

Tilman Baumgärtel

[*net.art*]

Materialien zur Netzkunst

Verlag für moderne Kunst Nürnberg

Langsam wird auch die Kunstwelt auf die Netzkunst aufmerksam. Durch die Präsentation bei der documenta X und einer Reihe von anderen Ausstellungen hat das Interesse an dieser – vom Kunstbetrieb bis vor kurzem kaum beachteten – innovativen und experimentierfreudigen neuen Kunstform in jüngster Zeit mehr und mehr zugenommen.

»net.art« dokumentiert zum ersten Mal die künstlerischen Aktivitäten, die durch das Internet ausgelöst wurden und zum Entstehen einer netzspezifischen Kunst geführt haben. Im Mittelpunkt stehen 19 Gespräche des Verfassers mit wichtigen Vertretern der internationalen Netzkunst-Szene. Die Interviews werden flankiert von einer detaillierten Einführung, welche die Entwicklung der Kunst im Internet beschreibt, ihren besonderen Status reflektiert und das Phänomen der Netzkunst historisch kontextualisiert.

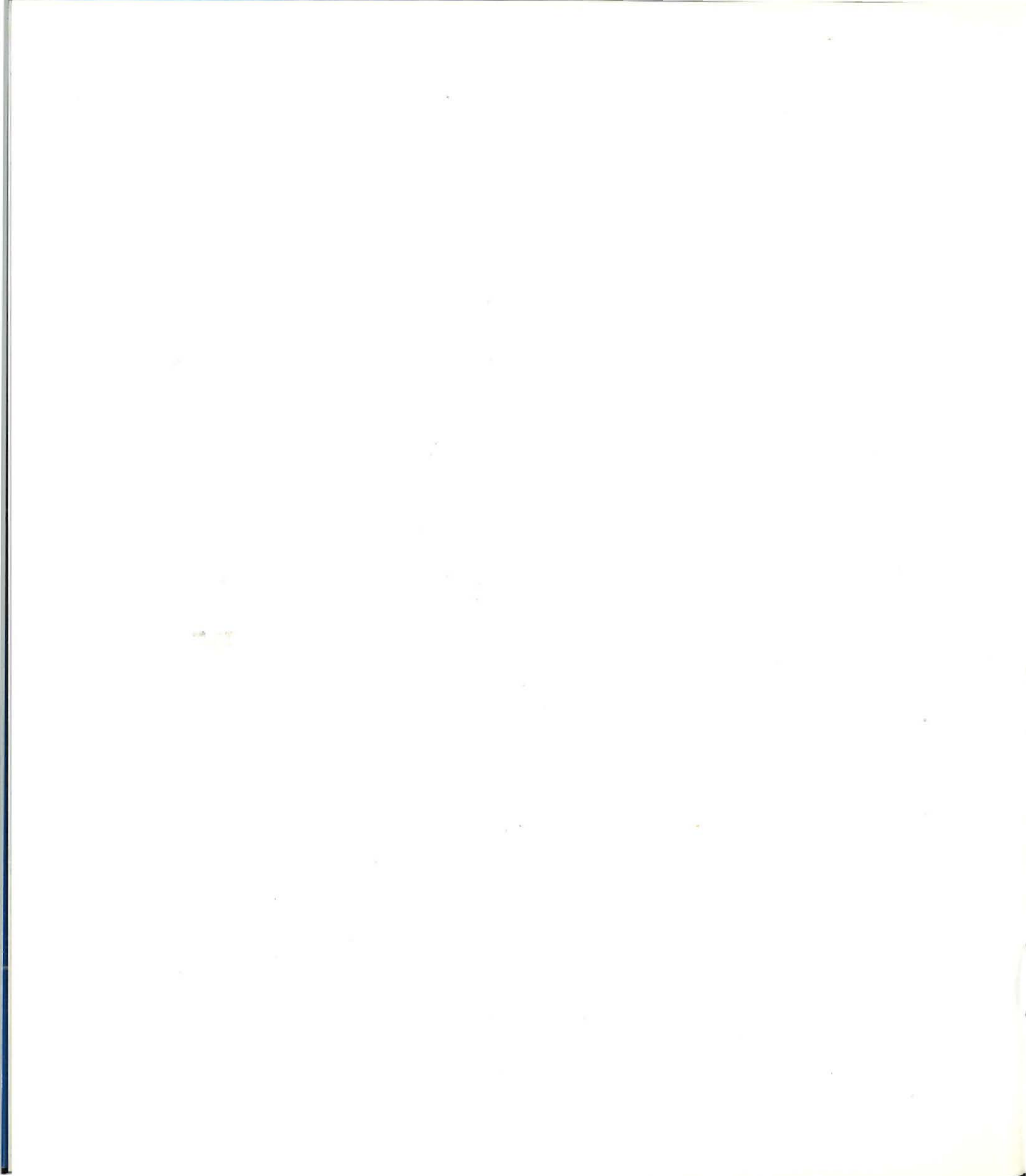
Dieses Buch zielt nicht auf monographische Vollständigkeit oder frühe Kanonisierung, sondern bietet durch die Präsentation aktueller Positionen eine spannende, mosaikartige Übersicht zur Kunst im Internet. Sie wird ergänzt durch einen materialreichen Anhang mit Literaturhinweisen, Internetadressen und ausgewählten Netzkunst-Links.

[*net.art*]

Tilman Baumgärtel

[*net.art*]

Materialien zur Netzkunst



[Inhalt]

- 006 *Sourcecode* Vorwort
- 010 *Das imaginäre Museum* Einleitung

[Interviews]

- 030 *Robert Adrian X*
- 036 *Rena Tangens & padeluun* »Bionic«
- 046 *Heiko Idensen*
- 056 *Wolfgang Staehle* »The Thing«
- 064 *Walter van der Cruijssen* »De Digitale Stad Amsterdam«
- 072 *Julianne Pierce* VNS Matrix
- 078 *Eva Wohlgemuth*
- 086 *Stelarc*
- 092 *Paul Garrin*
- 102 *Victoria Vesna*
- 106 *Jodi*
- 114 *Heath Bunting*
- 120 *Alexei Shulgin*
- 128 *Olia Lialina*
- 136 *Marko Peljhan*
- 142 *Vuk Cosic*
- 146 *Guillermo Gómez-Peña & Roberto Sifuentes*
- 152 *Matthew Fuller* 1/0/0
- 158 *Cornelia Sollfrank*

[Materialien]

- 166 *Erstveröffentlichungen & Internetadressen*
- 170 *Netzkunst-Links*
- 174 *Literatur*
- 178 *Dank*
- 180 *Impressum*

Der Sourcecode, zu deutsch Quellcode – das sind Computerbefehle, die der normale Computernutzer nie zu sehen bekommt. Der Sourcecode läuft unsichtbar und tief unter der graphischen Benutzeroberfläche des Computers ab, auf der der User herumklickt. Nur Programmierer wagen sich hinab zu dieser »Quelle«. »Eine Sammlung von Computerbefehlen, die das Verhalten von Computersystemen und -anwendungen definiert«, lautet die Definition des Wortes »Sourcecode«, die ich in dem oben zitierten Nachschlagewerk im Internet gefunden habe.

Auch dieses Buch enthält eine Art Quellcode. Es soll zeigen, welche »Programme« die Kunst, die seit einigen Jahren im Internet entsteht, bestimmen, was das junge Genre der Netzkunst definiert und geprägt hat. Ihr Quellcode mag nicht so kryptisch sein wie der Sourcecode eines Computers. Aber trotzdem hat sich das Interesse an der Kunst im Internet bisher auf einen kleinen Zirkel von Digiterati beschränkt. Mit diesem Buch soll nun zum ersten Mal versucht werden, die künstlerischen Entwicklungen zu dokumentieren, die in den letzten Jahren durch das Netz ausgelöst wurden und die zu dem Entstehen einer internetspezifischen Kunst geführt haben.

Die Netzkunst ist eine der Kunstformen, die sich – wie Fotografie, Film und Video – in der Auseinandersetzung mit einem technischen Medium und seinen medialen Eigenheiten entwickelt hat. Es geht in diesem Buch nicht um eingescannte Gemälde oder um Homepages mit künstlerischen Fotografien. Es geht um Kunst, die sich mit den genuinen Eigenschaften des Internets auseinandersetzt und die nur *im* und *mit* dem Internet stattfinden kann. Denn nach den Programmierern und Hackern sind es wohl die Künstler, die diese spezifischen Eigenarten des Internets am ausdauerndsten und am reflektiertesten überprüft und erforscht haben.

Im Gegensatz zu der utopischen Rede, die selbsternannte »Netzvisionäre« und »Cyberapostel« vor noch gar nicht so langer Zeit bei Kongressen und Symposien verbreitet haben, ist in diesem Buch kaum die Rede von »globalen Gehirnen«, in die »Matrix« hochgeladener Subjektivität, »vernetztem Bewußtsein«, »rhythmatischen Kollaborationen« und »telematischen Utopien«. Auch das Präfix »Cyber-« vor jedem Wort, das sich nicht dagegen wehren kann, wird man in diesem Buch vergeblich suchen.

Publikationen, die mit dieser Art von Vokabular operieren, sind meist schon veraltet, wenn sie die Buchhandlungen erreicht haben. Die Zeit des ersten Internet-Hypes ist vorbei und damit auch die Zeit der haltlosen Netzprophetie der frühen Jahre. In diesem Buch geht es um eine Reihe von Aktivitäten, die zu den ersten

praktischen Erfahrungen mit dem neuen sozialen und kulturellen Raum des Internets gehören. Ich konnte mich bei meinen »field studies« in der Netzkunstszene mit existierenden Arbeiten – statt mit nebulösen Zukunftsprognosen – beschäftigen. Die Künstler, die ich für dieses Buch interviewt habe, sprechen über Projekte und Arbeiten, die es bereits gibt – nicht über die großen Dinge, die uns durch die weltweite Computervernetzung »schon bald« bevorstehen. Darum sind die Gespräche, die in diesem Buch versammelt sind, weitgehend frei von dem futuristischen »Cybergeseiber«, das in den letzten Jahren das Reden und das Nachdenken über das Internet oft zu einer recht anstrengenden Sache gemacht hat.

Dieses Buch besteht zum größten Teil aus Interviews, denn es soll keine endgültige Monographie der Netzkunst sein, sondern eine Momentaufnahme ihrer Entwicklung liefern, um – frei nach Brecht – »Dokumente zu schaffen«. Ich fand es wichtig, erst einmal die Künstler selbst zu Wort kommen zu lassen, statt sie und ihre Arbeiten vorschnellen Analysen zu unterziehen. Eine zu frühe Kanonisierung kann das Ende einer jungen Kunstrichtung sein. Darum soll dieses Buch eine mosaikartige Übersicht über die Kunst im Internet bieten und nicht ihre endgültige »Große Erzählung« schreiben. In ihrer Gesamtheit sollen diese Gespräche als eine »Oral history« der Netzkunst dienen.

Gleichzeitig erschien mir die Form des Gesprächs als die plausibelste Methode, um die immateriellen und universellen »unsichtbaren« Prozesse und Projekte im Netz wieder anschaulich und konkret zu machen. Denn in der Netzkunst ist die »Dematerialisierung des Kunstobjekts« (Lucy Lippard) weiter fortgeschritten als in jeder anderen Kunstrichtung zuvor. Während es selbst bei der Konzeptkunst meist noch materielle Relikte geistiger Prozesse gibt, existiert die Netzkunst nur noch in Form von Bits und Bytes, die auf den Festplatten von Servercomputern auf der ganzen Welt verstreut sind und nur mit Hilfe eines Computer sichtbar gemacht werden können. Um diese »virtuelle Realität« wieder sichtbar zu machen, habe ich mir für dieses Buch Geschichten über sie erzählen lassen.

Als ich Ende 1996 mit der Arbeit an diesem Buch begann, waren Netzkunst-Projekte kaum im Kunstkontext »verwertbar«. Sie entstanden meist aus Begeisterung für das neu entdeckte Medium Internet. Das änderte sich im Laufe des Jahres 1997 durch eine Reihe von Ausstellungen mit »Netzteil«, von denen die prominenteste die documenta X war. Auch wenn die Netzkunst noch weit davon entfernt ist, in den kunsthistorischen Kanon aufgenommen zu werden, so hat sich ihre Position in den letzten drei Jahren doch zu verändern begonnen.

Die Interviews in diesem Buch zeichnen die Entwicklung in dieser Zeit nach. Waren die ersten Gespräche noch von der Begeisterung über das gerade entdeckte Medium und die neuen Möglichkeiten welt-

weiter Kommunikation und Kollaboration geprägt, berühren die späteren Interviews schon Fragen von Institutionalisierung, Musealisierung und Erhalt von Netzkunst. So dokumentieren sie einerseits die letzten Reste des frühen Netz-Enthusiasmus aus der Mitte der 90er Jahre, aber auch schon die ersten Zeichen einer gewissen Professionalisierung der Netzkunstszene. (Um die Interviews »historisch einordnen« zu können, ist im Anhang angegeben, wann sie geführt wurden.) Ich hoffe, daß sich in diesen Gesprächen auch ein Stück von dem »Spirit« dieser formative Periode von 1994 bis 1998 erhalten hat. Gleichzeitig ist mir bewußt, daß dieses Buch selbst seinen Teil zu dem für den Kunstbetrieb wohl unvermeidlichen Prozeß der Selektion und Kanonisierung von Netzkunst beitragen wird, ob es mir gefällt oder nicht. Es ist an den Künstlern, mit diesen Mechanismen strategisch umzugehen.

Ein Aspekt, der Künstler am Internet zu Beginn faszinierte, war der Umstand, daß im Netz zwischen »High« und »Low« kaum zu unterscheiden ist. Indem dieses Buch eine Reihe von Praktiken, die im und mit dem Internet stattfinden, zur Kunst erklärt, führt es natürlich auch wieder die alte Trennung ein zwischen »großer Kunst« und allem, was es sonst noch an Daten im Internet gibt. Mir ist selbst nicht ganz wohl dabei, solche Distinktionskriterien ins Spiel zu bringen. Aber ich weiß, daß eine Dokumentation von den vielen anderen Dingen, die im Internet stattfinden, in der Form, wie sie dieses Buch unternimmt, keine Chance auf Veröffentlichung gehabt hätte.

Darum habe ich mich in diesem Buch auf die Kunst im Internet beschränkt, um die vielleicht beste Eigenschaft des Kulturbetriebs auszunutzen. Die Kunstgeschichte legt im Vergleich zu anderen akademischen Disziplinen, die ebenfalls Zuständigkeit für das Internet reklamieren könnten (zum Beispiel der Informatik), großen Wert auf Historisierung und Dokumentation. Ich habe diese Qualität des Betriebssystems Kunst ausgenutzt, um wenigstens einen kleinen Teil der kreativen Explosion, die das Internet in den letzten Jahren ausgelöst hat, schriftlich zu dokumentieren.

Bei der Arbeit an diesem Buch war das Internet selbst ein wichtiges Hilfsmittel: Die Interviews und meine anderen Texte und Ideen über Netzkunst habe ich auf Mailinglisten, in Ezines und auf meiner eigenen Homepage in digitaler Form zur Diskussion gestellt. Die jetzt auf Papier gedruckte Auswahl aus den Interviews, die ich in den letzten vier Jahren geführt habe, die Einleitung oder dieses Vorwort sind das Resultat von Anregungen und Reaktionen, die mich durch das Netz aus der ganzen Welt erreicht haben, was in einigen Fällen fast die Form einer globalen Kollaboration angenommen hat.

Die (Kunst-)Geschichte, die ich in diesem Buch dokumentiert habe, hat gerade erst begonnen. Es beansprucht daher keineswegs, einen vollständigen Überblick über die Netzkunst der letzten Jahre zu bieten.

Aus den verschiedensten Gründen konnte ich mit einer Reihe von wichtigen Netzarbeitern nicht sprechen; trotz unzähliger Festivalbesuche und mehrerer Reisen nach New York habe ich längst nicht mit allen Künstlern reden können, die mich interessiert hätten. Zu den Künstlern, die ich gerne noch für dieses Buch persönlich interviewt hätte, gehören unter anderem Nam June Paik, Douglas Davies, Kit Galloway & Sherrie Rabinowitz, David Blair, John F. Simon, Mark Napier, Ben Benjamin, die Mitarbeiter von Van Gogh TV, Rasa Smite, Raitis Smits, Blank & Jeron ... diese Liste ließe sich beliebig verlängern.

Ich habe mich für dieses Buch auf Künstler konzentriert, die kontinuierlich mit dem Internet gearbeitet haben. Künstler, die das neue Medium nur einmal »ausprobiert« haben, wurden nicht berücksichtigt, auch wenn ihr Netzprojekt so wichtig und umfangreich ist wie zum Beispiel Julia Schers »Security Land«. Auch »Netzaudio«, das 1998 in der Netzkunst ein wichtiges Thema geworden ist, spielt in diesem Buch keine Rolle mehr, weil sich hier die wichtigsten Entwicklungen erst ergaben, als das Manuskript schon weit fortgeschritten war. Wenn man eine Momentaufnahme einer bestimmten Periode plant, muß man an einer bestimmten Stelle entscheiden, daß dieser Moment nun vorbei ist und man kein weiteres Material mehr aufnehmen kann.

Dieses Buch bietet bewußt keine technischen Erklärungen von Internet-Fachtermini. Es gibt inzwischen so viele Bücher, die in die Nutzung des Internets einführen, daß dessen technische Grundlagen an dieser Stelle nicht noch einmal dargestellt werden müssen. Wenn man als Leser wissen will, was ein Browser ist oder wie Shockwave funktioniert, wird man sich selbst ins Netz begeben oder auf eine der zahllosen »Internetgebrauchsanweisungen« zurückgreifen müssen. Gleichzeitig hoffe ich allerdings, daß viele der Projekte, über die in diesem Buch gesprochen wird, auch nachvollziehbar sind, wenn man nur wenig oder noch gar keine eigene Netzerfahrung hat.

Durch die Netzkunst ist der Traum der Moderne von einer Kunst, die nur noch reines Zeichen ohne physisch-materiellen Ballast ist, bis heute am weitgehendsten erfüllt worden. Etwas so Immaterielles ist freilich ständig vom vollständigen Verschwinden bedroht. Wenn irgendwann in der Zukunft alle Netzprojekte verlorengegangen sind (weil sie gelöscht wurden, weil alle Künstler das Interesse an ihren Netzprojekten verloren haben, weil das Internet nicht mehr existiert, weil kein Museum sich darum gekümmert hat, sie zu erhalten ...), dann kann man wenigstens in den Interviews in diesem Buch nachlesen, daß da einmal etwas gewesen ist.

[Das imaginäre Museum]

Einleitung

»The Network is the Computer.«

Werbeslogan der Computerfirma Sun Microsystems

»The Users are the Network.«

Motto der Netzkunst-Site »The Thing«

Im Frühjahr 1974 schrieb der koreanische Künstler Nam June Paik im Auftrag der amerikanischen Rockefeller-Stiftung einen Aufsatz mit dem Titel »Medienplanung für das nachindustrielle Zeitalter – Bis zum 21. Jahrhundert sind es nur noch 26 Jahre«¹. In dem Text unterbreitet Nam June Paik der Stiftung ein ehrgeiziges Projekt:

»Der Bau neuer ELEKTRONISCHER SUPER-AUTOBAHNEN wird ein noch größeres Unternehmen werden (als die Einführung von Videorecordern und -kameras auf dem Konsumentenmarkt – Anm. d. Verf.). Angenommen, wir verbinden New York und Los Angeles mit einem elektronischen Telekommunikationsnetz mit starken Sendebereichen sowie mit kontinentalen Satelliten, Wellenlängengeneratoren, Bündeln von Koaxialkabeln und später mit Laserstrahlen mittels Glasfaser. Die Ausgaben wären so hoch wie für die Mondlandung, aber der positive Nebeneffekt für die Produktion wäre größer. Konferenzen zwischen verschiedenen Orten über Bildtelefon in Farbe werden wirtschaftlich machbar sein. Während ihr Unterhalt keine Energie verbraucht (ausgenommen am Anfang das Kupfer), wird es den Flugverkehr drastisch reduzieren sowie den chaotischen Flugbusverkehr durch die Städte, und zwar für immer! Effiziente Kommunikation verringert soziale Verschwendung und Mißwirtschaft an allen Ecken und Enden ... (Die Energie) wird aufhören, nur ein Ersatz oder Schmiermittel für uns zu sein, das alles in Gang hält. Vielmehr wird sie unser Sprungbrett für unerwartete neue menschliche Unternehmungen.«

Diese technologisch motivierten, von Marshall McLuhan inspirierten Utopien eines Künstlers scheinen 1974 bei seinen Auftraggebern nicht auf offene Ohren gestoßen zu sein. Daß die Rockefeller-Stiftung seine Anregung weiterverfolgt hätte, ist nicht bekannt.

Erst zwei Jahrzehnte später konnte Paik triumphieren: »Bill Clinton stole my idea«, heißt es in einem Text in dem Katalog, der 1993 zu der Biennale von Venedig erschien². Der amerikanische Präsidentschaftskandidat hatte im Wahlkampf unter anderem den Bau eines »electronic super-highway« propagiert. Genüßlich druckte Paik in dem Katalog einen Ausschnitt aus dem amerikanischen Nachrichtenmagazin »Time« nach, in dem Clintons Techno-Vision beschrieben wurde: Nicht nur der Gebrauch des Begriffs »electronic super-highway«, sondern auch das übrige Vokabular Clintons weist eine verblüffende Nähe zu Paiks Aufsatz von 1974 auf³. Im Unterschied zu Paiks Zukunftsvision beruhte Clintons Wahlkampfrhetorik allerdings auf einer existie-

¹ Paik, Nam June: Medienplanung für das nachindustrielle Zeitalter – Bis zum 21. Jahrhundert sind es nur noch 26 Jahre, hier zitiert nach einem Auszug in: Frieling, Rudolf; Dieter Daniels (Hrsg.): Medien Kunst Aktion – Die 60er und 70er Jahre in Deutschland, Wien/New York 1997 (Springer), S. 236 – 237. Dieses Vorwort ist die stark überarbeitete Fassung eines Papers, das für das von der Volkswagen-Stiftung geförderte Projekt »Interaktionsraum Internet, Netzkultur und Netzwerkorganisation in offenen Datennetzen« des Wissenschaftszentrums Berlin geschrieben wurde.

² Paik, Nam June: Venice IV – 1993, Bill Clinton stole my idea, in: Bußmann, Klaus; Florian Matzner (Hrsg.): Nam June Paik – eine Data Base, Stuttgart 1993 (edition cantz), S. 110 – 115.

³ Zum Begriff der »Datenautobahn« vgl. Canzler, Weert; Sabine Helmers; Ute Hoffmann: Die Datenautobahn – Sinn und Unsinn einer populären Metapher, WZB Discussion Papers FS II, S. 95 – 101, Wissenschaftszentrum Berlin, duploxx.wzb-berlin.de/docs

renden technologischen Grundlage. Das Internet, das 1974, als Paik auf die Idee mit dem Informations-Superhighway kam, nur eine kleine Community von Akademikern und Militärs in den USA miteinander verband, wurde seit Beginn der 90er Jahre einer immer breiteren Öffentlichkeit zugänglich und war bereits 1994 im Begriff, ein Massenmedium zu werden.

Da soll noch einer sagen, Kunst sei zu nichts nütze: Bereits zwei Jahrzehnte zuvor hatte ein Künstler prophezeit, daß ein neues »Megamedium« Terminals auf der ganzen Welt miteinander verschalten würde. Schon Anfang der 70er Jahre war Nam June Paiks Zukunftsentwurf keine haltlose Spinnerei mehr: Paik, der unter anderem ein eigenes Effektgerät für Video mitentwickelt hatte, war mit dem Stand der Technik gut genug vertraut, um zu wissen, daß eine weltweite mediale Vernetzung schon zu dieser Zeit eine reale, technologische Option war. Was er nicht vorhersehen konnte, war, daß dieses Mediennetz nicht mit Fernsehern und Breitband-Kabeln entstehen würde, sondern mit Computern und einem Netzwerk, das den Versand von Daten über Telefonkabel möglich machen würde: dem Internet. Nam June Paik hat dessen Entwicklung aufmerksam verfolgt, auch wenn er selbst das »Netz der Netze« nicht als künstlerisches Medium genutzt hat. Doch bei einem Interview im Dezember 1995 antwortete er auf die Frage, ob die Videokunst noch eine Zukunft habe: »Yes, with internet, very much.«⁴ Zu diesem Zeitpunkt hatten bereits eine Reihe von Künstlern das Internet als Medium für sich entdeckt, und es dürfte kein Zufall sein, daß einige von ihnen bei Paik studiert oder für ihn gearbeitet haben.⁵

Von einigen der künstlerischen Netzexperimente der letzten Jahren wird in diesem Buch in Form einer »Oral history« erzählt. Doch »Netzkunst« existiert nicht erst, seit das Internet für ein Massenpublikum zugänglich geworden ist. Die Gespräche mit Künstlern wie Robert Adrian X, Stelarc oder padeluu und Rena Tangens, die zum Teil schon seit Jahrzehnten mit anderen Telekommunikationsmedien arbeiten, deuten wenigstens an, daß die Kunst, die zur Zeit im und mit dem Internet gemacht wird, eine – wenn auch noch weitgehend ungeschriebene – Vor- und Frühgeschichte hat. Tatsächlich gibt es schon seit über 30 Jahren Künstler, die mit modernen Telekommunikationsmitteln arbeiten – vom Telefon zum Telex zum Fax zu Telekonferenzsystemen zur Mailbox zum Internet zum WorldWideWeb. Die Kunstgeschichtsschreibung hat von diesen Projekten bis heute kaum Notiz genommen. Dabei läßt sich die Idee einer »art of being everywhere« (Robert Adrian X) im Grunde bis zum Beginn der Moderne zurückverfolgen. In diesem Aufsatz will ich zeigen, daß die Netzkunst von heute einige der zentralen Themen und Ideen der Kunst des 20. Jahrhunderts aufnimmt und weiterführt.

Durch das Internet kommt eine Utopie, die in der Moderne immer eine Rolle gespielt hat, ihrer Realisierung ein Stück näher. Die Vorstellung der Aufhebung von Raum und Zeit durch Technologie ist seit den Futu-

⁴ »Ein bißchen fleißig schadet nicht«, Interview von Susanne Renner und Stephan von Wiese mit Nam June Paik, Düsseldorf, 7. Dezember 1995, in: Kat. Mixed Pickles. Students of Paik, Kunstmuseum Düsseldorf 1996.

⁵ Zu den Paik-Studenten, die sich mit dem Internet beschäftigt haben, gehören unter anderem Dirk Paesmans von Jodi, Ingo Günther, Michael Bielicky, Rainer Ganahl und Carvien Shiu. Auch Paiks ehemaliger Assistent Paul Garrin hat sich seit 1994 mit dem Internet befaßt, siehe Interview in diesem Buch.

risten und Suprematisten ein Dauerthema der modernen Kunst. Die Künstler dieser Perioden formulierten in ihren frühen Manifesten immer wieder die Vorstellung von einer Dimension jenseits von Raum und Zeit. Malewitsch beschrieb zum Beispiel den »suprematistischen Raum«, der »ohne jede Richtung durch Bezug auf eine Person oder ein Ding ist. Er ist ohne Dimension, ohne Orientierung; er ignoriert rechts und links, hoch und tief, nah und fern.«⁶ – das klingt aus heutiger Perspektive wie eine Beschreibung des translokalen Raums des »Cyberspace«.

Es würde an dieser Stelle zu weit führen, darüber zu spekulieren, inwiefern die »drahtlosen Phantasien« der Futuristen und der anderen avantgardistischen Kunstbewegungen der 10er und 20er Jahre ein »desire to be wired« ausdrücken und als Vorläufer der weltweiten Vernetzung zu betrachten sind.⁷ Es muß hier genügen, darauf hinzuweisen, daß die Vorstellung von künstlerischer Entgrenzung, von einer Dimension, die Raum und Zeit überschreitet, in der Kunst des 20. Jahrhunderts immer wieder formuliert wurde. Während die Vorkriegsavantgarde ihre Ideen von einer translokalen vierten Dimension in Gemälden, Zeichnungen und Skulpturen auszudrücken versuchte, haben nach dem Zweiten Weltkrieg Künstler durch Performances, Aktionen oder »globale Skulpturen« derartige Vorstellungen evoziert. Dazu gehören zum Beispiel die Sky Art der 70er und 80er Jahre, Christos weltumspannende Großprojekte oder die Arbeiten mit Satelliten, die in den letzten 20 Jahren von so verschiedenen Künstlern wie Ingo Günther, Peter Fend, dem Kollektiv Van Gogh TV, Douglas Davis, Sherrie Rabinowitz, Kit Galloway, Willoughby Sharp, Liza Bear und Keith Sonnier unternommen wurden.⁸ In diesem Buch repräsentiert ein Interview mit Robert Adrian X die frühen, weltweiten Projekte mit Telekommunikationsmedien wie Telefon, Fax oder Slow Scan TV; als Beispiel für die zahlreichen Satellitenarbeiten der letzten zwei Jahrzehnte steht Marko Peljhan mit seinem »Makrolab«.

Als 1969 die ersten Daten von einem Computer an der University of California in Los Angeles zu einem Rechner an der Stanford University in Palo Alto flossen, hat wohl keiner der beteiligten Forscher geahnt, daß sich aus diesem historischen Experiment ein internationales Computernetzwerk entwickeln würde, über das heute Millionen von Menschen miteinander kommunizieren. Inzwischen ist das Netz ein »imaginäres Museum« (um die Formulierung von André Malraux zweckzuentfremden) und eine ernstzunehmende Plattform für künstlerische Aktivitäten geworden. Im folgenden will ich einige Themen und Motive der Netzkunst beleuchten, die sich aus den genuinen Eigenschaften des Internets ergeben.

⁶ Zitiert nach: Weibel, Peter: Vom Verschwinden der Ferne, in: Decker, Edith; Peter Weibel (Hrsg.): Vom Verschwinden der Ferne – Telekommunikation und Kunst, Köln 1990 (DuMont), S. 60f.

⁷ Zu diesen Vorläufern der Netzkunst vgl.: Baumgärtel, Tilman: Immaterialien – Aus der Vor- und Frühgeschichte der Netzkunst, in: Telepolis Nr. 3, September 1997, S. 135 – 151.

⁸ Zum Thema Kunst mit Satelliten vgl.: Weibel, Peter (Hrsg.): Jenseits der Erde – Das orbitale Zeitalter, Wien 1987 (Hora Verlag).

Die Netzkunst, die in dem neuen Medium Internet in den letzten Jahren entstanden ist, ist kein neuer »Ismus«. Sie ist keine neue, mehr oder weniger homogene Kunstbewegung, wie Surrealismus, Pop Art oder Konzeptkunst. Das Internet ist Medium für die unterschiedlichsten Formen künstlerischen Arbeitens. Dazu gehört die Gestaltung von Web-Pages ebenso wie die Einrichtung von Mailinglisten, E-mail- und ASCII-Art sowie »tele-robotische Skulpturen«. Zwar hat sich in Europa in den letzten drei Jahren eine Reihe von Künstlern unter dem Begriff »net.art« zusammengefunden – aber schon dieser Neologismus kann auch als ironische Instrumentalisierung der Riten des Kunstbetriebs verstanden werden. Der Begriff »net.art«, sagte der russische Künstler Alexei Shulgin in einem Interview mit dem Online-Magazin »Telepolis«, »erinnert viel eher an einen Dateinamen in UNIX als an einen neuen Ismus. Ich finde das sehr wichtig; denn dieser Begriff in dieser Schreibweise enthält sehr viel Ironie.«⁹

Wer lediglich seine Gemälde, Fotos, Videos etc. digitalisiert und im Internet veröffentlicht, ist noch lange kein Netzkünstler. Fast alle großen Museen der Welt haben inzwischen eigene Sites im WorldWideWeb, auf denen unter anderem Werke aus ihrer Sammlung zu sehen sind; auch viele Künstler haben sich eine Art virtuelles Portfolio angelegt und zeigen auf ihrer Homepage eigene Arbeiten – Netzkunst ist das allerdings nicht, höchstens der erste Schritt zu einem Arbeiten mit den genuinen Eigenschaften des Internets.

Was der New Yorker Künstler Mark Napier, der ursprünglich Malerei studiert hat und inzwischen nur noch im Netz arbeitet, über seine ersten Erfahrungen mit dem Internet erzählt, ist typisch für die Erfahrungen, die viele Künstler mit dem neuen Medium gemacht haben: »Meinen ersten Internet-Account habe ich mir im Juli 1995 zugelegt, und als erstes einige meiner Gemälde auf meine Homepage gepackt. Dann habe ich gemerkt, daß dieses Medium Internet etwas ganz anderes ist als die Malerei. Als ich meine Gemälde einscannete, veränderten sie ihr Wesen vollkommen, und ich konnte sie so lange mit Photoshop bearbeiten, bis von dem ursprünglichen Bild nichts mehr übrig war, wenn ich es auf meiner Site veröffentlichte.«¹⁰

Napier begann folgerichtig mit den spezifischen Eigenschaften der digitalen Medien und des Internets zu experimentieren; seine Arbeit »The Landfill«¹¹, eine Art virtueller Müllkippe für digitale Daten, ist ein Resultat dieser Arbeit, das besonders bekannt geworden ist. Auch Künstler wie Alexei Shulgin¹², Robbin Murphy¹³ oder Avi Rozen¹⁴ haben zunächst Gemälde, Zeichnungen und Fotografien von sich und anderen im Netz gezeigt, bevor sie sich dem Medium Internet als solchem zuwandten. Andere – wie zum Beispiel Eduardo Kac¹⁵, Jessica Stockholder¹⁶, Cheryl Donegan¹⁷ oder Juan Munoz¹⁸ – haben das Netz zur Dokumentation ihrer Performances und Installationen verwendet, wobei sich diese Dokumentation formal – außer durch den Einsatz bewegter Bilder – oft kaum von der in einem Katalog unterscheidet.

⁹ Gedruckt in: Zwischen Kommunikation und Kunst, Ost und West – Telepolis-Gespräch mit Alexei Shulgin (Interview: Armin Medosch), Telepolis Nr. 3, September 1997, S. 152 – 156.

¹⁰ Vgl. Baumgärtel, Tilman: Gut umrühren: Ideensuppe aus Datenschrott, Spiegel-Online, 22. Juli 1998, www.spiegel.de/netzwelt/themen/landfill.html

¹¹ www.potatoland.org/landfill

¹² Alexei Shulgin: Hot pictures, sunsite.cs.msu.su/wwwart/hotpics

¹³ www.artnetweb.com/murph/work

¹⁴ www.technion.ac.il/~ravi

¹⁵ Eduardo Kac: Kac Web, ekac.org

¹⁶ Jessica Stockholder: Your Skin in this Weather Bourne Eye-Threads & Swollen Perfume, www.diacenter.org/exhibs/stock/progress/index.html

¹⁷ Cheryl Donegan: Studio Visit, www.diacenter.org/donegan

¹⁸ Juan Munoz: A place called abroad, www.diacenter.org/exhibs/munoz/project

Was die Netzkunst von der schlichten Präsentation von Kunstwerken im Internet unterscheidet, ist ihre Selbstreferentialität, die Tatsache, daß sie dezidiert mit den genuinen Eigenschaft des Internets arbeitet. Die Netzkunstarbeiten, die in den letzten Jahren entstanden sind, benutzen das Internet nicht als »Transport-medium«, sondern setzen sich gezielt mit dessen eigenen Qualitäten auseinander. War in den 70er Jahren von einer Kunst die Rede, die »site specific« war, sich also auf den Ort, an dem sie sich befand, bezog, so kann man in Anlehnung daran sagen, daß die Netzkunst der Gegenwart »netzspezifisch« ist. Die Netzkunstprojekte von heute untersuchen das Internet nicht nur als Medium künstlerischer Aktivität; sie hinterfragen das Netz, seine Protokolle und Konventionen, auf grundsätzlichere Weise als eine »normale« Nutzung es tun würde. Dadurch unterscheidet sich die Netzkunst auch von den meisten Arbeiten, die heute als »Medienkunst« oder »interaktive Installationen« firmieren: Während die Arbeiten der meisten Medienkünstler der Gegenwart die Medien, mit denen sie arbeiten, als technologische »Black Box« behandeln, thematisiert die Netzkunst gerade die Technik, mit der sie arbeitet.

Darum kann man die Kunst als eine Art Materialprüfungsamt des Internets betrachten.¹⁹ Die etablierten Netzprotokolle werden von einigen der interessantesten Netzkunst-Projekte, wie zum Beispiel der berühmt-berüchtigten Chaos-Site des Künstlerduos Jodi, gezielt in Frage gestellt. In dem Interview in diesem Buch betonen Joan Heemskerk und Dirk Paesmans, die unter dem Pseudonym Jodi eines der frühesten und interessantesten Netzkunstprojekte gestartet haben, diese netz- und technologiekritische Haltung: »Wir erforschen den Computer von innen und reflektieren das im Netz ... Es ist offensichtlich, daß sich unsere Arbeit gegen High-Tech richtet. Wir kämpfen auf graphischer Ebene gegen den Computer.« Diese kreative Dekonstruktion von Technologie hat kunstgeschichtliche Tradition: Schon in den 60er Jahren interessierten sich Videokünstler wie Wolf Vostell und Nam June Paik weniger dafür, was man mit dem neuen Medium Video machen konnte, also dafür, was man mit ihm *nicht* machen sollte und verwendeten Fernsehen und Video gegen die den neuen Medien eingeschriebene Benutzungslogik. Heemskerk und Paesmans haben diese künstlerische Strategie auf ihren Umgang mit dem Internet übertragen. Auch andere Künstler, wie Igor Stromajer²⁰, Michael Samyn²¹, Vuk Cosic²², Ben Benjamin²³ oder Teo Spiller (dessen erstes Webprojekt den vielsagenden Namen »Capricess für Netscape«²⁴ trägt), haben Arbeiten gemacht, die mit den Eigenschaften des Browsers und HTML, dem Code des World Wide Webs, spielen.

