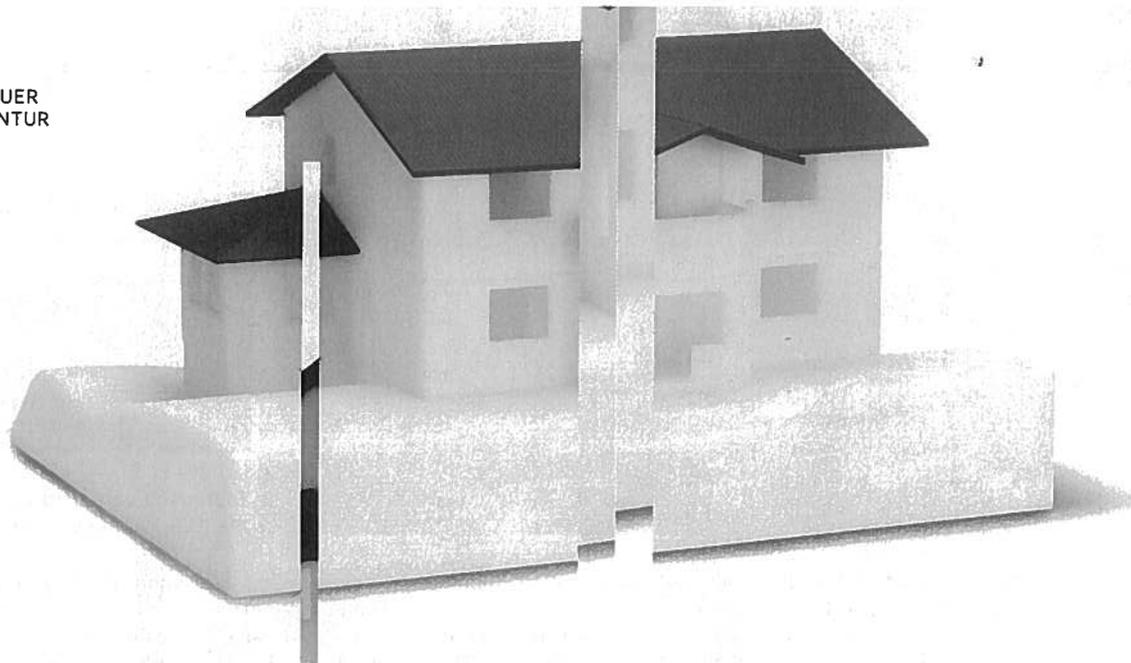


p. 039



Mach's dir selber

Die Lust am Basteln erlebt eine digitale Renaissance.

Die DIY (Do it yourself)-Bewegung schwappt von den USA nach Europa über: sie lässt das »Heimwerken« unter veränderten Vorzeichen plötzlich wieder en vogue werden. Je komplexer und undurchschaubarer sich die Technologie-Konfigurationen entwickeln, desto größer wird das Bedürfnis der Benutzer, einen Blick hinter die Maske namens Oberfläche zu werfen. Denn selbst im Zeitalter der allumfassenden Digitalisierung macht es manchmal Sinn, das *Begreifen* wörtlich zu verstehen.

Einen wesentlichen Kristallisationspunkt fand die DIY-Bewegung im US-amerikanischen *Make Magazine*: die erfolgreiche Printpostille mit stark bevölkerter Community-Seite stellt so etwas wie die moderne Gegenthese zu Tim Taylor dar: Motor und Kraftquelle ist primär die Lust am Sinn-Lösen, Anleitungen für effektivere Stauraumgenerierung oder klassische Haushaltstipps wird man hier nur in Ausnahmefällen finden. Dafür erklären Redakteure etwa anhand eines detaillierten Films, wie man aus Haushaltsmaterialien einen ferngesteuerten Ornithopter baut oder wie man eine Violine zu einem USB-Instrument umfunktioniert. Natürlich gehört dazu auch ein nahezu täglich aktualisierter Blog und in der Tat erscheint kaum ein Thema so unerschöpflich und variantenreich wie der Einsatz von Technik in der und vor allem gegen die Intention ihrer Schöpfer. Das Web 2.0 mit seinen Social Networks wie Facebook, Myspace oder StudiVZ und den zahllosen Mikromedien-Channels von Weblogs über Twitter-Profile bis zu YouTube-Accounts bietet der DIY-Kultur die perfekte Selbstdarstellungsplattform. Denn die Freude am selbstgebastelten USB-Mini-Heißwasser-Boiler beziehungsweise die Motivation, ihn überhaupt erst zu bauen, steigen zum Quadrat, wenn eine potenziell interessierte Weltöffentlichkeit zum Voyeur der eigenen Ingenieurskunst wird.

Dass dieser Paradigmenwechsel auch am Kunstbetrieb nicht spurlos vorübergeht, weiß jeder, der in den letzten Jahren die Ars Electronica besucht hat. Seit der russische Net.Artist Alexej Shulgin im Jahr 2000 mit seinen zehn in Steintafeln gravierten Gesetzen das Genre der net.art für verblichen erklärte, wick das analytische Paradigma auch im medien-artistischen Bereich einem Hands-On-Ansatz, der den User mehr oder weniger radikal von der passiven Rezipientenrolle in die des Créateurs versetzt. Universitätsprofessor Karel Dudesek befasst sich seit mehreren

Jahrzehnten mit dem Themenkomplex Medienkunst. Der mittlerweile in England, Deutschland und Österreich tätige Theoretiker und Aktivist gestaltete die Ars Electronica mit, prägte durch seine organisatorische und/oder kuratorische Tätigkeit zahllose Medienfestivals und sensibilisierte Generationen von Studenten im Umgang mit diesem eigenartig-immersiven Medien-Dingsda*, das sich sowohl im akademischen als auch im künstlerischen Bereich stets so elegant dem finalen Zugriff des Betrachters entzieht. Medien, das predigte McLuhan Zeit seiner Lehrtätigkeit, bilden einen integrativen Teil des uns umgebenden Lebensraums. Wir können sie nicht im klassischen Sinne analysieren, da der nötige Abstand zwischen Betrachter und Subjekt schlicht nicht herzustellen ist - also bleiben uns nur die sogenannten »Probes«, also Sonden, die einzelne »Medienproben« liefern, aus denen wir Rückschlüsse begrenzter Gültigkeit ziehen können.

