

Barbara U. Schmidt

## Institutionelle Verortungen der Medienkunst, ihre Funktionen und ihre Widersprüche

### 1. Einleitung

Warum sollte man die Diskussion um die spezifische Bedeutung von ‚Medienkunst‘ erneut einfordern, nachdem sie seit Jahren für beendet erklärt wird? Bereits 2005 betitelten Sarah Cook und Steve Dietz eine Ausstellung am Banff Center in Alberta/ Kanada *The Art Formerly Known As New Media*. Plädiert wird – trotz des koketten Verweises auf die Popkultur<sup>1</sup> – jedoch nicht für eine radikale Öffnung des Kunstbegriffs. Die beiden gehören vielmehr zu einer wachsenden Zahl von KunsthistorikerInnen, KuartorInnen und KritikerInnen, die die Obsoleszenz einer Sonderstellung der Medienkunst betonen. Als Hauptargumente werden dabei angeführt, dass die Schnittmenge mit der übrigen zeitgenössischen Kunst weit größer sei als die Alleinstellungsmerkmale und dass Medienkunst die geweckten Erwartungen nicht erfüllt habe.<sup>2</sup> Einige neuere Publikationen versuchen darüber hinaus, mit Hochglanzästhetik und entsprechenden Argumenten die technisch-apparative Kunst des 20. und 21. Jahrhunderts (u.a. Edward A. Shanken 2009) oder spezieller die Netzkunst (Blais, Ippolito 2006) tief in den Traditionen der Moderne zu verankern und sie als gleichrangig zu legitimieren.

Allen diesen Ansätzen ist gemeinsam, dass in ihrem Mittelpunkt die **künstlerische Produktion** steht, die analysiert und eingeschrieben wird in die Referenzsysteme von bildender und darstellender Kunst, experimenteller Musik, Film und Video. Ihr grundlegendes und wichtiges Ziel ist es, über den scheinbar unveröhnlichen Gegensatz zwischen Kunst und Technologie hinweg zu argumentieren, dass die Nutzung technischer beziehungsweise digitaler Medien durchaus mit künstlerischer Qualität einhergehen kann. Die Kriterien des tradierten Kunstsystems werden hier erfolgreich angepasst, um medienbasierte Produktionen darin einschreiben zu können: Damit wird aber auch der Autonomieanspruch des Kunstsystems fortgesetzt und eine mögliche Öffnung negiert. So entsteht

ein Idealbild DER MEDIENKUNST, nach dem Ein- und Ausschluss und damit die Kanonbildung geregelt werden.

Mit der Ausweitung und Ausdifferenzierung digitaler Medien steigert sich die Komplexität der vermittelten Inhalte, Produktions- und Präsentationsformen. Und mit fortschreitender Anerkennung werden die Diskussionen darum selbstbewusster und provokativer. Zwei Argumentationslinien tragen dazu besonders bei: Zum einen wird, statt den Kunstcharakter computer- und netzbasierter Arbeiten zu betonen, stärker darauf verwiesen, dass sie durch diese hybriden Medien immer schon eingelassen sind in andere Anwendungsbereiche. Militärische, industrielle, naturwissenschaftliche Techniknutzungen gehören ebenso dazu wie die Unterhaltungs- und Kommunikationsindustrie.<sup>3</sup> Solche über die Autonomie und Reinheit der bürgerlichen Kunst hinausgehenden Ansätze entstanden bereits mit dem Aufkommen von Speicher- und Reproduktionsmedien; sie wurden immer wieder aktualisiert, aber nie umfassend eingelöst. Zum anderen wird von KuratorInnen, die sich dezidiert der Ausstellung von digitalen Projekten widmen, inzwischen verstärkt auf deren institutionskritisches Potenzial hingewiesen: Sie überschreiten die Präsentations- und Rezeptionsnormen des White Cube erheblich und erlauben – ja erfordern – im Gegenzug ein großes Maß an Involviertheit des Publikums (u.a. Paul 2006, 2008). Die Betonung dieser Qualitäten richtet sich weniger auf das Einschreiben in ein Kunstsystem; sie erfordert vielmehr, die institutionellen Kontexte selbst zu problematisieren.

Es geht mit anderen Worten hier nicht mehr um die Frage des Stellenwerts von Medienkunst, sondern um das **Kunstsystem** selbst, um den Struktur- und Funktionswandel, der mit der Nutzung neuer Medien einhergeht. Unter dem Begriff der *Re-mediation* haben die Medienwissenschaftler Jay David Bolter und Richard Grusin – in Anlehnung an Walter Benjamin<sup>4</sup> –

bereits vor einigen Jahren betont, dass die besondere Qualität der neuen Medien gerade darin liegt, auf vorgängige kulturelle Praktiken und Systeme einzuwirken, durch „the particular ways in which they refashion older media and the ways in which older media refashion themselves to answer the challenges of new media.“ (Bolter, Grusin 2000 : 15) Übertragen auf den Bereich der Kunst bedeutet dies eine kritische Prüfung der Ansprüche, die hier vorliegen. Was einer genaueren Analyse bedarf, ist die bereits angesprochene Ausdifferenzierung des Medien- und damit des Kunstsystems und die Hinterfragung tradierter institutioneller Rahmenbedingungen. Um diese Rückwirkungen genauer zu beschreiben und zu analysieren, bedarf es also eines Ansatzes, der systemtheoretische und medienpezifische Überlegungen verbindet. Anregungen und methodische Vorgaben finden sich dazu besonders in den Kommunikations- und Medienwissenschaften. So fordert der Kommunikationswissenschaftler Siegfried J. Schmidt, für die Analyse der neuen Spielräume und Übergänge im Bereich der Kunst „ein Mehrebenen- und Mehrkomponentenmodell von Systemen anzusetzen [...]. Als Komponenten in einem solchen komplexeren Systemmodell kommen in Frage: Aktanten, Medienangebote, Institutionen/Organisationen, Kommunikationen, Interaktionen und symbolische Ordnungen (im Sinne von ‚Kultur‘)“ (Schmidt 1999: 21). Ein solches Modell, das dazu noch den Aufführungscharakter, der mit medienbasierter Gestaltung oft verbunden ist, berücksichtigt, findet sich in den Konzepten des 'Programms', wie es in der Medienwissenschaft entwickelt wurde.

Im Folgenden möchte ich dieses Interpretament kurz einführen und anschließend konkret anwenden auf das jährlich im oberösterreichischen Linz stattfindene Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft *Ars Electronica*.

## 2. Zum medienwissenschaftlichen Programm-begriff

Theoretisch-methodische Anleihen in der Medienwissenschaft vorzunehmen wie oben vorgeschlagen, bietet sich an, da hier ein Medienbegriff zugrunde liegt, der sich nicht nur auf Technizität und deren Potenziale bezieht. Vielmehr werden technisch-elektronische Medien ebenso analysiert in ihrer Wechselwirkung mit

gesellschaftlichen Prozessen und Regelsystemen, in die sie eingelassen sind und auf die sie zurückwirken. Die für die folgende Untersuchung relevante Debatte um den Begriff des Programms entwickelte sich in den späten 1980er Jahren in den deutschsprachigen Medienwissenschaften.<sup>5</sup> Sie geht unter anderem zurück auf poststrukturalistische französische Philosophien und Medientheorien wie Michel Foucaults machanalytisches Konzept des „Dispositivs“ (Vgl. u.a. Foucault 1978 [1977]) und Jean-Louis Baudrys Deutung des Kinos als „Simulationsapparat“ (Vgl. u.a. Baudry 1994 [1975]). Im Mittelpunkt der wissenschaftlichen Analyse stehen damit weniger die durch elektronische Medien produzierten und dargebotenen Inhalte, sondern vor allem die Art und Weise, wie sie repräsentiert werden, das heißt das zugrunde liegende Gefüge aus Diskursen, aus habitualisierten Umgangsformen mit den Apparaten und aus mehr oder weniger sichtbaren Strukturen der räumlichen und technischen Darbietung. Beschreiben lässt sich das Programm in diesem Sinne zunächst als Ordnungsmodell, das es erlaubt, Regeln, Konventionen, Strategien der Angebotsplatzierung und -vermittlung zu beschreiben und zu analysieren. Eindeutige Definitionen und Methoden sind weder bei den französischen Theoretikern zu finden noch in deren deutscher Rezeption.

Als für meine Untersuchung besonders geeignet möchte ich Denkfiguren und Analyse-kategorien aus dem mediengeschichtlich akzentuierten, massenmedialen Programmbegriff von Knuth Hickethier vorstellen. Dem bei Baudry eher als statisch angenommenen Raum des Kinos setzt er einen kommunikativen Raum entgegen, wie er sich im Kontext der Fernsehausbreitung seit den 1950er Jahren entwickelte. Ein wesentliches Interesse Hickethiers liegt dabei auf der so entstandenen Mobilisierung des Publikums und dessen Rezeptionspraktiken.<sup>6</sup> Die notwendige Voraussetzung für eine solche aktive Teilnahme ist eine Vielfalt des Angebots, die Möglichkeit zur Auswahl von Inhalten und Formaten. In diesem Sinne entwickelt Hickethier einen massenmedialen Programmbegriff, der inhaltliche Vielfalt und deren Anordnung gleichermaßen umfasst, „der, ausgehend vom Begriff des Spielplans und der Festlegung einer Abfolge einzelner Teile einer Veranstaltung, sich in den zwanziger Jahren für **die Massenmedien, die sich durch die technischen**

**Vermittlungsapparate definieren** [fett K.H.], entwickelt.“ (Hickethier 1991 : 422)

Die mit diesem Konzept des Programms verbundenen Aspekte der Vielfalt und Anordnung sind auch für die folgende Untersuchung von zentraler Bedeutung, da Medienkunst in hohem Maße Festivalkunst ist. Dies liegt in den historischen Bezügen zu anderen Kunstgattungen wie dem (Video)Film oder der elektronischen Musik. Für eine noch junge Form der Gestaltung bieten Festivals darüber hinaus Plattformen, die nach innen Austausch zwischen den beteiligten ProtagonistInnen und nach außen Vermittlung und Sichtbarkeit ermöglichen. Welche Bedeutung Auswahl und Ablaufplan haben, zeigt sich darin, dass die Berichte und Rezensionen zu Festivals sich meist weniger auf Einzelbeiträge konzentrieren als vielmehr die Programmatik der Gesamtveranstaltung in den Mittelpunkt rücken. Aber auch für die einzelnen Beiträge ist das Moment der Anordnung im Gesamtverlauf von grundlegender Bedeutung. Diese Positionierungen können im Sinne Hickethiers als Rahmungen verstanden werden, innerhalb derer „bestimmte Regeln gelten, Rituale vorgeführt werden und die unsere Interaktionsweisen und -vorstellungen beeinflussen.“ (Hickethier 1994 : 20).

Wie zentral der Aspekt der Vielfalt – oder der Mangel an Eindeutigkeit – für die Mediengestaltung ist, wurde bereits angesprochen mit dem Verweis auf die unterschiedlichen Bezüge, in die sie durch das Hybridmedium Computer eingelassen ist. Methodische Konzepte, die sich am bürgerlichen Kunstbegriff als einziger Betrachtungsperspektive orientieren, werden dem nicht gerecht, denn – so der Kulturwissenschaftler Tassos Zembylas: „Die ‚hohe Kunst‘ produziert den gleichen ‚Verdrängungs- und Ablenkungsmechanismus‘, den Adorno einst nur der trivialen und unkritischen Kunst zuerkannte.“ (Zembylas 1997 : 236). Um die medienbasierten Arbeiten gerade in ihrer Breite in den Blick zu nehmen, bietet sich der an den Massenmedien orientierte Programmbegriff an, der von einem Konglomerat ausgeht, „das, zusammengesetzt aus ganz verschiedenen Bestandteilen, gerade in dieser Zusammengesetztheit erst seinen eigenen Charakter findet.“ (Hickethier 1994 :13). Das heißt: das Programm lässt sich verstehen als ein System, das Vielfalt strukturiert und nicht primär aus- und abgrenzend

operiert. Damit unterscheidet es sich auch von einem vermeintlich fortschrittlich-avantgardistischen Kunstsystem, wonach alles Kunst sein kann, was der Künstler in einem performativen Akt als solche deklariert (u.a. Marcel Duchamp) beziehungsweise was in das selbstreferentielle Beziehungsgeflecht der Kunst aufgenommen wird (u.a. Niklas Luhmann). Nach dieser Auffassung bleibt Kunst immer noch als Kunst beobachtbar und unterscheidbar; das autopoietische Funktionieren des Systems selbst wird nicht in Frage gestellt. Das Spezifikum medienbasierter Gestaltung liegt aber gerade darin, dass hier die Verbindung von Heterogenem deutlich wird, dass subtile Ästhetik und Medienreflexion koexistieren mit Aspekten wie Unterhaltung, Kontrolle oder ökonomischer Verwertbarkeit.<sup>7</sup> Die Frage nach Kunst oder Nicht-Kunst lässt sich höchstens graduell oder aspekthaft, nicht absolut beantworten. Damit erübrigt es sich auch, dort wo es um die Ausführungen meiner Überlegungen und nicht um vorgefundene Anschauungen und Zitate geht, weiter den Begriff der Medienkunst zu benutzen. Stattdessen werde ich über neue medienbasierte Gestaltung sprechen. Damit entfallen die Strukturierungen des tradierten Kunstbegriffs zugunsten einer angemessenen Offenheit, die es genauer zu erfassen und zu beschreiben gilt. Eine prägnantere Begrifflichkeit kann sich meines Erachtens erst auf der Basis einer solchen genaueren Analyse entwickeln. Wie wichtig es ist, solche Offenheit zu erhalten und sich dem – noch der Moderne verpflichteten – „Reinheitsgebot“ zu widersetzen, beschreibt der Kurator Hans-Peter Schwarz am Beispiel der Entwicklung der Videokunst, die „ihre ‚Museumsreife‘ mit einem Hang zum abgeschlossenen Werk erkaufte, gewissermaßen zur Videoskulptur oder zum Videoenvironment erstarrte. Aufgefangen und weitergespielt wurde der Ball der kritischen Medienauseinandersetzung, den die Videokunst auf ihrer Flucht zurück ins Betriebssystem Kunst fallen gelassen hatte, gewissermaßen durch einige Künstler, Designer, Architekten, Ingenieure und Computerefachleute, die sich um Ausbildungszentren wie dem MIT-nahen Center for Advanced Visual Studies zentrierten oder um Ausstellungs- und Festivalereignisse wie Siggraph, Imagina und vor allem dem Prix Ars Electronica.“ (Schwarz 2004 : 97)

In dieser Äußerung von Schwarz wird auch die Bedeutung angesprochen, die die Programmatik der jeweiligen Institutionen hat, in denen medienbasierte Gestaltung diskutiert und vermittelt wird. Ob hier zum Beispiel ein Interesse an einem hochkulturellen oder an einem offenen, divergenten Kunstbegriff vorherrscht, ob hier ein Selbstverständnis als bewahrender Hort oder offene Diskussionsplattform vorliegt, hat maßgeblichen Einfluss auf die Inhalte und ihre Darbietung. Programmatik und Programm sind mit anderen Worten eng miteinander verknüpft. Entsprechend stellt auch Hickethier fest: „Programmkonzepte kristallisieren sich in Programmschemata, die den Programmfluß ordnen, in ihm Orientierung schaffen, die zugleich Nutzungsmuster der Angebote anbieten, Präferenzen für einzelne Angebote begünstigen und hintertreiben.“ (Knuth Hickethier 1991: 442). Das heißt, das **Konzept** findet seine Umsetzung in bestimmten **Formaten** der Darbietung, die wiederum in eine **Struktur**, eine Abfolge gebracht werden. Das Programm leistet damit nicht nur eine formale Verbindung von Divergentem, vielmehr bildet es dispositive Anordnungen aus, die in Bezug stehen zu einem spezifischen Verständnis, das die ProgrammacherInnen von ihrem Gegenstand und dessen Vermittlung haben. In ihren **Ideen** und **Interessen** sind sie dabei wiederum nicht unabhängig. Sie müssen sich ihrerseits an konzeptuellen und ökonomischen Rahmenbedingungen orientieren und beziehen sich mit ihrem Kulturverständnis auf vorgängige gesellschaftliche **Diskurse**. In diesem Sinne versteht Hickethier das Programm als Modell, „das in mehrfacher Weise Ordnungen anbietet“ (Hickethier 1991: 439). Es besteht aus einer Vielzahl an Komponenten, die in vielfältigen Relationen zueinander stehen. Methodisch ist es damit möglich, präzise einzelne dieser beschriebenen Aspekte zu analysieren und die Ergebnisse in verdichtende Bezüge zueinander zu setzen.