Diese technischen Protokolle sind freilich nur *eine* charakteristische Eigenschaft des Internets. Im folgenden sollen sechs weitere Charakteristika des Internets genauer beschrieben werden, und damit gleichzeitig eine Reihe von Netzkunstwerken, die damit arbeiten. Diese Charakteristika sind:

¹⁹ Vgl. Baumgärtel, Tilman: Diebstahl und Betrug – Netzkunst unterwandert die Grenzen zwischen Kunst und Nicht-Kunst, Springer – Hefte für Gegenwartskunst, Band III (Heft 4), Dezember 1997 – Februar 1998, S. 16.

²⁰ www2.ames.si/~ljintima2

²¹ www.zuper.com

²² www.vuk.org

²³ www.superbad.com

²⁴ www.teo-spiller.org/netart

- Konnektivität,
- Globalität,
- Multimedialität,
- Immaterialität,
- Interaktivität und
- Egalität.

Konnektivität

Der Name »Internet« sagt es bereits: Das »Netz zwischen den Netzen« schließt seit Mitte der 70er Jahre eine Reihe von Computernetzwerken zusammen, zwischen denen vorher keine Verbindung bestand. Gleichzeitig schließt dieses »Zwischennetz« Individuen zu Netzwerken zusammen. Auf Diskussionslisten, in den Newsgroups oder auf gemeinsamen Websites treffen Leute zusammen, die gemeinsame Interessen haben – seien es Programmierer oder Inline-Skater, Netzkünstler oder Netzkunstinteressierte. Die Eigenschaft des Internets, zu Kommunikation und Austausch einzuladen, hat nicht nur Künstler, sondern fast jeden, der sich zum ersten Mal ins Netz begibt, sofort fasziniert, und viele Netzkunstprojekte arbeiten mit genau dieser Eigenschaft des Internets.

Ich werde darum im folgenden von »Netzwerken« und »Netz-Werken« sprechen. Mit »Netz-Werken« meine ich Kunstwerke, die meist im WorldWideWeb realisiert und als eigene, abgeschlossene Site konzipiert wurden. »Netzwerke« sind dagegen die sozialen Zusammenschlüsse und Kollaborationen, die zum Beispiel auf Mailinglisten oder in anderen »virtual communities« stattfinden. Zu den »Netz-Werken« nach meiner Definition gehört zum Beispiel die Homepage des Künstlerduos Jodi²⁵, »intima 0.html« von Igor Stromajer²⁶ oder die elaborierte Site des amerikanischen Anonymus »Superbad«²⁷. Obwohl einige dieser Künstler Pseudonyme verwenden (und auch auf ihren Sites oft keine Hinweise auf die Identität ihrer Schöpfer zu finden sind), sind ihre Arbeiten die identifizierbaren Werke von individuellen Künstlern, die sich weniger für die kommunikativen Aspekte des Internets interessieren, sondern den User mit einem in sich geschlossenen Werk konfrontieren. Alle diese Arbeiten sind netzspezifisch, das heißt, sie könnten in keinem anderen Medium existieren, weil sie – zum Beispiel – mit den technischen Dispositiven der Browser-Software und den Übertragungsgeschwindigkeiten des Internets arbeiten. Aber sie laden nicht zum Austausch ein, und ihre Interaktivität beschränkt sich darauf, daß sich der Benutzer per Mausklick auf verschiedene Weise durch diese Sites manövrieren kann.

Mit »Netzwerken« meine ich dagegen Projekte und Arbeiten, die sich um Informationsaustausch und

²⁵ www.jodi.org

²⁶ www2.arnes.si/~ljintima2

²⁷ www.superbad.com

Kollaboration mit Hilfe des Internets drehen. Um Mailinglisten und andere »virtual community center« haben sich – meist informelle, manchmal aber auch recht exklusive – internationale Gruppen gebildet. Diese Projekte sind mit Joseph Beuys' Konzept der »sozialen Plastik« in Zusammenhang gebracht worden. Ob Beuys' Vorstellung mit ihrem basis-demokratischen Anspruch im Internet verwirklicht werden konnte, sei dahingestellt – auf jeden Fall waren sie von ihren Schöpfern als Konsequenz eines »erweiterten Kunstbegriffs« im Netz gedacht, zu dem auch die Herstellung von Situationen gehört, die zur sozialen Interaktion einladen – in diesem Fall nicht im physischen, sondern im virtuellen Raum.

Waren es in den frühen Tagen der Computervernetzung Mailboxen wie »Bionic« oder »The Thing« in Deutschland oder »The Well« und »Echo« in den USA, in denen sich Virtual Communities formierten, so sind es heute vor allem Mailinglisten. Relevante Listen für die internationale Netzkunst-Szene sind zum Beispiel »Syndikat«²⁸, »Faces«²⁹, »Rhizome«³⁰, »nettime«³¹, »7-11«³² oder »mikrofon«³³. Sie sind nicht unbedingt als Kunstwerke gedacht, aber auf jeden Fall wichtige Instrumente der Vernetzung: »nettime ... (ist) keine versteckte Form von Konzeptkunst«, schreiben zum Beispiel Geert Lovink und Pit Schultz, die Initiatoren dieser Liste, »weil sie den Kunstbetrieb zwar schneidet oder ihn anzapft, aber durchaus auch funktioniert, ohne Kunst genannt zu werden.«³⁴ Auch wenn die oben genannten Listen nicht unbedingt als Kunstwerke zu verstehen sind, so sind sie dennoch ein entscheidender Faktor für die überraschend schnelle Entwicklung einer gut verbundenen Netzkunst-Szene in Europa und den USA, die immer wieder zu Aktivitäten im »physischen Raum« führt: Als sich das »Old Boys Network«³⁵, eine internationale Gruppe von Frauen, im Sommer 1997 bei der documenta X in Kassel zur »Ersten Cyberfeministischen Internationale« traf, standen sich dabei Frauen gegenüber, von denen sich die meisten noch nie zuvor im »wirklichen Leben« begegnet waren. Das Treffen war zum größten Teil via Internet auf Mailinglisten wie »Faces« und per privater E-mail vorbereitet worden. Auch andere internationale Netzkunst-Treffen sind zu einem großen Teil »im Internet« geplant worden und somit beredte Beispiele für das Potential des Internets für Kollaboration und Vernetzung.³⁶

Diese Mailinglisten dienen aber nicht nur zum Informationsaustausch oder zur Vorbereitung von Treffen im »RL« (im Real Life, also im wirklichen Leben), sondern haben auch wieder zum Entstehen von kollektiven Kunstprojekten geführt. So entstand auf der net.art-Mailingliste »7-11« aus einem zwanglosen Austausch von E-mails die Idee, eine gemeinsame »Ausstellung« von den Bildschirm-Oberflächen der Computer aller Listenmitglieder zu organisieren³⁷. Das Ergebnis heißt »Desktop«, ist auf einer WWW-Site zu »besichtigen« und hat Ende 1997 sogar das Interesse der New York Times geweckt: Es handelt sich um rund 50 Schnappschüsse von den Bildschirm-Oberflächen der Listenmitglieder, die Rückschlüsse auf ihre »User« erlauben.

²⁸ www.v2.nl/east/

²⁹ thing.at/face/

³⁰ www.rhizome.com

³¹ www.factory.nl/nettime

³² www.ljudmila.org/7-11

³³ www.mikro.org

³⁴ V₁ Beti Gre Spr III 199
³⁴ Lovink, Geert; Pit Schultz: Aufruf zur Netzkritik – Ein Zwischenbericht, in: net-time (Hrsg.): Netzkritik – Materialien zur Internet-Debatte, Berlin 1997 (Edition ID-Archiv), S. 11.

³⁵ www.obn.org

³⁶ Zum Treffen der »Ersten Cyberfeministischen Internationale« in Kassel vgl. die

³⁷ Materialien auf dem Server des »Old Boys

³⁷ Network«, www.obn.org

³⁷ www.easylife.org/desktop

Ein anderes Beispiel solch kollaborativer Projekte war die Wahl des »Mr. Net.Art«³⁸, eine Art Schönheitswettbewerb, durch den eine Gruppe von Frauen aus der Netzkunstszene der Eitelkeit ihrer männlichen Künstlerkollegen einen Spiegel vorhalten wollte³⁹. Auch diese Aktion entstand aus dem Umfeld der Mailingliste »7-11«, und führte – organisiert von der niederländischen Netzjournalistin Josephine Bosma – tatsächlich zu einer »Mister-Wahl«. Die gewann allerdings konsequenterweise keiner der angemeldeten Kandidaten, sondern die Netzkunst-Software »Web Stalker«⁴⁰. Weder »Mr. Net.Art« noch »Desktop« waren zwar in erster Linie als Kunstprojekte gedacht (obwohl »Desktop« auch eine schöne Parodie von juryfreien Gruppenausstellungen ist), aber sie beleuchten das Phänomen von weltweiter Zusammenarbeit an kulturellen Projekten.

Auffallend ist in diesem Zusammenhang übrigens auch, daß es in der Netzkunst eine auffallend große Zahl von Künstlergruppen gibt, die sich oft hinter kryptischen Namen verbergen. Dazu zählt zum Beispiel »Etoy«⁴¹, eine Künstlergruppe, die in der Öffentlichkeit wie eine Privatarmee auftritt, »I/O/D«⁴², »VNS Matrix«⁴³, »Time's Up«⁴⁴, »Knowbotic Research«⁴⁵ oder »convex_tv«⁴⁶. Der Aufbau von Kontextsystemen und Kunstservern wie »Backspace«⁴⁷, der »Internationalen Stadt«⁴⁸, »The Thing«⁴⁹, »Art-Bag«⁵⁰, »Artnetweb«⁵¹ oder »Ljudmila«⁵² ist ebenfalls oft das Gemeinschaftswerk von mehreren Netzarbeitern. Auch Künstlerpaare (Jodi, Station Rose, Rena Tangens und padeluun, Rasa Smite und Raitis Smits) und temporäre Zusammenarbeit von Künstlern (wie zwischen Eva Wohlgemuth und Kathy Rae Huffman oder zwischen Philip Pocock, Felix S. Huber und einer Reihe von anderen Künstlern) sind häufig.

Das hängt zum Teil mit der Komplexität von Kunstprojekten im Netz zusammen, die Experten für verschiedene technische und künstlerische Bereiche erfordert. Doch gleichzeitig lebt in diesen kollektiven Aktivitäten eine Idee fort, die in der Kunst der Moderne von Anfang an eine wichtige Rolle gespielt hat: die Idee einer kollektiven Kreativität, die sich vom Kult des genialen Künstler-Individuums abwendet, und die Suche nach Methoden der Kommunikation, die kulturelle Grenzen überbrücken und zu so etwas wie einem herrschaftsfreien Diskurs führen können.⁵³

Globalität

Wer einen direkten Vorläufer der Netzkunst sucht, stößt dabei zwangsläufig auf die Mail Art, die seit Mitte der 60er Jahre versuchte, die Kunst aus der Galerie zu befreien und zu demokratisieren, indem sie diese in das weltweite Netzwerk der Briefpost einschleuste. Die Mail Art war die erste Kunstrichtung, die wirklich global raumgreifende Dimensionen annahm und an der sich in ihrer Blütezeit tatsächlich Künstler aus fast der ganzen Welt beteiligten. In ihrem völligen Verzicht auf eine ausstellbare Kunst war die Mail Art ein Vorreiter von Fluxus und Konzeptkunst.

³⁸ www.irational.org/tm/mr

³⁹ Zu der Wahl von Mr. Net.Art, vgl. Sollfrank, Cornelia: Mr. Net.Art – Wahre Schönheit ist virtuell, Telepolis, 11. 3. 1998, www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/sa/3189/1.html
Bosma, Josephine: How Mr. Net.Art Was Elected: the jury proceedings, nettime, 15. Februar 1998, www.factory.org/nettime/archive/1394.html

⁴⁰ Vgl. das Interview mit Mathew Fuller in diesem Buch.

⁴¹ www.etoynet.com

⁴² www.backspace.org/iod

⁴³ sysx.apana.org.au/artists/vns

⁴⁴ www.timesup.com

⁴⁵ www.khm.de/people/krcf

⁴⁶ www.art-bag.net/convextv

⁴⁷ www.backspace.org

⁴⁸ www.icf.de

⁴⁹ www.the-thing.net

⁵⁰ www.art-bag.net

⁵¹ www.artnetweb.com

⁵² www.ljudmila.org

⁵³ Vgl. Daniels, Dieter: Die Kunst der Kommunikation: von der Mail Art zur E-Mail, www.hgb-leipzig.de/theorie/mailart.htm

Anfang der 60er Jahre begannen verschiedene Künstler (wie Ray Johnson, Emmett Williams, Arthur Köpcke oder George Brecht) damit, sich auf Postkarten kleine Arbeiten zuzuschicken, diese zu bearbeiten und weiterzuschicken. Obwohl einige der Arbeiten aus dieser Zeit heute zum Kanon der Kunstgeschichte gehören (etwa On Kawaras »I am still alive«-Telegramme oder die »Postal Sculptures« von Gilbert & George), ist die Mail Art als Ganzes bis heute ein weitgehend übersehenes Genre geblieben. Darin gleicht sie der Netzkunst, die – zumindest bisher – nur die Aufmerksamkeit eines recht zirkelhaften Publikums genießt. In den letzten Jahren haben einige der Mail Art-Künstler auch das Internet für sich entdeckt und in dem neuen Medium entweder künstlerisch gearbeitet oder ihre Aktivitäten der Vergangenheit auf Websites dokumentiert.

Ganz unübersehbar steht zum Beispiel der amerikanische Künstler Tim Whidden in der Tradition der Mail Art. Whidden verschickt einmal pro Monat eine Handlungsanweisung per E-mail.⁵⁴ Wer diesen Aufforderungen folgt (zum Beispiel, indem er einen Satz mit blauer Kreide an die Wand seiner Wohnung schreibt), hat sein eigenes Originalkunstwerk geschaffen. Und wer Whidden ein Foto als Dokumentation dieses Akts schickt, ist damit Teil der Kunstedition geworden. Ähnlich arbeitet Keith Tyson bei seinen »Replikatoren«.⁵⁵ Tyson veröffentlicht eine schriftliche Beschreibung einer Skulptur im Netz, die sich jeder zuhause nachbauen kann. Auf Anfrage verschickt Tyson auch ein Zertifikat, das dem Kunstfreund bestätigt, daß er ein Originalwerk des Künstlers besitzt.

Diese Netzkunstarbeiten verbindet mit der Mail Art der 60er und 70er Jahre ein gemeinsames Thema: Globalität. Netzkunst ist die erste Kunstrichtung, die theoretisch überall auf der Welt abgerufen werden kann. Und es ist ein wichtiges Kennzeichen der Netzkunst, daß sie sehr international operiert und rezipiert wird. Man könnte sogar argumentieren, daß das wichtigste historische Ereignis für die Entwicklung der Netzkunst der Fall der Berliner Mauer 1989 und die Selbstauflösung des real existierenden Sozialismus um 1990 war. Diese Behauptung mag zunächst weit hergeholt erscheinen, doch rückblickend scheint die weltweite Vernetzung durch das Internet eine Art Glasnost auf technologischer Ebene vollzogen zu haben. Das Ende der scheinbar unüberwindbaren Grenze in der Mitte Europas war ein wichtiger Impuls für die Entstehung einer Kunstart, die in einem internationalen, grenzenlosen Computernetzwerk stattfindet. Tatsächlich ist die Netzkunst die erste Kunstbewegung seit dem Zweiten Weltkrieg, an der Künstler aus Ost- und Westeuropa gleichermaßen und gleichberechtigt beteiligt sind.⁵⁶

Heute stammen aus ehemaligen sozialistischen Staaten einige der wichtigsten Vertreter der Internetkunst. Das Netz traf in den Ländern Osteuropas fast gleichzeitig mit der freien Marktwirtschaft ein. Eine Reihe von Netzkunstarbeiten haben diesen Umstand auch reflektiert. Dazu gehört unter anderem »Absolute Sale«

⁵⁴ www.spacelab.net/~twhid

⁵⁵ www.adaweb.com/influx/tyson/home.html

⁵⁶ Auch in der Mail Art und Videokunst hat es schon einen gewissen Austausch zwischen Ost und West gegeben, aber diese Kontakte waren aus politischen Gründen – im Gegensatz zur Netzkunstszenen von heute – stark eingeschränkt.

(1997) von der Künstlergruppe »Apsolutno«⁵⁷ aus Jugoslawien, die auf ihrer Website osteuropäische Künstler an Sammler aus dem Westen versteigern – ein bitterer Kommentar auf die Abhängigkeit von Künstlern aus dem ehemaligen Ostblock von westlicher Kunstförderung und Sammlern.

Obwohl inzwischen fast alle Staaten der Welt ans Internet angeschlossen sind, kann man freilich noch lange nicht von einer vollkommen internationalen Netzkunstszene sprechen. Aus Lateinamerika, Afrika und Asien (mit der Ausnahme von Japan) sind bisher so gut wie keine Künstler bekannt geworden, die mit dem Internet arbeiten. Das dürfte nicht zuletzt daran liegen, daß in den meisten Ländern der sogenannten Dritten Welt der Netzzugang nach wie vor ein großes Privileg darstellt, wie Guillermo Gómez-Peña und Roberto Sifuentes in dem Interview in diesem Buch betonen. Die Netz-Realität 1999 steht also in krassem Gegensatz zu den Cyber-Utopien von einer zu einem globalen Gehirn verkabelten Welt, die Mitte der 90er Jahre gerne beschworen wurden. Vielmehr scheint es gegenwärtig eher so, als würde der Zugang zu den elektronischen Kommunikationsnetzwerken schon zuvor existierende sozial-ökonomische Hierarchien weiter festschreiben – eine Tatsache, die natürlich auch den Zugang von Künstlern zum Internet bestimmt.

Multimedialität

Das Internet ist in seiner Frühzeit immer wieder mit der Bibliothek von Babel verglichen worden, die jedes existierende Buch enthält und die Jorge Luis Borges in einer Erzählung beschrieben hat.⁵⁸ Doch seit Anfang der 90er Jahre finden sich im Internet – während seiner Anfänge in den späten 60er Jahren ein reines Text-Only-Medium, also tatsächlich eine Art virtuelle Bücherei – außer Texten auch Bilder und Software, zu denen in den folgenden Jahren auch bewegte Bilder, Ton und dreidimensionale Environments hinzukamen. In der ersten Internet-Euphorie wurde daher der »Cyberspace« per se zum »medialen Gesamtkunstwerk« erklärt⁵⁹, und nicht nur Theoretiker, sondern auch Künstler beschrieben das Internet als solches als ein riesiges Kunstwerk (»net = art«, Heath Bunting⁶⁰).

Die Netzkunst ist per se multimedial, weil sie ausschließlich mit digitalen Daten arbeitet und darum zahlreiche audiovisuelle »Datentypen« integrieren kann: Texte, Zeichnungen und Malerei, Fotografie, Film und dreidimensionale »Räume«, aber auch Musik, Geräusche und gesprochene Worte. Alles, was in Bits und Bytes übersetzt werden kann, kann auch im Netz veröffentlicht werden. Indem das Netz die verschiedensten Medien integriert, mit denen Künstler arbeiten, wird es zu einer zeitgenössischen Form der »Intermedia«, wie Dick Higgins in den 60er Jahren eine Kunstrichtung nannte, die sich nicht auf ein einziges künstlerisches Medium festlegen lassen wollte.

So intermedial das Internet theoretisch ist, so sinnlos ist es in der Praxis allerdings, mit so vielen

⁵⁷ www.apsolutno.opennet.org/web

⁵⁸ Vgl. z.B.: Ippolito, John: <http://www.kat.deepstorage.com>, München/New York 1997 (Prestel), S. 157 – 163.

⁵⁹ Rötzer, Florian; Peter Weibel (Hrsg.): *Cyberspace – Zum medialen Gesamtkunstwerk*, München 1993.

⁶⁰ Schultz, Pit; Geert Lovink: *Grundrisse einer Netzkritik*, in: *ZK Proceedings, Version 1.0*, Amsterdam 1995, S. 35, www.desk.nl/~nettime/zkp

Datentypen wie technisch möglich zu arbeiten. Die gängige Netzsoftware ist auf die Darstellung von Bildern und Text ausgerichtet und selbst da tun sich bei den verschiedenen Browsern oft große Unterschiede in der Darstellung der simpelsten Webpages auf.⁶¹ Wer zusätzlich noch mit Ton, bewegten Bildern oder 3-D-Environments arbeitet, zwingt den Betrachter oft dazu, zusätzliche Software herunterzuladen, was die Rezeption von Netzkunst zu einer zermürbenden Sache werden läßt. Besonders Künstler, die zum ersten Mal mit dem Internet arbeiten, verwenden oft Datenmengen und -typen, die das Betrachten ihrer Arbeiten zu einer ermüdenden Angelegenheit und das WorldWideWeb zum »WorldWideWait« werden lassen.

Wer vorher Computerinstallationen oder CD-Roms gemacht hat, braucht meist einige Zeit, um sich auf die langsamen Datenübertragungsraten im Internet einzulassen. Geschwindigkeit und geringe Download-Zeiten können daher durchaus als ein Kriterium dafür gelten, ob eine Arbeit netzspezifisch ist oder nicht. Meist kann man mit simplen Mitteln zu viel klareren Ergebnissen kommen als mit aufwendigen Arbeiten, und Netzkunstprojekte, die sich mit den Beschränkungen des Mediums beschäftigen, sind meist die interessantesten.⁶² Gleichzeitig gilt für viele Netzkunstarbeiten, was Victoria Vesna im Interview in diesem Buch sagt: »Der konzeptionelle Teil und die Philosophie dieser Arbeit ist für mich am wichtigsten«, die technische Umsetzung, das »Funktionieren« des Werks, dagegen zweitrangig ...

Immaterialität

Im Orwell-Jahr 1984 veranstaltete das Centre Pompidou in Paris eine folgenreiche Ausstellung mit dem Titel »Les Immatériaux«. Die Schau sollte einen Wesenszug der Moderne beleuchten, der seit der Jahrhundertwende ein Dauerthema der modernen Kunst ist, aber in den letzten Jahren durch die zunehmende Technisierung und Computerisierung der Lebenswelt eine neue Brisanz bekommen hat: das Verschwinden der sichtbaren Wirklichkeit in den abstrakten, technologischen, immateriellen Raum der Telekommunikation und der Medien. Wirtschaft, Unterhaltung, Information, Kommunikation – immer mehr Bereiche des täglichen Lebens wandern durch die weltweite Computerisierung der Arbeits- und Lebenswelt in dieses Reich ohne Sinne ab, wie die Organisatoren der Ausstellung schon damals hellsichtig im Katalog hervorhoben. Der postmoderne Philosoph Jean-Francois Lyotard, der damals an der Konzeption der Ausstellung beteiligt war, prägte für die Prozesse, die unsichtbar in der Technologie stattfinden, aber trotzdem auf das Leben eines jeden Auswirkung haben, ein neues Wort: Immaterialien.

Mit solchen »Immaterialien« operiert auch die Netzkunst. Die »Dematerialisierung des Kunstobjekts«, ein Aspekt, den Lucy Lippard an der Konzeptkunst hervorgehoben hat, ist bei der künstlerischen Arbeit mit Computern und Computernetzwerken zu ihrem vorläufigen technologischen Ende getrieben. Während es bei

⁶¹ Vgl. Huber, Hans Dieter: Materialität und Immaterialität der Netzkunst, in: Netzkunst, kritische Berichte – Zeitschrift für Kunst- und Kulturwissenschaften 1/1998, S. 39–53.

⁶² Als ein Beispiel seien zwei Arbeiten von Heath Bunting und Knowbotic Research genannt, die ein ähnliches Thema haben: Buntings »Graffiti Street Internet Interface« (www.irational.org/x/) und »Anonymes Gemurmel« von Knowbotic Research (www.khm.de/people/krcf/AM_rotterdam/action.html). Während Knowbotic Research mit hohem technischen Aufwand und teurem Equipment eine den Zuschauer einschüchternde Verbindung zwischen Internet und physisch-materieller Welt herzustellen versuchen, gelingt Bunting dasselbe mit einem simplen HTML-Formular.

der Konzeptkunst immer noch physisch-materielle Träger der immateriellen Botschaft gab (sei es nun Papier, Wände oder Platinen mit Leuchtdioden), ist es bei der Arbeit mit Telekommunikationsmedien und der Universalmaschine Computer nur noch immaterielle, in Nullen und Einsen zerlegte Information, mit der operiert wird. So betont Robert Adrian X in dem Interview in diesem Buch: »Einen elektronischen Raum kann man sich sehr leicht vorstellen, wenn man erstmal die Idee eines konzeptuellen Raums der Kunst verstanden hat.« Daher ist es auch kein Zufall, daß Konzeptkünstler wie Jochen Gerz⁶³, Lawrence Weiner⁶⁴ und Jenny Holzer⁶⁵ schnell Zugang zu dem neuen Medium Internet gefunden haben, und dort Projekte realisieren, die mehr als eine Dokumentation ihrer Arbeiten im wirklichen Leben sind.

Die Netzkunst ist sozusagen überall und nirgends – sie findet in einem distributierten Computernetzwerk statt. Zu den Grundbedingungen des »Cyberspace« ... gehören die Entstofflichung (die Bewohner und ihr Wohnraum sind digital und damit gewissermaßen körperlos) sowie die raum-zeitliche Direktheit (der »raumlose Raum« der Netzwelt ist weitestgehend unabhängig von geographischen Entfernungen).⁶⁶

Künstler, die mit dem Internet arbeiten, operieren nicht nur in dieser vollständig von Netznutzern geschaffenen virtuellen Umgebung, sie reflektieren in ihrer Arbeit auch die Eigenschaften dieses »Nicht-Orts«. Ein wichtiges Thema in vielen Kunstprojekten, die in dieser technischen Landschaft stattfinden, ist darum das Verhältnis zwischen physischem und virtuellem Raum und die Hybridisierung von realem und imaginärem Territorium.⁶⁷

Wo es kein reales Territorium gibt, ist natürlich auch die Zuschreibung einer Identität problematisch. »Im Internet weiß niemand, daß du ein Hund bist«, heißt es in einem vielzitierten Netz-Witz. Auch die Möglichkeit, sich in diesem raumlosen Raum eine selbstgeschaffene, nicht direkt identifizierbare Online-Person zu schaffen, ist in den vielen Netzkunstarbeiten, die sich mit der eigenen Identität und dem menschlichen Körper beschäftigen, ein Dauerthema.

Aber nicht nur mit der Identität von Personen, sondern auch mit der von Firmen und Institutionen wird im Netz gerne gespielt, und »Fakes« waren in der Frühzeit der Netzkunst geradezu ein eigenes Subgenre: die Britin Rachel Baker hat zum Beispiel auf ihrer Homepage die Sites von britischen Supermärkten wie Tesco und Sainsbury nachgestellt und rangierte damit eine Zeitlang bei gängigen Suchmaschinen wie Webcrawler und Altavista vor den Sites der wirklichen Supermärkte.⁶⁸ Die Netzkunstgruppe Etoy hat es 1996 geschafft, Netzsurfer, die mit Searchengines nach beliebten Stichwörtern wie »Microsoft« oder »Playboy« suchten, auf ihre Site zu entführen und so die Vieldeutigkeit und Kontextlosigkeit der immateriellen Daten im Internet hervorgehoben.⁶⁹

⁶³ Jochen Gerz: The Berkeley Oracle (1997/1998), www.bampfa.berkeley.edu/exhibits/oracle

⁶⁴ Lawrence Weiner: Homeport (1996), www.adweb.com/project/homeport

⁶⁵ Jenny Holzer: Please Change Believes (1995), www.adaweb.com/project/holzer/cgi/pcb.cgi

⁶⁶ Helmers, Sabine; Ute Hoffmann; Jeanette Hofmann: Netzkultur und Netzwerkorganisation. Das Projekt »Interaktionsraum Internet«, WZB Discussion Papers FS II, S. 96 – 103, Wissenschaftszentrum Berlin, 1998, duplox.wz-berlin.de/docs

⁶⁷ Vgl. Broekmann, Andreas: Medienökologie und Ästhetik der Heterogenese, in: nettime (Hrsg.): Netzkritik – Materialien zur Internet-Debatte, Berlin 1997 (Edition ID-Archiv), S. 186 – 199.

⁶⁸ www.irational.org/tm/clubcard/front.html
Vgl. auch: Baker, Rachel: Willkommen im Klub, Telepolis Nr. 3, September 1997, S. 157 – 163.

⁶⁹ www.hijack.org
Vgl. auch: Jahrmann, Margarete: Digitale Hijacker, Springer – Hefte für Gegenwartskunst, Band II (Heft 2), Juni/Juli 1996, S. 16.

Interaktivität

Daß die Kommunikation nicht-stofflich ist und in einem virtuellen Raum stattfindet, gilt freilich auch für andere Telekommunikationsmedien wie Telefon, Fernschreiber oder Fernsehen. Im Fall des Internets kommen noch zwei andere wichtige, netzspezifische Eigenschaften hinzu: »Alle Nutzer können sich gleichwertig interaktiv betätigen, jeder prinzipiell gleichermaßen als Sender und Empfänger fungieren. Das Internet arbeitet weitestgehend dezentral und selbstorganisiert. Der Ausbau ist nutzergesteuert. Zentrale Kontrollgremien, die das Netzgeschehen nachhaltig steuern können, fehlen.«⁷⁰ Zahlreiche Netzkunst-Arbeiten handeln darum von der spezifischen, selbstorganisierten Internet-Sozialkultur, die sich in den letzten 20 Jahren entwickelt hat. Sie thematisieren entweder die »virtual communities«, die sich im Netz entwickelt haben, oder fungieren selbst als »Kontextsystem« (Joachim Blank), wie zum Beispiel »The Thing«⁷¹, die – inzwischen eingestellte – »Internationale Stadt« aus Berlin⁷², oder »T0 netbase« aus Wien⁷³.

Während diese »Artserver« vor allem eine Plattform für die Zusammenarbeit ihrer Mitglieder und für die Präsentation ihrer Homepages und anderer Werke bieten wollen, laden andere Arbeiten zu einer direkteren Kollaboration mit den Künstlern ein. Ein besonders frühes Beispiel (und gleichzeitig eins der ersten Kunstprojekte im Internet überhaupt) ist Douglas Davis' »The World's First Collaborative Sentence« (1994), bei dem an einen kurzen Satzanfang jeder Netznutzer seinen Teil anfügen kann – was die ganze Page inzwischen zu einer endlosen Textwurst werden ließ.⁷⁴

Eine der bekanntesten Arbeiten, die aus einer Kollaboration zwischen Künstlern und Netznutzern entstanden ist, war die Internetversion von »Most Wanted Painting« (1996) der russischen, in die USA ausgewanderten Künstler Komar & Melamid⁷⁵. Bei ihrem Projekt »The People's Choice« hatten sie Meinungsforschungsinstitute damit beauftragt, herauszufinden, welche Gemälde Menschen in verschiedenen Ländern gerne sehen würden. Nach den Umfrageergebnissen malten sie Ölbilder mit den Motiven, die von der statistischen Mehrheit gewünscht worden waren. Diese Arbeit auch im Web zu präsentieren, war mehr als naheliegend: Nicht nur, daß das Internet das perfekte Medium ist, um Umfragen ohne die Hilfe teurer Marktforschungsinstitute durchzuführen; offenbar haben Komar & Melamid auch verstanden, daß das Netz eine eigene internationale Community mit eigenen Regeln und eigenem (Kunst-)Geschmack hervorgebracht hat – und in der Tat sieht das Bild, das nach dem Internet-Zensus entstanden ist, ganz anders aus als die übrigen Bilder der »People's Choice«-Serie.

Elegant spielt auch die Künstlerin Christine Meierhofer bei ihrem »Auftragsdiebstahl« (1995) mit der Möglichkeit der Interaktion zwischen User und Künstler: Wer ihr ein Foto von seinem Wohnzimmer zusammen mit einem von ihrer Homepage ausgewählten Gemälde schickt, erhält eine Fotomontage, die das Bild in

⁷⁰ Helmers, Hoffmann, Hofmann: Netzkultur und Netzwerkorganisation, a.a.O., S. 18.

⁷¹ www.thing.net

⁷² www.icf.de

⁷³ www.t0.or.at

⁷⁴ math240.lehman.cuny.edu/sentence1.html

⁷⁵ www.diacenter.org/km/index.html

der heimischen Wohnstube zeigt.⁷⁶ Dieb und Auftraggeber »können ihre Anonymität wahren, der Besteller kann einen Code auswählen, unter dem er die Bestellung aufgibt und braucht seine Identität nicht preiszugeben, um das Geschäft zu tätigen, der Dieb ist im Idealfall nur durch eine E-mail-Adresse zu identifizieren.«⁷⁷

Die Möglichkeit der Interaktion zwischen Betrachter und Kunstwerk (oder in einigen Fällen sogar mit dem Künstler selbst) im Internet hat die Phantasie von Künstlern und Kritikern vor allem in der Zeit der ersten Internet-Begeisterung beflügelt. Schon die Tatsache, daß man sich auf den Seiten des WorldWideWeb selbständig per Mausklick durch einen Hypertext aus Worten, Bildern und Tönen, bei David Blairs »Waxweb« (1994)⁷⁸ sogar durch Filmsequenzen manövrieren kann, hat zu Spekulationen über den endgültigen »Tod des Autors« und den »Betrachter als Mitproduzenten des Kunstwerks« geführt. (Das Interview mit Heiko Idensen in diesem Buch gibt einen guten Überblick über die Möglichkeiten und Modelle des hypertextuellen Navigierens durch einen Text oder ein Kunstwerk.) Doch schon bald wurde auch die erste Kritik an einem Modell menschlicher Interaktion laut, das schon das simple Klicken auf »Hotlinks« oder die Möglichkeit zu wenigen, kontrollierten Eingriffen in eine Netzkunstarbeit für eine wirkliche Partizipation des Publikums an einem Kunstwerk hält.

Alexei Shulgin, der in dem Interview in diesem Buch die Interaktivität von Netzkunst in Zweifel zieht, hat in seinem programmatischen Text »Art, Power and Communication« geschrieben: »Looking at very popular media art forms such as »interactive installations« I always wonder how people (viewers) are excited about this new way of manipulation on them. It seems that manipulation is the only form of communication they know and can appreciate. They are happily following very few options given to them by the artists: press left or right button, jump or sit.«⁷⁹ Auch wenn man nicht allen Künstlern, die interaktive Arbeiten produziert haben, gleich »Willen zur Macht« unterstellen will, wie Shulgin es tut, bleibt festzuhalten, daß die Möglichkeit zur Interaktion bei den meisten Medienkunstwerken recht beschränkt erscheint.

Eine Reihe von Netzkunstwerken führt darum gerade diese scheinbaren Wahl- und Interaktionsmöglichkeiten, die die Kunst im Internet ihren Usern einräumt, ad absurdum: Das Navigieren im Hypertext wird in der Arbeit »Do you want love or lust?« (1997) von Claude Closky⁸⁰ zu einem ziellosen Herumirren in einem unsinnigen Labyrinth aus Text: Dem User werden Fragen mit jeweils zwei möglichen Antworten gestellt. Egal, wie er sich entscheidet, es werden ihm lediglich neue Fragen präsentiert. Auch Holger Frieses »Antworten« (1997)⁸¹ verweigert sich der scheinbaren Interaktivität der Netzkunst: Wer an diese Site eine Frage schickt, erhält eine Wartenummer – mit der man bis zum Sankt Nimmerleinstag auf eine Antwort warten kann.

⁷⁶ www.thing.net/~chrisie

⁷⁷ www.hamburg.de/Behoerden/Museen/kh/Extension/meierhofer.html

⁷⁸ bug.village.virginia.edu

⁷⁹ Shulgin, Alexei: Art, Power and Communication, in: Arns, Inke; Andreas Broekmann (Hrsg.): Deep_Europe – The 1996-97 Edition, Rotterdam 1997 (Syndicate Publication Series), S. 18f., sunsite.cs.msu.su/wwwart/apc.htm

⁸⁰ www.diacenter.org/closky

⁸¹ www.antworten.de

Egalität

Woran erkennt man, daß etwas, was man im Internet findet, Kunst ist?

Alle Informationen im Netz sind digitalisierte Daten auf Server-Computern. Das bedeutet nicht nur, daß sie beliebig manipulierbar sind, sondern auch, daß ihre Quelle und ihr Kontext nicht immer eindeutig bestimmbar sind. Die ambivalent-vielschichtige Natur der Daten, die im Netz verbreitet werden, thematisiert zum Beispiel Brad Brace mit seinem »12hr-ISBN-Project« (1994)⁸², bei dem seit vier Jahren alle zwölf Stunden kommentarlos ein – meist vollkommen nichtssagendes – Bild im Netz veröffentlicht wird. Auch das Künstlerpaar Jodi betont in dem für dieses Buch geführten Interview, daß sie gerade die fehlende Kontextualisierung ihrer Arbeit als Kunst im Internet reizt: »Weil es im Netz keine Etiketten gibt, ist das, was der kleine Stefan macht, vielleicht auch Kunst. Mit unserer Arbeit ist es dasselbe. Da ist kein Kunst-Label dran. Bei dem Medium, in dem unsere Arbeit betrachtet wird, kümmern sich die Leute nicht um solche Etiketten.«

Tatsächlich sind es keineswegs immer Künstler, die die genuinen Eigenschaften des Internets am radikalsten und konsequentesten eingesetzt haben. Websites wie zum Beispiel die »Jennicam«⁸³ könnten durchaus als Kunstprojekt betrachtet werden, wenn sie denn in einem entsprechenden Kontext stattfinden würden: eine amerikanische Studentin hat auf dem Computer in ihrem Zimmer eine Kamera installiert, die alle zwanzig Minuten ein Foto von dem Raum schießt und dieses sofort in Internet lädt. So sieht man Jenni vor dem Computer sitzend und arbeitend, schlafend, beim Spielen mit ihrer Katze, nackt etc. Das Spiel mit dem Voyeurismus des Betrachters und der Möglichkeit, das Internet als ein Instrument totaler Kontrolle einzusetzen, würde sicher als gelungenes Kunstprojekt gelobt werden, käme es denn aus einem Künstleratelier und nicht aus einem Raum in einem amerikanischen Studentenwohnheim. (Man denke nur an die Performances und Aktionen von Künstlern wie Chris Burden, Vito Acconci, Rirkrit Tiravanija oder Elke Krystufek, die ihr Privatleben als Kunstereignis inszeniert haben.)

