



Lioudmila Voropai

# MEDIENKUNST ALS NEBENPRODUKT

Studien zur institutionellen Genealogie  
neuer künstlerischer Medien, Formen  
und Praktiken

**[transcript]** Edition Medienwissenschaft

**Aus:**

*Lioudmila Voropai*

## **Medienkunst als Nebenprodukt**

Studien zur institutionellen Genealogie  
neuer künstlerischer Medien, Formen und Praktiken

September 2017, 328 Seiten, kart., 39,99 €, ISBN 978-3-8376-3573-7

Welche Rolle spielen Kunstinstitutionen und Kulturpolitik für die aktuelle künstlerische Produktion? Wie beeinflussen sie Themen, Inhalte und Strategien der Konzeptualisierung in der zeitgenössischen Kunst? Am Beispiel der Medienkunst, die sich dank einer kulturpolitischen Konjunktur in den 1990er Jahren institutionell etablieren konnte, untersucht Lioudmila Voropai Formen und Mechanismen der Einwirkung gesellschaftlicher, politischer und ökonomischer Faktoren auf die künstlerische Praxis. Die Studie geht damit weit über die Grenzen einer institutionskritischen Arbeit hinaus und bietet eine breitere theoretische Aufarbeitung der institutionellen Problematik in der Kunst an.

**Lioudmila Voropai** (Dr. phil.) ist wissenschaftliche Mitarbeiterin für Kunstwissenschaft und Medientheorie an der Staatlichen Hochschule für Gestaltung (HfG) in Karlsruhe. Sie studierte Philosophie, Kunstgeschichte, Medienwissenschaft und Medienkunst in Moskau, Köln und Berlin. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen in der Kunst- und Medientheorie, politischen Ästhetik, kritischen Theorie, Kunstsoziologie und Institutionskritik.

Weitere Informationen und Bestellung unter:

[www.transcript-verlag.de/978-3-8376-3573-7](http://www.transcript-verlag.de/978-3-8376-3573-7)

# Inhalt

---

**Vorwort** | 9

**Einleitung** | 13

## **TEIL I. INSTITUTIONEN UND VERWALTUNG THEORETISCHER RAHMEN**

- 1    Institutionskritik als Ressentiment  
     Die Problemstellung** | 33
- 2    Institution versus Organisation  
     Begriffshistorischer Exkurs** | 47
- 3    „Rassenkrieg“ als „Klassenkampf“  
     Zur sozialhistorischen Genese der Verwaltung** | 55
- 4    Philosophische Genealogie der Bürokratie  
     Von der Verwaltung zum Management** | 61
  - 4.1 Die Geburt der Bürokratie aus dem Absoluten Geist  
     Die Gewaltenteilung in Hegels Staatslehre | 61
  - 4.2 Von der „Illusion des Staates“  
     Der junge Marx und die Bürokratie | 65
  - 4.3 „Der reinste Typus der legalen Herrschaft“  
     Die ideale Verwaltungsform nach Max Weber | 70
  - 4.4 Die Vorbedingungen der *verwalteten Welt*  
     in der *Dialektik der Aufklärung* | 74
  - 4.5 Zur Antithese von Kunst und Wissenschaft  
     in der *verwalteten Welt* | 78
  - 4.6 „Wer Kultur sagt, sagt auch Verwaltung, ob er will oder nicht“  
     Adorno und die „gesellschaftlich unnaive Kulturpolitik“ | 83
  - 4.7 Kritik als aufgeklärtes Gehorchen  
     Michel Foucault und Implikationen der *Gouvernementalität* | 89
  - 4.8 *Gouvernementalität* – irdische und himmlische  
     Giorgio Agambens Angelologie | 100
  - 4.9 Vom Nutzen des Nutzlosen | 108

- 5 **Die Triebkräfte der Institutionskritik** | 113
- 6 ***Institutionalismen* und *Neo-Institutionalismen* in der Soziologie, Politik- und Wirtschaftswissenschaft** | 123
- 7 **„Ehernes Gesetz der Oligarchie“ nach Robert Michels** | 129
- 8 **Der *Neue Institutionalismus* im Kunstkontext Die Taktiken des ewigen „Stellungskrieges“** | 135
  - 8.1 Von ‚guten‘ und ‚bösen‘ Kunstinstitutionen Machtübernahme durch kuratorische Interventionen | 136
  - 8.2 Theoretische Waffen: Hegemonietheorie von Antonio Gramsci und ihre *Updates* | 138
  - 8.3 Die *Documenta* und die 100-tägigen Hegemoniekriege im Kunstfeld | 140
  - 8.4 Die Utopie der „kritischen Kunstinstitutionen“ | 144

## TEIL II. MEDIENKUNST UND DAS PROBLEM DER INSTITUTIONALISIERUNG DISKURSE UND PRAKTIKEN

- 9 **Medienkunst und soziologische Perspektive** | 153
- 10 **Zur ewigen Krise** | 157
- 11 **Institutionelles Projekt ‚Medienkunst‘: Gesellschaftliche Zusammenhänge und kulturpolitische Legitimation** | 165
- 12 ***Dead Media-Art-Institutions*** | 177
- 13 **Transformationen der *transmediale*** | 181
- 14 **Die Entstehungsgeschichte des ZKM** | 193
  - 14.1 Das „Konzept ’88“ | 194
  - 14.2 Von der Munitionsfabrik zur „Kunstfabrik“ Transformationen und Umsetzung des „Konzepts ’88“ | 202

- 15 Net Art und Institutionalisierung des Anti-Institutionellen** | 209
- 16 Spezifika der institutionellen Geschichte der Medienkunst in Russland** | 215
- 16.1 Institutionalisierung des Undergrounds | 215
- 16.2 *Soros Centers for Contemporary Art*: Intentionen und Rezeptionen | 227
- 16.3 Fallstudie: *Galerie 21* | 237
- 16.4 Tendenzen der Entwicklung der Medienkunst in Russland in den nuller Jahren | 247
- 17 Das Konzept der Interaktivität und diskursanalytische Perspektive** | 251
- 17.1 Medienkunstdiskurs: Begriffs- und Aufgabenklärung zur Einführung | 251
- 17.2 Die Neuen Medien: Technische Grundlagen ästhetischer Praxen, Begriffsangebot und Theorienachfrage | 253
- 17.3 Vom „Offenen Werk“ zum „Flottierenden Werk“ | 258
- 17.4 Konsumieren = Produzieren? Eine Prise Ideologiekritik | 263
- 18 Theorie und Praxis der Art-Science Collaboration Einblicke in die Diskursgeschichte** | 267
- 18.1 *Scientists*, Künstler-Ingenieure und *Techno-Art-Brut* | 269
- 18.2 „The Two Cultures“, „The Third Culture“ und weitere Identitätssuche | 276
- 18.3 Kulturpolitische Voraussetzungen der Medienkunst in Westeuropa | 282
- 19 Fallstudie: Leonardo. Journal of the International Society for the Arts, Sciences and Technology** | 287
- 19.1 „What is *Leonardo*?“ | 287
- 19.2 „Von Künstler zu Künstler“ *Peer-to-peer*-Romantik der Gründungsphase | 290
- 19.3 *Leonardos* „New Beginning“ | 298
- 19.4 „ArtScience“ als Trademark | 301