Die Skizze zeigt, dass Hickethier sein Modell durch Reduzierung auf zentrale Elemente gewinnt, die wiederum klar typisiert werden. So ist es möglich, konkrete Akteure oder Situationen in den Blick zu nehmen und deren Konzepte an übergreifende, grundlegende Konventionen und institutionelle Bedingungen zu binden. Es werden damit gleichermaßen der Einzelfall wie auch die Regelsetzungen beachtet, statt

das eine für das andere aufzugeben. Durch das Einbeziehen mehrerer unterschiedlicher Komponenten entsteht außerdem ein dynamisches Modell, das es erlaubt, erstens unterschiedliche und durchaus widersprüchliche Ordnungsfaktoren in den Blick zu nehmen und zweitens die Wechselwirkungen zwischen ihnen zu beobachten und zu beschreiben. Das Programm bleibt Bezugspunkt und Ariadnefaden in diesem Gefüge. Eine Analyse, die es nutzbar macht für medienbasierte Gestaltung, müsste Einsicht gewähren in die organisierenden Kräfte, die zwischen den verschiedenen Elementen dieses Programmkonzepts wirken und die Modellierung beziehungsweise Re-Modellierung (im Sinne von Bolter und Grusin) dessen leisten, was als Kunst oder Medienkunst wahrnehmbar wird und welche Aspekte daraus ausgeschlossen bleiben.

### 3. Das *Ars Electronica* Festival als Untersuchungsgegenstand

Das *Ars Electronica* Festival, auf das das Analysemodell des 'Programms' im Folgenden angewendet wird, fand erstmals 1979 in Linz statt. Es war zunächst als Rahmenprogramm des *Internationalen Brucknerfests* geplant und ist seit 1986 eigenständig. Seine Entstehung im Bereich der Musik lag nahe, da gerade hier die Auseinandersetzung mit elektronischen Medien vorangetrieben wurde; so waren es auch Akteure aus der Musikszene, der Linzer Bandleader und Komponist Hubertus Bognermeyer und der Hamburger Musikproduzent Ulli A. Rützel, von denen die Idee zu dieser Veranstaltung ausging. Sie konnten das Brucknerhaus und den Intendanten des ORF-Landesstudios, Hannes Leopoldseher, als Partner gewinnen. Er erweiterte das Konzept und zog den Kurator und Computerkünstler Herbert W. Franke als Berater hinzu. Das Brucknerhaus selbst wurde von der stadteigenen Linzer Veranstaltungsgesellschaft (LIVA) verwaltet, das heißt hinter dessen Programm stand auch die kommunale Kulturpolitik. So lässt sich zunächst festhalten, dass *Ars Electronica* im Unterschied zu den meisten anderen Festivals der Medienkunst und -kultur nicht aus subkulturellen Kontexten entstanden ist, sondern politisch gewollt war und von maßgeblichen Akteuren aus den Bereichen der kommunalen Kultur und Medien umgesetzt wurde, oder wie es der Kura-

tor und Journalist Armin Medosch treffend ausdrückt: „From the very beginning it has been conceived, prepared and implemented by a local triad of godfathers from the ORF, local politics and arts.“ (Medosch 2003) Tatsächlich fällt die Entstehung des Festivals in eine Zeit der Öffnung und Modernisierung: Nach zwei Jahrzehnten des wirtschaftlichen Wachstums und Ausbaus der Stahlindustrie begann Linz, sich als junge, fortschrittliche, menschengerechte Groß- und Industriestadt „neu“ (Leichtenmüller 1976 : 25) zu entwerfen. Dazu gehörten auch Aufbrüche im Bereich der Kultur, die mit der Amtszeit des sozialdemokratischen Bürgermeister Franz Hillinger von 1969 bis 1984 einsetzten.<sup>8</sup> Das Dynamik und Zukunftsorientiertheit verheißende Motto dieser Zeit lautete entsprechend: „In Linz beginnt’s“. Die VOEST-Alpine Stahlwerke, die die Grundlage von Prosperität und erstarkendem Selbstbewusstsein waren, lösten im Verlauf der 1970er Jahre eine Umkehr dieses Trends aus: Zunehmend gerieten die mit der Industrie verbundenen Umweltbelastungen in die öffentliche Kritik. Umstrukturierungen beziehungsweise teilweiser Verlust von Absatzmärkten sowie veränderte Produktionsbedingungen führten schließlich zu wirtschaftlichen Einbrüchen mit weitreichenden sozialen und politischen Konsequenzen. Dem Imageverlust der Industrie, mit dem der Stadt ihr junges, zentrales Zeichen für technische Modernität, Internationalität und Dynamik abhanden kam, galt es entgegenzuwirken. Dies geschah, wie die Kulturanthropologin Judith Laister darlegt, durch eine zunehmende „Stilisierung von Zukunft, Kultur und High Technology als neue, strahlende Identitätsmarken einer durch die industrielle Vergangenheit nicht nur ökologisch und wirtschaftlich schwer belasteten Stadt.“ (Laister 2004 : 84) Diesem neuen Image kam das Festival *Ars Electronica* wiederum in hohem Maße entgegen.

Diese Skizze nennt die zentralen Akteure aus dem Bereich von Rundfunkmedien und der sogenannten Hochkultur sowie die Dynamiken von kommunaler Kulturpolitik und Stadtbildentwicklung, die die wesentlichen Rahmenbedingungen für die Ausformung des Festivals bildeten. Damit verbunden ist ein komplexes Konglomerat an Interessen, Wertvorstellungen und Leitbildern: Für die Stadt selbst wurde es zunehmend wichtig, sich nach Innen und nach Außen durch

ein Kulturprogramm zu profilieren. In Abgrenzung von traditionsorientierten, bürgerlich geprägten Städten wie Wien, Salzburg und Graz wurden bei der Neuausrichtung zunehmend die Vorgaben der Industriestadt einbezogen. Kultur galt dabei als eingelassen in Wechselwirkungen mit industrieller Produktion und Technik und wurde entsprechend repräsentiert.<sup>9</sup> Wichtige Orientierung bot dabei das interdisziplinäre, an sozialen Fragestellungen orientierte Konzept des Bauhauses und dessen Aktualisierung in Nachfolgeinstitutionen wie der Ulmer Hochschule für Gestaltung (Vgl. u.a. Linzer Akademiefonds : 1967). Das Brucknerhaus beziehungsweise das *Brucknerfest* stand einerseits für ein international renommiertes, elitäres Angebot, mit dem sich Linz auf der kulturellen Landkarte Österreichs positionierte. Andererseits galt es auch, den Voraussetzungen und Bedürfnissen breiter Bevölkerungsschichten entgegenzukommen, denn die Kommunalpolitik hielt ihre Kultureinrichtungen dazu an, ihre Angebote niedrigschwellig zu konzipieren. Dieses Plädoyer für Demokratisierung entsprach dem Selbstverständnis von Linz als Industrie- und Arbeiterstadt. Als „Kultur für alle“ wurden solche Bestrebungen durch Hilmar Hoffmanns<sup>10</sup> gleichnamiges Buch 1979 als kulturpolitisches Leitbild populär. Öffnung und Partizipation prägten zu der Zeit auch die Entwicklungen im Bereich des Rundfunks. Im Zuge einer zunehmenden Föderalisierung wurde zu Beginn der 1970er Jahre ein moderner Studieneubau<sup>11</sup> in Linz bezogen – Zeichen der neuen Gewichtung des Geschehens „vor Ort“ anstelle der Fokussierung auf die Wiener Metropole. Das Landesstudio setzte unter seinem neuen Leiter, Hannes Leopoldseder, auf eine Forcierung öffentlicher Veranstaltungen, auf das verstärkte Einbeziehen des Publikums in die Sendungen (z.B. durch die Möglichkeit, via Telefon zu interagieren) und auf die Zusammenarbeit mit anderen Medien und Institutionen. Dabei galt es, das Publikum mit den kulturellen „Experimenten“ zu unterhalten und auch zu provozieren, aber nicht zu verfehlen.

Diese Öffnung und Erweiterung kultureller Konzepte, die einsetzenden Verschränkungen von Kunst und Industrie oder Hoch- und Popularkultur zeigen, dass das Streben nach Vielfalt und der Überschreitung sozialer Systeme die Entstehung der neuen medienbasierten Gestaltung begleiten. Ausdifferenzierung und

Hybridisierung sind mit anderen Worten nicht nur Resultat der Computer- und Internetnutzung, sondern gehen ihr auch voraus und prägen ihre Entwicklung.<sup>12</sup> Das Spektrum der Inhalte und Anwendungen, in das sie damit eingelassen ist, wird jedoch oft reduziert wahrgenommen. Sei es durch eine forcierte Musealisierung, wie Hans-Peter Schwarz sie weiter oben kritisierte, oder sei es durch eine Beschränkung der einschlägigen Festivals auf bestimmte Medien und/ oder Inhalte. Eine solche Festlegung war im Rahmen der *Ars Electronica* nicht möglich. Vielmehr galt es, ein Programm zu entwickeln, das gleichermaßen Konzepte und Interessen von Rundfunkmedien, bürgerlicher Konzertkultur und kommunaler Politik integriert. Vermarktet wurde es selbstbewusst als „Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft“. Einbezogen wurden darin freie bis rein anwendungsorientierte Projekte.

Das ermöglicht, künstlerische, industrielle und alltagsbezogene Mediennutzung in Relation zueinander zu zeigen und zu diskutieren. Für eine Untersuchung, die genau danach fragt, wie sich neue medienbasierte Gestaltung gerade durch entsprechende Öffnungen und Systemverschiebungen formiert und etabliert, ist das Festival daher ein geeigneter Gegenstand. Dennoch versteht es sich von selbst, dass es bei aller Breite des Programms keineswegs das gesamte Bezugsfeld zwischen Kunst und neuen Medien abdeckt, denn die Konstruktion eines Programms ist nicht ohne Auswahl und Ausschluss möglich. So werden im Rahmen der *Ars Electronica* zum Beispiel fast ausschließlich Arbeiten gezeigt, die in ihrer Produktion und/ oder Rezeption an elektronische beziehungsweise digitale Medien gebunden sind. Selbst wenn man nicht so weit geht wie der französische Kurator und Kunstkritiker Nicolas Bourriaud, nach dem „the main effects of the computer revolution are visible today among artists who do not use computers“ (Bourriaud 2002 : 67), so ist dies doch eine wesentliche Auslassung. Dementsprechend erhebt auch die vorliegende Analyse keinen Anspruch auf Vollständigkeit oder Repräsentativität. Vielmehr soll die Relevanz von Fragestellungen und Methoden herausgearbeitet und zu weiterer Forschung angeregt werden.

Die *Ars Electronica* findet seit ihrer Entstehung kontinuierlich statt und konnte 2009 ihr 30stes Jubiläum

feiern. Meine Untersuchung konzentriert sich auf die Jahre von der Entstehung 1979 bis 1995. Dies hat im Wesentlichen zwei Gründe: Zum einen wurde 1996 in Linz das Science Museum *Ars Electronica Center* eröffnet. Damit waren organisatorische Umbrüche und neue inhaltliche Schwerpunktsetzungen verbunden, die sich auch auf die Konzeption des Festivals auswirkten. Eine am Modell des Programms orientierte Analyse müsste alle wesentlichen Veränderungen der Koordinaten erfassen, was den Umfang der Untersuchung überschreitet und eine eigene Betrachtung wert wäre. Zweitens lassen sich gerade anhand der Frühphase des Festivals die Prozesse des Experimentierens, Aushandelns und Institutionalisierens prägnant beschreiben.

#### 4. Zur Programmatik des *Ars Electronica* Festivals

Zunächst möchte ich herausarbeiten, welche Programmatik, das heißt welche Leitbilder und Schlüsselkonzepte im Sinne Hickethiers im Untersuchungszeitraum vorlagen. Der Programmatik kommt dabei eine zweifache Bedeutung zu: Es geht zum einen um die maßgeblichen Konzepte zum Verhältnis von Kunst und Technologie, zum anderen aber auch um die „Identifikations- und Zielbestimmungsformeln“ (Rehberg 1994 : 69) der beteiligten Institutionen und ihrer Repräsentanten. Beide – kulturelle Diskurse und institutionelle Rahmung – sind, wie eingangs dargelegt, in eine Wechselwirkung eingelassen und nicht unabhängig voneinander zu verstehen. Das Verständnis, das die jeweiligen Programmverantwortlichen von Mediengestaltung und deren angemessener Vermittlung haben, artikuliert sich am deutlichsten in ihren Texten für die Festivalkataloge. Hier werden die wichtigen Referenzen, Wertungen, Legitimationsdiskurse ausbuchstabiert. Mittels qualitativer Inhaltsanalyse habe ich daher die entsprechenden Texte der Entscheidungsträger und Organisatoren auf die wiederkehrenden, zentralen Kategorien und Argumentationsmuster untersucht.<sup>13</sup> Verfasst wurden sie vom ORF Landesintendanten Hannes Leopoldseeder, von den sozialdemokratischen Linzer Bürgermeister Franz Hillinger<sup>14</sup>, Hugo Schanovsky<sup>15</sup> und Franz Dobusch<sup>16</sup> sowie von den Leitern der städtischen Veranstaltungsgesell-

schaft LIVA und des zugehörigen Brucknerhauses Horst Stadlmayr und Karl Gerbel. Für die Auswahl und Gestaltung der künstlerischen und wissenschaftlichen Inhalte wurden außerdem externe Fachleute einbezogen. Dazu gehörten der schon erwähnte Herbert W. Franke sowie der Medienkünstler, -theoretiker und Kurator Peter Weibel sowie der Kunst- und Medientheoretiker Gerhard Johann Lischka.

In meiner Studie *Betriebssystem Ars Electronica* habe ich diese Texte detailliert beschrieben und interpretiert.<sup>17</sup> Im Folgenden möchte ich die zentralen Leitbilder zusammenfassen und aufzeigen, wie sie von unterschiedlichen Akteuren konnotiert werden, wie sich diese Konnotationen miteinander verbinden oder voneinander abschotten und wie sie in konflikthafter und widersprüchlicher Beziehungen zueinander stehen.

#### 4.1. Das Leitbild der Entdifferenzierung

Der Begriff *Entdifferenzierung* – wie auch die anderen Bezeichnungen, unter denen ich die zentralen Leitbilder zusammengefasst habe – scheint zunächst sehr offen, scheinbar zu offen, um eine Programmatik einigermaßen präzise zu erfassen. Zum einen liegt es daran, dass im Bereich der neuen Medien Begrifflichkeiten längst nicht fest etabliert sind beziehungsweise das Gefüge aus Technologien, Nutzungen und Diskursen selbst sich ständig wandelt. Zum anderen haben sich im Rahmen meiner Untersuchung sehr klar die durchgängigen, zentralen Themen abgezeichnet, von den jeweils Beteiligten wurden sie aber nicht mit den gleichen Werten und Erwartungen belegt. Insofern ging es mir darum, die Bezeichnung der Leitbilder möglichst offen zu halten und in der näheren Beschreibung der damit jeweils verbundenen Vorstellungen darzulegen, welche Verhandlungen und Konfrontationen auf diesen, für alle Akteure bedeutsamen Feldern stattfinden. Das erste Leitbild bezieht sich auf die unterschiedliche Prozesse der Öffnung, die mit elektronischen Medien einhergehen: Sie erweitern die Möglichkeiten der Verbreitung und Vermittlung, die potenzielle Unabgeschlossenheit der Produktionen öffnet diese für eine Beteiligung des Publikums und durch das Hybridmedium Computer entstehen Schnittstellen zu anderen Bereichen der Mediennutzung. Diskutiert werden diese Entwicklungen durchgehend als Entdifferenzierung, das heißt als Aufhe-

bung traditioneller Unterscheidungen und Abgrenzungen mit weitreichenden Konsequenzen.