Der Versuch, das Internet »zu Ende zu denken« oder kreativ zu mißbrauchen, ist also keineswegs das Privileg von Künstlern, und zu einigen Kunstprojekten gibt es verblüffende Gegenstücke, die nicht von Künstlern, sondern von ganz normalen Internet-Usern stammen. Sehr zu recht hat die Netzjury des Medienkunstfestivals ars electronica in Linz in den letzten Jahren nicht nur Kunstprojekte ausgezeichnet, sondern immer auch Arbeiten und Sites mit Preisen bedacht, die nicht von Künstlern kamen und die nicht als Kunst gedacht waren, wie zum Beispiel die »Microsoft Hate Page«⁸⁴.

Besonders in der ersten Begeisterung über das neu entdeckte Medium Internet Anfang der 90er Jahre erschien das Netz einigen Künstlern als eine Methode, sich um die als lähmend und einengend empfundenen Institutionen des Kunstbetriebs und ihre Filtermechanismen (Museen, Kuratoren, Ausstellungen etc.) herum

⁸² www.teleport.com/~bbrace/bbrace.html

⁸³ www.jennicam.org

⁸⁴ www.enemy.org

zu manövrieren und jenseits der Kunstwelt ein neues Publikum und einen autonomen, selbstkontrollierten Präsentationsraum für die eigene Arbeit aufzubauen. So kann die Netzkunst auch als eine Fortsetzung der Kontextkunst der späten 80er Jahre betrachtet werden. Für Wolfgang Staehle, der 1992 in New York die Kunstmailbox »The Thing« gründete, war dies ein Akt der praktizierten »institutional critique«, der Kritik der Kunstbetriebsinstitutionen, wie er in unserem Gespräch für dieses Buch betonte: »Ich fand es absurd, die Institutionen des Kunstbetriebs innerhalb der Institutionen zu kritisieren. Das war so, als würde man nur mal die Möbel neu arrangieren ... Deswegen habe ich versucht, wirklich etwas außerhalb dieser Institutionen zu machen.«

Eine Netzkunst-Arbeit, die mit den Mechanismen von Ein- und Ausschluß im Kunstbetrieb spielt, ist Eva Grubingers »C@C-computer aided curating« (1995), eine Art Online-Produzentengalerie⁸⁵. Bei dem Projekt sollten alle beteiligten Künstler nicht nur selbst die Möglichkeit haben, innerhalb dieser Galerie eigene Netzkunst-Arbeiten zu zeigen, sondern auch andere Künstler zur Mitarbeit einladen, was allerdings nicht zu einer längerfristigen Zusammenarbeit führte. Inzwischen versuchen zahlreiche Artserver, einen Kontext (und oft auch Finanzierung) für Netzkunst zu liefern. Eine der bekanntesten Netzkunstgalerien, das New Yorker Adaweb⁸⁶, in deren Auftrag einige der gelungensten Netzkunstarbeiten entstanden sind, hat allerdings inzwischen schließen müssen, weil der Sponsor, ein kommerzielles Internet-Unternehmen, die finanzielle Unterstützung gestrichen hat.

In diesem Jahr hat die Moskauer Netzkünstlerin Olia Lialina einen neuen Versuch gestartet, eine eigene Galerie mit Netzkunst einzurichten⁸⁷. »art.teleportacia« ist allerdings keine Plattform für künstlerische Aktivitäten, sondern eine echte Verkaufsgalerie, bei der zum ersten Mal der Versuch unternommen wird, tatsächlich Netzkunst für Sammler anzubieten. Ob es ihr gelingen wird, für die immaterielle Werke, die sie auf ihrer Site anbietet, einen Markt zu schaffen, bleibt abzuwarten.

Auch wenn es bis heute natürlich möglich ist, eine eigene Site mit der eigenen Arbeit ins Netz zu stellen, scheint inzwischen fast das Gegenteil der erhofften Annäherung von (Netz-)Kunst und (Netz-)Leben eingetreten zu sein: Gerade weil im Internet »jeder Mensch ein Künstler« sein kann, scheint es wichtiger denn je, sich in einem Kunstkontext zu positionieren, wenn man will, daß die eigene Arbeit beachtet wird. Der kurze Moment, in dem es so aussah, als sei durch das Internet die Grenze zwischen Kunst und Nicht-Kunst dauerhaft durchbrochen, war spätestens 1998 vorbei; nachdem inzwischen der Mainstream-Kunstbetrieb die Netzkunst zur Kenntnis genommen hat, erscheint das Netz eher als ein Katalysator, der kurzzeitig die gängigen Hierarchisierungsmethoden des Kunstbetriebs erschüttert und einigen Künstlern, die früh die künstlerischen

⁸⁵ www.icf.de/CAC

⁸⁶ www.adaweb.com

⁸⁷ art.teleportacia.org

Möglichkeiten des Internets erkannten, schnelle Anerkennung gebracht hat. In einem Posting auf der Netzkunst-Liste »7-11« konstatierte daher Alexei Shulgin Anfang 1998 trocken: »Netzkunst ist die Fähigkeit, die eigenen Netzaktivitäten in Kunstinstitutionen unterzubringen.«

Damit soll aber nicht gesagt sein, daß in der Netzkunst inzwischen alles zum kunstbetriebsüblichen »business as usual« zurückgekehrt ist. Zwar beginnen inzwischen einige der sattem bekannten Mechanismen der Kunstwelt zu greifen und es kristallisieren sich inzwischen die ersten Stars der Szene heraus, was den demokratischen Anspruch der allerfrühesten Netzkunst-Periode in einem anderen Licht erscheinen läßt. Doch auch wenn sich inzwischen einige der utopisch-aufrührerischen Vorstellungen der frühen Jahren zu relativieren scheinen, gibt es bei der Kunst im Internet noch immer einige signifikante Unterschiede zur traditionellen Kunst. Dazu gehört neben der vollkommenen Immaterialität der Internetkunst, die sie für Galerien, Sammlungen und Museen so schwierig handhabbar macht, vor allem die implizite Absage an ein produktorientiertes Kunstverständnis, welche die meisten Netzarbeiten verbindet.

Ein Blick auf die Geschichte der Videokunst zeigt auf, wie es mit der Netzkunst möglicherweise weitergehen könnte. Video wurde erst in dem Augenblick von den Museen und Galerien wirklich akzeptiert, als Künstler begannen, Videoskulpturen herzustellen, die der Repräsentationslogik des Kunstbetriebs entgegenkamen. Eine ähnliche Entwicklung begann sich Anfang 1998 auch in der Netzkunst abzuzeichnen: »Scanner«⁸⁸ von dem Berliner Künstlerduo Blank & Jeron und »Turnstile«⁸⁹ von Maciej Wisniewski sind zwei Arbeiten, die man als Netzskulpturen bezeichnen könnte.

Es wäre freilich bedauerlich, wenn die kreative Energie, die das Internet in den vergangenen Jahren freigesetzt hat, so schnell und so umstandslos wieder in die traditionellen Bahnen der Ausstellungskunst umgeleitet werden würde. Die Tradition der Selbstorganisation in der Netzkunstszenen scheint so ausgeprägt, daß man hoffen kann, daß sie sich in absehbarer Zeit nicht einfach umstandslos vom Kunstbetrieb schlucken und wieder auf die Produktion auratischer Museumsstücke beschränken läßt.

Gleichzeitig ist es aber auch an der Zeit, daß sich Museen und Galerien darüber Gedanken zu machen beginnen, wie sie Internetkunst ausstellen, sammeln und für die Zukunft aufbewahren können. Die Konservierung von Netzkunst ist in Anbetracht der rasanten technischen Entwicklung im Netz und der sich ununterbrochen verändernden Soft- und Hardware eine gewaltige Aufgabe für Museen. Aber nicht nur bei der Konservierung, sondern auch bei der Vermittlung von Netzkunst haben die Museen und Kunstinstitutionen – besonders in Deutschland – bisher geschlafen. Dabei scheint es im unübersichtlichen Territorium der Netzkunst großen Bedarf nach Erklärung und Vermittlung zu geben, wie die folgende Anekdote belegt: Der slowenische

⁸⁸ sero.org/scanner

⁸⁹ stadiumweb.com/turnstile

Netzkünstler Vuk Cosic hat auf seiner Homepage eine Buchreihe mit dem Titel »classics of net.art«⁹⁰ angekündigt. Bisher sind für diese – nicht-existenten, sondern nur im Netz simulierten – Bücher bereits über hundert Bestellungen eingegangen.

Nichts läge mir freilich ferner, als mit den folgenden Interviews irgendwelche Klassiker der Netzkunst zu küren. Wenn es diesem Buch gelingt, als eine Art Ausstellung auf Papier einige Aspekte der Netzkunst und das Denken, aus dem diese entstanden ist, zu beleuchten, bin ich zufrieden. Nam June Paik, der Erfinder des »Informations-Superhighway«, hat als sein wichtigstes künstlerisches Ziel einmal die »Humanisierung der Elektronik und der Technologie« genannt.⁹¹ So große Worte würde heute wohl keiner der praktizierenden Netzkünstler mehr anschlagen, wenn es darum ginge, seine oder ihre künstlerische Mission zu beschreiben. Eher könnten sie sich wohl auf ein anderes Statement Paiks einigen: »Ich benutzte die Technologie, um sie besser hassen zu können.«⁹² In diesem Sinne sollten die Interviews in diesem Buch verstanden werden.

⁹⁰ www.vuk.org/books

⁹¹ Paik, Nam June: TV-BH für lebende Skulptur, in: Decker, Edith (Hrsg.): Nam June Paik – Niederschriften eines Kulturo-maden, Köln 1992 (Dumont), S. 128.

⁹² Paik, Nam June: Videosynthesizer Plus, in: Decker (Hrsg.): Nam June Paik, a.a.O., S. 130 f.

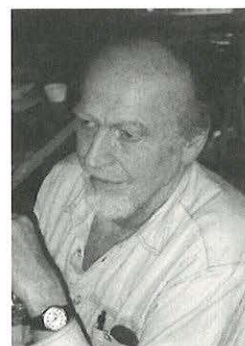
19
Bo
G
Sp
II
19
20
21
22
23
24

[*Interviews*]

[Robert Adrian X]

Eine Reihe von Künstlern hat bereits mit Telekommunikationsmedien experimentiert, als die Nutzung des Internets noch das Privileg einer kleinen Gruppe von amerikanischen Militärs und Akademikern war. Diese Pioniere der »Telekommunikationskunst« sind von der Kunstgeschichte bis heute kaum zur Kenntnis genommen worden. Der kanadische Künstler Robert Adrian X, der seit 1972 in Wien lebt, hat bereits in den späten 70er und frühen 80er Jahren mit Telefon, Fax und frühen Mailbox-Systemen an Kunstprojekten gearbeitet. Eine der größten Aktionen dieser Art war »Die Welt in 24 Stunden«, bei der 1982 während des Medienkunstfestivals ars electronica Künstler in 16 Städten auf drei Kontinenten einen Tag lang miteinander verbunden waren. Über eine Zentrale in Linz wurden per Fax, Bildtelefon, Computernetzwerk und Telefon Botschaften ausgetauscht, Kunstwerke verschickt, gemeinsam multimediale Arbeiten realisiert.

Bei den »Telefonmusik«-Events, die zwischen 1979 und 1983 stattfanden, machten Musiker in Wien, Berlin, Vancouver und Budapest über das Telefon miteinander Musik. Für diese Aktionen und ihre Vorbereitung verwendeten die Teilnehmer das »Artex«-Netzwerk, eine Art früher Mailbox-Verbund, der wohl als das erste Computernetzwerk gelten kann, das von Künstlern benutzt wurde. Adrian – und mit ihm eine internationale Gruppe von »telecommunication artists« – hat Netzkunst gemacht, als es dafür noch nicht einmal ein Wort gab. Allein oder zusammen mit anderen Mitgliedern der Künstlergruppe »BLIX« war Adrian an so gut wie allen wichtigen Telekommunikationsprojekten der 70er und 80er Jahre beteiligt, und bis heute ist der 64jährige eine der umtriebigen und wichtigsten Figuren in der österreichischen Netzkunstszene. Im Interview erinnert er sich an die Zeit der Fax-Performances, Telefon-Konzerte und Kommunikations-Skulpturen.



Geboren 1935 in Toronto (Kanada). Lebt in Wien.

Tilman Baumgärtel: Sie haben als Künstler bereits Ende der 70er Jahre mit Telekommunikationsmedien gearbeitet. Wie sind Sie dazu gekommen?

Robert Adrian X: Da gab es 1956 eine vollkommen absurde Episode. Damals lebte ich in Kanada und arbeitete in einem Jazz Club. Einer der Musiker dort erzählte mir, daß die kanadische Eisenbahn nach Leuten suchte, die in einer Anlage arbeiten sollten, zu der ein Computer gehörte. Die Eisenbahngesellschaft hatte in Montreal ein ganzes Gebäude für diesen Computer gebaut, der vielleicht 8 Kilobyte RAM hatte. Der Computer zählte die Eisenbahnwagen in Kanada. Ich fing also in diesem Toronto Data Center an. Wir mußten mit den anderen Zentralen, dem Computer Center in Montreal und den Bahnhöfen in unserer Region Daten über die Eisenbahnwagen austauschen. Dadurch waren wir die ganze Zeit mit Fernschreibern online. Diese ganze Netzwerktechnologie ist nicht so neu, wie man denken könnte. In großen Firmen gibt es sowas schon lange – als ein Mittel, um damit Geschäfte zu machen oder als Spielzeug für die Bosse.

War es das erste Mal, daß Sie einen Computer benutzt haben?

Adrian: Das war das erste Mal, daß überhaupt irgend jemand einen Computer benutzt hat! Es war einer dieser unglaublichen Zufälle, daß ich schon ein bißchen über diese Telekommunikationsmethoden wußte, als mich 1979 der Künstler Bill Bartlett aus Kanada anrief ... Moment mal, 1979 hat man eigentlich noch keine Übersee-Telefonate geführt. Das war viel zu teuer. Nein, er hat mir eine Postkarte geschickt! Auf der hieß es: »Es gibt eine Telekommunikationsfirma in Toronto, die gerade ein Büro in Wien eröffnet hat. Die heißen I.P. Sharp Associates und haben ein weltweites Computer Time-sharing-Netzwerk. In ein paar Monaten machen wir ein Projekt

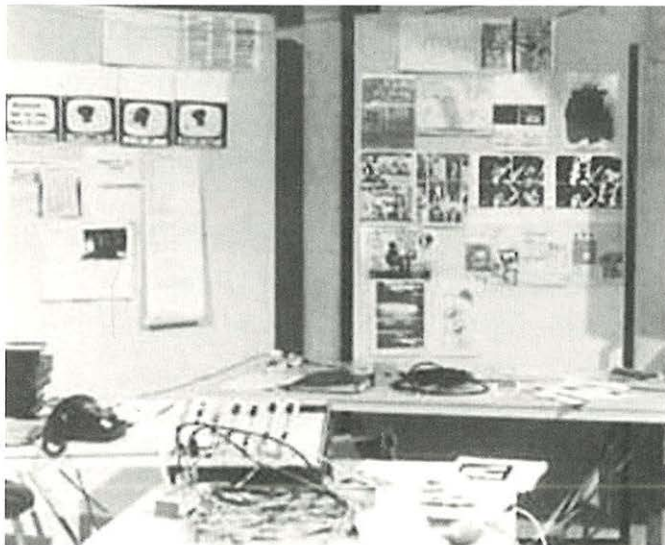
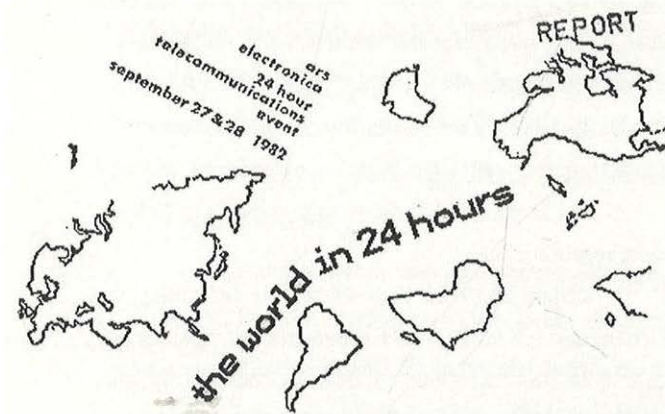
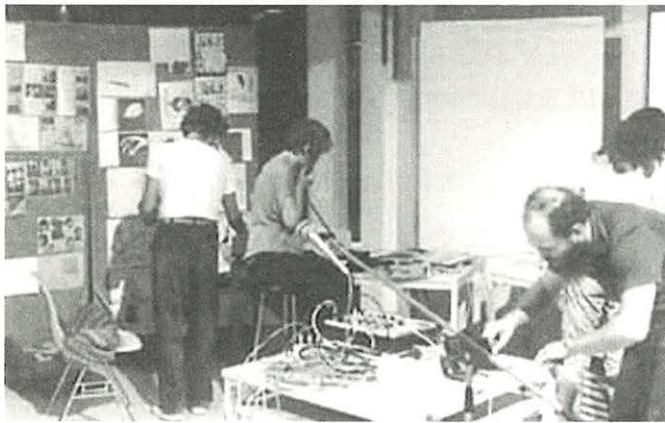
mit diesem System. Die geben dir umsonst eine Benutzer-nummer, wenn du an dem Projekt teilnehmen willst.«

Ich ging mit dem Wiener Künstler Richard Kriesche zu I.P. Sharp, weil ich mich allein nicht traute. Ich erinnere mich, daß wir nebeneinander an zwei Tischen saßen, und auf jedem der Tische war ein Terminal, das so groß wie eine elektrische Schreibmaschine war. Damals gab es noch keine Monitore, weil die viel zu teuer waren, statt dessen wurde alles auf Papier gedruckt. Richard schickte mir eine Message, und sie wurde sofort von meinem Terminal ausgedruckt – aber vorher war sie über Toronto gegangen! Das war's! Ich war vollkommen aus dem Häuschen! Wegen dieser verrückten Erfahrung, die ich 25 Jahre früher bei der kanadischen Eisenbahn gemacht hatte, wußte ich genau, wie das funktionierte.

Das klingt, als hätte Sie vor allem die neue Technologie begeistert ...

Adrian: Was mich begeisterte, war der Raum! Richard und ich saßen direkt nebeneinander, aber als wir über diese Maschinen kommunizierten, betraten wir diesen riesigen Raum, den man heute Cyberspace nennt. Wenn die Maschinen laufen und deine Finger auf der Tastatur sind, dann bist du in Verbindung mit einem Raum hinter dem Monitor. Und dieser Raum ist nur da, wenn die Rechner an sind. Man betritt einfach eine neue Welt.

Für mich hatte das etwas mit Präsenz zu tun, mit dem Eindringen in ein neues Territorium durch eine Art Membran. Es geht nicht mehr um Dinge, sondern um Verbindungen. Natürlich waren wir durch die Konzeptkunst darauf vorbereitet worden. Einen elektronischen Raum kann man sich sehr leicht vorstellen, wenn man erstmal die Idee eines konzeptuellen Raums der Kunst verstanden hat.



Oben: Telekommunikationsprojekt »Die Welt in 24 Stunden« bei der ars electronica 1982.
Mitte: Umschlag des Abschlusßberichts.
Unten: Faxmaterial aus Toronto und Vancouver.

Wieso hat Sie als Künstler dieser elektronische Raum interessiert?

Adrian: Ich wollte Netzwerke schaffen, in denen bestimmte Sachen stattfinden konnten. Mich interessiert der strategische Aspekt daran, nicht der Inhalt. Ich will wissen, was passiert, wenn man diesen Raum für die Kunst öffnet. Es geht da nicht mehr darum, Bilder zu schaffen. Es geht darum, Wege zu finden, wie man mit diesen Systemen leben kann und wie sich Kultur in diesen Systemen verändert.

Bei den ersten beiden Telekommunikations-Projekten, die wir Ende der 70er Jahre gemacht haben, war es so schwierig, das Netzwerk zusammenzubekommen, daß ich mich fragte: Warum versuchen wir nicht, I.P. Sharp dazu zu überreden, uns eine kleine Ecke in ihrem System für Kunstprojekte zu geben? Obwohl I.P. Sharp unsere ganzen Projekte sponserte, war deren normales Mailbox-Programm viel zu teuer für den privaten Gebrauch. Bill und ich nervten sie darum so lange, bis sie die »Artist's Electronic Exchange Network« (»Artex«) Software für uns schrieben. Das war ein simples und relativ billiges Programm, mit dem wir in Kontakt bleiben und unsere Projekte koordinieren konnten. Es war ein einfaches System, das besonders geeignet für Online-Textprojekte war. Die spektakulärste Anwendung von »Artex« war Roy Ascotts »La Plissure du Texte«, ein Textabenteuer mit verteilter Autorenschaft. »Plissure« fand in den beiden Wochen vor Weihnachten 1983 statt. Es war ein telematisches Märchen, und alle, die in der ganzen Welt teilnahmen – unter anderem aus Vancouver, Wien, Pittsburgh, Sidney, Honolulu, Bristol, Paris – spielten eine Rolle und improvisierten zusammen eine Geschichte.

Waren die Leute, die bei diesen Projekten mitgemacht haben, hauptsächlich Künstler?

Adrian: Das hat eigentlich niemanden interessiert. Am Schluß war ich der einzige richtige, altmodische Künstler, der noch zu der Gruppe gehörte. Viele Leute kamen aus dem Randbereich der Kunst. Das waren Kuratoren, Universitätsprofessoren, Videokünstler, Leute aus Videostudios und so weiter. Aber wenn die keine Künstler waren, als sie damit anfangen, waren sie auf jeden Fall Künstler, als sie fertig waren. Der Ausdruck Künstler muß in diesem Kontext viel weiter gefaßt werden. Man muß zum Beispiel auch die sogenannten Hacker in diese Definition miteinbeziehen, denn die arbeiten auch kreativ mit Computersystemen.

Aber ist es denn schon Kunst, wenn man eine Technologie beherrscht?

Adrian: Nein. Was die Technik betrifft, ist da nicht viel zu lernen, wenn man erstmal verstanden hat, daß es bei dieser Technologie um Verbindungen geht. Bei der Kunst im 20. Jahrhundert geht es mehr um Ideen, weniger um Praxis und Handarbeit.

*Wenn die Maschinen laufen und deine Finger auf der Tastatur sind,
dann bist du in Verbindung mit einem Raum hinter dem Monitor*

Konnte man mit diesen Projekten Geld verdienen?

Adrian: Man konnte damit kein Geld verdienen, und man kann es immer noch nicht. Man muß die Kommunikationsprojekte mit Geld finanzieren, das man aus anderen Quellen bekommt. Es war übrigens niemand aus den großen Kunstzentren wie New York oder London oder Paris oder Köln an diesen Telekommunikationsprojekten beteiligt. Die Leute, die an diesen Projekten teilnahmen, brauchten die Kommunikation auch, weil sie in Vancouver oder in Sidney oder in San Francisco lebten – oder wie ich in Wien.

Warum sind diese Projekte nicht Teil der »Großen

Erzählung« der Kunstgeschichte geworden? Glauben Sie, daß das daran liegt, daß kein Werk übrigbleibt, wenn der Kommunikationsprozeß beendet ist?

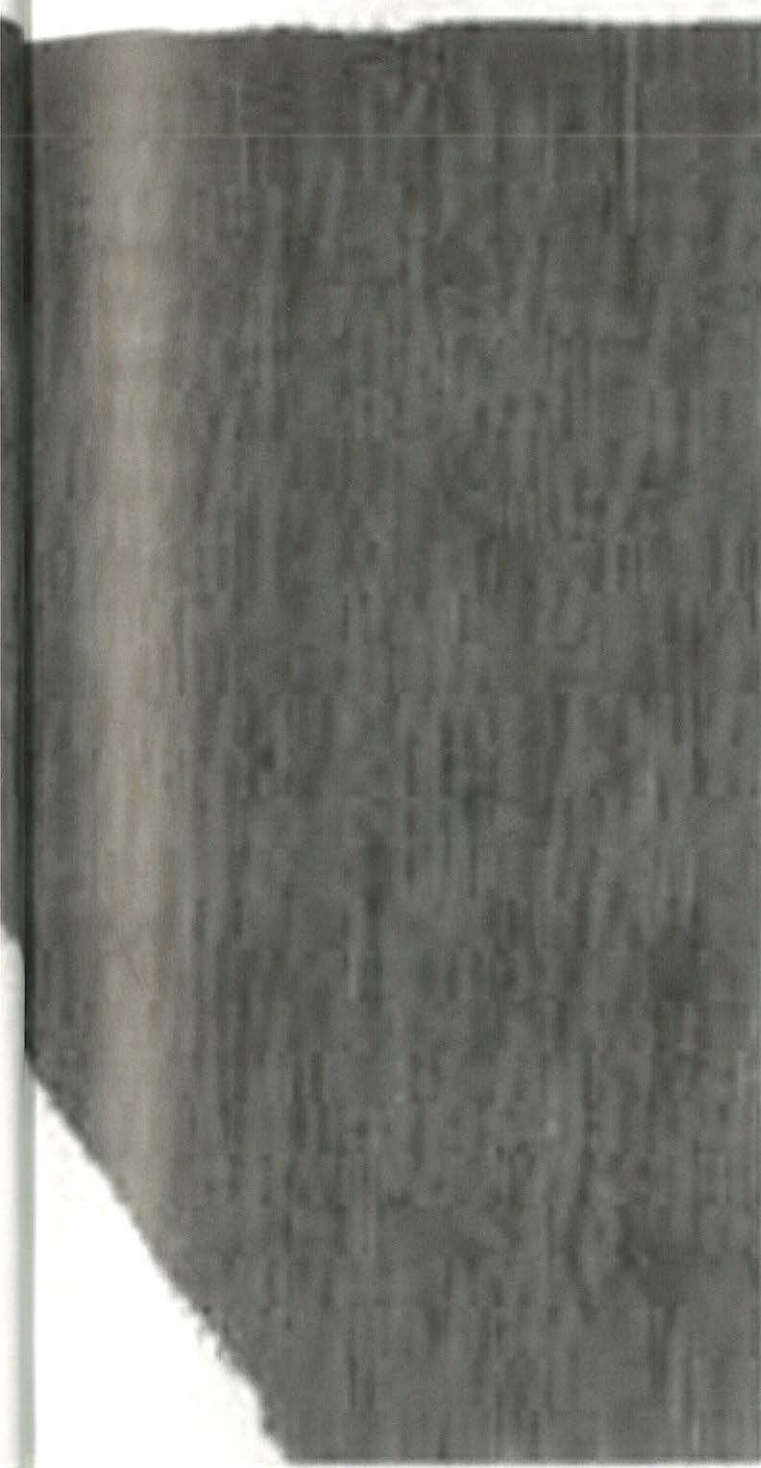
Adrian: Erstens waren keine großen Namen bei unseren Projekten dabei, kein Nam June Paik, keine spektakulären Videowände oder so etwas. Keinen von uns hat das im übrigen gestört. Wir haben das nicht groß in der Kunstwelt publiziert. Und von Anfang an hat es die Frage gegeben, wie man die »Arbeit« und den »Künstler« bei diesen kollaborativen und verteilten Projekten definiert und identifiziert. Die Traditionen der Kunstproduktion und -vermarktung funktionierten bei diesen Telekommunikationsprojekten nicht mehr richtig, und die Künstler, Kunsthistoriker, Kuratoren und das Kunst-Establishment, die gelernt haben, innerhalb dieser Traditionen zu operieren, hatten Schwierigkeiten, diese Projekte als Kunst anzuerkennen. Netzkunst hinterfragt die Vorstellung von der Kunstproduktion als eine mehr oder weniger einsame und produktorientierte Aktivität.

Wenn Sie die Situation damals mit der Netzkunst der Gegenwart vergleichen, sehen Sie Ähnlichkeiten?

Adrian: Naja, wir haben auch immer gedacht, daß wir sehr avancierte Sachen machen, und damit bald einen Durchbruch erleben würden. Aber es gab nicht viele von uns. Zu dieser Zeit gab es vielleicht 50 potentielle Teilnehmer an diesen Telekommunikationsprojekten. Eine Menge Leute sahen sich das an, probierten es aus und mochten es nicht. Vielleicht war es ihnen auch zu schwierig. Sie sagten, daß das gar keine Kunst sei, daß wir eine militärische Struktur benutzen, und daß wir vom Big Business verschlungen würden. Eigentlich hat sich seit damals gar nichts verändert ...



Faxbeitrag zu »Die Welt in 24 Stunden«.



Was hatten die Sachen, die Sie gemacht haben, denn mit dem Militär zu tun?

Adrian: Als der Golfkrieg losging, sah es auf einmal so aus, als wären diese Kunstprojekte, die wir gemacht hatten, nur dazu da gewesen, die ganzen Telekommunikationstechnologien gut aussehen zu lassen. Ich war vollkommen schockiert. Plötzlich gab es diese Bilder vom Golfkrieg. Und das war dieselbe Technik, die wir benutzt hatten. Was wir gemacht hatten, war bloß ein Deckmantel gewesen – um die Technologie harmlos erscheinen zu lassen.

Man muß die sogenannten Hacker in die Definition von Kunst miteinbeziehen

Und das war das Ende dieser Telekommunikationsprojekte?

Adrian: Nein, es gab eine Reihe anderer Probleme bei diesen Projekten. Wenn man drei Faxprojekte gemacht hat, dann hat man Fax als Medium erschöpft. Mehr ist nicht drin. Dasselbe gilt für Slow Scan Television oder Bild-Telefone.

Betrachten Sie die heutige Netzkunst als eine Fortsetzung von dem, was Sie damals gemacht haben?

Adrian: Ich sehe die ganzen verschiedenen Telekommunikationsformen zu einem einzigen Medium verschmelzen. Es gibt jetzt ein Mega-Medium, welches das Telefon, die Massenmedien, das Internet enthält. Es gibt diese Verbindung aller Aufnahme- und Sendetechnologien, und sie sind alle nur Komponenten eines riesigen Mediums. Aber ich glaube nicht, daß das gut für uns ist. Computer sind eigentlich nicht nützlich. Wir delegieren mehr und mehr Aufgaben an diese Systeme, und alles, was sie tun, ist, eine Menge Leute arbeitslos zu machen.

[Rena Tangens & padeluun]

»Bionic«

Durch das Schaufenster in der Bielefelder Markt-
straße 18 sieht man zwei Schreibtische, vollgestapelt mit

Papier, Disketten, Computerzeitschriften. An normalen Wochentagen kann man drinnen Rena Tangens und padeluun zuschauen, wie sie arbeiten, telefonieren, E-mails schreiben. Von draußen sieht das aus wie ein ganz normaler Arbeitsplatz – wäre da nicht dieses kleine Plexiglas-Schild am Fenster. Auf ihm steht: »Büro – eine Installation der Wirklichkeit«. Die Künstler sind anwesend: Der Arbeitsplatz im Schaufenster ist ein Kunstwerk, das padeluun und Rena Tangens seit Mitte der 80er Jahre in verschiedenen Ausstellungen gezeigt haben – mit sich selbst als Teil der Installation.

Hinter dem Büroraum im Schaufenster liegt die Wohnung des Künstlerpaars. In deren Flur befindet sich eine kleine Kiste, die Tangens und padeluun in der deutschen »net community« bekannter gemacht hat als in der Kunstszene: Es ist der Servercomputer der Mailbox »Bionic«, die 1989 ans Netz ging und sich rasch zu einer der wichtigsten Mailboxen in Deutschland entwickelte. In der Kiste, die kleiner als ein Samsonite-Reisekoffer ist, haben sich in den letzten acht Jahren Freundschaften und Feindschaften entwickelt. Auf der Festplatte des Computers wurde ebenso ernsthaft diskutiert und organisiert wie freundlich geplaudert.

Für Tangens und padeluun ist »Bionic« aber auch ein Kunstprojekt. In den 80er Jahren gestalteten sie in Museen und Galerien Kommunikationsfreiräume. Die Mailbox »Bionic« ist die Fortsetzung dieses Konzepts im Cyberspace: ein unabhängiger Raum für Kommunikation im Netz, die Künstler als die Katalysatoren für den Austausch an diesem neuen, immateriellen Ort.

Auch wenn die große Zeit der Mailboxen vorüber zu sein scheint und sich die Online-Kommunikation in die Newsgroups und Mailinglisten des Internets verlagert hat, sind »Bionic« und ihre Betreiber immer noch eine wichtige Institution in der deutschen Netzlandschaft. In den letzten Jahren haben padeluun und Rena Tangens nicht nur ein deutsches Handbuch der Verschlüsselungs-Software PGP veröffentlicht, sondern nehmen als Mitglieder des »Vereins zur Förderung des öffentlichen bewegten und unbewegten Datenverkehrs« (FoeBuD e.V.) regelmäßig an Kongressen, Anhörungen in Bonn und Industriemessen wie der CeBIT teil. Bei solchen Veranstaltungen reden sie mit Leuten, die nicht ahnen, daß sie zwei Künstler vor sich haben, die ihre diversen Vorträge, Gespräche und Artikel als Teil eines fortgesetzten Kunstwerks betrachten, an dem sie seit über einem Jahrzehnt arbeiten.



Rena Tangens (r.) und padeluun (l.) arbeiten seit 1984 unter dem Namen Art d'Ameublement zusammen. Sie leben in Bielefeld.

Tilman Baumgärtel: padeluun, du hast Anfang der 80er Jahre einige Neue-Deutsche-Welle-Platten gemacht, gehörtest auch zu der Berliner New-Wave-Szene und hast Super-8-Filme gedreht. Die Musik aus der Punk- und New-Wave-Zeit und die Art, wie sie präsentiert wurde, war noch sehr stark um das künstlerische Subjekt zentriert: Oben auf der Bühne steht der Sänger, unten das Publikum, und das hört zu. Bei Techno war das zum Beispiel am Anfang anders. Wie kam es zu diesem Bewußtseinswandel von der New-Wave-Version des »Originalkünstlertums« zum Gestalten von sozialen Räumen, dem Ihr Euch in den 80er Jahren zugewandt habt?

Rena Tangens: Das war eigentlich gar kein Bewußtseinswandel. Punk hatte die Botschaft: Das kannst du auch. Drei Akkorde, und los. Es ging darum, anderen zu zeigen: Wir sind stark, das können alle, kommt mit auf die Bühne.

padeluun: Auch eine Super-8-Kamera gab's in jedem zweiten Haushalt und wurde dort nicht verwendet. Das Filmmaterial konnte man bei knapper Kasse einfach – hm – organisieren und selbst Filme machen. Es ging immer darum, anderen Leuten zu sagen: Auch du hast Produktionsmittel, auch du kannst etwas tun und dieses Medium verwenden, um etwas auszusagen, mach 'was los, lad' andere ein, mitzumachen ... Wir wollten Menschen klarmachen, daß jeder Kraft und Einfluß hat. Es ging nicht darum, als Künstler mächtiger oder toller zu sein als die anderen. Naja, vielleicht ein bißchen ...

1984, nach Punk und der Neuen Deutschen Welle, habt Ihr eine Galerie namens Art d'Ameublement gegründet. Woher kam der Name?

Tangens: Der Name Art d'Ameublement kommt von Erik Satie, der eine »Musique d'Ameublement« komponiert hat. Das bedeutete für ihn Musik, die nicht von

anderen angestaunt und bewundert wird. Keine Musik, bei der die Leute im Publikum sitzen und zur Bühne hochschauen, sondern Musik, die benutzt wird wie ein Möbelstück. Sie sollte keine weitere Bedeutung haben, so wie die Wärme im Raum.

Das würde man heute Ambient nennen ...

Tangens: Ja, genau. Es ging darum, einen angenehmen Raum zu schaffen, in dem das Publikum sich willkommen und wohl fühlt. Eines dieser Stücke heißt »Pages Mystique«, und wenn es richtig aufgeführt wird, dauert es mindestens fünfzehn Stunden. 1984 haben wir die Welturaufführung dieses Stücks in voller Länge in der Galerie Odem in Hannover mitgestaltet, weitere Aufführungen gab es dann in Bielefeld, Mannheim, Bamberg, Marl, Karlsruhe, Bremen, Osnabrück.

padeluun: Bei diesen Konzerten nimmst du dir die Zeit und läßt dich darauf ein. Die Leute kommen, weil sie ein Ereignis erwarten. Am Anfang sitzen alle und horchen, aber das bleibt nicht lange so. Da stehen Betten rum, da stehen Stühle rum, das ist schon mal komisch. Der Flügel ist mitten im Raum, nicht auf der Bühne, und es gibt jede Menge Sachen, mit denen man etwas anfangen kann: Videokameras, Spiele, Bücher, ein Buffet ...

Tangens: Eine der besten Aufführungen war in Mannheim in der Feuerwache. Ein Journalist ist mal eben zwischendurch nach Hause gegangen, mit seiner Reise-schreibmaschine wiedergekommen, und hat dann im Konzert gesessen und seinen Artikel über das Ereignis geschrieben. Der hatte es kapiert, daß das Typenhebelgeklapper nicht stört. Und dadurch haben wir gelernt: Wenn wir einen anregenden Raum anbieten, bringen die Leute auch wieder etwas zurück.

padeluun: Durch diese Konzerte hatten wir einige sehr witzige Leute kennengelernt. Ich kannte zwar auch

in Berlin gute Leute. Aber es gab da nie so eine Offenheit wie in kleineren, provinziellen Städten, wie zum Beispiel hier in Bielefeld. Da haben wir uns gedacht: Da kann man auch hier bleiben, und haben hier unsere Galerie Art d'Ameublement – Pour Les Bourgeois Nouveau aufgemacht. Das haben wir bis heute nicht bereut. Hier können wir wirklich Sachen ausprobieren, und wenn in Bielefeld etwas funktioniert, dann funktioniert es überall auf der Welt.



