

Zeitschrift: Rote Revue : Zeitschrift für Politik, Wirtschaft und Kultur
Band: 76 (1998)
Heft: 1

Artikel: Digitalisierte Welten oder Was hat die Kunst der Algorithmen mit dem Alltag zu tun?
Autor: Schiesser, Giaco
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-341400>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 16.10.2024

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Digitalisierte Welten oder Was hat die Kunst der Algorithmen mit dem Alltag zu tun?

Eine ganz alltägliche Geschichte

Da das Wissen einer Kultur nicht nur in Literatur, Musik und Film, sondern auch in ganz alltäglichen Geschichten tradiert wird, will ich mit einer kleinen Grenzgeschichte aus der Epoche beginnen, die – je nach politischem oder wissenschaftstheoretischem Blickwinkel – Informationsgesellschaft, Postmoderne, Cyber-Moderne, Postinformationszeitalter oder High-Tech-Kapitalismus genannt wird.

Giacco Schiesser

Vor drei Jahren besuchte ich mit einer Ausbildungsklasse der Schule für Gestaltung Zürich eine jener kommerziellen Unterhaltungs-virtual-reality-Anlagen, wie sie hie und da auch in der Schweiz zu finden sind. Ausgerüstet mit Datenhelm, Datenhandschuhen und Aktionsstick, stehend wie einsame Boxer in zwei getrennt aufgestellten Ringen, konnten dort zwei KontrahentInnen in einem virtuellen Raum – einem Gebäude, das aus verschiedenen geometrischen Ebenen bestand, die mit Treppen miteinander verbunden waren – sich bewegen, verstecken, jagen und mit Gewehren auf den jeweils anderen, der im Raum als virtuelle Figur sichtbar war, schießen. Die Raumauflösung war reichlich grob, die Projektile flogen mit der atavistischen Geschwindigkeit, Flugbahn und Reichweite mittelal-

terlicher Kanonenkugeln. Diese reichlich primitive Anlage hatte zur Folge, dass mehreren Studenten speiübel wurde und eine Studentin nach wenigen Minuten unter dem Datenhelm in Ohnmacht fiel. Das passt zu Meldungen aus den USA, die berichten, dass BenutzerInnen solcher VR-Anlagen ab und an zusammenklappen, im Extremfall epileptische Anfälle erleiden.

Kartographierungsversuche im digitalen Zeitalter

Unsere Wahrnehmung im Cyberspace ist hoffnungslos überfordert. Die historisch und kulturell gewachsenen Sinne orientieren sich an den gewohnten Koordinaten: an der Schwerkraft, am Augensinn und dessen Organisation der Raum-Zeitstruktur. Weil sie im Cyberspace keinen Halt finden, kommen Augensinn, Gleichgewicht und schliesslich der Körper ins Rotieren, und die CyberianerInnen verlieren den Boden unter den Füßen. Was hier lebensweltlich erfahren wird, ist philosophisch gesehen das Fragwürdigwerden der zentralperspektivischen Wahrnehmung, die seit der Renaissance, und der Zeitstrukturen (Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft), die «von Augustinus bis Heidegger» (Virilio) als unhintergehbare Grundkonditionierungen menschlicher Existenz gegolten haben. Aus gesellschaftstheore-

**Unsere Wahr-
nehmung im
Cyberspace
ist hoffnungslos
überfordert.**

tischer Sicht liegt hier der Fall in eine in allen ihren Bereichen (Ökonomie, Politik, Kultur) nach neuen Logiken funktionierenden, auf Digitalisierung und Vernetzung basierenden Informationsgesellschaft vor.¹

Fragwürdig ist den neuen Medientheorien bisher vor allem die Zeit geworden. Von Virilios seit den 70er Jahren entwickelten Dromologie bis zu Baudrillards bisher letzter Wende in «Die Rückwendung der Geschichte» Mitte der 90er Jahre dominiert die Debatte um Echtzeit, aufgeschobene Zeit (Virilio), Eigenzeit, Laborzeit (Nowotny), Simulationszeit (Kittler) oder erlebte und gelebte Zeit (Sandbothe/Zimmerli in Anknüpfung an Eugène Minkowski). Der Raum, der im Wort Cyberspace markant sich behauptet, bleibt dagegen seltsam unterdiskutiert. Die medientheoretische Begierde auf Zeit hat ein lange Geschichte, sie gründet unter anderem in Heines Verdikt von 1843: «Welche Veränderungen müssen jetzt eintreten in unserer Anschauungsweise und in unseren Vorstellungen! ... Durch die Eisenbahnen wird der Raum getötet und es bleibt uns nur noch die Zeit». Heute sind es vor allem KünstlerInnen, die sich mit der Schnittstelle Mensch-Maschine auseinandersetzen, welche den kybernetischen Raum zu ihrer hauptsächlichen Beschäftigung gemacht haben.

