

You are a Gadget. Du bist ein spielendes Spielzeug.

Miriam Ommeln

Abstract: Eine mediale Anwendung wird als Gadget gewertet, wenn sie raffinierter, trickreicher und phantasievoller als ihre herkömmlichen Vergleichsobjekte ist. Das Gadget-Prinzip paart sinnvolle, schlaue Funktionalität und außergewöhnliches, kreatives Design mit einem spielerischen Spaßfaktor, nicht selten sogar mit einem hintergründigen Nerd-Humor. Das Charakteristikum dieser Experimental-Ästhetik sind die gegensätzlichen Komponenten des Gadgets (z.B. rationell und kreativ).

Ausgehend von einer Relektüre Nietzsches wird das Gadget-Experiment herausgearbeitet. Auf dem Weg dahin werden der Surrealismus, die kinetische und die kybernetische Kunst kurz gestreift, um konsistent zu den Neuen Medien und zur Virtuellen Realität zu kommen. In letzter Konsequenz ergibt sich die Hypothese, dass der kommende Künstlertypus ein Hacker ist. Die unbedingte Gleichzeitigkeit der Gegensätze, führt zu Nietzsches Forderung, dass der Künstler „zugleich Schauspieler und Zuschauer“ sein solle. Somit wird in einem weiteren Schritt der Künstler zum Hacker; und der Hacker zum Künstler. Meine Deklaration ist daher, dass das Recht auf Kunstfreiheit auch für Hacker gelten muss.

Neue Materialien, Werkstoffe und technische Hilfsmittel (z.B. via Mechanik, Elektrizität) haben von je her in besonderer Weise die Arbeitsweisen der Künstler geprägt. Das Experiment der ästhetischen Erkenntnis ist nach Nietzsche ein Selbst-Experiment. Man muss selbst ein Gadget, ein spielendes Spielzeug sein, da es Gegensätze in sich vereint, querdenkt und die gleichzeitige, sich überdeckende Erkenntnis des Multi-Tools begreift.

1.) Einleitung: Der Einfluss der Kunst auf Technikentwicklungen

Im Hinblick auf meine zentrale These, dass die zukünftigen Medienkünstler immer mehr zum Hacker werden, wie auch vice versa, möchte ich meinen Ausführungen die provokante und subversiv erscheinende Frage voranstellen, ob das Böse gut sein kann? Allgemeiner formuliert: wird die kommende Ästhetik die neue Ethik sein?

Die Situation der heutigen Kunst weist hinsichtlich ihrer Rolle, die sie bei technischen Entwicklungen spielt oder spielen sollte, eine sonderbare Kluft auf. Die Kunst, allen voran die Medienkunst, erhebt den Anspruch sich, nicht nur kritisch reflektierend, in den Mittelpunkt der technologischen Entwicklungen zu setzen, sondern sie sogar voran zu treiben und an der Spitze des Fortschritts der Kultur zu agieren, wie beispielsweise Peter Weibel erklärt: „Die Medien helfen technologische Entwicklungen zu entdecken [...]. Die Aufgabe der Kunst besteht darin, Türen zu öffnen, wo keiner sie sieht.“¹ Auf der anderen Seite steht die breite Öffentlichkeit und das Publikum, das Gros der Naturwissenschaftler und Technikphilosophen mit eingeschlossen, die sich weder der außerordentlichen Relevanz noch der Wechselwirkung von Kunst und Technikfortschritt wirklich und vollends bewusst sind, allenfalls wird (Medien)kunst als nette oder beeindruckende Spielerei wahrgenommen. Selten jedoch wird Kunst, außerhalb ihrer Funktion des Designschaffens, als eine Wissenschaft in Betracht

¹ In: *Interview: Peter Weibel über die Rolle des Museum im 21. Jahrhundert*. Unter: <http://on1.zkm.de/zkm/personen/weibel> (Zuletzt abgerufen am:14.7.2011).

gezogen, deren Werkzeugcharakter und Wissensrepertoire direkten Einfluss auf (aktuelle) Technikentwicklungen nehmen kann oder könnte.

Dass dieser direkte Einfluss nicht abwegig, sondern vielmehr real vorhanden ist, beweist das Beispiel Leonardo da Vinci, den jedermann vornehmlich als Maler kennt. Weniger bekannt dürfte sein, was der Geistliche Giovanni A. Mazenta berichtet: „In den Werkstätten der Künstler werden viele von Leonardo erfundene Maschinen zum Schneiden und Polieren von Kristall, Eisen und Stein verwendet; und eine ist in den Mailänder Kellern häufig im Gebrauch zum Zerkleinern großer Mengen Fleisch für den *cervellato* (eine Mailänder Spezialität, [...]).“² Solch eine kreative, *atypische Transfer- und Verwendungsweise*, hier eines ursprünglich künstlerischen Werkzeuges zur technologischen Herstellung von Wurst, würde man nach Wau Holland, dem Begründer des Chaos Computer Clubs in Deutschland, einer Hacker-Vereinigung, durchaus als einen *Hack* bezeichnen können.³ In der Regel unterschätzt man überdies auch allzu leicht die *mentale Affinität* von Naturwissenschaft/ Technik und Kunst, wie das Beispiel Konrad Zuse⁴ zeigt, um in der Informationstechnologie zu verweilen, der mit der Berufswahl des „Gebrauchsgrafikers liebäugelte“, jedoch Bauingenieurwesen studierte, und unter den Pseudonym *Kuno See* ganz hervorragende Ölbilder ausstellte.⁵

Ein weiteres Beispiel, wo die Kunst auf die Technik Einfluss nimmt, und kaum umgekehrt, ist in der Glastechnologie zu finden.⁶ Historisch lässt sich rekonstruieren, dass die antike Flachglasherstellung als Fensterglas keine wesentliche Rolle spielte, sondern lediglich als eine Art Dekorationsstück, „die Ausnahme, vielleicht eine spielerische Abwechslung oder einen besonderen Luxus darstellte“.⁷ Die Entwicklung hin zu der Glasfassaden-Architektur unserer heutigen Zeit, verdanken wir wohl in erster Linie einem *Geschmacksurteil*, einem *ästhetischen Urteil*, dass sich *seinen* technischen Weg durch seine ungewöhnliche Verwendungsweise von Produkten/ Artefakten bahnte. Überraschend mag auch die übergreifende Tatsache sein, dass der Bergbau ursprünglich nicht zur Gewinnung von erzhaltigen Werkstoffen betrieben wurde, sondern seine Triebkraft in der magisch anmutenden Farbschönheit der Gesteine fand.⁸

² In: (Hg.) Heydenreich, Ludwig H. et al., *Leonardo, der Erfinder*, 1980, S. 134.

³ Wau Holland alias Herwart Holland-Moritz erklärt: „Hacken ist, wenn man das Wasser für das Fertiggartoffelpüree mit der Kaffeemaschine erhitzen kann.“ Der „schöpferisch-kritische“ Umgang mit Technologie entspricht einem „atypischen Nutzerverhalten“ und ist somit nicht strafbar, weil es kaum vorhersehbar ist. Vgl. Interview mit Wau Holland. In: *Die Datenschleuder*, unter: <http://ds.ccc.de/pdfs/ds075.pdf>

⁴ Konrad Zuse ist der Erfinder der Z3, dem ersten funktionstüchtigen Computer, und Ehrenmitglied des Chaos Computer Club.

⁵ Vgl. Katalog anlässlich der Wanderausstellung *Blauer Kreis. Künstlerische Werke von Erfinder-Unternehmern*, BMBF, (Hg.) Galerie/art consulting Karin Palme, Köln 1997.

⁶ Vgl. Lerner, Franz, *Geschichte des deutschen Glaserhandwerks*, Schorndorf 1981, S. 18-20.

Anm.: Ergänzend lässt sich festhalten, dass man die Wurzeln der Entwicklung von Flachglas wohl auch in dem überzeugenden Bestreben der Herstellung von *Spiegel*-Glas suchen kann, da Spiegel in Form von ruhenden Wasseroberflächen, behauenen und polierten Kupfer- und Bronzeoberflächen etc. die Kultur des Menschen von Anbeginn an begleiteten. Die Verwendung von poliertem undurchsichtigen Obsidian, einem vulkanischen Gesteinsglas, als Spiegel entspricht einer *Konsumenten atypischen Verwendungsweise* des Obsidians als Material für Werkzeuge (Schneidegeräte, Pfeilspitze etc.). Der vielfältige Einsatz von Spiegeln bei Künstlern bis hin zum Einsatz von Linsen in Kameras oder den Projektionsflächen in der Virtuellen Realität wird an dieser Stelle nicht weiter vertieft.

⁷ Vgl. ebd. S. 18f.

⁸ Anm.: „Es mag jemandem, dem die prähistorischen Periodenfolgen von der Stein- über die Bronze- zur Eisenzeit geläufig ist, merkwürdig erscheinen, daß der älteste Bergbau der Welt dem Eisenerz Hämatit galt. Dennoch stimmt es – nur, daß es den frühesten Erzgräbern nicht um den Metallgehalt ging, sondern vielmehr um die Farbkraft der Erze. Ocker und Rötel waren sehr begehrt zur Bemalung des Körpers, zu magischen Zwecken des Jagdzaubers (Tierbilder), vor allem aber im Bestattungsbrauch. [...] die Toten im Grabe mit einer dicken Schicht roten Ocker bestreut, mit Rot der Farbe des Blutes und des Lebens.“ In: *Museum, Deutsches Bergbau-Museum Bochum*, Braunschweig 1995, S. 23.

2.) Eine Maschine ist eine Maschine, – oder nicht?

Jede atypische Denk- und Verwendungsweise von Gegenständen und Objekten verlangt die Anpassung und Übertragung in und an ihren jeweiligen Kontext, sei sie abstrakt oder konkret. Um dies besser zu begreifen, sei von dem folgenden, von Leonardo stammenden, Satz, – der allen Schaffenden, Künstlern wie Ingenieuren, vertraut vorkommen wird, – ausgegangen: „Wo die Natur aufhört, neue Formen entstehen zu lassen, beginnt der Mensch mit den natürlichen Dingen, mit Hilfe eben dieser Natur, eine unendliche Vielfalt der Formen zu erschaffen.“⁹ Diese scheinbar triviale Aussage verbirgt ihren erkenntnistheoretischen Kern: Will die Form- und Materialgestaltung nicht nur wahllos kreiert werden, sondern sich ebenfalls die vielfältigen und überraschenden Auswahlmöglichkeiten erschließen, die sich durch die Konstruktion, bedingt durch die Natur(gesetze), ergeben, dann darf der Blick des Schaffenden nicht nur der äußerlichen Ganzheit des Artefakts/ Objekts gelten, sondern muss ebenfalls auf die Wirkmechanismen *innerhalb* der Ganzheit gerichtet sein. Diese können zum Beispiel die Mittel der Perspektive sein, – wie sie vor allem im zweidimensionalen Medium der Malerei verwendet wird.