Hacker als Gesamtkunstwerk: die Rechner des ChaosComputerClubs in der Galerie Art d'Ameublement, Bielefeld.

Tangens: Bielefeld ist ja auch Testmarkt für andere Produkte – vielleicht, weil die Westfalen so stur und eigensinnig sind.

In einem der Texte, die damals über Eure Galerie geschrieben wurden, ist von der »Kunst des Nichts« die Rede. Damit war aber nicht gemeint, daß man sich – wie Marcel Duchamp – hinsetzt und nur noch Schach spielt, daß sozusagen die Lebenskunst zur eigentlichen Kunst wird.

Was bei Art d'Ameublement gemacht wurde, waren Aktionen und Performances, die partizipatorisch, heute würde man sagen: interaktiv waren ...

padeluum: Duchamp war durchaus wichtig für uns: Kunst auf diesen Nullpunkt bringen. Es gibt diese zwei Sätze: »Jeder Mensch ist ein Künstler« von Joseph Beuys und »Alles ist Kunst« von Yves Klein. Da mußte ich auch für mich erstmal rausfinden: Warum nenne ich mich eigentlich noch Berufskünstler? Warum machen wir überhaupt noch Kunst? Eine Zeitlang wollten wir auch gar nicht mehr bewußt Kunst machen. Aber dann haben wir entschieden, daß das auch nicht richtig ist, weil dann nur noch irgendwelche Designer oder Studenten vorgeben, Kunst zu machen. Wir dachten uns: »Nein, die Kunst, die es gibt, gefällt uns nicht. Es muß da ein »Weiter« geben.« Die Galerie war der Versuch, sich der Kunst als Freiraum zu bedienen, um etwas zu verändern. Unsere Art, Kunst zu machen, ergibt kein verkäufliches Produkt. Unsere Arbeit manifestiert sich als Prozeß, nicht als Werk. Deswegen haben wir die Administration sichtbar gemacht, indem wir unser Büro ins Schaufenster gestellt und ein Schild hingehängt haben, mit dem wir auf diese Form der Kunst hinweisen.

Tangens: In der Galerie gab es auch keine Sachen, die wir hätten verkaufen können. Was wir machen wollten, haben wir damals Rahmenbau genannt. Wir haben angeboten, Firmen jeden Monat komplett neu einzurichten. Oder wir haben bei Kongress-Veranstaltungen die Tische umgestellt, um die Situation nahezu unmerklich zu beeinflussen. Wir wollten nicht länger künstlerische Produkte als Ablenkung schaffen. Kunst sollte sich nicht mehr auf Dekoration beschränken.

Ihr habt auch den ChaosComputerClub (CCC) aus Hamburg nach Bielefeld zu Art d'Ameublement geholt ...

padeluum: Ja, den CCC haben wir 1985 ein Wochenende lang ausgestellt. Ich kannte aus Düsseldorf den Journalisten Peter Glaser, und als der nach Hamburg

zog, haben wir über ihn Wau Holland und andere Mitglieder des CCC kennengelernt.

Tangens: Das war 1982, da schleppte Sven, ein Mitbewohner von Peter Glaser, einen alten Apple II an ...

padeluun: ... und wir machten die ersten Games. Das war unglaublich ...

Tangens: Wir haben den CCC dann zum Kunstwerk erklärt und in unserer Galerie gezeigt. Das hätten die selbst wahrscheinlich nicht so gesehen, aber wir haben sie drei Tage und drei Nächte als Medienkunst ausgestellt. Wobei die Nächte fast wichtiger waren als die Tage. Das Telefon wurde auseinandergenommen, und jeder, der reinkam, wurde mit der Frage begrüßt: Hast du 'ne NUI?

Eine was?

padeluun: Eine »Network User Identification«. Das war ein Zugangs-Paßwort, mit dem man sich über das Datex-P-Netz der Post in die Datennetze einwählen konnte. Damals gab es ja noch keine Mailboxen oder andere Möglichkeiten für normale User, sich ins Netz zu begeben. Das gab es alles nur auf der ganz teuren High-tech-Ebene.

Tangens: Diese Identifikationscodes wurden in der Regel auf Industriemessen wie der CeBIT aquiriert. Es gibt Leute, die können sich aus dem Augenwinkel zwanzigzeilige Paßwörter merken!

Was haben die CCC-Leute gehackt, als sie hier waren?

Tangens: Wir waren damals unter anderem im Rechner der Washington Post, um zu sehen, was die Nachrichten von morgen waren. Heute wollen die ja, daß man im WorldWideWeb bei ihnen guckt, aber damals war das noch nicht legal.

Und wieso war das Kunst?

padeluun: Weil da wieder Leute waren, die etwas

vom Leben wissen wollten, die etwas einbringen wollten und deren Augen blitzten. Diese Strukturen in der Kunst, diese ganze Kölner Galerieszene Interessierten uns nicht. Da gab es einfach nichts Interessantes mehr, das einem einen Kick oder gar eine Vision gab. Aber hier war etwas, wo wir uns sagten: Da wird was passieren. Da ist ein ganz neues Denken im Umgang mit dem Leben. Das wird die Gesellschaft verändern, vielleicht sogar verbessern. Mal sehen, was dabei rauskommt.

Wir sind auf einmal lieber auf Industriemessen gegangen als auf Kunstausstellungen. Wir haben festgestellt, daß es auch bei diesen Messen Leute gibt, die ganz pfiffige, witzige Ideen haben. Wir haben uns mit zeitgenössischen wissenschaftlichen Theorien beschäftigt, weil wir gemerkt haben: Das geht überhaupt nicht in die Kultur über. Es gibt keine Transferstellen, keine wirkliche Übersetzung.

War das auch eine bewußte Gegenreaktion auf Gruppen, wie die sogenannten »Jungen Wilden«, die zu dieser Zeit mit Ölgemälden in der Kunstszene reüssierten?

Wenn etwas in Bielefeld funktioniert, dann funktioniert es überall auf der Welt

padeluun: Mit diesen ganzen neuen Formen wie Video oder Performance, die uns interessierten, hatte der Kunsthandel ein Riesenproblem, weil es da scheinbar nichts mehr zu verkaufen gab. Diese Malerclique, die es in den 80er Jahren gab, hat darum die Performance wieder auf die Leinwand übertragen. Diesen Akt der Arbeit konnte man dann wieder verkaufen, denn der ließ sich per Quadratzentimeter berechnen und wunderschön in der Galerie ausstellen. Aber wo war der Austausch der Kunst mit der Gesellschaft?

Wie ist die Ausstellung des ChaosComputerClubs

denn »von der Gesellschaft«, also von den Galeriebesuchern rezipiert worden?

Tangens: Mit den Leuten, die zu dieser Veranstaltung in die Galerie kamen, haben wir später den »Verein zu Förderung des öffentlichen bewegten und unbewegten Datenverkehrs« (FoeBuD e.V.) gegründet, aus dem dann die »Bionic« hervorgegangen ist. Es waren zum Teil Menschen, die die Technik interessiert hat, aber auch Leute, die eher philosophisch orientiert waren, sich aber trotzdem einen Rechner zugelegt haben.

Wir sind auf einmal lieber auf Industriemessen gegangen als auf Kunstaussstellungen

padelun: Das macht den »FoeBuD« auch bis heute aus, daß diese Leute keine reinen Technik- oder Netz-Freaks sind, sondern sich aus gesellschaftlichen und kulturellen Gründen der Sache bemächtigten. Und daß es mehr sind als nur wir beide.

Die Ausstellung des CCC war eine Eurer letzten richtigen Ausstellungen. Könnt Ihr den Übergang vom Betrieb einer Galerie zum Betrieb einer Mailbox beschreiben?

Tangens: Wir wollten einen Treffpunkt für Leute schaffen, die sich für Technik, Wissenschaft und Zukunft interessieren, und was das mit Kunst und Kultur zu tun hat. Das war die Veranstaltungsreihe »Public Domain«, die wir seit Anfang 1987 einmal im Monat in dem Jazz-Keller und Jugendzentrum Bunker Ulmenwall gemacht haben. Das machen wir übrigens heute noch.

padelun: Wir wollten, daß die Leute miteinander für sich klar bekommen, was sie mit diesen Geräten eigentlich machen wollen. Wir waren ja keine Technik-begeisterten, die das alles nur geil fanden. Es sollte ein Freiraum werden, der von den Besuchern genutzt werden kann. Der wurde dann auch genutzt, und zwar mit der

einfachstmöglichen Anwendung, nämlich Raubkopieren.

Tangens: Durch das Cracken, also das Entfernen vom Kopierschutz von Programmen, und das Demo- und Vorspannschreiben haben viele Kids hier hervorragend Programmieren gelernt. Damals standen ja noch nicht überall Computer rum. Die Leute kamen von überall her und lernten sich bei der »Public Domain« kennen. Wir sind auch mit nach Venlo in Holland gefahren. Da gab es damals Cracker-Treffen, wo nicht 50 Rechner rumstanden, sondern 500! Und das Kopieren und Cracken war

damals eine Jugendbewegung – die bis heute nicht so recht in das Bewußtsein der Gesellschaft vorgedrungen ist.

padelun: Die erste Idee, die aus der Szene kam, war von einem Typ, der zu uns kam und sagte: »Laß uns doch mal so eine richtig illegale Raubkopier-Party machen.« Die »Public Domain« war ja noch eher ein nettes Treffen. Wir haben gesagt: Okay, das machen wir – das war dann unsere erste Hausdurchsuchung ...

Tangens: Durch diese Hausdurchsuchungen, die damals nicht nur bei uns stattfanden, hat sich bei den Crackern zum ersten Mal ein gewisses politisches Bewußtsein entwickelt. Plötzlich haben die gemerkt, daß sie ihre Adressenlisten nicht offen rumliegen lassen sollten. Damals wurden auch zwei Verschlüsselungsprogramme in Bielefeld geschrieben.

Aus dieser Szene ist die »Bionic« entstanden?

Tangens: Um für die »Public Domain«-Veranstaltung leichter Geräte ausleihen zu können, haben wir den »FoeBud« gegründet, der mittlerweile als gemeinnütziger Verein anerkannt ist. Eine der Ideen, die da aufkamen, war: Wir wollen ein eigenes Mailbox-System haben. Es gab hier nichts vor Ort, außer einer Mailbox von einem ehemaligen Polizisten, der alles im Griff haben

wollte. Da hast du dich eingeloggt, und der hat dich sofort angechattet. Von dem wurde man nur gegängelt; der hat seine Nase in alle Nachrichten gesteckt, auch die Privatpost. Zum Teil hat er sogar private Nachrichten abgefangen und vor dem Versenden gelöscht! Darum haben wir gesagt: Wir wollen ein System, in dem interessante Inhalte stehen und über das wir selbst bestimmen können. Wir haben uns dann für die Mailbox-Software Zerberus entschieden, in der wir später dafür sorgten, daß die Postfächer der Teilnehmerinnen und Teilnehmer verschlüsselt sind ...

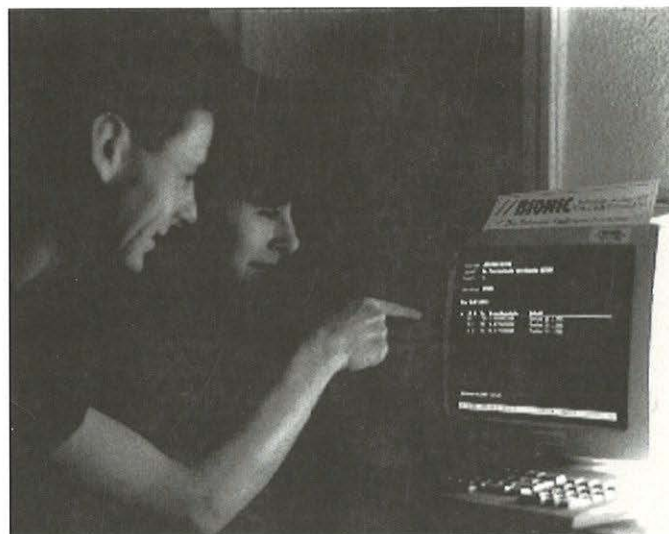
padeluun: ... und wo du verhindern kannst, daß der System-Operator dich anchattet. Der Befehl hat im Sourcecode den Kommentar: »Felix kein Bock auf Dirk«. »Felix« war einer der Programmierer und »Dirk« war der System-Operator, der ihn immer anchattete ...

Die Idee, eine Mailbox zu gründen, klingt wie eine Fortsetzung Eurer vorherigen Kunstprojekte, bloß mit technologischen Mitteln. Ging es Euch darum, mit dieser Mailbox wieder ein Environment, einen neuen sozialen Raum zur Kommunikation zu schaffen?

Tangens: Ja, völlig klar. Mit dem Namen »Bionic« verbindet sich auch die Vorstellung eines eigenständigen Lebewesens. Die meisten Mailbox-Betreiber, und das sage ich jetzt absichtlich männlich, haben sich zu dieser Zeit als Fürst auf ihrem Hügel verstanden, wo sie die Macht über das haben, was die Leute dort unten machen. Denn es ist ja ihr Computer. Wir haben die »Bionic« immer als etwas Eigenständiges betrachtet, wo wir uns nicht um alles kümmern müssen. Und wenn sich jemand daneben benimmt, dann kümmern sich eben auch andere darum, weil sich viele verantwortlich fühlen.

padeluun: Gleichzeitig haben wir aber gesehen, daß wir auch an den technischen Strukturen arbeiten

müssen. Als wir bei der documenta VIII ausstellten, mußten wir den Datex-P-Knoten in Berlin anrufen, weil es in Kassel keinen gab. Diese Kommunikationskosten waren einfach nicht tragbar. Wir haben zum Teil Telefonrechnungen von 3000 Mark gehabt. Wir haben gedacht: Hier wird etwas verborgen, hier wird den Leuten etwas vor-enthalten. Und eine Mailbox ist eine billige Methode, mit der sich viele Leute in ein Datennetz begeben können.

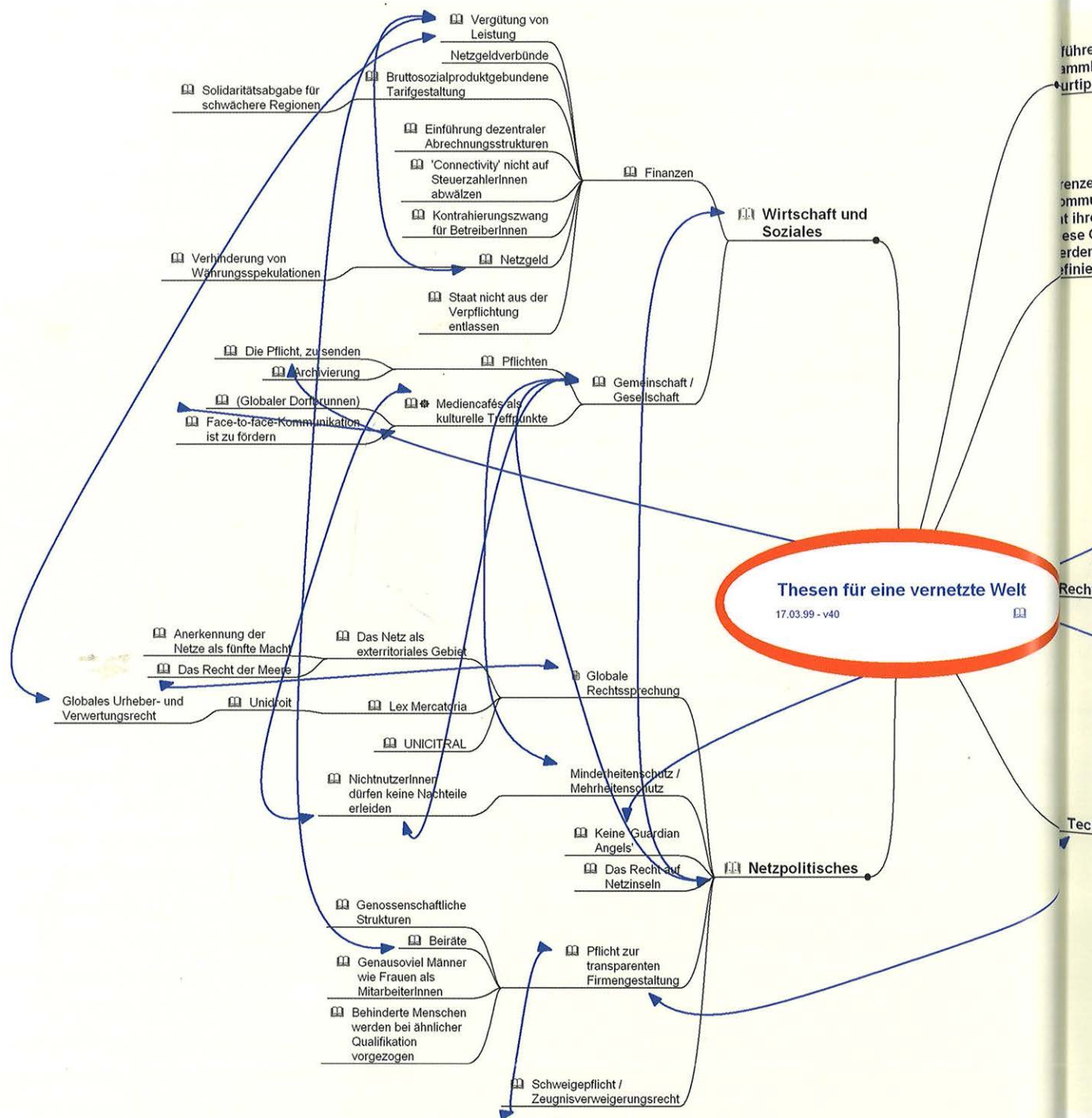


padeluun (l.) und Tangens (r.) vor dem Monitor der Mailbox »Bionic«.

Tangens: Wichtig war für uns, daß es vor Ort eine lokale Struktur gibt und daß die Technik billig sein muß. Mit Zerberus, dem Z-Netz und dem /CL-Netz konnten Menschen, die das tun wollten, mit einem Modem, einem einfachen PC und einer Telefonleitung selber ein Publikationsmedium aufmachen.

Heiko Idensen hat mir erzählt: Wenn padeluun und Rena bei einer Ausstellung eingeladen waren, kam als erstes ein Mensch von der Telekom und hat gefragt, wo die Telefondose hin soll ...

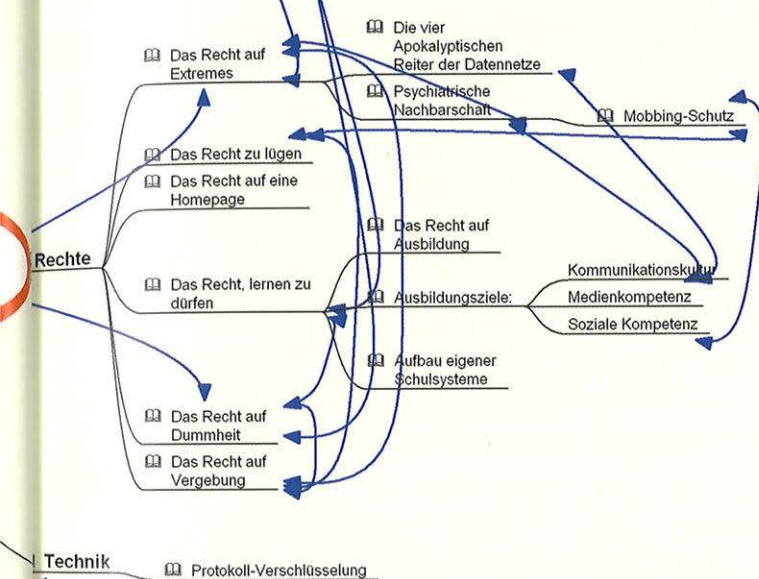
Tangens: (lacht) Ja, wir waren die ersten, die bei



padeluum: Thesen für eine vernetzte Welt (1999).

erführendes
sammlung,
turtips)

grenzenlose
Kommunikation
hat ihre Grenzen.
Diese Grenzen
werden nicht
definiert.



der ars electronica ein Modem mitgebracht haben. Und es war einfacher, schnell mal einen neuen Telefonanschluß legen zu lassen, als die heiligen Telefonanlagen der Veranstalter aufzuschrauben ...

Ein Unterschied zwischen Mailboxen und dem Internet ist, daß es in Mailboxen oft einen viel stärkeren Gemeinschaftssinn zu geben scheint. Vielleicht liegt das daran, daß sie lokal verankert sind und darum der Nutzerkreis kleiner und überschaubarer ist. Eventuell kann man ja sogar seinen Nachbarn online treffen, oder umgekehrt die Leute, die man im Netz kennengelernt hat, besuchen. Darum scheinen sich durch die Mailboxen leichter virtuelle Gemeinschaften zu entwickeln ...

Tangens: Das ist ein ganz interessantes Thema, an dem ich zur Zeit arbeite: In welcher Art von Online-Gemeinschaft hat man eine angenehme Atmosphäre. Die hast du in vielen Newsgroups im Internet nämlich nicht mehr. Darum sind viele Leute gar nicht mehr bereit, da zu schreiben, weil sie sehen, daß es keinen Dank durch Austausch gibt. Ich glaube, daß es ganz wichtig ist, daß die Leute sich für ihr System verantwortlich fühlen und daß sie sich auch persönlich treffen.

padeluun: Die »Bionic« ist deswegen so groß geworden, weil viele Leute in ihr ihre Ideen verwirklicht haben. In anderen Städten hat jede Szene eine eigene Mailbox aufgemacht, aber bei uns haben sich Leute aus den verschiedensten Gruppen zusammengefunden: das Umweltzentrum hat eine Datenbank mit Nitratdaten angelegt, das »Soli-Net« ist über einen Gewerkschafts-Aktivisten dazugekommen, Heiko Idensen von »Pool Processing« hat bei uns seine ersten Online-Experimente mit Hypertext gemacht ...

Worin liegt der Unterschied zwischen der Kommunikation in einer Mailbox und der im wirklichen Leben?

padeluun: Auch in unserer Medienwelt ist die breitbandigste Kommunikationsmöglichkeit die direkte, wo ich alle Ebenen der Kommunikation einsetzen kann, vom Rascheln meines Kleidungsstoffes über den Geruch bis hin zur direkten Rückmeldung via Körpersprache, die oft den wesentlichsten Gehalt der Kommunikation trägt. Die sonstigen eingesetzten Medien dienen vor allem als Aufmerksamkeitsträger – als Hinweise auf das Eigentliche, ohne das Eigentliche zu sein.

Bekannt geworden ist die »Bionic« auch durch das »Zamir-Net«. Könnt Ihr darüber etwas erzählen?



Crackertreffen bei der »Public Domain«, Bielefeld 1987.

Tangens: Das kam von Eric Bachman, einem radikalen Pazifisten, der aus den USA ausgewandert war, weil er keinen Kriegsdienst leisten wollte. Der war in Jugoslawien, als sich da der Bürgerkrieg anbahnte, und hat mit verschiedenen Friedens- und Menschenrechtsgruppen zusammengearbeitet. Für die war ein großes Problem, daß sie nicht miteinander kommunizieren konnten, weil die Telefonleitungen zwischen Serbien und Kroatien blockiert wurden. Darum wurde das Projekt »Communication Aid« ins Leben gerufen, bei dem Faxe nach London

geschickt und von dort zurück in die anderen Landesteile Jugoslawiens weitergeleitet wurden. Das war sehr umständlich, und darum sind die Leute in Zagreb auf die Idee gekommen, daß das mit Computer und Modem viel einfacher geht. Darum hat Eric Bachman sich von uns zeigen lassen, wie einfach sich mit Zerberus ein Computernetzwerk aufbauen läßt.

padeluun: Wir haben damals gar nicht kapiert, wie wichtig das werden würde. Anfangs war der Knoten, über den die Nachrichten geschickt wurden, in Wien. Aber der wurde dann zur »Bionic« verlegt, weil der Service hier zuverlässiger war. Die Daten werden jetzt zum Beispiel von Belgrad zu uns geschickt und dann von uns vollautomatisch nach Zagreb weitergeleitet.

Tangens: Interessanterweise sind in Ex-Jugoslawien viele Frauen online. Die Gesellschaft ist dort an sich sehr patriarchalisch strukturiert. Aber der Krieg hat es mit sich gebracht, daß Frauen viele Aufgaben übernommen haben, mit denen sie vorher nichts zu tun hatten. Die meisten, die online gegangen sind, hatten ein konkretes Anliegen – vermißte Angehörige wiederfinden, mit ehemaligen Nachbarn Kontakt aufnehmen, Flüchtlingshilfe, Engagement gegen Krieg und Nationalismus.

Einige von der »Zenska Infoteka« – das ist das Fraueninformationszentrum in Zagreb – haben eine serbokroatische Anleitung für das Mailprogramm Crosspoint geschrieben. Die »Infoteka« veranstaltet auch Seminare für Frauen. Eines davon habe ich gemeinsam mit einer Frau von »GreeNet London« gestaltet. Dazu waren Frauen aus allen Regionen Ex-Jugoslawiens eingeladen. Am Ende des Seminars ist an jede Region ein Rechner vergeben worden. Mit der Auflage an die Frauen, daß sie ihr gerade erworbenes Wissen bei sich vor Ort weitergeben und daß sie jede Woche mindestens einmal etwas in die

»Zamir«-Bretter schreiben. Ein geniales Konzept finde ich – so werden die Erfahrungen und der Alltag von Frauen sichtbar.

Im Zusammenhang mit dem »Zamir-Net« hat es in der »Bionic« auch eines der größten Experimente mit kollektivem Schreiben gegeben: Das europäische Tagebuch ...

padeluun: Wam Kat aus Zagreb schreibt seit 1992 ein Tagebuch, das er über die Netze veröffentlicht. Peter Glaser war von diesem »Zagreb Diary« sehr beeindruckt. Er hat einige Texte übersetzt und in die »Bionic« eingelegt. Dann hat er im Rahmen der »Wiener Literaturtage« dazu aufgerufen, selbst Tagebuch zu schreiben, um ein vielfältiges Bild von Europa dadurch herzustellen, daß viele Leute etwas über ihren Alltag berichten.

Tangens: In dem Brett »T-Netz/Tagebuch« sind echte Juwelen geschrieben worden. Da gab es Sachen aus Wien, aus Hamburg, aus Bielefeld, aus dem Ruhrgebiet, aus Martinroda, aus Leipzig. In diesem Brett findet man ein wunderbar facettenreiches Bild vom Jahr 1993. Wenn man das heute liest, fallen einem ganz viele Sachen wieder ein, die sich da ereignet haben.

padeluun: Das Brett ist leider ein bißchen eingeschlafen. Sowas läuft nur, wenn sich jemand immer weiter darum kümmert. Sonst verwildert der Kommunikationskanal.

Könnte man sagen, daß die »Bionic« eine »soziale Skulptur« im Sinne von Joseph Beuys war?

padeluun: Kann sein. Dazu weiß ich zu wenig darüber, was Beuys damit gemeint hat.

Tangens: Das haben sehr viele gesagt, wenn ich über die »Bionic« erzählt habe. Darum ist es wahrscheinlich, daß es stimmt (lacht).

Wenn man in Eure Biographie schaut, fällt auf, daß Ihr in den letzten Jahren immer seltener an Kunstaustel-

lungen teilgenommen habt, aber immer öfter an der CeBit, an Anhörungen in Bonn oder bei Software-Unternehmen. Ihr gehört heute zu den wichtigsten Lobbyisten der deutschen Netz-Community. Habt Ihr Euch aus der Kunstproduktion verabschiedet?

Tangens: Nein. Das hat immer noch mit Kunst zu tun, nämlich Einfluß auf den Rahmen zu nehmen. In diesem Fall auf den kulturellen, politischen und gesetzlichen Rahmen, in dem Online-Kommunikation stattfindet. Auch das ist Rahmenbau. Aber das wird vielleicht erst später verstanden werden.

[Heiko Idensen]

Wenn in Deutschland über Literatur im Internet gesprochen wird, fällt in der Regel als erstes ein Name: Heiko Idensen. Der Hannoveraner Autor und Künstler organisiert seit Ende der 80er Jahre »computervermittelte« Schreib- und Kunstprojekte. Im folgenden Interview spricht er über seine literarischen Experimente mit Computern, Internet und Hypertext.

Als unermüdlicher Netzwerker ist Idensen seit mehr als zehn Jahren aktiv, und hat neben theoretischen Texten auch eigene CD-ROMS und Internetprojekte produziert. Seine Homepage ist eine der am besten sortierten Listen von Internetadressen zu Netzliteratur und -kunst. Er unterrichtet an der Universität Hildesheim und hat kürzlich eine CD-ROM zur deutschen Medientheorie der 80er und 90er Jahre veröffentlicht.



Geboren 1956 in Hannover. Lebt in Hannover.

Tilman Baumgärtel: Heiko, du bist in Deutschland einer der wichtigsten Protagonisten von kollaborativem, »computervermitteltem« Schreiben, sowohl in der Theorie als auch in der Praxis. Kannst du erzählen, wie du als studierter Germanist an den Computer gekommen bist?

Heiko Idensen: Da gab es zwei auslösende Erlebnisse. Das eine war 1984 der Besuch der »Immaterialien«-Ausstellung im Centre Pompidou in Paris, die von dem postmodernen Philosophen Jean-Francois Lyotard mitkonzipiert worden war und bei der es darum ging, ob man die Postmoderne ausstellen kann. Dazu gehörte auch ein Schreibprojekt, bei dem französische Philosophen über das »Minitel«-System, das französische BTX, diskutierten. Lyotard hatte fünfzig Begriffe wie »Abwesenheit« und »Navigation« ausgegeben, also Sachen, die immer noch aktuell sind. Daran konnte man in der Ausstellung weiterschreiben. Obwohl ich noch nicht mal die französische Tastatur bedienen konnte, hat mich das unglaublich beeindruckt. Das andere Erlebnis war kurze Zeit danach in Hannover. Ich hörte Radio und plötzlich heißt es: »Und jetzt senden wir unsere Zeitschrift für den C 64 – bliep, bliep, bliep, bliep.«

Also eine Datenübertragung über das Radio, mit der Software für den »Volkscomputer« Commodore 64 verbreitet wurde?

Idensen: Ja. Das war ein kleines Kulturmagazin mit Bildern und einem Bericht von irgendeinem Computertreffen, das da per Radio übertragen wurde und das man auf Kassette aufnehmen und dann in den C 64 einspielen konnte. Ich dachte damals bloß: Was war denn das?

Hattest du selbst damals schon einen Computer?

Idensen: Nein, ich habe mir erst 1987 einen Amiga gekauft. 1988 habe ich dann auf dem Osnabrücker

Medienfestival mit Matthias Krohn unter dem Namen »Pool Processing« eine Literaturdatenbank mit unseren Lieblingszitaten gemacht. Bei mir kam das alles von der experimentellen Literatur her. Ich hatte vorher versucht, eine Mischung aus autobiographischen und theoretischen Zitat-Collagen zu schreiben – durchsetzt mit filmischen und musikalischen Einspielungen in die Texte. Später versuchte ich mich an einem Videomagazin. Aber irgendwie stimmte jeweils das Medium nicht!

In Osnabrück 1988 wollten wir radikaler mit den Möglichkeiten der Medien arbeiten: Wir wollten eine Festivalzeitung machen und haben unseren alten Laserdrucker und zwei 286er Computer mitgebracht. Wir haben in so einer alten Lagerhalle ein Electronic Café gemacht, wo wir die ganze Zeit gearbeitet haben. Die Idee zu dieser Festivalzeitung ging aus von dem Agentenbegriff bei Kittler. Wir haben gesagt: »Wir sind Informationsagenten und wollen hier einen Diskursraum schaffen.«

Gleichzeitig hatten wir entschieden, daß wir das auch ausdrucken müssen, damit es nicht nur im Computer zirkuliert. Es gab also nachmittags eine Ausgabe und eine um Mitternacht. Wir haben auch alles veröffentlicht, was andere an unseren Computern geschrieben und in eine Datenbank eingegeben hatten, ohne es zu redigieren. Vilém Flusser war damals auch da, den haben wir interviewt, und der hat sich von der Medienphilosophie her auf die ganze Sache eingelassen. Aus dem Material, das damals zusammengekommen ist, haben wir dann die »Imaginäre Bibliothek« entwickelt, die wir 1990 auf dem Medienkunstfestival ars electronica in Linz gezeigt haben.

Hattest du schon vorher mit Kunst zu tun?

Idensen: Ende der 70er Jahre kam ich im Umfeld von Punk, Performance- und Copy-Art mit Aktionsformen in Kontakt, die ein radikales Zusammenführen von All-

tagskultur und ästhetischer Produktion zum Programm hatten. In der Off-Galerie »Werkstatt Odem« in Hannover fanden neben Konzerten auch Performance-Festivals statt: Es gab dort zum Beispiel eine Aufforderung, zwei Wochen in der Galerie zu wohnen und einfach seine Medien und Materialien mitzubringen, an denen man gerade arbeitet. Ich brachte damals meine Schreibmaschine und schrieb an meiner Magisterarbeit. Die Erfahrungen aus solchen kollaborativen Kunst-Events habe ich in meinen späteren Medien- und Netzprojekten immer wiederzubeleben versucht. Anregungen zur Interaktion hat es natürlich auch schon vorher in der Literatur gegeben, zum Beispiel in Laurence Sternes »Tristram Shandy«, wo der Leser aufgefordert wird, in einen leeren Rahmen ein Bild seiner Geliebten zu malen.

Technologisch fängt die Hypertext-Idee nach dem Zweiten Weltkrieg mit der Umstellung von Kriegswissenschaften zu ziviler Technik an

Sind diese Experimente mit kollaborativem Schreiben beim Publikum angekommen, oder war das eher was für Computerleute?

Idensen: Anfangs waren die Kommunikationsprojekte etwas für die Computer-Maniacs, aber dadurch, daß wir in Osnabrück eine Zeitung machten, die auf dem Festival verteilt wurde, kamen auch Leute, die inhaltlich interessiert waren. Wir hatten einen kritischen Artikel über Jürgen Claus veröffentlicht, mit dem Titel »Jürgen Claus ist der Lou van Burg der Medienszene.« Jürgen Claus, ein Medienkünstler, lief bei uns auf, brüllte rum und wollte uns verklagen. Aber eigentlich wollte er nur wissen, von wem der Artikel war, ob das ein relevanter Mensch geschrieben hatte oder nur irgendein Student.

Danach lief die Festival-Zeitung als gemeinschaftliches Schreibprojekt ziemlich gut. Im Internet ist es jetzt natürlich viel einfacher, solche Diskursexperimente zu praktizieren.

War die »Imaginäre Bibliothek« noch offline oder schon online?

Idensen: 1990 wollten wir beim Medienfestival Osnabrück eine Mailbox installieren, was aber nicht so einfach war. Ich bin nach Hamburg zum ChaosComputer-Club gefahren und habe ein postzugelassenes Modem geholt. Sowas hat damals noch 3500 Mark gekostet. Wir haben die ganzen Texte, die wir hatten, in diese Mailbox gelegt und jeden Abend geguckt, ob jemand was geschrieben hatte. Der einzige, der mitgemacht hat, war Peter Glaser, der ein ganzes Buch in die Mailbox gelegt hat. padeluum war damals auch da und hat uns gesagt, daß es gar nichts bringt, das bei einem Festival hinzustellen. Wir müßten das im sozialen Kontext laufen lassen. Danach haben wir dann ein eigenes Brett in der Mailbox »Bionic« eingerichtet, die von ihm mitbetrieben wurde.

Nach der Erfahrung bei den Festivals hatten wir entschieden, daß es nicht genügt, ein paar Computer aufzustellen. Wir wollten das Ganze etwas mehr inszenieren, ohne gleich Medienkunst zu machen. Andererseits wollten wir auch nicht wieder eine reine Dienstleistung liefern, also Berichterstattung, Archiv, Zeitung produzieren. Der nächste Schritt war daher, so einen literarischen Raum mit unseren Lieblingsbüchern aufzubauen. Das war immer noch geprägt von dem »Labyrinth der Bibliothek«, das ich bei der »Immaterialien«-Ausstellung in Paris gesehen hatte. Dafür haben wir auch zum ersten Mal mit einem Hypertext-System auf DOS gearbeitet, das »HyperPad« hieß.

```

Files Contents Windows Navigate Search Print Options About
[C:\TXTTOU~1\PC-TXT\TXTOUREN.#01] 1=[1]
[ ]
umfassenden telematischen Vernetzung, in der die individuellen
Produktionsformen in gesellschaftliche Kommunikation umgewandelt werden ...
Die Poesie kann von allen gemacht werden!

Wissens Landkarte*

TXTOuren Teilnahme
Die Teilnahme am Netz-Werk-Schreib-Projekt läuft über verschiedene Mail-
Boxen:
Im ZERONET (von hier aus kam der Impuls für dieses Projekt von Robert
Adrian X und Gerfried Stocker):
GRAZ: 43-316-912 786
(SYSOP Horst Hoertner, der auch die HyperTextOberfläche für die Box
programmiert hat)
VIENNA: 43-1-504 5320 (SYSOP Matthias Simkovics)
INNSBRUCK: 43-512-587 454 (SYSOP Hans Soukup)
(gefördert von der Steirischen Kulturinitiative)

Für Deutschland ist folgender Einstiegspunkt gegeben:
// BIONIC- MAILBOX (Bielefeld, Zerberus-Netz)
0521-68000 (einloggen mit: "pool")

[Exit] [Dir] [Next] [Table] [PgUp] [PgDn] [Tab] [Enter] [sTab] [BkSp]

```

DOS-Hypertextprogramm »TXTOuren« von »Pool Processing«.

