

**Marion Strunk (Hg.): Subjekte, Stars und Chips.****Subjektpositionen in den Künsten**

Zürich: Edition Howeg 1999, 202 S., ISBN 3-85736-186-7. DM 27,-

Wenn das Medium tatsächlich die Botschaft ist, dann sagt mir ein kleines, steif gebundenes (jede Seite muss buchstäblich aufgebrochen werden, um den vollen Satzspiegel sichtbar werden zu lassen), mit mittelblauer, kleiner Schrift auf hellblauem Papier gedrucktes Buch: Ich will nicht gelesen werden. Sehen wir uns den Entstehungszusammenhang dieser Publikation an, so klärt sich einiges, aber nicht alles und dient nicht notwendigerweise als Entschuldigung: Die sieben Aufsätze in dem Buch, verfasst überwiegend von schweizer Autor/inn/en, gehen auf eine Vortragsreihe zurück, die 1998/99 an der Volkshochschule Zürich (oder an der Universität Zürich? – so klar ist das nicht dokumentiert) veranstaltet wurde. Offensichtlich war also nicht viel Geld da, aber künstlerische Ambition: Immerhin wird die für die ‚visuelle Konzeption‘ des Büchleins verantwortliche „maatjesdesign gmbh, Zürich“ explizit ausgewiesen ...

Wie auch immer, was lese ich, wenn ich diese formalen Barrieren überwunden habe? Eigentlich recht interessante Beiträge zu den Themenkreisen „Subjekt“, „Identität“, „Kunst“, allesamt ein wenig philosophisch gehalten, meist mit Bezügen zur aktuelleren kunsttheoretischen oder psychoanalytischen Diskussion ausgestattet und meist mit poststrukturalistischer Ambition. Und erstaunlich wenig zum Thema „Neue Medien“. Die „Chips“ (und wohl auch die „Stars“) im Titel des Buches und ein Teil der graphischen Gestaltung des Textes führen da tatsächlich in die Irre. Konkret geht es nämlich um Portraitfotografie im 19. und frühen 20. Jahrhundert (Autorin: Elisabeth Bronfen), um Schauspieler/innen-Subjekte in Filmen von John Cassavetes (Anja Streiter), um das Spiel mit Identitäten in der Bildenden bzw. Performance-Kunst (z. B. Pierre & Gilles) des 20. Jahrhunderts (Marion Strunk), um Alltagsrassismen in einer neuen politischen Ordnung jenseits von Nationalstaaten (Giacco Schiesser), um Empfindsamkeit im Barock (Joseph Imorde), um Subjektivität in Kunsttheorien und -projekten der neunziger Jahre des 20. Jahrhunderts (Dorothea Strauss). Nur zweimal wird die neuere Medienentwicklung behandelt: Beim Spiel mit Identitäten (s. o. den Beitrag von Marion Strunk) wird auch das „Morphing“, also die computergenerierte Verwandlung von Subjekten am Bildschirm als neue Variante ebendieses Spiels thematisiert, und ein Beitrag beschäftigt sich ausschließlich mit der Frage, wie das Schicksal von Subjektivität und Körperlichkeit angesichts virtueller Realitäten im Cyberspace aussehen könnte (Marie-Luise Angerer).

Wer zu aktuellerer Kunst/Philosophie/Theorie gern ein wenig schmökert, ist mit dem Bändchen recht gut bedient. Wenn es aber übers Schmökern hinausgehen soll, fällt es mir schwer zu beurteilen, ob die Überwindung der eingangs genannten formalen Zugangsbarriere in jedem Fall lohnt.

Alfred Smudits (Wien)