Die Mensch-Maschinen-Schnittstellen werden mit den digitalisierten, immersiven Medien zu Türen, sind nicht länger nur Fenster wie im Falle der bildenden Kunst, der Fotografie, des Films, Fernsehens oder des Videos. Denn der Mensch ist hier nicht mehr nur Beobachter, sondern er wird zum – seit der Erfindung des Radios

¹ Einige der neuen Logiken und ihrer Folgen habe ich dargestellt in: Arbeitswelt, Demokratie, Staat – einige Problemfelder im politischen und sozialen Umfeld elektronischer Märkte, in: Beat Schmid, Yves Pigneur, Giacomo Schiesser: Electronic Markets: Importance and Meaning for Switzerland, Bern: Schweizerischer Wissenschaftsrat 1996 (=Technology Assessment, TA, 23/1996), S. 163–207.

immer wieder angekündigten – wirklichen Akteur, zur realen Mitspielerin. Graphische Schaubilder, aus denen die See- und Landkarten entstanden, der Kompass und der erste Globus von 1492 begründeten die Koordinaten der modernen Welt, der Industriegesellschaft. Sie haben uns bekanntlich Fortschritt und Barbarei gebracht. Kunst und Ästhetik der neuen Cyberkultur, so mein Vorschlag, lassen sich vorzugsweise als Kartographierungsversuche neuer Wahrnehmungs-, Erlebnis- und Erkenntnisformen im digitalen Zeitalter lesen. Noch sind wir weit davon entfernt, die neuen Koordinaten für die terra incognita der Cybergesellschaft zu kennen, geschweige denn taugliche Navigationsinstrumente in den Händen zu halten. Eines indes steht schon seit geraumer Zeit fest: einen Nordpol, einen archimedischen Punkt, auf den hin sich alle Kompass magisch und magnetisch ausrichten, gibt es in der Cybergesellschaft nicht mehr. Die seit der Postmoderne-Diskussion anfang 80er Jahre pathetisch vorgetragene und mittlerweile etwas patinaüberzogene Forderung nach einer kopernikanischen Wende des Individuums hin zum pluralen Subjekt - in der Cybergesellschaft wird sie zur *conditio sine qua non* menschlicher Existenz. Was jeder von uns für sein (Über-)Leben brauchen wird, sind viele Karten, Lagepläne und Schaubilder vollkommen neuen Typs, die nach unterschiedlichen Koordinaten geschaffen sind.

Selbst wenn er ins Bodenlose fällt, können wir nicht aus unserem Körper, unserem «Hautsack» (Dietmar Kamper) heraus. Zugleich haben wir schon immer versucht, Körpergrenzen hinauszuschieben, in Ritualen, im Tanz, im Rock'n'Roll, im Hip-Hop, in Drogenerfahrungen. Heute sind die Grenzen dieses Hautsackes nicht mehr klar und nicht mehr begrenzbar. Was es gibt, ist die Wahrnehmung innerhalb des Körpers: Man hat einen Körper, man empfindet seinen Körper,

man empfindet von innen. Als Menschen sind wir uns eines Körpers bewusst, mit dem wir aufgewachsen sind, der durchwirkt ist von unseren je spezifischen Schicht-, Geschlechts- und ethnischen Erfahrungen, dessen Bild uns in Fleisch und Blut übergegangen ist und dessen Möglichkeiten und Beschränkungen unser Selbst- und Weltbild, unsere Identität prägen. Selbst weggeschossene oder amputierte Arme und Beine werden noch Jahre nach ihrem Verlust als von ihren ehemaligen Besitzern gespürt, wie wir aus militärischen Lazarettberichten wissen, und neuere neurophysiologische Untersuchungen belegen, dass wir auch mit dem Magen denken.