Eine andere Möglichkeit besteht darin, die mechanischen Elemente getrennt vom Objekt, von der Maschine an sich zu betrachten, wie Leonardo sie auflistet.¹⁰ Die Betrachtung von Wirkmechanismen hat zunächst einmal primär wenig mit dem Maschinenbau zu tun, sondern sie ist in erster Linie eine *künstlerische Konsequenz* bei der Suche nach der Form- und Materialgestaltung, die sich zwangsläufig vom zwei- ins dreidimensionale hinein fortentwickelt, d.h. in eine *zunehmende Dimensionalität*, die auch vor der Dimension der Zeit nicht halt macht, und dadurch die Wirkung ihrer Plastizität und ästhetischen Ausdruckskraft steigert. Nimmt man Leonardos Aussage ernst, so muss eine *zunehmende Komplexität* an Formen (und Materialien), was eine Zusammenfügung und -setzung unterschiedlicher Formen (und Materialien) impliziert, zusammen mit ihrer *Ausdehnung in den Raum* zu einer Art experimentellen ‚Montage‘-Anleitung für Formen (und Materialien) führen, die auf *Wirkelementen* fußt und eben gerade *nicht* nur auf den vollendeten Form-Objekten,¹¹ – da dies sonst dem künstlerischen Selbstverständnis und Streben *eo ipso* zuwiderlaufen würde.

Diese Verfahrens- und Sichtweise ist nicht von jeher so selbstverständlich in der Wissenschaft des Maschinenbauwesens beheimatet, wie man heutzutage vielleicht vermuten könnte, und wie Leonardo sie ihm ca. vierhundert Jahre vorweg nahm. Dennoch verweist sie auf die zutiefst ästhetische Grundstruktur in den Ingenieurwissenschaften und vice versa auf eine komplementäre, grundstrukturelle Verhaftung der technischen Komponente in den Künsten.¹²

Es dauerte bis zu der Zeitepoche Friedrich Nietzsches (1844-1900) bis man Abstand davon nahm eine Maschine nur als eine Maschine zu sehen, d.h. „eine Mühle war eben eine Mühle“, eine Kaffeemaschine, eine Kaffeemaschine „und nicht zugleich etwas anderes.“ „[...] jene

⁹ Leonardo da Vinci. In: (Hg.) Brizio, Anna Maria et al.; *Leonardo der Künstler*, 1980, S. 41.

¹⁰ Leonardo da Vinci: *Codex Madrid I* und *Codex Atlanticus*.

¹¹ Anm.: Ein naheliegenderes, anschaulicheres Beispiel als das der Maschinenformen, ist das sezierende Messer in der Anatomie, das benötigt wird, um die muskulären Wirkmechanismen des Körpers zu erforschen, die es dem Künstler erlauben Form und Gestalt des Menschen besser zu verstehen und zu gestalten und somit „die Bewegungen der Seele“, mithin Dynamik und Emotion, mitzuteilen, wie Leonardo begründet. (In: *Leonardo der Künstler*, a.a.O., S. 165).

¹² Anm.: Die Durchdringung der Kunst reicht nicht nur in die Ingenieurwissenschaften hinein, sondern sie durchzieht die Naturwissenschaften allgemein. Um nur einen kleinen, ahnenden Vorgeschmack zu geben, sei wiederum Leonardo angeführt: „Diese [Malerei] lehrt mit ihrem Prinzip der Zeichnung, den Architekten, wie sein Bauwerk fürs Auge angenehm wird; sie lehrt die Hersteller der verschiedensten Vasen; die Goldschmiede, Weber, Sticker; sie hat die Buchstaben gefunden, mit denen man die verschiedenen Sprachen zum Ausdruck bringt; sie hat den Arithmetikern die Zahlen gegeben, sie hat die Geometrie die figürliche Darstellung gelehrt, sie lehrt die Perspektivenmaler, Astrologen, Maschinenbauer und Baumeister.“ (In: *Leonardo der Künstler*, a.a.O., S. 88).

Gruppen von Theilen, welche wir Mechanismen nennen, sah das geistige Auge an der Maschine noch gar nicht oder nur selten.“, wie Franz Reuleaux (1829-1905), ein Schüler von Jakob Ferdinand Redtenbacher (1809-1863), dem Begründer des wissenschaftlichen Maschinenbaus, 1875 schrieb, und weiter: „Deshalb beschreiben die älteren Bücher jede Maschine von Grund aus bis zu Ende.“¹³

Das Gefühl und die Empfindung für die Form verlangt und erzwingt von jedem kreativ Schaffenden das *zugleiche* Zusammendenken der Teile *und* des Ganzen. Es verlangt gerade vom Künstler das erkennende Bewusstwerden, wie er seine Werke am besten mitteilen kann, welche Veränderung der Teile und Komponenten die mächtigsten Wirkungen im Rezipienten erzielen. Der zugleich notwendige analytische Zug wird z.B. in der Ornamentik oder den Werken des Op-Art-Künstlers Victor Vasarely oder des Maurits Cornelis Escher äußerst offensichtlich.

Um zu erkennen, wie, warum und welche Teile der Realität auf uns eine Wirkung erzielen, bedarf es nach Nietzsche, für den jede Empfindung sofort eine Form erzeugt, bzw. zitierend präziser formuliert: „[...] das, was Empfindung ist, projicirt zugleich *Formen*, [...].“ (KSA 7, 448, 19 [84]) – dabei sei die Betonung und Aufmerksamkeit auf das Wort ‚zugleich‘ und auf die von Nietzsche verwendete Pluralbildung von ‚Form‘ gelenkt, was darauf hinweist, dass mehrere Formbildungen möglich sind, – eines *Spiegels*: „Ein Spiegel, auf dem Dinge nicht als Fläche sondern als Körper sich zeigen.“ (KSA 9, 310, 6 [435]). Die Auflösung der Fläche und ihre analytische Zerlegung sowie ihre darauf folgende Re-Zusammensetzung oder Kombination, machen die täuschende Flächenform erst beherrschbar und erweiterbar, – was zudem nicht nur zu einer Erweiterung der Empfindungen und Formen beiträgt, sondern allgemein zur Erkenntnis an sich .

Verfolgt man diese räumliche Vorstellung Nietzsches von einem Spiegelbild auch ganz konkret weiter, gelangt man in gerade Linie zur Augmented Reality und der Touchable Holography, wie sie auf der SIGGRAPH 2009 von Takayuki Hoshi et al. vorgestellt wurde, sowie zur immersiven Virtuellen Realität¹⁴ oder auch einfach zum 3D-TV/ Kino. Zuvor gab es bereits beeindruckende holographische Bilder und Versuche von Salvador Dalí, der in besonderer Weise den Druck der Formgebung, bedingt durch die materialen Flächen, wahrnahm und durchdachte¹⁵ bis hin zu seiner radikalen, d.h. an die Wurzel gehenden

¹³ In: *Leonardo, der Erfinder*, a.a.O., S.138. Oder: Franz Reuleaux, *Lehrbuch der Kinematik*, Bd.1, Braunschweig 1875, vgl. S. 11.

Anm.: Reuleaux machte sich viele Gedanken darüber, warum die technologische Entwicklung stagnierte: „Was ich Neues in meinem Buche vorführe – [...] – liegt fast ganz, sei es direkt oder indirekt, auf dem logischen und philosophischen Gebiete, namentlich dem ersteren. Ich will gestehen, dass ich dessen mehr noch nach der Vollendung des Werkes, als bei dessen Ausarbeitung inne wurde. Wie es gekommen ist, dass in der bisherigen Behandlung eines so wichtigen Gegenstandes, wie des Maschinenwesens, so bedeutende Lücken in logischer Beziehung bestehen bleiben konnten, sei dahingestellt. Es kann die Folge des Verfalls des philosophischen Studiums sein, [...], wenn in Kreisen der praktischen wie theoretischen Maschinenkundigen die Philosophie und gleich in einem hin die wissenschaftliche Logik gering geschätzt oder auch verspottet wurde. Das exakte und eingehende Spezialstudium, verbunden mit dem gesunden Menschenverstande, sollte ausreichend sein. [...] und wie inzwischen das Philosophische und die Logik in den eigenen wissenschaftlichen Gebieten verfiel, wurde nicht bemerkt. [...]. Wir haben uns von dem Zuge der Spezialisierung, welcher unbemerkt eine Entfremdung der Wissenschaft von ihren Urquellen bewirkt, viel zu weit fortreisen lassen.“ (ebd., S. IX f.)

Dass die Philosophie das logische Denken befördert, wird selbst bis heute in der breiten Wahrnehmung nicht erkannt und akzeptiert. Die Leistungsfähigkeit von Kunst und Technik bedingen sich ebenfalls gegenseitig, – mit der Philosophie als Dritte im Bunde.

¹⁴ Siehe z.B. Miriam Ommeln, *Die Technologie der Virtuellen Realität. Technikphilosophisch nachgedacht*. Frankfurt a.M. 2005.

¹⁵ Z.B.: „Die Form ist eine Reaktion der Materie unter dem inquisitorischen, »von allen Seiten« der »harten und unerbittlichen Fläche« kommenden Zwang.“ Die surrealistischen Gegenstände beanspruchen in allseits bekannter Weise ihre experimentelle und surreale Freiheit. (Salvador Dalí, *Mystisches Manifest*. In: *Salvador Dalí*, Prestel, München 1993, S. 372).

Aussage. „[...] ich will herausfinden, wie ich in meinen Werken die Antimaterie befördern kann.“¹⁶

Man muss nicht gleich bis zu den Formen der Antimaterie oder der Quantenphysik vordringen, sondern kann bei der reduzierten, alphanumerischen und elektromagnetischen Form der Bits stehen bleiben, also bei der Informationstechnologie, wie sie in den Medienkünsten gehandhabt wird. Selbst bei dieser, die traditionelle Form auflösende und zerstörende *Form-art*, bleibt die Errungenschaft von Wirkmechanismen erhalten, die das Ganze, das Softwareprogramm, an algorithmisch ausgewiesenen Punkten steuert. Der mediale und informatorische Blickwinkel ist hier sowohl auf das System als Ganzes als auch auf seine pointierten Teile an den Steuerelementen, wie z.B. einen ‚Hack‘-Punkt konzentriert. Die riesige Palette an Variationsmöglichkeiten besitzt daher künstlerischen sowie technischen Charakter, er ist dem System inhärent eingeschrieben.