Zunächst werden diese Prozesse mit den audiovisuellen Rundfunkmedien und zunehmend mit Computer und Internet verbunden. Einer der ersten in diesem Zusammenhang diskutierten Aspekte ist die Popularisierung von Hochkultur. So spricht Bürgermeister Hillinger bereits 1979 von der *Linzer Klangwolke*, einer mit avanciertester Technik und Radioübertragung bewerkstelligten Open Air Veranstaltung, „aus der die für Quadrophonie elektronisch adaptierte 8. Symphonie von Bruckner auf die Bewohner niederregnet und sie für eine Stunde gleichsam mit dem großen musikalischen Phänomen unseres Landes verbindet“, als „einigende Wirkung eines üblicherweise elitären Kunsterignisses.“ (Hillinger 1979 : 3) Und im folgenden Jahr begrüßt er die „Demokratisierung von Massenveranstaltungen, die einen konventionellen Kunst- und Kulturbegriff nicht abflachen und verwässern, sondern umgestalten als experimentelle Revolution.“ (Hillinger 1980 : 5) Hillingers Amtsnachfolger Hugo Schanovsky bezeichnet es schließlich als ein „grundsätzliches Charakteristikum jeder Ars Electronica“, dass die Veranstaltungen „auch neue, dem herkömmlichen Konzertbetrieb eher fernstehende Publikumsschichten erfassen.“ (Schanovsky 1984 : 6)

Ab 1986 ist die Stadt Linz nicht mehr nur durch einen Katalogbeitrag des Bürgermeisters vertreten. Erstmals melden sich auch die Leiter von Brucknerhaus und Linzer Veranstaltungsgesellschaft, Horst Stadlmayr und Karl Gerbel zu Wort. Die bis dahin in den Einführungstexten vorherrschende Betonung der emanzipatorischen Qualitäten neuer Medien wird von ihnen eingeschränkt. So heißt es: „Künstlerische Projekte sollen aber das Publikum nicht zur Gewöhnung, zur einfachen Akzeptanz neuer Technologien anregen.“ (Gerbel, Stadlmayr 1986 : 7) Diese Argumentation setzt Gerhard Johann Lischka, der von Seiten der LIVA als Berater eingeladen war, entsprechend fort: „Bisher, das kann man vereinfachend behaupten, dienten die MEDIEN zur Organisation der Massen unter welchem Diktat auch immer. Beim Film war das noch nicht so deutlich, es hat sich aber bei den Zeitungen, dem Radio und nun beim TV gezeigt.“ Und weiter kritisiert er: „Diese sogenannten Sender erreichen auf den verschiedensten Distributionskanälen ein im Grunde ge-

nommen total unterschiedlichem Geschmack huldigendes Publikum, das mit der jeweiligen Konserve aber dennoch gleichgeschaltet wird — ob es will oder nicht. Die aus der Rezeption entstehenden Meinungen bewirken (durch die Jahre hindurch) eben eine Art Vereinfachung, was die Klischees der Medien sind.“ (Lischka 1986 : 13)

Die skizzierte Argumentation der Linzer Bürgermeister stützt sich auf die Debatte über „Kultur für alle“. In Bezug auf die kulturpolitischen Forderungen nach kommunikativer Vermittlung waren die Rundfunkmedien zunächst positiv konnotiert: Mit ihnen waren vereinfachte Zugänge zu kulturellen Inhalten beziehungsweise neue Formen der Vermittlung an ein erweitertes Publikum verbunden. So betonte bereits Hilmar Hoffmann in Bezug auf Massenmedien, dass sie aufgrund ihrer spezifischen Rezeptionsmöglichkeiten dazu beitragen, Hemmschwellen und soziale Barrieren abzubauen, wodurch „Fernsehen und Rundfunk vor allem jene konsumierende Mehrheit erreichen, welche die kommunalen Kulturangebote weitgehend verfehlen“ (Hoffmann 1979: 205). Mit dem Angebot von „Hochkultur für alle“ bleibt diese emanzipatorische Geste jedoch an die Idee einer universellen, bürgerlichen Öffentlichkeit gebunden, statt zu einer Diskussion über die Vielfalt von Interessen zu führen. Die Repräsentanten des Brucknerhauses nehmen dem gegenüber eine kulturpessimistische Haltung ein, wie sie von der Frankfurter Schule geprägt und im Zuge der sog. Studentenbewegung wieder aktualisiert wurde. Die aufklärerischen Qualitäten der Massenmedien werden dabei unter Hinweis auf ihre egalisierenden Strukturen in Frage gestellt mit dem Argument, dass diese der Bildung kritischer Individuen gerade entgegenwirken. Eine auf breite Öffentlichkeiten ausgerichtete ‚Massenkultur‘ wird damit – im Unterschied zur Hochkultur des Brucknerhauses – als manipulativ und trivial abqualifiziert.

Unter das Motiv der Entdifferenzierung durch Aufhebung tradierter Abgrenzungen gehört nicht nur die Erweiterung von Zugängen, sondern auch das aktive Einbeziehen des Publikums. Entsprechend heißt es 1980 bei Hannes Leopoldseder: „ARS ELECTRONICA will durch die bewußte Nutzung elektronischer Medienfacilitäten für die Animation als Prozeß der Förderung aktiver Partizipation am kulturellen Geschehen

den traditionellen Regelkreis der Kunstkommunikation aufbrechen.“ (Leopoldseder 1980 : 6) Im folgenden Katalog bezieht er diesen Begriff dezidiert auf die „elektronischen Facilitäten von Hörfunk und Fernsehen“, diese „sind nicht Medien der Reproduktion, sondern Impulsgeber für Animation, Kreativität und schöpferische Kulturarbeit.“ (Leopoldseder 1982 : 6) Ähnlich äußert sich auch Bürgermeister Hillinger: „Erstmals in Europa wird während dieses Symposiums ein Heimcomputer vorgestellt, der auch von Laien als Kunstproduktionsgerät eingesetzt werden kann.“ (Hillinger 1979 : 3) Die kybernetische Verschaltung von Mensch und Maschine versprach damit Teilhabe an gestalterischen Prozessen. Die Idee eines erweiterten Kunst- und Kulturbegriffs und die zu der Zeit populäre Vorstellung von der Aufhebung von Spezialisierung und Ausdifferenzierung durch die interdisziplinären Ansätze der Kybernetik scheinen miteinander verschränkt zu sein. Technik wird dabei nicht selbst als Effekt gesellschaftlicher Diskurse gesehen, sondern als neutrales Werkzeug zur Umsetzung bildungsreformerscher Ideale.

Einen neuen Aspekt führt Gerhard Johann Lischka in dieses Thema ein. Er geht von der zunehmenden Unabgeschlossenheit medienbasierter Gestaltung aus und schlussfolgert: „Vom Sog des Produzierten fortgerissen, muß der Operateur ein offenes Kunstwerk akzeptieren.“ (Lischka 1986 : 13) Weiter spricht er von „einer Kultur von Gruppen, die sich offen halten und verändern, eine Kultur, in der das Individuum zählt, weil es nicht nur Rezipient ist, sondern in gleichem Maße, falls es das beabsichtigt, als Produzent aktiv ist.“ (Lischka 1986: 14f.) Lischka verschiebt damit das an traditionellen Rundfunkmedien orientierte ‚One-to-many‘-Konzept der Partizipation hin zu einem, das sich an einer offen Produktions- und Rezeptionsästhetik orientiert, wie sie in den Bereichen Film und Video bereits diskutiert wurde.<sup>18</sup> Dezidiert auf die digitalen Medien wendet wenig später Peter Weibel dieses Konzept an und führt dabei den Schlüsselbegriff der „Interaktion“ in die Programmatik der Ars Electronica ein: „In der neuen Medienkunst ist der partizipatorische Betrachter, die Interaktion zwischen Kunstsystem und Benutzer, die *Conditio sine qua non*. Das bewegte Medium leistet nicht nur leichter, was das arritierte Bild kaum zustande bringt, das bewegte Medi-

um erfordert nachgerade die Teilnahme des Betrachters. Ohne den Benutzer funktioniert das Medium nicht bzw. findet das Spiel gar nicht statt. Die Medienkunst, insbesondere die digitale, ist fast per definitionem interaktive Kunst. Sie hat die partizipatorischen Praktiken der Avantgarde zu einer Technologie der Interaktivität entwickelt.“ (Weibel 1989 : 77)

Mit der Forderung nach Partizipation steht auch die Beziehung zwischen Künstlern bzw. Experten und Laien zur Disposition. So formuliert Herbert W. Franke bereits 1979: „Neu ist auch der im Vordergrund stehende Gesichtspunkt, daß sich die Referenten mit ihren Ausführungen an die Allgemeinheit wenden; im besten Sinn eines interdisziplinären Unternehmens werden sie versuchen, die anstehenden Fragen in allgemein verständlicher Weise darzulegen.“ (Franke 1979 : 6) Bei allem aufklärerischen Impetus geht es hier jedoch nicht um eine Relativierung der Differenz zwischen Laien und Experten. Letztere sollen zwar Wissen vermitteln, sich aber auch auf ihren privilegierten Status zurückziehen und den internen Austausch pflegen können. Entsprechend äußert Franke die Hoffnung, „daß die Elite der internationalen Spezialisten, die hier versammelt ist, auch die Gelegenheit zur Aufnahme von Kontakten, zur Einleitung von Fachgesprächen, vielleicht auch zu einer besseren Kommunikation untereinander ergreift.“ (Franke 1979 : 6) Die Emanzipation des Publikums und dessen Ausschluss liegen hier nah beieinander. Weitreichender scheint hier zunächst ein Statement von Peter Weibel.<sup>19</sup> Im Katalog der *Ars Electronica* 1992, zum Thema *Die Welt von Innen – Endo Nano*, führt er aus: „Dieser Wechsel von einem externen und dominierten Standpunkt zum internen und partizipatorischen Standpunkt bestimmt auch das Wesen der elektronischen Kunst. Die elektronische Kunst treibt somit die Kunst von der objektorientierten zur kontext- und zur beobachterorientierten Phase ihrer Entwicklung voran. Dadurch wird sie auch zu einem Motor des Wandels von der Moderne zur Postmoderne, d.h. des Übergangs von geschlossenen zu offenen Systemen“ (Weibel 1992 : 11).

Das Leitmotiv der Entdifferenzierung betrifft aber nicht nur die Zugänge zur Kunst, sondern auch deren Inhalte und Praktiken; gefordert wird bereits in der Anfangsphase der *Ars Electronica* eine Öffnung der

Kunst gegenüber anderen sozialen Systemen. So geht beispielsweise Herbert W. Franke auf die vermittelnde Qualität der Kybernetik ein und betont, „daß die Verbindung zwischen Elektronik und Kunst einen bemerkenswerten Trend mit sich bringt, nicht nur die Schranken zwischen einzelnen Kunstrichtungen und -sparten niederzureißen, sondern auch Brücken zum täglichen Leben, zur Gesellschaft zu schlagen.“ (Franke 1979 : 6) Und er spricht auch die Bezüge an, die die *Ars Electronica* seit ihrer Entstehung als Motto begleiten: „Dabei geht es insbesondere um die Fragestellung, innerhalb derer sich die ‚elektronische Kunst‘ als Teilproblem erweist, und zwar um die Wechselwirkungen zwischen Elektronik, Gesellschaft, Medien und Kunst.“ (Franke 1979 : 6) Nach seinem Verständnis von Kybernetik beruhen die Steuerungs- und Regulierungsprozesse auf der Umsetzung von Information, ohne Unterscheidung nach wissenschaftlichen Disziplinen oder Anwendungszwecken.<sup>20</sup> Damit geht die zu der Zeit virulente Erwartung einher, dass sich auch Grenzen zwischen Kunst und Gesellschaft, Geistes- und Naturwissenschaften relativieren.<sup>21</sup>

In diesem Sinne bezeichnet auch Hannes Leopoldsecker bereits 1980 die *Ars Electronica* „als interdisziplinäres Forum für Elektronik, Kunst und Gesellschaft“ (Leopoldsecker 1980 : 6); und ab 1982 ist diese Trias fest im Untertitel des Festivals verankert. Diese Forderung nach einem Austausch sozialer Systeme wird 1989 nicht nur zum Inhalt, sondern auch zur strukturellen Qualität der programmatischen Texte, die Gerhard Johann Lischka und Peter Weibel dem Katalog zum Thema *Im Netz der Systeme* voranstellen: Assoziativ und hypertextuell verknüpfen sie Zitate aus Chaosforschung, Biologie, Systemtheorie, Physik, Kybernetik, Ökonomie und Kunstwissenschaft mit eigenen Stellungnahmen in ihrem Manifest *Für eine interaktive Kunst*. Dort heißt es in zugleich wissenschaftlichem und künstlerisch-prophetischem Ton: „Systemtheoretisch gesprochen muß Kunst wieder Quelle werden, nicht nur Transmission. Sie müßte dazu beitragen, ein System lockerer Knoten bzw. dissipativer Codes zu erwirken. Lockere Knoten als Bild dissipativer Codes bedeutet, daß die Knoten – eben weil sie locker sind – immer wieder woanders geknüpft werden können. Nicht der Knoten wird also gelöscht, sondern nur seine stabile Fixierung. Indem der Knoten immer und

überall gebildet werden kann, werden immer wieder neue Beziehungen im System möglich und nicht nur innerhalb des Systems, sondern auch außerhalb des Systems zur Umwelt. Die Interaktion knüpft und löst Knoten: Das bedeutet ‚lockere Knoten‘. Gerade dadurch werden Information und Mitteilung, Kommunikation und Handhabung erst möglich.“ (Weibel 1989 : 74)

Diese Zusammenfassung wesentlicher Statements zum Leitbild der Entdifferenzierung deutet bereits darauf hin, dass es für das allmähliche Modellieren einer Programmatik der Medienkunst kein kohärentes Integrationsprinzip gibt. Vielmehr handelt es sich um Perspektiven unterschiedlicher Akteure sowie um unterschiedliche Auffassungen von Kunst und Technologie, die sich zu Makrostrukturen und Diskursen verdichten und verstetigen. Auffällig ist gerade in Bezug auf dieses Thema die Antinomie zwischen entgrenztem Anspruch und einer nur begrenzten Einlösung, die nicht nur zwischen Verfassern der programmatischen Texte, sondern selbst innerhalb der Argumentation einzelner Protagonisten vorliegt.

#### 4.2. Das Leitbild der Zentralität

Ähnlich wie das Leitbild der *Entdifferenzierung* wird auch das der *Zentralität* unterschiedlich konnotiert. Ganz abstrakt bezeichnet es die hohe Konzentration struktureller oder steuernder Elemente, die ein System oder auch einen Ort prägen. Solche Verdichtungen von Impulsen und Dynamiken werden der Verbindung von Kunst und Technologie, der Institution *Ars Electronica* und auch ihrem Veranstaltungsort, der Stadt Linz, zugeschrieben.

Die Bedeutung des Festivals für die Stadt Linz ist ein durchgängiges Thema der programmatischen Texte zur *Ars Electronica*. So betont Bürgermeister Hillinger schon im Entstehungsjahr, „[d]aß Linz besonders allen Ausdrucksmöglichkeiten der Gegenwart gegenüber aufgeschlossen ist und ein feines Gespür für Wert und Unwert zeitgenössischer Kunstformen zeigt.“ (Hillinger 1979 : 3) Damit knüpft er an vorangegangene Veranstaltungen von Institutionen wie dem Brucknerhaus oder der Kunstuniversität an und definiert das Engagement für zeitgenössische Kunst als Spezifikum von Linz. Den Blick auf diese – noch recht junge – „Linzer Tradition“ erweitert er um eine Zukunftsperspektive:

„[D]ie Bewohner der Stadt Linz haben eine Chance, um die sie von vielen beneidet werden: sie können in Zukunft Jahr für Jahr die neuesten, ernsthaften und verantwortungsvollen Experimente unter sachkundiger Führung in Linz mitverfolgen.“ (Hillinger 1979 : 3) Das Motto „In Linz beginnt’s“ wird hier angesprochen. Verbunden damit ist der Anspruch, ein führendes Zentrum in Sachen Kunst und Technologie zu werden – ja eigentlich schon zu sein, da die hier vorgestellten Neuerungen weithin ausstrahlen sollen. Auch Hannes Leopoldseder beruft sich zunächst auf die vom ORF mitbegründete „Linzer Tradition“ der Auseinandersetzung mit den gesellschaftlichen Auswirkungen der elektronischen Medien, die für die „Industriestadt Österreichs par excellence“ eine „natürlich erwachsene Aufgabe und Verpflichtung“ (Leopoldseder 1979 : 5) darstellt. Die Fortsetzung davon sieht er in dem Impuls, „in Linz, im Rahmen des Internationalen Brucknerfestes, ein Zentrum für elektronische Kunst, einen spezifischen, aber sehr entscheidenden Bereich der Avantgarde, ins Leben zu rufen.“ (Leopoldseder 1979 : 4) Mit der Gleichsetzung von Produktionstechnologie und Avantgarde-Funktion schreibt er der künstlerischen Nutzung neuer Medien per se Avanciertheit zu<sup>22</sup>, bindet diese Qualität an das Festival *Ars Electronica* und verknüpft dies wiederum mit dem Image der Stadt.