Von der Erweiterung des Körpers zur Maschine als Subjekt

Der exklusive und universelle Gesichtspunkt des gelehrten Renaissancemenschen, der seit dem 15. Jahrhundert das europäische Denken und Fühlen bestimmt hat, beginnt dem multiplen und inklusiven Lebenspunkt digitalisierter Menschen zu weichen. «Das Netz der Satelliten bietet uns eine neue Haut an» (de Kerckhove). Menschen, deren Haut an den Satelliten aufgespannt ist, haben keinen singulären Standpunkt und keine zentralperspektivische Sicht mehr, weil sie gleichzeitig an einem und an vielen Orten sind. Richtig ist zugleich: Welche Erweiterungen man auch immer diesem Körper durch irgendeine Schnittstelle gibt, man befindet sich immer durch die Eigenwahrnehmung im Raum, der sich zwischen dem entferntesten Ort der Handlung und dem Ursprungsort, der der eigene Körper ist, erstreckt. Heute leben wir in der Morgendämmerung (wahlweise: im Morgengrauen) von neuro-mimetischen Systemen, das heisst von solchen Computern, Robotern, Replikaten – oder wie wir die unterschiedlichen Formen von artificial life in Zukunft auch nennen werden –,

die, wenn nicht wie das menschliche Gehirn und das menschlichen Nervensystem, so doch ihnen vergleichbar lernen, konstruieren, planen und erfinden, ohne dass Menschen mit Handlungen von aussen in die Systeme eingreifen müssten (zur Zeit braucht es noch den Anfangsimpuls, der das System in Bewegung setzt). Wir sind dabei, autonome Subjekte zu schaffen. Wir leben in einer Kultur, die dabei ist, von der Beherrschung der Energie und der körperlichen Kraft, die den Kapitalismus von seinen Anfängen im 16. Jhd. bis zur Krise des Fordismus Anfang der siebziger Jahre unseres Jahrhunderts prägte, zu der Beherrschung der Planung der geistigen Kraft und der Intelligenz überzugehen. Diese Verschiebung führt die «Automation» ein. Mit diesem Begriff, eine hybride Neuschöpfung aus den Begriffen Autonomie und Automation, fasst Derrick de Kerckhove, Assistent und Nachfolger des neuerdings wieder allort zitierten Marshall McLuhan am McLuhan Institute of Culture and Technology in Toronto, die Daseinsweise dieser neuen neuronal-mimetischen Systeme. Die Schaffung dieser neuen technischen Subjekte stellt die Autonomie des westlichen Typs des Subjekts, das wir noch immer zu sein glauben, und das die Grundlage der westlichen Kultur seit sagen wir Platon darstellt, radikal in Frage.

Die Ordnung der Maschinen und die Unordnung der Sinne

Es sind diese Systeme, die uns zutiefst ängstigen, weil sie uns zutiefst bedrohen. Und es ist diese Bedrohung, durch die sich denjenigen KünstlerInnen, die sich der virtuellen Realität, dem Cyberspace und der Robotik verschreiben, dieseits von modischen Attitüden, in künstlerische Herausforderungen und Krisen stürzen lassen. Mag sein, dass der in der Kunst länger als in der Literatur und den Wissenschaften ungebrochene Glaube an ein in

**Menschen,
deren Haut an
den Satelliten
aufgespannt ist,
haben keinen
singulären Stand-
punkt und keine
zentralperspek-
tivische Sicht
mehr.**

**Statt die
Maschine zu
fürchten, müssen
wir sie über-
winden.**

sich versenktes Individualgenie mit zum radikalen Umschwung in der Kunst beigetragen hat. Im Unterschied zu den Technikern, den Politikern und den Naturwissenschaftlern wollen uns die KünstlerInnen genaue Antworten in bezug auf unsere Maschinen finden lassen. Diese KünstlerInnen versuchen, uns in bezug auf unser Geschöpfe, denen eine unheimlich Tendenz zur Tyrannei eignet, zu situieren. Können wir der «Ordnung der Maschinen» und mit ihr der «Unordnung der Sinne», die mit jeder technischen Umwälzung entsteht, wie Arthur Rimbaud hell-sichtlich bemerkt hat, entgehen? Ja, meint de Kerckhove: Statt die Maschinen zu fürchten, müssen wir sie überwinden, das heisst, «wir müssen sie im Inneren unseres persönlichen psychologischen Universums, unseres Körper- und Weltbildes absorbieren». Derrick de Kerckhove mag dabei an die Geschwindigkeit gedacht haben, die wir seit der Erfindung der Eisenbahn, des Autos und des Flugzeugs verinnerlicht haben und weiterhin am Verinnerlichten sind. Unsere Sinne haben heute die Geschwindigkeit in einer Virtuosität, die leicht vergessen lässt, dass noch vor 150 Jahren bei den ersten Eisenbahnfahrten die Passagiere in Ohnmacht fielen, wie Heinrich Heine in den 1840er Jahren aus Paris nach Deutschland zu berichten wusste. Dies bei 35 Stundenkilometern, einem Tempo mit dem sich heute 15jährige mit dem Fahrrad locker aus eigener Kraft fortbewegen.