3.) Die Meister der Taktik und die Rolle des Werdens

Die verwirrend erscheinende Überschneidung der Charakterisierung von Künstlertum und Ingenieurwissenschaft¹⁷ resp. Informatik bis hin zu ihrer vermeintlichen Ununterscheidbarkeit, ist eine Fragestellung, die auch von Friedrich Nietzsche bemerkt wird und deren herausfordernden Thematik er sich stellt, ja als Künstler-Philosoph sich geradezu stellen *muss*.¹⁸ Dafür analysierte er die Arbeitsweise der herausragenden ‚Großen‘, der sogenannten ‚Genies‘ und findet bei ihnen einen „Handwerker-Ernst, welcher erst lernt, die Teile vollkommen zu bilden, bis er es wagt, ein großes Ganzes zu machen, sie gaben sich Zeit dazu, weil sie mehr Lust am Gutmachen des Kleinen, Nebensächlichen hatten als an dem Effekt eines blendenden Ganzen.“ Und weiter: [...] mit scharfem Auge und Gehör für die Wirkung auf die anderen Anwesenden, man reise wie ein Landschaftsmaler und Kostümzeichner; man exzerpiere sich aus allen Wissenschaften alles das, was künstlerische Wirkung macht, [...].“¹⁹ Summa summarum kommt Nietzsche zu dem Ergebnis, dass „[...] die Tätigkeit des Genies durchaus nicht als etwas Grundverschiedenes von der Tätigkeit des mechanischen Erfinders, des astronomischen oder historischen Gelehrten, des Meisters der Taktik“ sei. (ebd., S. 554 (162)).

Wenn ergo alle ‚Großen‘ ihres Faches *Meister der Taktik* sind, bedeutet das, dass sie die generelle *Kunst der Anordnung und Aufstellung* beherrschen. Doch über das Gestalten von Formen und Materialien hinaus, ist wichtig festzuhalten, dass sie in *allen* Wissenschaften wildern und damit querdenkende Menschen sind, die in ihrer Methodik und durch ihre Mittelwahl zahlreiche Verbindungen und suggestive²⁰ Anregungen für ihre jeweiligen Fachzwecke verknüpfen, d.h. „[...] die in der Kombination ihrer Mittel nicht müde werden.“

¹⁶ Dalí, ebd. S. 366.

¹⁷ Anm.: An dieser Stelle und weiterhin in diesem Beitrag seien die Informatik, die Naturwissenschaft und die Mathematik trotz ihrer disziplinären Unterscheidbarkeit in der Begrifflichkeit Ingenieurwissenschaft inbegriffen, da Nietzsche, historisch bedingt, zum einen die Informatik nicht kennen konnte und er zum anderen hier, in seinen übergreifenden Überlegungen, keine Unterscheidungen benötigt.

¹⁸ Anm.: Nietzsche ringt regelrecht mit dem „*Problem der Wissenschaft*“ (KSA 1, 13 (2)) und erkennt den Lösungsweg: [...], hingestellt auf den Boden der *Kunst* – denn das Problem der Wissenschaft kann nicht auf dem Boden der Wissenschaft erkannt werden –, [...].“ (ebd.). Genauso schlüssig lassen sich diese Methode und ihre Erkenntnisse umgekehrt auf das Problem der Kunst anwenden.

¹⁹ In: *Aus der Seele der Künstler und Schriftsteller*, (I 555 (163)).

²⁰ Anm.: Die Bedeutung der Suggestion ist bei Nietzsche vorwiegend positiv besetzt, da sie den höchsten Grad an Einfühlungsvermögen und Ahnung repräsentiert und der dionysischen Kraft eigen ist. Die Anregung wird an obiger Stelle sowohl auf nüchtern-rationaler als auch auf emotionaler Basis verstanden.

In einem Satz und ganz konkret: „Das Genie tut auch nichts, als daß es erst Steine setzen, dann bauen lernt, daß es immer nach Stoff sucht und immer an ihm herumformt.“ (ebd.)

Mit dieser Art von experimenteller Ästhetik führt eine erste Spur von Nietzsche hin zur Medienkunst und dem Gadget, die sich hauptsächlich durch ihre Vielfalt auszeichnen, an Kombinationen, Formen, Werkstoffen, Mitteln, Zwecken und Kodierungen. Trotz der gleichartigen Arbeitsweise der ‚Großen‘ aller Couleur wundert sich Nietzsche über eine sich auftuende Diskrepanz: „Woher nun der Glaube, daß es allein beim Künstler, Redner und Philosophen Genie gebe?“ (ebd.)

Neben psychologischen Gründen, die hier nicht interessieren, macht Nietzsche einen wichtigen Punkt in der Arbeitsweise aus, der zudem letztendlich eng mit der Werkstoff-Frage verbunden ist: „Sodann: alles Fertige, Vollkommene wird angestaunt, alles Werdende unterschätzt. Nun kann niemand beim Werk des Künstlers zusehen, wie es *geworden* ist; das ist sein Vorteil, denn überall, wo man das Werden sehen kann, wird man etwas abgekühlt. Die vollendete Kunst der Darstellung weist alles Denken an das Werden ab; es tyrannisiert als gegenwärtige Vollkommenheit. Deshalb gelten die Künstler der Darstellung vornehmlich als genial, nicht aber die wissenschaftlichen Menschen. In Wahrheit ist jene Schätzung und diese Unterschätzung nur eine Kinderei der Vernunft.“ (ebd.). In der Regel geht man davon aus, dass die Künstler von der Inspiration geleitet werden, während die Naturwissenschaftler automatisch ihre Ergebnisse erzielen, wenn sie ihre Formeln durch den Computer oder einen Rechenformalismus jagen. Doch diese Art des Werdens und der Entstehung, die man mehr oder weniger beobachten kann, ist nicht gemeint, da bereits zuvor festgehalten wurde, dass die Arbeitsweisen äquivalent sind.

Relevant ist vielmehr die außerordentlich bedeutende Rolle des Werdens zu erfassen, die Nietzsche in den Mittelpunkt seiner philosophischen Gedanken stellt und die in der *Lehre vom Werden* seinen Niederschlag findet. Für Nietzsche existiert nur ein Werden, kein Sein. Das Sein ist für ihn eine Fiktion, gleichbedeutend mit dem Schein. Das Sein stellt somit den Versuch dar, das allgegenwärtige Werden zu überwinden. Es kann *tyrannisierend* wirken, wenn ein Absolutheitsanspruch vorgebracht wird, ein Sein ‚an sich‘ postuliert bzw. es als Vollkommenheit dargestellt wird. Die gefährliche Negation des Werdens verzögert und verstellt jede Dynamik und jede Perspektive; die wiederum im Nietzscheschen *Perspektivismus* betont wird und eine mögliche *Umwertung der Werte* begünstigt.

Im 20. Jahrhundert wird ersichtlich, dass und wie die Künstler selbst unter der scheinbaren Vollkommenheit und ihrer Starrheit leiden. Statt der Darstellung von Sein, im Sinne von festen Gegenstandswirklichkeiten und der Realität, wird versucht, die *Mittel selbst* darzustellen, wie es in der abstrakten Kunst geschieht.²¹ Eine andere Tendenz ist die Integration von *Bewegung bzw. Dynamik* in die Kunstwerke. Dabei sind der experimentellen Fantasie und Theorie in ihrem Einbezug von dynamisch verstandener Realität und damit der Erforschung und Repräsentanz des (ständig kommunizierenden) *Lebens selbst* keinerlei Grenzen gesetzt. Es gibt sich verändernde, bewegliche und bewegende Objekte aller Art. Seien es nun *mechanische Teile* wie z.B. in der Kinetischen und Kybernetischen Kunst oder *Materialien*, wie oszillierenden Farbeffekte etwa in der Op-Art oder die „vibrierenden Lichtquanten“²² in den stereoskopischen Experimenten des Surrealismus oder auch bis hin zum Miteinbezug von *Menschen*, wie im Bodypainting oder in der Aktionskunst, vor allem die Bewegungen des Fluxus und Happening. Das Publikum wird dabei immer auf vielfältigste Weise in Bewegung versetzt. Die *Interaktivität* und *Immersivität* wird besonders ersichtlich in der sogenannten ‚Cave‘ der Virtuellen Realität oder der Medienkunst allgemein, wo der oftmals spielerische Ernst der Benutzer sie dokumentiert.

²¹ Anm.: Die abstrakte Kunst kommt dem Kunstverständnis Nietzsches nicht besonders entgegen, bzw. entspricht ihm nicht. Siehe dazu: Ommeln, Miriam, *Die Verkörperung von Friedrich Nietzsches Ästhetik ist der Surrealismus*, Frankfurt a. M. 1999.

²² Vgl. Robert Descharnes, *Dalí, das Bild und der Raum*. In: *Salvador Dalí*, a.a.O., S. 402.

Nietzsches Aussage, dass der Maßstab des Werdens, eine entscheidende Rolle bei der Beurteilung und Zuordnung eines Künstlers oder eines Wissenschaftlers spielt, führt auf eine zweite Spur, die hilfreich ist, den künftigen Künstlertypus näher zu identifizieren. Hinterfragt man den *Werkstoff* des Werdens unter der Annahme Nietzsches, dass „der Mensch sich alles Geschehen als ein *Geschehen für Auge und Getast* zurechtlegen will, folglich als Bewegung.“ (vgl. KSA 10, 656, 24 [17]), dann muss man auch die Frage nach den eventuell wirkenden Bewegungen stellen, die der Menschen *nicht* vordergründig und bewusst *als Bewegung wahrnimmt*.

Kurzum, gerade in der Medienkunst ist die Frage nach ihrem Werkstoff, der *Elektrizität bzw. dem Elektromagnetismus* zu stellen.²³ Die Kunst aus der Steckdose²⁴ könnte nämlich mehr implizieren, als das übliche Raum-Zeit-Paradigma des Internets. Auch wenn Körper und Entfernungen sich ihrem Verschwinden annähern, so transformiert die Elektronik des Computers das mediale Werk dennoch für uns ins Wahrnehmbare, – via Mechanik, Optik, Akustik etc. Dies Wahrnehmbare bleibt jedoch immer der Basis der Elektrizität verhaftet. Sie ist mittelbar anwesend, ihre Abwesenheit im medialen Werk nicht möglich. Doch welchen Einfluss und Part übernimmt dieser *nicht wahrnehmbare* Teil des Werkstoffs beim Bearbeiten und im späteren Kunstwerk? Nietzsche bemerkt richtiger Weise: „Von den zahlreichen Einwirkungen in jedem Augenblick z.B. Luft Elektrizität empfinden wir nichts: es könnte genug Kräfte geben, welche, obschon sie uns nie zur Empfindung kommen, uns fortwährend beeinflussen.“ (KSA 10, 654). Die atmosphärische und die ästhetisch-auratisch mehrschichtige Umgebung als auch die Eigenschaft der elektrischen Schwingungen im Leiter selbst beeinflussen das Design von Grund auf.

