

Josef Bairlein, Christopher Balme, Jörg von Brincken, Wolf-Dieter Ernst, Meike Wagner (Hg.): Netzkulturen. Kollektiv. Kreativ. Performativ

München: Epodium 2010, 250 S., ISBN 978-3-940388-21-6, € 29,-

Kommt heutzutage im Alltag und im Singular die Rede auf ‚das Netz‘, so suggeriert das gemeinhin, dass vom ‚Internet‘ gesprochen wird. Dieser diskursive Hegemonialanspruch kann allerdings auch in die Irre führen, wie der Titel des vorliegenden Sammelbandes *Netzkulturen* anzudeuten verspricht. Dieser geht auf ein im Oktober 2009 in München stattgefundenes Symposium gleichen Titels zurück und ist ein Arbeitsergebnis des zweijährigen DFG-geförderten LMUexcellent-Projekts „Networking. Zur Performanz distributiver Ästhetik“. Die insgesamt vierzehn Beiträge gruppieren sich in vier Themenfelder: „Netzkulturen“, „Agenten im Netz“, „Netzspiele“ sowie „Kartographien des Netzes“ und offerieren mit diesem Zugang ein systematisierendes und breites Themenspektrum.

Die Herausgeber konstatieren, dass „das Bild des Netzes [...] zum Paradigma einer postindustriellen und globalisierten Gesellschaft und ihrer kollektiven Arbeits- und Schaffensstrukturen in Ökonomie, Freizeit und Kunst“ (S.7) geworden ist. Dabei wurden aufgrund der hohen Dynamik der Vernetzung, die sich ganz heterogen in den verschiedensten gesellschaftlichen Bereichen auffinden lässt, vormals fixe Grenzen durchlässig und Funktionen neu verteilt bzw. neu notwendig. (Vgl. ebd. f.) Für dieses Ausgangsszenario skizzieren die Herausgeber in der Einleitung aus einer Perspektive der Kunst- und Theaterwissenschaft eine methodische Engführung. Für die Leitidee eines „kulturwissenschaftliche[n] Netzwerkbegriff[s] in Verbindung mit dem der Performance, verstanden als produktives, prozessuales und potentiell kollektives Geschehen“ (S.8) werden die begrifflichen Konzepte der „affektiven Arbeit“ (Michael Hardt, Maurizio Lazzarato) und der „affirmativen Ästhetik“ (Geert Lovink, Anna Munster) herangezogen. Dies findet sich in einer Vielzahl der Beiträge wieder, ebenso die theoretische Grundierung vermittelt der Akteurs-Netzwerk-Theorie nach Bruno Latour. Eine derartige Engführung erweist sich oftmals als sehr hilfreich, insbesondere, wenn der Horizont sehr weit abgesteckt ist. Das Themenspektrum ist breit aufgestellt, angefangen beim Performance-Theater (Wolf-Dieter Ernst, Christopher Balme), über die Börse (Birgit Wiens), den Film (Lorenz Engell), die Link-Kommunikation (Claudia Gianetti), den Videofilm (Meike Wagner) und Kunst im Internet (Josef Bairlein), Game Culture (Jörg von Brincken), ästhetische Vernetzungsprozesse (Natascha Adamowsky) und ebenso Ausführungen zu methodischen Fragen (Günther Reisinger) sowie zu mobilen ‚Endgeräten‘ (Heike Weber). Aus der Vielfalt der Beiträge sollen einige kurz konturiert werden.

Dirk Baecker schlägt aus einer Überlegung zur Negativität der Kunst und in Anlehnung an Harrison C. Whites Kunsttheorie-Kategorisierung (interface, arena, council) eine vierte Disziplin vor, der er den Namen ‚Posse‘ gibt. Dieses

orientiert sich sowohl begrifflich als auch konzeptionell an Michael Hardt und Antonio Negri. Possen als „feste Kopplungen unter losen Kopplungen“ (S.29) „arbeiten an einem Schönen, das gegen unser Interesse auf unser Interesse stößt“. (S.23) Sie „interessier[en] ein Design der Welt, [...] müssen gelingen [...] und] sind darauf angewiesen, jene Kombination von Kontingenz und Notwendigkeit zu realisieren, die wir hier vielleicht mit dem unzureichenden Wort der Schönheit gekennzeichnet haben“. (S.28) Claudia Gianetti beschäftigt sich in ihren „Notizen zu Link-Kommunikation“ in Anschluss an Vilem Flusser und Régis Debray mit der Verflüchtigung des Dialogs und dem damit verbundenen Verlust von Aushandlungsprozessen. Sie konstatiert eine „Verwechslung zwischen Bildschirm und Medium“, deren Ergebnis sie schließlich als „Wandel des Dispositivs zur Maske [fasst], die zwei Dimensionen in sich vereint: Antiface und Interface“. (S.38) Interessanterweise ist sie die einzige der hier versammelten Autorinnen und Autoren, die den oszillierenden und vieldiskutierten Begriff des Dispositivs einbringt, der sich in der Beschäftigung mit Netzen jedoch nahezu aufzudrängen scheint.