**Fazit** | 305

**Bibliografie** | 313

# Einleitung

---

Die vorliegende Untersuchung ist gewiss nicht die erste, die sich mit der institutionellen Geschichte der Medienkunst befasst. Sie ist auch nicht die erste, die den durchaus kontroversen Charakter der als *Medienkunst* bezeichneten künstlerischen und institutionellen Phänomene und Praktiken untersucht. Die konzeptionelle Inkonsistenz des pauschalisierenden Begriffs *Medienkunst* wurde in einigen weit rezipierten kunst- und medientheoretischen Publikationen bereits kritisch analysiert.<sup>1</sup> Es besteht auch kein Mangel an kunsthistorischen Aufarbeitungen der technologiebasierten künstlerischen Projekte, die in den akademischen Kunstwissenschaften unter der inzwischen etablierten Kategorie *Medienkunst* subsumiert werden.

Was diese Arbeit von den meisten anderen Publikationen zur Geschichte der Medienkunst jedoch unterscheidet, ist die prinzipielle Fokussierung auf einen ganz bestimmten Aspekt der Medienkunstgeschichte, nämlich auf den Prozess der Entwicklung des institutionellen Umfelds, das die Entstehung des Konzeptes der *Medienkunst* selbst sowie die Ausdifferenzierung der als *Medienkunst* bezeichneten künstlerischen Formen und Praktiken überhaupt erst möglich machte. Medienkunst wird hier also primär als ein

---

1 Vgl. Reck, Hans Ulrich: *Mythos Medienkunst*, Köln: König 2002; vgl. auch Daniels, Dieter: „Was war die Medienkunst? Ein Resümee und ein Ausblick“, in: Pias, Claus (Hg.): *Was waren Medien?*, Zürich: Diaphanes 2011; sowie Gendolla, Peter/Schmitz, Norbert/Schneider, Irmela/Spangenberg, Peter (Hg.): *Formen interaktiver Medienkunst. Geschichte, Tendenzen, Utopien*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 2001.

institutionelles Phänomen und somit auch als ein *institutionelles Produkt* untersucht.

Gewiss haben die neuesten gesellschaftlichen und technologischen Entwicklungen das Konzept der *Medienkunst*<sup>2</sup> grundsätzlich in Frage gestellt. Im Laufe der letzten zwei Jahrzehnte haben die Neuen Medien ihren Status des *Neuen* endgültig verloren. Sie sind zu einem unabdingbaren Teil des Alltags sowie künstlerischer Praktiken jeglicher Art geworden und erfordern längst nicht mehr eine explizite ‚künstlerische Reflexion‘.<sup>3</sup> Dies manifestierte sich im Diskurs der Medienkunst, in dem seit Ende der 1990er Jahre Begriffe wie *Postmedia Condition*, *Post-Media Aesthetics* u.ä. eine wichtige Stellung einnahmen.<sup>4</sup> Die Geschichte der Medienkunst als eines künstlerischen Phänomens ist durchaus paradox: Seitdem die Medienkunst institutionell etabliert ist, wird sie für konzeptuell obsolet erklärt. Im Rahmen eines hermetischen und selbstreferentiellen Netzwerks der Medienkunstinstitutionen und medienkünstlerischen Events wird der Begriff *Medienkunst* bis heute aktiv verwendet; außerhalb dieses Rahmens kommt ihm jedoch kaum eine Relevanz oder eine strategische Funktion zu. In den aktuellen kunstkritischen und kunsttheoretischen Publikationen finden sich

---

2 Der Begriff der *Medienkunst* setzte sich in den 1990er Jahren als das deutsche Pendant zur englischen *New Media Art* durch, wobei das Adjektiv *Neue* und somit auch die Anknüpfung der *Medienkunst* an die Neuen Medien in der Rezeption allmählich verloren ging.

3 Vgl. die Konzeption der „Kunst *nach den Medien*“ in: Zielinski, Siegfried: [...nach den Medien], Berlin: Merve 2011, S. 124.

4 Während sich Rosalind Krauss in ihrem Buch „A Voyage in the North Sea. Art in the Age of the Post-Medium Condition“ in erster Linie mit dem modernistischen Paradigma von „medium specificity“ im Sinne von Clement Greenberg kritisch auseinandersetzt, analysieren Autoren wie Peter Weibel die mediale Problematik künstlerischer Produktion im weitesten Sinne. Vgl. Krauss, Rosalind: *A Voyage in the North Sea. Art in the Age of the Post-Medium Condition*, London: Thames & Hudson 1999; Weibel, Peter: „The Post-media Condition“, in: *Postmedia Condition*, Madrid: Centro Cultural Conde Duque 2006; zur Geschichte des Begriffs „Post-Media“ vgl. auch Quaranta, Domenico: „The Postmedia Perspective“, <http://rhizome.org/editorial/2011/jan/12/the-postmedia-perspective/> [letzter Zugriff: 15.04.2017].



immer häufiger Ausdrücke wie „the art formerly known as New Media Art“.<sup>5</sup>

Diese Entwicklung scheint jedoch nicht zuletzt durch die Geschichte des Begriffs *Medienkunst* selbst vorgegeben zu sein. Während Begriffe wie *Computer Art*, *Electronic Art* oder *Digital Art* vor allem eine bestimmte historische Reihenfolge der in der künstlerischen Praxis eingesetzten technischen Produktionsmittel registrierten, wurde die *Medienkunst* im Laufe der 1990er Jahre zur gebräuchlichsten allgemeinen Bezeichnung aller technologiebasierten Kunstformen und -praktiken, in anderen Worten, zu einem Inbegriff der *Techno-Kunst per se*. Dieser Vorgang ist vor allem der strategischen kulturpolitischen Funktion des Begriffs *Medienkunst* zu verdanken, die durch die Wirtschaftspolitik der neunziger Jahre zustande kam. Die Etablierung der Neuen Medien zu einem tragenden wirtschaftspolitischen Konzept der 1980er und 1990er Jahre setzte sich auch in der staatlichen Kulturpolitik der westeuropäischen Staaten fort, wo die Neuen Medien für etwa ein Jahrzehnt zum zentralen Begriff im kulturpolitischen Legitimationsdiskurs wurden. Dies ermöglichte den rasanten Aufbau eines institutionellen Umfelds für die mit den Neuen Medien assoziierten künstlerischen Formen und Praktiken. In dieser Hinsicht war die *Medienkunst* eine Art *top-down*-Konzept, das die Produkte und Aktivitäten dieses institutionellen Netzwerks bezeichnen sollte. Nachdem die mit den Neuen Medien verbundenen wirtschaftspolitischen Hoffnungen zum Teil realisiert wurden, zum Teil aber – vor allem nach dem großen *Dotcoms-Crash* Ende der 1990er Jahre – aufgegeben werden mussten, verloren auch die künstlerischen Anwendungen der Neuen Medien ihre primäre kulturpolitische Förderungswürdigkeit. Damit endete ein kurzes, jedoch ereignisintensives ‚Goldenes Zeitalter‘ der institutionellen Medienkunst.

