichtkommunikation	167
 Resümee des Werkes der multimedialen Theater- macher	169

Michael Saup / Supreme Particles	171
1. Erster Einblick	171
2. Plasma/Architecture (1994)	172
2.1. Szenisches und Inhaltliches	172
2.1.1. <i>Pneumatische Leinwand</i>	173
2.1.2. <i>Interpolation</i>	174
2.2. Eine platonische Höhle	176
2.2.1. <i>Das Höhlengleichnis Platons in seiner Interpretation durch die Apparatusdebatte</i>	176
2.2.2. <i>Apparative und psychische Verortung der Phantasie</i>	177
2.2.3. <i>Rückkopplung zum Imaginären: Projektionsleinwand und Spiegelstadium</i>	180
2.3. Eine Mutterhöhle	184
2.3.1. <i>Das Konzept des Unheimlichen bei Freud</i>	184
2.3.2. <i>Die „zwingende Schönheit“ der Mutterhöhle</i>	185
2.3.3. <i>Die unheimliche Morphologie Plasmas</i>	188
2.3.4. <i>Die sadistische Morphologie Plasmas</i>	190
2.4. Aus Fleisch wird Wort bzw. Bild	194
2.5. „Does it serve life or death?“	194
2.6. Der technische Blick	196
2.6.1. <i>Interaktivität</i>	198
 Woody & Steina Vasulka	 201
1. Erster Einblick	201
1.1. Die Hardware	201
1.2. Die Projektionsleinwand	202
1.3. Der andere Raum	204
2. Events In The Elsewhere (1990)	205
2.1. Szenisches und Inhaltliches	205
2.2. Interaktivität	206
2.3. Kein „Wir“	208
3. Hybrid (1994)	208
3.1. Szenisches und Inhaltliches	208
3.1.1. <i>Pointer- und locator-Modus: Das Zur-Welt-sein in der Apparatewelt</i>	212
3.2. Die Dynamik des unsichtbaren Apparatus	215
3.2.1. <i>Der lokale und der mentale Raum: Rpt und „Ich“</i>	215
4. Der holistische Raum	218
5. Die Suspension des „Allzumenschlichen“: Gegen Narration und Ästhetizismus	221

Elfriede Jelinek	223
1. Erster Einblick	223
2. Wolken. Heim - Der Text der Installation	226
2.1. Zwei Wiederholungsarten	227
2.2. „Wir“, „Wir“, „Wir“	228
2.3. Den Dingen ihre Geschichte wiedergeben	231
3. Trigger Your Text (1993) - Die Installation	233
3.1. Szenisches und Inhaltliches	233
3.1.1. <i>Drei „Härtegrade“</i>	234
3.2. Subversion und Interaktion	237
4. Nachwort zu Jelineks „Wir“ - vermittelt ihrer geplanten interaktiven Installation: Trigger Your Text II	244
4.1. Eine marxistische Feministin - bzw. ein mißglücktes Verständnis von marxisti- schem Feminismus	246
Nachwort	250
1. Ein Ausblick auf die gegenwärtige und zukünftige Situation der einzelnen Künstler	250
2. Ein Ausblick auf die Zukunft in der Medienkunst: Internet und interaktives Fernsehen	258
2.1. Eine andere Interaktivität	259
2.2. „Wir“? - Regionales contra Globales Dorf	262
2.3. Die darstellende Kunst im interaktiven Fernsehen und Internet	263
Literaturangaben in systematischer Zuordnung	266

Vorwort

Kühl und schier unergründlich tiefsinnig wirkt dieses Arrangement, auch zeugen amüsierte Gluckser im Publikum von der vertrackten Komik des Laborversuchs [...]. Niemand wird daran zweifeln, daß Elizabeth LeCompte hier einen Theaterabend auf der Höhe des Denkmoden-Zeitgeistes angerichtet hat: Doziert da wer von der Dekonstruktion des Subjekts? Von Poststrukturalismus und komplizierter Brechung der Realitätsebenen? Logisch. Sowieso. Genau.¹

Dem möchte man erwidern: „Eben nicht genau und sowieso.“ Was der Kritiker Wolfgang Höbel hier über eine Inszenierung² der *Wooster Group* schrieb, ist eine verbreitete Meinung, und zwar nicht allein bezüglich der *Wooster Group* - ganz ähnliche Aussagen finden sich über die Arbeiten *John Jesuruns* -, und kann salopp verbalisiert so zusammengefaßt werden: „Alles, was in unbefriedigender, weil unverständlicher Rhetorik aufbereitet ist, ist dekonstruktivistisch. Wie langweilig.“

Das Interesse dieser Arbeit ist es aufzuweisen, daß die in multimedial angelegten Theaterprojekten längst schon realisiert und längst schon wieder überholt geglaubte Dekonstruktion noch gar nicht recht in Angriff genommen wurde. Daß, im Gegenteil, die Ursache für die Erschöpfung, die sich unter Theoretikern wie Künstlern dieser Richtung einstellt, nicht in der Dekonstruktion zu suchen ist, sondern darin, daß diese zu simpel gedacht und praktiziert wird. Dekonstruktion bedeutet mehr als das unter diesem Namen vielfach Auftretende.

¹ Höbel, Wolfgang: „Drei Schwestern im Sprachlabor. Klassiker-Kannibalen: Die Wooster Group aus New York mit 'Brace Up!'“, SZ, 21.6.1993.

² Es handelt sich um *Brace Up!*, eine Adaptation der *Drei Schwestern* Tschechows, die im Lauf der Arbeit besprochen wird.

1. Die Künstler und ihre Arbeitsgebiete

1.1. Erster Einblick

Die Arbeit konzentriert sich auf das Werk dreier multimedialer Theatermacher/Gruppen: *John Jesuruns*, der *Wooster Group* und *Giorgio Barberio Corsetti/Paolo Rosas*, sowie auf das Werk dreier interaktiver Medienkünstler/Gruppen: der *Supreme Particles*, des Ehepaares *Woody & Steina Vasulka* und *Elfriede Jelineks*. Somit befaßt sich die Arbeit mit Künstlerinnen und Künstlern, die entweder ausschließlich oder teilweise mit elektronischen Medien (Video, Computer) arbeiten. Dem experimentellen Theater gelten diese Medien zunächst als Mittel, sich gegen das traditionelle, stilistisch „reingehaltene“ Theater abzugrenzen. Allein schon dessen Konzentration auf die Textvorlage des Autors und der darin verwurzelte psychologische Charakterbau erscheinen unter einem nach Vermischung und Grenzauflösung suchenden Licht zu rigide. In einem regelrechten „Kreuzzug“ gegen Psychologisierung und Repräsentationsmechanik wird das elektronische Abbild, welches Vervielfältigung, simultane Ausstrahlung des Immergleichen und Überblendung mit unerwartet Anderem zuläßt, zur Waffe gegen einlullende, geschlossene Kompositionen proklamiert, zum Mittel, sie bis an die Grenze der Akausalität aufzusplintern. Werden beispielsweise leibhaftig auftretende Akteure mit sich selbst auf dem Bildschirm (in direkter Übertragung oder durch eine Voraufnahme) konfrontiert, treten sie gar in einen scheinbar ungebrochenen Dialog mit dem eigenen Abbild oder dem eines nur via Monitor auftretenden „Partners“, so schert dies aus dem traditionellen „als-ob“-Paradigma des Theaters nicht völlig aus, stellt es aber in Frage. Ebenso kann über die fiktiv geschlossene Bühnenwelt auf anderes qua Monitor verwiesen werden, wird dem Guckkastengeviert gleichsam ein Lämpchen aufgesetzt, das warnt: „Dies ist nur ein Ausschnitt. Dies repräsentiert nicht alles.“ Signifikantmachungen, die freilich den Eindruck erwecken könnten, es mit „epischen“ V-Effekten zu tun zu haben. Und tatsächlich werden via Elektronik immer wieder neue Wahrnehmungs- und Empfindungsinhalte eingebracht, die von der Haupthandlung abschweifen, doch muß dies nicht in didaktischen Vorführungen, in jenem ‘Dozieren’ der Brüche enden, das Höbel an der *Wooster Group* (zu Recht) kritisierte, sondern kann auch zu anregenden Befragungen führen. Etwa darüber, was Materialität, was Immaterialität bedeutet, was der menschliche Körper von dem immateriellen, elektronisch generierten Körper annehmen,

gar lernen könnte. Dergleichen Fragen, die das gleich-gültige Hinnehmen von realer und simulierter Welt irritieren, werfen *Giorgio Barberio Corsetti* und *Paolo Rosa* auf. Voraussetzung eines solchen Ansatzes ist es, nicht nur die menschliche Sprache und ihre Bedeutungspluralismen, sondern auch den *Selbstaussdruck* der elektronischen Sprache vorzuweisen. Diese Anstrengung treibt das Ehepaar *Vasulka* in seiner expliziten Auseinandersetzung mit der Hardware, d.i. in seiner Zerlegung, Neuzusammensetzung und Manipulation der Gerätebausteine, auf einen Höhepunkt. Damit stoßen wir auf eine erste Parallele zwischen multimedialer Theater- und interaktiver Medienkunst. Eine weitere liegt in der Abkehr von der Psychologisierung, die auch zu den Hauptanliegen interaktiver Medienkünstler zählt, wobei ihr Arbeitsgebiet hierfür besonders geeignet scheint - denn, wo die Darbietung nur über Maschinen erfolgt, scheint die Ausblendung des Psychologischen gesichert. Dies ist etwa für die mit dem Schauspieler, „der nie das Immergleiche“³ zu leisten vermag, unzufriedene *Elfriede Jelinek* der Grund, sich den Bild- und Ton-Maschinen zuzuwenden. Und an den Projekten der *Vasulkas* wird zu sehen sein, welchen Grad dieser Rückzug vom Menschen als dem mimetischen Dreh- und Angelpunkt erreichen kann.