Mögliche Kritik an dieser Medien- und Zukunftseuphorie wird von Hannes Leopoldseder vehement zurückgewiesen: „Während in Amerika und Japan Hochtechnologie in Wirtschaft und Gesellschaft ein vorrangiges Ziel darstellt und einen Innovations- und Wirtschaftsschub bewirkt, war in Europa Hochtechnologie jahrelang kaum ein öffentliches Thema, es sei denn mit der Diskussion von Gefahren verbunden. In Europa werden technische und wissenschaftliche Innovationen in den letzten Jahrzehnten in erster Linie durch deren Kritiker einer Öffentlichkeit bekannt. Im Mittelpunkt stehen weniger die Möglichkeiten neuer Schlüsseltechnologien als vielmehr Abwehr und Angst.“ (Leopoldseder 1984 : 9f.) Der Bezug zum Bereich der Wirtschaft setzt sich in seiner Argumentation fort. So heißt es: „Die heute erkennbaren Trends sind voraussichtlich nicht mehr als Anfangstendenzen. Die neue Ära kommt erst nach der Umbruchszeit zum Tragen. Den Innovationen und Veränderungen ist eines ge-

meinsam: Sie haben einen neuen Rohstoff: nicht Gold, nicht Stahl, nicht Öl, sondern Information und Wissen. Information ist die Währung des Neuen Zeitalters.“ (Leopoldseder 1984 : 9) Mit dem Verweis auf Stahl wird auf die gerade zu dieser Zeit in der Krise befindliche Linzer Schwerindustrie angespielt und mit Information als neuem Rohstoff ein Wandel vorgeschlagen, der in Linz tatsächlich langsam einsetzte. Entsprechend ändert sich auch die Rhetorik der Politiker: Sie beschwören nicht mehr einen von der Industriekultur geprägten Fortschritt, der auf die Optimierung der Produktionsanlagen setzt; Linz wird stattdessen eine genuine Innovationsbereitschaft zugeschrieben, die aus einem offenen, konstruktiven Umgang mit Neuerungen resultiert. So heißt es bei Bürgermeister Hugo Schanovsky: „Die Landeshauptstadt Linz legt damit ein klares Bekenntnis zur Innovation und zum Experiment ab, auch wenn dies notwendigerweise auch zum Widerspruch herausfordert und mitunter sogar auf Kritik oder Ablehnung stößt.“ (Schanovsky 1987 : 4) Und sein Amtsnachfolger Franz Dobusch zieht unter diesen Schlagworten einen direkten Vergleich zwischen Festival und Stadt. Die *Ars Electronica*, so schreibt er, „bewegt sich auf dem schmalen Grat der Experimente und löst, wie alles Neue und Ungewohnte, die unterschiedlichsten Reaktionen aus. *Ars Electronica* verläßt die gesicherten Pfade der sanktionierten und etablierten Kultur, gewinnt aber gerade durch diesen Umstand an Reiz und Profil. Sicherlich ist es kein Zufall, daß dieses Festival in Linz erfunden wurde. Spiegelt es doch die Dynamik und Innovationskraft einer modernen Stadt in einer lebendigen Kulturlandschaft wieder.“ (Dobusch 1988 : 4) Innovationsgeist wird zum Standortfaktor, das heißt zum wirtschaftlichen wie auch kulturellen Merkmal der Stadt.

Wie bereits angesprochen, sollen auch die Inhalte des Festivals mit den neuesten technischen Entwicklungen Schritt halten. Entsprechend führt Hannes Leopoldseder aus: „Die Informationsgesellschaft mit den Entwicklungen der Breitband-Kabelsysteme, der Heimelektronik und des Rundfunk-Direktsatelliten wird neue kulturelle Verhaltensweisen, aber auch durch die veränderten Technologien und Medien neue Formen und Inhalte künstlerischer Kreativität hervorbringen. Für diese Zukunft will *Ars Electronica* Signale

setzen.“ (Leopoldseder 1982 : 6) Der prophetische Unterton mag nicht zuletzt gewählt sein, um die Notwendigkeit, das Festival fortzusetzen – das heißt von städtischer Seite weiter zu finanzieren –, mit Nachdruck zu vertreten.

Seit dem Ende der 1980er Jahre wird auch das jährlich wechselnde Motto des Festivals eng an aktuelle Entwicklungen im Bereich der Medientechnologie geknüpft. Deren frühes Aufspüren und die Einladung der maßgeblichen Projekte und Protagonisten nach Linz verhalf der Institution bald zu einem Image als Trend Scout. Die Rhetorik, mit der die neuen Themen präsentiert werden, ist stets die des Paradigmenwechsels. So wird zum Beispiel die Relevanz, die das Netzwerkmodell der Kommunikation durch die Ausbreitung des Internet erfährt, 1989 unter dem Festival-Motto *Im Netz der Systeme* ausführlich diskutiert und als grundlegende Neuerung eingeführt.<sup>23</sup> Entsprechend heißt es bei Gerhard Johann Lischka: „Üblicherweise wird nämlich Kommunikation linear gedacht, das heißt von einem Sender zu einem Empfänger. Das ist aber eine überholte Vorstellung von Kommunikation. Sie entspricht einem geschlossenen System. Das offene Kommunikationsnetz hingegen besteht, wie das Wort Netz auch sagt, aus kreuz und quer. Dieses 'kreuz und quer' ergibt eine verschiedene Dichte eines Netzes, ein Verbundsystem.“ (Lischka, Weibel 1989 : 72) 1992 ist es die Nanotechnologie, mit der „Linz das Fenster in eine neue Welt“ (Gerbel 1992 : 6) öffnet. Der Forschungsbereich war durch K. Eric Drexlers 1986 erschienenes Buch *Engines of Creation* über einschlägige Fachkreise hinaus bekannt geworden. Ihre Brisanz beschreibt Peter Weibel: „Von der Medizin bis zur Erforschung neuer Materialeigenschaften bzw. Entdeckung neuer Materialien steht uns eine radikale Änderung unserer materiellen Existenz bevor. Elektronische Nano-Computer, vielleicht hunderttausendmal schneller als elektronische Mikrocomputer, werden diese Entwicklung beschleunigen.“ (Weibel 1992 : 8) Und ähnlich heißt es 1993: „*Ars Electronica* 93 beschäftigt sich mit einem neuen Wissenschaftszweig, der das Leben der Menschen in den nächsten Jahrzehnten entscheidend verändern wird: der Wissenschaft vom künstlichen Leben.“ (Gerbel 1993 : 6) Damit erhebt *Ars Electronica* sehr früh die bio- und informationswissenschaftlichen Debatten um Genetik

und Artificial-Life zum Thema künstlerischer Auseinandersetzung.

Zunächst ist es diese zukunftsweisende inhaltliche Ausrichtung durch die *Ars Electronica* selbst als Institution<sup>24</sup> Anerkennung und Fortbestehen reklamiert, doch schon knapp zehn Jahre nach ihrem Entstehen kommt die Funktion hinzu, mit der eigenen Programmatik prägend auf das Umfeld einzuwirken. So heißt es bei Karl Gerbel über die *Ars Electronica*: „In gewissem Sinne könnte man sagen, daß das Kind erwachsen geworden ist und bereits Nachkommen hat. So entstanden in Italien, Frankreich, Holland und der Bundesrepublik Deutschland Festivals nach diesem Vorbild. Also tragen wir jetzt schon die Rolle von Pionieren, was eine schöne und ehrenvolle Bestätigung ist, aber auch ein neuer Ansporn, innovativ zu bleiben.“ (Gerbel 1988 : 5)

Die unhinterfragte Annahme eines technischen Fortschritts prägt aber nicht nur die institutionelle Legitimierung, sondern das Leitbild der Zentralität insgesamt. Daraus leiten sich vor allem in den Texten des ORF Landesintendanten Leopoldseder weitere Axiome ab: Zum einen werden technologische Forschung und Entwicklungen als zwangsläufig – fast wie Naturgewalten – in ihren Resultaten und ihrer Nutzung beschrieben. Zum anderen kommt hier die Auffassung zum Ausdruck, dass Technologie der Schrittmacher von Kunst beziehungsweise Kultur ist, das heißt dass technische Neuerungen die kulturellen nach sich ziehen. Dies sind stark technikzentrierte und determinierende Auffassungen, die viele kulturelle Wechselwirkungen außer Acht lassen.<sup>25</sup> Ein Begriff, der in diesem Zusammenhang in den Texten von Leopoldseder und den Linzer Bürgermeistern eine Rolle spielt, ist der der Innovation im Sinne des frühen Erkennens und Ergreifens von Chancen und der schöpferischen Veränderung, die Platz macht für Neues. Untersucht man diese Argumentation genauer, so fällt auf, dass zwischen zweckfreier künstlerischer Innovation einerseits und Innovation als angewandte Problemlösung angesichts ökonomischer Notwendigkeiten andererseits nicht klar unterschieden wird. Als kreative Akte scheinen beide dem gleichen Wunsch nach Erneuerung und Fortentwicklung zu entstammen. Der Soziologe Ulrich Bröckling verweist darauf, dass die Vorstellungen von Kreativität und Innovation relativ junge US-Importe

sind,<sup>26</sup> die sich tatsächlich von der romantischen Verklärung und Abgrenzung des Künstler-Genies unterscheiden, da sie grundsätzlich allen zukommen, wenn auch in unterschiedlichem Maße. Damit steht dieses Konzept durchaus im Einklang mit Tendenzen der Demokratisierung, wie sie mit dem Leitbild der Entdifferenzierung einhergehen. So ungenau wie hier aber über Innovation gesprochen wird, geht damit aber auch eine Entdifferenzierung oder besser Verschleierung von Interessen einher und ökonomische Weichenstellungen erscheinen im Gewand des zweckfreien kulturellen Wandels.

Mit dem Fortschrittsglauben, der in den Texten zum Ausdruck kommt, ist auch ein lineares Denken und die Annahme stetiger Optimierung verbunden. In der daraus resultierenden positiven Bewertung des 'Neuen' sowie der Abwertung des 'Alten' treffen sich technischer Fortschrittsglaube und künstlerische Avantgardevorstellungen. Medienkunst wird dabei aufgrund ihrer Produktionsmittel und ihrer avantgardistischen Inhalte eine Vorreiterrolle zugeschrieben. Eine ganz wesentliche Qualität medienbasierter Gestaltung – nämlich, wie eingangs beschrieben, im Sinne der Remediation auf vorgängige kulturelle Systeme und Praktiken zurückzuwirken – entgeht dieser Auffassung. Ebenso wenig lässt sich mit einem Modell der steten Fortentwicklung die Ausdifferenzierung erfassen, die in vielen sozialen Systemen – so auch im Bereich der künstlerischen Gestaltung – mit der Nutzung neuer hybrider Techniken einhergehen.

### 4.3. Das Leitbild der Reflexion

Im Kontrast zu dem anfänglich vertretenen Glauben an technischen Fortschritt wurden – vor dem Hintergrund des Natodoppelbeschlusses und argumentativ ‚aufgerüstet‘ durch Autoren wie Paul Virilio – zunehmend auch kritische Stimmen laut. Mit einem Seitenhieb auf die Technikeuphorie, die von dem Festival anfangs ausging, schreibt zum Beispiel Johann Georg Lischka: „Wie durch die Abgase die Atmosphäre aufgeheizt wird, wird sie es auch durch die kriegerischen Techniken. Im Orbit soll die Sicherheit für die Zukunft liegen, im gigantischen Projekt SDI. Man könnte wirklich nichts dagegen haben, wenn sich die Hitzköpfe ihre Schlachten weit weg von der Erde liefern würden: Doch fällt am Ende nicht alles wieder uns auf den

Kopf? Welche Zukunftstechnologien auch durch das orbitale Denken eröffnet werden, es wäre vielleicht doch zunächst angebracht, die globalen Probleme zu lösen, bevor man sie in den Orbit vertagt.“ (Lischka 1986 : 14) Ähnlich argumentieren auch Stadlmayr und Gerbel für eine neue Ausrichtung des Festivalprogrammatik: „Ars Electronica versteht sich als ein zeitgenössisches Festival ohne historisierenden Blick, aber auch ohne Zukunftseuphorie und blinde Technologiegläubigkeit.“ (Gerbel, Stadlmayr 1986 : 7) Als künstlerischen Gegenentwurf fordert Lischka: „Die große Schwierigkeit liegt darin, diesen Mechanismus der Züchtigung von Images zunächst zu durchschauen, und dann sich selbst dermaßen in die Kulturproduktion einzubringen, daß aus einer Kultur für die Massen eine durch die Massen werden könnte.“ (Lischka 1986: 14) Dem schließen sich Stadlmayr und Gerbel an, wenn sie verlangen: „Ars Electronica versteht sich auch als Ort der kulturellen Konfrontation, die eine kritische Dimension in das künstlerische und gesellschaftliche Nachdenken über unsere Zukunft einbringt.“ (Gerbel, Stadlmayr 1986 : 7) Was damit als neues Leitmotiv erstmals aufscheint, ist das der *Reflexion*: Durch die Ausrichtung des Festivals und durch die künstlerischen Beiträge sollen Nutzung und Auswirkungen neuer Technologien kritisch hinterfragt werden.

Peter Weibel betont diese Qualität der Reflexion sowohl gegenüber der „Konsumkultur“ als auch gegenüber der traditionellen Kunst, denn sie „treffen einander im Verdecken der Realität und in der Bewußtlosigkeit. Die verschiedensten Formen des Brütismus (heute: Einstürzende Neubauten, Funk, Throbbing Gristle etc.) sind daher Anstrengungen, der Realität eine Stimme zu verleihen, das Bewußtsein aufzurütteln. Der Lärm der Straße soll auch im Konzertsaal zu hören sein.“ (Weibel 1987 : 12) Ebenso wird die Abgrenzung von den – ebenfalls der Konsumkultur zugeordneten – sogenannten Massenmedien formuliert: „Steigerung der Synästhesie, Simulation und Inszenation. Die um die Synästhetisierung der Sinnesempfindungen zentrierte, die Schnittflächen von Simulation und Mediatisierung einerseits, von Realität und Unmittelbarkeit andererseits spiegelnde Kunst der Szene mit ihren hochentwickelten Strategien des In-Szene-Setzens ist also als Antwort, als Proliferation der Kunst,

auf das hochentwickelte Netzwerk der Rollendarstellungen, der Inszenationen und manipulierten Repräsentationen (in den Medien) im öffentlichen Leben zu verstehen. Der Kunst käme dabei die Aufgabe zu, subversive Strategien der Differenz, der Abwehr, der Entregelung und Auflösung zu entwickeln, um das soziale Unbewußte zu erkennen, um durch die Masken des sozialen Textes und der medialen Dramatisierung zu blicken. Insofern ist die Kunst der Szene auch eine Theorie und Technik der Wahrnehmung, die versucht, unsere Sinne für komplexe soziale Interaktionen zu schärfen, um wahrnehmen zu können, was an den Inszenationen auf der politischen Bühne überhaupt noch wahr und nicht vollkommen eine Inszenierung des Scheins ist.“ (Weibel 1988 : 27) Die Kritik an den Massenmedien wird hier argumentativ genutzt, um die neuen künstlerischen Praktiken als notwendige Aufklärung darzustellen und damit einer eigenständigen Medienkunst Geltung zu verschaffen. In diesem Sinne kritisieren Lischka und Weibel in ihrem *Polylog* von 1989 auch die bestehenden Kommunikationstechnologien: „Wir haben schon gesagt, daß Kommunikation nur in einem Kommunikationsnetz möglich ist, d.h., es gibt mehr oder weniger flexible bzw. feste Knoten und Schnüre als Verbindungen. Diese Verbindung bezeichnet man heute am besten als Interface, Interaction [...] Das Inter ist eben das Dazwischen, der nötige Abstand, um überhaupt von Kommunikation sprechen zu können. Die Gefahr in einer heutigen globalen Kommunikationssituation ist, daß dieses Inter immer mehr verwischt wird, so daß es eigentlich keinen Zwischenraum und vor allem in der Chronokratie keine Zwischenzeit mehr gibt.“ (Lischka, Weibel 1989 : 75) Lischka und Weibel weiter: „In Wirklichkeit ist eben alles schon so fest verknotet, daß es gar keine Zwischenräume und Zwischenzeiten mehr gibt. Daher bedarf es künstlerischer Praktiken, die auf diesen Zwischenräumen und zwischenzeitlichen Formen insistieren, um die fatale Verknotung der Aktivität der Menschen und die starre Vercodung ihres Bewußtseins zu lockern.“ (Lischka, Weibel 1989 : 79) Die etablierte Kunst, so führen sie weiter aus, kann hier keine Abhilfe schaffen: „Es ist ja erstaunlich, wie auch in der Kunst Information gerade durch ihre Großveranstaltungen wie 'Bilderstreit' oder 'documenta' unterdrückt wird. Hier werden ja gar keine neuen Knoten geknüpft

[..]. Systemtheoretisch gesprochen muß Kunst wieder Quelle werden, nicht nur Transmission. Sie müßte dazu beitragen, ein System lockerer Knoten bzw. dissipativer Codes zu erwirken.“ (Lischka, Weibel 1989 : 74)