Kannst du den Begriff Hypertext erklären?

Idensen: Technologisch fängt die Hypertext-Idee nach dem Zweiten Weltkrieg mit der Umstellung von Kriegswissenschaften zu ziviler Technik an. Vannavar Bush hat in seinem Aufsatz »As we may think« das sogenannte »MEMEX«(Memory Extender)-Verfahren beschrieben. Dabei spielte der Gedanke der Vernetzung eine Rolle, allerdings noch nach einem analogen Modell. Bush stellte sich einen wissenschaftlichen Arbeitsplatz vor, an dem man die verschiedensten Informationen, die auf Mikrofilme gespeichert waren, abrufen konnte. Die sollten auch schon untereinander durch Links verbunden sein ...

So wie heute die Dokumente im WorldWideWeb miteinander »verlinkt« sind ...

Idensen: Genau. Die ganzen Ideen, die dann später in den verschiedensten Hypertext-Programmen umgesetzt wurden, steckten da schon drin. In den 60er und 70er Jahren wurden diese Verfahren von verschiedenen Software-Unternehmen ausprobiert. Ted Nelson hatte 1965 dafür den Begriff Hypertext geprägt. Apple hat dann 1982 die Software »Hypercard« herausgebracht. Diese war auf den alten Macintoshs serienmäßig installiert und eins der ersten Programme, womit man als Computerlaie relativ leicht Hypertexte erstellen konnte.

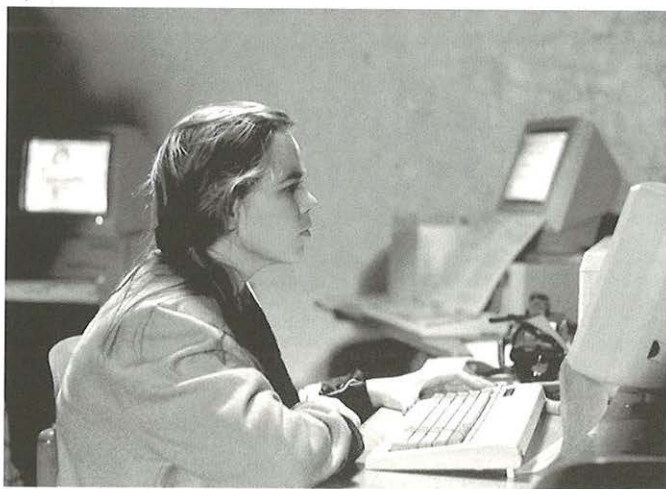
Dabei gibt es interessante Überschneidungen, die damals wahrscheinlich niemand bewußt gewesen sind: Fast zur selben Zeit, als Ted Nelson den Begriff »Hypertext« geprägt hat, schreibt auch Derrida in der »Grammatologie« vom »Text als Gewebe«, durch den sich der Leser – heute würde man sagen: der »User« – manövriert.

Idensen: Nicht-lineare Literaturformen hat es aber schon vorher gegeben. Das war meine Transferarbeit in der »Imaginären Bibliothek« gewesen: zu zeigen, wo es schon vorher nicht-lineare Strukturen in der Literatur gegeben hat. Das ging von Indexsystemen über lexikalische Strukturen bis zur visuellen, konkreten Poesie. In der »Imaginären Bibliothek« haben wir Beispiele dafür zur Verfügung gestellt. In der Literaturtheorie gab es zu dieser Zeit bereits den Begriff der Intertextualität. Es ging nicht mehr um den einzelnen Autor und den einzelnen Text, sondern um die Frage: Wie hängen die Literaturen zusammen? Wer ist wovon inspiriert und schreibt welche Strukturen neu? Gleichzeitig wurden von den Post-Strukturalisten der Autor und der Text für tot erklärt, und damit auch das Buch und die Linearität, oder allgemeiner: die Schrift und die Spur. Da gab es im Grunde auf der Theorieebene schon Netzwerkkonzepte.

Nur, daß dafür noch die richtige Software fehlte ...

Idensen: Ja, es mußten erst graphische Oberflächen und die Mouse erfunden werden, mit der man die Links zwischen den verschiedenen Textebenen ansteuern konnte. Theoretisch geht das natürlich schon mit nicht-visuellen Computersprachen wie DOS oder UNIX. Aber zum Hypertext gehört auch die Neuerfindung der alten Gedächtniskünste: Wie organisiert man Wissen? Wie bildet man Strukturen ab? Das geht nicht, indem man einfach eine Indexdatei schreibt. Bush spricht davon, die Sachen alphabetisch oder zeitlich zu organisieren,

aber man kann es eben auch mit einer Graphik machen, und zum Beispiel ein Haus oder einen Stadtplan als Metapher benutzen, auf die man seine Inhalte legt. So wurde es auch in der experimentellen Musik gemacht: Man nimmt eine graphische Vorlage – zum Beispiel medizinische Daten – und erklärt diese einfach zur Partitur und die einzelnen Elemente und Linien zu Noten oder anderen musikalischen Parametern, und spielt das mit Instrumenten nach. Da hat man sich ja auch sehr stark mit Räumen und Typographien beschäftigt.



Eine Userin liest beim Osnabrücker Medienfestival in der Kunst-Datenbank der »Agentur für ästhetische Informationen«, 1989.

Oder nimm Daniel Spoerri: Der hat Bücher gemacht, in denen er einen Tisch als Inhaltsverzeichnis benutzt. Die einzelnen Gegenstände auf dem Tisch haben Nummern, die auf die verschiedenen Seiten verweisen. Da kann man auch sagen: Das ist die Homepage des Buchs, und du springst von den einzelnen Gegenständen zu den verschiedenen Geschichten. Diese Verweismethoden gab es also schon in der Literatur und der bildenden Kunst und jetzt eben auch bei den graphischen Benutzeroberflächen von Computern.

Du hast vorhin dieses Programm »HyperPad« erwähnt. Kannst du sagen, was Ihr damit gemacht habt?

Idensen: Matthias Krohn, mein Partner bei »Pool Processing«, hat »Hunderttausend Milliarden Gedichte« von dem französischen Schriftsteller Raymond Queneau als Computerprogramm geschrieben. Das waren Gedichte, die als eine Art Permutation entstanden. Außerdem hat er »Mesostics« von John Cage programmiert, bei dem man Begriffe eingeben konnte und die Wörter wurden so geordnet, daß man sie auch vertikal lesen konnte. Es gab einen passiven Datenbestand und einen Bereich, in dem man selbst etwas erstellen konnte.

Dadurch, daß sich die Computer-Systeme so schnell verändern, ist da ja wahrscheinlich einiges schon wieder verlorengegangen, obwohl es gerade mal ein paar Jahre alt ist. Die Anwendungen, die für »HyperPad« geschrieben worden sind, müßte man zum Beispiel komplett neu programmieren, wenn man sie ins Netz bringen wollte.

Idensen: Ja. Diese Datenbank, die wir angelegt hatten, habe ich 1995 für das WorldWideWeb in HTML konvertiert. Das waren fünftausend Links, die ich per Hand erstellen mußte. Das hat ein paar Wochen gedauert. Danach habe ich die Arbeit an der »Imaginären Bibliothek« eingestellt und nur noch Links zu anderen Projekten auf die Seite genommen. Einige der aktiven Bücher gab es inzwischen auch woanders im Netz, zum Beispiel Queneaus Sonette.

Richtig wirkungsmächtig sind diese literarischen Experimente mit Hypertext aber nie geworden. Das ist immer eine Sache für Spezialisten geblieben ...

Idensen: Ja, das stimmt. In den USA war das ein bißchen anders. Da gab es schon Ende der siebziger Jahre diese sogenannten Textadventures. Das waren Computerspiele, bei denen sich der User durch einen Text manö-

vrieren mußte. Wenn man zum Beispiel den Befehl »go north« eingab, bewegte man sich in eine bestimmte Richtung. Die waren später strukturell auch für andere Hypertext-Experimente wichtig. Da ging man auch in Räume oder durch Landschaften. Bei den Textadventures konnte man Pistolen aufheben, man mußte was suchen oder etwas erraten. Weil das Spiele waren, die vor allem bei Jüngeren beliebt waren, beschäftigten sich allerdings Literaten und Theoretiker kaum damit.

Wie können wir damit umgehen, wenn die Literatur räumlich wird?

Mein Eindruck ist, daß diese ganzen literarischen Hypertext-Experimente direkte Folgen von neuer Software gewesen sind. Stimmt das?

Idensen: In den 80er Jahren wurden zwei Programme entwickelt, mit denen man als Laie Hypertexte schreiben konnte. Das eine war das erwähnte »Hypercard« von Apple, das andere hieß »Storyspace«. Das hatte 1986 der amerikanische Schriftsteller Jay Bolter zusammen mit Michael Joyce und der Firma Eastgate Systems entwickelt. Im Gegensatz zu »Hypercard«, wo alle Textteile auf Symbolen standen, die wie Karteikarten aussahen, wurden bei »Storyspace« auch die Links zwischen den Textelementen dargestellt. Damals entstand zum ersten Mal eine Szene, die theoretisch und schriftstellerisch mit dieser Technik umging.

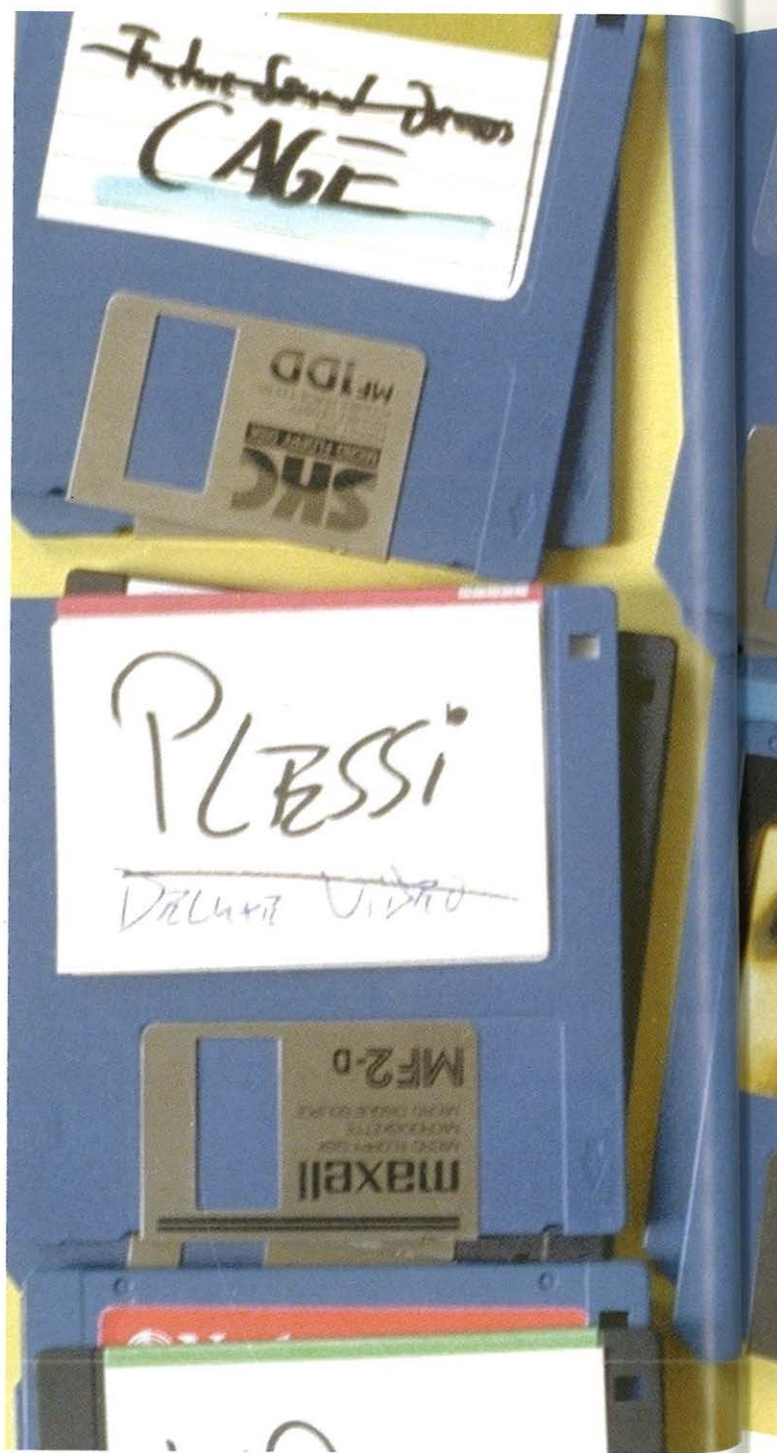
Einerseits gab es Leute wie Jay Bolter, die um diese neue Technologie eine ganze Literaturtheorie entwickelten und sich fragten: Wie können wir damit umgehen, wenn die Literatur räumlich wird? Und andererseits gab es jemand wie Michael Joyce, der Schriftsteller war. Der hatte schon vorher mit dem Computer und Textverarbeitungssystemen gearbeitet, sich aber immer etwas

ganz anderes gewünscht. Als Prototyp für Hypertext-Literatur hat er dann die Story »Afternoon« geschrieben und gleichzeitig das Programm »Storyspace« mitentwickelt, mit dem man das überhaupt erst machen konnte. »Storyspace« hat dann leider nie die Verbreitung gefunden, die es verdient hätte. Das war ein gutes System, um etwas zu entwerfen. Man hatte so eine Art Baum- oder Netzstruktur, aber man konnte sich den Hypertext auch als Karte anzeigen lassen. Leider brauchte man dafür riesige Bildschirme. Als ich mit diesem Programm die »Imaginäre Bibliothek« gemacht habe, konnte ich nicht mehr als zwanzig Sachen miteinander verlinken, weil dann der Bildschirm voll war und niemand mehr diese Netze lesen konnte.

Trotzdem hat erst das WorldWideWeb das Prinzip des Hypertextes wirklich durchgesetzt ...

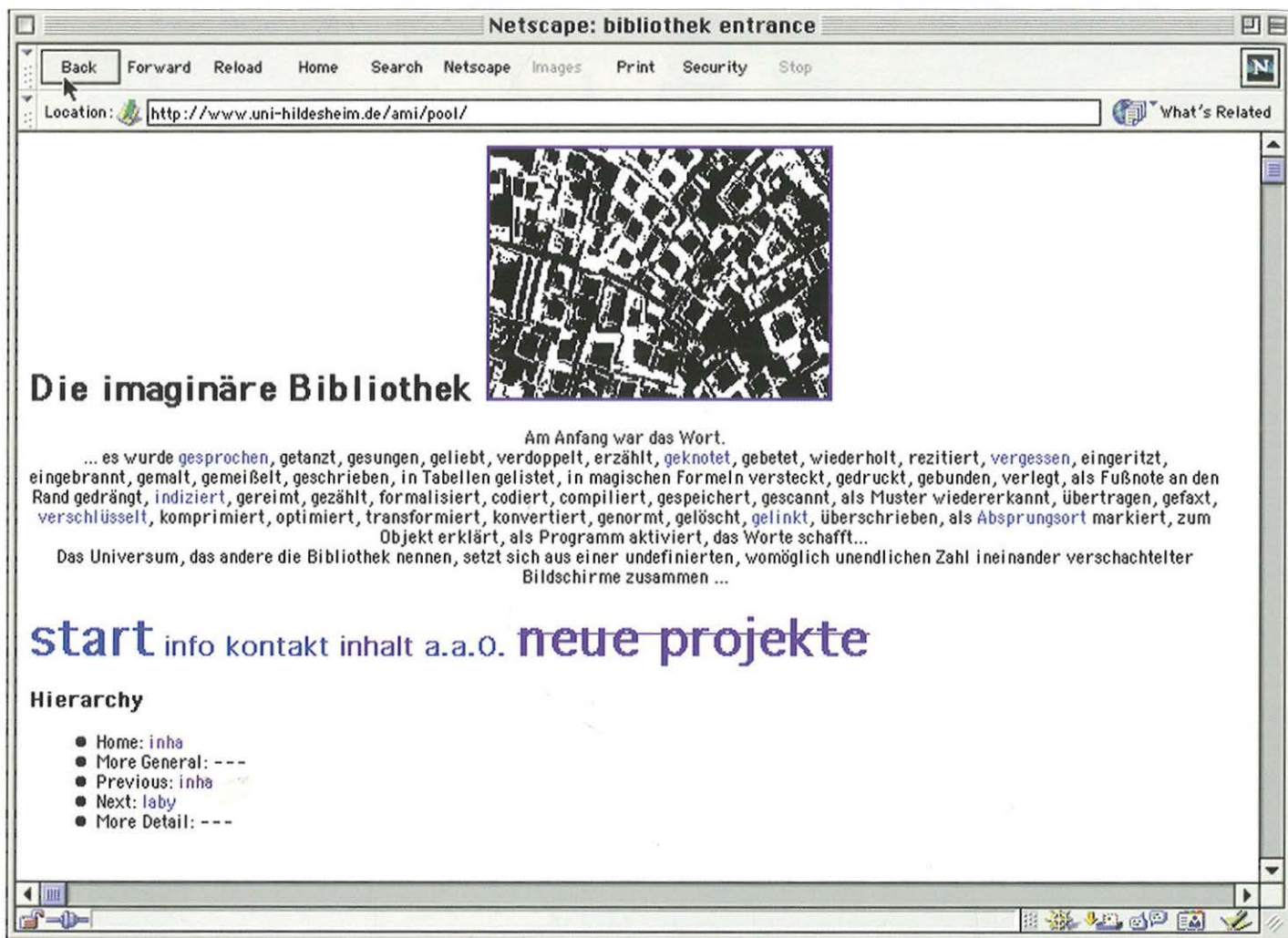
Idensen: Diese literarischen Experimente gingen recht nahtlos ins Web über. Vorher gab es das Problem, daß diese ganzen Programme nur auf einem Rechnertyp liefen. Wenn jemand einen PC hatte, konnte er sich unsere Sachen nicht ansehen, weil die mit einem Macintosh-Rechner gemacht worden waren. Es war zwar sehr schön, mit einem Mac zu arbeiten, aber die meisten, die in Deutschland als Schriftsteller oder Journalist arbeiteten, hatten einen PC. Das war unmöglich, weil nichts miteinander kompatibel war. Da war es natürlich ein richtiger Urknall, als es für das WorldWideWeb plötzlich diesen einfachen Code »Hyper Text Markup Language« (HTML) gab, den man mit jedem Texteditor schreiben kann, und man gleichzeitig mit dem Internet auch noch ein Netzwerk hatte, das man für die Verteilung seiner Arbeiten benutzen konnte.

Beim WorldWideWeb ist Hypertext allerdings ein Navigationsmittel, keine literarische Technik ...



Kunst auf Diskette aus der Datenbank von »Pool Processing«.





Idensen: Natürlich. Aber es gab immer schon den pragmatischen Aspekt des Hypertextes, zum Beispiel bei Hilfe-Systemen in Computerprogrammen, oder auch, um größere Datenbestände und Archive zu visualisieren und benutzbar zu machen. So, wie es jetzt das Web im letzten, radikalen Schritt macht.

Gibt es bei den Hypertext-Projekten, an denen du selbst gearbeitet hast, einige, bei denen dir das Schmökern

wirklich Spaß macht?

Idensen: Nach wie vor die »Imaginäre Bibliothek«. Das waren weitergeschriebene Lieblingszitate in einem neuen Kontext. Das ist für mich nach wie vor inhaltlich und sprachlich interessant, besonders wegen der Struktur. Bei späteren Projekten wie »Hyperknast« haben wir stärker an der Struktur gearbeitet und uns stärker mit der Metapher beschäftigt.

Ich als Leser finde es etwas immer etwas schwierig, mich durch die Gedankenverbindungen anderer Leute zu bewegen. Man kommt sich da schnell manipuliert vor.

Idensen: Es geht ja gerade um diese labyrinthische Struktur. Wir waren mit der »Bibliothek« auch auf Informatikerkongressen und haben denen das als Werkzeug des Verirrens erklärt und behauptet, daß genau dieser Aspekt des »Lost in Hyperspace« unser Ziel wäre. Die haben dann Evaluationen von der »Bibliothek« gemacht und uns damit kritisiert.

Es gibt diesen Spruch über Raser: Ich weiß zwar nicht, wo ich hinfahre, aber dafür bin ich schneller da. Ein bißchen kommen mir auch viele Hypertexte so vor: Man hat zwar diese interessanten Möglichkeiten der Navigation, aber eigentlich liest man den Text gar nicht, durch den man sich da bewegt.

Idensen: Bei dem vorhin erwähnten »Afternoon« funktioniert es schon und bei der »Bibliothek« eigentlich auch. Da haben wir viel mit assoziativen Links gearbeitet. Das sind natürlich meine Assoziationen, aber es gibt auch inhaltliche Links, also diese Pfade, mit denen man sich sozusagen quer durch den Text bewegt und zum Beispiel der Spur »Visualität von Text« folgt. Genauso ist es bei »Hypertext Hotel« von Robert Coover, wo man der Spur von Schlüsseln folgt, die quer durch alle Zimmer und die Geschichten gehen. Natürlich kann man immer sagen: Schau dir James Joyce ein, da gibt es das ja auch schon. Es gibt kaum Hypertexte, wo Form, Inhalt, Programmstruktur und Userführung auf ideale Weise zusammenfallen. Meist werden ganz bestimmte Sachen damit erforscht.

Über Hypertexte wird gerne gesagt, daß der Leser bei ihnen mehr Freiheit hat und daß ein Teil der Autorenrolle vom Schriftsteller an den User übergeht. Mir kommt

es dagegen so vor, als ob der Autor bei Hypertexten eigentlich noch viel mehr Kontrolle über den Leser hat als bei einem konventionellen Text, bei dem ich trotz seiner Linearität selbst entscheiden kann, wie ich mich durch den Text bewege und zum Beispiel mit den Gedanken abschweifen kann ...

Zum Hypertext gehört auch die Neuerfindung der alten Gedächtniskünste

Idensen: Das ist der härteste Vorwurf gegen den Hypertext – daß er die assoziative Struktur eines Textes veräußerlicht und die Imaginationen des Lesers, die zum Beispiel durch metaphorische Verweise angeregt werden, nicht zuläßt. Daß Lesen eine Art Zappen ist, wo man nur noch Links folgt, und weder Erkenntnisgewinn noch ästhetische Lust dabei ist.

Aber solche Vorwürfe hat es schon viel früher gegeben. Schon bei Plato heißt es ja, daß die Schrift ein Medium des Vergessens ist. Das Ideal des Redners ist es, frei zu sprechen. Alles andere ist zu verdammen, weil es bloß äußerliche Zeichen sind, die nicht wirklich gelernt sind. Noch im 15. Jahrhundert gibt es von dem Abt Johannes Trithemius in seiner berühmten Schrift »Zum Lob der Schreiber« Aussagen, in denen er die Mönche seines Klosters auffordert, weiter mit der Hand zu schreiben, weil das gedruckte Wort nicht verkörpert und sich nicht richtig »in die Seele« einschreibt.

[Wolfgang Staehle]

»The Thing«

Wahrscheinlich hat niemand so viele Künstler ans Netz gebracht wie Wolfgang Staehle. Die Kunst-Mailbox »The Thing«, die der Deutsch-

amerikaner von 1991 bis 1995 in New York betrieb, war für viele Künstler der erste Kontakt mit einem Online-Medium. Einige von ihnen sind bis heute in der Netzkunstszene als Künstler, Kritiker oder Galerist aktiv: an »The Thing« beteiligten sich unter anderem Jordan Crandall, Rainer Ganahl, Pit Schultz, Dellbrügge/de Moll, Peter Fend, Joshua Decker, Benjamin Weill, Hans-Christian Dany, Julia Scher und Michael Krome. Wolfgang Staehle gab für die Arbeit mit »The Thing« eine erfolgreiche Karriere als Videokünstler auf.

»The Thing« ist eine elektronische Zeitung, die nur aus Leserbriefen besteht, die jeweils wieder Textbeiträge provozieren«, hieß es 1992 in einem Artikel in der »tageszeitung« über die Kunst-Mailbox.

»Meldung und Rückmeldung verklammern sich so zu einem interaktiven Textgebilde. Eine digitale Speaker's Corner, in der es durchaus möglich ist, daß die Zuhörer auch mal den Speaker beschimpfen.« Entsprechend heftig waren gelegentlich die Diskussionen in der Mailbox, welche die Kunstszene in New York, Köln, Düsseldorf, Zürich, Hamburg, Genf und Frankfurt miteinander verband. Auf verschiedenen »Brettern« waren Textbeiträge nach Oberthemen wie »Feuilleton«, »Debatte«, »Nachtclub« oder »Art_World« sortiert, jedes »Thing«-Mitglied konnte dort Textbeiträge veröffentlichen oder auf die von anderen antworten.

Die Zeit der Mailboxen und der intensiven Debatten, die in ihnen stattfand, ist inzwischen vorbei, aber »The Thing« existiert immer noch als Internet-Service-Provider mit vier Angestellten, der in New York Netzzugang anbietet. Auf der WorldWideWeb-Site von »The Thing« ist bis heute Netzkunst zu finden. Und auch einige der alten Diskussionsforen existieren noch, auch wenn die Debatten heute nicht mehr so lebhaft sind wie früher in der Mailbox. Wolfgang Staehle arbeitet zur Zeit an einem Buch über »The Thing«.



Geboren 1950 in Stuttgart. Lebt in New York.

Tilman Baumgärtel: »The Thing« ist Anfang der 90er Jahre entstanden. Damals begann eine Reihe von Künstlern in ihrer Arbeit die Bedingungen zu thematisieren, unter denen Kunst vertrieben und rezipiert wird – die sogenannte »institutional critique« oder Kontextkunst. War »The Thing« Teil dieser Bewegung?

Wolfgang Staehle: Ich habe bis 1991 als Künstler Ausstellungen gemacht. Das Thema »institutionelle Kritik« hat mich schon interessiert, aber ich fand es absurd, die Institutionen des Kunstbetriebs innerhalb dieser Institutionen zu kritisieren. Das war so, als würde man nur mal die Möbel neu arrangieren. Das fand ich nicht konsequent. Deswegen habe ich versucht, wirklich etwas außerhalb dieser Institutionen zu machen. Ich glaube, »The Thing« hat auch deshalb so gut funktioniert, weil der traditionelle Kunstbetrieb davon wirklich überhaupt keine Notiz genommen hat. Der Reiz war auch, daß man sich wie eine kleine Verschwörerbande fühlen konnte.

Ich bin da eigentlich nur so reingeraten. Ich hatte »The Thing« ursprünglich als ein kurzfristiges Projekt betrachtet. Aber dann habe ich keine Zeit mehr gehabt, etwas anderes zu tun. »The Thing« hat mich total in Beschlag genommen. Das gab es ja immer wieder, daß Künstler versucht haben, aus der Kunst auszusteigen, ob das nun Land Art oder Performance war. Mittlerweile besteht ja wieder Interesse an sowas. Was so in der traditionellen Kunstszene läuft, interessiert mich nicht mehr besonders. Was im Netz läuft, finde ich viel wichtiger, aber da schläft der Kunstbetrieb völlig.

Warum hast du ausgerechnet eine Mailbox zum »Ausstieg« aus der Kunstszene benutzt?

Staehle: Der Computer war einfach da. Das war ein neues Spielzeug, das noch nicht richtig benutzt wurde.

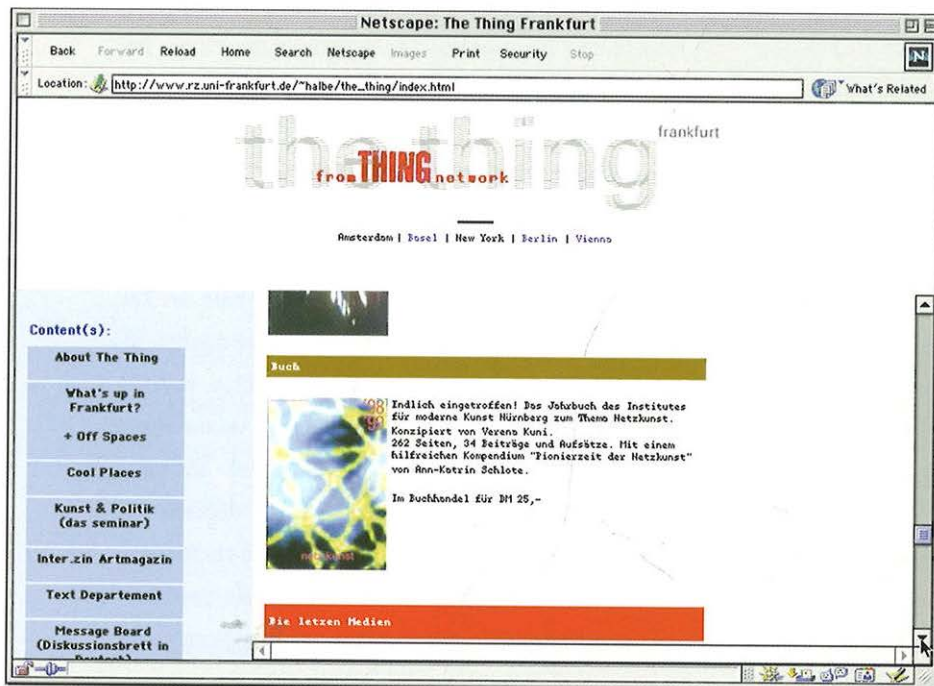
Aber du hast vorher Videokunst gemacht. Bestand da nicht auch eine gewisse Affinität zu der Arbeit mit technischen Medien im Allgemeinen?

Staehle: Das liegt nahe. Da gibt's auch Keyboards und Schalter und Kabel und Monitore. Ich habe so einen Amiga gehabt, mit dem ich erstmal mit Video- und Paint-Programmen herumgespielt habe. Dann habe ich mir im Sommer 1990 ein Modem gekauft und ein paar lokale Mailboxen in New York ausgecheckt. Ich habe mir gedacht: Daraus kann man ein tolles Projekt machen. Wir veranstalten online eine Konferenz. Ich hatte mit Michael Krome Kontakt, der in Köln am Friesenwall so einen kleinen Laden hatte und ein bißchen außerhalb des Kölner Kunstbetriebs Performances und Vorträge machte. Die Leute vom Friesenwall 116, so hieß dieser Club, waren damals etwas unzufrieden. Wenn sie etwas veranstalteten, ging man hinterher noch ins »Grüne Eck« auf ein Bier und damit hatte es sich und alles war vergessen. Die wollten etwas, um kontinuierlich an einem Thema bleiben zu können. Nicht nur ein Vortrag, ein paar Fragen, und fertig. Wir wollten mit ein paar anderen Leute zusammen eine kontinuierliche Diskussion über eine gewisse Zeit und eine gewisse Distanz möglich machen.

Kannst du beschreiben, wie das technisch funktioniert hat?

Staehle: Es gab damals das »Fido-Netz«. Das war ein sogenanntes Store-und-Forward-System von Amateuren, bei dem die Nachrichten nachts, wenn die Telefongebühren billig waren, von einem Rechner zum nächsten weitertransportiert wurden. Wir haben im März 1992 in Köln einen Server aufgebaut. In New York wurden die Messages einen Tag lang gespeichert. Nachts hat der Computer in Köln angerufen, alles auf einmal rübergeschickt und gleichzeitig abgeholt, was in Köln lag. Das lief inner-

halb einer Minute ab und war relativ erschwinglich, aber es gab immer eine Verzögerung von einem Tag. Sehr bald kam dann der Fotograf Jörg Sasse aus Düsseldorf dazu, der auch schon im »Fido-Netz« herumexperimentiert hatte. Der hat dann den ganzen Netzverkehr in Deutsch-

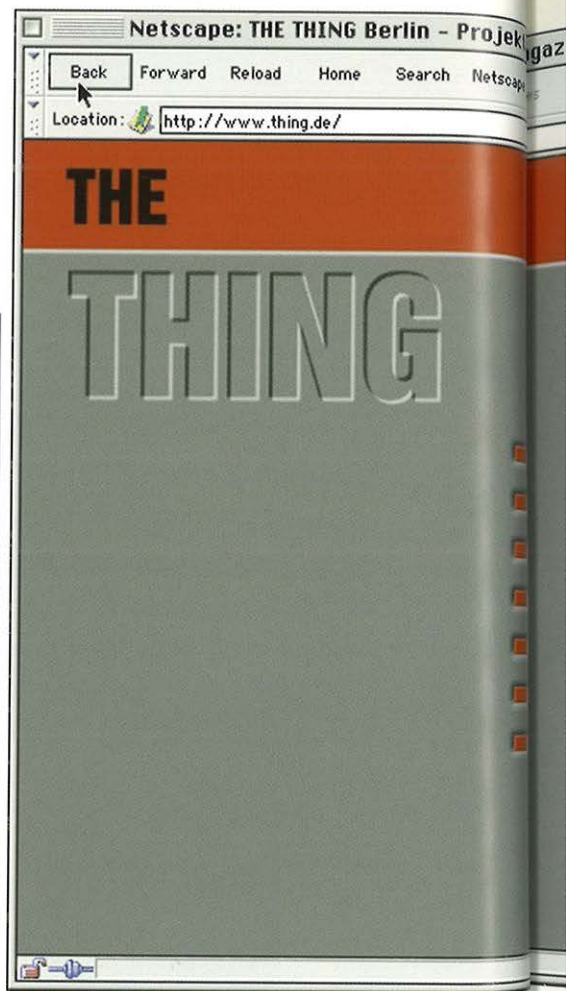


Homepages von »The Thing« im WorldWideWeb.

land organisiert und Nodes in Frankfurt, Wien, Berlin, Hamburg, Basel und anderen Städten eingerichtet. Wir hatten unserem Rechner in New York in einem Keller in TriBeCa stehen, der »der Bunker« genannt wurde.

Würdest du sagen, daß »The Thing« dazu beigetragen hat, eine eigene »Netzszene« zu formieren?

Staehele: Das soziale Netz bestand eigentlich schon. Es waren zum größten Teil Leute, die schon vorher miteinander zu tun hatten und irgendwelche Zines oder Performances zusammen gemacht hatten. »The Thing« war fast schon Spiegelbild dieser sozialen Struk-

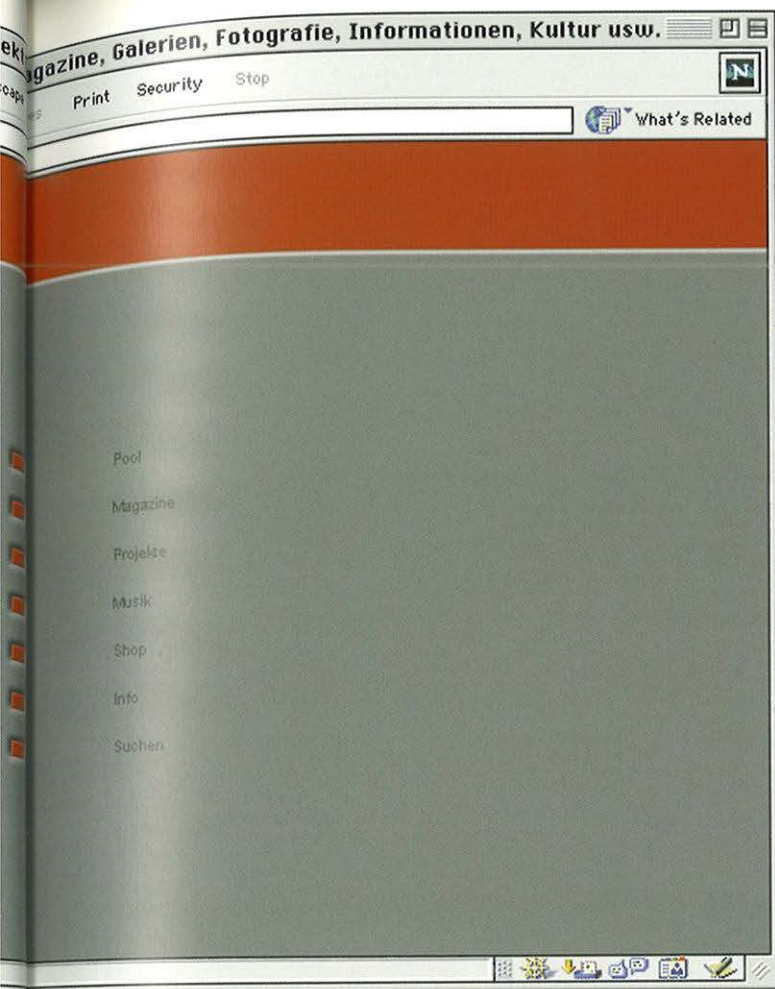


turen. Vielleicht sind ein paar Leute durch »The Thing« dazugekommen, aber die meisten kannten sich vorher.

Und was wurde in »The Thing« diskutiert?

Staehele: Es ging um Fragen, die uns zu dieser Zeit betroffen haben. Bei der documenta 1992 hat es ein Symposium gegeben, und viele von den Themen, die Catherine David 1997 so betont hat, sind eigentlich schon damals aufgetaucht. Es ging um eine Kritik dieser Mega-Kunstveranstaltungen, und welche Haltung man als Künstler dazu einnimmt.

»The Thing« war eine deutsch-amerikanische Mailbox. Gab es Verständigungsprobleme?