1.2. Multimediale Theater- und interaktive Medienkunst: Unterschiede und Gemeinsamkeiten

1.2.1. Die Rezeptionslage

Daß bislang keine der beiden Kunstsparten eine breite wissenschaftliche Resonanz fand, erklärt sich zunächst daraus, daß sie erst seit relativ kurzer Zeit existieren. Die multimediale Theaterkunst ist von beiden die etwas ältere Richtung - so begannen die Mitglieder der *Wooster Group*, die als „Veteranin“ (nicht nur unter den hier genannten, sondern generell auf diesem Gebiet tätigen Künstler/Gruppen) gelten darf, ihre Laufbahn bereits in den frühen sechziger Jahren im Umkreis von Richard Schechners *Performance Group*. Die Gruppe selbst formierte sich 1974. Knappe sieben Jahre später wurde *John Jesuruns* erste Theaterproduktion in New York uraufgeführt: *Chang In A Void Moon* (1981). Zu seinem Werk liegen im deutschsprachigen Bereich mehrere unveröffentlichte wissenschaftliche Abschlußarbeiten vor. Nahezu alle stammen von Absolventen

³ Gespräch mit *Elfriede Jelinek* am 6.7.1994 in München. a.a.O.

des *Fachbereichs für Angewandte Theaterwissenschaft* der *Justus-Liebig-Universität/Gießen*. Dies erklärt sich aus dem (in seiner Art bundesweit einmaligen) praxisorientierten Aufbau dieses Studiengangs, zu dessen Grundkonzeption die Einladung experimenteller Theatermacher aus aller Welt zählt. Als Gastprofessoren sollen sie gemeinsam mit den Studenten Projekte erarbeiten und realisieren. So auch *John Jesurun*, aus dessen Gastprofessur (Wintersemester 1987/88) eine Reihe von Diplomarbeiten hervorging, die in theoretischer wie praktischer Hinsicht ausführlich Zeugnis über sein Werk geben. Hierzu zählt Carmen Mehnerts Arbeit: „Der installierte Bühnenraum. Eine szenische Dokumentation anhand von John Jesuruns ‚Black Maria‘“, Gießen 1990; sowie die Abschlusarbeit des mittlerweile selbst als Theatermacher tätigen René Pollesch: „Die Studiobühne der Angewandten Theaterwissenschaft - Arbeitsstrategien und Erfahrungen“, Gießen 1989. Während sich diese beiden Schriften hauptsächlich als Dokumentationen der Probenabläufe und Produktionsmechanismen verstehen, sucht Anne-Kathrin Brinkmann den theoretisch-analytischen Zugang. Daher war ihre Diplomarbeit: „Sprach- und Bildräume im Theater John Jesuruns“, Gießen 1990, von größtem Interesse für die vorliegende Studie. Markus Weßendorf, ehemaliger Student und derzeitiger Dozent am *Fachbereich Angewandte Theaterwissenschaft* thematisierte in seiner Diplomarbeit „Die theatrale Ästhetik der Wooster Group. Dekonstruktion als theatrale Praxis“, Gießen 1990. Wie der Titel bereits verrät, glaubt Weßendorf eine dekonstruktivistische Praxis durch die Produktionen der *Wooster Group* gewährleistet, und wiederholt dergestalt genau jenes Verständnis von Dekonstruktion, das die vorliegende Studie „dekonstruieren“ will. So setzt er - ebenso wie der eingangs zitierte Kritiker Höbel - Dekonstruktion ineins mit jedem Verfahren, das sich betontermaßen außerhalb aller Kausallogik stellt, und übersieht dabei den solcher Programmatik selbst inhärenten hochsystematischen, instrumentalisierenden Charakter. Von ähnlich blinder Zustimmung geprägt, jedoch aufgrund der zahlreichen, mit fast allen Gruppenmitgliedern geführten Interviews äußerst aufschlußreich ist David Savrans veröffentlichte Dokumentation: *Breaking the Rules. The Wooster Group*, New York 1988.

Recht schwierig erweist sich die theoretische Rezeption des Gemeinschaftswerks von *Giorgio Barberio Corsetti* und *Paolo Rosa* für den der italienischen Sprache Unkundigen, da der überwiegende Teil der Literatur bislang ausschließlich in dieser Sprache vorliegt. Daher wurde die von den beiden Künstlern herausgegebene Dokumentation ihrer Kopro-

duktionen (*La camera astratta. Tre spettacoli tra teatro e video*, Mailand 1988) für diese Arbeit von Julio und Claire Popolani ins Französische übersetzt. Die Dokumentation besteht aus Beiträgen beider Künstler und mehrerer Wissenschaftler, darunter Valentina Valentini, Professorin für Theaterwissenschaft und künstlerische Leiterin des *Rassegna Internazionale di Taormina Arte Video d'Autore*. Ihre sehr subtilen Überlegungen zu der Mentalität des von *Corsetti/Rosa* inszenierten elektronischen Raumes, die sie bis in die Moderne, zu Paul Valéry zurückverfolgt, liegen auszugsweise auch in deutscher Übersetzung vor. („Der mentale Raum“ -in: *Theaterschrift*, Nr. 2, Berlin u.a. 1992.)

Weit ungünstiger noch präsentiert sich der Stand der Forschung hinsichtlich interaktiver Installationskunst. Meines Wissens existiert bislang keine einzige wissenschaftliche Abhandlung zum Thema, und auch die Artikel in Fachzeitschriften oder Tageszeitungen bieten eine magere Ausbeute. Tatsächlich besteht das Quellenmaterial vorwiegend aus den von den Künstlern selbst verfaßten theoretischen Programmen und technischen Dokumentationen. Selbst das Projekt *Elfriede Jelineks*, das, angesichts des Bekanntheitsgrades seiner Autorin, eine ausführlichere Rezeption erwarten ließ, fand (wenn überhaupt) nur beiläufige Erwähnung in den Zeitungsrezensionen zu der Ausstellung *Wörter brauchen keine Seiten* im Wiener Literaturhaus, in dem es 1993 erstmals ausgestellt wurde. Auch seinen späteren Präsentationen, etwa bei der von Presse und Fernsehen mit zunehmendem Interesse verfolgten *Ars Electronica* (Juni 1994), wurde kaum journalistische Beachtung geschenkt. Aufgrund dieser insgesamt desolaten Forschungssituation stützt sich die vorliegende Studie neben der Analyse der Werke selbst hauptsächlich auf persönliche Gespräche mit den Künstlern.

Richtet sich das Interesse allerdings auf Medienkunst und -theorie im Allgemeinen, so zeigt sich das Untersuchungsfeld bei weitem erschlossener. Im deutschsprachigen Raum sind v.a. zwei Namen zu nennen: Peter Weibel und Florian Rötzer. Peter Weibel, in den sechziger und siebziger Jahren als Aktions- und Videokünstler (vielfach in Zusammenarbeit mit Valie Export) aktiv, gründete 1990 das auf die Fortentwicklung interaktiver Medienkunst spezialisierte *Institut für Neue Medien* in Frankfurt. Neben seiner Tätigkeit als Veranstalter zahlreicher Ausstellungen und Symposien suchte er früh den theoretischen Zugang. Zu seinen wichtigsten Schriften zählen: *Kritik der Kunst - Kunst der Kritik*, Wien 1973; *Zur Geschichte und Ästhetik der digitalen Kunst*, Linz 1984; *Jenseits der Erde. Das orbitale Zeitalter*, Wien 1987; *Im Bauch des Biestes: Logokul-*

tur, Wien 1987; *Die Beschleunigung der Bilder*, Bern 1987. Wenngleich sich keine dieser Veröffentlichungen konkret mit interaktiver Installationskunst befaßt, geben sie einen interessanten Einblick in die Denkposition ihres wichtigsten Befürworters. Im Unterschied zu Weibels „schillerndem“ Ansatz, der stellenweise äußerst scharfsichtig und bereichernd, stellenweise jedoch auch widersprüchlich und von einer schon beinahe blinden Fortschrittseuphorie gekennzeichnet ist, vertritt Florian Rötzer die Sicht des distanzierten Beobachters und Kritikers. Anders auch als Weibel setzt sich der Philosoph nicht praktisch mit dem Gebiet auseinander, wirkt aber durch seine Mitgliedschaft in den Jurys der wichtigsten Medienkunstwettbewerbe (v.a. des *Prix Ars Electronica*) auf die Praxis ein.

Konkret zum Thema interaktiver Installationskunst sind folgende Veröffentlichungen als wesentlich hervorzuheben: Eine insgesamt unkritische, passagenweise jedoch überaus anregende Einführung und einen guten Überblick über das Gebiet interaktiver Installationen bieten die beiden Aufsätze: Lischka, Gerhard Johann / Weibel, Peter: „Polylog. Für eine interaktive Kunst“; sowie: Weibel: „Momente der Interaktivität - an der Ars Electronica in Linz. Materialien zur Geburt einer neuen Kunstrichtung: Interaktive Kunst“ (beide Aufsätze in: *Kunstforum*, Bd. 103, September/Okttober 1989, Köln 1989.) Die bislang einzige (mir bekannte) kritische Auseinandersetzung mit interaktiver Installationskunst liefert Rötzers Essay „Interaktion und Spiel“ (in: Videonale e.V. (Hg.): Katalog zu dem Medienkunstfestival *Videonale 5*, Bonn 1993.) Der Text, als Einleitung zu Rötzers in Planung stehenden Buch über interaktive Installationskunst konzipiert, betrachtet die Stellung der Medienkunst gegenüber den bildenden Künsten und dem Spiel (Jahrmarktsspiele, Spielautomaten etc.). Dabei tastet er die Kunstbegriffe von Kant, Schiller und Duchamp bis hin zu Baudrillards Verführungsbegriff ab, ohne zu einem konkreten Schluß darüber zu gelangen, ob interaktive Kunst reine „Spielerei“ sei, und wenn ja, was dies bedeute. Vielmehr wirft der Text in seiner assoziativen Wanderung Fragen auf, die er mit Gegenfragen beantwortet, und sucht dergestalt eine kritisch-reflexive Annäherung an das Gebiet.