Mit dem aufkommenden Image von Linz als innovativer, zukunftsorientierter Stadt geht auch eine Modifizierung der zunächst eher technik- und kulturkritischen Medienreflexion einher. Ein Oszillieren zwischen Skepsis und Affirmation zeigt sich schon bei einem ersten Blick auf die Liste der Festivalthemen, die von Vertretern der LIVA gemeinsam mit ihren künstlerischen Beratern verfasst wurden. So heißt es 1990 verheißungsvoll *Digitale Träume – Virtuelle Welten*. Im darauf folgenden Jahr wird unter dem Motto *Out of Control* kritisch analysiert, wie die elektronischen Medien zunehmend gesellschaftliche Steuerungs- und Kontrollfunktionen übernehmen. 1994 werden unter dem Titel *Intelligente Ambiente* die neuen Möglichkeiten der Produktion und Gestaltung vorgestellt, die sich durch digitale Technologien im Bereich der Architektur entwickelt haben. Und ein Jahr später wird vor dem *Mythos Information* gewarnt, nachdem der Wandel hin zur Informationsgesellschaft bis dahin stets als erstrebenswert und unumkehrbar beschworen wurde. Dass solche Ambivalenzen auch den elektronischen Medien selbst inhärent sind und in ihrer Dialektik reflektiert werden müssen, betont Karl Gerbel in seinem Vorwort zum Festivalkatalog *Mythos Information*: „Es geht um die vernetzte und verkabelte elektronische Welt und um das Meer von Informationen, in dem wir als manipulierte und mißbrauchte Konsumenten entweder ertrinken oder mit dem wir als kritische Bürger eine neue Qualität des Wissens und des Lebens erfahren werden. Ars Electronica 95 nähert sich von beiden Ufern des Flusses dem Mythos der Information und der Realität der vernetzten und verkabelten Welt: Der Weg über die Brücke eröffnet Chance und Hoffnung genauso wie Gefahr und Bedrohung.“ (Gerbel 1995 : 5)

Das Leitmotiv der kritischen Medienreflexion begleitete schon die frühe Videokunst der 1960er und 70er Jahre, die darin nicht nur ihre Inhalte, sondern auch ihre Legitimation fand. Es ist also naheliegend, wenn auch künstlerische Projekte, die mit neueren Medien arbeiten, diese Diskussionen aufgreifen. Die damit

einhergehende Skepsis konfligiert aber mit einer Fortschritt rhetorik, die es darauf anlegt, die Aufmerksamkeit eines reservierten Wissenschafts- und Kunstbetriebs auf die ‚digitale Revolution‘ zu lenken. Johann Georg Lischka und vor allem Peter Weibel, in deren Texten es ganz zentral um die Legitimierung künstlerischer Arbeit mit neuen Medien geht, argumentieren genau entlang dieser Paradoxie: Gerade durch ihren fortschrittlichen Mediengebrauch sei diese neue Kunstform so informiert und fähig, aufklärerisch zu wirken. Diese Qualität unterscheide sie von den manipulativen Massenmedien ebenso wie von einem überholten Kunstsystem. Dezidiert bezieht man sich auf den Teil der künstlerischen Avantgarde, der der neuen industriellen Epoche und ihren technischen Medien affirmativ gegenüberstand; das zeigen die entsprechenden Schlagworte (Befreiung, Öffnung, Umwälzung) und Künstlernamen (Russolo, Varese, Cage, Filliou, Lissitzky) sowie direkte Verweise auf deren Konzepte (partizipatorische Praktiken, Relativierung des Betrachterstandpunkts). Den aufklärerischen Ansprüchen zum Trotz steht diese Argumentation aber nicht im Einklang mit dem Leitbild der Entdifferenzierung im Sinne einer demokratischen Öffnung des Kunstsystems. Gefordert wird im Umgang mit neuen Technologien nicht – wie etwa von Hans Magnus Enzensberger viel früher und politisch motiviert – eine „direkte gesellschaftliche Kontrolle, das heißt durch die produktiv gewordenen Massen“ (Enzensberger 1997 [1970] : 106f), vielmehr wird der Medienkunst die Aufgabe und die Autorität zugeschrieben, die neuen technologischen Entwicklungen kritisch und vermittelnd zu begleiten. Mit anderen Worten: Durch die Nutzung digitaler Medien als Mittel der künstlerischen Produktion wird der Autonomieanspruch der Kunst nicht aufgegeben, sondern „der Ausstieg aus der Kunst als höchste Form der Kunst“ betrieben (Weibel 1989 : 75). Als Strategie zur anfänglichen Legitimierung und Erlangung von Aufmerksamkeit erfüllten diese Diskurse eine wichtige Funktion; erstaunlich ist es jedoch, dass sie sich, wie eingangs erwähnt, ungebrochen in der aktuellen Literatur fortsetzten. Solche Argumentationen blenden nicht nur die den Reproduktions-, Speicher- und Kommunikationsmedien inhärenten Qualitäten der Vervielfachung und Breitenwirkung aus, sondern ignorieren auch eine längst etablierte

gesellschaftliche Realität partizipatorischer und ausdifferenzierter medienbasierter Gestaltung. Das heißt: mit dem Aufkommen des Leitbildes der Medienreflexion geht keineswegs das naheliegende Moment der Selbstreflexion des Kunstsystems einher.

Diese Zusammenfassung der Diskussion um die Leitbilder der *Ars Electronica* und ihrer Inhalte zeigt, dass sie nicht auf eine herrschende Ideologie oder ein organisierendes Zentrum zurückzuführen sind, sondern sich aus vielfältigen Anschauungen und Strategien zusammensetzen. Dennoch lassen sich zwei Grundkonflikte als durchgängig und prägend ausmachen: Zum einen werden die mit den neuen Medientechnologien einhergehenden Öffnungen von Zugängen relativ polar als Demokratisierungen oder Entwertungen deklariert. Möglichkeiten und Ergebnisse medienbasierter Gestaltung sind mit anderen Worten permanent eingelassen in Diskurse um die Wertigkeiten von Kunst und Technologie, die auf das Öffnen alter mit dem Erreichen neuer Grenzen reagieren. Zum anderen werden Kunst und Technologie weitgehend als autonome Systeme – ohne soziale Bedingtheiten – betrachtet. Gleichzeitig werden von ihnen beziehungsweise von ihrem Zusammenwirken weitreichende gesellschaftliche Impulse erwartet. Diese Utopie gesellschaftlicher Veränderungen durch Kunst und neue Technologien entspringt aber, wie oben ausgeführt, einem fragwürdigen Fortschrittsglauben. Um dem autonomen bürgerlichen Kunstsystem weiterhin gesamtgesellschaftliche Relevanz zuzuschreiben, setzt sie eine Harmonie der kulturellen Interessen und Bedürfnisse voraus, die gerade die neuen Medien mit ihrer Tendenz zur Ausdifferenzierung radikal erschüttert haben.

Das heißt, hier geht es nicht nur um taktische Auseinandersetzungen, sondern um grundlegende Diskurse der Öffnung, Vernetzung und Vervielfältigung einerseits und der Abgrenzung, Reinheit und Distinktion andererseits. Diese Diskurse lassen sich nicht nur auf neue Technologien reduzieren, sie prägen die gesamte Moderne und werden durch die neuen Technologien lediglich verschärft, da diesen die öffnenden, vernetzenden sowie die kontrollierenden und regulierenden Funktionen gleichermaßen inhärent sind. Die Akteure und ihre Argumentationen lassen sich nicht entlang dieses Widerspruchs in zwei Lager teilen, vielmehr befinden sie sich selbst innerhalb dieser Para-

doxien. Ein naheliegender Schluss wäre daher, dass Diskussionen um medienbasierte Gestaltung an dieser Dialektik ansetzen sollten und nicht an einseitigen Auffassungen und Definitionen von dem, was ‚Medienkunst‘ ist oder nicht ist.

## 5. Die Struktur des Veranstaltungsprogramms

Abschließend möchte ich die Umsetzung dieser komplexen und ambivalenten Programmatik in ein konkretes Festivalprogramm analysieren, das heißt dessen wesentliche Strukturmerkmale beschreiben. Wie bereits oben dargestellt, bedeutet die Abfolge von Programmbeiträgen nicht eine bloße, absichtslose Aneinanderreihung, vielmehr bildet sie zugleich eine Ordnung. Diese wird im Wesentlichen strukturiert durch die zeitliche Abfolge, die räumliche Positionierung und das Veranstaltungsformat. Die zeitliche Reihung gewichtet, so Hickethier, die einzelnen Beiträge „bezogen auf die Zeitbudgets der Nutzer – für diese in eine Anordnung, in dem es das Präsentierte in leicht zugängliche und wenig zugängliche Zeiten platziert. Das Programm stellt damit auch Hierarchien im Präsentierten dar, die zwar für einzelne Teilpublika sicherlich unterschiedlich akzentuiert werden, die aber damit auch eine Anordnung des Präsentierten herstellen.“ (Hickethier 1991: 439) Auf die räumliche Situierung lässt sich der massenmediale Programmbegriff nur im übertragenen Sinne anwenden, da Programmplätze wie ‚Vorabendprogramm‘ oder ‚Prime Time‘ auch zeitliche definierte ‚Verortungen‘ sind. Vergleichbarer sind hier Praktiken wie die des Theaters, das seine Veranstaltungen auf Haupt- und Neben Bühnen verteilt, die dem Gezeigten eine entsprechende Gewichtung verleihen. Damit sind außerdem gesellschaftliche Regeln und Konventionen verbunden, wie Garderobe- und Verhaltensnormen. Sie bestätigen entweder die Zugehörigkeit der BesucherInnen oder wirken als „Hemmschwellen und soziale Barrieren, die vielfach den Zugang [...] verhindern.“ (Hickethier 1991: 428) Mit den Veranstaltungsformaten, wie zum Beispiel Konzerten, Symposien, Ausstellungen, Performance- und Theateraufführungen, gehen jeweils prägnante Schemata der Darbietung einher. Sie informieren schon vorab darüber, welche Kommunikationsabsichten ein bestimmtes Format in Aussicht stellt, welche Themen in

diesem Rahmen behandelt werden können und welche technische und ästhetische Inszenierung dem entspricht; so ermöglichen sie Unterscheidungen und Orientierung innerhalb der Vielfalt des Angebotenen. Die Ordnungskategorien des Programms basieren damit auf kulturell bedingten Erwartungen, Riten und Diskursen. Sie bilden zwar ein komplexes Arrangement, dies ist aber nicht zwangsläufig und eindeutig festgelegt, sondern Resultat gesellschaftlicher Verständigung und Aushandlung. Beides – die Platzierung der Beiträge, aber auch die mögliche Offenheit und Verschiebbarkeit dieser Ordnung – möchte ich beim Blick auf das Veranstaltungsprogramm der *Ars Electronica* thematisieren. Meine Beschreibungen und die angeführten Zitate sollten auch deutlich machen, welchen Leitbildern die jeweiligen Arrangements verpflichtet sind, so dass sich jeweils explizite Hinweise erübrigen.

Von einer Programmstruktur als ausgeprägter institutionalisierter Form, in der die zugrunde liegenden Ordnungsprinzipien zur Darstellung kommen, kann man zu Beginn der *Ars Electronica* nur sehr bedingt sprechen. Das Programm von 1979 gliederte sich in Vorträge, in Präsentationen, ähnlich einer Funkausstellung oder Computer-Fachmesse, und – als Reminiszenz an das *Brucknerfest* – in abendliche Rock-, Pop- und Klassikkonzerte. Sehr schnell entwickelte sich daraus ein Repertoire an Veranstaltungstypen, Zeitschemata und Orten. Dazu gehörten die jährlich inszenierte *Linzer Klangwolke* – ein Open Air Konzert mit Feuerwerk und Visual Effects – sowie ein Wettbewerb, der als *Der Große Preis der Ars Electronica* eingerichtet und später in veränderter Form als *Prix Ars Electronica* fortgesetzt wurde. Als ein weiterer fester Bestandteil des Festivals etablierten sich wissenschaftliche Konferenzen, Diskussionsforen sowie Ausstellungen. Dazu kam jährlich ein breites Spektrum unterschiedlicher Einzelveranstaltungen wie Konzerte, Performances und Partizipationsprojekte.

Zunächst möchte ich die *Linzer Klangwolke* etwas genauer im Kontext des Festivalprogramms betrachten. Dieses Open Air Konzert entstand als Reminiszenz an das *Brucknerfest* und wird bis heute im Donaupark, der das Brucknerhaus umgibt, aufgeführt. Die Konzerte werden überwiegend live aus dem Brucknerhaus in das Gelände des Donauparks übertragen. Das Am-

biente der Flusslandschaft dient dabei als Hintergrund für visuelle Inszenierungen u.a. mit Lasershows, Videoprojektionen und Pyrotechnik. Durch den Einsatz aufwändiger und jeweils aktuellster Technik wurde Linz über Österreich hinaus als zukunftsweisend für Open Air Veranstaltungen bekannt. Zum Programm gehörten zunächst klassische Symphonien (von Bruckner, Mahler, Beethoven). 1985 wurde zusätzlich eine *Klangwolke*, wie ein Popfestival, mit Ausschnitten aus den Alben der Rockgruppe *Pink Floyd* aufgeführt. In den folgenden Jahren alternierten klassische und zeitgenössische Werke (oft Auftragskompositionen) und im Verlauf der 90er Jahre entwickelte sich eine Aufteilung in eine *Klassische Klangwolke* und eine *Visualisierte Klangwolke*. Seit 1998 gibt es zusätzlich eine für Kinder gestaltete Klangwolke.<sup>27</sup> Im Sinne der Öffnung der „Kultur für alle“ war im Unterschied zum Konzertbetrieb des Brucknerhauses der Eintritt frei und der Konzertraum – zumindest temporär – für ein breites Publikum zugänglich. In ihrer musiksoziologischen Untersuchung zur *Linzer Klangwolke* beschreibt Heike Merschitzka genauer, welche Regeln und Grenzen damit überschritten wurden: „Die Eintrittspreise, die Kleidungsvorschriften, die starren Verhaltensregeln, der genormte Ablauf eines Konzerts, die mangelnde Bewegungsfähigkeit im nummerierten Klappstuhl und schließlich das Fehlen der Möglichkeit zur spontanen Kommunikation sind Faktoren, die den Zulauf neuer Publikumsschichten hemmten. Das Vertauschen des Konzertsaals mit dem freien Raum hatte den Wegfall diverser Schwellen zur Folge.“ (Merschitzka 1996 : 68). Außerdem wurden die Zugänge auch erweitert durch die vielfältige Nutzung der Übertragungstechniken. So sendete nicht nur der klassische Rundfunksender Ö1, sondern auch der populäre Kanal Ö3 das gesamte Konzert.

Diese Aufführungspraxis war nicht unumstritten. In einem ORF-Interview erklärte beispielsweise Theodor Guschlbauer, Dirigent des Linzer Brucknerorchesters, das zur *Klangwolke* 1980 spielte, dass es einerseits „sicher vielen Leuten, die nicht die Geduld haben, sich in einen Konzertsaal zu setzen und dort ein einviertel Stunden brucknersche Musik zu hören, dass diesen Leuten es doch viel Freude und einen großen Eindruck gegeben hat; und das ist, glaube ich, schon sehr viel. [...] Wir sind natürlich während des Konzerts

ein bisschen gestört worden, weil aus- und eingegangen wurde, zumindest zwischen den Sätzen. Türen waren offen und so. Aber ich meine, das muss man halt ein Mal – beim ersten Mal – in Kauf nehmen. Das kann man vielleicht noch verbessern [...]. Zum Beispiel es ist doch für die Konzentration des Orchesters – und auch für mich – ist es doch eher abträglich, wenn man mitten im letzten Satz plötzlich irgendjemanden mit Sturzhelm in die erste Reihe vormarschieren sieht. Das sind einfach Dinge, die ablenken.“<sup>28</sup> Lorin Maazel, der zwei Jahre später mit den Wiener Philharmonikern die *Klangwolke* aufführte, vertrat eine andere Auffassung. Ebenfalls vom ORF befragt sagte er: „Der Saal ist voll von Leuten, die musikbegeistert sind und gleichzeitig draußen weiß man, dass eine Menge von Leuten rumspazieren und zuhören und auf dem Gras liegen und ein Bierchen trinken. Das ist alles wunderbar, weil – das ist lebendig.“<sup>29</sup>

Wie schon in der Analyse der Leitbilder zeigt sich auch in der Praxis des Veranstaltungsbetriebs die Ambivalenz zwischen Tendenzen der Öffnung und Reflexen der erneuten Grenzziehung. Einer Grenzziehung, die die spezifischen Qualitäten der eingesetzten Medien unterläuft, denn – so Enzensberger im Kursbuch von 1970 – „[d]ie elektronischen Medien räumen mit jeder Reinheit auf, sie sind prinzipiell 'schmutzig'. Das gehört zu ihrer Produktivkraft. Sie sind ihrer Struktur nach anti-sektiererisch; [...]. Das Verlangen nach einer sauber definierten 'Linie' und nach der Unterdrückung von 'Abweichungen' ist anachronistisch und dient nur noch dem eigenen Sicherheitsbedürfnis. Es schwächt die eigene Position durch irrationale Säuberungen, Ausschlüsse und Fraktionierungen, statt sie durch rationale Diskussion zu stärken.“ (Enzensberger 1997 [1970] : 104) Tatsächlich gab es bezüglich der *Klangwolke* zunächst Diskussionen und Experimente, um das klassische Konzertformat und die (massen)mediale Vermittlung in einer flexibleren Programmstruktur zu verbinden. Erwähnenswert ist hier besonders die *Linzer Klangwolke* von 1981: Christoph Eschenbach dirigierte Anton Bruckners *Symphonie Nr. 7 in E-Dur* und das Publikum hatte die Möglichkeit, im Konzertsaal, auf den Wiesen des Donauparks oder in der Cafeteria des Brucknerhauses – dort per Kopfhörer – dem Konzert zu folgen. Das heißt, es gab die Möglichkeit der Wahl, des Auspro-

bierens und ein Vermischen von Publikumsgruppen, die durch tradierte Veranstaltungsschemata eher voneinander getrennt bleiben. Diese Versuche wurden jedoch nicht fortgesetzt; stattdessen entwickelten sich drei voneinander separierte *Klangwolken*.