Diese politischen und ökonomischen Aspekte der Geschichte der Medienkunst stehen im Zentrum der Untersuchung. Wie oben bereits erwähnt, befasst sich die vorliegende Studie mit der Medienkunst in erster Linie als einem institutionellen und somit auch einem sozialen und kulturellen Phänomen. Sie konzentriert sich auf die Analyse der gesellschaftlichen Bedingungen, unter denen sich die Entstehung, Zirkulation und Rezeption des Konzepts der *Medienkunst* sowie der künstlerischen Praktiken und Projek-

---

5 Vgl. Cook, Sarah/Graham, Beryl: *Rethinking Curating: Art after New Media*, Cambridge Mass: MIT Press 2010.

te, die damit bezeichnet werden, vollziehen. Die Studie verfolgt weder kunsthistorisch deskriptive und klassifikatorische Ziele noch beabsichtigt sie, eine organisationssoziologische Beschreibung des ‚Medienkunstbetriebs‘ oder eine ethnomethodologisch fundierte Darstellung der ‚Medienkunstszene‘ zu bieten. Sie ist keine kunstsoziologische Untersuchung im gewöhnlichen Sinne, zumindest nicht in der Tradition einer empirischen, positivistisch orientierten und mit quantitativen Methoden ausgerüsteten Soziologie der Kunst oder der qualitativen Forschungsansätze im Stil des „symbolischen Interaktionismus“, wie diese beispielsweise von Howard S. Becker und seinen Nachfolgern<sup>6</sup> praktiziert werden.<sup>7</sup>

Dennoch hat diese Studie, die sich als eine disziplinenübergreifende Untersuchung der Institutionalisierungsdiskurse und -praktiken im Kunstkontext versteht, eine deutliche kunstsoziologische Prägung. Sie sieht sich vor allem in der Tradition der kritischen Kunstsoziologie der Frankfurter Schule<sup>8</sup> sowie in der Sozialgeschichte der Kunst verwurzelt, wie diese von Arnold Hauser, aber auch von einigen russischen Kunsthistorikern der 1920er und 1930er Jahre, darunter Alexei Fiodorov-Davydov, verstanden wurde.<sup>9</sup> Auch die Feldtheorie von Pierre Bourdieu spielte für das analytische Instrumentarium dieser Untersuchung eine signifikante Rolle.

Ein weiterer Bestandteil der methodologischen Apparatur der vorliegenden Untersuchung sind die ausführlichen diskurs- und begriffshistorischen Exkurse, die, wie Reinhart Koselleck es in seinen Aufsätzen darlegte,

---

6 Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung der männlichen und weiblichen Sprachformen verzichtet. Sofern nicht explizit anders gekennzeichnet, gelten gleichwohl alle Personenbezeichnungen für beide Geschlechter.

7 Vgl. Becker, Howard S.: *Art Worlds*, Berkeley: University of California Press 1982.

8 Vgl. Adorno, Theodor. W.: „Thesen zur Kunstsoziologie“, in: ders.: *Gesammelte Schriften*, Band 10.1, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1977, S. 367–374.

9 Vgl. Hauser, Arnold: *Sozialgeschichte der Kunst und Literatur*, München: C. H. Beck Verlag 1973; Clark, Timothy J.: „Zur Sozialgeschichte der Kunst“, in: *Texte zur Kunst*, Heft Nr. 2 (März 1991), S. 39–52; sowie Фёдоров-Давыдов, Алексей: *Русское искусство промышленного капитализма* [Fiodorov-Davydov, Alexei: *Russische Kunst des industriellen Kapitalismus*], Moskau: G.A.H.N. 1929.

für die Sozialgeschichte unverzichtbar sind.<sup>10</sup> Die Geschichte der institutionellen Problematik im Kunstkontext allgemein und der institutionskritischen Diskurse und Praktiken im Besonderen werden in dieser Arbeit als die bedeutendsten Aspekte der Sozialgeschichte der zeitgenössischen Kunst und der Medienkunst speziell behandelt.

Am Beispiel der institutionellen Geschichte der Medienkunst soll der Einfluss der Kunstinstitutionen und damit auch der Kulturpolitik auf die künstlerische Produktion generell verdeutlicht werden. Deshalb beschränkt sich die Analyse im Wesentlichen auf die grundsätzlichen Funktionsprinzipien des institutionellen Umfelds und dessen Auswirkungen auf die medienkünstlerische Praxis. In diesem Zusammenhang werden mit der Medienkunst assoziierte Institutionen wie Festivals, Museen, Galerien etc. als vor allem im westeuropäischen Kontext zentrale Faktoren der Entwicklung der Medienkunst betrachtet, zum Teil sogar als Möglichkeitsbedingungen des Projektes „Medienkunst“ selbst. Aus diesem Grunde wird in dieser Untersuchung eine primär institutionsbezogene Definition der Medienkunst verwendet: Als *Medienkunst* wird die Kunst bezeichnet, die in diesem speziellen institutionellen Umfeld produziert oder präsentiert wird.

Angesichts eines solchen Forschungsinteresses wird die Komplexität des Phänomens *Medienkunst* auf eine spezifische Dimension, und zwar auf ihr institutionelles Dasein, reduziert. Zu behaupten, dass eine solche Forschungsperspektive alle Fragen und Probleme der Medienkunst erläutern könnte, käme dem Anspruch gleich, einen Menschen allein mithilfe einer Röntgenaufnahme darstellen zu können. Doch können gerade Röntgenaufnahmen, um bei dieser Metapher zu bleiben, bei zweckmäßiger Anwendung bestimmte Probleme deutlicher aufzeigen als andere Darstellungsformen und -techniken.

Die Untersuchung der institutionellen ‚Anatomie‘ der Medienkunst, ihres politisch-ökonomischen ‚Skeletts‘ unter dem wahrnehmbaren diskurstheoretischen und künstlerischen ‚Fleisch‘, könnte daher etwas Wesentliches über dieses ‚Fleisch‘ selbst verraten. Der ausgeklammerte und tendenziell theoretisch verdrängte ‚Knochen‘ der künstlerischen und geistigen

---

10 Vgl. das Kapitel „Begriffsgeschichte und Sozialgeschichte“, in: Reinhart Koselleck: *Vergangene Zukunft. Zur Semantik geschichtlicher Zeiten*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1979, S. 107–130; vgl. auch ders.: *Begriffsgeschichten*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 2006.