Den umfassendsten Überblick über die praktischen Aktivitäten und Entwicklungen in der interaktiven Installationskunst bieten die Ausstellungskataloge des *Prix Ars Electronica*-Wettbewerbes, sowie des damit zusammenhängenden *Ars Electronica*-Festivals. Beide finden alljährlich in Linz statt und gelten als die international wichtigsten Veranstaltungen für

Medienkunst. Seit einigen Jahren zählt zu den Wettbewerbskategorien auch die interaktive Installationskunst. (Vgl. hierzu: Leopoldseeder, Hannes / Österreichischer Rundfunk, Wien / Landesstudio Oberösterreich (Hg.): *Der Prix Ars Electronica. Internationales Kompendium der Computerkünste*, Linz. Vgl. die Kataloge der Jahrgänge 1991 bis 1995 [gleichlautender Titel u. gleicher Herausgeber].)

Was aber ist „interaktive Installationskunst“ und worin unterscheiden, respektive überschneiden sich ihre Produktions- und Rezeptionsmechanismen von/mit denen des Theaters? Dazu die folgende Skizzierung des noch relativ unbekannten Gebietes.

1.2.2. Zwei getrennte Kunstsparten

Der Einsatz elektronischer Bild- und Tonmaschinen in interaktiven Installationen basiert auf der Verknüpfung kinematographischer und theatralischer Elemente. Letztere treten hinzu aufgrund der Partizipation, die die zumeist in „*black boxes*“ eingerichteten Installationen einem oder mehreren Ausstellungsbesuchern gestatten, was wiederum das Zuschauen anderer Besucher herausfordert. Die Partizipation besteht darin, den Ablauf des Vorgeführten zu variieren, ja ihn überhaupt erst auszulösen. Ermöglicht wird dies durch die sogenannten Benützerschnittstellen dieser Installationen, die in Form von Drucksensoren, Joysticks etc. vorzustellen und aus dem Prinzip von Computer- und Videospielen allgemein bekannt sind. Im Rahmen eines in seinen Grundzügen festgelegten Programms steht es dem Benutzer frei, aus dem Angebotenen auszuwählen und dergestalt den Fortlauf zu bestimmen, der auf dem Monitor oder der Projektionsleinwand sichtbar wird. Hieraus wird ersichtlich, daß die multimediale Theater- und die interaktive Installationskunst zwei völlig getrennte Kunstsparten sind. Zwar sind letzterer theatralische Elemente zu entnehmen, doch machen sie diese noch zu keinem Ausläufer des Theaters. Dessen Disposition basiert nicht zuletzt auf der gemeinschaftlichen Teilhabe, wohingegen die elektronisch betriebenen Erlebnissräume ebensogut alleine zu durchschreiten sind. Auch rückt sie ihr Präsentationssystem (sie sind nicht nur zu bestimmten, sehr eingeschränkten Zeiten, und in einem Zug zu besichtigen, und hängen in ihrer Vorfuhrdauer zudem vom Interesse des Rezipienten ab) eher in die Nähe des Ausstellungswezens der bildenden Kunst - und genau dort, nämlich in den Ausstellungshallen von Kunstfestivals, finden sie ihr Forum. Die Disparität beider Kunstsparten mag die Frage nach dem Grund für ihre gemeinsame Be-

handlung aufkommen lassen. Er liegt im szenischen Einsatz von Technologie, genauer: von einer audiovisuellen, animierten Technologie, was die Verbindung zum *Film* anzeigt. Dessen Sattelstellung ist bereits an den Werdegängen der Künstler und Künstlerinnen auszumachen: die Theatermacher *John Jesurun* und *Paolo Rosa*, sowie die Medienkünstler *Woody Vasulka* und *Michael Saup* (*Supreme Particles*) besuchten Film- und Videohochschulen. *Elizabeth LeCompte*, Leiterin der *Wooster Group*, begann mit der Fotografie und drehte bereits während ihrer Zeit als Regieassistentin Richard Schechners Kurzfilme. Und auch dort, wo keine explizite, handwerkliche Schulung erfolgte, wie im Falle *Giorgio Barberio Corsetti*s (der allerdings auch als Filmschauspieler tätig war) und *Elfriede Jelinek*s, ist die Tradition dieses Mediums insofern maßgeblich, als sie in der Zentralperspektive und damit in einer Ideologie gründet, die dekonstruiert werden soll. Denn die Zentralperspektive gilt den hier Genannten als Synonym für Zentralgewalt und Ausschlussstrategie. Die Argumente, auf die sich eine solche Ineinssetzung stützt, werden im Laufe der Arbeit v.a. mit Hilfe der sogenannten „*Apparatusdebatte*“, einer filmanalytischen Diskussion, dargelegt. An dieser Stelle ist es mir darum zu tun, den *szenischen Einsatz audiovisueller Medien unter dem Vorzeichen der Dekonstruktion und Entgrenzung* als den Schnittpunkt zwischen beiden Kunstsparten zu definieren.

1.2.3. „Interaktion“ - („dekonstruiertes“) *Fundament und (trotzdem) Stolperstein interaktiver Installationen*

Das Interaktionsmoment, über das sich - ihre Bezeichnung verrät es schon - die interaktive Installationskunst definiert, gründet in der Fähigkeit der Maschinen auf die Wünsche des Rezipienten (in mehr oder minder begrenztem Umfang) einzugehen. Dies erinnert unmittelbar an den in den dreißiger Jahren geträumten Traum von den „Zweiwegmedien“⁴. Es

⁴ S. zum Motiv der „Zweiwegmedien“ v.a.: Brecht, Bertolt: „Der Rundfunk als Kommunikationsapparat. Rede über die Funktion des Rundfunks“ -in: Brecht, Bertolt: *Gesammelte Werke*, Bd. 18, Frankfurt/M., 1968, S. 127-134; 1970, S. 159-186.

S. zu der frühen mit der Erforschung des Films als Massenmedium verknüpften Sozialkritik und/oder -utopie u.a.: Benjamin, Walter: „Der Autor als Produzent“ -in: *Sozialistische Zeitschrift für Kunst und Gesellschaft*, Heft 4, Tübingen o.J. „Grundlagen eines Reformkinos“ -in: *Die Hochwacht*, Heft 3, 1912/13, S. 248-252. Mierendorff, Carlo: „Hätte ich das Kino!!“ -in: *Freie deutsche Bühne* 2, 1920/21., S. 214f. Tretjakov, Sergej: *Die Arbeit des Schriftstellers*, Reinbek b. Hamburg 1972. S. in der Sekun-

bedürfte allerdings einer Arbeit für sich, um zu entwirren, welche heute noch verdünnt und popularisiert kursierenden Vorstellungen über Wert und Wirksamkeit der „Zweiwegmedien“ den Gedankenströmungen des ersten Jahrhundertdrittels entstammen, und v.a. *welchen* dieser Gedankenströmungen sie entstammen. Denn bereits die frühen Medientheorien sind nicht als in sich geschlossene Theoriebewegung aufzunehmen, zeigten vielmehr genügend Widersprüchlichkeiten⁵, die sich im Lauf der Zeit, nicht zuletzt mit Auftritt der Videokunst in den sechziger und siebziger Jahren zusätzlich „verknäulten“.⁶ Die entsprechend erforderliche Entknäulungsarbeit ist hier jedoch gar nicht gefragt, aus dem einfachen Grund, weil die interaktive Medienkunst ihren hier angeführten Betreibern *nicht* als Renaissance, gar als Realisation des Ideals von „Gleichheit, Freiheit, Brüderlichkeit“ via Technik gilt. Im Gegenteil – nicht zuletzt das Wissen um das Scheitern ganz ähnlicher Reformversuche in der Theater- und Performancekunst der sechziger und siebziger Jahre, schürte ihre Skepsis gegenüber der Realisierbarkeit, ja sogar gegenüber der geistigen Redlichkeit dieser Anliegen. So vertreten v.a. die *Vasulkas* die Überzeugung, daß die Zweiwegmedien über keine mächtigere Anlage zu gleichberechtigter Kommunikation verfügen als die Einwegmedien. Einzig bei *Elfriede Jelinek* werden ungebrochenere Anknüpfungen an die Ideen von der Liberalisierung des Zuschauers, der Aufhebung der Autorschaft und der Egalität zwischen Sender und Empfänger spürbar. Dies hängt, so banal es auch klingen mag, v.a. damit zusammen, daß die Schriftstellerin im Gegensatz zu den *Vasulkas* und den *Su-*

därliteratur u.a.: Dahl, Peter: *Arbeitersender und Volksempfänger. Proletarische Radio-Bewegung und bürgerlicher Rundfunk bis 1945*, Frankfurt/M. 1978., S. 32-35.

⁵ S. hierzu die ungemein detaillierte und systematische Analyse der kontroversen Positionen von Heller, Heinz-B.: *Literarische Intelligenz und Film. Zu Veränderungen der ästhetischen Theorie und Praxis unter dem Eindruck des Films 1910-1930 in Deutschland*, Tübingen 1985. Die Studie führt z.T. bislang unerschlossenes Quellenmaterial der zehner und zwanziger Jahre an.

⁶ Vgl. v.a. die emphatischen Hoffnungen, die Enzensberger in die neuen Medien setzte: Enzensberger, Hans Magnus: „Baukasten zu einer Theorie der Medien“ -in: Enzensberger, H. M. (Hg.): *Kursbuch*, Heft 20, Frankfurt/M. 1970. Auch: Dietrich, Frank: „Video-Art: nur ein Knüller oder auch eine kritische Utopie?“ -in: Medienpädagogik-Zentrum Hamburg (Hg.): *Medienarbeit 19*, Hamburg 1978. Prokop, Dieter: „Chancen spontaner Gegenöffentlichkeit“ -in: Baacke, Dieter (Hg.): *Kritische Medientheorien. Konzepte und Kommentare*, München 1974, S. 126-158.