Einen weiteren wichtigen Bestandteil des Festivalprogramms bildet ein Wettbewerb, der von 1979 bis 1984 den Titel *Großer Preis der Ars Electronica* trug. Konzipiert war er als Auszeichnung ohne Preisgeld, ausgeschrieben für Computermusik und elektronische Instrumente. Betont wurde die zukunftsweisende Qualität, die man von den Beiträgen erwartete.<sup>30</sup> Der Wettbewerb wurde als internationales Forum und Austauschplattform für Protagonisten im Bereich der elektronischen Musik verstanden und auch die Jurys besetzte man international hochrangig, zunächst aus den Bereichen des Musikjournalismus und der Medienanstalten. Dem Festival wollten die Veranstalter damit von Beginn an Renommee und die entsprechende Internationalität verleihen. Das Selbstverständnis der Wettbewerber war sehr unterschiedlich geprägt, wodurch sich bereits während der ersten Veranstaltung spannungsreiche Diskussionen ergaben: Einige Teilnehmer, wie der Saxophonist Bruno Spoerri, sahen sich primär als Musiker, andere verstanden sich eher als Erfinder und Programmierer. Dazu gehörte Peter Vogel, einer der Entwickler des digitalen *Fairlight Synthesizer*, der hier eine der ersten Sampling Performances gab. In den Erläuterungen der Musiker und den Zwischenfragen der Jurymitglieder wurde immer wieder die Differenz zwischen den Praktiken und Anerkennungssystemen von Kunst und Technik deutlich. Das zog sich bis in die Jurybegründung, die ihr Vorstand Siegfried Schmidt-Joos vortrug, in der es heißt: „Ich freue mich sehr, dass der Preis an einen Musiker geht, der Musiker ist in erster Linie und nicht Techniker. Ich glaube, dass der Sinn von Technik und Elektronik nur darin liegen kann, die Musik besser zum Tragen zu kommen [sic], die Musik zu unterstützen und nicht die Musikanten in der Technik ertrinken zu lassen – es ist Bruno Spoerri.“<sup>31</sup> Eine Annäherung der Bereiche von Kunst und Technik, wie sie Herbert W. Franke einforderte, war zwar mit der Auswahl der Teilnehmer angestrebt, Schnittstellen zwischen den unterschiedlichen Systemen mussten jedoch erst gefunden werden.

Auch die Darbietungen der folgenden Jahre waren ein Potpourri aus U- und E-Musik, aus künstlerischen und technischen Ambitionen. Jurymitglieder wie Robert Moog, Wendy Carlos oder Jean-Michel Jarre, die selbst mit ihren Arbeiten neue Spielräume ausloteten, machten die vermeintlichen Differenzen selbstbewusst und ironisch zum Thema, statt sie zu erhärten. So eröffnete Robert Moog als Vorsitzender der Jury 1984 den Wettbewerb mit dem ironischen *Prayer to the electronic muse*: „O gracious muse allow us to see through all these wires and all these transistors and all these circuit boards to the true art form.“<sup>32</sup> Die BewerberInnen präsentierten ihre Kompositionen und Instrumente in Live-Aufführungen, denen eine kurze Erläuterung ihrer Arbeit vorausging. Die Jury beriet sich danach und gab zum Abschluss ihre Ergebnisse mit einem kurzen Statement bekannt. Abgehalten wurde der Wettbewerb als mehrstündige Abendveranstaltung im mittleren Konzertsaal des Brucknerhauses. Eintritt wurde nicht erhoben, so dass ein breites Publikum den Aufführungen und Diskussionen folgen konnte. Betrachtet man Filmdokumentationen, so scheint das Ambiente eher zwanglos: ZuhörerInnen kommen und manche gehen nach einer Weile wieder, je nach ihren Interessen und auch aufgrund der vielen Stunden, die die Live-Präsentationen beanspruchten. *Der Große Preis der Ars Electronica*, der ausschließlich den Bereich der elektronischen Musik umfasste, wurde 1986 nicht mehr ausgeschrieben. Stattdessen führte der ORF 1987 den *Prix Ars Electronica* ein. Dessen Konzeption fasst Hannes Leopoldseder folgendermaßen zusammen: „Der Prix Ars Electronica will jedem Künstler weltweit einen Wettbewerb anbieten, der ein jährliches Bilanzieren ermöglicht, der Trends und Signale sichtbar werden lässt; für die Kunstkritik, für Fachpublikum will der Prix Ars Electronica die Diskussion um die Computerkunst, um den Einsatz des Computers im künstlerischen und kreativen Bereich, vorantreiben, Sackgassen sichtbar werden lassen und auf neue Dimensionen und Möglichkeiten hinweisen; durch die mediale Präsentation in Radio und Fernsehen, durch die Buchpublikationen, durch Ausstellungen in Europa und Übersee will er für die Computerkünstler ein internationales Forum eröffnen, um ihre Werke einer breiten Öffentlichkeit zugänglich zu machen.“ (Leopoldseder 1990 : 10) Aus

dem Zitat wird auch deutlich, dass der Wettbewerb anstelle der bisherigen Offenheit und des spielerischen Ausprobierens zu einer Instanz der Anerkennung werden sollte. Er erhält damit einen Geltungsanspruch, der durch „Verehrung (soziales Prestige) und finanzielle Belohnung ausgedrückt wird.“ (Zembylas 1997 : 95) Der Preis wurde jährlich ausgeschrieben, zunächst in folgenden Kategorien:

Computergraphik, die 1994 eingestellt wurde,

Computermusik, die 1998 modifiziert und umbenannt wurde,

Computeranimation, die 1997 modifiziert und umbenannt wurde,

Interaktive Kunst, die erst 1990 hinzukam und seitdem fortbesteht.

Die anfängliche Einteilung in Musik, Grafik, Film bezog sich auf tradierte Kunstgattungen, was auch die weiter oben diskutierte Vorstellung von Fortschritt durch das Ersetzen alter Medien durch neue impliziert. Diese Bestätigung klassischer Gattungsgrenzen fand parallel zu ihrer Hinterfragung und Auflösung durch intermediales computerbasiertes Arbeiten statt.

Einzureichen war und ist von den BewerberInnen Dokumentationsmaterial, das vorab und unter Ausschluss der Öffentlichkeit durch eine Expertenjury bewertet wird. Der Preis selbst basiert auf Sponsorengeldern; gezahlt zunächst allein von Wirtschaftsunternehmen, seit einiger Zeit mit Beteiligung des Landes und der Stadt. Die anfängliche Gesamthöhe von 1.000.000 Schilling (rund 73.000.000 EUR) orientierte sich an den Geldern, die mit dem *Großen Österreichischen Staatspreis* verbunden sind.<sup>33</sup> Als Trophäe, die diesen Anspruch repräsentiert, wurde die *Goldene Nica* entworfen. Die Figur erinnert nicht zufällig an die Statuetten des *Goldenen Oscar*, der als Filmpreis von der US-amerikanischen Academy of Motion Picture Arts and Sciences verliehen wird. Die Arbeiten der PreisträgerInnen wurden zunächst im ORF Landesstudio ausgestellt. Ab 1992 gehörte das Land Oberösterreich zu den Sponsoren des Preises und die *Nica*-GewinnerInnen zeigten ihre Projekte im Oberösterreichischen Landesmuseum in Linz. Der einschlägig als hochkulturell codierte Ort bedeutete für die Präsentation einen Zugewinn an Anerkennung und Prestige – nicht nur für die gezeigten Arbeiten, sondern auch für die *Ars Electronica*, genauer den *Prix Ars Electronica*,

denn die Aufwertung von Objekten zu Kunstgegenständen und musealen Meisterwerken „glorifiziert nicht nur die Objekte selbst, sondern auch die Institutionen und Personen, die die Aufwertung initiieren [...]. Die ästhetischen und sozialen Werte, die die Ausstellungsinstitutionen fördern, sind solche, die der (die) Durchschnittsbesucher(in) dieser Institutionen bereits verinnerlicht hat.“ (Zembylas 1997 : 222f.) Die Verleihung des Preises findet im Rahmen einer abendlichen Gala statt, zu der nur eingeladene Gäste – vor allem die Honoratioren der Stadt – zugelassen sind. Sie wird auf dem deutsch-österreichisch-schweizerischen Gemeinschaftskanal 3sat live gesendet. Das Format der Gala erfordert eine entsprechende Inszenierung der KünstlerInnen als Stars, die mit den entdifferenzierenden Tendenzen im Bereich der Medienkunst, wie sie in dieser Hinsicht u.a. Christiane Paul beschreibt, nicht übereinstimmt: „As the traditional roles of curators and artists increasingly shift to new collaborative models of production and presentation, there is a clear defection from the model of a single creator or 'star' that still predominates in the art world.“ (Paul 2006 : 200) So verlesen die *Nica*-Gewinner nicht selten bei der Preisverleihung die Liste mit den Namen ihrer Co-ProduzentInnen.

Zum *Prix Ars Electronica* gehört außerdem ein *Künstlerforum*. In diesem Rahmen stellen die Gewinner der *Goldenen Nicas* und der *Anerkennungen* (das sind Ehrungen, mit denen kein Preis verbunden ist) ihre Arbeiten in einem halbstündigen Vortrag vor. Das *Künstlerforum* findet tagsüber zu unterschiedlichen Zeiten statt. Damit und auch durch den Titel ist es tendenziell an eine spezifisch interessierte Öffentlichkeit gerichtet, an die sogenannten Insider, während die Gala sich auch an ein Publikum richtet, das Unterhaltung sucht. Die Kommunikationswissenschaft unterscheidet hier zwischen einer qualifizierten und einer nicht qualifizierten Öffentlichkeit beziehungsweise einer so genannten Versammlungsöffentlichkeit, etwa anlässlich von Expertendiskussionen und einer oft medienvermittelten Publikumsöffentlichkeit, wie sie zum Beispiel bei TV Sendungen angesprochen wird. Siegfried J. Schmidt weist darauf hin, „dass ‚die Kunst‘ eine wie auch immer qualifizierte Öffentlichkeit braucht, weil sie beobachtbar beobachtet und anschlussfähig kommuniziert werden muss.“ (Schmidt

2008 : 69) Er kommt aber zu dem Schluss: „Geschickte Künstler wie Ausstellungsmacher wissen längst, dass man beide Öffentlichkeitsformen braucht, um öffentliches Interesse zu wecken und eine Zeit lang zu binden.“ (Schmidt 2008 : 73)

Den *Prix Ars Electronica* 87 für Computeranimation erkannte die Jury John Lasseter von den kalifornischen PIXAR Studios zu, die zur Walt Disney Company gehören. Diesen Beschluss begründete sie damit, „daß Luxo Jr. unter allen Einreichungen einwandfrei die hervorragendste visuelle Umsetzung des vorgegebenen Inhaltes erzielt.“<sup>34</sup> Durch das Einbeziehen des international renommierten Projekts und Studios, das noch dazu über die neuesten Technologien in seinem Bereich verfügte, gelang es sehr schnell, den neu eingerichteten Preis einer breiten Öffentlichkeit bekannt zu machen. Gleichzeitig evozierte die Vergabe die kulturpessimistischen Vorwürfe, sie unterliege den Kriterien des 'Konsums' und nicht der 'Kunst'. Entlang dieser Dichotomie polemisierte Peter Weibel, als Lasseter auch im folgenden Jahr die *Goldene Nica* für Computeranimation gewann. Weibel, der 1988 eine *Anerkennung* ebenfalls in dieser Kategorie bekommen hatte, erklärte im *Prix Ars Electronica Künstlerforum* 88: „Wenn sich der Künstler in die Tradition der Macht stellen will, wird er die Illusion weiter treiben, da wird er immer die Apparatur nutzen, um Illusion zu erzeugen, aber wenn er sich nicht in den Dienst der Macht stellen möchte, wird er versuchen, nicht eine Illusion des natürlichen Raumes herzustellen [...]. Man erfindet die Maschinen um jenseits des natürlichen Raumes zu gelangen, den mathematischen oder imaginären Raum [...]. [D]eshalb habe ich die Maschine ja nicht erfunden, um die Wirklichkeit zu verdoppeln, sondern um die Wirklichkeit zu verändern“.<sup>35</sup>

John Lasseter entgegnete zunächst ironisch: „My background is very different from the two other winners of animation, my background is what I consider entertainment. It is hard to be avantgarde when you were born in Hollywood.“ Anschließend nahm er auch für seine Arbeit gestalterische Qualität in Anspruch: „Even though our images seem very realistic, what we say at Pixar is that reality is just a convenient measure of complexity we try to create that we could reproduce reality but then create it with a twist in a sense – with something that can't possible exist.“ Und er ver-

zichtete auch nicht darauf, seinen kritischen Umgang mit dem Computer zu betonen: „It is harder at times to create ... animation like we do with a computer because the computer wants to do things absolutely perfect and the ... reality is not perfect, in trying to create things that seem real but can possibly exist I try to get some of the perfection we know in our real life.“<sup>36</sup> Was Lasseter anspricht, ist eine Annäherung der Systeme von Kunst und kommerzieller Popularkultur, die die Inhalte und Erscheinungsformen beider Bereiche verändert und das (Selbst-)Verständnis ihrer Akteure mitbestimmt.

Der Schlagabtausch wurde nicht vertieft. Er zeigt aber gerade an einer Stelle, an der sich das Programm der *Ars Electronica* festigt, dass starre Kategorien und Differenzen zentralen Qualitäten medienbasierter Gestaltung nicht gerecht werden. Diese Tendenz der Fragmentierung betrifft keineswegs nur das *Ars Electronica* Festival. Gerade in den 1980er Jahren entstehen im deutschsprachigen Raum zahlreiche Institutionen und Veranstaltungen für Medienkunst, die wie bereits erwähnt in ihren Inhalten und den jeweils vertretenen Medien wesentlich spezialisierter sind. Das Linzer Festival zeichnet sich demgegenüber durch eine große Breite des Programms aus, die künstlerische, technische, kommerzielle, unterhaltende und wissenschaftliche Aspekte umfasst und damit medienbasierte Gestaltung in der gebotenen Breite repräsentiert. Aufgrund dieses Spektrums können gerade hier die Prozesse der Abgrenzung und Hierarchisierung beschrieben werden, die mit institutioneller Stabilität und inhaltlicher Legitimierung einhergehen. Nachzeichnen lässt sich die Logik, der sie folgen, und auch der Widerspruch, in dem sie zu Praktiken stehen, die anderen Regeln und Bedürfnissen entsprechen.

Weitere feste Bestandteile des Festivals sind Konferenzen und Diskussionsforen. Die meisten dieser Veranstaltungen finden bis heute tagsüber statt, oft in den Konzertsälen des Brucknerhauses. Das Themenspektrum umfasst kunsthistorische, philosophische, technik- und naturwissenschaftliche Kontexte medienbasierter Gestaltung. Die Podien waren schon in den Anfangsjahren mit renommierten internationalen ReferentInnen besetzt, hatten aber in ihrer relativ informellen Durchführung noch eher Workshop-Charakter. Rückblickend erscheinen sie als Bestandsaufnah-

men, als Orientierung über aktuelle Möglichkeiten der medienbasierten Gestaltung und ihrer arriviertesten VertreterInnen. Sie trugen auch von Anfang an dazu bei, dass *Ars Electronica* zu einer wichtigen Austauschplattform für ein breites Spektrum internationaler Protagonisten im Bereich der medienbasierten Gestaltung wurde. Die Einwürfe und Fragen der ZuhörerInnen lassen darauf schließen, dass darunter manche Laien, vor allem aber professionell Interessierte aus unterschiedlichen Bereichen waren. Ab Mitte der 1980er Jahre entwickelte sich zunehmend der Schwerpunkt, Medienkunst als Genre und akademisches Forschungsobjekt zu etablieren und deren Relevanz in einer ‚Mediengesellschaft‘ deutlich zu machen. Die Themen der Symposien focussierten seit 1987 jeweils ein auch für das übrige Programm maßgebliches jährliches Thema des Festivals. So fand unter dem oben bereits erwähnten Titel *Die Welt von Innen – Endo/Nano*, das vor allem auf die apparativen Aspekte medialer Wahrnehmung abhob, im OÖ Landesmuseum die Ausstellung *Die Eigenwelt der Apparatwelt – Pioniere der elektronischen Kunst* statt. Woody und Steina Vasulka – selbst Pioniere der Medienkunst – hatten sie kuratiert und mit Apparaten aus ihrer eigenen Sammlung bestückt. Im folgenden Jahr wurden dort unter dem Festivalmotto *Genetische Kunst – künstliches Leben* erstmals Kunstwerke, die sich gezielt mit der Wissenschaft vom künstlichen Leben auseinandersetzen, präsentiert. Auch diese Ausstellungen waren damit Teil des Bestrebens, eine Geschichte der Medienkunst zu entwickeln, Typologien zu bilden und kulturelle Bedeutung zu reklamieren.