In einen stärker medienkulturwissenschaftlichen Rahmen verpackt Lorenz Engell seine Ausführungen zur „verteilte[n] Handlungsherrschaft im Bereich des künstlerischen und allgemeiner des kulturellen Handelns“ (S.97) „als Charakteristikum von Netzkulturen“. (S.118) Dies präsentiert er am Beispiel einer Filmszene, deren Gegenstand die Produktion einer Filmszene ist. Darin zeigt er sehr nachvollziehbar, wie sich in einer filmischen Reflexion bestehende Handlungsschemata durch den Einfluss von ‚Blicken, Dingen, und Wiederholungen‘ verändern bzw. – widerständig – nicht gelingen.

Ein letzter Beitrag, der über die Betrachtung künstlerischen Austestens hinausgeht, soll hier noch näher betrachtet werden: Natascha Adamowski beschäftigt sich – ausgehend von einer Zeitdiagnose Alain Badiou's aus dem Jahr 2005 – mit der Transformation „der Welt in ein ‚Internet der Dinge‘“ (S.137), indem Alltags-Umgebungen durch kleinste vernetzte Computerprozessoren und mikroelektronische Sensoren („ubiquitous computing devices“) mehr und mehr medialisiert werden. Diese ganz klar technisch determinierten Konzepte haben Einfluss auf „das strukturelle Verhältnis von medialen Praktiken, medialisierten Umgebungen und kulturellen Wahrnehmungs- und Erfahrungsdimensionen“. (S.139) Dies diskutiert sie im Anschluss eingängig anhand zweier Beispiele, die durch ihre Verortung den Bereich klassischer Game-Strukturen erweitern und zugleich Anknüpfungspunkte „für eine kulturwissenschaftliche Analyse gegenwärtiger Überwachungsphänomene“ (S. 147) anbieten.

Auffallend ist nach der Lektüre, dass sich die Mehrzahl der Beiträge auf der begrifflichen Ebene sehr intensiv mit dem ‚Netz‘, dem ‚Netzwerk‘ und der ‚Netzkultur‘ auseinandergesetzt haben – insbesondere unter Hinzuziehung von eindrücklichen Fallbeispielen. Allerdings thematisieren lediglich Dirk Baecker, Lorenz Engell explizit und Natascha Adamowski in der Schlussfolgerung ihrer Argumentation die Auseinandersetzung und den Zusammenhang mit ‚Kultur‘.

Hier zeigt sich auch in der Gesamtschau eine zugangsbedingte heterogene Qualität des Verständnisses von Netzkulturen. Zudem – und das ist in der Tat auffallend – verdeckt eine ausschließliche Kopplung an einen theaterwissenschaftlichen Gebrauch von Performance das Potential, das im durchweg benutzten Adjektiv durchschimmert: von performativ zur Performativität, die die Performance vermittelt medialer Praktiken integriert und nicht ausschließt. Kein Beitrag reflektiert beispielsweise die durchaus anschlussfähigen Überlegungen Sybille Krämers zum Verhältnis von Medialität und Performance. Hier hätte sich insgesamt ein weiteres Betätigungsfeld ergeben, das das eingangs aufgestellte Paradigma sehr viel stärker in die Überlegung integrieren würde.

Insgesamt verbleibt ein etwas unbestimmter Eindruck vom Verständnis der ‚Netzkulturen‘ aufgrund der Themenbreite und des – bis auf wenige Ausnahmen – insgesamt sehr engem theater- und kunstwissenschaftlichen Zugangs. Der Band zeigt jedoch auch oder vielleicht gerade in seiner Engführung sehr deutlich, dass sich die Theaterwissenschaft in ihrem Gegenstand zunehmend mit den Problemen einer medialisierten Gesellschaft und medialen Praxen konfrontiert sieht, denen inhaltlich und methodisch nur noch interdisziplinär beizukommen ist. Oder wie Christoph Balme es in seinem Beitrag über die *Distributive Ästhetik* resümierend formuliert: „Je mehr die herkömmliche Definition von Theater aufgelöst und hinterfragt wird, desto mehr sind wir herausgefordert zu fragen, was das Medium Theater denn dann überhaupt ausmacht.“ (S.54)

Thomas Wilke (Halle/Saale)

Dominic McIver Lopes: A Philosophy of Computer Art

London, New York: Routledge 2010, 143 S., ISBN 978-0-415-54762-8, GBP 20,99

Vorliegende Publikation widmet sich der Computerkunst mit dem Anspruch, eine Philosophie der Computer-Kunst zu liefern. Dieser Vorgabe entsprechen die definitorischen Bemühungen, eine Kunst der Computer von anderen Medienkünsten bzw. digitalen Künsten abzugrenzen, denn „digital art and computer art aren't the same“. (S. 2) Dementsprechend wird in einem ersten Schritt das Verhältnis von Computerkunst zur digitalen Kunst abgeklärt und damit beginnen schon die methodischen und definitorischen Problem der Publikation. Unter Auslassung fast aller Medientheorien bzw. Theorien zu digitalen Medien operiert Lopes mit einem außerordentlich weitgefassten Begriff des Digitalen, der demjenigen der schriftlichen Notation sehr nahe kommt. Digitalität ist für ihn ‚Schriftlichkeit‘ bzw. ‚Notation‘, wie er – ohne diese zu benennen – ausführlich vermerkt, wenn er Shakespeares *Midsummer Night's Dream* oder Bachs *Wohltemperiertes Klavier* als digitale Kunst bezeichnet. Da Digitalität hier überstrapaziert ist und keinesfalls medientheoretisch bzw. apparativ oder technisch verstanden wird, muss zwangs-