Nach Nietzsche sind „die Dinge nur die Grenzen des Menschen.“ (I 1045 (48)) auf dem Wege zur Selbsterkenntnis und somit ebenfalls in der Kommunikation, sie sind rein dynamische und sich beständig verändernde Relations- und Beziehungsgeflechte: „Es handelt sich nicht um ein *Nacheinander*, – sondern um ein *Ineinander*, einen Prozeß, [...]“ (III 490). Es handelt sich generell um konvulsivische Formzermalmungen nach surrealistischer Art, bzw. um pulsierende, oszillierende oder rhythmische Bewegungsgebilde, um „eine Art Verschiebung und Stellungs-Wechsel von »Seiendem«, vom Bleibendem: [...]“ (ebd.). Es geht also um Bewegungen, Verzerrungen, Veränderungen, Relativität, Entfernungen und Verhältnisse; lakonisch, um Metamorphosen und Transformationen²⁵ aller Art. Das ergibt folgerichtig eine „*Reduktion alles Geschehens* auf den Sinnenmenschen und Mathematiker.“ (KSA 10, 656 (24 [17])). Die primär künstlerischen Fähigkeiten der ausgebildeten Sinnesorgane müssen immer um das Wissen und die Fähigkeit der allgemeinen Konstruktion ergänzt werden. Dezidiert formuliert: das Wissen, um *quantitative* Maßstabsveränderungen zur Erfassung von Werden, von Bewegungen und Relationen, ist unabdingbar. Ein Auge ohne Getast nimmt deshalb nicht viel wahr, es verschätzt sich. Im Falle der Neuen Medien wird man um ein physikalisches bzw. technisches Wissen nicht herumkommen, wenn man *die im Kunstwerk wirkenden Dinge* selbstbestimmt gestalten und erfassen möchte. Die binäre, polige Grundlagenstruktur der Neuen Medien erfordert konsequenterweise zwingend vom Medienkünstler eine Auseinandersetzung mit seinem Werkstoff, der die *Elektrizität* und die *Programmierung* als Grundlagen mit einschließt.

²³ Anm.: Die Elektrizität wird von mir als ‚Werkstoff‘ bezeichnet, ungeachtet der Tatsache, dass sie nicht im konventionellen Sinne bearbeitbar ist, da sie eine plastische Wirkung hat, und da dieser Begriff eine größtmögliche Bedeutungsschnittstelle zwischen seinem Gebrauch in der Kunst und in den Ingenieurwissenschaften aufweist.

Die Kategorie Werkstoff wird von mir gleichzeitig philosophisch verstanden, um auszudrücken, dass Elektrizität mehr ist, mehr vermag und noch *eingehender* zu hinterfragen ist, ebenso wie das ‚Werden‘, das deshalb von mir gleichfalls als ‚Werkstoff‘ eingruppiert wird. Die generelle Frage der Bearbeitung wird hier u.a. angeregt und gestellt.

²⁴ Anm.: Funkwellen, die aus elektromagnetischen Wellen bestehen, gehören selbstredend dazu.

²⁵ Anm.: Das mathematische Gebiet der Topologie ist hier von besonderem Interesse.

Eine andere Konsequenz der *Elektrizität* bzw. der Elektronik ist die neuartige Eigenschaft der *Gleichzeitigkeit* innerhalb der Medienkunst. Die elektronische Verschaltung ermöglicht den bequemen Einsatz von unterschiedlichen und mehreren Medienarten in einem Kunstwerk, was oftmals durch den Begriff Installation zum Ausdruck gebracht wird. Entsprechende Sensoren sorgen erweiternd für die gewünschte Interaktivität. Der multifunktionale und multimediale Einsatz der Sinnesreizungen ist nicht neu, wie z.B. in der Oper, oder in der natürlichen Lebenswelt, dennoch unterscheidet sich der künstlerische Einsatz der elektronischen Medien in ihrer Wirkungs- und Rezeptionsweise von den traditionellen. Jaron Lanier, ein Pionier der Virtuellen Realität, charakterisierte diese einmal so: „[...] – it’s like going on a hike and being the sculptor of the mountain at the same time.“²⁶

Ein Grund besteht sicherlich in der engen Verzahnung von *Aktivem und Passivem*, allgemeiner gesagt, in der nun eröffneten Möglichkeit und in der Tendenz, „zum Umgekehrten hindurch zu wollen“, wie Nietzsche seine „Experimental-Philosophie“ ähnlich charakterisiert. (vgl. KSA 13, 492, 16 [32]). Dabei ist nicht nur der Übergang vom Künstler zum Techniker und anders herum gemeint oder, dass der mediale Konsument selbst zum Kunst-Produzierenden oder gar interaktiv wird²⁷, sondern in erster Linie die *widersprüchlichsten Verknüpfungen* der Sinneseindrücke selbst.

4.) Der Werkstoff Elektrizität und das Gadget-Prinzip

Die Herausforderung liegt darin verborgen, was Nietzsche als „die eigentliche Not des Künstlers der Zukunft“ (I 426 (10)) bezeichnet: „Seine Kunst ist, auf dem Kahne der schriftlichen Aufzeichnung nicht einzuschiffen, wie dies der Philosoph“, oder der Wissenschaftler, „vermag: die Kunst will *Könnende* als Überlieferer, nicht Buchstaben und Noten.“ (ebd.). Diese Problematik erfährt bekanntlich ihre besondere Relevanz gerade bei der Konservierung digitaler Medienkunst, vor allem bei technisch aufwendigen Installationen. „Denn ist die Kunst überhaupt nur das Vermögen, das an andere mitzuteilen, was man erlebt hat, widerspricht jedes Kunstwerk sich selbst, wenn es sich nicht zu verstehen geben kann“ (I 413 (9)). Aus einer anderen Perspektive gesehen, heißt das, dass „die Größe [...] des Künstlers, gerade in jener dämonischen *Mittelbarkeit* seiner Natur besteht, welche gleichsam in allen Sprachen von sich redet und das innere, eigenste Erlebnis mit der höchsten Deutlichkeit erkennen läßt; [...]“ (ebd.).

Die historisch eingeübte Vereinzelung der Sinneseindrücke und ihre exzellente Meisterschaft, eine wichtige Errungenschaft des ausgereiften Expertentums, stehen hier und heute allerdings einer medialen Zusammenführung und einer elektronischen Neukombination der Sinnesreize und ihrer kommunikativ-künstlerischen Vermittlung und Mittelbarkeit noch ungelent und widerständig gegenüber. Eine ähnliche Situation erkennt Nietzsche im Vergleich seiner Zeit mit der Antike: „[...] die schlechte moderne Gewöhnung, daß wir nicht mehr als ganze Menschen genießen können: wir sind gleichsam durch die absoluten Künste in Stücke zerrissen und genießen nun auch als Stücke, bald als Ohrenmensch, bald als Augenmensch usw.“ (KSA 1, 518f). Dieses Dilemma betrifft in unterschiedlichem Ausmaß den Rezipienten gleichermaßen wie den Kunstschaffenden selbst. „Sicher ist, daß wir einem solchen Kunstwerke gegenüber erst lernen müßten, wie man als ganzer Mensch zu genießen habe: während es zu befürchten ist, daß man, auch hingestellt vor ein derartiges Werk, es sich in

²⁶ Jaron Lanier, *The Virtual Visionary*, in: *The Guardian Saturday Review*, 29. Dec. 2001.

²⁷ Anm.: Interaktive Bedienelemente kennt man bereits seit Hunderten von Jahren. Sie haben eine lange kulturelle Tradition z.B. in den Flugblättern, diese „gehörten zu den wichtigsten Medien vor 500 Jahren“. Jörn Münkner, *Eingreifen und Begreifen. Handhabungen und Visualisierungen in Flugblättern der Frühen Neuzeit*, Berlin 2008, vgl. Einleitung.

lauter Stücke zerlegen würde, um es sich anzueignen.“ (ebd.). Die neue mediale Kunstform läuft zudem leicht in Gefahr, dass der Technikgenuss den Kunstgenuss überwiegen kann. Das Dilemma vergrößert sich noch, wenn man davon ausgehen muss, dass das Kunsturteil nicht gleichberechtigt aus allen Kunstformen des jeweils betrachteten medialen Gesamtwerkes gewonnen und zusammengesetzt wird, sondern sich einseitig dahin neigt, wo das eigene Verständnis und Empfinden am Größten ist: „Die Entscheidung im *ἀγών* ist nur das Geständniß: der und der macht uns mehr zum Dichter: dem folgen wir, da schaffen wir die Bilder schneller. Also ein künstlerisches Urtheil, aus einer Erregung der künstlerischen Fähigkeit gewonnen. Nicht aus *Begriffen*.“ (KSA 7, 395, 16 [6])). Diese Verabsolutierung einzelner Kunstformen, die nach meinem Dafürhalten der Intention und dem Vermögen der Medienkunst diametral entgegengesetzt ist, erinnert an die Absage Nietzsches an Platons Ideale, der die „unabhängige Kunst an sich“ und den dazugehörigen Künstlervertreter humorig als „eine Art Mundstück des „An-sich“ der Dinge, ein Telephon des Jenseits – [...]“ bezeichnet hat. (vgl. KSA 5, 346 (5)). Im Parlament der Dinge ist so ein Telephon unbrauchbar.

Die Chance die uns der Werkstoff Elektrizität bietet, liegt in der generellen Frage begründet: Wie weit kann man prinzipiell bei der Verbindung von Gegensätzlichkeiten und Widersprüchen gehen? Wie kommt man zum Umgekehrten und darüber hinaus?