Abschließend möchte ich noch einen kurzen Blick auf einen Workshop werfen, der unter dem Titel *Digitale Kunst* im Rahmen der *Ars Electronica* 1984 stattfand. Das Podium *Das digitale Bild* leitete Wulf Herzogenrath. Die TeilnehmerInnen kamen mit Peter Weibel, Jane Veeder, Mike Hentz, Eric Gidney und Jürgen Claus überwiegend aus dem künstlerischen Bereich. Ein weiterer Teilnehmer war Walter Kroy, Leiter der Technologieforschung bei MBB und der DASA. Und mit Sherry McKenna und John Whitney Jr., ergab sich eine weniger eindeutige Verflechtung von Kunst und High Tech Kommerz. McKenna hatte mit Robert Abel, einem Pionier in den Bereichen Computergrafik und Visual Effects, gerade an einem Commercial gearbeitet.

tet. Whitney Jr., Gründer von Digital Productions in Los Angeles, hatte selbst frühe Computerfilme produziert, mit dem Konzeptkünstler Michael Asher für einen Film Ashers zusammengearbeitet und anschließend Animationen für mehrere Hollywoodfilme<sup>37</sup> entworfen.

Zu Beginn seines Einführungsvortrags beschreibt Herzogenrath, wie angesichts der neuen computerbasierten Möglichkeiten der Produktion und Distribution und der damit einhergehenden kulturellen Veränderungen die Selbstverständlichkeiten des Kunstsystems ihren scheinbar objektiven Status verlieren: „Sie haben den Titel ‚Digitale Kunst‘, man könnte natürlich erweitern ‚digitales Kunstgewerbe‘, ‚digitaler Kitsch‘ – und wo sind die Grenzen – und dann hätten wir wahrscheinlich gleich den Sprengstoff da drin. Der Sprengstoff kommt natürlich auch daher, weil wir weder die digitale Kunst noch die Kunst allgemein so definieren können, dass wir uns innerhalb von ein paar Stunden einigen könnten. Ich möchte nur einfach deutlich sagen, dass die Erfindungen von Technikern, von Ingenieuren immer spannend, immer interessant sind – ist es immer gleich Kunst? Wo fängt es an? Hat Kunst was mit Gestaltung, mit Reduktion, mit persönlicher Vision zu tun, mit der Relation von Aufwand und Wirkung?“ Und nach einem kurzen Abriss der Wechselwirkung von Kunst und Reproduktionsmedien wie Holzschnitt, Kupferstich und Lithografie endet er mit den Fragen: „Aufhebung der Grenzen zwischen E und U? Gibt es die überhaupt noch? Und ist das nicht, was wir betreiben – die Trennung zwischen der musealen, hehren Kunst und einem Videoclip – ist das nicht schon ein Widerspruch, über den wir reden?“<sup>38</sup>

Das ist einer von vielen Widersprüchen, die ich in meinen Ausführungen angesprochen habe. Es handelt sich dabei um immanente Widersprüche eines Kunstsystems, das einerseits Wertkriterien und Grenzen verteidigt, seine Legitimation aber andererseits aus einer breiten gesellschaftlichen Aufgabenstellung speist. Es handelt sich weiter um Ambivalenzen, die mit den Produktions- und Kommunikationsmedien einhergehen. Und schließlich um Antinomien zwischen den Systemen von Kunst und Medien. Das Modell des Programms ermöglicht es, dieses vielschichtig ineinander verschränkte – kulturell und historisch bedingte – Gefüge insbesondere im Hinblick auf Wir-

kungszusammenhänge möglichst nachvollziehbar darzustellen. In ihm wird, so Hickethier, „die Komplexität des Gegenstandes aufgehoben und durch die Herausarbeitung von Strukturen zugleich durchschaubar gemacht.“ (Hickethier 1987: 412) Diese dichte Beschreibung kann nicht linear erfolgen, sie muss die Logiken von Akteuren, Diskursen und institutionellen Regeln erfassen, die Mischung der Ebenen und ihre ständige Brechung zu ihrem Prinzip machen. Das wiederum erfordert eine Breite und Sorgfalt der Darstellung, die fast das Format des Aufsatzes sprengt. Mein Anspruch ist es daher an dieser Stelle nicht, die Ausdifferenzierung medienbasierter Gestaltung im Rahmen des *Ars Electronica* Festivals erschöpfend zu beschreiben. Vielmehr ist es mir wichtig, Konflikte und Diskussionen aufzuzeigen, die eine weitere Beachtung verdienen, und das Analysemodell des Programms als eines vorzustellen, dass der Komplexität des Gegenstandes gerecht wird.

Mit ihm lässt sich das Feld der medienbasierten Gestaltung als Konglomerat partikularer öffentlicher Sphären beschreiben, die von unterschiedlichen und gegensätzlichen Akteuren, Diskursen und Ökonomien geprägt sind. Der Bereich der klassischen Hochkunst kann darin kaum mehr eine zentrale Stellung und Definitionsmacht behaupten. Entsprechend argumentiert schon Enzensberger: „Der Streit um das Ende der Kunst ist müßig, solange dieses Ende nicht als ein dialektisches verstanden wird. Die künstlerische erweist sich als der extreme Grenzfall einer viel allgemeineren Produktivität, und sie ist nur noch in dem Maß gesellschaftlich von Belang, in dem sie alle Autonomie-Ansprüche aufgibt und sich selbst als Grenzfall begreift.“ (Enzensberger 1997 [1970] : 124) Das muss nicht Marginalität bedeuten, denn Grenzen lassen sich auch als Schnittstellen zu neuen Handlungsräumen begreifen. Der Tendenz der Atomisierung können damit die der Vernetzung und Transdisziplinarität entgegengesetzt werden.

### Endnoten

1. „Dietz said the curators hope that, like the artist formerly known as Prince, the work formerly known as New Media Art can simply come to be known as 'Prince' -- I mean 'Art'." Marisa Olson in einer Kurzbesprechung der Ausstellung für rhizome (Olson 2005).
2. Für eine aktuelle Zusammenfassung der entsprechenden Argumente siehe Katja Kwastek 2009.
3. So betont z. B. die Kunsthistorikerin und Kuratorin Katja Kwastek, „dass gerade Kommunikationskunst, die so eng mit den Systemen unseres Alltags interferiert, stets im Kontext der aktuellen Medien-

und Gesellschaftsgeschichte gesehen werden muss.“ (Kwastek 2004 : 32.)

4. „Hatte man vordem vielen vergeblichen Scharfsinn an die Entscheidung der Frage gewandt, ob die Photographie eine Kunst sei – ohne die Vorfrage gestellt zu haben: ob nicht durch die Erfindung der Photographie der Gesamtcharakter der Kunst sich verändert habe –, so übernahmen die Filmtheoretiker bald die entsprechend voreilige Fragestellung.“ (Benjamin 1977 [1936] : 22).
5. Einen Überblick dazu gibt u.a. Ludwig Fischer 2005.
6. „Ein kommunikativer Raum wird geschaffen, in dem das Publikum in bestimmter Weise platziert wird, also in eine körperliche Konstellation und spezifische Blickkonstellation zu den technischen Geräten gebracht wird.“ (Hickethier 2007 : 26).
7. Dies trifft selbstverständlich auch auf Kunst zu, die nicht technisch-elektronisch produziert ist, hier aber greifen noch relativ bruchlos die von Zemylas angesprochenen Mechanismen der Selbstregulierung.
8. Zusätzliches Aufwind erfuhren sie durch die sozialdemokratische Alleinregierung unter dem österreichischen Bundeskanzler Bruno Kreisky (1971-1983).
9. So wurde die Linzer Kunstschule 1973 in den akademischen Rang erhoben als „Hochschule für künstlerische und industrielle Gestaltung“. Helmut Gsöllpointner, der damalige Leiter der Meisterklasse Metall, führte dazu aus: „[d]er Grundgedanke war, dass die kreativen und künstlerischen Kräfte nicht länger in einem Elfenbeinturm angesiedelt sein sollten, sondern vielmehr auch in die Wirtschaft, in die Gesellschaft und in unsere tägliche Umwelt einfließen und gestaltend eingreifen sollen. (Gsöllpointner 1996 : 157) Diese Haltung prägte auch maßgebliche Ausstellungen der folgenden Jahre wie *Forum Metall*, die 1977 zum 4. *Internationalen Brucknerfest* im Donaupark eingerichtet wurde. Weltweit renommierte Bildhauer und Architekten wurde eingeladen, um Arbeiten in den Industriematerialien Stahl, Eisen und Aluminium für den spezifischen Standort zu gestalten, darunter Donald Judd, Bernhard Luginbühl, Eduardo Paolozzi, Klaus Rinke. Die industriell produzierten Arbeiten und die unkonventionelle Ausstellungspraxis regten neue Projekte und auch kontroverse Diskussionen an, die den kulturellen Kontext, in dem die *Ars Electronica* 1979 erstmals stattfinden konnte, mitgeprägt haben.
10. Hoffmann war 1965 Sozial- und Kulturdezernent in Oberhausen/D, anschließend bis 1990 Dezernent für Kultur und Freizeit in Frankfurt am Main/D. Er entwickelte sein Konzept der „Kultur für alle“ auf der Basis seiner Tätigkeit im Ruhrgebiet, das geprägt von großen und mittleren Städten mit Stahlindustrie und einer breiten Arbeiterschicht Parallelen zum Linzer Raum aufweist und dort auch früh und mit Interesse rezipiert wurde.
11. Neben Linz wurden zwischen 1972 und 1974 noch die Landestudios in Salzburg, Innsbruck und Dornbirn – alle nach den gleichen Grundkonzepten des österreichischen Architekten Gustav Peichl – erneuert.
12. Diese Argumentation widerspricht den gängigen Diskursen von Medienrevolution und radikalem Paradigmenwechsel, weshalb sie selten angemessen berücksichtigt wird. Eine umfassende kunst- und medienhistorische Untersuchung zu einer „Umkehrung des Schemas von Technik als Ursache und Ästhetik als Folgewirkung“ hat u.a. der Kunsthistoriker Dieter Daniels geleistet. (Daniels 2002 : 13).
13. Ich habe mich hier im Wesentlichen an dem methodischen Vorgehen orientiert, das der Sozialpsychologe Philipp Mayring beschreibt. Demnach hat die Inhaltsanalyse erstens Kommunikation zum Gegenstand, die zweitens fixiert sein muss. Drittens geht sie systematisch vor, was sich viertens in der Regel- und fünftens in der Theoriegeleitetheit der Inhaltsanalyse zeigt. Schließlich handelt es sich um eine „schlussfolgernde Methode“, die u. a. „Rückschlüsse auf bestimmte Aspekte der Kommunikation ziehen, Aussagen über den ‚Sender‘ (z.B. dessen Absichten), über Wirkungen beim ‚Empfänger‘ o. Ä. ableiten“ will (Mayring 2003 : 12 f.). Den Ablauf der Analyse gliedert Mayring in drei wesentliche Schritte: Beschreibung, Kategoriebildung, Synthese.
14. Amtszeit 1969 – 1984.
15. Amtszeit 1984 – 1988.
16. Seit 1988 im Amt.
17. Die Studie erscheint in Buchform unter diesem Titel in 2010.
18. Maßgeblich fasste 1962 der italienische Schriftsteller, Semiotiker und Medienwissenschaftler Umberto Eco diese Auffassung zusammen in der Publikation „Das offene Kunstwerk“. ‚Offenheit‘ als zentrales Kriterium der neuzeitlichen Kunst bedeutet für ihn zunächst, dass keine eindeutige von der Produktionseite her vorbestimmte Anschauung vorgegeben wird. Ein Bestreben dieses theoretischen Ansatzes war es, ein Gegenmodell zur Passivität des kulturellen Konsums, wie er durch die Rundfunkmedien vorgegeben wurde, zu entwerfen. Die von Eco formulierten Qualitäten der Offenheit und Unabgeschlossenheit sind andererseits auch mediale Spezifika von Film,

Video, Computer und Internet; Forderungen an den Kunstbegriff, wie sie von ihm zusammengefasst und breit diskutiert wurden, prägen daher auch grundlegend die Entwicklung und Etablierung der Medienkunst.

19. Tatsächlich vertritt Weibel eine paradoxe Argumentation der gleichzeitigen Geschlossenheit und Offenheit des Kunstsystems im Sinne einer Demarkationslinie, die zwar ständig überschritten und aber auch neu gezogen werden muss, siehe die Ausführungen unten.
20. Vgl. dazu: „Diese Disziplin liefert eine Anwendungsmöglichkeit der naturwissenschaftlichen Denkweise auf das Erscheinungsfeld der Kunst und stellt so eine wichtige Verbindung zwischen beiden Bereichen her.“ (Franke 1978 : 9).
21. Gemäß der Auffassung des Physikers Charles Percy Snow, auf den Franke sich in seinen Schriften auch ausdrücklich bezieht, kritisiert er die Ausdifferenzierung in einerseits künstlerisch-geisteswissenschaftliche und andererseits technisch-naturwissenschaftliche kulturelle Milieus (Vgl. Snow 1967).
22. Diese Auffassung wird bis in die Gegenwart kontrovers diskutiert, vgl. z.B. Hans Ulrich Reck 2002 : 13f. „Die entscheidenden Schwierigkeiten jedoch ergeben sich aus der Verwechslung von Avantgarde-Funktion und Produktionstechnologie. ‚Medienkunst‘ verströmt genau diese Aura, progressiv und ernsthaft zugleich zu sein, experimentell und unverzichtbar, mutig und verpflichtend, neu und gut eingebunden in das Herkömmliche.“
23. Im Sinne einer mathematischen Netztheorie hatte es Michel Serres schon in den 1960er Jahren entwickelt und diskutiert. (Serres 1991 [1964])
24. *Ars Electronica* war bis 1996 im administrativen Sinne keine eigenständige Institution, sondern ein jeweils temporäres Gemeinschaftsprojekt des ORF und der Linzer Veranstaltungsgesellschaft. Auf der repräsentativ-symbolischen Ebene weist das Festival aber seit der Entstehung eine hohe Prägnanz und Kontinuität auf. Im Sinne des Soziologen Carl-Siebert Rehberg ist letzteres der entscheidende Aspekt, denn es geht „um die innerhalb eines bestehenden Organisationszusammenhanges jeweils existierenden institutionellen Geltungsbegründungen und Ordnungstabilisierungen, also um die symbolischen Darstellungsformen eines Anspruchs auf Dauer und ‚Eigenrichtigkeit‘“ (Rehberg 1994 : 57f.).
25. So beschreibt z. B. der Wissenschaftshistoriker Simon Werrett anhand der Entwicklung von Teleskop (um 1600), Panoptikum (um 1800) und Global Positioning System (GPS, um 2000) wie eng diese an die jeweiligen Auffassungen von Beobachtung, Überwachung, Information und Fortbewegung gebunden waren und sind. Die technischen Geräte und ihre Nutzung bildeten sich erst allmählich in Wechselbezügen zwischen Kunst und Wissenschaft, zwischen Spiel und Funktionalität heraus. (Werrett 2008)
26. „[D]ie deutsche Sprache kannte bis dahin nur die Einbildungs- und Schöpferkraft, das produktive Denken und den Genius. Was in den 50er-Jahren aus den psychologischen Labors der US-Luftwaffe und privatwirtschaftlichen Forschungseinrichtungen nach Europa hinüberschwappte, hatte indes mit der Geniereligion alteuropäischer Provinzien nur wenig gemein. Die amerikanische Kreativitätsforschung entwickelte sich als Reaktion auf die Einseitigkeit herkömmlicher Intelligenztests, welche die individuelle Fähigkeit zu innovativen Problemlösungen nicht erfassten und sich als ungeeignet erwiesen, wissenschaftliche Talente und andere High Potentials frühzeitig zu erkennen.“ (Bröckling 2007 : 159f.)
27. Zur Geschichte der Linzer Klangwolke siehe <<http://www.klangwolke.at/index.php/archiv/2008>>, 25.1.10.
28. ORF Archiv: Sammelband O/MO/0000118, Rohmaterial 01/02, Klangwolke 1980.
29. ORF Archiv: Sammelband O/MO/000067, Rohmaterial 01/00 Klangwolke 1983.
30. Vgl. u.a. die Ausführungen von Hillinger: „Es wird auch wieder, wie schon 1979 und 1980, einen vom Veranstalter ausgesetzten ‚Großen Preis der Ars Electronica‘ für die ‚originellste und zukunftsweisendste Neuentwicklung im Bereich der elektronischen Klangerzeugung‘ geben.“ (Hillinger 1982 : 5)
31. ORF Archiv: Sammelband O/MO/0000117 , Rohmaterial 01/02, *Großer Preis der Ars Electronica* 1979.
32. ORF Archiv: Sammelband O/MO/0000128, Rohmaterial 02/02, *Großer Preis der Ars Electronica* 1984.
33. Diese Auszeichnung wird seit 1950 jährlich von der Republik Österreich im Bereich der Kunst für hervorragende Leistungen vergeben. 34. *Prix Ars Electronica* 1987, Jurybegründung Computeranimation <[http://90.146.8.18/de/archives/prix\\_archive/prixJuryStatement.asp?ProjectID=2563](http://90.146.8.18/de/archives/prix_archive/prixJuryStatement.asp?ProjectID=2563)>, 19.1.2010.
35. ORF Archiv: Sammelband O/MO/0000091, Rohmaterial 01/06 *Prix Ars Electronica Künstlerforum* 1988.