S. in der Sekundärliteratur: Lampalzer, Gerda: „Medientheorie im Zeichen von Gesellschaftskritik und Utopie“ -in: Lampalzer, G.: *Videokunst. Historischer Überblick und theoretische Zugänge*, Wien 1992, S. 37-49.

preme Particles ein Neuankömmling auf diesem Gebiet ist. Zwar ist ihre Unbelastetheit nicht länger diejenige der frühen Utopisten, sondern stellt sich, mehr als ein halbes Jahrhundert später, vor einem ganz anderen gesellschaftlichen Hintergrund dar. Dennoch ähnelt sie ihr insofern, als sie jenes Wollen zeitigt, das gegenüber dem der Medienroutinierteren ein Mehr-und-Alles-Wollen, und vice versa, aus Sicht der Routinierteren, ein Vergebens-Wollen ist. Und sie ähnelt ihr darin, daß auch sie in bürgerliche Vorstellungskomplexe von der „Freiheit“ und „Autonomie“ des produzierenden Subjekts - ungeachtet aller Rede von der Aufhebung der Autorschaft - verstrickt bleibt. Der große Unterschied besteht allerdings darin, daß es sich auch bei *Jelineks* Überlegungen letztlich eher um eine nostalgische Reminiszenz denn um ein ernsthaft vertretenes Programm handelt. Die Frage, die dies unweigerlich hervorruft, ist, weshalb diese Künstler elektronische Medien interaktiv einsetzen, wenngleich sie an deren Interaktionspotential nicht länger oder nur mit Vorbehalten glauben. Die Frage ist so jedoch falsch gestellt, denn ein Glaube an die Besonderheit interaktiver Medien besteht durchaus noch. Zunächst handelt es sich beim Computer um ein Medium, das gegenwärtig als *das* Medium zur Unterwanderung linearer, cartesianischer Denkraster gilt, weil es ein sprunghaftes, simultanes Arbeiten erlaubt. Ist dieses Medium zudem mit interaktiven Schnittstellen ausgerüstet, verweigert es sich (im Prinzip zumindest) noch stärker dem künstlerischen Monismus, schraubt die Forderung nach konzeptioneller Mehransichtigkeit für den Künstler selbst noch höher. Es ist dies, was *Woody Vasulka* in dem Satz auszudrücken versuchte: „One must not forget that you have to be another person to do those things.“⁷ Eine Aufsplitterung herkömmlicher Autoren- und Autoritätsvorstellungen wird dergestalt durchaus hervorgetrieben, wenngleich es nicht diejenige ist, die die frühen Medientheoretiker ersehnten. Die von ihnen erhoffte Kulturrevolution hätte eine für alle werden sollen, wohingegen die von den hier genannten „Interaktiven“ anvisierte eine eher private ist. Somit wird an ein spezifisches Potential interaktiver Medien durchaus noch geglaubt, aber ohne den „großdimensionalen“ Impetus. Das Medium, das nichtlinear vorgeht und den unmittelbaren Zugriff wie die unmittelbare Rückmeldung gestattet, sehen sie als Chance für sich selbst an, jene festgefahrenen Kategorien zu deplausibilisieren. Von einer konkreten, politisch praxisbestimmenden Auswirkung für alle ist nicht mehr die Rede. Dieser gewisse „Solipsismus“ ist m.E. als

⁷ Gespräch mit *Woody Vasulka* am 21.06.1994 in Linz.

(bewußte oder unbewußte) Abstandnahme von dem Denken in großen Allianzen zu verstehen, und also selbst Symptom eines schon populär gewordenen „*Differenzdenkens*“. Denn das Denken in großen Allianzen beschreibt jene Vorstellung von politischer Praxis und Geschichte, die „solchen Begriffen wie Einheit, Homogenität, Totalität, Abgeschlossenheit und Identität den Vorrang [gibt] und ihren Wert [voraussetzt]“. ⁸ Der Aufruf insbesondere der postmodernen Intellektuellen (Derrida, Lyotard, Foucault), diese „großen Erzählungen“ (Lyotard) zu beenden, bedeutet in politischer Hinsicht, „daß man die hegemonialen Ansprüche einer Gruppe oder Organisation zurückweist, die Kräfte der Geschichte zu repräsentieren, sich in ihrer Richtung zu bewegen oder in ihrem Namen zu handeln. Die Kritik an den verschiedenen totalitären und totalisierenden Bewegungen unseres Jahrhunderts - vom Nationalsozialismus und Faschismus bis zum orthodoxen Marxismus und bestimmten Formen des Nationalismus - war sicherlich eine der prägendsten politischen Erfahrungen für [diese Intellektuellen]“. ⁹ Diese die Post-Moderne prägende (aber bereits von der Moderne - bedenke Nietzsches Ansicht vom Ende der Legitimation der Metaphysik - eingeläutete) Ablehnung der Grundannahme eines homogenen „Wir“ blieb selbstverständlich nicht ohne Auswirkung in der Kunst -, zumal in einer mit elektronischer Technologie, deren Anlage eine aufsplitternde Praxis nahelegt, arbeitenden Kunst. ¹⁰ Entsprechend wird in ihr der Gedanke an ein homogenes Kol-

⁸ Jane Flax, *Psychoanalysis, Feminism and Postmodernism in the Contemporary West*, Berkeley 1990, S.33. Zit. nach: Seyla Benhabib, „Feminismus und Postmoderne. Ein prekäres Bündnis“, S. 10 - in: Seyla Benhabib / Judith Butler / Drucilla Cornell / Nancy Fraser, *Der Streit um Differenz. Feminismus und Postmoderne in der Gegenwart*, Frankfurt/M. 1993, S.9-30.)

⁹ Benhabib, „Feminismus und Postmoderne“, S.16.

¹⁰ Die vorliegende Studie schließt sich der These vom „Ende der Legitimation großer Erzählungen“ zwar an, jedoch *nur* in dem hier konkret abgesteckten Rahmen, d.i. in einem Rahmen, der multimediale Theaterprojekte untersucht und feministische Belange lediglich am Rande streift. Im feministischen Kontext stellt sich die bedingungslose Bejahung jener These nämlich in einem ganz anderen Licht dar, denn wie Seyla Benhabib klarmacht: „Auch wenn es nicht länger möglich oder wünschenswert ist, ‘große Geschichtserzählungen’ hervorzubringen, verdunkelt die These vom ‘Tod der Geschichte’ das epistemologische Interesse an der Geschichte und an Geschichtserzählungen, das das Bestreben aller kämpfenden geschichtlichen Akteure begleitet hat. Wenn dieses ‘Interesse’ daran, die Lebensgeschichten und Kämpfe der ‘Verlierer’ und ‘Opfer’ der Geschichte wiederzuentdecken, verlorengeht - können wir dann noch eine engagierte feministische Theorie hervorbringen?“ (Benhabib, „Feminismus und Postmoderne“ S.18). Anders gesagt: Hauptangriffspunkt der These vom Ende der großen Erzählungen ist das „Subjekt der Vernunft“. Von Platon bis Hegel ist dieses Subjekt männlich. Das

lektiv nicht länger mit derselben Selbstverständlichkeit wie noch vor einem halben Jahrhundert gedacht. Dies muß nicht als Auflösung in eine schale Beliebigkeit, als Verlust aller politischen und soziokulturellen Handlungsstärke beklagt, sondern kann auch als ein neues Verständnis von Politik und Wirklichkeit anerkannt werden. So wird Wirklichkeit als Insgesamt, aber als unendlich zerstückeltes Insgesamt erlebt, dem eine Politik übergreifender Allianzen nicht gerecht wird. Adäquater hingegen erscheint eine Politik, die ebenso agil wie sperrig ist, weil sie in keinem „Wir“ geschmeidig zusammenläuft.

Vor diesem Hintergrund ist es sicherlich nicht von ungefähr, daß die Bewegung der interaktiven Medienkunst selbst kein „Wir“ hervorbringt, sprich, keine geschlossene Bewegung ist. Erweckt sie zunächst dennoch diesen Eindruck, so weil der Akademie- und Ausstellungsbetrieb (verglichen mit traditionellen Kunstsparten wie Malerei, Bildhauerei und Videokunst) keine allzugroße Spannweite umfaßt. Lediglich drei Einrichtungen sind derzeit in Deutschland auf Medienkunst spezialisiert: die *Kunsthochschule für Medien* in Köln; das *Zentrum für Kunst und Medientechnologie* in Karlsruhe, das auch die bundesweit wichtigste Medienkunstmesse, die *MultiMediale*, veranstaltet; und das *Institut für Neue Medien* in Frankfurt, dessen künstlerischer Direktor, Peter Weibel, Mitorganisator der *Ars Electronica* in Linz ist. Aufgrund dieser Vernetzung ergibt es sich von selbst, daß die an den Instituten Lehrenden und Studierenden auch die Hauptbestreiter der Ausstellungen sind.¹¹ Daß dennoch von Geschlossenheit keine Rede sein kann, bezeugen bereits die drei hier vorgestellten Künstler, womit nicht allein der Einbezug *Elfriede Jelineks* in den Kontext gemeint ist. Zwar kontrastiert ihr Hintergrund - die Schriftstellerei und Dichtung - besonders auffällig zu dem der *Vasulkas* und der *Supreme Particles* - der zunächst mit dem Etikett „Videokunst“

Verkünden seines geschichtlichen Todes ist zwar für den Feminismus prinzipiell begrüßenswert, jedoch entzieht ihm dies zugleich selbst alle Legitimation, diese Geschichte neuerlich aufzurollen und anzugreifen. Mit dem Tod des männlichen Subjekts der Vernunft gibt es auch keine Verantwortlichen mehr. Wovon und in welcher Form soll sich der Feminismus dann noch emanzipieren? Wie dargelegt steht dies in der vorliegenden Studie nicht zur Debatte. Nachdem jedoch zur Erklärung des Begriffs des „Denkens in großen Allianzen“ Seyla Benhabibs Aufsatz zitiert wurde, der ja gerade die feministische Kritik an diesem Begriff herauskristallisiert, wäre es m.E. ein Versäumnis, diesen Punkt unerwähnt zu lassen.