Nicht nur das neuartige Charakteristikum der *gleichzeitigen Gegensätze* ist eine Konsequenz des Werkstoffes Elektrizität, sondern auch die *Eigenart(en) der Plastik*. Der Begriff der Plastik wird in diesem Zusammenhang verwendet, um die Mehrdimensionalität sowie die dynamische Vieldeutigkeit und die multiple Vexierhaftigkeit der Gleichzeitigkeit erfassen zu können. Die *Plastizität* liegt vorwiegend in den *generellen Multifunktionalitäten* und weniger in der plump-naheliegenden räumlichen Metapher begründet. Der Begriff der Plastik wird absichtlich aus der Bildhauertheorie entwendet, da die moderne mediale Kunst meines Erachtens am ehesten von ihr aus verstanden werden kann.²⁸

Ein anderer vielversprechender Ansatz wäre sicherlich auch der Tanz und seine choreographische Kompliziertheit der Notation, da er ebenso wie die Plastik neben den ‚Körper‘bildern und der Dynamik etwas vom *Pathos der Statik* unter *Einbezug des Environments* versteht. Mit einer *allgemeinen Theorie der Plastik in der Medienkunst* lässt sich der Forderung Nietzsches nach einer *neuen, umfassend-künstlerischen Leib-Symbolik, der des Tanzes*²⁹, ebenso wie z.B. dem *subversiven* Gedanken der Sozialen Plastik von Joseph Beuys nachkommen, der in den performativen Zeiten von ‚User generated contents‘ als *ästhetische Strategie* immer wichtiger wird. Die Elektrizität eignet sich als Grundwerkstoff für unzählige Zwecke, – auch Zweck-lose. Obwohl sie selbst ‚versteckt-unsichtbar‘ ist und wirkt, entfaltet die Elektrizität eine wahrnehmbare *Plastizität*. Mag sie noch so sehr die Miniaturisierung von Chips und medialem Gerätedesign forcieren, was z.B. zu den konventionellen Gadegts führt, wie etwa dem Smartphone, deren Herstellung nun wesentlich leichter möglich wird, oder durch Funkverbindungen und integrierte Sensorverbindungen ‚intelligent‘ oder künstlerisch virtuell-phantasievoll bis hin zu ihrem Eindruck der Entmaterialisierung eingesetzt werden, so ist ihr Wirkungskreis dennoch und gerade deshalb auf „Machterweiterung“ abgestellt, wie Nietzsche es formulieren würde. Diese ist auf „neue Perspektiven und neue Horizonte“ ausgerichtet (vgl. III 497), d.h. „auf die Überwindung engerer Interpretationen.“ Nietzsche geht davon aus, „Daß der *Wert der Welt* in unserer

²⁸ Anm.: Die Vielfalt der Theorien, die in der Bildhauerei existieren, erfassen gerade in ihrem weiten Spektrum viele Aspekte, die in der Medienkunst vereint werden können. Um den integrativen Charakter beizubehalten, werde ich in dieser (allgemein und kurz gehaltenen) Arbeit so gut wie keinen einzelnen Künstler herausheben bzw. bevorzugen. Vgl. z.B. für einen guten Überblick: Eduard Trier, *Bildhauertheorien im 20 Jahrhundert*, Berlin 1992.

²⁹ „[...] eine neue Welt der Symbolik ist nöthig, einmal die ganze leibliche Symbolik, nicht nur des Mundes, des Gesichts, des Wortes, sondern die volle, alle Glieder rhythmisch bewegende Tanzgebärde.“ (KSA I, 33f (2)).

Interpretation liegt [...], daß die bisherigen Interpretationen perspektivische Schätzungen sind, [...]. Die Welt, *die uns etwas angeht*, ist falsch, d.h. kein Tatbestand, sondern eine Ausdichtung und Rundung über eine magere Summe von Beobachtungen; [...] als etwas Werdendes, als eine sich immer neu verschiebende Falschheit, [...].“ (ebd.). Daher wird von Nietzsche der Kunstgewalt *Apollos* die Hauptfunktion der „Täuschung“ zugeordnet: „die *Ewigkeit* der schönen Form; [...].“ (vgl. ebd.). Der elementare Werkstoff Elektrizität in den Neuen Medien läßt in hervorragender Weise gleichermaßen zur *Täuschung* wie auch zu ihrer *Überwindung* ein. Das Vortäuschen eines augenscheinlichen starren So-Seins vorwiegend in den sogenannten ‚intelligenten‘ objektiv-naturwissenschaftlichen Anwendungen, und im Gegenzug, das perspektivische Überwinden in der künstlerischen neuen perspektivischen „Ausdichtung“ und Interpretation des scheinhaften Seins und seiner prozessualen Formen, die immanent-dynamisch bereits gleichzeitig mitangelegt und -bedacht werden. Die Eigenschaft der Täuschung erfordert in hohem Maße ein Wissen und Können um die medialen Kodierungs- und Dekodierungsweisen. Das Erkennen von Differenzen, das Entziffern von Zeichen usw., kurz gesagt, die Zeichentheorie wird in der Informationstechnologie in vielfach gesteigertem Maße als in den traditionellen Künsten und Medien als ästhetisches und erkenntnistheoretisches Mittel gefordert sein werden.

Wenn Nietzsche die Machterweiterung gleichnisartig mit dem Spiel verknüpft: „Das »Spiel«, das Unnützliche – als Ideal des mit Kraft Überhäuften, [...]“ (III 492), dann beinhaltet das eine Perspektivenerweiterung oder auch eine Umwertung der Werte, die durch die höchste Verständniskraft an Kommunikation übermittelt und umgesetzt wird. Über Nietzsche hinaus gehend, der den Akzent auf ein Spielen-mit-sich-selbst-aus-sich-selbst-heraus und auf das Wegwerfen und Aufnehmen des Spielzeugs legt, ist es wichtig den Fokus zuvor auf eine „Theorie der Entzifferung“ zu legen mit der das „Spielzeug eingeholt“ werden kann.³⁰ Dieses entspricht in dieser Untersuchung der komplexen Informationstechnologie und der auf ihr basierenden Medienkunst. Dabei wird in erster Linie nicht an ein weitgehend voreingestelltes und vorprogrammiertes Artefakt, eine technische Produktanwendung oder an ein Gadget gedacht, sondern an die Möglichkeit des *direkten, aktiven Eingriffs in das Spiel-Werk-Zeug selbst*. Neuartig ist hierbei, dass weniger eine mühsame „archäologische Dekodierungstechnik“³¹ angewandt werden muss, sondern ganz konkret die *Programmierung* der elektronischen Geräteteile und ihre *kryptologische Verfasstheit*. Die Kunst der Ver- und Entschlüsselung, also das Zusammenspiel von Klartext, Chiffrierung und Dechiffrierung möchte ich verallgemeinernd und Bedeutungserweiternd unter dem Begriff *Hacken* zusammenfassen.

Der Begriff des Hackens umfasst wesentlich mehr als das pure informationstheoretische Gebiet der verschlüsselten Botschaften oder ein unkreatives, routinemäßiges IT-sicherheitstechnisches Auditing, er bezieht sich auf Projekte oder Artefakte, die nicht nur einem zielgerichteten Zweck dienen, sondern deren Konstruktion und Realisierung darüber hinaus *Zweckentfremdet* verwendet werden können. Diese Mehrfunktionalität, z.B. beim herkömmlichen Gadget, oder auch eine *Umwertung der Werte* – Nietzscheanisch formuliert –, was in diesem Kontext so viel aussagen soll, wie die Umfunktionierung der Software oder von Geräteteilen – angefangen bei den Viren, wie z.B. der Python Virus *Biennale.py* auf der 49. Biennale 2001³² über das Aufbrechen gesperrter Funktionalitäten in technischen Geräten,

³⁰ Knut Ebeling, *Spiel/Zeug. Eine Archäologie des Homo ludens*. Unter www.dgae.de, VII. Kongress der *Deutschen Gesellschaft für Ästhetik*: Ästhetik und Alltagserfahrung, 1.10.2008, vgl. S. 11.

³¹ Vgl. ebd.

Anm.: Der Schwerpunkt liegt hierbei auf einer symbolisch-psychoanalytischen Decodierung, die archäologisch rückwärts gewandt ist, während in der Medienkunst das Spielzeug vorwiegend situations- und gegenwartsbezogen, auch spontan, decodiert werden muss.

³² Anm.: *Biennale.py* ist sowohl ein Kunstwerk als auch das erste jemals in der Programmiersprache Python geschriebene Virus. Vgl. dazu ein Interview mit den Urhebern: *Biennale.py – Die Rückkehr des Medienhype*. In: *Telepolis*, 7.7.2001.

mit und ohne Verknüpfung einer subversiven, gesellschaftskritischen Haltung, hierfür ist das *Daten-Klo*, ein frühes bekanntes Beispiel³³, oder bis hin zu der, aus einem Hack resultierenden Neuerfindung und Weiterentwicklung, wie man das z.B. bei den Digitalen Spielen, beim Gamehacking³⁴, verfolgen kann –, muss zwingend, als *conditio sine qua non*, immer den Faktor Spaß und eine Portion Übermut beinhalten.³⁵ Beide Faktoren spielen auch in Nietzsches Denken eine ganz wesentliche Rolle.³⁶

Gerade in der Gaming-Kultur wird diese Bedeutung besonders offenkundig. Wenn z.B. das Spiel ‚Adventure‘ des Stanford Hackers Don(ald) Woods gleichzeitig als eine Metapher für die Computerprogrammierung verstanden wird, da die Reise in die Computerwelt beim Debugging und Hacken von Assembly Code einem Abenteuer gleichkommt.³⁷ Der Begriff Hacken enthält vielfältige Nuancen – wobei die eines kriminellen Crackers *per definitionem* nicht dazu gehört – und lässt sich, meiner Meinung nach, in der Linie der frühen Charakterisierung der MIT-Periode oder der von Wau Holland am allgemeinsten formulieren mit dem Hacker Marc Ruef, der „Nietzsche zu seinen „philosophischen Vorbildern“ zählt, und derart verstehen: „[...] und so bleibt ein Hack einfach zusammengefasst eine effiziente und elegante Herangehensweise, mit der Umwelt umzugehen.“³⁸

Im Werk-Spiel-Zeug *selbst*, im Gadget, im Artefakt, ist also die Täuschung, die Codierung, die Mehrfachbedeutung und Umwertung angelegt. Sie ist angelegt worden von einem *an sich enigmatischen* Menschen, einem Menschen, der sich seinen Spiel-raum bewahren will:

³³ Anm.: Das Datenklo hat seinen Namen von den atypisch verwendeten Toilettenrohrgummidichtungen als Akustikkoppler. Das Datenklo erinnert sehr stark an Leonardo da Vincis umfunktionierte Maschine, mit dem einzigen Unterschied, dass das Datenklo medial und auf Kommunikation ausgerichtet ist. Wenn man sich eine Fotografie des umgebauten Telefons, sprich des Datenklos, anschaut, dann findet man durchaus einen künstlerischen Anteil, z.B. im Vergleich mit J.Beuy's Werk ‚Telephon‘ (1974) oder mit dem ‚Téléphone-homard‘ (1936) von S. Dalí.