Produktion jeglicher Art – der gesellschaftliche Rahmen, in dem diese Produktion stattfindet – tritt also hier in den Fokus einer aus verschiedenen methodologischen Ansätzen konstruierten Forschungsapparatur, um einmal mehr den Wahrheitsgehalt der berühmten Hegelschen Aussage „Der Geist ist der Knochen“, freilich in einem ganz anderen Zusammenhang, zu belegen.

Das Aufgreifen der institutionellen Problematik ist dabei nichts anderes als der Versuch, eine grundlegende Organisationsform dieses sozialen Rahmens in der gegenwärtigen gesellschaftspolitischen und ökonomischen Realität zu erfassen sowie ihre Wurzeln und Auswirkungen zu verfolgen. Entscheidend ist aus dieser Sicht die Rolle der Kultur- und Kunstinstitutionen, die heute diesen sozialen Rahmen strukturieren und reglementieren sowie ganz generell als Verkörperung einer grundlegenden Idee der Kunst- und Kulturverwaltung erscheinen. Dabei weisen die Kunstinstitutionen eine hochkomplexe gesellschafts- und ideenhistorische Genealogie auf.

Der erste Teil der Studie befasst sich daher mit der Geschichte und theoretischen Aufarbeitung der Institutions- und Verwaltungsproblematik in verschiedenen geistes- und sozialwissenschaftlichen Disziplinen sowie mit ihrer Rezeption im zeitgenössischen Kunstdiskurs. Durch einen Exkurs in die philosophische Genealogie der Verwaltungsidee sowie durch interdisziplinäre begriffs- und diskurshistorische Untersuchungen zur Entwicklung verschiedener Institutionstheorien und Verwaltungsparadigmen werden im ersten Teil der Arbeit die grundsätzlichen theoretischen Modelle analysiert und Forschungsperspektiven dargestellt. Sie bilden die theoretische und methodologische Grundlage für die spätere Analyse der Institutionalisierungsprozesse in der Medienkunstgeschichte im zweiten Teil der Arbeit.<sup>11</sup>

Die wichtigsten Erkenntnisse des ersten Teils der Studie, die für die weitere Erforschung der institutionellen Geschichte der Medienkunst entscheidend sind, sollen hier in einigen Thesen kurz zusammengefasst werden.

In der Philosophie und Soziologie bezeichnen *Institutionen* bestimmte Komplexe gesellschaftlich generierter Normen, Verhaltensregeln, kulturel-

---

11 Im Folgenden werden die wichtigsten Themen und Inhalte der Studie kurz dargestellt, die im Hauptteil der Arbeit ausführlich ausgearbeitet werden. Aus diesem Grunde werden hier zunächst keine Quellen und Referenzwerke angegeben.

ler Traditionen sowie Wertsysteme und Vorstellungen, die das individuelle Handeln bestimmen oder beeinflussen. Im Laufe der gesellschaftlichen Modernisierung – im Sinne von Max Weber – nahmen nicht-formalisierte Institutionen, die in Form von kulturellen Traditionen für die traditionelle Gesellschaft charakteristisch waren, einen zunehmend formellen Charakter an. In diesem Prozess spielte die Entstehung von bürokratischen Organisationen eine herausragende Rolle. Bürokratische Einrichtungen wurden, so Weber, als rationale Strukturen der Verwaltung unterschiedlicher Tätigkeitsfelder zur paradigmatischen Organisationform der modernen Gesellschaft. Deren Entstehung war für Weber die notwendige Folge der durch den wissenschaftlichen und technischen Fortschritt wachsenden Arbeitsteilung. Solche Organisationen waren das Hauptinstrument der Strukturierung und Formalisierung von kulturellen und sozialen Institutionen. Diese Entwicklung spiegelt sich unter anderem in der heutigen Alltagssprache wider, in der das Wort *Institution* zu einem Synonym der formellen bürokratischen Organisation geworden ist. Diese Tendenz bestimmt auch den Gebrauch des Begriffs *Institution* im gegenwärtigen Kunstdiskurs, der funktionell differenzierte Organisationen wie etwa Museen, Galerien, Stiftungen, Akademien etc. bezeichnet. Aus systemtheoretischer Perspektive sind diese die tragenden strukturellen Einheiten des modernen Kunstsystems.

Die ursprünglich revolutionär-emanzipatorischen künstlerischen Praktiken und Strömungen der 1960er Jahre führten zur strukturorganisatorischen Reform und Modernisierung des gesamten Systems der künstlerischen Produktion. Dieser Prozess hatte die endgültige Integration der zeitgenössischen Kunst in die institutionelle Matrix der spätkapitalistischen postindustriellen Gesellschaft zur Folge. Distributive Instanzen, wie z.B. Museen und Galerien, die eine Art ‚kommunikatives Interface‘ zwischen Künstler-Produzenten und Publikum-Konsumenten bilden, erlangten im Kunstsystem eine zentrale Rolle. In der zeitgenössischen Kunst, ähnlich wie in anderen Tätigkeitsbereichen der postindustriellen Gesellschaft, spielt der Distributionsprozess, der in diesem Fall vor allem die (Re-)Präsentation der Kunstwerke beinhaltet, eine viel wichtigere Rolle als der Prozess der künstlerischen Produktion selbst. In dieser Situation übernehmen die Distributionsinstanzen faktisch die Funktion der Sinn- und Wertproduktion eines Kunstwerks.

Mit der Ausdifferenzierung des Kunstsystems als eines autonomen Feldes gesellschaftlicher Produktion wurden die Kunstinstitutionen in der

zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts endgültig zu einer normativen Organisationsform künstlerischer Tätigkeit. Am Ende des 20. Jahrhunderts vollzog sich jedoch eine grundlegende Änderung der Ideologie, der sozialen Funktion und des Legitimationsdiskurses der Kunstinstitutionen: Der Neoliberalismus verwandelte die bürgerlichen Kulturinstitutionen des alten Typus, die durch die Ideale der Aufklärung ins Leben gerufen worden waren, in neuartige Business-Korporationen, die in ihren Handlungsstrategien und programmatischen Zielsetzungen in erster Linie profitorientiert wurden. Dies ist z.B. in der Politik solch bedeutender Institutionen wie des MoMA in New York, des Netzwerks der Guggenheim-Museen und vieler anderer zu beobachten. Im Rahmen der neoliberalen Kulturpolitik wird ökonomische Rentabilität zum entscheidenden Argument, das die gesellschaftliche Legitimität eines institutionellen Projektes gewährleistet.