36. ORF Archiv: Sammelband O/MO/0000091, Rohmaterial 01/07  
*Prix Ars Electronica Künstlerforum* 1988.  
37. *Westworld* (1973), *The Last Starfighter* (1984).  
38. ORF Archiv: Sammelband O/MO/0000126, Rohmaterial 02/05  
*Digitale Kunst/ Das digitale Bild* 1984.

## Bibliographie

### Sekundärliteratur

Jean-Louis Baudry: Das Dispositiv. Metapsychologische Betrachtungen des Realitätseindrucks. In: *Psyche* 48/1994, Nr. 11, S. 1047-1074 [franz. 1975].

Walter Benjamin: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Frankfurt M. 1977 [1936].

Joline Blais und Jon Ippolito: *At The Edge Of Art*. London 2006.

Jay David Bolter und Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge Mass./ London 2000.

Nicolas Bourriaud: *Relational Aesthetics*. Paris 2002 [1998].

Ulrich Bröckling: Das unternehmerische Selbst. Soziologie einer Subjektivierungsform. Frankfurt M. 2007.

Dieter Daniels: *Kunst als Sendung. Von der Telegrafie zum Internet*. München 2002.

K. Eric Drexler 1986: *Engines of Creation*. Doubleday 1986.

Umberto Eco: *Das offene Kunstwerk*. Frankfurt [Main] 1977 [1962].

Hans Magnus Enzensberger. Baukasten zu einer Theorie der Medien [1970], in: Ders: *Baukasten zu einer Theorie der Medien. Kritische Diskurse zur Pressefreiheit*. Herausgegeben u. eingeleitet von Peter Glotz. München 1997.S. 97-132.

Ludwig Fischer: Dispositiv und Programm. Anmerkungen zur Karriere eines Konzepts, in: Ludwig Fischer (Hrsg.): *Programm und Programmatik. Kultur- und medienwissenschaftliche Analysen. Knut Hiekethier zum 60. Geburtstag*. Konstanz 2005, S. 89-112.

Michel Foucault: *Dispositive der Macht. Über Sexualität, Wissen und Wahrheit*, Berlin 1978 [franz. 1977].

Herbert W. Franke: *Kunst kontra Technik? Wechselwirkungen zwischen Kunst, Naturwissenschaft und Technik*. Frankfurt M. 1978.

Helmuth Gsöllpointner (Interview). Von der Linzer Kunstszene in den 50er und 60er Jahren über die Einrichtung der Meisterklasse Metall in der Voest bis zur Gründung der Hochschule für Gestaltung, in: OÖ. Landesgalerie und Hochschule für Künstlerische und Industrielle Gestaltung in Linz (Hrsg.): *Helmuth Gsöllpointner. Objekte und Plastiken 1955-1995. Ausstellung 8.2.-10.3.1996*. (Red.: Sylvia Zendron, Susanne Jirkuff) Linz 1996, S. 155-160.

Knut Hiekethier: Hohlwege und Saumpfade. Unterwegs zu einer Programmgeschichte, in: Manfred Bobrowsky/ Wolfgang R. Langenbacher (Hg.): *Wege zur Kommunikationsgeschichte*, München 1987 [= Schriftenreihe der Deutschen Gesellschaft für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft, Bd. 13], S. 389-412.

Knut Hiekethier: Apparat – Dispositiv – Programm. Skizze einer Programmtheorie am Beispiel des Fernsehens, in: Ders. und Siegfried Zielinski (Hg.): *Medien/ Kultur. Schnittstellen zwischen Medienwissenschaft, Medienpraxis und gesellschaftlicher Kommunikation*, Berlin 1991, S. 421-447.

Knut Hiekethier. Methodische Probleme der Fernsehanalyse, in: Ders. *Aspekte der Fernsehanalyse. Methoden und Modell*. Münster/ Hamburg 1994, S. 10-28.

Knut Hiekethier. Medien – Technik – kulturelle Dispositive. Zur Sichtbarkeit der Medientechnik, in: Ders. und Katja Schumann (Hrsg.): *Die schönen und die nützlichen Künste. Literatur, Technik und Medien seit der Aufklärung* München 2007, S. 25-34.

Hilmar Hoffmann: *Kultur für alle. Perspektiven und Modelle*, Frankfurt/M. 1979.

Katja Kwastek (Hg.): *Ohne Schnur. Die Eroberung des Hertzraums*, in dies. (Hg.): *Ohne Schnur. Kunst und Drahtlose Kommunikation*. Frankfurt M. 2004. S. 16-35.

Katja Kwastek: *Medienkunst?*, in: *arthistoricum* März 2009. <<http://blog.arthistoricum.net/medienkunst/>>, 3.1. 2010.

Judith Laister: *Schöne neue Stadt. Produktion und Rezeption postindustrieller Stadt-Bilder am Beispiel von Linz an der Donau*, Münster 2004 [= Matthias Marschick, Gerda Moser (Hg.): *Österreichische Kulturforschung*, Bd. 4].

Erich Leichtenmüller: *Blick auf eine neue Stadt*, in: *linz aktiv* 58 (1976), S. 25.

Linzer Akademiefonds (Hg.): *Industrie und Kunst Linz. Von der Linzer Kunstschule zur Akademie für Gestaltung*. Wien o.J. (1967). (Gesamtred.: Hans Neuburg).

Philipp Mayring.: *Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken*. Weinheim; Basel: 2003 [1983].

Armin Medosch: *Ars Electronica 2003. The Festival, History and Context*, in: *nettime* 25.09.2003. <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0309/msg00117.html>, 25.11.09.

Heike Merschitzka: *Vom Kunstexperiment zur Spektakelkunst: Eine kritische Bestandsaufnahme des Kulturereignisses „Linzer Klangwolke“ von seinen Anfängen bis 1995*. Diplomarbeit (unveröffentl.), Linz 1996.

Marisa Olson: *The [New] Power Generation*, in *rhizome* Oktober 2005. <<http://www.rhizome.org/editorial/fp/month.php?month=200510>>, 23.01.2010.

Christiane Paul: *New Media Art and Institutional Critique: Networks vs. Institutions*, in: John C. Welchman (Hg.) *Institutional Critique and After*. Zürich 2006, S. 191-211.

Christiane Paul: *NEW MEDIA in the WHITE CUBE AND BEYOND – Curatorial Models for Digital Art*. University of California Press : Berkeley, Los Angeles/ London 2008.

Siegfried J. Schmidt: *Kunst als Konstruktion: Konstruktivistische Beobachtungen*, in: Stefan Weber (Hg.): *Was konstruiert Kunst?* Wien 1999, S. 19-46.

Hans Ulrich Reck: *Mythos Medienkunst*, Köln 2002 [= *Kunstwissenschaftliche Bibliothek*, Bd. 20, Hg. Christian Posthofen].

Karl-Siegbert Rehberg. *Institutionen als symbolische Ordnungen. Leitfragen und Grundkategorien zur Theorie und Analyse institutioneller Mechanismen*, in: Gerhard Göhler (Hg.) *Die Eigenart der Institutionen : zum Profil politischer Institutionentheorie*. Baden-Baden 1994, S. 47-84.

Siegfried J. Schmidt: *Kunst als Konstruktion: Konstruktivistische Beobachtungen*, in: Stefan Weber (Hg.): *Was konstruiert Kunst?* Wien 1999, S. 19-46.

Siegfried J. Schmidt: *Systemflirts. Ausflüge in die Medienkulturgesellschaft*. Weilerswist 2008.

Charles P. Snow: *Die zwei Kulturen*. Stuttgart 1967 [1959].

Hans-Peter Schwarz. *Entwicklungen der Medienkunst*, in: Hannes Leopoldseder, Christine Schöpf, Gerfried Stocker (Hg.). 1979 – 2004. *Ars Electronica. Ostfildern* 2004, S. 92-101.

Edward A. Shanken: *Art and Electronica Media. Themes & Movements*. London 2009.

Michel Serres: *Das Kommunikationsnetz: Penelope*, in: ders.: *Hermes I. Kommunikation*. Berlin 1991 [1964], S.9-23.

Peter Weibel (Gespräch m. Florian Rötzer u. Sara Rogenhofer): Der Ausstieg aus der Kunst als höchste Form der Kunst, in: *Kunstforum* 98 (Jan./Feb. 1989), S. 60-75.

Simon Werrett: The Techniques of Innovation: Historical Configurations of Art, Science, and Invention from Galileo to GPS, in: Dieter Daniels und Barbara U. Schmidt (Hg.): *Artists as Inventors – Inventors as Artists*. Ostfildern 2008, S. 54-69.

Tasos Zembylas: *Kunst oder Nichtkunst. Über Bedingungen und Instanzen ästhetischer Beurteilung*. Wien 1997.

## Quellentexte

Franz Dobusch: Geleitwort, in: *Kat. Ars Electronica 1988. Kunst der Szene*. Linzer Veranstaltungsgesellschaft (Hrsg.): Linz 1988, S. 4.

Herbert W. Franke: Einführung, in: *Kat. Ars Electronica 1979*, Linzer Veranstaltungsgesellschaft (Hrsg.): Linz 1979 S. 6-7.

Karl Gerbel, Horst Staldmayr: Vorwort, in: *Kat. Ars Electronica 1986*, Bd. 1. Linzer Veranstaltungsgesellschaft (Hrsg.): Linz 1986, S. 7-8.

Karl Gerbel: Vorwort, in: *Kat. Ars Electronica 1988. Kunst der Szene*. Linzer Veranstaltungsgesellschaft mbH (Hrsg.): Linz 1988, S. 5.

Karl Gerbel: *Ars Electronica 92 – Fenster in eine neue Welt*, in: *Kat. Ars Electronica 1992. Die Welt von Innen. Endo und Nano*. Karl Gerbel, Peter Weibel (Hrsg.): Linz 1992, S. 6.

Karl Gerbel: *Der 8. Tag – Ars Electronica 93*, in: *Kat. Ars Electronica 1993. Genetische Kunst – Künstliches Leben*. Karl Gerbel, Peter Weibel (Hrsg.): Wien 1993, S.6.

Karl Gerbel: Vorwort, in: *Kat. Ars Electronica 1995. Welcome to the Wired World*. Karl Gerbel, Peter Weibel (Hrsg.): Wien/ New York 1995, S.5.

Franz Hillinger: Zum Geleit, in: *Kat. Ars Electronica 1979*, Linzer Veranstaltungsgesellschaft mbH (Hrsg.): Linz 1979, S. 3.

Franz Hillinger: Zum Geleit, in: *Kat. Ars Electronica 1980*, Linzer Veranstaltungsgesellschaft mbH (Hrsg.): Linz 1980, S. 5.

Franz Hillinger: Zum Geleit, in: *Kat. Ars Electronica 1982*, Linzer Veranstaltungsgesellschaft mbH (Hrsg.): Linz 1982, S. 4f.

Hannes Leopoldseder: Vorwort, in: *Kat. Ars Electronica 1979*, Linzer Veranstaltungsgesellschaft mbH (Hrsg.): Linz 1979, S. 4-6.

Hannes Leopoldseder: *Ars Electronica 1980. Elektronik - Kunst – Gesellschaft*, in: *Kat. Ars Electronica*, Linzer Veranstaltungsgesellschaft mbH (Hrsg.): Linz 1980, S. 6-8.

Hannes Leopoldseder: *Kultur der Informationsgesellschaft*, in: *Kat. Ars Electronica 1982*, Linzer Veranstaltungsgesellschaft mbH (Hrsg.): Linz 1982, S. 6-8.

Hannes Leopoldseder: *Die neue Computerkultur*, in: *Kat. Ars Electronica 1984*, Linzer Veranstaltungsgesellschaft mbH (Hrsg.): Linz 1984, S. 9-11.

Gerhard Johann Lischka: *Medienkunst*, in: *Kat. Ars Electronica 1986*, Bd. 1. Linzer Veranstaltungsgesellschaft mbH (Hrsg.): Linz 1986, S. 13-15.

Gerhard Johann Lischka, Peter Weibel: *Polylog*, in: Dies. (Hrsg.): *Im Netz der Systeme*, *Kunstforum*, Nr. 103, S. 65-86 [= Katalog *Ars Electronica 1989*].

Hugo Schanovsky: Zum Geleit, in: *Kat. Ars Electronica 1984*, Linzer Veranstaltungsgesellschaft mbH (Hrsg.): Linz 1984, S. 6-7.

Hugo Schanovsky: *ARS ELECTRONICA – ein Brückenschlag in die Welt*, in: *Kat. Ars Electronica 1987. Freie Klänge - Offene Räume*, Linzer Veranstaltungsgesellschaft mbH (Hrsg.): Linz 1987, S. 4.

Peter Weibel: *Der freie Klang zwischen Schweigen, Geräusch und Musik*, in: *Kat. Ars Electronica 1987. Freie Klänge - Offene Räume*, Linzer Veranstaltungsgesellschaft mbH (Hrsg.): Linz 1987, S. 8-17.

Peter Weibel: *Kunst der Szene*, in: *Kat. Ars Electronica 1988. Kunst der Szene*. Linzer Veranstaltungsgesellschaft mbH (Hrsg.): Linz 1988, S. 25-28.

Peter Weibel: *Die Welt von Innen. Endo und Nano. Über die Grenzen des Realen*, in: *Kat. Ars Electronica 1992. Die Welt von Innen. Endo und Nano*. Karl Gerbel, Peter Weibel (Hrsg.): Linz 1992, S. 8-12.

## Zusammenfassung

Durch die Nutzung des elektronischer Medien, besonders des Hybridmediums Computer ist Medienkunst in eine Vielzahl an Kontexten eingelassen: Militärische, industrielle, wissenschaftliche Technik gehört ebenso dazu wie die der Unterhaltungsmedien. Damit geht eine Ausweitung und Ausdifferenzierung der Inhalte, Produktions- und Präsentationsformen einher, die polare Unterscheidungen zwischen ‚high‘ und ‚low‘, ‚frei‘ und ‚angewandt‘, ‚reflexiv‘ und ‚unterhaltend‘ erschwert. Das bedeutet, dass auch die traditionellen Ordnungsmuster und Wertigkeiten des Kunstsystems zur Disposition stehen. Um die damit einhergehenden strukturellen Öffnungen und Verschiebungen zu beschreiben, bedarf es eines möglichst komplexen und gleichzeitig präzisen methodischen Ansatzes. Er findet sich in den Konzepten des ‚Programms‘, wie es in der Medienwissenschaft entwickelt wurde. Es erlaubt eine horizontale Perspektive auf das breite Feld medienbasierter Gestaltung. So lässt sich das Gefüge aus Akteuren, Institutionen/Organisationen, Diskursen und Repräsentationsformen, das die Konzepte von ‚Medienkunst‘ modelliert, möglichst nachvollziehbar darstellen.

Im Text wird dieses Analysemodell eingeführt und anschließend konkret auf das jährlich im oberösterreichischen Linz stattfindene Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft *Ars Electronica* angewendet. Ziel ist es, relevante Themen, Konflikte und Wirkungszusammenhänge herauszuarbeiten und zu weiteren Diskussionen anzuregen.

## Autorin

Studium der Kunstgeschichte und Germanistik in Bonn und München, Promotion 1994. Von 2005 bis 2009: Researcher am Ludwig Boltzmann Institut Medien.Kunst.Forschung. Linz/A. Dort Leitung des Forschungsprojekts *Betriebssystem Ars Electronica*. Derzeit u.a. Vorbereitung der Publikation der Forschungsergebnisse.

**Titel**

Barbara U. Schmidt, Institutionelle Verortungen der Medienkunst, ihre Funktionen und ihre Widersprüche, in: kunsttexte.de, Nr. 1, 2010 (25 Seiten), [www.kunsttexte.de](http://www.kunsttexte.de).