Der Bauplan des CCC-Modems, auch Datenklo genannt, befindet sich auf S. 97 der 1. Hackerbibel: http://www.offiziere.ch/trust-us/habi1/097_datenklo.html. Ein Interview mit Wau Holland über die Auswirkungen dieser Erfindung findet man in der Zeitschrift ‚Die Datenschleuder‘ auf S. 2-5 unter: <http://ds.ccc.de/pdfs/ds075.pdf>

³⁴ Anm.: Zum Beispiel gilt der Physiker William Higinbotham als der unbeabsichtigte Erfinder eines der ersten Videospiele (Tennis for Two), das er lediglich für den Tag der offenen Tür zur Demonstration von Computern entwickelte. Einen guten historischen Überblick u.a. über Game Hackers der Anfangszeit findet man z.B. bei: Steven Levy, *Hackers*, London 2001.

³⁵ Anm.: Es gilt und galt allgemein: „[...] a project undertaken or a product built not solely to fulfill some constructive goal, but with some wild pleasure taken in mere involvement, was called a ‘hack’“ (Levy, *Hackers*, a.a.O., S. 23). Der Roboter-Hacker David Silver stellte einmal in Bezug auf sich fest: „[...] ...you find a lot of that in hacking in general. I wasn't approaching it from either a theoretical point of view or an engineering point of view, but from sort of a fun-ness point of view.“(ebd., S. 113). In beiden Aussagen wird die Nähe zur Kunst und dem Schaffensprozess in der Medienkunst ganz offensichtlich.

³⁶ Anm.: Der wichtige Faktor Spaß wird bei Nietzsche mit dem Begriff des Lachens philosophisch geadelt, z.B.: „Das Lachen sprach ich heilig; [...]“ (II 531 (29)).

Aus den unzähligen Zitaten sei noch eines zum Übermut ausgewählt, das besonders gut in die heutige Zeit der Überwachungs- und Absicherungsbestrebungen und der Gleichmacherei passt und damit die Situation der Hacker ebenso betrifft, wie die der kreativen Denker: „Das moderne Leben will so sehr wie möglich vor allen Gefahren geschützt sein: mit den Gefahren aber geht viel Munterkeit, Übermuth und Anregung verloren, unsere groben Remeduren sind Revolutionen und Kriege.“ (KSA 9, 79, 3 [112]). Vgl. dazu auch: Ommeln, Miriam; Pimenidis, Lexi, *Kunstfreiheit statt Hackerparagraph*, 26C3, 2009. Und: Ommeln, Miriam, *Das Paradoxon der Wissensgesellschaft: Freier Informationszugang für alle*. In: (Hg.) Maring, Matthias, *Fallstudien zur Ethik in Wissenschaft, Wirtschaft, Technik und Gesellschaft*, Karlsruhe 2011.

³⁷ Vgl. Levy, *Hackers*, a.a.O., S. 141.

³⁸ Marc Ruef, vgl. FAQ und Blog-Eintrag vom 23.4.2007 unter www.compute.ch. Beides zuletzt abgerufen am 14.7.2011.

„– denn nicht wollt ihr mit feiger Hand einem Faden nachtasten; wo ihr *errathen* könnt, da hasst ihr es, zu *erschliessen*...“ (KSA 6, 304 (3)).³⁹

Wenn der Mensch sich auf diese Art und Weise in sein Werk-Spiel-Zeug selbst hineinlegt und mit einbringt, ist es evident, dass das Design und die Ästhetik generell eine zentrale Rolle spielen. Das (humane) Geschmacksurteil betrifft selbst die logisch effizienteste und naturwissenschaftlichste Herangehensweise, wo die sogenannte ‚elegante‘ Lösung die ‚normalen‘ Lösungswege dominiert.

Wo es nichts mehr zu Entziffern gibt und kein Freiraum für Codierungen besteht, stirbt die Kreativität ab, während ein Werkstoff, wie die Elektrizität die Phantasie beflügelt, – wie die allseits verbreitete Euphorie des Informationstechnologie-Zeitalters beweist. Damit möchte ich zu dem oben angesprochenen Punkt der Plastizität zurückkehren, die gerade der Werkstoff Elektrizität zu entfalten vermag.

Seine ungeheuerere Machtentfaltung, die in dem Erhalt der Interpretationsfähigkeit und des Perspektivismus liegt, weist dadurch zwangsläufig einen plastischen Charakter auf, der in den ‚Raum‘ hinaus greift und auf Ausdehnung und Eroberung ausgerichtet ist. Die Täuschung und Vorspiegelung der „*Ewigkeit* der schönen Form.“ (s.o.), deren Dynamik unplastisch, weil perspektivlos, ist, wird bei Nietzsche durch eine Art partizipatorische Verschlüsselung und subtiler Provokation des Betrachters und Denkers durchbrochen: „*Das Unvollständige als das Wirksame*. – Wie Relieffiguren dadurch so stark auf die Phantasie wirken, dass sie gleichsam auf dem Wege sind, aus der Wand herauszutreten und plötzlich, irgend wodurch gehemmt, Halt machen: so ist mitunter die reliefartige, unvollständige Darstellung eines Gedankens, einer ganzen Philosophie wirksamer, als die erschöpfende Ausführung: man überlässt der Arbeit des Beschauers mehr, er wird aufgeregt, das, was in so starkem Licht und Dunkel vor ihm sich abhebt, fortzubilden, zu Ende zu denken und jenes Hemmniss selber zu überwinden, welches ihrem völligen Heraustreten bis dahin hinderlich war.“ (KSA 2, 161f (177))

Die Integration des Betrachters in ein Werk, das sich scheinbar im Werden befindet und somit Raum für Assoziationen und Interpretationen bietet, entfaltet seine potentielle *Wirksamkeit*. Es ist sowohl erkenntnistheoretisch als auch ästhetisch wirksam, da es kommunikativ und plastizierend wirkt. Wo es nichts mehr zu dechiffrieren gibt, kann auch kein atypisches oder kreativ-erfinderisches Benutzerverhalten animiert werden. Nietzsche erklärt die dynamische Wirkungsweise des Reliefs weiterhin konkretisierend so: „Das Basrelief ist gränzenlos, es läßt sich vor- und rückwärts weiter fortsetzen, weswegen die Alten auch am liebsten Gegenstände dazu gewählt, die sich ins Unbestimmbare ausdehnen lassen, als Opferzüge, Tänze, Reihen von Kämpfen usw. Deshalb haben sie auch an runden Flächen als an Vasen, am Fries einer Rotunde, Basreliefs angebracht, wo uns beide Enden durch die Krümmung entrückt werden und so, wie wir uns fortbewegen, eines erscheint und das andre verschwindet.“ (KSA, 7, 40f, 1 (105))

Unwillkürlich lässt einen diese Aufzählung an weitere Schrittfolgen denken, wie die des *Algorithmus*, der sich beliebig ausdehnen und erweitern lässt. Ein anderes wichtiges Beispiel ist das *Ornament*. Nicht nur, weil Jochen Gros, eine „Rehabilitierung des Ornaments“ proklamiert, womit er meines Erachtens recht behalten wird, das durch eine digitale „neue Bildersprache“ induziert wird und durch die 3-D-Drucker Verfahren⁴⁰, die meiner Meinung nach, jedoch vor allem noch wesentlich stärker das Prinzip der *dynamischen Plastik* zur Geltung bringen werden, – dabei ist der Schwerpunkt auf das Wort ‚dynamisch‘ gelegt. Die Dynamik findet hier ihre Fortsetzung etwa von der Kinetischen Kunst hin zur Medienkunst sowie den Bestrebungen *sich selbst produzierende* Maschinen und Artefakte zu programmieren und via 3-D Drucker realiter entstehen zu lassen.

³⁹ Das bedeutet: „Eine Vorliebe der Stärke für Fragen, zu denen Niemand heute den Muth hat; der Muth zum *Verbotenen*; die Vorherbestimmung zum Labyrinth. [...] Neue Ohren für neue Musik. Neue Augen für das Fernste.“ (KSA 6, 167)

⁴⁰ Jochen Gros, *Design im Vorzeichen der Digitale*, Offenbach a.M. 1990, vgl. S. 46 und 35.

Wichtig ist das Ornament darüber hinaus vor allem deshalb, weil es in seiner unendlichen *Fortsetzbarkeit* über die augenscheinliche direkte Dynamik animierter Objekte hinweg, die Aufmerksamkeit auf die inwendige, aus einer inneren, drängenden Notwendigkeit heraus geborene Dynamik verweist, auf die *Dynamik der Assoziativität* und *Selbst-Reflexivität*. Das Ornament zeigt in dem Extrem seiner erstarrten Wiederholung, dass „[...] uns oft gerade das bewegt, was *sich nicht* bewegt, [...]“ wie auch Peter Matussek richtigerweise in Bezug auf die „Action“ der „medialen Bewegung“ schreibt, die nicht der „mentalen proportional“⁴¹ ist. Dies ist ein ganz wichtiger Punkt, der auch durch den Algorithmus nochmals verdeutlicht wird: die scheinbare Gegensätzlichkeit und Widersprüchlichkeit der Sachverhalte ergibt oftmals erst einen *unverstellten* Gesamtzusammenhang. So mag man zwar durch den Algorithmus auf eine Entmaterialisierung der Objekte zusteuern, und dennoch erzielt man gerade dadurch erst ein Höchstmass an Reichweite und Plastizität.

Derart lassen sich auch die zugespitzten, paradoxen Aussagen zur kinetischen Kunst, z.B. von Jean Tinguely, verstehen: „Bewegung ist statisch!“⁴², oder die von Nietzsche: „Dem Werden den Charakter des Seins aufzuprägen – [...] – Gipfel der Betrachtung.“ (KSA, NF, 12, 312, 7 [54]). Der Dynamik wird die entscheidende, bewegende Rolle des Denkens und Fühlens, des Lebens, zugeschrieben.

5.) Das Fest der Medienkünstler und Hacker

Worauf zielt die Weiterentwicklung der Charakteristika des Werkstoffs Elektrizität in der Kunst? Was kann er ermöglichen? Die Antwort lautet: ein „Zeitalter der Feste.“ (KSA 9, 136, 4 [136]). Denn: „Was liegt an aller unsrer Kunst der Kunstwerke, wenn jene höhere Kunst, die Kunst der Feste uns abhanden kommt.“ (II 98 (89)). Bedeutet das nun eine Abschaffung der Kunst? Nein, wir werden sehen, wie sich die Medienkünstler und die Hacker in dieses frühe visionäre Konzept wie selbstverständlich einfügen.