Seit den 1960er Jahren entwickelte sich die Institutionskritik als Reflexion der zunehmenden Machtstellung der Kunstinstitutionen, zunächst als künstlerische Praxis, die diese Tendenz problematisierte und sichtbar machte, und später als ein umfassender Teil des gegenwärtigen linksorientierten kunsttheoretischen Diskurses. Die Pioniere der Institutionskritik wie Michael Asher, Daniel Buren, Marcel Broodthaers thematisierten in ihren Arbeiten der 1960er und 70er Jahre die Bedeutung des institutionellen Kontextes für die Produktion, Repräsentation und Wahrnehmung der Kunstwerke oder untersuchten, wie beispielsweise Hans Haacke, die politischen und mikropolitischen Hintergründe der institutionellen Prozesse und Entscheidungen. Die Vertreter der sogenannten „zweiten Generation“ der Institutionskritik erweiterten die Auffassung der Kunstinstitution, indem sie das gesamte Feld der künstlerischen Produktion als eine Institution bzw. als ein „Betriebssystem“ ansahen. So kam es, wie bei Andrea Fraser, auch zur These einer Internalisierung dieser „Institution Kunst“, die sich dadurch ausweist, dass die institutionelle Logik im Wesentlichen die Zielsetzungen und Handlungsstrategien der Kunschtchaffenden bestimmt.

Eine derartige Expansion des institutionellen Denkens und der ‚Produktionsverhältnisse‘ in die künstlerische Tätigkeit ist das Ergebnis jenes Gesellschaftszustandes, der seit Adorno als „verwaltete Welt“ bezeichnet wird. In der „verwalteten Welt“, in der letzten Endes sogar die institutionskritische Aktivität zwangsläufig institutionalisiert wird, entwickelt sich auch die Institutionskritik zu einer etablierten künstlerischen Praxis mit einer gesicherten Nachfrage seitens des Kunstmarktes und vor allem seitens

der Kunstinstitutionen selbst. Die theoretische Reflexion dieses Entwicklungsgangs machte die institutionskritische Theorie zu einem intellektuellen Raum des Ressentiments und „linker Melancholie“. Heute manifestieren sich dieses Ressentiment und diese Melancholie in einer andauernden Praxis der Selbst-Viktimisierung, d.h. in einer Selbstdarstellung der Kulturschaffenden als Opfer des allmächtigen Systems, des Marktes und der Konsum- und Spektakelgesellschaft.

Der sogenannte *Neue Institutionalismus* (nicht zu verwechseln mit dem soziologischen oder ökonomischen *Neo-Institutionalismus*) hat zu Beginn der nuller Jahre eine utopische Vorstellung von neuen „progressiven“ und „kritischen“ Kunstinstitutionen mit „offenen“ und „demokratischen“ Funktionsprinzipien geschaffen, die eine Alternative zur „defätistischen Haltung“ der Institutionskritik bieten sollte. In seinen programmatischen Texten wurde der *Neue Institutionalismus* als eine Strategie der Übernahme des vorhandenen institutionellen Apparats und einer Aneignung der Organisationsstruktur für die Realisierung „innovativer“ und „experimenteller“ Projekte aufgefasst. Diese Idee der institutionellen Machtübernahme hat im Wesentlichen ihren Ursprung in der Hegemonietheorie von Antonio Gramsci, die in den 1980er und 90er Jahren in den *Cultural Studies* neu aufgearbeitet und in den aktuellen kunsttheoretischen Diskurs eingeführt wurde.

Gramsci vergleicht in seinen Texten die Zivilgesellschaft mit den Grabensystemen der Schlachtfelder des Ersten Weltkriegs. Das System gesellschaftlicher Institutionen lässt sich als ein solches Grabensystem darstellen, um dessen Übernahme die Kriegsparteien ihren Krieg führen. Mithilfe der Metapher der Kriegsführung beschreibt Gramsci diesen Prozess als einen „Stellungskrieg“, bei dem der eigentliche Kampf immer um die Verschiebungen der Frontlinie innerhalb dieses Grabensystems ausgefochten wird. Auf diese Art und Weise verstandene Institutionen sind nichts anderes als eine reine Form, eine leere Konstruktion, die sich durch verschiedene Inhalte füllen lässt. Eine Übernahme des Verwaltungsapparats ist also eine notwendige Voraussetzung für das Er kämpfen kultureller Hegemonie.

Die Konzeption der „kritischen“ Kunstinstitutionen ignorierte jedoch grundsätzlich die Funktionslogik des institutionellen Systems, die durch die Organisationsform der Institutionen sowie durch den gesellschaftlichen Kontext generell vorbestimmt wird. Sogar die programmatisch „kritischen“ und „progressiven“ bzw. „transgressiven“ Kunstinstitutionen müssen sich entweder organisatorisch und strukturell an die soziale Umwelt anpassen,

d.h. in der Sprache des soziologischen Neo-Institutionalismus „institutionell isomorph“ werden, oder sie werden in einer langfristigen Perspektive als Institutionen nicht überleben können. Dementsprechend haben auch die individuellen Handlungen der institutionellen Akteure dem System und seinen Funktionsprinzipien konform zu sein, um ihre institutionellen Positionen bewahren oder verbessern zu können.

Diese Erkenntnisse aus dem ersten Teil der Arbeit werden im zweiten Teil der Studie zur theoretischen Grundlage der Erforschung der Medienkunst als eines sozialen und vor allem institutionellen Phänomens. Dabei liegt der Schwerpunkt der Untersuchung auf der Analyse der kulturpolitischen Bedingungen, die die Entstehung und Entwicklung dieses Phänomens ermöglicht und wesentlich geprägt haben. Aus dieser Sicht setzte sich das institutionelle Projekt „Medienkunst“ als Produkt einer bestimmten kulturpolitischen Konjunktur durch, die aus dem prinzipiellen wirtschaftspolitischen Interesse an den Neuen Medien in den 1980er und 90er Jahren resultierte.

Der zweite Teil der Untersuchung verschafft einen allgemeinen Überblick über die institutionelle Struktur der Medienkunst und die wichtigsten Etappen ihrer Entwicklung. Es werden Institutionen untersucht, die hinsichtlich ihrer Entstehungs- und Entwicklungsgeschichte für die Institutionalisierungsprozesse im Medienkunstkontext repräsentativ sind.

Zunächst wird der Prozess des Ausbaus eines internationalen Netzwerks medienkünstlerischer Institutionen in den 1980er und 90er Jahren im Hinblick auf seine gesellschaftlichen Prämissen sowie auf die kulturpolitische Legitimation dieser Institutionen analysiert. Die zentrale politisch-ökonomische Voraussetzung dieses Prozesses ist das wirtschaftspolitische Verständnis der *Neuen Medien* bzw. der *Neuen Technologien* als „neue Arbeitsfelder“ und „neue Märkte“, weshalb alle institutionellen Gründungen im Bereich der *Neuen Technologien* und *Neuen Medien a priori* als „Investitionen in die Zukunft“ geschaffen und legitimiert wurden.

Eine strategische Verwendung der Neuen Medien in künstlerischen Projekten wird in diesem Zusammenhang als „kreative Erforschung“ der neuen Technologien interpretiert, die weit über die Grenzen einer rein künstlerischen Praxis hinausgeht. In den meisten früheren theoretischen Aufsätzen wurde Medienkunst in erster Linie als Avantgarde einer solchen „kreativen Erforschung“ der Neuen Medien und als ein wichtiger „Experimentierraum“ dargestellt, der dem Zweck einer besseren und sinnhafteren Gestal-



tung der neuen Technologien dienen sollte. Im kulturpolitisch-institutionell initiierten Medienkunstdiskurs wurde so von Anfang an ein Sonderstatus der Medienkunst beansprucht: Sie sei „nicht nur Kunst“ oder „mehr als nur Kunst“ im Sinne der autonomen *Schönen Künste*, sondern eine für die gesamte Gesellschaft nützliche interdisziplinäre Tätigkeit, die „Kunst, Wissenschaft und Technologie“ in sich unmittelbar vereinen könne.