¹¹ Zwei der hier genannten Künstler waren am *Institut für Neue Medien*, Frankfurt tätig: *Michael Saup* unterhielt dort von 1990 bis 1994 eine Assistentenstelle im Bereich Computermusik, und *Woody Vasulka* war 1993 als Gastprofessor eingeladen.

versehen werden kann -, doch sind auch die „reinen“ Medienkünstler auf keinen einträchtigen Nenner zu zwingen. Tatsächlich divergieren ihre Auffassungen über die einzuschlagenden Gestaltungswege ganz erheblich: Während die *Vasulkas* die elektronischen Grundlagen der Apparate explizit machen möchten, drängen die *Supreme Particles* gerade diese zurück. Denn während die *Vasulkas* die Kraft ihrer Aussagen erst aus der Eigenart der Apparate resultieren sehen, empfinden die *Supreme Particles* die Beschäftigung mit der Hardware als unumgängliches Übel auf dem Weg zu den von ihnen angestrebten Forminhalten. Ein Grund für diese Disparität ist sicherlich in generationsspezifischen Differenzen zu suchen. So zählen die *Vasulkas* zu den Mitbegründern einer um die „Eigenwelt der Apparatewelt“¹² bemühten Videokunst (in den sechziger Jahren), deren technische und inhaltliche Errungenschaften die *Supreme Particles* (eine Gruppe, die sich erst 1993 formierte), als schon abgeklärten Wissenskanon hinter sich lassen. Nachdem die Überzeugungen der *Vasulkas* jedoch auch von jüngeren Medienkünstlern nach wie vor verfochten werden, ist diese Erklärung der Disparität nicht erschöpfend. Tiefer greift der Hinweis auf das historische Alter interaktiver Medienkunst, das knappe zehn Jahre beträgt. Es wäre jedoch falsch zu glauben, daß es sich deshalb um ein erst im Entstehen begriffenes Gebiet handelt. Im Gegenteil: Obgleich interaktive Installationen erst vor wenigen Jahren ein breiteres öffentliches Forum fanden, sind eine gewisse Stagnation wie auch eine Interessenverlagerung vieler Medienkünstler auf die „alten“ unter den „neuen Medien“ (Telefon, Fotografie, Video¹³) zu beobachten. Letztere erfolgt jedoch selten, um in etablierte künstlerische Praktiken zurückzukehren, sondern um die Einbettungsmöglichkeiten dieser Medien in das *Internet* und das *interaktive Fernsehen* künstlerisch fruchtbar zu machen. D.h., das Engagement „für Grenzauflösung“ und „gegen Kategorialisierung“ bleibt das Leitmotiv, jedoch in einem anderen Wirk-

¹² So der Titel einer Ausstellung, die 1992 im Rahmen der *Ars Electronica* in Linz stattfand und deren Kuratoren *Woody & Steina Vasulka* waren. Der Akzent der Ausstellung lag auf künstlerischen Hardware-Experimenten, präsentiert wurden neben Werken der *Vasulkas* Arbeiten von: Aldo Tambellini, Glen Southworth, Eric Siegel, Stephen Beck, George Brown u.a. S. hierzu auch den Katalog zu der Ausstellung: *Ars Electronica* (Hg.): *Eigenwelt der Apparatewelt*, Linz 1992.

¹³ Als „neu“ werden die digital arbeitenden Medien bezeichnet. Demgegenüber gelten auch unter den elektronischen Medien diejenigen als „alt“, die analog arbeiten, wie das Video.

kreis.¹⁴ Hieraus geht hervor, daß Disparität und Diffusion nicht allein innerhalb dieser Bewegung, sondern auch über sie herrschen, was für symptomatisch befunden werden kann, in dem Sinne, daß sich eine nach Grenzverwischung und Auflösung strebende Bewegung selbst notgedrungen auflösen muß, will sie nicht ihre eigene Zielsetzung für nichtig erklären und in den gefestigten Identitätskategorien erstarren, die sie zuvor als kulturelles Obstakel kritisiert hatte. Vorbedingung einer solchen Erklärung ist allerdings die Realisation der Zielsetzung. Eben diese steht hier zur Debatte. Es gilt zu fragen, ob die Künstler nicht mitunter die „der Gesellschaft“¹⁵ vorgeworfene Rigidität und Identitätsgläubigkeit, wenn schon nicht selbst hervorrufen, so doch zumindest wiederholen? Woher rühren also die Disparität, die Diffusion, wie auch die unübersehbare Stagnation in einem Gebiet, das wie kaum ein anderes Kunstgebiet bereits in seinen Anfängen mit hohem institutionellen, finanziellen und nicht zuletzt rhetorischen Aufwand¹⁶ gefördert wurde? Ein Aufwand, der

¹⁴ Auf diese Entwicklung wird im Nachwort noch näher eingegangen, doch sei bereits hier angemerkt, daß der Hinweis auf die Interessenverlagerung *nicht* den „Untergang“ der interaktiven Installationskunst bedeutet. Angesichts eines so jungen und inhaltlich entsprechend unsicheren Gebietes wäre dies sowohl übereilt, als auch schlichtweg falsch, da sehr viele interaktive Künstler dem aktuellen Ansturm auf das *Internet* skeptisch gegenüberstehen, ihn gar als „theoretisch aufgeblasenen Rausch“ (*Michael Saup*) ablehnen.

¹⁵ Die Vorstellung, daß das gesamte abendländische Denken seit Platon überwiegend auf das Selbe und Identische ausgerichtet ist, ist m.E. unbestreitbar, zumal wenn aus der Perspektive des Feminismus betrachtet. Nichtsdestoweniger wäre es absolutistisch, all die pluralistischen und antisystematischen Bestrebungen innerhalb dieser Geschichte übersehen zu wollen. Ebendies sollen die Anführungsstriche („die Gesellschaft“) anzeigen. So unterschätzt die in der postmodernen Kultur häufig anzutreffende Vorstellung von Gesellschaft und ihren Traditionen mit hoher Wahrscheinlichkeit die Flexibilität der gegenwärtigen Gesellschaft und ihrer Traditionen bzw. überschätzt ihre Rigidität und Identitätsgläubigkeit. Die Frage, ob die hier genannten und vor dem Hintergrund dieser Annahme anzusiedelnden Künstler einen ihnen selbst undurchsichtigen „Absolutismus“ vertreten, wäre also auch vor diesem historischen Hintergrund zu stellen. Es bedürfte allerdings einer anderen, nämlich kulturgeschichtlichen Arbeit, sie vor diesem Hintergrund auszuleuchten und gegebenenfalls zu beantworten. So wird die vorliegende Studie diese Dimension ausklammern und den Künstlern einen diesbezüglich uneingeschränkten Kredit einräumen, um ihre eigene Ausgangsfrage zu erleichtern - nämlich ob die Künstler vor dem aktuellen und hier zur Debatte stehenden Hintergrund der Dekonstruktion genuin dekonstruktivistisch vorgehen.

¹⁶ Bereits ein kleiner Ausblick auf die Literatur, die sich mit elektronischen Medien aus philosophischer und künstlerischer Perspektive befaßt, läßt das Ausmaß dieses Aufwandes ahnen:

Ars Electronica (Hg.): *Philosophie der neuen Technologien*, Berlin 1989.

dem Kritiker Florian Rötzer gar das Bild „einer verkehrten Welt“¹⁷ aufdrängt, eines „Zirkus“, der Künstler „aus dem Boden stampfen“ und „zu Technologien hintreiben [soll], mit denen sie und die Rezipienten offensichtlich noch wenig anzufangen wissen.“¹⁸ Oder so gefragt: Woher rührt das „Noch-wenig-anzufangen-Wissen“?

Die Einsicht, daß interaktive Installationen so interaktiv nicht sind, trug sicherlich zu Unsicherheit und Unzufriedenheit bei. Denn das, was man mit den elektronischen Medien anfangen wollte, war mit ihnen nicht anzufangen - genauer: war mit ihnen ebensogut anzufangen wie mit den traditionellen Medien der bildenden Kunst und des Theaters. Zwar wurde zuvor betont, daß sich die hier Genannten nicht der naiven Hoffnung auf eine genuine Interaktion mit dem Rezipienten via Knopfdruck oder Joystick-Betätigung hingeben, doch darf deshalb die Welle der Begeisterung und v.a. der Neugier, „es doch einmal zu probieren“, nicht ausgeblendet werden. Der anfängliche Verdacht, interaktive Installationen würden den Rezipienten weniger zu einem regen geistigen Austausch mit den Maschinen anregen denn zum „bloß[en] Verwalter eines Systems“ machen, „das lediglich syntaktische Variationen zuläßt“¹⁹, verstärkte sich allerdings nach einer mehrjährigen Experimentierphase - und zwar nicht allein unter jenen, die bereits von Anbeginn an skeptisch waren. Übrig blieben einige wenige bemerkenswerte Auseinandersetzungen mit der technischen Ausdruckswelt, wie im Falle der *Vasulkas*, v.a. aber ästheti-

Ars Electronica (Hg.): *Im Netz der Systeme*, Berlin 1990.

Charles, Daniel: *Poetik der Gleichzeitigkeit*, Bern 1987.

Frank, Peter: *Intermedie. Die Verschmelzung der Künste*, Bern 1987.

Kunstforum: Ästhetik der Immaterialität? Zum Verhältnis von Kunst und Neuen Technologien, Teil I, Bd. 97, November/Dezember 1988, Köln 1988.