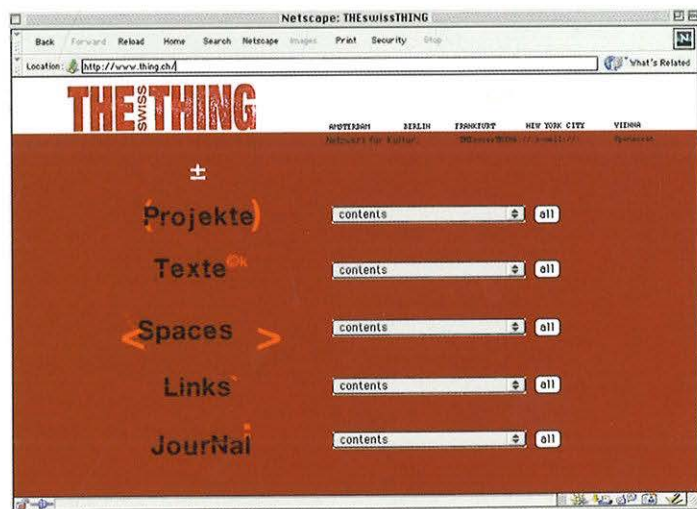
Staehle: Die Sprache war schon ein Problem. Ich war am Anfang recht idealistisch und dachte, daß es auf Englisch klappen würde. Aber ich habe schnell gemerkt, daß viele die Sprache nicht richtig im Griff hatten. Es gab ein paar Leute, wie Pit Schultz oder Wolfgang Neuhäus, die auf Englisch geschrieben haben. Aber dann hat sich schnell in Deutschland so ein eigenes Milieu entwickelt, das eigene Foren gemacht hat. Es gab zum Beispiel so ein Literatur-Brett, das hieß »Papier«. Das hatten wir in New York gar nicht, weil das sowieso keiner lesen konnte.

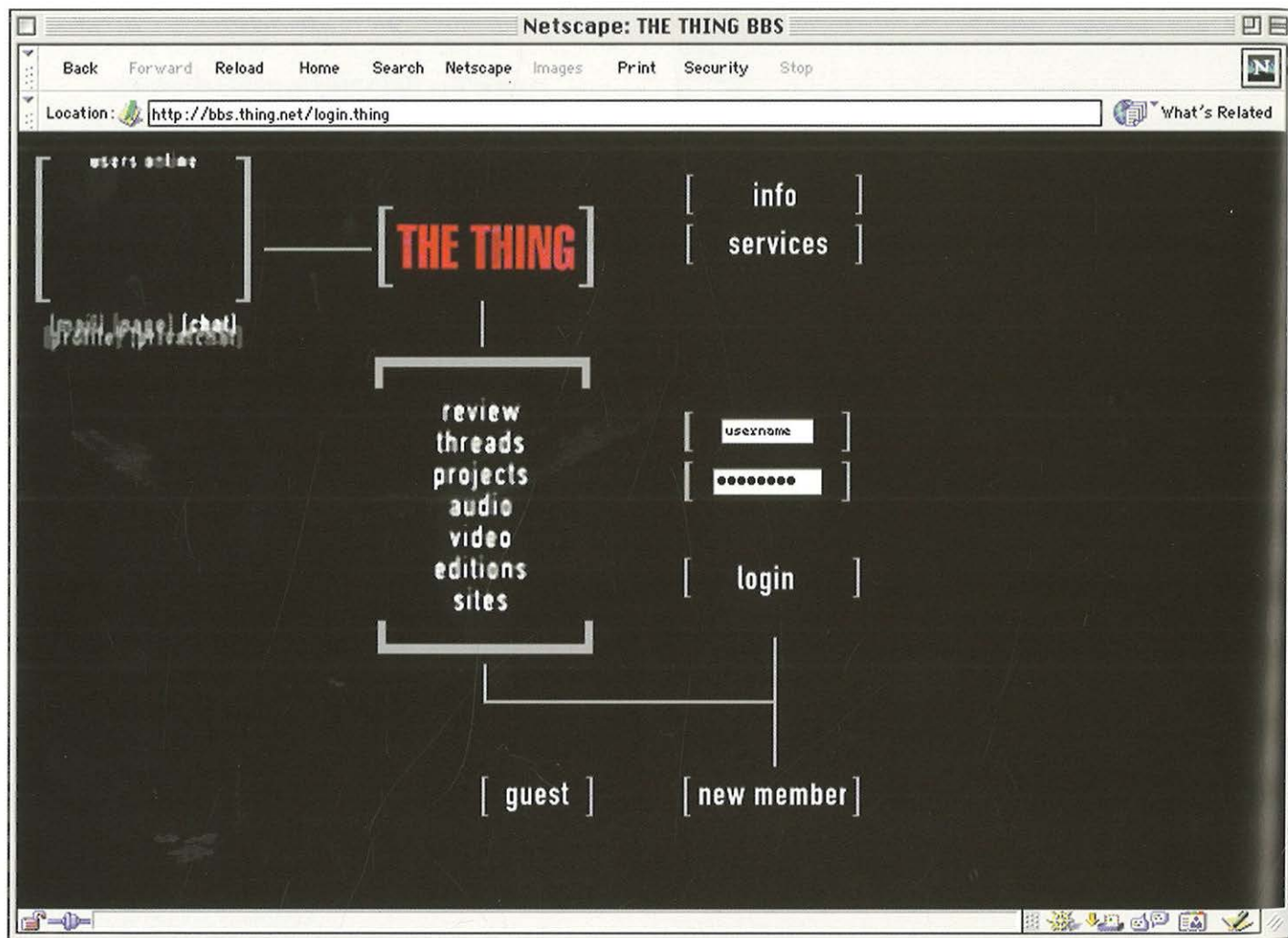
Was für Bretter gab es sonst noch?

Staehle: Eins hieß »Symposium«, in dem Jordan Crandall mal eine Konferenz mit dem Titel »Transactivism« gemacht hat. Da wurde erstmal relativ abstrakt über Netzkunst, die es damals noch gar nicht gab, spekuliert. Ich habe zum Beispiel 1993 mit Peter Halley eine Edition gemacht, nur mal als Versuchsballon. Das war eine Bitmap-Datei von einem seiner Bilder. Wir haben ein Programm geschrieben, mit dem man das Ding für 20 Dollar kaufen und selbst ausdrucken konnte. Davon haben wir auch 20, 30 Stück verkauft. Da haben Leute long-distance aus Dänemark angerufen und sich dieses Bild mit ihrem langsamen Modem heruntergezogen. Das muß sie unheimlich teuer gekommen sein. Jedenfalls wurde ich dafür von unseren Theoretikern unheimlich kritisiert. Die meinten, es ginge darum, andere Positionen abzustecken, und nicht, die alte Kunst in digitaler Form zu vertreiben und daß jetzt das Ende des Autors gekommen sei. Es gäbe keine Originalität mehr, alles sei »transaktiv«, also jeder stiehlt sozusagen von jedem. Etwas absurd ...

»The Thing«-Mitglieder von früher erzählen heute noch von »The Dungeon«, ein Projekt von Julia Scher, das offenbar eine Art virtuelle SM-Folterkammer war ...

Staehle: Ja, da gab es einen, der sich unter falschem Namen einen Account besorgt hatte. Der hat für

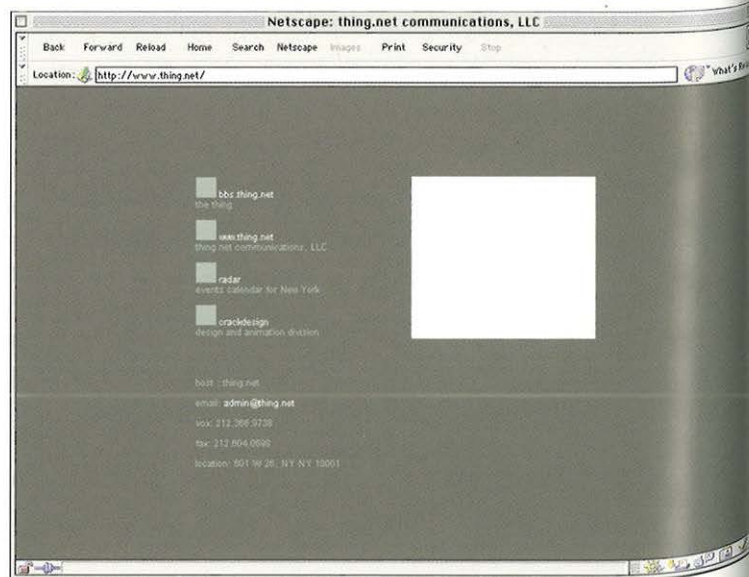


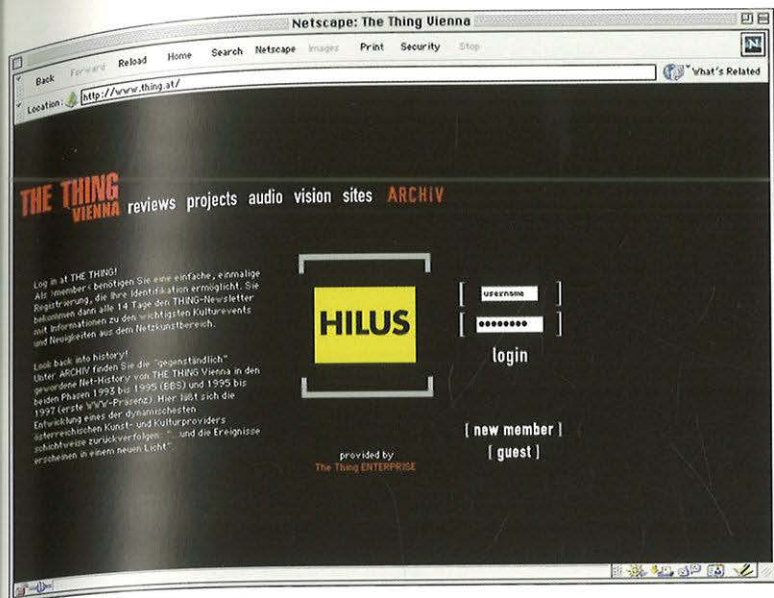


einen Aufruhr sorgt, weil er Leute direkt angegriffen und sehr harte Sachen geschrieben hat. Schwer pornographisch und gewalttätig: »I want to dip your breasts in corrosive slime, and nail your tongue on the floor.« Das war zwar alles eine Performance, aber da kamen schon die ersten Rufe nach Zensur. Einigen war das zuviel. Dabei haben sich interessante Dynamiken entwickelt.

Auch emotional?

Staeble: Ja. In so einem Virtual Community Environment gibt es immer ein paar Leute, die sich auf ihre





Seifenkiste stellen müssen, um sich zu produzieren. Darauf reagieren dann die anderen. Das sind so »Bullies«, die alles besser wissen, zu jedem Thema ihren Senf abgeben müssen und auch relativ belesen sind. Die müssen sich da irgendwie profilieren. Für mich war das interessant, wie diese Charaktere Profil annahmen. Das war wie ein Schauspiel. Man hatte ja immer nur diese Text-Messages. Das war die einzige Repräsentation.

Würdest du sagen, daß sich in »The Thing« eine Virtual Community entwickelt hat, wie sie Howard Rheingold in seinem Buch über dieses Thema beschreibt?

Stahle: Ich bin da sehr skeptisch. Das, was Rheingold geschrieben hat, kann man wohl nur aus dem Idealismus dieser Tage verstehen. Die Diskussion in den Massenmedien war eben ziemlich verflacht, und im Netz waren alle plötzlich so engagiert und offen und direkt. Da dachte man natürlich zuerst: Das ist ja endlich so, wie Demokratie aussehen sollte. Aber man vergißt natürlich immer, daß das eine ganz kleine Gruppe ist, die auch

relativ geschlossen ist und daß das alles nach außen keinen großen Effekt hat.

Aber das ist doch die Definition einer virtuellen Community: eine kleine Gruppe von Leuten, die dieselben Interessen teilen und sich darüber online austauschen ...

Stahle: In dem Sinn war es auch befriedigend. Bei mir war das fast schon eine Sucht. Ich habe morgens Kaffee gekocht und gleichzeitig den Computer ange-macht, um zu sehen: Wer hat darauf reagiert, was ich geschrieben habe? Was ist in der Zwischenzeit passiert? Das war die Morgenlektüre und hat die Zeitung ersetzt.

Hast du auch moderiert oder hast du nur die Infra-struktur zur Verfügung gestellt?

Stahle: Ich habe nicht viel moderiert. Es gab ein Brett, das hieß »Talkshow«, eine Art Interview mit Mes-sages. Da haben wir eines mit Rainer Ganahl und eines mit Dike Blair gemacht. Das begann als Unterhaltung zwischen dem Künstler und mir, und dann haben wir das aufgemacht für das Plenum. Das war so eine Art »Der heiße Stuhl« für Künstler.



Wie war der Stil, in dem diskutiert wurde?

Staehle: Die deutsche Diskussionskultur ist viel härter. Die Amerikaner sind verbindlicher und eher an einem Konsens interessiert. Die Deutschen waren viel direkter und aggressiver. Das kam vor allem von den Kölnern. Das ging sogar bis zu persönlichen Angriffen. Da hörte es bei mir auf. Wenn es nicht mehr um eine Sache geht, interessiert das die anderen auch nicht mehr. Als Moderator versucht man dann, so etwas abzubrechen.

Was ist eigentlich aus den ganzen »The Thing«-Diskussionen geworden? Wurden die gelöscht?

*Der Reiz an »The Thing« war auch,
daß man sich wie eine kleine Verschwörerbande fühlen konnte*

Staehle: Es gibt noch einen Teil der Daten, der auf Back-Up-Disketten liegt. Ein bißchen habe ich mal gesichtet und auf das Web gelegt, aber das ist wahrscheinlich weniger als ein Prozent. »The Thing« war eine temporäre Sache. Das kann man gar nicht mehr rekonstruieren. Vielleicht ist das irgendwann mal eine Arbeit für einen Studenten, der eine Dissertation darüber schreiben will.

Wann war die Hoch-Zeit von »The Thing«?

Staehle: Von 1992 bis 1994. Dann hatte sich die Sache eigentlich ausgereizt. Zum Teil haben die Leute gesagt: Jetzt haben wir genug geredet, jetzt müssen Taten folgen. Viele haben dann wieder ihre Kunstkarriere betrieben. Der andere Grund war das Aufkommen des WorldWideWeb, wo sich viele ihre eigene Homepage eingerichtet haben. Ich habe mich sehr lange geweigert, etwas im Web zu machen. Erst als Peter Weibel uns 1995 zur ars electronica eingeladen hat, haben wir diese Homepage eingerichtet. Ein paar von den alten Boards funktionieren aber immer noch.

Durch das Web ist der kommunikative Aspekt von »The Thing« weggefallen. Heute ist das nur noch eine Homepage, auf der kaum noch diskutiert wird ...

Staehle: Es ist die Frage, ob es nochmal funktioniert. Das könnte am Zeitgeist liegen. Ich habe den Eindruck, daß die Szene schon jetzt in so viele Subpartikel aufgesplittet ist, daß man das vielleicht gar nicht mehr fokussieren kann. Inzwischen sind die Leute auch in alle Winde zerstreut. Damals habe ich mich nachts oft noch mit einem Whiskey an den Computer gesetzt und zwei Stunden lang an einer Message gefeilt. Das kann ich mir

heute gar nicht vorstellen,
diese Intensität.

Durch die ganze Arbeit, die man für andere macht, geht einem aber auch die Zeit verloren, um das zu machen, was man selbst will. Die Zukunft für solche unabhängigen Projekte sieht nicht so rosig aus. Davor habe ich ein bißchen Horror. Irgendwann bleiben dann nur noch die großen Konzerne wie Time Warner, Bertelsmann und Disney übrig. Wie die Kultur dann aussieht, kann man sich vorstellen. Und mit den paar Leuten, die sich für »The Thing« interessiert haben, kann man eben kein Geld verdienen.

Warum habt Ihr »The Thing« überhaupt als Mailbox betrieben, und nicht zum Beispiel als Newsgroup, was ja viel offener gewesen wäre?

Staehle: Es ist nicht so leicht, eine Newsgroup einzurichten. Da muß man ja durch diese ganze Internet-Bürokratie gehen. Und 1992 war das Internet – vor allem in Deutschland – noch nicht so zugänglich. So eine Mailbox mit Threads ist für Diskussionen immer noch am besten geeignet. Vor allem wollten wir das Ganze aber gar nicht offen für jeden machen. Es waren selbst zur Hoch-Zeit nie mehr als zwei, drei Dutzend Leute, die

wirklich aktiv an »The Thing« teilgenommen haben.
Sonst hätte es wahrscheinlich zu der Zeit gar nicht funktioniert. Wenn so ein System wirklich für jeden offen ist, dann fängt sehr schnell die Entropie an. Dann geht der Kontext verloren.

Ist »The Thing« für dich Kunst gewesen?

Staehle: Immer diese Gretchenfrage. Für mich ist das irrelevant; das sollen die Historiker entscheiden. Ich kann das nicht beantworten.

[Walter van der Cruijzen]

»De Digitale Stad Amsterdam«

Walter van der Cruijzen gehört zu den Gründern von

»De Digitale Stad« (DDS) aus Amsterdam, die Mitte der 90er

Jahre zu den erfolgreichsten Netz-Projekten in ganz Europa gehörte. Wie »The Thing« war auch die »Digitale Stad« eine virtuelle Gemeinschaft, die beim Amsterdamer Modell allerdings vor allem politische Prozesse und Diskussionen stimulieren sollte. Die Hoffnung auf eine elektronische Agora wurde in dieser Frühzeit des Internets immer wieder beschworen. (Im antiken Athen hieß der Marktplatz, auf dem sich die Bürger der Stadt zu politischen Diskussionen trafen, »Agora«.) Andere Netzprojekte, die an ähnlichen Vorhaben arbeiteten und kurz nach der »Digitale Stad« gegründet wurden, waren die »Internationale Stadt« in Berlin und die »T0 Netbase« in Wien. Von allen Virtual Communities aus dieser Zeit war die »Digitale Stad« das Projekt mit der ausgeprägtesten politischen Ausrichtung.

Die »Digitale Stad« war im Internet gleichzeitig international zugänglich wie lokal fundiert. Um das komplexe, vielschichtige System intuitiv manövrierbar zu gestalten, orientierten sich die Macher von »Digitale Stad« an der »Stadtmetapher«. Der Content auf dem DDS-Server ist in Anlehnung an die gewachsene Struktur der Stadt Amsterdam organisiert, ohne sie zu imitieren: Es gibt »pleins« (Plätze) und »Wohnungen«, Chatfunktionen werden als »Cafes« bezeichnet, für Leute, die die »Stad« verlassen haben, gibt es einen eigenen »Friedhof«, und sogar die Polizei hat in der DDS ein eigenes Revier eröffnet.

Die DDS war kein Kunstprojekt, aber an ihrer Entstehung waren zahlreiche Künstler beteiligt. Nicht alle DDS-Macher teilen übrigens van der Cruijzens pessimistische Einschätzung der heutigen Situation der »Digitale Stad«: »Der »Digitale Stad« ist es gelungen, eine vielfältige und lebendige Netzkultur zu entfachen«, schrieb DDS-Mitbegründer Geert Lovink im Juni 1998 in einem Artikel für »Spiegel-Online«. »Das System ist mittlerweile so groß und kompliziert, daß kaum jemand – am wenigsten das Management – noch die Übersicht hat.«

Walter van der Cruijzen ist Maler, Netz- und Installationskünstler und organisierte von 1989 bis 1993 in Nijmegen das »Temporary Museum«, einen selbstorganisierten Raum für Performances, Vorträge und Diskussionen. Er gehörte auch zu den Gründern des Internet-Kunstprojekts »desk.nl« und arbeitet zur Zeit am Zentrum für Kunst und Medientechnologie in Karlsruhe.



Geboren 1958 in Hank (Holland). Lebt in Amsterdam und Karlsruhe.

Tilman Baumgärtel: Du gehörst zu den Gründern der »Digitale Stad«, einer der ersten virtuellen Gemeinschaften in Europa. In deiner Biographie habe ich gelesen, daß du vorher an einem Projekt mit dem Namen »Temporary Museum« gearbeitet hast. Kannst du erzählen, was das gewesen ist?

Walter van der Cruijzen: 1984 haben ich zusammen mit anderen Künstlern in meiner Heimatstadt Nijmegen zum ersten Mal größere Räume besetzt. Wir waren Studenten, hatten kein Geld und brauchten eben eine Wohnung. Ab 1985 haben wir diese Räume als Ateliers und als Ausstellungs- und Performanceräume benutzt. 1988 habe ich mein erstes größeres Projekt gemacht. Das waren acht Installationen in acht Wochen in diesen Räumen. 1989 ist daraus das »Temporary Museum« geworden. Die Idee dabei war, statt Kunstwerken nur Ideen und Konzepte einzusammeln. In Nijmegen gab es dafür einen politischen Grund. Dort sollte ein Museum für moderne Kunst entstehen, aber das war kein Museum für die Künstler. Das »Temporary Museum« hat darum als Diskussionsforum zu der Frage angefangen, wie wir als Künstler ein Museum aufbauen könnten. Weil wir alle Installations- und Performance-Künstler waren, wollten wir Ideen aus diesem Bereich sammeln – als eine Art abstrakter Bau aus diesen Ideen.

Wie habt Ihr das gezeigt? Als Zettelkasten?

van der Cruijzen: Ja, wir hatten eine alte Fabrikhalle, und unsere Sammlung war in einem alten Briefkasten. So wurde das auch ausgestellt. Unsere Absicht war, so viele Ideen zu sammeln, daß wir damit einen Container füllen und den in die Erdumlaufbahn schießen könnten.

Als Materialisierung dieser immateriellen Konzepte?

van der Cruijzen: Genau. Ich habe das »Tempo-

rary Museum« bis 1993 weitergeführt, und dann habe ich am Aufbau der »Digitale Stad Amsterdam« teilgenommen.

Aus der Arbeit mit immateriellen Konzepten und Ideen ist also die Arbeit im immateriellen Internet geworden, in der mit der »Digitale Stad« wieder ein sozialer Raum geschaffen wurde ...

van der Cruijzen: Meine Begeisterung für das Internet rührte daher, daß ich endlich ein Medium gefunden hatte, in dem ich diesen immateriellen Ideen wieder einen Platz geben konnte. 1993 hatte der holländische Hacker-Club »Hac-Tic« einen Kongreß mit dem Titel »Hacking at the end of the universe« veranstaltet, der auf einem Zeltplatz stattfand. Ich war von einigen Freunden dahin eingeladen worden. Ich wußte damals noch fast nichts über das Internet. Nach diesem Kongreß ist es dann sehr rasch gegangen. Ich habe das Konzept für das »Temporary Museum« für eine Internet-Umgebung neu geschrieben, und so hat es dann eine Zeitlang als der Kunstraum in der »Digitale Stad« existiert.

Mir fällt auf, daß viele Netzprojekte aus dem Verlangen entstanden sind, sich einen eigenen, autonomen Raum zu schaffen. Also nicht nur, um Kunstwerke zu produzieren, sondern auch, um den Zusammenhang zu definieren, in dem man arbeitet.

van der Cruijzen: Ja, der Raum des »Temporary Museum« war ursprünglich mein eigenes Atelier. Es war für mich wichtig, daß ich neben meiner eigenen Arbeit als Maler und Installationskünstler auch meinen eigenen Kontext schaffen wollte, denn dann konnte ich auch meine eigene Arbeit besser verstehen.

Kannst du den Übergang von dem Schaffen eigener, sozialer Räume zum virtuellen Raum der »Digitale Stad« beschreiben?

van der Cruijzen: Auf dem Hackerkongreß in die-

sem Zeltlager hat es als eine Idee angefangen. Eine Zeitlang war die »Digitale Stad« nur ein Diskussionsraum in Amsterdam, eine Art von Stadtrat. Da hat sich alle zwei Wochen so eine kleine Szene getroffen, zu der unter anderem Geert Lovink, Marleen Sticker, Patrice Riemens und David Garcia gehörten, außerdem Leute von dem Kulturzentrum »De Balie« und von dem Internetprovider »XS4ALL«, zum Beispiel Rop Gonggrijp und Felipe Rodriguez. Außerdem gab es noch ein paar Leute aus der Kulturszene, zum Beispiel von Stedelijk Museum und vom Amsterdamer Theater.

War bei diesen Treffen denn von Anfang an klar, daß man ein Internet-Projekt machen wollte?

van der Cruisen: Wir wollten eine virtuelle Gemeinschaft gründen. Ein Vorbild waren Mailboxen wie »The Well« oder die Free Nets, die es damals schon in Kanada und den USA gab. 1994 wurde in Holland gewählt, und wir wollten virtuelle Wahlen abhalten, eine Art elektronische Demokratie. Darum haben wir von Anfang an auch Schulen, Bibliotheken oder Altersheime einbezogen. Ich denke, es war sehr wichtig, daß das nicht nur eine kleine Szene von Künstlern und Programmierern war, sondern ein großes soziales Projekt. 1993 hat auch »XS4ALL« angefangen, das ist ein selbstorganisierter, nichtkommerzieller Internet-Provider. Anfang 1994 hat »XS4ALL« die Anlage für die »Digitale Stad« zur Verfügung gestellt, und wir haben gleich als Internet-Projekt angefangen. Das war noch textorientiert, ein Telnet-System. Es gab keine Bilder, das WorldWideWeb existierte damals eigentlich noch nicht.

Wenn man Schulen und Altersheime ans Netz bringen will, muß man ja auch dafür sorgen, daß diese Leute Netzkompetenz erwerben. Wie habt Ihr das gemacht?

van der Cruisen: Wir haben uns wirklich Mühe

gegeben, den Leuten das Netz zu erklären. Anfang 1994 haben wir fünf große Veranstaltungen organisiert, unter anderem im Amsterdamer Gemeindehaus, im Stedelijk Museum und im »Balie«. Dazu gab es auch Workshops. Gleichzeitig sind wir mit Laptops in die Altersheime gegangen, und haben den Leuten erklärt, wie das Netz funktioniert. Und wir haben alte Rechner recycelt und dort installiert.

In Amsterdam habe ich oft den Eindruck, daß viele der sozialen und künstlerischen Initiativen aus dem Umfeld der ehemaligen Kraaker, der holländischen Hausbesetzer, kommen. Könnte es sein, daß Experimente wie die »Digitale Stad« auch deshalb funktionieren, weil es in Amsterdam eine Tradition der Selbstorganisation gibt, die auch aus der holländischen Hausbesetzer- oder Kraaker-Bewegung kommt?

Wir wollten virtuelle Wahlen abhalten, eine Art elektronische Demokratie

van der Cruisen: Ja, vielleicht schon. Irgendwie gehört das zur Geschichte von Amsterdam. In der Hinsicht ist Amsterdam eine Insel in Holland. Immer wieder werden neue künstlerische und politische Gruppen gegründet, und das Tempo, mit dem das geschieht, ist sehr hoch. Ohne diese Tradition der Selbstverwaltung hätte ein Projekt wie »Digitale Stad« nie funktionieren können.

Ist die »Digitale Stad« ein Kunstprojekt? Oder hat sie sich nur personell aus dieser Szene entwickelt?

van der Cruisen: Ich selbst bin zu dieser Konferenz »Hacking at the End of the Universe« als Künstler gegangen. Ich wollte Leute kennenlernen, die mit diesem Medium Internet arbeiteten. Ich glaube nicht, daß die »Digitale Stad« ein Kunstprojekt war, auch wenn am Anfang die meisten Teilnehmer Künstler waren. Die

meisten haben dieses Medium aber nur gebraucht, um ihre Kunst darzustellen. Andererseits glaube ich schon, daß einige der Künstler daraus gelernt haben.

Warum am Anfang so viele Künstler dabei waren, kann ich auch nicht erklären. Vielleicht hat das mit der Krise der Kunst Ende der 80er Jahre zu tun, daß wir alle enttäuscht waren von dem sogenannten Kunstmarkt, der nur für eine kleine Gruppe funktioniert hat. Wenn ich mir zum Beispiel meine eigene Situation ansehe: Ich habe bis 1992 von der Sozialhilfe gelebt, und vielleicht mal ein kleines Stipendium oder einen Preis bekommen. Das war recht mühsam. Projekte wie »Digitale Stad« und »XS4ALL« haben eben auch viele neue Jobs geschaffen. Bei »XS4ALL« arbeiten jetzt 60 Leute, bei »Digitale Stad« 30. Das sind richtige kleine Unternehmen geworden.

Was mir bei den holländischen Netzprojekten wie »XS4ALL« immer so imponiert, ist, daß sie Geld erwirtschaftet haben, mit dem man auch andere Projekte finanzieren kann. »XS4ALL« hat zum Beispiel die in Deutschland verbotene Zeitschrift »Radikal« auf ihren Server genommen und sie dadurch international zugänglich gemacht, während sie in Deutschland nicht mehr vertrieben werden kann. Auch andere politische und künstlerische Projekte haben sich so im Internet repräsentieren können, wenn sie sich keinen eigenen Ort im Internet leisten können. Aber woher kommt eigentlich das Geld für die »Digitale Stad«?

Wir sind mit unseren Laptops in die Altersheime gegangen

van der Crujisen: Vor allem durch staatliche Aufträge. Die »Digitale Stad« hat am Anfang zum Beispiel das holländische Parlament im Netz dargestellt. Dafür hat sie die Homepage gestaltet und damit Geld verdient. Dasselbe haben sie für verschiedene Abteilungen der

Amsterdamer Stadtverwaltung gemacht.

Also war die »Digitale Stad« auch deshalb erfolgreich, weil sie von staatlicher Seite unterstützt worden ist?

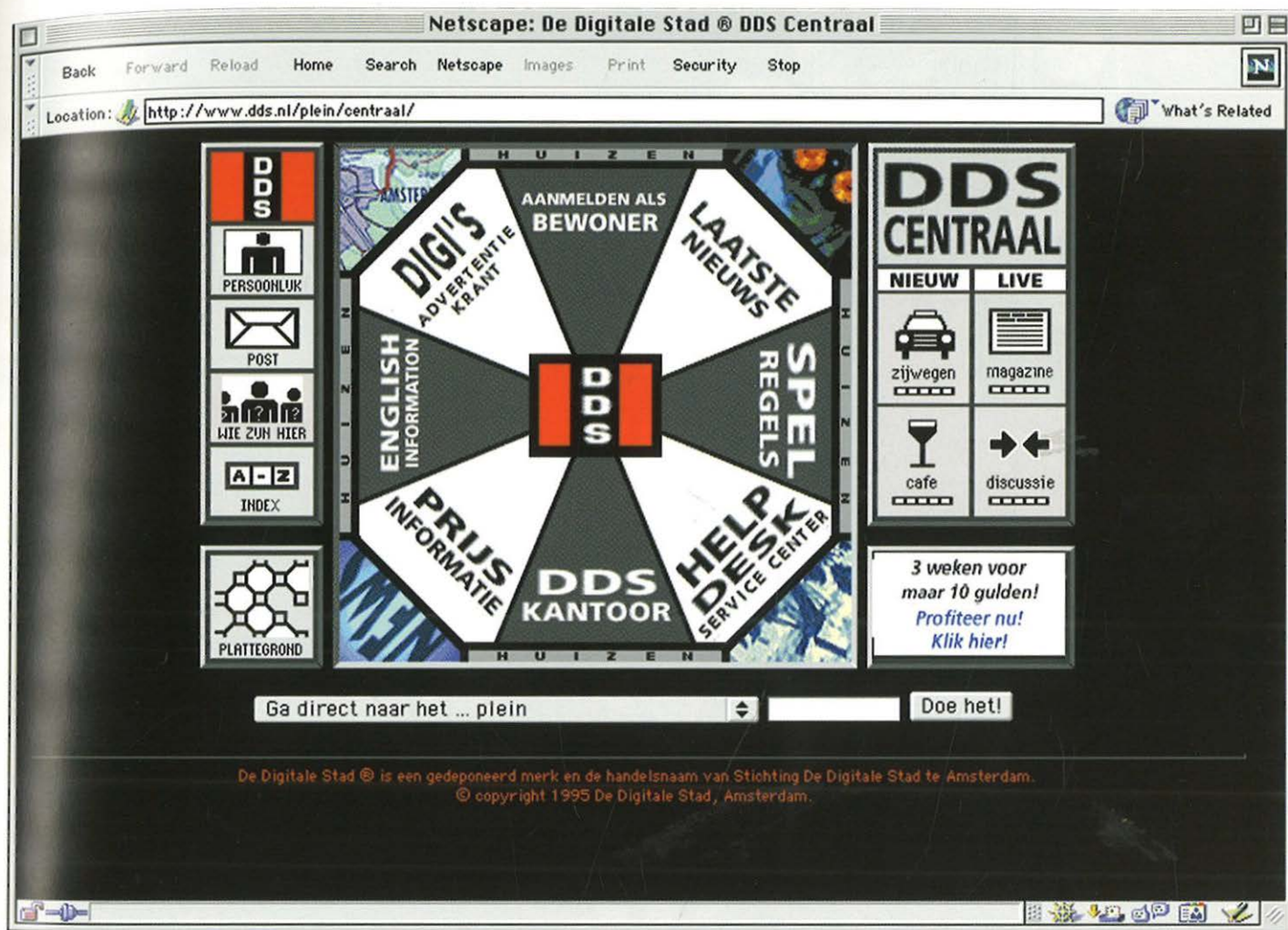
van der Crujisen: Ja. Die »Digitale Stad« wird von Leuten geleitet, die sich gut mit Organisation auskennen. Marleen Sticker hatte zum Beispiel schon vorher viel Erfahrung mit der Organisation von großen Veranstaltungen in Amsterdam. Wir haben auch Glück gehabt, weil wir damals so viel Medienaufmerksamkeit gefunden haben. Jede Woche gab es einen neuen Artikel auf der ersten Seite der Kulturbeilage irgendeiner holländischen Zeitung. Inzwischen gibt es 30 digitale Städte in Holland, und die »Digitale Stad« ist ein registriertes Unternehmen.

Auch in Deutschland ist über die »Digitale Stad« viel in den Medien berichtet worden. In den Artikeln wurde immer wieder hervorgehoben, daß die »Digitale Stad« wie eine richtige Stadt organisiert ist. Es gibt Kneipentreffpunkte und Diskussionsforen, Leute richteten sich ihre eigene virtuelle Wohnung ein und konnten sich auch direkt per E-mail an die Stadtverwaltung wenden. Ist die »Digitale Stad« ein sozialer Raum?

van der Crujisen: Ich glaube nicht, daß die »Digitale Stad« noch ein sozialer Raum ist. Wer am Anfang dabei war, bekam auch umsonst einen Internet-Anschluß, und du weißt ja, wie die Holländer sind ...

Das sage ich jetzt besser nicht ...

van der Crujisen: Naja, wenn es etwas umsonst gibt, machen alle mit. Wenn es Geld kostet, lassen sie die Finger davon. Am Anfang war dieser Aspekt des sozialen Raums ganz wichtig. Aber ich denke, langsam wandelt sich die »Digitale Stad« in ein Ausbildungszentrum um. Die »Digitale Stad« war ja das erste Beispiel für ein Internetprojekt in Holland, und diese Kenntnisse werden im Moment verkauft. Jetzt ist die »Digitale Stad« eine





DDS 2.0: die überarbeitete Navigationsseite der »Digitale Stad« von 1995.

Umgebung mit vielleicht 100.000 Einwohnern, aber es existiert keine soziale Interaktion mehr. Früher gab es ganz viele Veranstaltungen, auch außerhalb des Internets. Das findet kaum noch statt.

Wann war deiner Ansicht nach die produktivste Zeit der »Digitale Stad«?

van der Crujjsen: Die Hoch-Zeit der »Digitale Stad« war die erste Hälfte von 1995. Da wurde ein neues WWW-Interface entwickelt. Dafür hatte die »Digitale Stad« auch Geld vom Staat bekommen. Dazu gehörte unter anderem ein Polizeirevier, die hatten sogar einen eigenen IRC. Da hat es für mich auch aufgehört, weil die Metapher nicht länger eine Metapher war. Ich fand es enttäuschend, daß man so ein Projekt nur dafür benutzt, um die richtige Stadt nachzuahmen, statt eine neue, eine andere Stadt zu gründen.

Würdest du sagen, daß sich die »Digitale Stad« zu Tode gesiegt hat?

van der Crujjsen: Ja, irgendwie schon. Sie ist immer noch wichtig für die Gemeinde und die Regierung und zur Beratung. Was auch immer noch wichtig ist, ist dieser »Help Desk«, in den die Regierung auch Geld gesteckt hat. Daß der Staat die »Digitale Stad« dafür bezahlt hat, Leuten bei technischen Problemen zu helfen, hat auch zum Erfolg des Internets in Holland beigetragen. Davon haben auch alle anderen Internet Provider in Holland profitiert.

Was würdest du anders machen, wenn du nochmal die Chance hättest, so etwas wie eine virtuelle Community zu schaffen?

van der Crujjsen: Vielleicht ist die Stadt nicht die richtige Metapher für so eine virtuelle Gemeinschaft. Ich glaube nicht, daß man sowas im Internet bauen kann, weil man da keine Stadt und keinen Marktplatz

braucht. David Garcia hatte zum Beispiel 1994 vorgeschlagen, daß man in das Interface der »Digitale Stad« die Möglichkeit einbaut, die Stadt durch die Augen von Leuten zu sehen, die es in Amsterdam gibt, zum Beispiel eine Nutte, ein Junkie, ein Kraaker. Das fand ich gut, weil es da wieder um die Frage ging, wie Menschen in der Wirklichkeit mit so einer Sache umgehen.

[Julianne Pierce]

VNS Matrix

Die Legende will es, daß VNS Matrix im Sommer 1991 aus einem Cyber-Sumpf in der australischen Provinzstadt Adelaide gekrochen kamen. Umgehend

machte sich das Künstlerinnenkollektiv an die Arbeit und plakatierte 1992 ihr »Cyberfeminist Manifest for the 21. Century« an einer der meistbefahrensten Straßen in Sydney. Fast zur selben Zeit verwendete die britische Theoretikerin Sadie Plant, ohne von VNS Matrix zu wissen, den gleichen Terminus: Cyberfeminismus. Damit war ein Schlagwort in die Welt gesetzt, das bis heute in Umlauf ist und nach wie vor vielen Rätsel aufgibt.