Man vertut sich, wie schon erwähnt, ebenso, wenn man Dynamik in der Medienkunst mit einem zappelnden, grell-blinkenden oder schrill-lauten Unterhaltungsprogramm verwechselt. Die Kunst gilt uns heute „als Sache der Musse, der Erholung: wir weihen ihr die *Reste* unserer Zeit, unserer Kräfte.“ Dies hat zur Folge, das ihrerseits auch „die Künstler der grossen Kunst Erholung und Zerstreung versprechen, auch sie wenden sich an den Ermüdeten, [...] – ganz wie die unterhaltenden Künstler“, ihr „Kunstgriff“ besteht aus „Büchsen die gewaltsame Erregungsmittel“ verschießen, „bei denen selbst der Halbtodte noch zusammenschrecken muss; sie haben Betäubungen, Berausungen, Erschütterungen, Thränenkrämpfe: mit diesen überwältigen sie den Ermüdeten [...]: aber gestehen wir uns auch ein, dass für ein Zeitalter, welches einmal wieder freie, volle Fest- und Freudentage in das Leben einführt, unsere *grosse* Kunst unbrauchbar ist.“ (vgl. KSA 2, 623 (170))⁴³

Die Festivität kann alle Künste enthalten, sie darf ‚ornamental‘ wirken und für ein ‚unsichtbares‘ Publikum entworfen werden. Es ist kein dionysisches Spektakel, wie es eine heute (be)trunkene Spaßgesellschaft interpretieren würde, sondern ein dionysischer Rausch in dem Sinne, dass „die plastischen Befähigungen des Auges“ (vgl. KSA 1, 31), generell, die

⁴¹ Vgl. Peter Matussek, *Bewegte und Bewegende Bilder*. In: (Hg.) Christina Lechtermann et al.: *Kunst der Bewegung. Kinästhetische Wahrnehmung und Probehandeln in virtuellen Welten*. Publikation zur Zeitschrift für Germanistik, Neue Folge, Bd. 8, Bern 2004, S. 1.

⁴² Jean Tinguely, In: Katalog *Europäische Avantgarde*, Galerie d, Frankfurt a.M. 1963.

⁴³ Anm.: Wie anders nimmt sich diese Beobachtung zu einer anderen Zeit, der antiken Hochkultur, aus: „Das Urtheil sehr arbeitsamer und thätiger Zeiten über den Wert des Lebens klingt wie fast desperat: man dachte über das Leben nach, wenn man nicht mehr arbeiten konnte und müde war. Die Griechen dachten besser vom Leben, dafür waren sie das Volk der Muße: sie arbeiteten eigentlich zur Erholung vom Müßiggang, und ihr Nachdenken kam aus frischer Kraft.“ (KSA 9, 24, 1 [78]).

„aesthetische Lust“ (vgl. ebd., 152) hervorgerufen werden, die einen befähigen neue Symbole, Erkenntnisse und Werte zu erahnen und zu entdecken. Der Feiernde sieht „sich selbst verwandelt“ (ebd., 521): „Der Mensch ist nicht mehr Künstler, er ist Kunstwerk geworden.“ (ebd., 30).

Wobei durch Nietzsches gesamte Schriften geht, dass *alle* Phänomene, *auch die Zahlen*, die Naturwissenschaften oder die heutige Informatik auf der Ästhetik beruhen, ja ohne sie nicht einmal existieren würden. Philosophisch ausgedrückt: „[...] – denn nur als *aesthetisches Phänomen* ist das Dasein und die Welt ewig *gerechtfertigt* – [...].“ (z.B. ebd., 47). Simpler ausgedrückt: *Hacken soll Spaß machen*.

Wie kann ein solches ‚Fest‘gefühl organisiert werden? Es sind „Feste, in welchen viele einzelne Erfindungen zum Gesamtzweck des Festes vereinigt sind, denn welche ein Fest feiern, müssen am Fest mit erfunden haben.“ (KSA 9, 68, 3 [81]). Der vormalige Konsument verhält sich atypisch und wandelt sich zum kreativen, erfindenden Produzenten, der konsumiert; – der sich sozusagen *selbst* lustvoll mitverkonsumiert.⁴⁴ Gadgetartig.

Das Problem der Vermittlung, der übertragenden Kommunikation wird gelöst, indem sich Gleichgesinnte *vernetzen*. Richard Wagner würde sagen, dass der Impuls aus dem „Volke“ kommen muss, wie er in seinem Werk ‚Das Kunstwerk der Zukunft‘⁴⁵ erläutert. Wir würden heute eher von (sozialen) Netzwerken in der medialen Welt sprechen. Die Vernetzung mit einem oder mehreren Anderen ist beim Hacken ebenfalls gegeben, wenn man bedenkt, dass das Problem der IT-Sicherheit überhaupt nicht existieren würde, wenn nicht ein menschlicher Gegenpart mitspielen würde bzw. beteiligt wäre. Deshalb fällt das Hacken auch unter die Kunstgesetze, denn es gilt: „Alle Kunstgesetze beziehen sich auf das Übertragen.“ (KSA 7, 395, 16 [6]), – und zwar nicht nur bei Nietzsche, sondern allgemeingültig. Der Vergleich zur Physik, Mathematik oder den reinen Ingenieurwissenschaften zeigt, dass *der Faktor der Kommunikation keine Rolle spielt*. Ein Anderer ist dafür nicht nötig.

Kommunikation ist gekennzeichnet durch die Übertragung von Zeichenprozessen bzw. inneren Zuständen: „*Gut* ist jeder Stil, der einen inneren Zustand wirklich mitteilt, der sich über die Zeichen, über das tempo der Zeichen, über die *Gebärden* – alle Gesetze der Periode sind Kunst der Gebärde – nicht vergreift.“ (KSA 6,304 (4)). Der Algorithmus bzw. die Programmierung fällt hiermit unter die Begriffsbezeichnung der Gebärde, da er periodisch und als sich selbst wiederholend, durch eine gewisse Schrittfolge, definiert ist. Es ist immer; die „Kunst des *grossen* Rhythmus, der *grosse* Stil der Periodik“, der den Ausdruck der gewählten Kunst- und Kommunikationsmittel widerspiegelt. Angesichts der Vielzahl von möglichen Zuständen und Absichten, ist es nicht verwunderlich, wenn man ein Meister des Taktierens sein muss, ein Meister der Kombinationen und Anordnungen, kurz, ein Meister des *Rhythmus*, also der Gebärde, und folglich der *Plastizität*.

⁴⁴ Anm.: Die immersive Tendenz, dass der Betrachter zum interaktiven Benutzer wird, indem er die Installationen und Artefakte selbst steuert oder produziert, zeichnete sich bereits frühzeitig ab und sie wird in aller Schärfe weiter fortgeführt bis hin zur *Einverleibung* der Dinge, wie Dalí erklärt: „Doch unser Bedürfnis aktiv an der Existenz dieser Bilder mitzuwirken, und unser Verlangen, *ein Ganzes* zu bilden, erweisen sich als eindeutig körperlich, denn wir werden uns mit einemmal bewußt, daß wir an einem *neuen Hunger* leiden. Wenn wir es recht bedenken, sehen wir plötzlich ein, daß es offenbar nicht genügt, Dinge mit den Augen zu verschlingen, und daß unser Bemühen, an ihrem Dasein aktiv und wirksam teilzuhaben, in uns den Wunsch weckt, sie *zu essen*.“ (S. Dalí, *Der Gegenstand im Lichte surrealistischer Experimente*. In: *Salvador Dalí*, a.a.O., S. 218).

Die Einverleibung ergibt sich als eine *Konsequenz der alphanumerischen Zeichen*, deren Multifunktionalität und Interpretationsprozesse sowohl die *Buchstaben* als auch, nicht zu vergessen, die *Zahlen und Codes* betrifft. Dalí nimmt allerdings nur Bezug auf die Schriftlichkeit, – nicht auf das Rechnen und seine medialen Ausdrucksweisen: „[...] zeigt die Beschriftung der Dinge, diese körperliche Einverleibung der Dinge durchs Schreiben, [...].“ (ebd.).

⁴⁵ „Wer wird demnach aber der *Künstler der Zukunft* sein? Der Dichter? Der Darsteller? Der Musiker? Der Plastiker? – Sagen wir es kurz: *das Volk*.“, in: *Richard Wagner, Gesammelte Schriften und Dichtungen*, Bd. III, 3. Aufl., Elibron Classics, Leipzig, S. 169.

Ganz so leicht ist es dann doch nicht mit der Kommunikation und dem ästhetischen Verhalten, wenn man folgenden wichtigen Punkt außer acht lässt: „[...] und jeder, der sich genau prüft, weiß, daß selbst zum Betrachten eine geheimnisvolle Gegnerschaft, die des Entgegenschauens, gehört.“ (I 397 (7)).

Der Rezipient lässt sich nie ganz vereinnahmen, was besonders deutlich bei dem Angriffs- und Verteidigungsverhalten im Hackertum wird, das ebenfalls zu den vielfältigen Kommunikationsarten gezählt werden muss. Das führt dazu dass, der Rhythmus bzw. die Gebärde derart gemeistert werden muss: „Am *schwersten vereinigt*: Ein Wille, Stärke des Grundgefühls und Wandel der Bewegungen (Verwandlung).“ (KSA 11, 97, 25 [332]). Wieder auf eine etwas philosophischere Ebene gehoben, bedeutet das in seiner voller Konsequenz und nachhaltigen Bedeutung für das ‚Feste‘ feiern: „[...] die Augen drehn und sich selber anschauen, jetzt ist man zugleich Subjekt und Object, [...]“ (vgl. KSA 1, 48 (5)). Es ist die Fähigkeit ein *perspektivisches Nebeneinander* und eine *Gleichzeitigkeit*, die bis zum Umgekehrten und Gegensätzlichen hindurch reichen, zu *vereinen*, die ein ästhetisches Vermögen und Verhalten ausmachen. Schlagwortartig anschaulich formuliert: das wäre das *Gadget-Prinzip*, bei dem man einem spielenden Spielzeug entspricht.