Kunstforum: Ästhetik der Immaterialität? Zum Verhältnis von Kunst und Neuen Technologien, Teil II, Bd. 98, Januar/Februar 1989, Köln 1989.

Kunstforum: Im Netz der Systeme, Bd. 103, September/Okttober 1989, Köln 1989.

Kunstforum: Aktuelles Denken, Bd. 108, Juni/Juli 1990, Köln 1990.

Kunstforum: Imitation und Mimesis, Bd. 114, Juli/August 1991, Köln 1991.

Lischka, G.J. : *Kulturkunst. Die Medienfalle*, Bern 1988.

Rötzer, F. (Hg.): *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien*, Frankfurt/M. 1991.

Virilio, Paul: *Ästhetik des Verschwindens*, Berlin 1986.

Virilio, Paul: *Sehen ohne zu sehen*, Bern 1991.

Zizek, Slavoj: *Liebe dein Symptom wie dich selbst! Jacques Lacans Psychoanalyse und die Medien*, Berlin 1991.

¹⁷ Rötzer: „Interaktion und Spiel“, S. 10.

¹⁸ ebd., S. 11.

¹⁹ ebd., S. 27.

sche Sensationen wie im Falle der *Supreme Particles*. Zwar sind diese stets von Bedeutung in der Kunst, wirken aber in einer um Selbstreflexion und um Deplausibilisierung linearer Diskurse bemühten Kunst doch recht unbefriedigend, wenn sie die primäre, gar einzige Erlebnisstufe bilden. Es fragt sich allerdings, ob die von Rezipienten und Künstlern gleichermaßen verspürte Unzufriedenheit beispielsweise durch die Verlagerung der Arbeit ins globale Netzwerk beseitigt würde, es also bloß eine Frage der Mittel oder eine Frage der Einsatzweise dieser Mittel ist. Denn, was die Künstler zur Erkundung interaktiver Installationen trieb und nun (teilweise) zur Erkundung des Internet treibt, ist neben aller Fortschrittseuphorik die Überzeugung, dort die dichotomen, kohärenten Strukturen, die sie kulturell vorherrschen sehen, dekonstruieren zu können. Worauf also zurückzukommen ist, ist die Ausgangsfrage nach der dekonstruktivistischen Arbeitsweise - und zwar nicht allein bezüglich interaktiver Medienkünstler, sondern auch bezüglich der Theatermacher, bei denen gleichfalls Sättigung und Müdigkeit beobachtbar werden²⁰. Eine Antwort auf die von Rötzer konstatierte Hilflosigkeit liegt daher, so meine These, in der dekonstruktivistischen Methode. Von ihr hatte der eingangs zitierte Kritiker Höbel angenommen, daß sie bei den Künstlern - in dem von ihm betrachteten Fall: bei der *Wooster Group* - vorliege, worauf er die Unergiebigkeit der Werke zurückführte. Meine Behauptung hingegen ist, daß vielfach gar keine Dekonstruktion vorliegt, und *hierauf* die Unergiebigkeit der Werke zurückzuführen ist. Dazu sei einfürend dargelegt, was Dekonstruktion (in meiner Lesweise) bedeutet.²¹

²⁰ Symptomatisch hierfür scheint mir der Umstand, daß die Theatermacher teilweise selbst eine Abstandnahme von ihrem bisherigen Tätigkeitsfeld suchen. So würden sich sowohl *John Jesurun* als auch die *Wooster Group* künftig gerne auf Film und Fernsehen konzentrieren. Vgl. das Nachwort.

²¹ Die nachfolgende Erläuterung des Dekonstruktionsbegriffs entfernt sich von einer nur-literaturwissenschaftlichen Betrachtung und ist in erster Linie vor dem Hintergrund der *Gender Studies* zu sehen (d.h. der jüngsten, vorwiegend philosophisch orientierten feministischen Theorie.) Ihr Hauptanliegen besteht in der Auflösung der Geschlechterdichotomie. Angesichts der Ausdifferenzierung von realen Lebenszusammenhängen erwies sich die zweigeschlechtliche Zuordnung der Vielfalt der sozialen Realität unangemessen. Daher zielt das Projekt der *Gender Studies* auf die Befreiung der Geschlechter aus ihren herkömmlichen „Schubladen“ (Angelika Wetterer) ab. Fruchtbare Anregung hierfür fand es in der um Deplausibilisierung kategorialer Identitätsbegriffe bemühten Philosophie der Dekonstruktion. So wird Dekonstruktion in dem von den *Gender Studies* angeregten Diskurs als Verfahren begriffen, das Identitäten nicht über Grenzziehungen und Oppositionsbildungen sichern, sondern als komplizierte Verschichtungen entdecken will. Nachdem Verschichtungen selbst nie eindeutig feststellbar noch

2. Der Hintergrund der Arbeit: das Spannungsmodell vom Anderen im Selben

„One must not forget that you have to be another person to do those things.“ Was aus *Woody Vasulkas* Worten widerhallt, ist das Leitmotiv der Postmoderne: „Ich ist ein anderer“. Und entsprechend bildet diese Überlegung, die die Souveränität des „Ichs“ im Kern erschüttert, den roten Faden der Arbeit. Die regelrechte Karriere, die der Satz in unserem Jahrhundert machte, verdankt sich der Psychoanalyse und der Diskurstheorie, die ihn seiner scheinbaren Widersinnigkeit entledigten und als die sogenannte „*Entdeckung des Anderen im Selben*“ plausibel machten. Das „*Selbe*“ sei verstanden als jener Mittelpunkt des „Ichs“, von dem angenommen wird, daß er unverrückbar und unveränderbar ist, daß er das „Eigentliche“ des Subjekts darstellt, mit dessen Hilfe sich dieses vom „Uneigentlichen“, d.h. hier: „*Anderen*“ abgrenzen kann. Am augenscheinlichsten werden dergleichen fixe Identitätskategorien auf politischer Ebene, wo sie sich zu einem „Wir“ verschließen, um dergestalt Front gegen das Andere zu machen. Augenscheinlich wird dabei nicht allein, daß diese Identitätskategorien zerstörerisch sind, sobald sie als fixe Substanzen angenommen werden, sondern daß sie zudem fiktiv sind. Denn es handelt sich um phantasmatische Eingrenzungen und Abwertungen des für außerhalb dieser Grenzen Befundenen - deren das großgeschriebene „Ich/Wir“ jedoch offensichtlich bedarf, um sich überhaupt zu konstituieren. Daß diese fixen und fiktiven Identitätskategorien zerstörerisch sind und es sie deshalb zu „entfixieren“ gilt, hat sich zu dem wohl wichtigsten Anliegen postmoderner Kultur entwickelt - ist somit auch wichtigstes Anliegen aller nachfolgend besprochenen Künstler. Das Ziel ist somit klar, nicht aber die Methode. Diese läßt sich auf zwei wesentliche Möglichkeiten zuspitzen: Eine ontologisch fundierte Existenzberechtigung von „Ich/Wir“ wird kategorisch verworfen, in der Absicht, eine

festhaltbar sind, darf Dekonstruktion nicht nur aus distanzierter Perspektive entdecken, sondern muß das Abtragen normativer Strukturen selbst praktizieren, muß also eine Praxis sein. (Vgl. hierzu die Vorträge zu dem Symposium *Theorie - Geschlecht - Fiktion*, (Juni 1992, Basel), die einen profunden Einblick in die um Dekonstruktion und Feminismus aktuell geführte Debatte geben, in: Amstutz, Nathalie / Kuoni, Martina (Hg.): *Theorie - Geschlecht - Fiktion*, Basel 1994.)

Dieser durch die *Gender Studies* angeregte, jedoch auch unabhängig von der geschlechterspezifischen Problematik anwendbare Lesweise von Dekonstruktion bietet einen m.E. sinnvollen Ausgangspunkt für die Betrachtung der hier genannten Künstler und Künstlerinnen, denen es um die Verabschiedung zentralistischer Strategien zu tun ist.

von Identität gänzlich „gesäuberte“ Wirklichkeit zu errichten. Oder die zweite Möglichkeit: eine ontologisch fundierte Existenzberechtigung von „Ich/Wir“ wird kategorisch verworfen, allerdings mit dem Vorbehalt, sie in ihrer epistemologischen Fassung dort beizubehalten, wo angebracht. Das „wo angebracht“ setzt freilich ein Erwägen von Fall zu Fall voraus. Ebendieses sucht v.a. Jacques Derridas Identitätskritik zu mobilisieren. Seine Theorie, die in weiten Teilen an die linguistisch orientierte Psychoanalyse anknüpft, spürt der Entdeckung des Anderen im Selben unter Betonung des darin verankerten chiasmatischen Moments, der „Verfaltung“ nach. Diese ist nun gerade nicht zu „entfalten“. Das wäre die, Derrida zufolge, genau falsche Annahme einer Wahrheit, die es zu entdecken gäbe und gälte. An die Stelle solchen Ursprungsdenkens sucht er vielmehr ein „Differenzdenken“ zu setzen, d.i. das Denken von einer Perspektive, die sich ständig verändert und damit der Verfestigung von Identitätskategorien vorbeugt. Doch damit nicht genug, denn, wie es Shoshana Felman auf den Punkt bringt:

Das Prinzip der *Identität* wird *zusammen* mit dem Prinzip der *Opposition* subvertiert, (wenn entdeckt werden muß), daß das Selbe auf unheimliche Weise Anderes ist, und daß das Andere auf unheimliche Weise das Selbe ist.²²

„Unheimlich“ ist diese Entdeckung deshalb, weil sie sich nicht länger im heimisch-heimeligen Reich des „Ichs“ abspielt. In gewisser Weise sucht Derrida also den „spektakulären Riß“, den Schock, der die Festung, in der das Subjekt der Eigentlichkeit und Ausgrenzung sich vor dem Anderen in Sicherheit bringen will, in ihren Grundmauern erschüttert. Die Methodik hierfür ist jedoch ihrerseits völlig unspektakulär. Davon zeugt der Umstand, daß mit dem Prinzip der Identität auch das der Opposition subvertiert werden soll. Die Methodik ist also nicht im „Entfalten“, im aufsehenerregenden und möglichst einmaligen Enthüllen, sondern in einer recht mühseligen und ihrer selbst stets unsicheren Kleinarbeit zu suchen: in einem wachsamem Abwägen und Verschichten. Dies ist denn auch der einzig feste Orientierungspunkt, den er beläßt: die Verschichtungsarbeit selbst, die stets von Fall zu Fall unterscheidet, was wohin und ob überhaupt etwas zu verschichten ist. Dem ist nicht über die bloße

²² Shoshana Felman: *Weiblichkeit wiederlesen*, S. 55 -in: Vinken, Barbara (Hg.): *Dekonstruktiver Feminismus: Kritik der Literaturwissenschaft*, Frankfurt/M. 1992, S. 33-61. Zit. nach: Menke, Bettine: *Verstellt - der Ort der Frau und die Stimme des Textes*, S. 196 -in: Amstutz/Kuoni (Hg.): *Theorie - Geschlecht - Fiktion*, 1994.