Daß der Begriff noch immer umstritten ist, liegt daran, daß es nie eine einzige verbindliche Definition davon gegeben hat, was Cyberfeminismus eigentlich genau ist. VNS Matrix lieben – nicht nur bei diesem Begriff – semiotische Verunsicherung und das Spiel mit der Sprache. Besonders die Texte, die Francesca da Rimini im Netz veröffentlicht hat, sind gespickt mit Wortspielen, mit Slang und sexuellen Anspielungen; sie enthalten aber gleichzeitig auch Referenzen an das Vokabular feministischer Vordenkerinnen wie Luce Irigaray und Donna Haraway oder männlicher Philosophen wie Walter Benjamin.

Schon der Name der Gruppe ist ein Wortspiel: VNS ist eine Abkürzung von Venus, der römischen Göttin der Liebe; Matrix heißt auf lateinisch Gebälerin, ist aber gleichzeitig auch der Begriff, der sich durch die Cyberpunk-Romane von William Gibson als Wort für das Internet eingebürgert hat. Entsprechend dieser Vorliebe für einen spielerischen Umgang mit Worten und mit geschlechtlicher Identität haben VNS Matrix sich am Anfang ihrer künstlerischen Aktivitäten die eigene MOO »Spiral Space« im Netz aufgebaut. MOOs sind Textwelten im Internet, bei denen alle User nur durch den Austausch von ASCII-Text miteinander kommunizieren. Im »Spiral Space« entstanden virtuelle Orte mit so unmißverständlichen Namen wie »Last Tango in Paris« oder »GenderFuckMeBaby's Palace«, in denen zum Teil recht rüde Umgangsformen herrschten. Wie ihre amerikanischen Kolleginnen, die Guerrilla Girls, benutzten VNS Matrix auch die Mittel der Werbung und brachten ihre Botschaft in Plakatkästen in der U-Bahn von Sydney und mit Kino-Werbespots an die Frau und an den Mann: »The Future is unmanned«, hieß einer der Slogans.

1994 entwickelten sie die Installation »All New Gen«, eine Art feministisches Computergame, bei dem mehrere Heldinnen (»sheroes«) gegen »Big Daddy Mainframe«, eine Verkörperung des Patriarchats, kämpfen. Durch das Spiel mit der Ikonographie des Computers wollten die »Söldnerinnen des Schleims« die sterile Computertechnik auf spezifisch weibliche Weise unterwandern. Im Gegensatz zu der Tendenz, das Internet als einen Ort der totalen Entkörperlichung zu feiern, rückten VNS Matrix den weiblichen Körper in den Mittelpunkt ihrer Arbeit und hinterfragten gleichzeitig die Art und Weise, wie im Cyberspace Geschlecht und Körperlichkeit konstruiert werden.



Die Künstlerinnengruppe VNS Matrix wurde 1991 von Julianne Pierce (Abb.), Josephine Starrs, Francesca da Rimini und Virginia Barratt in Sydney (Australien) gegründet.

Tilman Baumgärtel: Ein Zitat, das VNS Matrix bekannt gemacht hat, stammt aus Eurem Manifest: »Die Klitoris ist eine direkte Verbindung zur Matrix«, also ins Netz. Was ist denn dann der Penis? Eine superschnelle T-I-Verbindung zum Internet?

Julianne Pierce: Oh nein, es ist etwas, daß man zu seinem Vergnügen benutzen kann und dann in eine Datei in seinen Computer steckt (lacht) ...

Worauf meine Frage abzielt, ist: Glaubst du, daß in Technologien wie Computer oder Internet bestimmte, geschlechtsspezifische Strukturen eingeschrieben sind, daß sie »männlich« oder »phallisch« sind?

Pierce: Ich glaube, daß Technologie ein Teil der Machtstrukturen ist, die vom Patriarchat entwickelt worden sind. Aber im Informationszeitalter können Frauen zum ersten Mal daran teilhaben, wie sich diese Industrie und deren Diskurs entwickelt. Frauen hatten zum Beispiel kaum Anteil bei der Entstehung der Industriegesellschaft. Aber bei der Entstehung der Informationsgesellschaft können sie eine wichtige Rolle spielen.

Glaubst du, daß Computer oder das Internet geschlechtsneutral sind?

Pierce: Nein, sie sind Teil eines Systems. Ich will das gar nicht unbedingt Patriarchat nennen, aber es ist einfach so, daß Männer die ganze Informationsindustrie kontrollieren. Bill Gates ist einer der mächtigsten Menschen auf der Welt, und auch sonst sind es vorwiegend Männer, die die Entwicklung dieser Industrie lenken. Es gibt nicht viele Frauen mit Machtpositionen, die Einfluß auf die Entstehung von Technologien haben.

Der Computer und das Internet als solche mögen geschlechtsneutral sein, aber sie sind auf jeden Fall von »Gender Issues« umgeben. Für mich ist es sehr wichtig, daß Frauen als Subjekte und als Benutzer von Techno-

logie auftreten. Es gibt sehr didaktische Argumente dafür, daß die Hardware, der Monitor, die Tastatur spezifisch männlichen Bedürfnissen entgegenkommen, aber da bin ich anderer Meinung. Schließlich haben auch Frauen an dem Design dieser Geräte mitgearbeitet.

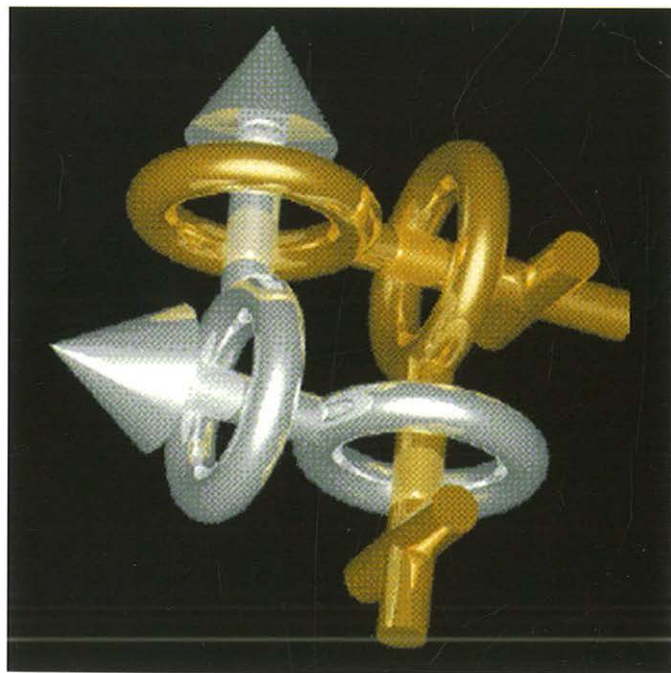
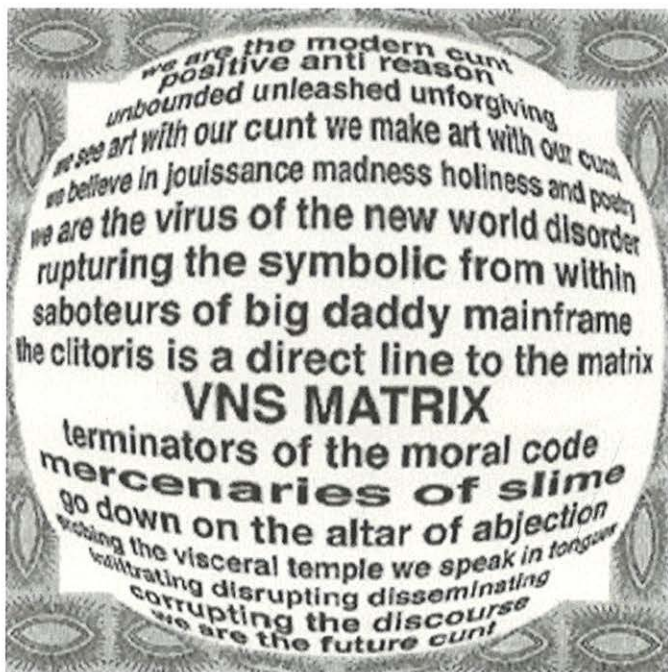
Wie steht Ihr zum traditionellen Feminismus der 70er und 80er Jahre?

Pierce: Viele Leute sagen heute, daß wir den Feminismus nicht mehr brauchen, weil wir die Gleichberechtigung erreicht haben. Das glaube ich nicht. Ich denke, daß Frauen sich immer noch ihren Platz erkämpfen müssen, damit wir Technologien mitgestalten können, und um eine Zukunft zu schaffen, in der wir gleiche Rechte haben. Das Internet und die meisten anderen Technologien wurden von Männern als Mittel der Kriegsführung, der Industrie und für Geschäfte entwickelt. Wir wollen einen Diskurs über die verschiedenen Technologien, sei es Multimedia, sei es das Internet. Das ist für mich ein genauso wichtiges Thema wie die tatsächliche Benutzung der Technologien.

Was habt ihr mit VNS Matrix zu diesem Technologie-Diskurs beigetragen?

Pierce: Wir haben 1991 das »Cyberfeministische Manifest für das 21. Jahrhundert« geschrieben. Danach haben wir Projekte in verschiedenen technologischen Bereichen gemacht, unter anderem zwei Computerspiele. Als Künstlerinnen arbeiten wir mit dem Internet und Multimedia, aber auch zum Beispiel mit Fotokopien. Außerdem schreiben wir, um einen cyberfeministischen Diskurs zu schaffen.

Der Begriff Cyberfeminismus ist ein bißchen vage. Ihr habt ihn zur selben Zeit erfunden wie die britische Feministin Sadie Plant, die Cyberfeminismus aber ganz anders definiert als Ihr. Wie würdest du ihn erklären?



Oben: das »Cyberfeministische Manifest für das 21. Jahrhundert«.
Unten: Detail von der Homepage von Francesca da Rimini.

Pierce: Es ist eine schnell wachsende Bewegung, die bald die Weltherrschaft übernehmen wird (lacht). Es geht uns um Frauen, die Zugang zu den neuen Technologien haben und mit ihnen arbeiten. Als wir anfangen, war das ein wichtiges Thema. Es gab nicht viele Frauen, die mit Computern arbeiteten. In den letzten fünf, sechs Jahren hat sich das geändert. Für Frauen in Osteuropa ist Zugang zu Technologien wohl noch immer ein Thema. Aber wenn man aus Australien kommt, dann ist es wichtiger, sich mit Distribution zu beschäftigen. Ich will mehr Frauen in der Multimedia-Industrie sehen, die Kontrolle über Inhalte haben: was veröffentlicht wird, was ins Netz kommt.

Habt Ihr Euch denn in der Medienkunstszene als Frauen diskriminiert gefühlt, als VNS Matrix Anfang der 90er Jahre angefangen haben?

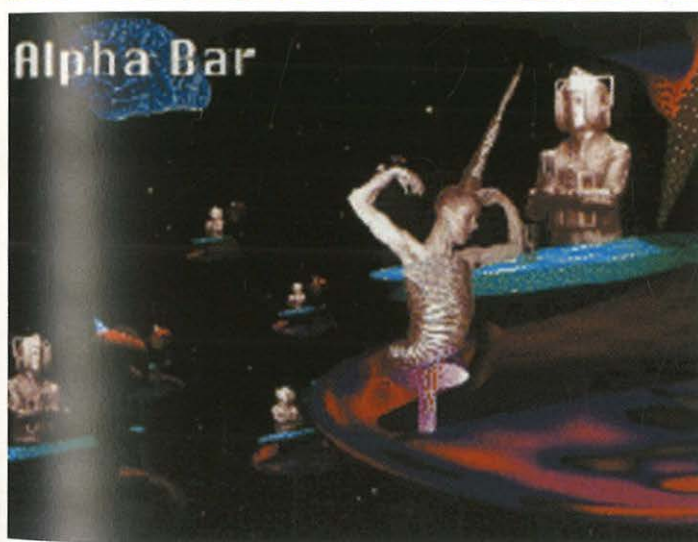
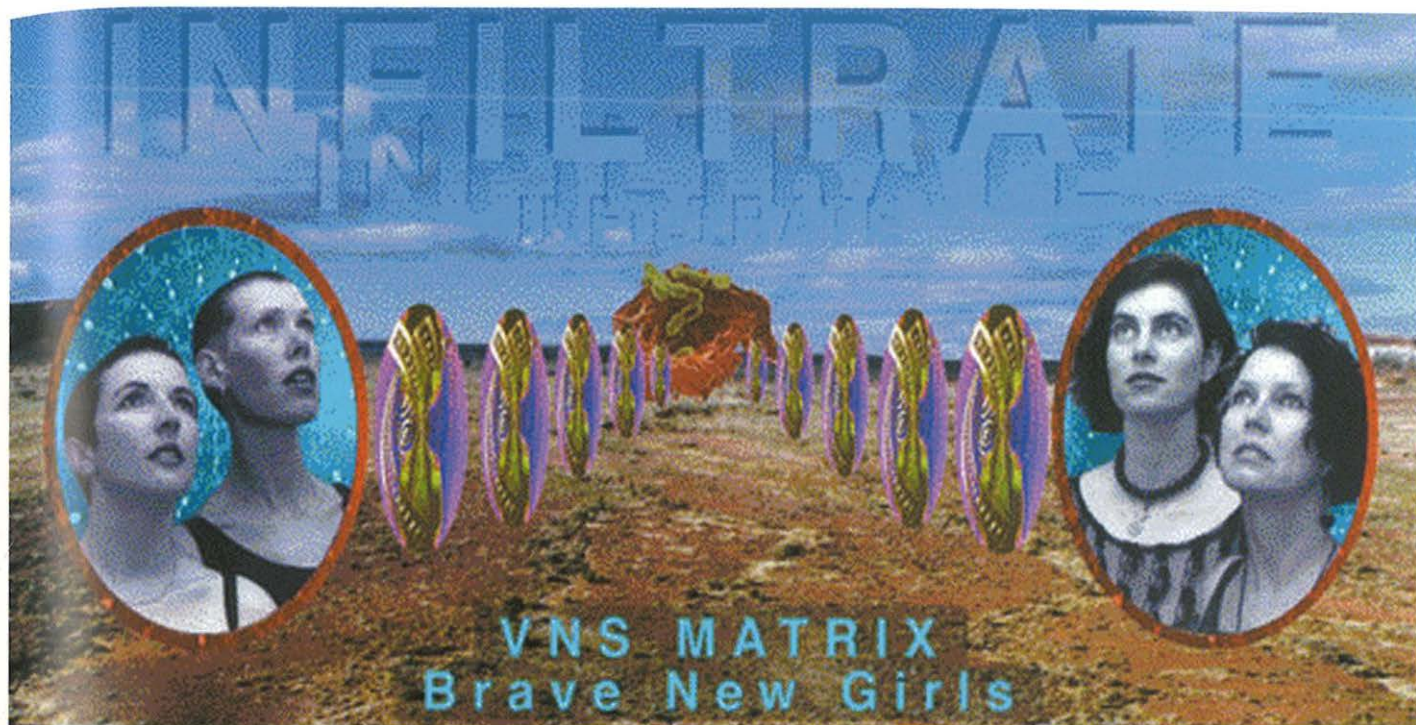
Pierce: Nö, eigentlich nicht. Wir werden ja dauernd nach Europa eingeladen ... (lacht)

Also war der Cyberfeminismus eher eine Art Karrierestrategie ...

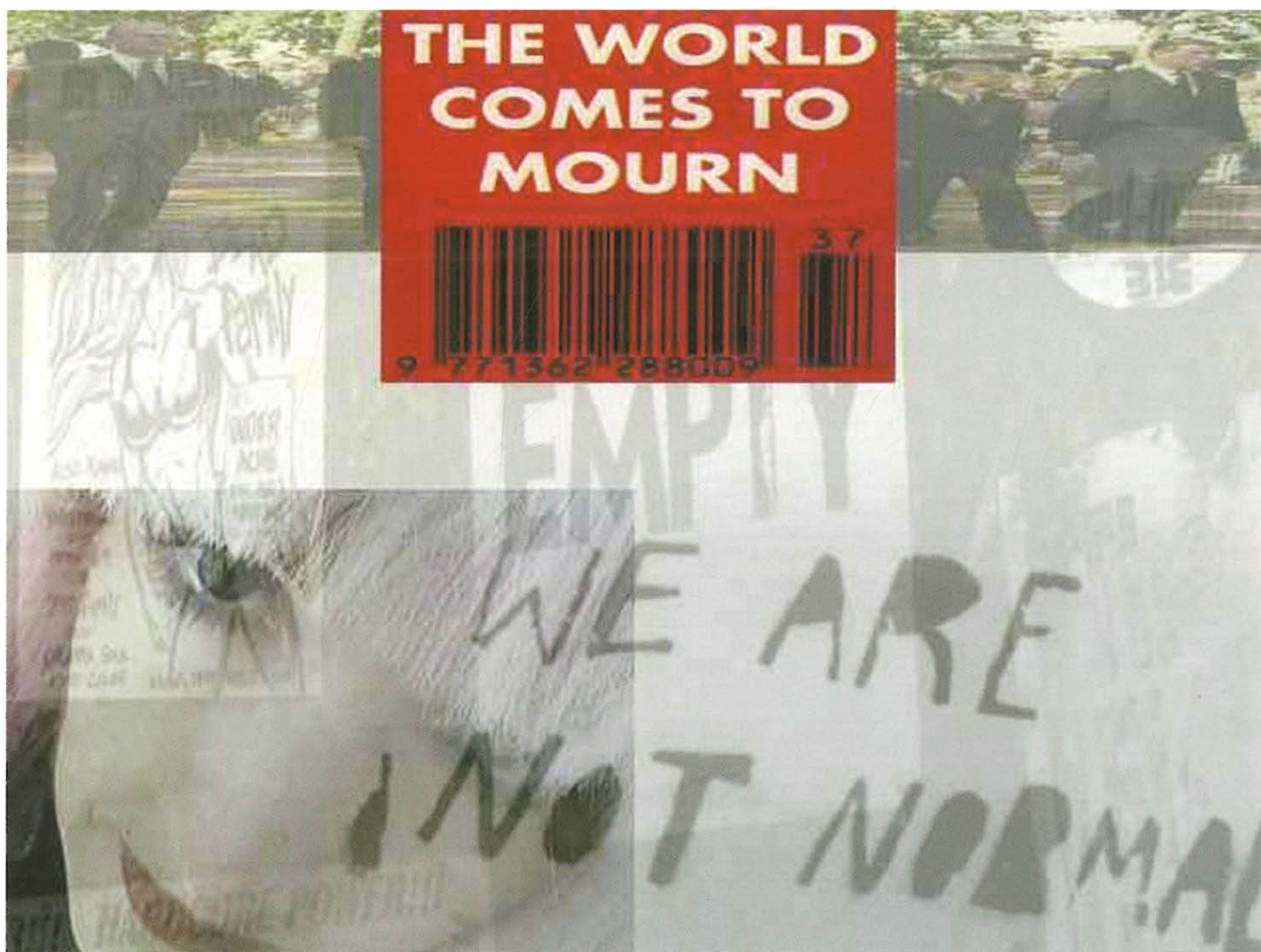
Pierce: Das ist uns oft genug vorgeworfen worden. Ich finde, unsere Arbeit ist frisch und radikal und transgressiv, und das gibt es in der Medienkunst nicht allzu oft. CyberfeministInnen haben Sinn für Humor, und ich nehme an, daß unsere Sachen deswegen gut ankommen. Es geht nicht nur um ernsthafte theoretische Fragen, sondern auch darum, über die ganze Kunstszene lachen zu können.

Ich habe mir Eure Website angesehen. Da gibt es viele Sachen, die manche Leute obszön finden würden. Warum geht es in Eurer Arbeit so oft um Sex?

Pierce: Weil wir in unserem wirklichen Leben keinen bekommen (lacht). Obwohl VNS Matrix dafür eigentlich auch ganz gut ist. In unserer Arbeit geht es um



»Dirty work for slimy girls«: drei Illustrationen von der Homepage von VNS Matrix.



Aus der Hypertextarbeit »Princess Zombie« von Francesca da Rimini.

Sprache. It's about putting G-Slime into the computer ...

Putting what in the computer?

Pierce: G-Slime. You know, female ... juice. Weil der Computer und das Netz so neutrale Orte sind, ver-

suchen wir Sex und den Körper in die Sprache der Techno-Kultur zu bringen. Wir wollen den Computer weiblicher machen. Viele der Ausdrücke, die benutzt werden, um Frauen zu beleidigen, haben ja mit dem Körper zu tun – wenn man zum Beispiel eine Frau »Votze« nennt. Wir benutzen eine so obszöne Sprache, um den Spieß umzudrehen.

Gleichzeitig wollen wir den weiblichen Körper mit dem Computer zusammenbringen. Im Internet kann man sich einen eigenen Charakter erschaffen, der nichts mit der eigenen Person zu tun hat. Die amerikanische Internet-Zeitung »Wired« hat einen Artikel über uns veröffentlicht, und der Journalist hat uns ein paar Fragen geschickt. Eine davon war: »Seid Ihr radikale Lesben mit kahlgeschorenen Köpfen?« Das sind wir nun nicht gerade. Ich vermute, viele Leute, die uns nur aus dem Netz kennen, sind enttäuscht, wenn sie uns im wirklichen Leben treffen.

Um ehrlich zu sein, fand ich Eure Arbeit nie so schockierend wie sie wohl gemeint war. Ich habe mir immer gedacht, daß dieser betont sexuelle Gehalt Eurer Arbeit auch viel damit zu tun habt, daß Ihr aus dem angelsächsischen, protestantischen Australien kommt ...

Pierce: Wir haben nie versucht, wirklich total ausfallend zu werden. Wir könnten noch viel derber sein, weißt du ... (lacht). Ich glaube nicht, daß die Australier so prüde wie die Briten sind. Australien hat eine recht prollige Kultur. Ich glaube eher, daß unsere Arbeit etwas mit der Respektlosigkeit der Australier zu tun hat ...

Gleichzeitig scheint es in Australien eine große Medienkunstszene zu geben ...

Es gibt nicht viele Frauen mit Machtpositionen, die Einfluß auf die Entstehung von Technologien haben

Pierce: Wir gewöhnen uns schneller an neue Technologien als jede andere Kultur. Ich glaube, das hat damit zu tun, daß Australien so weit weg von allem ist. Vielleicht fühlen wir uns mit der Welt dadurch stärker verbunden, wenn wir uns mit neuen Kommunikationstechnologien befassen. Die Australier versuchen außerdem, sich eine Identität zu schaffen, die nichts mit europäischen und ganz besonders mit britischen Traditionen zu tun hat. Vielleicht haben unsere Experimente mit dem Netz und unsere Kommentare über das Netz auch etwas damit zu tun, daß wir diesen neuen Raum mitentwickeln wollen.

[Eva Wohlgemuth]

Am 23. September 1995 flogen zwei Frauen aus Wien nach Moskau.

Hätte jemand in ihr Gepäck gesehen, er hätte sie für Spioninnen halten können. In den Rucksäcken befanden sich eine Videokamera, eine Polaroid-Kamera, ein Fotoapparat, ein Laptop mit einem Modem und diversen Kabeln, ein Walkman mit Mikrofon, jede Menge Landkarten, ein Satelliten-Navigationsinstrument und ein Gameboy. Doch der Kalte Krieg war vorbei, und die beiden Frauen wollten keine russischen Staatsgeheimnisse ausspionieren; die technische Ausstattung hatten Eva Wohlgemuth und Kathy Rae Huffman vielmehr dabei, um eine Reise durch Sibirien im Internet zu dokumentieren.

Die beiden Künstlerinnen wollten während ihrer Reise im Netz ein Reisetagebuch veröffentlichen. Die Reise durch den Teil Rußlands, bei dem die meisten Westeuropäer an Gulags, Exil und ewiges Eis denken, konnten Internet-User in der ganzen Welt live mitverfolgen.

Für Eva Wohlgemuth war die künstlerische Arbeit mit dem Internet nahelegend. Schon »vor dem Netz« hatte die Wiener Konzeptkünstlerin das globale »Location Sculpture System« geschaffen. Zusammen mit Andreas Baumann befestigte sie – vom Stephansdom in Wien ausgehend – an Orten auf der ganzen Welt Tafeln, die gleichzeitig eine weltumspannende Skulptur und ein internationales Netzwerk bildeten – ein Netzwerk wie das Internet. Für das System »Moving Plates« wurden neun Tafeln aus Titan an sich bewegenden Objekten befestigt, unter anderem an einer U-Bahn in New York, einem U-Boot im Mittelmeer und an der Rakete Ariane 5, die zusammen mit der Tafel abstürzte. Diese Arbeit hat sie auf einer Website dokumentiert, die 1997 von der documenta in Auftrag gegeben wurde. Sie ist »eine Art ›missing link‹ zwischen der Konzeptkunst und der Materialsulptur einerseits und dem Internet andererseits«, findet Wohlgemuth.



Geboren 1955 in Baden (Österreich). Lebt in Wien.

Tilman Baumgärtel: Das erste Internet-Projekt, das du zusammen mit Kathy Rae Huffman gemacht hast, hieß »Siberian Deal«, eine Art Reisetagebuch im Netz. Kannst du darüber etwas erzählen?

Eva Wohlgemuth: Ich habe früher »Location Sculptures« gemacht. Das waren Konzeptarbeiten, die einerseits ortsspezifisch waren, andererseits versuchten, über den jeweiligen Standort Verbindungen und Beziehungen zu anderen Orten aufzubauen. Durch die Bekanntschaft mit Kathy Rae Huffman habe ich begonnen, mich für das Internet zu interessieren. Durch eine Begegnung mit der russischen Musikkritikerin Tatjana Didenko, die uns davon vorgeschwärmt hat, wie schön Sibirien ist, haben wir über diesen Ort nachzudenken begonnen ...

... von dem du überhaupt keinen Begriff hattest?

Wohlgemuth: Nein, ich hatte mich überhaupt noch nie nach Norden getraut. Für meine anderen Projekte bin ich grundsätzlich immer nach Süden gefahren, an die sogenannten »schönen« Orte. Sibirien gehört für mich zu den »fürchterlichen« Orten. Ich verband Kälte und Straflager damit. Kathy und ich haben privat unsere Vorstellungen von Sibirien entwickelt, daß es wahrscheinlich der schlimmste Ort ist, den man sich vorstellen kann. Wir haben gedacht, wenn wir diesen Ort einmal besucht und gemeistert haben, kann uns im Westen nichts mehr passieren. Um mit den Menschen dort in Kontakt zu treten, habe ich mir überlegt, Dinge mit ihnen auszutauschen. Wir wollten nicht bloß Künstler und Leute aus dem kulturellen Umfeld kennenlernen, sondern mit einer größeren Schicht zusammenkommen. Und beim Reisen war es halt immer schon üblich, daß man über den Austausch von Gastgeschenken in Kontakt kommt.

Diese Idee mit den Geschenken hat dem Projekt ja auch Kritik eingetragen. Manchen kam es so vor, als

würde da jemand aus dem Westen sozusagen mit Glasperlen versuchen, die Sibirier zu bestechen ...

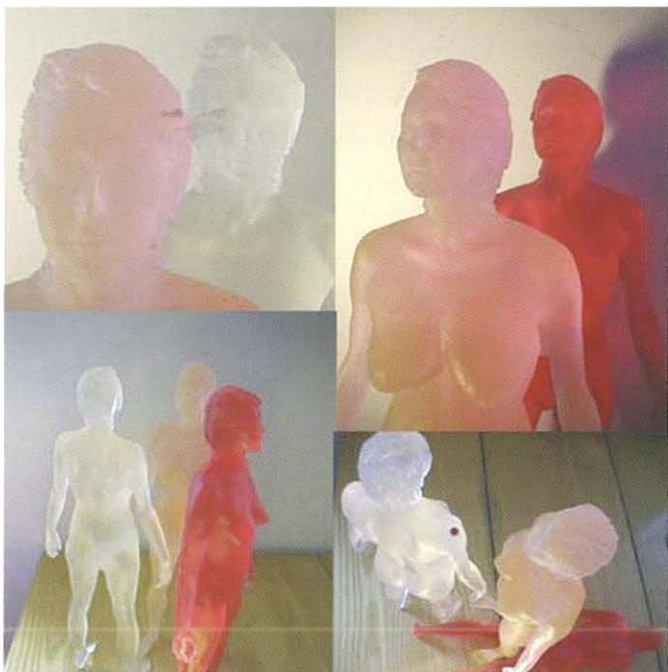
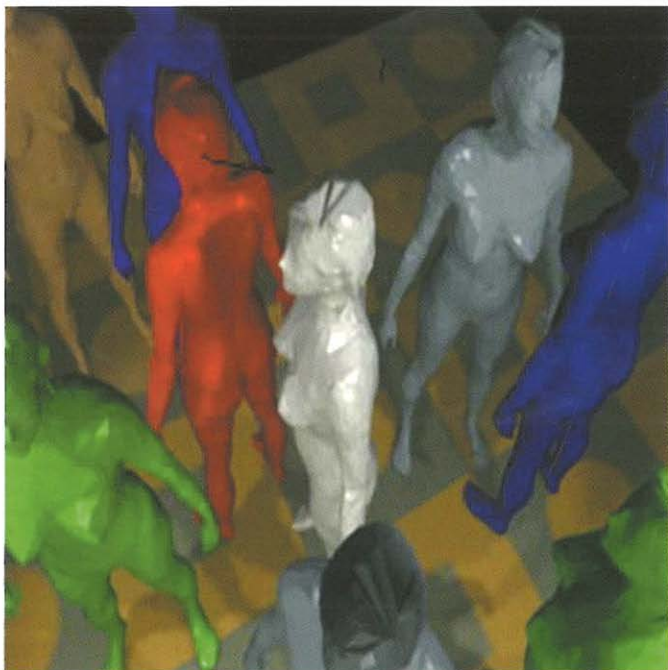
Wohlgemuth: Ich habe schon Geschenke gekauft, die ich auch einem Freund oder einer Freundin in Österreich anbieten würde. Es sollten Sachen sein, die okay sind und die ich auch mit anderen austauschen würde.

Und dazu gehören auch Lippenstifte und Käämme?

Wohlgemuth: Doch, doch. Es war natürlich schon so, daß die teuersten Gegenstände auch am begehrtesten waren und daß wir am Schluß größere Probleme beim Tauschen hatten, weil die weniger begehrten Dinge zurückblieben. Andererseits haben wir auch bemerken können, daß einige Tauschpartner eben die teuren Gegenstände nicht ansprachen, weil ihnen der Kontakt mit uns lieber war, und sie diesen nicht durch materielle Erwägungen belasten wollten. Aber wir hatten auch keine Ahnung, welche Gegenstände für diesen Ort überhaupt einen Wert hatten. So sollte über die Ebenen des Austausches von Realobjekten, über die des Gesprächs und des Austausch von Informationen und Wertvorstellungen, und letztendlich auch über die Ebene der elektronischen Kommunikation eine Verbindung zwischen unserer Situation und der Situation in Sibirien hergestellt werden.

Kathy Rae Huffman war aufgrund ihrer Tätigkeit als Kuratorin für Medienkunst sehr interessiert am Stand des Internets in Sibirien. Sie hat begonnen, die Möglichkeiten im Netz zu erforschen und mit Leuten E-mail-Kontakte aufzubauen. Über diese Verbindungen haben wir dann unsere Daten nach Wien geschickt. Wie entwickelt die Situation war, hat uns überrascht. Allerdings galt das nur für öffentliche Institutionen. Private Internet-User gab es nicht.

Und Euer Reisebericht ist während der Reise in Echtzeit ins Netz geladen worden?



Details aus der Arbeit »Body Scan«.

Wohlgemuth: Ja, die von uns gesendeten Daten wurden in Wien für das Web aufbereitet. Wir sind mit ziemlich einfachem Equipment gereist. In Sibirien haben wir die Internet-Kontakte aufgesucht und sie gebeten, unsere Fotos und Texte nach Wien zu schicken. Wir haben als Ausgleich dafür ihre Institutionen und ihre Aktivitäten auf unserer Webseite dokumentiert und promotet. Das war also auch ein Tauschhandel.

Wie war die technische Situation, die Ihr in Sibirien vorgefunden habt?

Wohlgemuth: Das größte Problem waren die Telefonleitungen. Ich war damals in punkto Internet noch ein Laie. Es war oft schwierig, überhaupt eine Verbindung zu bekommen. Manchmal haben wir zwei Stunden gebraucht, nur um E-mails verschicken zu können. Wir hatten von dem Moskauer Künstler Alexei Shulgin ein Passwort für einen Moskauer Provider bekommen, über den wir das meiste gemacht haben, wenn wir vor Ort keinen Server gefunden haben. Der Datentransfer fand manchmal um drei oder vier Uhr in der Frühe aus dem Hotelzimmer statt.

Von der technischen Situation einmal abgesehen, war es ja auch Teil des Projekts, in Sibirien Leute kennenzulernen. Würdest du sagen, daß das funktioniert hat, oder wart Ihr Eindringlinge aus dem Westen, die mißtrauisch beäugt wurden?

Wohlgemuth: Die Leute haben schon gerne Kontakt mit uns aufgenommen. Wir sind auch nicht als Künstler aufgetreten. Man hat uns den Streß angesehen, und wir waren schlecht gekleidet. Man hat uns wohl teilweise als Hippies betrachtet, und darum war es leicht, mit den Leuten zu verkehren. Zum Teil haben die Leute auch nicht verstanden, was wir von ihnen wollten. Wenn wir Dinge tauschen wollten, haben die Schlaueren ver-

sucht, uns zu übervorteilen. Dagegen mußten wir uns dann verteidigen. Also, zum Beispiel, den Walkman gegen einen Kugelschreiber zu tauschen, das ging nicht.

Traditionellerweise sind Entdeckungsreisende eher Männer: Würdest du sagen, daß die Tatsache, daß Ihr als zwei Frauen gereist seid, auch die Interaktion mit den Sibirien beeinflusst hat?

Wohlgemuth: Es war bestimmt ein großer Unterschied, weil man von uns keinen kolonialistischen Gestus erwartet hat. Wir waren an der Situation und den Menschen interessiert und das haben die Leute auch gespürt. Unser Hauptproblem war nicht der Umgang mit den Menschen, sondern die grundsätzlich schwierigen Reiseverhältnisse. Wir mußten unser ganzes Zeug inklusive der Geschenke in unseren Rucksäcken mittragen. Das war sehr anstrengend. Wir haben auch pausenlos große Angst gehabt, daß unsere Sachen geklaut werden. Das hätten wir akzeptieren müssen.

Die kleine Video-kamera, die wir dabei gehabt haben, wäre in Sibirien natürlich für jeden ein großer Gewinn gewesen.

Ist das Material, das Ihr während der Reise gesammelt habt, nachher für das Internet noch einmal neu überarbeitet worden?

Wohlgemuth: Es gibt zwei Versionen von »Siberian Deal«. Die Originalversion liegt bei der »Internationalen Stadt«, eine zweite Fassung, welche die Objekttransformation der Geschenke beschreibt, ist bei »T0«. Ich weiß nicht, wie viele Leute sich die Originalversion angesehen haben, während wir auf der Reise waren. Aber es hat damals schon regelmäßige »Zuschauer« gegeben,

mit denen Kathy und ich via E-mail auch während der Reise in Kontakt standen.

»Face Settings«, das Projekt, an dem Ihr jetzt arbeitet, ist auch eine Art Reisetagebuch, wenn ich das richtig verstanden habe. Kannst du darüber etwas erzählen?

Wohlgemuth: Wir wollten die Kontakte, die wir bei der Sibirienreise geschlossen hatten, weiter pflegen. Deswegen haben wir ein Nachfolgeprojekt gestartet, bei dem es mehr um Kommunikation gehen sollte und das nicht so schnell zu einer Lösung kommt. Dinge austauschen und Ergebnisse sammeln, das ist eine Herangehensweise, aber bei »Face Settings« wollten wir Dinge

nur anreißen und sie sich dann entwickeln lassen. Deswegen haben wir über Essenseinladungen an realen Orten und auch im Internet Kontakte aufgebaut, die wir dann eine gewisse Zeit verfolgen, um zu sehen, was dabei herauskommt.

Wo haben diese Essen bisher konkret stattgefunden?

Wohlgemuth: Das vorbereitende Testessen war in Wien, dann in Rotterdam, in St. Petersburg, und ohne Kathy war ich noch in Bilbao. Wir kombinieren das mit Einladungen zu Vorträgen oder Ausstellungen. Das läuft meist über eine Kontaktperson, die wir schon vorher kennen und von der wir wissen, daß sie auch mit Gruppen von Frauen in ihrer Gegend zusammenarbeitet ...

»Face Settings« ist also ein Frauenprojekt?

Wohlgemuth: Es geht um Kommunikation unter Frauen. Wir haben bei dem Sibirienprojekt gemerkt, daß wir leichter Kontakt zu Frauen finden und daß diese uns schneller akzeptieren und bereit sind, sich uns gegen-



"FACE SETTINGS"
von Wohlgemuth & Kathy Rae Huffman

über zu öffnen. Wenn Männer zu unserer Runde stoßen, geht es plötzlich um andere Themen und die Frauen hören auf, sich untereinander zu unterhalten. Das Frauengespräch wird unterbrochen – wahrscheinlich, weil Männer doch interessanter sind und ganz andere Diskussionen auslösen (lacht).

Was sind Frauen-, was sind Männerthemen?

Wohlgemuth: Es sind weniger die Themen, als der Stil. Gespräche von Frauen sind nicht so zielgerichtet. Sie sind relaxter; wir müssen nicht sofort unsere Theorien offenlegen. Da geht es eher um die Aufnahme eines Kontakts über einfache Themen. Wir schätzen das, darum wollen wir es ausbauen.

Wird dieser »Women only«-Aspekt von den Gesprächspartnern in den verschiedenen Ländern, in denen es ja zum Teil keine Frauenbewegung wie die in Westeuropa und Nordamerika gegeben hat, geteilt?