Zu abstrakt? Genau um dieses invasive Hinter-die-Maske-Schauen einerseits und um ein altes Spannungsfeld zwischen Kunst und Kunsthandwerk andererseits dreht sich der aktuelle Diskurs der Medienkunst, wie Karl Dudesek erklärt: »Was komplexer wird, kommt von Natur aus auch in die Krise. Und in dieser Krise modifizierte sich die Medienkunst zu einer Art Designkunst. Die Ars Electronica und andere Festivals mutierten zu Design-Präsentationen; ob Open Source oder nicht, sei mal dahingestellt. Das hat natürlich dazu geführt, dass in der Spannung zwischen Kunst und Design - also zwischen Kunst und Handwerk, diese Spannung gibt es ja nach wie vor - die handwerkliche Seite in Form der Digital Crafts plötzlich sehr stark die Oberhand gewonnen hat.«

Die Digital Crafts-Bewegung existiert seit rund fünf Jahren und zeigt neue Varianten interaktiver Interfaces, die in der »klassischen« Medienkunst schlicht keinerlei Beachtung mehr fanden: »Designer haben per definitionem keine politische oder kulturelle Selbstaufgabe. Daher auch dieser Begriffsbogen von wegen knitting, do-it-yourself und so weiter. Diese neue technologische Situation erlaubt einem viel weiteren Personenkreis, eigene Projekte zu entwerfen und in weiterer Folge auch Geld damit zu verdienen, was natürlich völlig legitim ist. Die Universitäten in Europa haben diese Entwicklung weitgehend verschlafen und beschäftigen sich nach wie vor mit einem tradierenden Kunstbe-



Technisch versierte Zeitgenossen dringen in die Eingeweide von Gadgets vor.

griff, der mit dieser neuen Form der medienkulturellen Produktion einfach nicht mehr funktioniert.«

Technologien beziehungsweise Werkzeuge formen stets den mit ihnen generierten Output: Das Vektor-Grafikformat Flash von Adobe etwa gibt bis zu einem hohen Grad das mit ihm realisierbare Endprodukt vor - eine scheinbar paradoxe Situation, die Prof. Dudesek mit dem in Europa lange Zeit sehr beliebten »Stricken nach Zahlen« vergleicht. Studenten sollen an Kunsthochschulen für diese Situation sensibilisiert werden und durch den Blick unter die Oberfläche ihre Werkzeuge im Flusser'schen Sinne als Dispositive des Kunsthandwerks verstehen. »Tools framen die Ästhetik,« erklärt Dudesek, »und die Beschäftigung des Künstlers endet ja nicht an der Oberfläche, sondern es geht darum, diese Interface-Systeme von der intellektuellen Seite her zu kapieren: Denn dieses Verständnis spielt ja wieder eine beträchtliche Rolle im kreativen Bereich.«

Für die Einwohner des klassischen Kunst-Establishments müssen die Credos der jungen Medienkünstler-Generation wie Altartafel erscheinen: Wo das Establishment Sicherheit an Ölgemälden in historischen Säulenhallen festmacht, richtet sich die Aufmerksamkeit der jungen Medienkunst auf iPhones, digitale Klospülungen und so ziemlich jede Blackbox, deren unter der Haube verborgener Hard- oder Software-Schaltplan sich neu verdrahten lässt, was beispielsweise im Bereich elektronischer Musik modifizierte Klangerzeuger-Hardware bedeutet - davon weiß jeder Synthie-Sammler ein Lied zu singen. Ob der Do-it-Yourself-Schock als nachhaltiger künstlerischer Paradigmen-

wechsel gelten wird, kann erst die Nachwelt entscheiden. Dass (digitale) Re- und Produktionstechniken den Fokus ästhetischen Schaffens auf die Beschäftigung mit den Implikationen der Hard- und Software lenken würden, erkannte in den 20er Jahren bereits Walter Benjamin in seinem hellsichtigen - und vielfach zu Unrecht als kulturpessimistisch bezeichneten - Kunstwerksaufsatz (Walter Benjamin: »Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit«). Ein berechtigter Zweifel an der Hoffnung auf lustvolle Aneignung der mediengesellschaftlichen Infrastruktur macht sich aber trotzdem breit: Noch nie wurden so viele Kochbücher und -sendungen produziert wie in den Nuller-Jahren des neuen Jahrtausends, während zugleich privat so wenig gekocht und so viele Fertigprodukte wie nie zuvor in der Geschichte Westeuropas konsumiert werden. Anstatt die guten alten Zeiten elitärer Kunstproduktion zurückzusehen, bleibt also nur zu hoffen, dass der hohe Spaßfaktor der DIY-Philosophie auf breiter Ebene nicht bloß verkleidete Kapitulation vor zunehmend undurchschaubareren Blackboxes symbolisiert.

* UNTER ANDEREM AUCH DER HERAUSGEBER DES PAMPHLETS »SOWAS KOMMT ALSO DABEI RAUS, WENN MAN ZU LANGE ÜBER DIESES MEDIENZEUGS NACHDENKT«.

**Make Magazine: makezine.com
Biographie von Karl Dudesek auf Kunstradio.at:
kunstradio.at/BIOS/dudesekbio.html**