Der Legitimationsdiskurs der medienkünstlerischen institutionellen Gründungen der 1980er und 1990er Jahre wird damit im Wesentlichen durch die Behauptung eines Mehrwerts an Nützlichkeit der Medienkunst im Vergleich zu traditionellen Kunstformen geprägt. Die Idee der Medienkunst als einer freien künstlerischen Tätigkeit in der Tradition der modernistischen Kunstautonomie ist in der Programmatik medienkünstlerischer Institutionen von vornherein nicht vorhanden. Die Neuen Medien und neuen Technologien werden zwar als künstlerische Werkzeuge und Ausdrucksmittel für Kreativität angesehen, die gesellschaftliche Aufgabe dieser Kreativität besteht jedoch in erster Linie darin, eine ästhetische Dimension der neuen Technologien für eine bessere Zukunftsgestaltung zu erschließen.

Dieser kulturpolitische Hintergrund wird in der Arbeit vor allem diskursanalytisch untersucht, wofür charakteristische institutionelle Konzepte, Selbstdarstellungen und programmatische Zielsetzungen von Medienkunstinstitutionen wie dem *Zentrum für Kunst und Medientechnologie* (ZKM) in Karlsruhe, dem Berliner Medienkunstfestival *transmediale* und einiger anderer analysiert werden.

Die Fallstudien zur Geschichte der oben erwähnten medienkünstlerischen Institutionen bestätigen die These, dass der Ausbau eines institutionellen Netzwerks für die neuen künstlerischen Formen und Praktiken, die sich mit den Neuen Medien auseinandersetzen, in der Regel infolge politischer Entscheidungen ‚von oben‘ und viel seltener ‚von unten‘, als Ergebnis bereits existierender Künstlerinitiativen und Selbstorganisationsaktivitäten erfolgte. Viele medienkünstlerische Festivals, Museen und andere institutionelle Gründungen wurden ursprünglich als städtische oder staatliche kulturpolitische Projekte im Spannungsfeld unterschiedlicher sozialökonomischer und parteilicher Interessen der Bundes-, Landes- und Stadtregierungen sowie einzelner Politiker entwickelt und umgesetzt, wie die Gründungsgeschichten des ZKM in Karlsruhe und des Festivals *Ars Electronica* in Linz zeigen. Das in diesem Sinne entstandene Umfeld von programmatisch medien-

künstlerisch profilierten Institutionen wie Festivals, Konferenzen, Museen, Galerien, Förderpreise etc. bildete eine entscheidende Grundlage für die Ausdifferenzierung der Medienkunst.

Parallel zu den Beispielen einer Institutionalisierung ‚von oben‘, d.h. infolge politischer Entscheidungen auf staatlicher oder kommunaler Ebene, werden in der vorliegenden Studie auch Beispiele einer Institutionalisierung ‚von unten‘ analysiert, wie sich diese in der Geschichte der Festivals *transmediale* und *Net Art* manifestierte. Der Entwicklungsgang dieser ursprünglich anti-institutionell ausgerichteten Initiativen belegt die strukturell bedingte Notwendigkeit, von einem bestimmten Zeitpunkt an dennoch eine bestimmte institutionelle Form anzunehmen und im eigenen Handeln universellen institutionellen Verhaltensmustern zu folgen.

Ein weiterer wichtiger Aspekt, der im zweiten Teil der Arbeit untersucht wird, ist die internationale Aufarbeitung des kulturpolitisch bedingten westeuropäischen institutionellen Medienkunstkonzepts. Ein Exkurs in die Geschichte der Verbreitung des Begriffs *Medienkunst* in Russland demonstriert den Prozess eines gewissen ‚Diskursimports‘, der in den 1990er Jahren parallel zu dem grundlegenden ‚Import‘ bestimmter institutioneller Formate und Strukturen des westlichen Kunstsystems in die ex-sozialistischen Länder Osteuropas verlief. Eine entscheidende Rolle in diesem ‚Import‘-Prozess spielten die *Soros-Zentren für zeitgenössische Kunst* (SCCA), die Anfang der 1990er Jahre in fast allen Hauptstädten der ehemaligen Sowjetrepubliken und anderen Ostblockländern eröffnet wurden. Das SCCA-Netzwerk sorgte im Wesentlichen für den Aufbau eines institutionellen Systems zeitgenössischer Kunst in diesen Ländern und für die Einführung neuer Finanzierungsformen und Vermarktungsmodelle in den post-kommunistischen Kunstkontext.

Die Verbreitung des *top-down* eingeführten Medienkunstkonzepts in der ehemaligen Sowjetunion und in Osteuropa war in vieler Hinsicht durch die westliche institutionelle Nachfrage sowie durch die damit verbundenen Fundraising-Optionen und Präsentationsmöglichkeiten initiiert. Viele künstlerische Praktiken und Projekte, die ohne diese spezifische institutionelle Konjunktur konzeptionell auch anders hätten aufgefasst werden können, wurden strategisch als *Medienkunst* positioniert. Das westeuropäische institutionelle Interesse, die *internationale Medienkunst* auf den eigenen Festivals, Ausstellungen und Konferenzen zu präsentieren, stimulierte in vielen anderen Ländern eine als *Medienkunst* sich begreifende künstlerische

Produktion. Die Suche nach institutionellen Partnern und Vertretern der Medienkunst in Osteuropa sowie die Bereitschaft diese zu unterstützen, war eine wichtige Voraussetzung für deren Entstehung. Der programmatische medienkünstlerische Schwerpunkt in den Aktivitäten dieser Institutionen stand in einer vielfältigen Korrelation zum Wandel der strategischen Funktion des Begriffs der Medienkunst. Dieser komplexe Korrelationsmechanismus wird in der Fallstudie zur Geschichte der *Galerie-21* in St. Petersburg sowie am Beispiel der neuesten Entwicklungen der Medienkunstszene in Russland analysiert.

Die drei Schlusskapitel der Studie konzentrieren sich auf die Analyse solcher für den theoretischen Diskurs der Medienkunst zentralen Konzepte und Themen wie *Interaktivität* und *Synthese von Kunst, Wissenschaft und Technologie*, die für die konzeptionelle ‚Identitätsbildung‘ der Medienkunst grundlegend waren. Die Arbeit beabsichtigt nicht, eine detaillierte retrospektive inhaltliche Untersuchung des Medienkunstdiskurses zu bieten. Vielmehr stellt sie einen Versuch dar, die soziokulturellen Voraussetzungen bestimmter diskursiver Bildungen – insbesondere einiger Schlüsselkategorien und Konzepte der Medienkunst – aufzuzeigen und damit einen gleichsam ‚ideologiekritischen‘ Blick auf die im Medienkunstdiskurs erkennbaren Tendenzen zu werfen.

Der in der Arbeit verwandte Diskursbegriff ist vor allem durch die Theorie der „diskursiven Formationen“ Michel Foucaults geprägt. Der Diskurs der Medienkunst wird zum einen als Produkt bestimmter theoretischer Anlehnungskontexte betrachtet, die durch die jeweiligen intellektuellen Moden und entsprechenden Rotationen im Kanon der ‚Meisterdenker‘ und Referenzwerke geprägt sind. Zum anderen stellt sich dieser Diskurs als Ergebnis der sozialen, ökonomischen und politischen Bedingungen seiner Entstehung und Weiterentwicklung dar. Die konkreten Themen und Inhalte sowie der konzeptuelle Apparat spiegeln den Prozess seiner historischen Entwicklung im Zusammenspiel diverser politischer, wirtschaftlicher, institutioneller und sonstiger Prämissen und Interessen wider. Die diskurshistorisch und diskursanalytisch ausgerichteten Untersuchungen des Interaktivitätskonzepts sowie des Themas der *Wechselwirkung von Kunst, Wissenschaft und Technologie* diskutieren die Mechanismen der Entstehung konzeptioneller ‚Konjunkturen‘ auf den ‚Diskursmärkten‘ als wichtige Faktoren im Feld der intellektuellen Produktion.

Der Begriff der Interaktivität spielte für die theoretische Aufarbeitung und Konzeptualisierung der medienkünstlerischen Praktiken eine signifikante Rolle. *Interaktivität* etablierte sich als Bezeichnung einer Kernqualität, welche die Medienkunst von den ‚traditionellen Kunstformen‘ prinzipiell unterscheiden sollte. Interaktion mit dem Kunstwerk wurde als Erforschung des Kommunikationspotentials der neuen digitalen Medien und somit auch als Manifestation eines neuartigen „demokratischen“ Verhältnisses zwischen Kunst und Publikum dargestellt. Zunächst auf die Interaktion zwischen Mensch und Maschine begrenzt, d.h. auf die User-Computer-Interaktion, emanzipierte sich das Konzept der Interaktivität von seinem ursprünglichen technologiebezogenen Inhalt und wurde als ein Synonym der ‚hegemonialen‘ Konzepte der Kunsttheorie der 1980er und 1990er Jahre verwendet – der Partizipativität, Prozessualität und Performativität.

Diskurshistorisch gesehen entwickelte sich das medienkünstlerisch bezogene Konzept der Interaktivität im Rahmen der spätmodernistischen und postmodernistischen Kunsttheorie, deren Wurzeln sich in zentralen strukturalistischen und poststrukturalistischen Konzeptionen erkennen lassen. Eine Akzentuierung der Rolle des Rezipienten im Prozess der Sinnkonstituierung der konsumierten Kulturprodukte ist ein entscheidender Aspekt dieser Konzeptionen. Die ökonomische Basis eines solchen theoretischen Überbaus ist die Verschmelzung der funktionellen Grenzen zwischen den Produktions- und Konsumprozessen in der Gesellschaft, die ihre Widerspiegelung auch im künstlerischen Kontext findet. Der unmittelbare politische Ausdruck dieser strukturellen sozialökonomischen Transformation ist der Wille zur ‚Demokratisierung‘ aller Formen der gesellschaftlichen Existenz, einschließlich des Kulturkonsums. In diesem Sinne lässt sich der Kampf gegen das traditionelle ‚autoritäre‘ Kunstwerk für das ‚offene‘, ‚demokratische‘ Kunstwerk, das durch den Betrachter im Akt der Wahrnehmung geschaffen wird, als eine Erscheinungsform des zugrunde liegenden politisch-ökonomischen Dispositivs des postindustriellen Spätkapitalismus verstehen.

Ein weiteres identitätsbildendes Motiv des Medienkunstdiskurses ist die Darstellung der Medienkunst als einer essentiellen Synthese von Kunst, Wissenschaft und Technologie, die weit über die Grenzen rein künstlerischer Praxis hinausgeht. In den letzten Jahren entwickelte sich das Thema der *Zusammenarbeit von Kunst und Wissenschaft* zu einem neuen institutionellen Paradigma, das in seiner Dynamik das kulturpolitische Schicksal

der Medienkunst selbst zu wiederholen scheint. Deshalb wird in der vorliegenden Arbeit die Tendenz einer zunehmenden kulturpolitischen Instrumentalisierung dieser Problematik analysiert. Ohne die lange Geschichte dieser Zusammenarbeit und ihre offensichtlichen Gewinne in Frage zu stellen, versucht die Studie die Gefahren anzudeuten, die diese Instrumentalisierung für die künstlerische Praxis mit sich bringt. Insbesondere konzentriert sich dieses Kapitel auf die Analyse der politischen, sozialökonomischen und ideologischen Voraussetzungen und Implikationen der Entstehung und Umsetzung der *Art-Science Collaboration* bzw. *Art-Science Interaction* als eines programmatischen institutionellen Trends.

Zugleich werden in diesem Kapitel aus diskurshistorischer Perspektive Schlüsselthemen und -konzeptionen dargestellt, die für die theoretische und kulturelle Legitimation des *Art-Science*-Paradigmas eine bedeutende Rolle spielen. Zu den wichtigen theoretischen Referenzen zählen beispielsweise die Konzeptionen der *Produktionskunst* und des *Künstler-Ingenieurs*, die in den 1920er Jahren von russischen Konstruktivisten und Kunsttheoretikern, unter anderem von Boris Arvatov, Alexander Rodchenko, Warwara Stepanowa und Alexei Gan, entwickelt wurden. Die *Produktionskunst* sollte sich von der *l'art pour l'art*-Einstellung sowie vom formellen Ästhetizismus der *Schönen Künste* programmatisch verabschieden und dem Ziel einer besseren Gestaltung der materiellen Umwelt dienen. Ein neuer Künstlertypus – der *Künstler-Ingenieur* – hatte daher die Aufgabe, sich der Gestaltung und Produktion funktionaler Objekte zu widmen, auf traditionelle Kunstformen wie etwa Tafelmalerei etc. zu verzichten und „bewusst nützliche Sachen herzustellen“. Ähnlich wie im Bauhaus ging es den Verfechtern der *Produktionskunst* um einen instrumentellen Gebrauch wissenschaftlicher Methoden und Erkenntnisse für künstlerische Zwecke.

Ausführlicher befasst sich dieses Kapitel auch mit der Konzeption der *Two Cultures* des britischen Wissenschaftlers und Schriftstellers Charles Percy Snow sowie mit der Rezeption und späteren Auseinandersetzungen mit seiner Konzeption, z.B. mit dem Motiv der „dritten Kultur“ („The Third Culture“), die im aktuellen *Art-Science*-Diskurs einen wichtigen theoretischen Bezugspunkt bildet. Basierend auf einem prinzipiellen Missverständnis der Position Snows verbreitete sich in den 1990er Jahren, vor allem dank einiger Publikationen in der Zeitschrift *Leonardo*, im Medienkunstdiskurs das Konzept einer „dritten Kultur“. Die Medienkunst wird in diesen Publikationen zur „dritten Kultur“ erklärt, d.h. zur Kultur der Vermittlung

zwischen den Natur- und Geisteswissenschaften und somit implizit auf die Rolle einer wissenschafts-popularisierenden aufklärerischen oder bloß illustrativen Aktivität reduziert. Durch eine solche programmatische Reduktion der Medienkunst auf Vermittlungsaufgaben wird versucht, die Medienkunst im akademischen System auf Kosten ihrer künstlerischen Autonomie zu legitimieren und institutionell zu etablieren.

Der institutionelle Kontext der Entstehung der ersten *medienkünstlerischen* Arbeiten in den 1960er Jahren erweist sich in diesem Zusammenhang als die wichtigste Prämisse der für die Medienkunst grundlegenden Ideologie der *Integration von Kunst, Wissenschaft und Technologie*. Im Rüstungswettkampf des *Kalten Krieges* und im Kontext staatlich großzügig finanzierter Forschungsprojekte im Bereich der Computertechnologien wurden Universitäten und Forschungszentren in den USA zu einem optimalen Umfeld, in dem experimentelle technologiebasierte Kunstprojekte realisiert werden konnten.

Aus sozialhistorischer Sicht bildeten vor allem technisch-wissenschaftliche Fachkräfte das berufliche Umfeld der Entstehung der technologie- und computerbasierten Kunst. Viele Protagonisten der frühen technologiebasierten Kunst und insbesondere der Neue-Medien-Kunst waren professionelle Ingenieure, Informatiker, Natur- und Computerwissenschaftler, die aus verschiedenen Gründen begonnen hatten, sich für eine künstlerische Anwendung der neuen Technologien zu interessieren. Mit ihren technisch-künstlerischen Experimenten waren sie oft *stricto sensu* Hobby-Künstler, die, soziologisch gesehen, eine Art *technologische Art-Brut* produzierten. Nicht zuletzt daraus resultierte die neopositivistische Prägung der technologiebasierten Kunst, die vor allem in der amerikanischen Medienkunst zu beobachten war und die sich zum Teil auch im europäischen Medienkunst-diskurs durchsetzte.

Die Zeitschrift *Leonardo* war eine der zentralen Instanzen der Artikulation eines solchen neopositivistischen Geistes im Kunstdiskurs. 1968 von Frank J. Malina, einem amerikanischen Ingenieurwissenschaftler, *Kinetic Art*-Enthusiasten und damaligem Leiter der Abteilung für Wissenschaftsforschung der UNESCO, gegründet, entwickelte sie sich mit der Zeit zu einer der wichtigsten institutionellen Adressen der Produktion und Vermittlung des Diskurses der *Art-Science Collaboration*. Mit der Geschichte dieser Zeitschrift, ihrer redaktionellen Politik sowie den in ihr präsentierten Themen und Inhalten befasst sich die letzte Fallstudie, in welcher der Wan-

del der Ideologie der *Art-Science Collaboration* in den letzten fünfzig Jahren anhand der *Leonardo*-Publikationen untersucht wird.

Das ursprüngliche Vorhaben des *Leonardo*-Gründers war es, eine neuartige Kunstzeitschrift nach dem Modell einer akademischen naturwissenschaftlichen Zeitschrift zu gestalten: Von Künstlern für Künstler, um praktische Erfahrungen, technische Kenntnisse, handwerkliche Fertigkeiten, Technologien und *Knowhows* mit den Kollegen auszutauschen. Nach Malinas Tod übernahm 1981 sein Sohn, der Astrophysiker Roger Malina, die Herausgabe der Zeitschrift. Die Redaktion der Zeitschrift zog von Paris nach den USA. 1982 wurde die *International Society for the Arts, Sciences and Technology (Leonardo/ISAST)* gegründet. Neben der Herausgabe der Zeitschrift wurden die Aktivitäten der neuen Gesellschaft durch die Organisation von thematisch auf die Interaktion von Kunst, Wissenschaft und Technologie ausgerichteten Konferenzen sowie auf Symposien, Festivals, Vorlesungsreihen und Kunstpreise erweitert.

Die künstlerische Produktion, die sich der neuen Medien und Technologien strategisch bediente, geriet in den späten 1980er Jahren aus der Peripherie in das Zentrum des internationalen Kunstprozesses. Entsprechend wuchs auch der Bedarf, sie zu konzeptualisieren und theoretisch aufzuarbeiten. Dieser Zeitraum von der Mitte der 1980er bis zum Ende der 1990er Jahre wurde zur Sternstunde der *Leonardo*-Zeitschrift, die sich als eine der ersten periodischen Organe mit dieser Problematik programmatisch befasste und diesen Prozess vor allem aus der Perspektive der Künstler dokumentierte.

In den letzten Jahren ist in den *Leonardo*-Publikationen jedoch eine neue Tendenz festzustellen. Artikel, die sich mit diversen praktischen und theoretischen Aspekten der *New Media Art* befassen, verlieren allmählich die zentrale Bedeutung, die sie noch bis zur Mitte der nuller Jahre hatten. Anstelle von Medienkunst-bezogenen Abhandlungen treten immer häufiger die Themen *Art-Science Interaction*, *Artistic Research* etc. in den Vordergrund. Die zum Teil relativ oberflächlichen, dafür aber sehr expliziten Bezüge auf die *Art-Science*-Problematik markieren einen signifikanten Wandel im kulturpolitischen bzw. kunstpolitischen Legitimationsdiskurs: *Art-Science Collaboration* bzw. *Art-Science Interaction* sind zu einem neuen ‚hegemonialen‘ Paradigma im Kunstfeld geworden und übernehmen in kulturpolitischer Hinsicht die gleiche strategische Funktion in der offiziellen

institutionellen Programmatik wie die Medienkunst einige Jahrzehnte zuvor.

Das abschließende Kapitel zu den programmatischen Verschiebungen im kulturpolitischen Legitimationsdiskurs akzentuiert die zentralen Fragestellungen der gesamten Arbeit. Diese beinhalten eine Untersuchung der grundlegenden Funktionsprinzipien des gegenwärtigen Kunstsystems, welche die Entstehung und Etablierung bestimmter künstlerischer Formen und Praktiken sowie Tendenzen ihrer theoretischen Aufarbeitung und Konzeptualisierung wesentlich beeinflussen. Die Geschichte der Medienkunst bietet in dieser Hinsicht in all ihrer Differenziertheit ein überaus exemplarisches Anschauungsmaterial dafür, welche Auswirkungen diese Prinzipien auf den künstlerischen Prozess haben können.