Umkehr von Hierarchien gerecht zu werden, in dem Sinne, daß nun dieses, statt jenes pauschal als „besser“ gesetzt wird, denn „gut“ und „schlecht“, „eigentlich“ und „anders“, „rational“ und „irrational“ etc. sind selbst schon wieder Hierarchien konstituierende Klassifizierungen, die lediglich für die Verkehrung, nicht aber für die Abschaffung des hierarchischen Prinzips sorgen. Das genuin Revolutionäre liegt demnach nicht in der bloßen Gegenrevolution, sondern in der beständigen Uminterpretation des Gegebenen innerhalb des Gegebenen - und dies in dem Bewußtsein, daß jede Interpretation selbst schon wieder Verdeckung ist. Zugleich wartet dieser Umsturzentwurf mit einem ungleich höheren Affirmationspotential auf, denn wenn es nicht darum geht, irgendetwas auf Kosten der Beseitigung eines anderen zu verabsolutieren, bedeutet dies auch keine rückstandslose Entsubstantiation. Es geht also wirklich nicht darum, daß ich nie wieder „ich“, wir nie wieder „wir“ sagen dürfen, sondern darum, die Fragilität solcher Konstruktionen beständig im Kopf zu behalten. Einmal gewahr geworden, daß es sich um Konstruktionen, nicht um Essentialismen handelt, kann dazu übergegangen werden, sie dort beizubehalten, wo sie sinnvoll bzw. zweckdienlich erscheinen, eine (jeweils) „bessere“ Sozialität zu formieren. Im Gegensatz zu der zuvor angeführten ersten Möglichkeit, die letztlich auch in die Totalisierung führt (manifest beispielsweise in nur umgepolten Sätzen wie: „Wir sind alle Ausländer“, „Alle Ausländer sind meine Freunde“), bringt die zweite Möglichkeit vertraute Vereinfachungs- und Diskriminierungsstrategien tatsächlich ins Wanken, zugunsten der von Derrida intendierten so-oder-so?-Spannung. „Diese ‘aktive’, in Bewegung begriffene Zwiebrucht verschiedener Kräfte und Kräfterdifferenzen“²³, ist es, was Dekonstruktion m.E. tatsächlich bedeutet. Sie zielt, um es mit einer weiteren Umschreibung noch prägnanter zu machen, auf das ab, was Alexander Kluge „massenhaftes Unterscheidungsvermögen“²⁴ nennt.

²³ Derrida, Jacques: „Der Widerstreit“, S. 25 - in: Derrida: *Randgänge der Philosophie*, Berlin 1976, S. 21-25.

²⁴ Kluge, Alexander: „Die Macht der Bewußtseinsindustrie und das Schicksal unserer Öffentlichkeit“, S. 88 - in: Bismarck, Klaus von / Gaus, Günter / Kluge, Alexander / Sieger, Ferdinand: *Industrialisierung des Bewußtseins. Eine kritische Auseinandersetzung mit den „neuen“ Medien*, München 1988, S. 51-129.

3. Stationen und Methodik der Arbeit

Teil 1 der Arbeit: Die theoretische Einführung

Das dargelegte Spannungsmodell benennt den Punkt, um den es der Postmoderne hauptsächlich zu tun ist: die Anerkennung des Anderen und seine Verschichtung in das Selbe. Daher bildet es den roten Faden in der Analyse der vor dem Hintergrund der Postmoderne entstandenen künstlerischen Arbeiten. Es hilft einerseits zu verstehen, worauf die Künstler abzielen, und andererseits einzuschätzen, ob ihnen dies gelingt. Daß sie sich dabei der Technik bedienen, macht das Spannungsmodell doppelt relevant. Denn es hilft auch zu verstehen, woher die Attraktivität der Technik für die Künstler rührt: Aufgrund ihres Angebots zum vielseitigen *und* gleichzeitigen Arbeiten, erscheint die Technik als *das* Medium für die grenzaufweichende Entdeckung des Anderen im Selben. Demnach können der Technik offensichtlich Eigenschaften entnommen werden, von denen auch das Spannungsmodell handelt. Welche Eigenschaften dies sind, wird die Arbeit gleich zu Beginn ihres 1.Teils, in der *theoretischen Einführung*, in *drei Aspekten* darlegen. Aus ihnen wird eine Analogie nicht allein zu dem Spannungsmodell ersichtlich, sondern auch zur menschlichen Psyche. So rekurriert die Dialektik vom Anderen und Selben - einer bestimmten *Psychoanalyse* - zufolge, auf etwas dem Menschen sehr „Eigentliches“, nämlich auf seine eigene psychische Konstitution. Ist nun dieselbe Dialektik auch an der Technik beobachtbar, so wird die Rede von einem *sympathetischen Verhältnis von Technik zu Psyche* erlaubt. Gemeint ist dabei jene Vorstellung von Psyche, die die Sprachwende in der Psychoanalyse v.a. seit Mitte unseres Jahrhunderts stark machte. Da ohne Kenntnis ihrer Forschungsergebnisse die postulierte Analogie zwischen technischem und psychischem „Getriebe“ nicht nachvollziehbar ist, seien die für das Verständnis wichtigsten Theoreme in einem Exkurs skizziert. Es handelt sich um: *Jacques Lacan: Das Spiegelstadium* und *Die Symbolische Ordnung*; *Sigmund Freud: fort-da-Spiel* und *Verwerfung*; sowie um die Auslegung der Freudschen Verwerfung durch die Philosophin *Julia Kristeva: Die Wiederfindung des mütterlichen und brüderlichen Körpers*. Die im Laufe des Exkurses angeführten Fachbegriffe (das „*Imaginäre*“, das „*Standbild*“, die „*Verwerfung*“ usf.) richten zugleich das begriffliche Instrumentarium für die weitere Analyse aus.

Dem Eindruck, ich wolle die künstlerische Praxis an der wissenschaftlichen Theorie in einem ungebrochenen eins-zu-eins-Verhältnis messen, möchte ich allerdings sogleich vorbeugen. Sinn des Exkurses ist es, erstens die postulierte Sympathie zwischen Technik und Psyche überhaupt einsehbar zu gestalten, und zweitens herauszukristallisieren, daß diese Sympathie auf einer Dialektik beruht, die technischem wie psychischem „Getriebe“ innewohnt. Letzteres muß unterstrichen werden: tatsächlich handeln die psychoanalytischen und philosophischen Subjektentwürfe von einer *Dialektik*, ergreifen also keineswegs einseitig Partei für das Irrationale, was ihnen die Lesweise mancher Künstler unterstellt. Dieses Mißverständnis gilt es klarzustellen, weil es sich in dem praktischen Einsatz der Apparate niederschlägt und dort zur Konsequenz hat, daß ausgerechnet das Medium, das für eine Transformation cartesianischer Denkmuster zugeschnitten scheint, diese nur weiterrährt. Denn durch den Austausch des überbetont Rationalen gegen das überbetont Irrationale ist ja im Hinblick auf eine Entdeckung des Anderen im Selben wenig gewonnen. Ein solcher Gebrauch der Apparate kann auf die einengende Auslegung jener Theoreme „zurückgeführt“ werden - allerdings mit starken Einschränkungen. So ist der (schon in vorsichtige Anführungsstriche gesetzte) Begriff des „Zurückführens“ äußerst problematisch, da er die Annahmen suggeriert, daß a) eine direkte Rezeption der Thesen seitens der Künstler erfolgt, b) eine solche Rezeption relevant, und c) die Theorie der Praxis vorausgegangen sei. Die insbesondere in der dritten Annahme implizierte „Henne-oder-Ei?-Frage“ möchte ich jedoch ausdrücklich nicht ins Spiel bringen, zumal sie als Ursprungsfrage im Kontext von Dezentrierung und Entgrenzung per se fehl am Platz ist. Wenn ich dennoch von „Zurückführung“ spreche, so weil die genannten Theoreme einen starken bedeutungskonstituierenden Einfluß auf die postmoderne Kultur hatten, der sich *ihrer* spannenden, spannungsreichen Handhabung des Verschichtungsmotives verdankt. Ohne sie also mit dem behaften zu wollen, was sie selbst auszuräumen suchten: mit „Ursprünglichkeit“ und „Eigentlichkeit“, darf man sie als den Erfahrungshintergrund der hier genannten Künstler bezeichnen, und zwar auch dort, wo sie nur indirekt rezipiert wurden. Zwar ist die direkte Auseinandersetzung keineswegs ausschlaggebend für die künstlerische Entdeckung des Anderen im Selben, jedoch birgt die indirekte Rezeption die Problematik der Popularisierung der Theoreme bzw. ihres Verdünnungseffektes. Wo sich dieser mit jenem von Rötzer festgestellten ‘Ohnehin-noch-wenig-anzufangen-

Wissen' trifft, kann, zumindest von theoretischer Seite, der Fingerzeig auf die Theorien selbst nicht ausbleiben.