Die Kunst der Algorithmen

Die optimistische Perspektive, die sich aus de Kerckhoves Vorschlag für die Kunst gewinnen lässt, heisst: Die Kunst erprobt versuchsweise Wahrnehmungskordinaten für Möglichkeiten der Erweiterung des taktilen Sinns und des Körper im Cyberspace und in der Cyber-Moderne. Sie kann die Veralltäglichsung der Maschinen durch ihre Verinnerlichung beispielhaft

vorführen, indem sie sie uns ehemaligen BetrachterInnen von Kunstwerken und angehenden Akteuren, Mitspielerinnen und in letzter Konsequenz: Mit-KünstlerInnen, sinnlich-konkret erfahrbar macht. Dadurch unterschiede sich die Kunst von den Kulturwissenschaften und der Philosophie. Die Kunst würde so einen Beitrag zur grössten aller Künste leisten, zur Lebenskunst einer ganzen Gesellschaft. Dass manche der Cyber-KünstlerInnen wie Lynn Hershman, Stelarc, Knowbotic Research, Jeffrey Shaw und andere in diese Richtung gehen, stimmt optimistisch. Die pessimistische Variante, die de Kerckhove nicht in Betracht zieht, bedeutet zum Beispiel taktile Erweiterung von Menschen zu Cybersoldaten oder zu gentechnisch mutierten Übermenschen. Wir wissen, dass daran fieberhaft und mit nicht wenig Geld gearbeitet wird. Und: man sollt sich hüten, Kriegskunst und Gen-Design nicht als Künste zu verstehen.

Ob sich der Fortschritt oder die Katastrophe, ob sich fortschrittliche Katastrophen oder katastrophale Fortschritte durchsetzen werden; ob der Mensch wie ein Sandkorn im Meer der Naturgeschichte verschwinden wird, wie Michel Foucault in seinen dunkleren Momenten befürchtete, während er zugleich unablässig für eine «Ästhetik der Existenz», für ein sich selber immer wieder neu Entwerfen jedes und jeder Einzelnen plädierte, ist kein Naturereignis. Die Antwort auf diese Fragen wird entschieden auch durch die Kunst, die sich der kommodifizierten Finalität der Technik verweigert, sie bremst, relativiert, reduziert oder umpolt und ihr in ihrer Sinnlichkeit verblüffend neuen Sinn abgewinnt. Die ersten, noch ziemlich groben Karten und Navigationsinstrumente, die die KünstlerInnen uns heute mit ihren algorithmisch errechneten Bildern, Installationen und Programmen an die Hand geben, erlauben uns zumindest ein Probehandeln in dieser terra incognita

der aufkommenden Cyber- oder Informationsgesellschaft: Erleben durch Chock-Gewöhnung, Erfahrung durch Sampling, Erkenntnis durch Zerstreuung (Walter Benjamin), Coolness oder Blasiertheit als Haltung, Hypertext oder «Begriffsperson» (Gilles Deleuze) statt Autorschaft, assoziative Antizipation und «Cyborg, Coyote oder Mestiza» (Donna Haraway) als Lebensperspektive heissen einige ihrer Stichworte. Installiert in Hinterhöfen, Gara-

gen, Instituten, mitunter auch in Museen und an technischen Hochschulen konditionieren sie, im kleinen gesellschaftlich weitreichende und noch unabgeoltene Erfahrungen zu machen.

Giacco Schiesser ist Kulturwissenschaftler, Leiter des Studienbereichs «Neue Medien» an der zukünftigen «Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich».