

BODY CUTS POLITICS

© Katharina Gsöllpointner

(may2K)

Body Cuts

Die Neuen Technologien weisen in der Medienkunst oft dem Medialen eine Funktion zu, die ambivalent agiert: Zum einen steht die mediale Technologie im Vordergrund medienkünstlerischer (Re)präsentationsformen, zum anderen verweist sie permanent auf unsichtbare Konfigurationen und ephemere Dispositionen mathematisch-ästhetischer und esoterischer Provenienz. Eine Neuauflage des Dualismus Körper/Geist führt dabei neben den Fragen nach dem Subjektstatus im Rahmen medialer Konditionen auch zu Fragen nach dem Verhältnis von biologischen und mechanischen Systemen, besonders in Zeiten der Cyborgs und Gendernauts. Die Sehnsucht nach der Einheit von Geist und Körper tritt als "neue" Transzendenz in der Medienkunst auf, die sich am göttlichen Status der zeit- und raumunabhängigen Existenz orientiert., und taucht oft auch als Technokitsch auf.¹

Auf der anderen Seite beginnen materielle, also zeit- und raumabhängige, soziale Verhältnisse immer mehr, ihr Anrecht auf Berücksichtigung einzufordern. Oder, wenn man so will: die Semitransparenz transzendentaler und utopistischer Phantasmen über das Demokratiepotehtial der digitalen Technologien, besonders des Internet, wird umso klarer und durchsichtiger, je weniger die Versprechen eingelöst werden. Denn: wo sich Allmachtsphantasien auf technologischen Fortschritt projizieren lassen, dort muss nicht unbedingt das eintreten, wovon die Menschheit angeblich schon so lange geträumt hat. "Der Computer ist nicht nur eine

¹ Sigrid Schade etwa verwendet diesen Begriff in Zusammenhang mit der "verdrängten Medialität" von Kunst. Vgl. Schade, Sigrid, Zur verdrängten Medialität der Kunst, in: diess./Tholen, Georg Christoph (Hg.): Konfigurationen. Zwischen Kunst und Medien. München 1999, S. 269-291

Simulation des Gehirns, das aus dem Schädel in die Außenwelt hinausprojiziert wurde, sodass wir daher einige Funktionen unseres Gehirns von außen her beobachten können, sondern der Computer ist auch eine Maschine, dank deren wir unsere Träume aus unserem Inneren in die Außenwelt hinausprojizieren können, wie wir träumen und nicht nur die Träume auf den Schirmen vor uns ablaufen lassen, sondern in sie auch eingreifen können," hat Vilem Flusser als nur einer unter vielen gemeint.² An einer anderen Stelle hat er auch ausgeführt, dass die Neuen, digitalen Technologien, uns als Menschen, d.h. körperliche Wesen überflüssig machen würden, indem sie sämtliche sinnliche Funktionen übernehmen würden.

Wo aber befindet sich nun dieser überflüssige, aber existente, weil "soziale" Körper, wenn er solchen medialen Dispositiven³ begegnet, und welche Funktion nimmt er in einer Welt ein, die immer mehr von der materiell und immateriell verwertbaren Funktionalität des menschlichen Körpers ausgeht?

Ich möchte hier aus aktuellem Anlass die Medienkunst ins Spiel bringen, als sie u.U. jene Stellen markieren könnte, die Orte körperlicher Präsenz sein könnten. Marie-Luise Angerer hat dies in ihrem Buch "body.options"⁴ sehr schön aufgezeigt. Sie beschäftigt sich dort mit Frage nach dem Verhältnis von (Neuen) Medien und dem (weiblichen) Körper. Gestützt auf vorwiegend poststrukturalistische und

² Flusser, Vilem: In: Aktuelles Denken. Kunstforum International. Band 108, Juni/Juli 1990, S.97

³ Ich verweise hier auf Baudrys Theorie zur Subjekt-determinierenden Funktion der Kamera innerhalb des kinematographischen Apparats, die verkürzt besagt, dass gerade die Verleugnung der Differenz zwischen den einzelnen Bildern es ist, was den Film erst zum Film (in Zeit- und Bewegungsbildern) macht. Baudry spricht hier von der „negierten Differenz“ der Projektion. Diese negierte Differenz könnte nun auf der Ebene der Narration wieder umgekehrt werden und durch Bruchstellen in der Erzählung des Films auf die technische Basis des Kunstwerks verweisen, um damit seine ideologische und ideologie-konstituierende Struktur „sichtbarer“ zu machen und seine transzendente Funktion zu unterminieren. Dies geschieht nach Baudrys Meinung deswegen nicht, da sonst die ideologische Funktion von Kino nicht zu erfüllen wäre. Insofern hat nun die mediale Disposition Neuer Technologien Verleugnungscharakter, als sie ihre Schnittstellen zwar "zeigt", ihnen aber per se Portalfunktion ins Transzendente zuweist.

postfeministische Theorien arbeitet sie heraus, wie das Verhältnis des Körpers, der Medien und der (Körper)Bilder zueinander ist, und die Frage nach dem Ort zu stellen, an dem ein "Körper ohne Bild" auf "sein" Bild treffen kann. Diese beantwortet sie mit dem Hinweis, dass wir uns niemals ganz sehen können, ohne ein Medium (Spiegel, Kamera, usw.) zu Hilfe nehmen zu müssen: auf Kosten seiner Mobilität transformiert sich der Körper zum/als Bild. "Doch diese Transformation ist wie jene der Mimesis in ihrer psychosexuellen Dimension als eine von einem fundamentalen Begehren durchkreuzte zu begreifen. ... dadurch, durch die Pose als Objekt - wird dieses zum Subjekt. Das heißt, in Lacanscher Terminologie, das Subjekt ist weder Betrachter/in noch Objekt des Betrachtens, sondern es macht sich selbst gesehen."

Angerer räumt in ihrem Diskurs künstlerischen Positionen einen besonderen Stellenwert ein, wenn es um die Thematisierung der Leerstellen des Körpers geht. Dabei werden vor allem Valie Export und Orlan behandelt, die in ihren performativen und auch anderen Arbeiten die Beziehung des Körpers zu seinem Bild hinterfragen; und natürlich auch "Cyber-Künstlerinnen" wie VNS Matrix, Eva Wohlgemuth oder Linda Dement, denen es um den weiblichen Körper und dessen Identitäten im medialen Raum geht. Angerer stellt dabei fest, dass bei den *Cyberfeministinnen*, trotz aller utopistischen Projekte - in Richtung einer Auflösung weiblicher Rollenbilder zugunsten eines "freien" Cyberspace - das Subjekt gerade dort zum Vorschein kommt, wo es bei diesen künstlerischen Projekten um Brüche und Irritationen geht.

⁴ Vgl. Marie-Luise Angerer: body options. körper.spuren.medien.bilder. Cultural Studies Band 2. Turia + Kant, Wien 1999

Medienkunst oder Kunst als Mediales?

Auch wenn der Begriff "Medienkunst" immer häufiger als ein nicht technisch-apparativer aufgefasst wird, sondern als diskursive Kunstform in medialen Verhältnissen und unter Bedingungen der Mediatisierung in sozialen und kommunikativen Räumen agiert, so wird dieser lieb gewordene Begriff "Medienkunst" andererseits dennoch nicht so leicht aufzugeben sein - vor allem dort, wo es um Festschreibungen historischer Begrifflichkeiten zu gehen scheint, die sich auf die Tradition technologisch ausgerichteter Begriffszuordnungen beziehen. Oder auch dort, wo es - politisch betrachtet - um kulturelle, ökonomische und soziale Machtverhältnisse geht.

Natürlich könnte man die "Medien" vor der "Kunst" weglassen. Damit es sich einfach um Kunst handeln würde, worüber gesprochen wird. Dann wäre erst einmal die Funktion von Kunst im Gesellschaftlichen zu untersuchen. Ob es dann Kunst wäre, die sich mit speziell (massen)medialen Bedingungen auseinandersetzt oder mit Verhältnissen anderer gesellschaftlicher Provenienz, wäre somit zweitrangig.

Oder es wäre Kunst als immer schon medial zu begreifen, nicht im Sinne eines Mediums als Mittel, sondern als mediatisiert und medial beeinflusst.

Die Frage nach "Medienkunst" würde sich überhaupt nicht mehr stellen - dies zu behaupten wäre demnach zuwenig, auch wenn "... Gegen Ende der neunziger Jahre (...) allenfalls die Rede (ist) von einer durchgehenden Hybridisierung künstlerischer Praktiken insgesamt, was dazu geführt hat, dass sich diese spezifische Form von >Zuschreibungsprozessen<, als solche kann der Kontext Kunst beschrieben werden, und auch bestimmte Segmente dieses Kontextes nicht mehr ohne weiteres über

bestimmte Materialien, Ästhetiken, Konzepte oder Produktformen bestimmen lassen,"⁵ wie es Reinhard Braun meint, der etwas später dann doch auch auf den Begriff rekurriert: " ... Gerade diese Schnittstellenphänomene, die Überlagerungen, Brüche und Transgressionen zwischen ästhetischen, apparativen und semantischen Systemen erscheinen als wesentliche >diskursive Formation< dessen, was als >Medienkunst< bezeichnet werden könnte. Kunst in, mit und zwischen Medien und Kunst operiert an den Grenzlinien zwischen Technologie, Kunst und Gesellschaft, erzeugt aber auch selbst neue Grenzlinien, die innerhalb dieser kulturellen Systeme verlaufen." ⁶

Dennoch ist es notwendig, einen Medienkunstbegriff vorzuschlagen, der zwar die kulturellen und sozialen Bedingungen ihrer Produktion und Rezeption mit einbezieht, nichtsdestoweniger aber auch die spezifische Medialität Neuer Medien mit ihren Möglichkeiten zur Ausformung neuer Ästhetiken zuzulassen. Medialität wird dabei nicht als instrumentell-materieller Begriff aufgefasst, also nicht quasi als Mittel gesehen, auch nicht als jene eingangs erwähnte ontologisch-transzendente Funktion, sondern im Sinne Georg Christoph Tholens als "Rand der Sichtbarkeit"⁷, andernorts auch als so etwas wie etwa blinder Fleck gemeint. Tholen bezieht sich mit seiner Definition auf die "... von Merleau-Ponty ... formulierte These, dass wir der Dinge nie sicher sein können. Weil sie nicht vollständig in unserem Gesichtsfeld auftauchen, ist eine implizit medientheoretische: Das Sichtbare als Sichtbares entspringt einem Horizont nur, wenn und indem sich das diesem Horizont markierende Nicht-Sichtbare, d.h. der nicht als Horizont gegebene Einschnitt medialer Konfigurationen, zurückgezogen hat bzw. unsichtlich bleibt. ... Der Rand des Geschehens ist mithin - gerade in

⁵ Braun, Reinhard: Kunst zwischen Medien und Kunst. In: Aigner, Carl / Hölzl, Daniela (Hg.): Kunst und ihre Diskurse. Österreichische Kunst in den 80er und 90er Jahren. Passagen Verlag, Wien 1999, S. 161 - 174, S. 161

⁶ ebda. S. 162f

medienhistorischer Hinsicht ... - als der ein-schneidende Riss in der Wahrnehmung definierbar. Merleau-Ponty nennt diese mediale Zäsur in seinem Spätwerk - in einer vorläufigen Metaphorik - die unvordenkliche Dazwischenkunft des Anderen: ein abgründiges und nicht-essentielles Gefüge zwischenleiblicher Relationen ..."⁸ Das heißt auch, dass das spezifisch Mediale der Neuen Technologien eben das Aufzeigen jener Ränder ist, die sich ständig verschieben, und jene Stelle, die den "Un-Ort" zwischen Sichtbarem und Unsichtbarem erst bezeichnet.

Erst die diskursiven Möglichkeiten, auf mehreren Ebenen zugleich - nämlich auf räumlicher, zeitlicher und formal-inhaltlicher, also struktureller Ebene - , und die damit einhergehenden Prozesse der möglichen und tatsächlichen Veränderung künstlerischer Projekte haben zu jenen Bedingungen geführt, die heute die Debatten um Netzkunst, Medienkunst, interaktive Kunst etc. in einem Feld stattfinden lassen, dessen inhomogene Grenzen zu anderen Feldern den Kunstbegriff als solchen verlustig gehen lassen. Zumindest scheint es so. Ich würde hier allerdings gerne mehr Vorsicht walten lassen. Vor dem Hintergrund der aktuellen politischen Situation in Österreich etwa kann man leicht ablesen, wie sehr der Begriff "Kultur" auf Kosten des Begriffs "Kunst" im Sinne einer Verschleierung politischen Interesses eingesetzt wird. So sehr die Aufgabe der hegemonialen Besetzung von "Kunst" als gesellschaftliche Funktion vonnöten ist - was aufgrund der liquiden Durchlässigkeit ihrer Grenzen zu anderen gesellschaftlichen Bereichen ja ohnehin nicht aufzuhalten wäre -, so sehr halte ich es im politischen Feld für unumgänglich, am Begriff "Kunst" festzuhalten.

⁷ Vgl. Tholen, Georg Christoph: Überschneidungen. Konturen einer Theorie der Medialität. In: Schade, Sigrid / Tholen, Georg Christoph (Hg.): Konfigurationen. Zwischen Kunst und Medien. Wilhelm Fink Verlag, München 1999, S. 15 - 34, S. 28

⁸ ebda. S. 29

Kunst, Medienkunst, Netzkunst

Gerade im Zuge der Netzkunst-Debatten der letzten Jahre, aber auch der Rezeption der Interaktiven Installationen der 90er zeigt sich vor allem eines: immer wieder wird einem Grossteil medienkünstlerischer Produktionen unter den Auspizien digitaler Technologien der Vorwurf der Technologie-Euphorie gemacht. Gerade vom kanonisierten Kunst-Betrieb wurden solche Argumente zurecht und zu unrecht erhoben. Mancherorts wird Netzkunst als ein Phänomen kritisiert, das sich zum einen an historischen Kunstrichtungen orientiere, ohne sich dabei genug von Konzepten in Richtung Eigenständigkeit zu differenzieren, wobei vor allem die Technologie- bzw. Medienorientiertheit der meisten Arbeiten, die bestenfalls ihre eigene Selbstreflexion in den Mittelpunkt stellen würden, kritisiert werden. Es wird zum Beispiel behauptet, dass sich Netzkunst permanent auf den Kunstbetrieb bezöge, diesen jedoch gleichzeitig ablehnen würde. "Bemerkenswert ist jedoch, dass dieser Kunstanspruch mit Manifestationen einhergeht, die den institutionellen Rahmen der Kunst nicht nutzen - und das ist nicht mit den institutionskritischen Tendenzen seit den siebziger Jahren zu verwechseln, die den Rahmen (...) thematisierten, reflektierten oder symbolisch zu sprengen versuchten. ...hat sich die Netzkunst qua Medium in ein anderes institutionelles Gefüge begeben, um sich dennoch auf die Methoden der kanonisierten Kunst zu beziehen." ⁹ meint zum Beispiel die Kunstkritikerin Isabelle Graw. Sie beschreibt den Kunstbetrieb zwar als kanonisiert, kann aber mit der Ambivalenz der Situation, in der sich Netzkunst verständlicherweise heute befindet, nichts anfangen. Im Gegenteil, sie wirft ihr "Aggressivität gegen den Kunstbetrieb" ¹⁰ vor und meint: "Netzkunst hingegen hat gewissermaßen freiwillig darauf verzichtet, als Kunst im herkömmlichen Sinne zu funktionieren, sich den spezifischen Forderungen und

⁹ Graw, Isabelle: Man sieht, was man sieht. Anmerkungen zur Netzkunst. In: Texte zur Kunst. 8. Jahrgang. Heft 32. Köln. Dezember 1998. S. 18 - 31 (S 19)

¹⁰ ebda. S. 23

Kriterien auszusetzen, aber auch damit verbundene Freiheiten in Anspruch zu nehmen.”¹¹

Dies scheint mir jedoch weniger mit den fehlenden Zuordnungen zum kontextuellen Rahmen der Netzkunst zusammenzuhängen, sondern vielmehr mit den mangelnden Kriterien des traditionellen Kunstfeldes für ebendiese neue Kunstform. Von normativen Voraussetzungen ausgehend, ist den Neuen Technologien als künstlerischem Medium kaum beizukommen, deswegen ist ein vehementes Ausweichen auf das weitere, kulturelle Feld zu vermerken, wenn es um die Positionierung von Medienkunst geht. Gerade dort schlummern aber die Räume, in denen der soziale Körper präsent werden kann.

Würde Netzkunst also im Sinne von Isabelle Graw nicht weiterhin darauf verzichten, als Kunst im herkömmlichen Sinn zu funktionieren, und die damit verbundenen Freiheiten in Anspruch nehmen, welche Freiheiten könnten das heute sein? Oder besser, welche Freiheiten nimmt sich denn die Netzkunst, ohne auf den Kunstbetrieb zu rekurrieren? Vorerst einmal sind das aktuell viele politisch ausgerichtete Projekte, die sich mit den sozialen und gesellschaftlichen Bedingungen und Strukturen auseinandersetzen, sie kritisieren, ihnen aber auch subversiv beizukommen versuchen. Als Beispiel sind dabei nur CAE zu nennen, die Gruppe RTMark, Mongrel, etoy oder andere Gruppierungen, die in unterschiedlicher Weise den Raum/Ort des Internet in politischen Absichten nutzen. Als Beispiel möchte ich nur den letzte Woche eingerichteten Aufruf von RTMark nennen, in den USA endlich den 1. Mai wieder zu Ehren kommen zu lassen, in dem ArbeitnehmerInnen aufgefordert wurden, sich an

¹¹ ebda. S. 31

diesem Tag krank zu melden. BewohnerInnen von Ländern, die den 1. Mai als Feiertag hätten, wurde geraten, dies am 2. Mai zu tun.¹²

¹² Vgl.

<http://rtmark.com/sick/>

<http://gatt.org/sick/>

" 1. To bring an important American holiday back home.

Mayday commemorates ten Americans who lost their lives fighting for the eight-hour day, and their sacrifice has been celebrated since 1889 nearly everywhere in the world *except* America. As the U.S. is RTMark's primary market, RTMark wishes to help rectify this imbalance. (See <http://rtmark.com/mayday.html> for more history.)

2. To call attention to the loss of the eight-hour day and other quality-of-life indices in America.

Mayday heralds the approach of summer, a time that still means "vacation" to those in most First-World nations. But substantial vacations, like the eight-hour day, have passed into American leisure history. While the average number of hours worked per year has gone down throughout the First World, it has gone up in America, with Americans now working six weeks more per year than they did in 1973 to achieve the same standard of living. Phoning in sick en masse will function as a "mayday" distress call by increasingly harried Americans. (Visit <http://rtmark.com/sickday.html> to see Andrei Codrescu explain this most eloquently.)

3. To call attention to the dwindling quality of life everywhere.

The erosion of leisure is no longer limited to America. As European countries are increasingly forced to dismantle social programs and adopt American-style measures to benefit corporate health, we can be sure that they will all go the way of the United States: two-month vacations will shrink to two weeks, maternity leave will go from six months to five days, etc. Therefore RTMark encourages Europeans, and other First Worlders for whom May 1 is already a holiday, to phone in sick on May 2. (In the Third World, of course, the effects of neoliberalism are unspeakably worse than a mere erosion of leisure; it would be tasteless to suggest that phoning in sick might accomplish anything there.) RTMark's primary goal is to publicize corporate attacks on the public welfare. To this end it acts as a clearinghouse for anti-corporate sabotage projects. RTMark's Phone In Sick Day takeover bid was accepted by Decadent Action in part because of RTMark's greater rights as a U.S. corporation, which permits it to pursue profit with fewer legal hindrances than anywhere else. As Decadent Action spokesperson Kitty Banks says, "We are pleased with the handover to RTMark, who are in a better legal and geographical position to take the event to a global audience."

Aber auch nicht bloß agitatorisch ausgerichtete, sondern künstlerische Projekte in und durch das Internet setzen immer mehr auf ihre politisch-kulturelle Relevanz. Historisch stand die politische Dimension (netz-)künstlerischen Agierens bereits in den frühen Ausformungen von Netzkunst im Vordergrund. Die auch "Telekommunikationsprojekte" genannten Konzepte und Ausführungen der 70er und 80er Jahre haben zum Grossteil nämlich bereits eines versucht: die kommunikativen, diskursiven Möglichkeiten dieser "neuen" Medien zu benützen, um damit künstlerischen Arbeiten auch eine explizit soziale Dimension zu geben. Dabei ging es anfangs noch vor allem um die formale "Besetzung" neuer Räume. Später trat jedoch "... im Ereignishaften und Zufälligen der Erscheinungsformen in Netzen eine andere, eine diskursive Intention zutage. In den Netzwerken wird Kunst - und nicht bloß ihre Kritik und Analyse - selbst zum Diskurs."¹³

Mit "Im Netz der Systeme" war zum Beispiel das Ars Electronica Festival 1989 übertitelt.. Dabei ging es noch um die Netze der Telekommunikation, wie es vor allem das Telefon- und Rundfunknetz war, ohne das Internet explizit zu nennen. "Radiokunst" (Heidi Grundmann), "Interaktive Klangkunst" (Andrew McLennan), "Interaktives Kino" (Graham Weinbren) oder "Telecomputing" (Carl Loeffler) waren die Schlagworte jenes Jahres. Loeffler selbst hat dabei die Konvergenz von digitalen Medien und technischen Kommunikationsnetzwerken als Forschungsfeld bezeichnet: "Darin erforschen wir die Dimensionen erweiterter Kommunikation und Interaktivität, die durch On-line Computernetzwerke zugänglich gemacht werden, die einen Multi-user-Computer ebenso verwenden wie Stand-alone Software-Anwendungen für eine Personal-Computer-Umgebung unter Verwendung abgewandelter Maschinensprachen. Wir verwenden Computer und Telekommunikationstechnologien bei der Erforschung

¹³ Ries, Marc: Netzkunst - Kunst der Netze. In: Aigner, Carl / Hölzl, Daniela (Hg.): Kunst und ihre Diskurse. Österreichische Kunst in den 80er und 90er Jahren. Passagen Verlag. Wien 1999, S. 175 - 192,

neuentwickelter Modelle für individualisierte und Gruppen-Kommunikation. Für kreativen Ausdruck und künstlerischen Diskurs. Wir sind Reisende im >telematischen Meer< und kartographieren die >elektronischen Inseln< zum Zwecke kultureller und gesellschaftlicher Transformation."¹⁴

Gerade wenn all diese künstlerischen Äußerungen sich in einem neuen, weil mehr mediatisierten, und daher medial neuen Umfeld bewegen, kann erst recht auf den Begriff "Kunst" zurückgegriffen werden, um der Partei- und Tagespolitik es zu verunmöglichen, Kunst durch Abschieben ins quasi allumfassende "Kulturelle" realpolitisch zum Verschwinden zu bringen.¹⁵

S. 178

¹⁴ Loeffler, Carl: Telecomputing und die digitale Kultur. In: Im Netz der Systeme. Für eine interaktive Kunst: Ars Electronica Linz (Hgg. von G.J. Lischka und Peter Weibel). Kunstforum International. Bd. 103. Köln, September/Oktober 198. S. 128 - 133, S. 129

¹⁵Wie man sieht, ist im neuen Regierungsprogramm zwar genug von Kultur - etwa der Volkskultur - die Rede, von Kunst aber nur in Zusammenhang mit der steuerlichen Absetzbarkeit von Ankäufen marktgerechter Arbeiten und Produkte. Netzkunst-Projekte, die zwischen künstlerischen und kulturellen (etwa alltags-politischen) Ansprüchen surfen, wie es die Flut der Kommunikationspotentiale im Internet eben als Möglichkeiten offeriert, sind erst jüngst wieder vor allem von Seite österreichischer KünstlerInnen zu beobachten. So haben zum Beispiel die meisten der künstlerischen Web-Sites automatische Links zu den Widerstands- und Resistance-Sites, wie zum Beispiel:

<http://widerstand.netbase.org/>

<http://www.stophaider.com>

<http://gegenschwarzblau.cjb.net/>

<http://xarch.tu-graz.ac.at/publ/declaration/>

<http://welcome.to/linkswende>

<http://www.undergroundresistance.org>

<http://www.dextro.org/krise/>

<http://www.zivildienst.at/widerstand-links.htm>

<http://www.aktion-zivilcourage.at/>

<http://www.t0.or.at/gettoattack/>

<http://www.demokratische-offensive.at/>

<http://www.popo.at/>

<http://www.sos-mitmensch.at/>

<http://www.ubermorgen.org/>

<http://www.rassismus.at/>

<http://www.lot.at/boycott.html>

<http://www.servus.at/kanal/gegenschwarzblau/index.html>

<http://www.vokstanz.net>

Körper_Kultur_Politik

Jener gesellschaftliche Sektor, der neben dem ersten und zweiten der Industrie und Dienstleistung nun den sozialen Bereich betrifft, würde sich, so die Argumentationen aufseiten vieler Kulturinitiativen und Kulturschaffenden in letzter Zeit, als "soziokultureller" oder "Sektor 3/Kultur"¹⁶ jenen Aufgaben ohnehin widmen, die bisher ein veraltetes Konzept von "Kunst" übernommen hat: ästhetische und symbolische Formulierungen würden dort in Handlungen umgesetzt, die nicht mehr bloß den Warencharakter von Kunst im Auge hätten, sondern gleich direkt Einfluss aufs soziale und politische Feld z.B. nehmen würden.¹⁷ Das was in letzter Zeit auch als "Zivilgesellschaft" wieder aufgetaucht ist, bedient sich im Zuge ihrer politischen Handlungen besonders der vorhandenen Strukturen des Internet, wurde aber gleichzeitig durch diese existenten Möglichkeiten auch erst in der vorliegenden Ausformung ermöglicht.

Die potentielle Macht und der Einfluss der Internet-Community auch auf das Wirtschaftssystem hat sich unlängst gezeigt: gegen die Künstler-Gruppe etoy wurde ein Verfahren von Seiten des USamerikanischen Spielzeugkonzerns eToys angestrengt, das die Aufgabe des Domain-Namens der Künstler mit dem Argument der Möglichkeit der

¹⁶ Dieser Begriff wurde von der IG Kultur Österreich geprägt und vor allem in einer Konferenz von 31. März bis 2. April 2000 in Wien diskutiert. Siehe auch: Kulturrisse. Zeitschrift für Service und Diskurs der autonomen Kulturarbeit. Spezial zur Konferenz. Wien 2000

¹⁷ So schreibt Gerald Raunig, Vorstand der IG Kultur, zum Begriff "Zivilgesellschaft" folgendes: "Der dritte kulturelle Sektor, diese aus der ökonomischen Theorie zum Dritten Sektor ausgeliehene Bezeichnung eines völlig heterogenen zivilgesellschaftlichen >Sektors< im kulturellen Feld, mutiert nun im Schatten seines grösseren Bruders >Zivilgesellschaft< zum Kampfbegriff. Einerseits haben aufgrund der Zuspitzung der politischen Situation immer mehr Initiativen klare Positionen bezogen und ihre Funktionen der Herstellung und Nutzung öffentlichen Raums redefiniert, so werden jetzt zum Beispiel die politischen Aktionen aus dem Kunstfeld von >performing resistance< und >gettoattack< oder die freien Radios in ganz Österreich oder die realen Diskussionsräume der Kulturinitiativen zwischen Feldkirch und Oberwart. Andererseits wird von rechter Seite der Definitionskampf über sowohl den Kunst- als auch den Kulturbegriff verschärft, der die Spaltung in eine >politische< (>schlechte<) und eine >unpolitische< (>gute<) Kultur nahe legt: ..." In: Der Standard. Wien, 31. März 2000, S. 37

Namensverwechslung verlangte.¹⁸ etoy selbst beschreiben das Projekt so: "Der Sieg der Schweizer Künstlertruppe etoy gegen den E-Commerce-Gigant eToys hat aller Welt eindrücklich vorgeführt, wie radikal die neuen Informationstechnologien bestehende Machtverhältnisse verändert haben. Das kostbarste Gut eines virtuellen Unternehmens ist ihr Image und ihr Ansehen. Wer das aufs Spiel setzt, ist erledigt in einer Ökonomie, die Geld in erster Linie über Aufmerksamkeit generiert. Der amerikanische Spielzeugvertrieb hatte Ende letzten Jahres kurzerhand die etoy-Domain schließen lassen. Daraufhin rekrutierten die Webaktivisten ein wackeres Heer freiwilliger Netzagenten und schickten sie unter dem Decknamen TOYWAR in den Krieg. Es dauerte nicht lange bis der vermeintlich übermächtige Konzern klein beigeben musste. Die subversive Kampfstrategie der etoy-Agenten fuhr dem Spielzeugvertrieb die wohl schmachlichsten Niederlage ihrer kurzen Unternehmensgeschichte ein. Schadensbilanz bisher: 500 000 Dollar Anwaltskosten, einen PR-Alptraum in unvergleichlichem Ausmaß und einen Verlust von 4 Milliarden Aktienkapital. ... etoy ist weder Firma noch Kunstgruppe, sondern eine Glaubensgemeinschaft, die die traditionellen Wertvorstellungen des Turbokapitalismus und der Kunstwelt gleichermaßen gewitzt konterkariert. etoy-Produkte kann man nicht einfach kaufen. Ihre Kunst existiert lediglich in Form von Aktienpapieren. Der Wert eines etoy-Share Units entspricht dem kulturellen Wert der ETOY Corporation, der wiederum vornehmlich aus der elektronischen Marke etoy besteht. Mit TOYWAR haben etoy den Weitblick ihres Konzeptes eindrucksvoll bestätigt. Der Geschäftserfolg hängt heute nicht von Finanzkraft und Marktposition eines Unternehmens, sondern in erster Linie von intelligentem Electronic Branding ab."¹⁹

¹⁸ Vgl.

<http://www.etoys.com>

<http://www.toywar.com/shop>

<http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/te/5768/1.html>

¹⁹ zit. aus:

<http://www.monomedia.hdk-berlin.de/> (6apr00)

Künstlerische und kulturelle Auswirkungen sind hier zwar nicht mehr funktionell voneinander zu trennen, im Sinne der Möglichkeiten ihrer Ausdifferenzierung als Systeme ist jedoch die Beibehaltung ihrer Bergifflichkeiten vonnöten.

Hier wären wir also wieder beim sozialen Körper gelandet. Denn erst dort, wo die politische Aktion gesetzt wird, gibt es "Sinn", etwas was ansonsten in transzendentalen, religiösen Weltmodellen gesucht wird. "Von den Sinncodierungsleistungen anderer Kulturformen unterscheidet sich die Religion durch ihre Konzentration auf die so genannten letzten Fragen und ihre Antworten."²⁰ meint dazu etwa Jörg Herrmann, der als Cyberspace-Erfahrung ".. das unauflösliche Ineinander von Technologie und Ideologie, von Option und Vision ..." bezeichnet.²¹

Die kritische Auseinandersetzung mit esoterisch-religiösen Projektionen auf die Neuen Technologien kann daher nur einhergehen mit einer Betrachtung des Körpers als politischem Subjekt, das zwar konstruktivistisch bedingt, dennoch aber sozial fungiert. Body Cuts können also gerade dort stattfinden, wo an den anfangs erwähnten medialen Schnittstellen die Subjekte sich selbst nicht nur gesehen machen, sondern vor allem auch handlungsfähig machen.

²⁰ Herrmann, Jörg: Digitale Himmelschalen. In: (d)vision. Verein für Medientheorie und digitale Kultur. Festivalkatalog. Wien, Mai 2000, S 58

²¹ Vgl. ebda. S 58