Diese stoßen uns allerdings noch auf einen ganz anderen, *vierten Aspekt*, nämlich darauf, daß ein nicht-dialektischer Einsatz der Technik seinerseits schon wieder als sympathetisch zur Psyche interpretiert werden kann, da auch ihr ein nicht-dialektisches Moment innewohnt. Lacan nennt es bezeichnenderweise das „Ganzheitsphantasma“, das sich bereits in frühester Kindheit manifestiert und lebenslänglich beherrschend bleibt. Setzen wir diesen psychischen Strang analog zum Einsatz von Technik, so wird deutlich, daß sich Technik per se keineswegs einem Gebrauch verweigert, der Anderes ausschließt und Selbes aufrechterhält. Dies möchte ich als weitere Kongruenz zwischen Technik und Psyche festhalten, und durch zwei Theorien untermauern: durch *Lacans „Spiegelstadium“ aus psychoanalytischer, und durch die „Apparatusdebatte“ aus filmanalytischer Sicht*. Bleibt eine Entdeckung des Anderen aus, unterbleibt in der Regel auch alle *Dekonstruktionsleistung seitens des Zuschauers*. Damit gelangen wir zu dem abschließenden Komplex der theoretischen Einführung: gerade bei einer Kunst, die die Maßgabe dialektischer Wechselseitigkeit zu ihrem Maßstab erklärt, kann nicht allein von Einsatz-, muß auch von Rezeptionsweisen gesprochen werden. Als wichtigstes Kriterium für die Anteilnahme des Zuschauers erweist sich dabei das Identifikationsmoment - also genau das, was das Spannungsmodell ausmerzen zu wollen scheint. Die Betonung liegt auf „scheint“, da es ja gerade nicht Intention des Differenzdenkens ist, Identifikationsmechanismen pauschal auszuhebeln und einen Altar der Ich-Losigkeit zu errichten, der über den realen Existenzweisen konkreter Menschen schwebt. Im Gegenteil: Die Ich-Konstruktion (und zwar durchaus die Konstruktion eines zunächst großgeschriebenen „Ichs“) ist diesem Projekt unverzichtbar. Was und *mit wessen Hilfe* sollte auch dekonstruiert werden, gäbe es keine Konstruktionen? In diesem Sinne läßt sich Adornos Diktum: „Mit dem Begriff über den Begriff hinausgehen“ hier so paraphrasieren: „Mit dem „Ich“ über das „Ich“ hinausgehen“. Ein Anliegen, das nicht allein den Grundstein zu *Giorgio Barberio Corsetti*s und *Paolo Rosas* Inszenierungen legt, sondern in ihnen auch mithilfe elektronischer Medien thematisiert wird. Zu der erhofften Spannung führt dies freilich nur dort, wo die Medien, ob nun als Einweg- oder Zweiwegmedien eingesetzt, das aktivieren, was *Jean-Louis Comolli* den „*unsichtbaren Apparat*“ nennt und womit er das Kernmoment allen interaktiven Geschehens bezeichnet: jenes Band zwischen Produktion und

Rezeption, das die sinnliche und geistige Eigenaktivität des Zuschauers animiert. Überall dort, wo das Präsentierte den Zuschauer zu eigenen Genüssen und Gedanken aktivieren kann, ist der unsichtbare Apparat angeschaltet - die für die dekonstruktivistische Arbeit, die ja gerade auch der Zuschauer leisten soll, wohl entscheidendste Voraussetzung. Und die Arbeit wird zeigen, daß von der Stärke ebendieses Funkens auch der dekonstruktivistische Spannungsgrad abhängt. Denn dieser bedarf eines „Zur-Welt-seins“ und keines „Zu-sich-selbst-seins“. D.h. er bedarf der Reibung und des Austauschs. Interessanterweise begreift *Maurice Merleau-Ponty*, von dem ich den Begriff des „Zur-Welt-seins“ entlehne, den Leib, das leibhaftige Empfinden als das Scharnier dieses Austauschs. Interessanterweise deshalb, weil ja bereits die Psychoanalyse den Körper als Auslösemechanismus für alle weiteren psychischen Prozesse ausmacht (s. das sogenannte „*Spiegelstadium*“ bei Lacan). Und auch Kristevas Wiederfindung der Körpermaterialität weist auf ein Bündnis zwischen Körper und Psyche hin. Beides läßt auf einen direkten *Zusammenhang zwischen Sinn und Sinnlichkeit* schließen und auch darauf, daß dort, wo dieser nicht auftaucht, das Interesse des Zuschauers abbricht - was ja auch der eingangs zitierten Kritik Höbels abzulesen war, die sich bezeichnenderweise gegen die „kühle“ Stimmung der *Woosterschen* Inszenierung richtete. Ist das von der Psychoanalyse und von Kristeva aufgeworfene Körperschema aber ein betont symbolisch strukturiertes, bringt Merleau-Pontys Leibbegriff eine ganz konkrete, erlebbare „Sinnfaser“ ins (Sprach-)Spiel ein, nämlich das Haptische. Damit bringt er eine Wahrnehmungsmodalität ein, die körperlich aktiv spürbar ist und dabei doch mit jenem geistigen „Kitzel“ zu tun hat, ohne den Sinnlichkeit offensichtlich nicht ist.

Die drei psychophysisch verstandenen Phänomene, auf denen der Arbeitstitel gründet - *Blick, Stimme und Körper*, beziehen sich somit auf die angeführten Theorien, die Blickorganisation (Lacans „*Spiegelstadium*“), Sprachordnung und körperlich-sinnliches Erleben (Merleau-Ponty) thematisieren.

Entgegen der ursprünglichen Absicht spare ich die mit Lacans Sprachtheorie zusammenhängende phallische Phase aus. Dies aus demselben Grund, aus dem die frühen Medientheorien nicht aufgerollt werden: Die KünstlerInnen geben keine Veranlassung, ihr Werk unter dieser Beleuchtung anzugehen. Denn dieser zu Recht stark kritisierte, teilweise auch völlig unklare Lacansche Komplex fällt in das „Ressort“ v.a. der jüngeren feministischen Forschung. Zwar treten uns mit *Elizabeth LeCompte*

und *Elfriede Jelinek* zwei Feministinnen gegenüber, doch gehören beide jener „älteren“ feministischen Generation an, der das Kernelement der sich mit Lacan und Derrida auseinandersetzenen feministischen Theorie - die Auflösung der Geschlechterdichotomie - fremd ist. Wie fremd, das zeigt eine kurze Analyse von *Jelineks* Verständnis des Frauseins, der ich allerdings nicht nachgehe, um die Diskrepanz zu der jüngsten Forschung, sondern um *Jelineks* Entgrenzungsvorhaben zu untersuchen.

Gestaltete sich die Darlegung der theoretischen Aspekte, die in Teil I nochmals ausgeführt werden, bereits im Vorwort detailliert, so weil sie das Fundament für die Analyse der künstlerischen Praxis bilden, ohne dort allerdings nochmals expliziert zu werden. Vice versa ist die Besprechung der einzelnen Inszenierungen so ausführlich gehalten, daß ein kurzer Überblick über diesen zweiten Teil hier ausreicht.

Teil 2 der Arbeit:

Die Arbeiten der multimedialen Theatermacher und der interaktiven Künstler

Blick, Stimme und Körper sind auch die drei Phänomene, die die künstlerischen Werke bzw. ihren Medieneinsatz prägen. Ist im Theater *John Jesuruns* beispielsweise die Sprache prägend, so ist es im Theater der *Wooster Group* der Blick bzw. das Visuelle, wohingegen sich das Theater *Rosas/Corsettis* durch eine „Körperschrift“ auszeichnet, die auch das interaktive Projekt der *Supreme Particles* dominiert. Ein Bogen, der mit dem Werk der *Vasulkas*, v.a. mit der Installation *Jelineks* zur Sprache zurückzuspannen ist. Diese Bogenzeichnung will nicht sechs z.T. grundverschiedene Inangriffnahmen des Dekonstruktionsprojekts auf einen Nenner zwingen, wohl aber das unabkömmliche Referenznetz aufspannen.

Einige theoretische Elemente werden auch darin eingeflochten, so bei *Jesurun* das *Nietzscheanische Prinzip des Immergleichen*, das im Rahmen der Besprechung des *Jelinkeschen* Projektes wieder aufgegriffen wird, in Gestalt von *Eva Meyers* Zusammenfassung der *Kierkegaardschen* Überlegungen zum Wiedererkennen. Erhellend für die Analyse des *Jesurun-schen* und *Woosterschen* Werkes ist auch *Luc Ferrys* These vom „Hyperklassizismus“ postmoderner Kultur. Um *LeComptes* einerseits fließend-prozessuale, andererseits rhythmisch-schlagartige Medienästhetik besser zu begreifen, ist ein Exkurs zu *Roland Barthes* Theorie zur Fotografie ratsam. Die Behutsamkeit, mit der *Corsetti* und *Rosa* sich

dem Anderen der Medien nähern, schlägt sich in einer ruhigen, zurückhaltenden Ästhetik nieder, die in völligem Kontrast zu dem von *Jesurun* exerzierten Geschwindigkeitsrausch steht. Hier ist der Einbezug von Forschungsergebnissen der Filmtheorie bzw. der sogenannten *Apparatusdebatte* angebracht, die auch helfen, die unterschiedliche Handhabung von Projektionsleinwänden bei den *Vasulkas* und den *Supreme Particles* zu verstehen. Das Werk letzterer gibt des weiteren Anlaß, das von Freud ausgemachte Zusammenspiel von Lebenserhaltung und Lebenszersetzung von dem berühmten *Prinzip des „Unheimlichen“* aus zu betrachten, das auch Derridas Überlegungen zur „unheimlichen“ Entdeckung des Anderen im Selben beeinflusste.