Um dies noch einmal mit einem konkreten Beispiel zu verdeutlichen: „Nicht im Wechsel von Besonnenheit und Rausch, sondern im Nebeneinander zeigt sich das dionysische Künstlerthum.“ (KSA 1, 583). Hier wird paradigmatisch eine Eigenschaft angesprochen, die in der IT-Sicherheit insofern noch ausbaufähig ist, als der Aspekt der Ästhetik vergessen bzw. schlicht in ihrer Effektivität unterschätzt wird, da sie mit (statistisch-soziologischer) Psychologie verwechselt wird.⁴⁶

Zusammenfassend bedeutet das: „Aesthetik hat nur Sinn als Naturwissenschaft: wie das Apollinische und Dionysische.“ (KSA 7, 395, 16 [6])⁴⁷. Mit diesem Resultat möchte ich auf meine anfangs gestellte Frage zurückkommen, ‚ob das Böse gut sein kann?‘ oder ‚die Ästhetik die neue Ethik ist?‘ In diesem Falle: ja, – sowohl für die *Medienkünstler* als auch ebenfalls für die *Hacker* sollte die *Kunstfreiheit* genauso gleich angewandt werden und Gültigkeit für beide besitzen.⁴⁸

„Ein Werden und Vergehen, ein Bauen und Zerstören, ohne jede moralische Zurechnung, [...] hat in dieser Welt allein das Spiel des Künstlers“ und der Hacker, wie man in unserem medialen Zeitalter der Informationstechnologie ergänzen muss, da sie „spielen“ wie der „Aeon mit sich“ (vgl. KSA 1, 830 (7)) oder das „Feuer mit sich selbst, das Eine ist nur in diesem Sinne zugleich das Viele.“ (KSA 1, 828) „So schaut nur der ästhetische Mensch die Welt an, der an dem Künstler und dem Entstehen des Kunstwerks erfahren hat, wie der Streit der Vielheit doch in sich Gesetz und Recht tragen kann, wie der Künstler beschaulich über und wirkend in dem Kunstwerk steht, wie Nothwendigkeit und Spiel, Widerstreit und Harmonie sich zur Zeugung des Kunstwerkes paaren müssen. Wer wird nun [...] noch eine Ethik, mit den nöthigen Imperativen „Du sollst“ verlangen oder gar einen solchen Mangel [...] zum Vorwurf machen!“ (KSA 1, 831 (7))

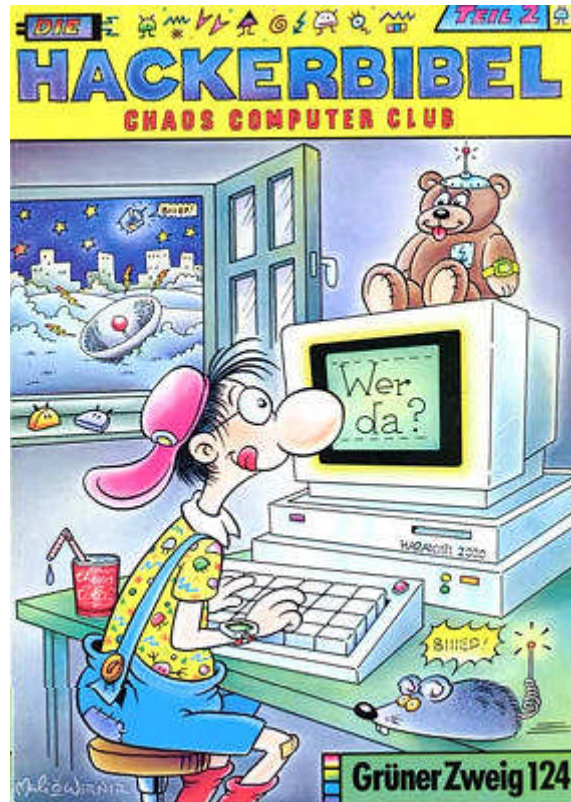
⁴⁶ Anm.: Es spielt keine Rolle, ob man diese Fähigkeit, wie Nietzsche als dionysisch bezeichnet oder sonst irgendwie anders, da es auf den Namen nicht ankommen soll. Es geht nur um das *verallgemeinernde Prinzip dieser Fähigkeit*. Man könnte sie auch gleichnisartig so beschreiben: „es ist etwas Ähnliches, wenn man träumt und zugleich den Traum als Traum spürt.“ (KSA 1, 583). Oder mit William Gibson sagen: „[...] sich *nicht* zu konzentrieren. *Was Sie tun, es ist entgegengesetzt zu der Konzentration, aber wir werden lernen es zu lenken.*“ Die Reihe der Möglichkeiten und Beispiele ließe sich nun ohne Weiteres beliebig weiter fortsetzen. (William Gibson, *Idoru*, München 1999, S. 264).

⁴⁷ Anm.: Auch hier ist es wiederum generell unerheblich, wie man das Apollinische und Dionysische bezeichnet. Innerhalb der Philosophie Nietzsches hat es jedoch eine Bedeutung.

⁴⁸ Anm.: Die Tätigkeit der reinen Informatiker hingegen ist nicht frei von Ethik und Verantwortlichkeit, ähnlich der Dienstleistungen von Ingenieuren oder Architekten.

Welche Funktionen die *Medienkünstler* auch hacken werden, sogar hacken müssen, um neue Perspektiven zu ermöglichen, so wenden sie sich letztendlich doch immer an den User und Rezipienten. Letztendlich machen auch die *Hacker* selbst nichts anderes, als zu *kommunizieren*.

Wie dieses Titelbild zeigt ;-)



Umschlag der Hacker Bibel 2; © Mali & Werner, c/o Comiewerkstatt

Noch wer da ?!

Bibliographie

- Chaos Computer Club, *Die Hackerbibel*, Teil 1, Werner Pieper, Grüner Zweig 98, Grüne Kraft, 1985. Oder unter: <http://www.offiziere.ch/trust-us/habi1/index.html>
- Chaos Computer Club, *Die Hackerbibel*, Teil 2, Grüner Zweig 124, Werner Pieper, Grüne Kraft, 1988. Oder unter: <http://www.offiziere.ch/trust-us/habi2/index.html>
- Ebeling, Knut, *Spiel/Zeug. Eine Archäologie des Homo ludens*. Unter: www.dage.de, VII. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Ästhetik: *Ästhetik und Alltagserfahrung*, 1.10.2008.
- Lanier, Jaron, *The Virtual Visionary*, in: *The Guardian Saturday Review*, 29. Dec. 2001.
- Leonardo da Vinci. In: (Hg.) Brizio, Anna M. et al.; *Leonardo, der Künstler*, Stuttgart 1980.
- Leonardo da Vinci. In: (Hg.) Heydenreich, Ludwig et al., *Leonardo, der Erfinder*, Stuttgart 1980.
- Leonardo da Vinci. In: (Hg.) Zammattio, Carlo et al., *Leonardo, der Forscher*, Stuttgart 1980.
- Leonardo da Vinci: *Codices Madrid*. Sowie: *Codex Atlanticus*.
- Lerner, Franz, *Geschichte des deutschen Glaserhandwerks*, Schorndorf 1981.
- Gibson, William, *Idoru*, München 1999.
- Gros, Jochen, *Design im Vorzeichen der Digitale*, Offenbach a.M. 1990.
- Holland, Wau, *Mit Geheimdiensten kann man nicht spielen*. In: *Die Datenschleuder*, Berlin, unter: <http://ds.ccc.de/pdfs/ds075.pdf>
- Hoshi, Takayuki et al., *Touchable Holography*, SIGGRAPH 2009.
- Levy, Steven, *Hackers. Heroes of the Computer Revolution*, London 2001.
- Mattusek, Peter, *Bewegte und Bewegende Bilder*. In: (Hg.) Christina Lechtermann et al., *Kunst der Bewegung. Kinästhetische Wahrnehmung und Probehandeln in virtuellen Welten*. Publikation zur Zeitschrift für Germanistik, Neue Folge, Bd. 8, Bern 2004.
- Münkner, Jörn, *Eingreifen und Begreifen. Handhabungen und Visualisierungen in Flugblättern der Frühen Neuzeit*, Berlin 2008.
- Nietzsche, Friedrich, *Nietzsche, Friedrich: Kritische Studienausgabe*, Sämtliche Werke, 15 Bd.e, (Hg.) G. Colli, M. Montinari, Walter de Gruyter, Berlin; dtv, München 1980. (= KSA).
- Nietzsche, Friedrich: *Werke in drei Bänden*, (Hg.) Schlechta, Karl, München 1954 ff. (= I-III).
- Ommeln, Miriam, *Die Technologie der Virtuellen Realität. Technikphilosophisch nachgedacht*, Frankfurt a.M. 2005.
- Ommeln, Miriam; Pimenidis, Lexi, *Kunsthfreiheit statt Hackerparagraph*, 26C3, 2009. Unter: http://events.ccc.de/congress/2009/Fahrplan/attachments/1436_26C3,Ommeln,Pimenides.pdf
- Ommeln, Miriam, *Das Paradoxon der Wissensgesellschaft: Freier Informationszugang für alle*. In: (Hg.) Maring, Matthias, *Fallstudien zur Ethik in Wissenschaft, Wirtschaft, Technik und Gesellschaft*, Karlsruhe 2011.
- Ommeln, Miriam, *Die Verkörperung von Friedrich Nietzsches Ästhetik ist der Surrealismus*, Frankfurt a.M. 1999.
- Ommeln, Miriam, *Erkenntnistheorie im Virtuellen*. In: (Hg.) Reschke, Renate; Gerhardt, Volker, *Geschichte, Affekte, Medien*; Berlin 2008.
- Reuleaux, Franz, *Lehrbuch der Kinematik*, Bd.1, Braunschweig 1875.

Trier, Eduard, *Bildhauertheorien im 20 Jahrhundert*, Berlin 1992.

Wagner, Richard, *Gesammelte Schriften und Dichtungen*, 3. Aufl., Elibron Classics, Leipzig.

Kataloge, Manifeste, Interviews, Blogs

Bauplan CCC-Modem: http://www.offiziere.ch/trust-us/habi1/097_datenklo.html

Biennale.py – Die Rückkehr des Medienhype. In: *Telepolis*, 7.7.2001. Unter:
<http://www.heise.de/tp/artikel/3/3643/1.html>

Katalog anlässlich der Wanderausstellung *Blauer Kreis. Künstlerische Werke von Erfinder-Unternehmern*, BMBF, (Hg.) Galerie/art consulting Karin Palme, Köln 1997.

Museum, Deutsches Bergbau-Museum Bochum, Braunschweig 1995.

Ruef, Marc, <http://www.compute.ch> (Zuletzt abgerufen am 14.7.2011).

Salvador Dalí. In: *Salvador Dalí*, Prestel, München 1993.

Tinguely, Jean, In: Katalog *Europäische Avantgarde*, Galerie d, Frankfurt a.M. 1963.

Weibel, Peter, *Interview: Peter Weibel über die Rolle des Museum im 21. Jahrhundert*. Unter:
<http://on1.zkm.de/zkm/personen/weibel> (Zuletzt abgerufen am 14.7.2011).