Wohlgemuth: In St. Petersburg gab es da ganz große Probleme. Da gibt es die Position, daß die Geschlechterdifferenz kein Thema mehr ist. Die CyberfeministInnen in St. Petersburg, zu denen auch Männer gehören, waren der Meinung, daß sie diese Fragen in ihrer Gesellschaftsform überwunden haben. Wir konnten unseren Eindruck, daß das nicht so ist, dort nicht formulieren. Aber wir haben – das ist wohl auch so ein weiblicher Zug – immer Probleme, Ausgrenzungen zu machen und zu sagen: Nein, das ist jetzt nicht möglich. Wir haben uns gesagt, wenn die Frauen das wollen, können auch Männer dazukommen. Aber es konnte wirklich bemerkt werden, daß die Gespräche in einem anderen Stil geführt wurden, wenn Männer dabei waren.

Müßte man solche Unterschiede im Rahmen von so einem Projekt nicht auch akzeptieren, nach dem Motto »Andere Länder, andere Sitten«?



cape: evasys personal information 1.0

Images

Print

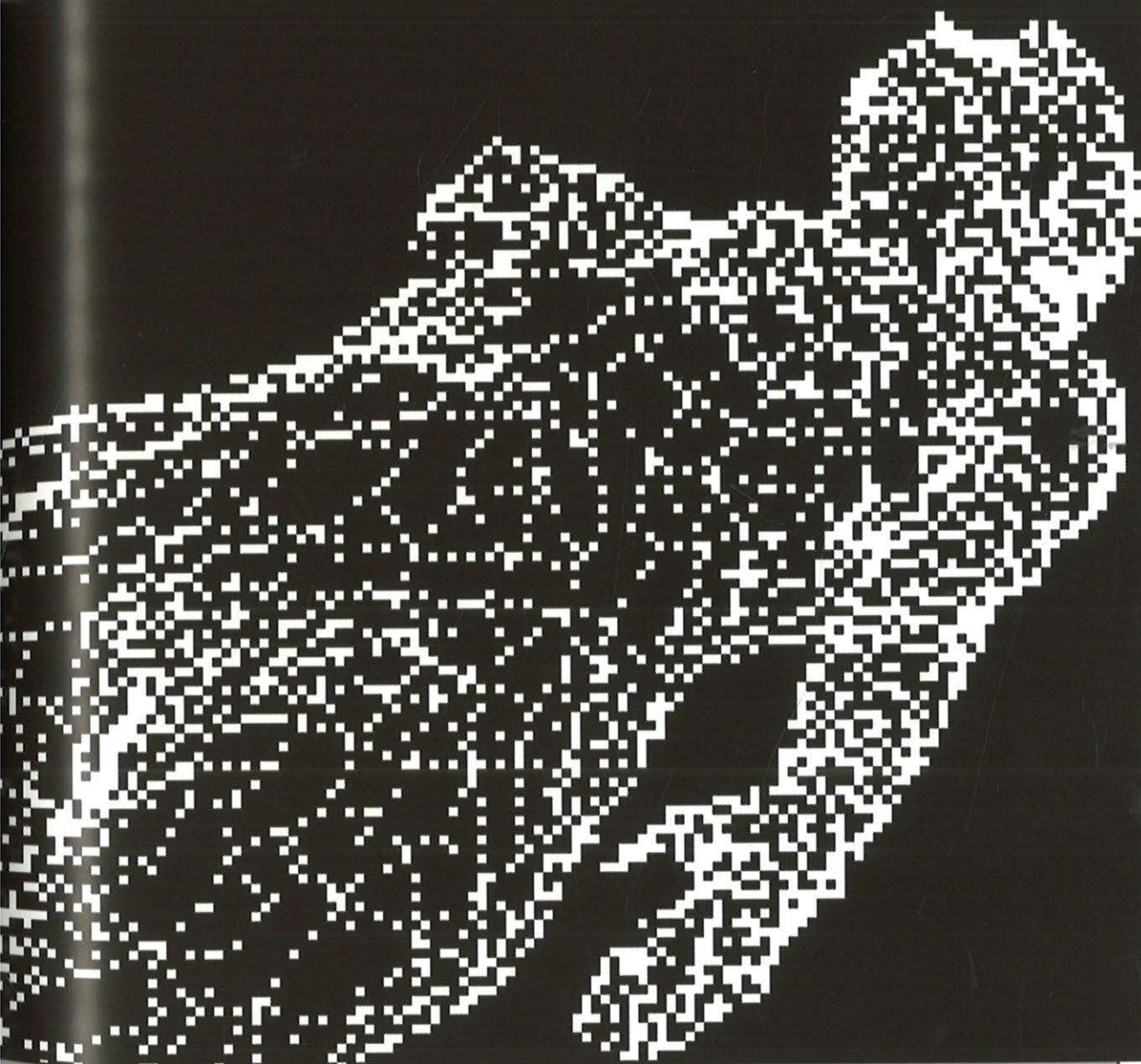
Security

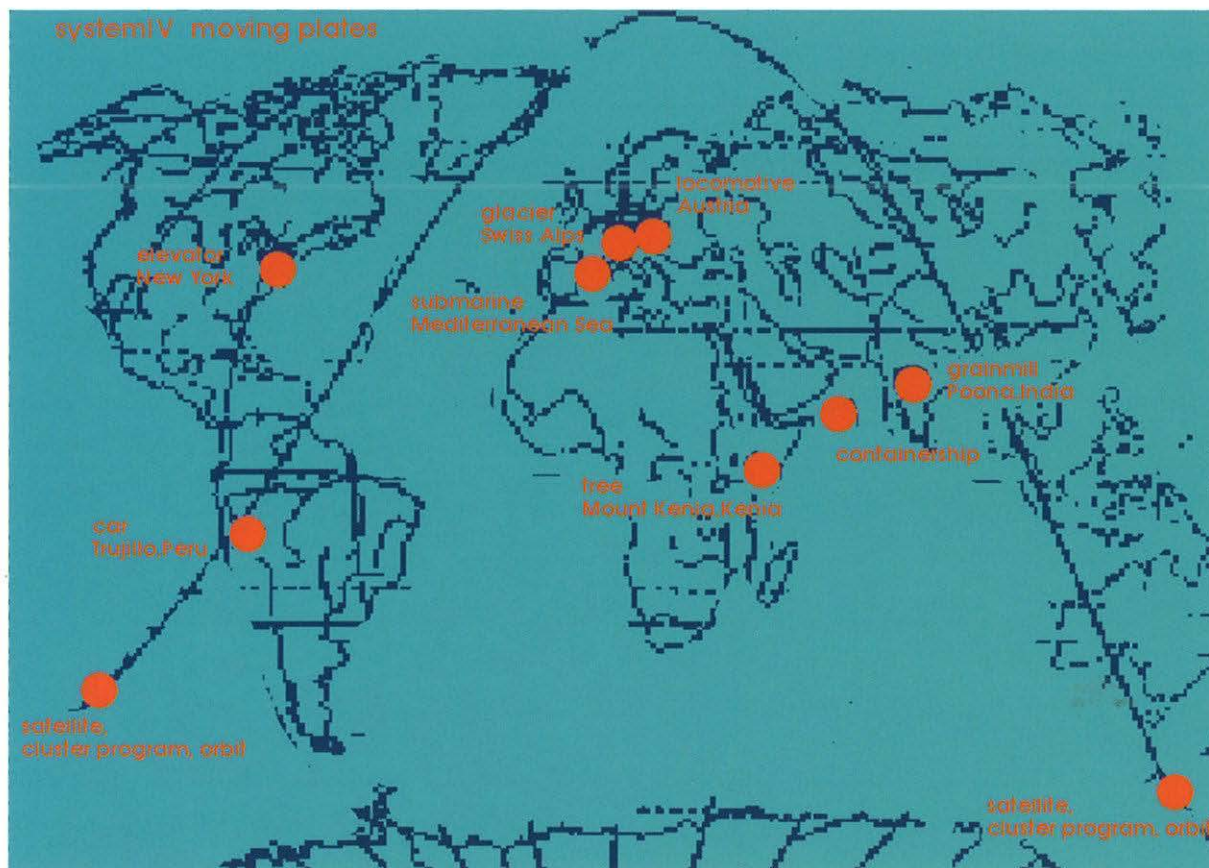
Stop



What's Related

.htm





Karte der Standorte von Eva Wohlgemuths »Location Sculpture Systems«.

Wohlgemuth: Doch, wir haben das schon akzeptiert, aber ich glaube, daß vor der Situation in anderen Ländern noch die Frau-Mann-Situation steht und wir hätten gerne versucht, das zu diskutieren.

Für mich ist das immer noch eine offene Frage. Ich bin natürlich voreingenommen und denke mir, daß diese Geschlechterfrage noch nicht überwunden ist. Aber wer weiß?

Alle diese Projekte haben mit Reisen zu tun. Es ist auffallend, daß auch andere Künstler als erstes im Netz solche Reisetagebücher gemacht haben, zum Beispiel die Gruppe um Philip Pocock. Woran liegt es deiner Ansicht

nach, daß es zu den ersten Kunstprojekten im Internet gehörte, Reisen zu dokumentieren?

Wohlgemuth: Das Netz beinhaltet Ort und Ortlosigkeit zugleich, und das hat man ständig bei der Arbeit im Internet vor Augen. Aber vielleicht ist es auch so,

Das Netz beinhaltet Ort und Ortlosigkeit zugleich

daß Künstler, die mit Reiseprojekten beschäftigt waren, sich eher des Netzes bedient haben. Das Internet ermöglicht – zumindest theoretisch – von fast jedem Ort der Welt aus eine Präsenz oder eine Zugriffsmöglichkeit auf das, woran man arbeitet, und zwar ohne Materialien mit

sich schleppen zu müssen. Aufgrund der sehr schlechten Kunstmarktsituation und weil ich mich grundsätzlich nicht dazu eigne, mich zu vermarkten, habe ich sowieso versucht, den materiellen Aspekt meiner Arbeit so weit wie möglich zu reduzieren.

Ich dachte, daß das auch etwas mit der globalen Natur des Mediums Internet zu tun hat: daß man versucht, diesen raumlosen Raum dadurch zu reterritorialisieren, daß man ihm sozusagen physische Orte einspeist und dem »Surfen« im Netz die reale Bewegung durch die Welt entgegengesetzt ...

Auch ich habe die Sehnsucht mich hochzuladen und aufzulösen

Wohlgemuth: Ich habe das nicht so empfunden. Für mich sind das physischste im Netz die Websites von lokalen Pizzaservices. Da empfinde ich die Spannung, daß das Netz auch wirklich lokal real ist. Das stimmt bei meinen Projekten nicht, da hat die reale Phase nur kurz gedauert und ist mehr symbolisch durch Orte zurückgeblieben. Man surft also zwischen Situationen, die einmal räumlich waren und jetzt nur noch Strukturen bezeichnen. Und so gemein das auch sein mag: die Orte werden als Metaphern für etwas anderes benutzt. Es ist letztlich egal, ob man antipodisch auf der Osterinsel steht oder in der Wüste Thar, wenn man zum Beispiel das Thema Polarität behandeln will. Diese beiden Orte bieten sich bloß als erste an.

Um etwas ähnliches geht es auch bei meiner letzten Arbeit »Body Scan«. Dafür habe ich meinen ganzen Körper abscannen und als dreidimensionales Modell digitalisieren lassen, und dadurch quasi diese topologische Situation auf den Körper übertragen. Ich messe der Tatsache, daß dieser Körper ich bin, keine zu große Bedeu-

tung bei. Das erkennen ja nur Freunde. Wichtiger ist der Punkt, daß das ein »normaler« Körper ist. Im Gegensatz zu Körperprojekten, bei denen es darum geht, den Körper zu verbessern, zu verschönern, oder mit einer »dritten Hand« auszustatten, will ich versuchen, wie bei einer geographischen Oberfläche, die Einflüsse zu untersuchen, die diese Fläche formen, zum Beispiel, welche Zonen meines Körpers Druck ausgesetzt sind.

In der Frühphase des Theoretisierens über das Internet war das ja ein ganz wichtiger Topos: Der Körper ist überflüssig geworden, Geschlechtskategorien sind obsolet, wir laden einfach unseren Verstand ins Netz hoch und so weiter. Geht es bei »Body Scan« darum, diesen idealistischen oder sogar metaphysischen Vorstellungen etwas entgegenzusetzen und sie mit einem wirklichen, nicht-idealen Körper zu konfrontieren, der anders aussieht als die idealisierten Körper, die zum Beispiel in vielen Computerspielen vorkommen?

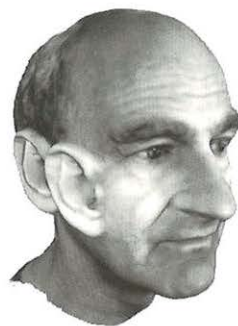
Wohlgemuth: Auch ich habe die Sehnsucht, mich hochzuladen und aufzulösen, aber in der gegebenen Situation werde ich mit dem Nicht-Idealkörper arbeiten und versuchen, daraus etwas zu machen. Für mich bietet sich über dessen Schwächen und Unvollkommenheiten die Möglichkeit, zu anderen Bildern für das zu kommen, was um mich herum los ist.

[Stelarc]

Dieses Lachen! Wenn Stelarc lacht, klingt es, als hätte das Monster in einem alten Horrorfilm endlich sein Opfer in die Ecke getrieben und würde sich nun an seinem Schrecken weiden. Etwa so: »Huhuhuhoha.« Doch das kehlig-gruselige Lachen ist das einzige ungewöhnliche Merkmal, das beim Treffen mit ihm auffällt. Ansonsten ist der australische Künstler ein charmanter, milde freundlicher Gesprächspartner, der nicht nur eloquent über seine Performances reden kann, sondern auch über Sinn für Humor verfügt. Er ist nicht gerade der Typ, von dem man erwarten würde, daß er sich für seine Kunst über den Straßen New Yorks aufhängen läßt – an Fäden, die direkt durch seine Haut gezogen wurden.

Stelarc ist ein Extremist. Aus der Tradition der Body Art der 60er und 70er Jahre kommend hat Stelarc das Genre zu seinen radikalsten Formen gesteigert: er versenkt vor den Augen des staunenden Publikums eine Magensonde in seinem Rachen, oder läßt seinen Körper – wie bei der Performance »Parasite« – durch leichte Stromstöße unfreiwillige Bewegungen vollführen. Ähnlich wie die Französin Orlan, die Schönheitsoperationen als Performances zeigt, hat auch er seinen Körper zum Locus seiner künstlerischen Aktivitäten gemacht. Deswegen wird er von vielen Kunstkritikern nicht ernst genommen, sondern als eine Art Vaudeville-Nummer abgetan.

Mit Telekommunikationstechnologie hat Stelarc bereits Anfang der 80er Jahre gearbeitet. Damals ließ er sich einen mechanischen »Dritten Arm« bauen, den man über Telefonsignale bewegen konnte. In den 90er Jahren hat er sich bei verschiedenen Performances selbst ans Internet angeschlossen oder seinen eigenen Körper »telematisch« fernsteuern lassen. Diese Aktionen haben ihm die Kritik eingebracht, in seiner künstlerischen Arbeit die Unterwerfung des Subjekts unter die Maschinen zu antizipieren. In der Tat lesen sich viele seiner Texte und Vorträge wie Propaganda für ein durch Maschinen und Computer unterstütztes oder optimiertes Leben. Im folgenden Interview habe ich ihn mit dieser Kritik konfrontiert.



Geboren in Limassol (Zypern). Lebt in Melbourne (Australien).

Tilman Baumgärtel: Lassen Sie uns damit anfangen, daß Sie Ihre Performance »Parasite« beschreiben, mit der Sie gestern hier in Linz die ars electronica eröffnet haben.

Stelarc: Im Zentrum von »Parasite« steht eine Suchmaschine, die während des Events das Internet nach Bildern vom Körper durchsucht und diese als Projektion an der Wand hinter mir zeigt. Diese Bilddateien werden dann dazu benutzt, um meine Muskeln elektronisch zu stimulieren. Sie rufen dadurch unfreiwillige Bewegungen hervor. Das Internet fungiert als ein etwas krudes, externes Nervensystem, und der Körper verschmilzt mit den Internetbildern.

Woran können die Betrachter sehen, daß sie physisch mit dem Internet verbunden sind?

Stelarc: Das hängt davon ab, wie stark die Spannung ist. Wenn man auf mein Gesicht achtet, sieht man, daß ich manchmal grimassiere, weil die Stimulation sehr stark ist. Bei niedriger Spannung steuert sie den Körper – man fühlt, wie man sich bewegt, ohne etwas dagegen tun zu können. Aber gestern abend war die Spannung bis zu 50 Volt hoch, und das war zu viel. Da bewegt man sich ganz mechanisch, ohne daß der Körper noch etwas damit zu tun hat.

Das sieht ein bißchen wie Tai-Chi aus ...

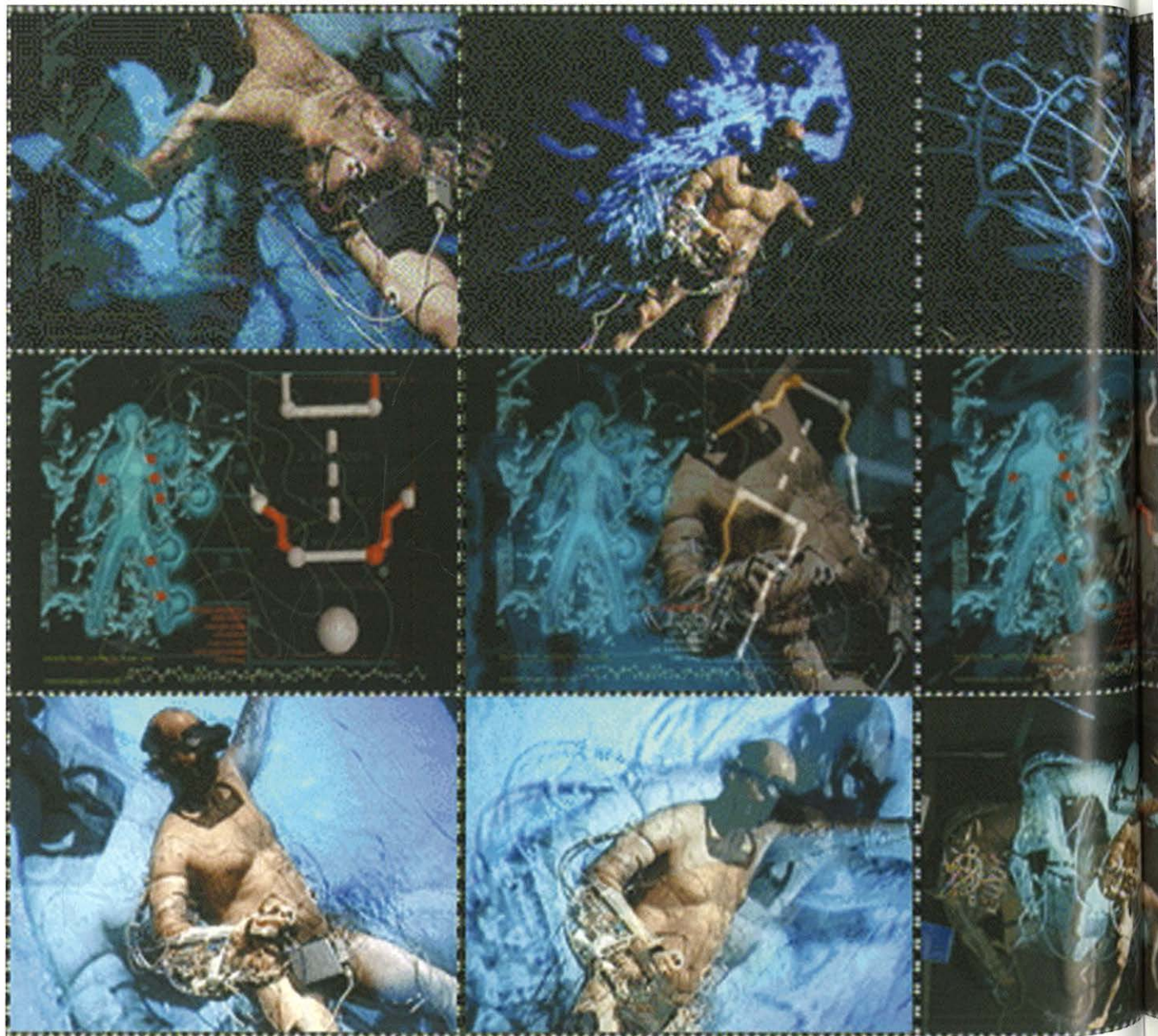
Stelarc: Das liegt wahrscheinlich daran, daß ich die Elektroden am Bizeps und an den Deltamuskeln habe. Wenn ich die Elektroden woanders anbringen würde, würde ich mich auch anders bewegen. Es ist ein Problem bei dieser Performance, daß man nicht richtig erkennen kann, was genau passiert und wie es passiert. Als ich zum Beispiel die »Suspension events« gemacht habe, bei denen ich Fäden durch meine Haut ziehen ließ, an denen ich dann aufgehängt wurde, konnte man die Haken in meiner Haut sehen. Diese Erfahrung kann man

sich vorstellen. Jeder weiß, wie es sich anfühlt, wenn man etwas in die Haut gesteckt bekommt. Aber hier gibt es nur diese Kabel, und der Zuschauer kann sich die technischen Vorgänge nicht wirklich vorstellen. Es ist wie der Unterschied, jemandem bei Yoga zuzusehen oder selbst Yoga zu machen. Aber wenn ich Sie anschließen würde, würden Sie sich genauso bewegen.

Danke, im Augenblick nicht. Ist es denn überhaupt wichtig, daß Sie wirklich elektrische Schläge bekommen? Für das Publikum spielt es doch eigentlich keine Rolle, ob Sie wirklich physische Schmerzen empfinden oder ob Sie nur so tun ...

Stelarc: Naja, ich denke die Frage ist, ob man Theater spielen will und nur simuliert, oder ob man – wie ich es bei allen meinen Performances getan habe – die direkte physische Erfahrung haben will. Meine Ideen haben physische Konsequenzen. Ich habe kein Interesse an Science-fiction oder am Theaterspielen, weil das für mich keine authentischen Erfahrungen sind. Für mich ist es sehr wichtig, daß die Erfahrung direkt ist und körperliche Auswirkungen hat.

Bei meinen Vorträgen schließe ich manchmal drei oder vier Leute aus dem Publikum an, damit man sehen kann, daß sich andere auf dieselbe Art und Weise bewegen. Ein Zuschauer kann sich diese Erfahrung nicht so leicht vorstellen. Ich glaube, daß sich das Publikum in den letzten Jahren an eine Art Interaktivität gewöhnt hat und eine eigene Erfahrung erwartet. Bei vielen Performances ist das möglich, aber bei manchen nicht. Ich habe zum Beispiel eine Skulptur im Inneren meines Körpers gemacht. Das war ein elektronisches Objekt, das 40 Zentimeter lang war – wir haben ein Video davon gemacht. Würden andere Leute gerne diese Performance machen? Es ist körperlich anstrengend. Vielleicht ver-



Videobilder von der Performance »Parasite – Event for invaded and involuntary body«.



steht man nicht, daß es körperlich sehr hart ist, weil man keine Haken und keine Pyrotechnik sieht.

Das heißt, es ist für Sie wichtig, das zu spüren, was Sie tun, auch wenn es weh tut?

Stelarc: Es gibt immer Sachen, die in einem gewissen Maß körperlich anstrengend sind. Wenn man ein Sportler ist, muß man auch seinen Körper trainieren und es gibt die Möglichkeit, daß man sich körperlich in Gefahr bringt. Auch eine Frau wird nicht schwanger, weil sie Schmerzen erfahren will, aber es ist ein unvermeidbarer Teil davon. Auch meine Performances sind körperliche Herausforderungen, aber darum geht es nicht. Ich finde, daß es eine faszinierende Möglichkeit ist, vom Internet bewegt zu werden oder sich körperlich mit anderen Körpern in Verbindung zu setzen und mit ihnen zu interagieren, obwohl man räumlich getrennt ist.

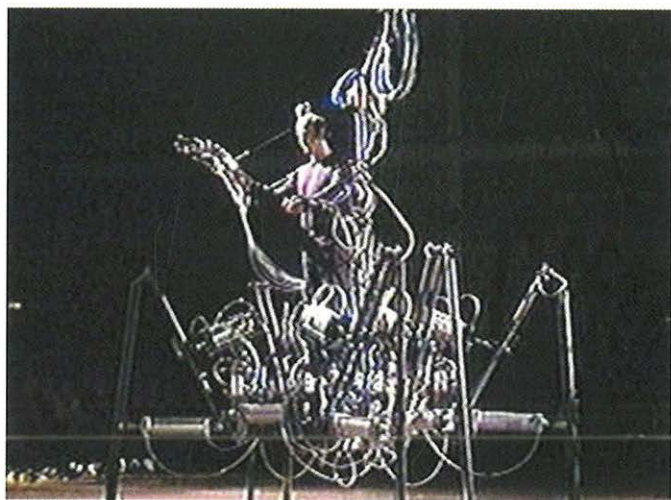
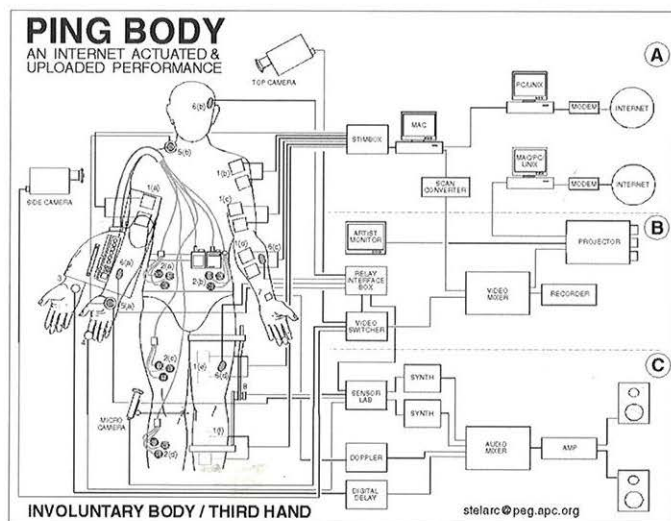
In Ihren Performances erscheinen Sie selbst als ein Objekt der Technologie. Es kommt mir so vor, als wollten Sie nicht zeigen, wie Technologie aktiv von den Leuten angewendet wird, sondern Technologie, welche die Menschen benutzt ...

Meine Ideen haben physische Konsequenzen

Stelarc: Das finde ich nicht, denn bei meinen Performances geht es weniger um den Körper als Automaten, sondern eher um das Konzept eines geteilten Körpers, von fraktalem Fleisch. Die eine Hälfte meines Körpers wird unter Strom gesetzt, was zu unfreiwilligen Bewegungen führt. Mein rechtes Bein wird übrigens nicht elektrisch stimuliert, weil ich das zum Balancieren brauche. Mit der anderen Hälfte meines Körpers bediene ich meinen »Dritten Arm«.

Was ist das?

Stelarc: Der »Dritte Arm« ist eine Prothese, die ich direkt kontrollieren kann, aber gleichzeitig können andere Leute meinen Arm »betreten« und von einem anderen Ort aus bewegen. Wenn Sie also hier in Linz sind und ich in Melbourne, Australien, dann gibt es ein Interface an Ihrem Computer mit einem Empfänger/Stimulierungs-System. Sie machen hier eine Bewegung, und ich führe sie dort aus. So kann man einen Körper von einem anderen Ort aus manipulieren. Das ist eine ganz andere



Oben: Schaltplan für die Performance »Ping Body«.

Unten: »Exoskelet: Event for extended body and walking machine« auf Kampnagel, Hamburg, November 1998.

Erfahrung, als den Körper eines anderen Menschen direkt zu bewegen. Bei meiner Internet-Performance »Fractal Flesh« konnte ich die Gesichter der Leute, die mich online über ein Touch-Screen-Interface bewegten, sehen, und die Leute konnten meine unfreiwilligen Bewegungen beobachten.

Wie fühlt es sich an, wenn ein anderer Mensch im eigenen Körper ist?

Stelarc: Einerseits ist es nur eine elektrische Stimulation. Aber wenn man das Gesicht der Person sieht, die einen bewegt, dann assoziiert man natürlich dieses Gesicht mit der eigenen Bewegung. Man weiß, daß es ein anderer Körper an einem anderen Ort ist.

Haben Sie sich diesem »Körper« ausgeliefert gefühlt?

Stelarc: Nein, denn es ist ja keine Maschine, mit der Kontrolle oder Folter ausgeübt werden soll. Man kann sich natürlich alle möglichen gemeinen militärischen und Sado-Maso-Sachen vorstellen, die man mit so einer Maschine tun könnte. Aber das hier ist Kunst, und da können Virtual-Reality-Systeme auch als Werkzeuge benutzt werden, um das Ich und den Körper zu erforschen.

Gibt es einen Teil Ihres Körpers, den Sie nicht an irgendetwas anschließen würden?

Stelarc: Ich könnte mir ein paar Teile vorstellen, von denen ich jetzt besser nicht sprechen sollte (lacht). Der Grund, warum ich meinen Körper an das Internet anschließe oder mit dem »Dritten Arm« arbeite, ist, daß dies Möglichkeiten sind, die noch nicht erprobt worden sind, die aber plausibel und auf dem neuesten Stand der Technik sind.

Ich habe gesagt, daß der Körper überflüssig geworden ist. Aber das heißt nicht, daß ich den Körper ablehne. Ich glaube bloß, daß wir uns mit einem inten-

siven Umfeld aus Daten umgeben haben, die unserer subjektiven Erfahrung vollkommen fremd sind. Wir haben eine Welt aus präzisen, mächtigen und schnellen Maschinen geschaffen, deren Funktionstüchtigkeit die des Körpers bei weitem übertrifft. Es gibt inzwischen Computer, die besser Schach spielen können als ein Schachweltmeister. Der Körper findet sich in einer fremden Welt wieder, für die er biologisch überhaupt nicht eingerichtet ist. Aus diesem Grund ist der Körper obsolet geworden. Und ich frage mich, ob wir diesen evolutionären Status quo akzeptieren wollen. Wollen wir uns mit dem willkürlichen Design des Körpers abfinden? Oder wollen wir ihn neu konstruieren, neu gestalten und neu verkabeln?

*Ich rauche nicht,
ich knalle mich mit Elektrizität zu*

Haben Sie durch Ihre Performances Ihrem Körper bleibende Schäden zugefügt?

Stelarc: Der einzige Effekt, den ich bis jetzt festgestellt habe, ist ein unübersehbarer Haarausfall (lacht). Nein, eigentlich nicht. Wir alle altern und unser Körper verfällt. Ich rauche eben nicht, dafür knalle ich mich mit Elektrizität zu.

Haben Sie medizinische Berater für Ihre Performances?

Stelarc: Ich versuche immer, medizinischen Rat einzuholen. Aber bei der »Internal Sculpture«, bei der ich ein Endoskop in meinen Bauch eingeführt habe, so daß das Publikum das Innere meines Körpers sehen konnte, wollte mir kein Arzt helfen. Das mußte ich selbst machen, ohne Betäubungsmittel.

Wie, glauben Sie, würde das Publikum reagieren, wenn Sie während einer Performance sterben würden?

Stelarc: Ich denke, unser Leben ist so schon kurz

genug. Wir haben eine Lebenserwartung von vielleicht 70 Jahren, und ich bin schon 50 (lacht). Aber ich versuche nie, etwas zu machen, das vorsätzlich selbstzerstörerisch oder gar tödlich sein könnte. Ich habe schon von »Snuff Movies« gehört, in denen Leute vor laufender Kamera ermordet werden, aber noch nicht von »Snuff Performances«.

[Paul Garrin]

Die Räume, in denen Paul Garrin arbeitet, liegen in einer der besseren Lagen New Yorks – am Broadway, direkt neben Tower Records. Im selben Gebäude hat auch die Modezeitschrift »Harpers Bazaar« Büros; die Immobilienpreise in diesem Teil Manhattans dürften gesalzen sein. Künstlerateliers sehen anders aus. Daß Garrin es sich leisten kann, Büroräume in diesem Teil der Stadt zu unterhalten, liegt daran, daß er nicht mehr in erster Linie Künstler, sondern vorwiegend Internet-Geschäftsmann ist. Garrin ist Gründer und Inhaber der Firma pgMedia. Als deren Repräsentant ist er inzwischen häufiger bei Kongressen und Konferenzen der Internet-Branche zu treffen als bei Ausstellungseröffnungen und Medienkunstfestivals.

Der schnell redende Mann hat wenig von einem Künstler und viel von einem Netz-Entrepreneur der New Yorker Schule. Doch wenn man Garrin glauben will, ist seine Firma pgMedia ein politisches Unternehmen, das sich direkt aus seiner künstlerischen Arbeit entwickelt hat: mit seinem Projekt »name.space« will er ein System marktreif machen, mit dem jeder Netznutzer seinen eigenen Domainnamen anmelden kann. Domainnamen sind Abkürzungen wie zum Beispiel »mikro.org«, die man braucht, wenn man einen Internet-Servercomputer einrichten will. Bisher hat die US-amerikanische Firma Network Solutions ein Monopol auf die Vergabe dieser Internetadressen, das ihr von der amerikanischen Regierung zugeteilt worden ist. Für Garrin ist dieses Monopol eine Kommerzialisierung des öffentlichen Raums im Internet; seine Klage gegen den Konzern Network Solutions wurde beim Redaktionsschluß dieses Buchs vor einem Gericht in Washington verhandelt.

Als Student von Hans Haacke und Martha Rosler an der Cooper Union Kunstschule in New York hat Garrin Ende der 70er Jahre die politische Variante der Konzeptkunst kennengelernt, seit 1981 arbeitete er als technischer Assistent von Nam June Paik und Shigeko Kubota. Ab 1985 produzierte er als Videokünstler eigene Tapes und schuf interaktive Installationen, seit 1994 arbeitet er mit dem Internet.



Geboren 1952 in Philadelphia. Lebt in New York.

Tilman Baumgärtel: Paul, du bist als Videokünstler bekannt geworden. Mich interessiert, wie du von der künstlerischen Arbeit mit Video zu einem politisch-ökonomischen Projekt wie »name.space« gekommen bist. Darum möchte ich in diesem Interview zuerst über deine Videos sprechen, zum Beispiel »Free Society«, das du über die Riots am Tompkins Square im New Yorker East Village gemacht hast ...

Paul Garrin: Das ist wohl das Video von mir, das außerhalb der Kunstwelt am bekanntesten geworden ist. »Free Society« habe ich nach Mitternacht in einer Firma namens Broadway Video geschnitten, die Künstler zu ermäßigten Tarifen an ihren Geräten arbeiten ließ. Ich saß im August 1988 mit einem Techniker im Studio, es war eine der heißesten Nächte des Jahres und weil überall die Klimaanlage voll aufgedreht waren, fiel in Midtown der Strom aus. Wir saßen plötzlich im Dunkeln und weil wir ohne Strom nicht weiterarbeiten konnten, ging ich heim. Als ich mitten in der Nacht zu meinem Appartement im East Village kam, bemerkte ich, daß einen Block weiter am Tompkins Square eine Art Bürgerkrieg vor sich ging, mit Hubschraubern, Polizeiautos und so weiter. Ich brachte also meine Tapes in meine Wohnung und holte meine High-8-Videokamera, weil ich dachte, daß ich vielleicht neues Material für mein Video aufnehmen könnte. Ich begann zu filmen, die Bullen bemerkten mich und versuchten, meine Kamera kaputtzuschlagen. Ich ließ das Band laufen, nahm alles auf und bot es am nächsten Morgen einem lokalen Fernsehsender an.

Das war vor Rodney King und bevor diese »Reality TV«-Sendungen im Fernsehen beliebt wurden ...

Garrin: Ja. Bei den Sendern waren sie zuerst auch skeptisch, als ich sagte, daß ich auf Video-8 gedreht hatte. Als ich da anrief, war nur ein Nachtmanager da,

der sagte: »Das können wir nicht im Fernsehen zeigen.« Ich habe ihnen dann angeboten, es bei mir zuhause auf Beta umzukopieren. Am nächsten Morgen um acht Uhr standen Reporter von CBS und NBC bei mir vor der Tür. Sie sahen meine Aufnahmen und haben sie sofort im Fernsehen gezeigt. Als das zum ersten Mal passierte, war das Fernsehen noch gar nicht dafür ausgerüstet, Amateuraufnahmen zu zeigen.

Hattest du keine Skrupel, deine Aufnahmen an das Fernsehen zu verkaufen?

Garrin: Darüber wäre ja sonst nicht berichtet worden, darum hatte ich nicht das Gefühl, mich zu verkaufen. Die Fernsehsender zahlen auch nicht viel für dieses Material. Die Aufnahmen von dem Aufstand am Tompkins Square Park habe ich dem Fernsehen umsonst überlassen, weil ich wollte, daß das auf jedem Fernsehsender gezeigt wird, und das ist mir auch gelungen. Eine Woche lang war mein Material in den Lokalnachrichten. Damit hatte ich einen Coup gelandet: Erstens war es mir gelungen, mit diesem »unoffiziellen« Medium Video ins Fernsehen zu kommen, und zweitens widersprachen meine Aufnahmen den offiziellen Erklärungen. Die Polizisten hatten nicht nur Leute angegriffen, sondern auch versucht, ihre Identität zu verbergen, indem sie ihre Polizeimarken abnahmen.

Dachtest du, daß du dadurch das kommerzielle Fernsehen zu einem Medium der Gegenöffentlichkeit gemacht hattest?

Garrin: Ja, meine Euphorie klang aber schnell wieder ab, als sich herausstellte, daß die Polizei Kopien von meinen Aufnahmen hatten und diese auswerteten. Die wurden benutzt, um Polizisten auszubilden, wie man sich vor der Kamera benimmt und in solchen Situationen »professioneller« auftritt. Aber was noch entschei-

dender war: Die Fernsehsender kontrollierten immer noch den Kontext, in dem meine Aufnahmen gezeigt wurden. Das war eine wichtige Erkenntnis für mich. Auch wenn man es schafft, sein Material ins Fernsehen zu bringen, hat man noch lange keine Kontrolle über den Kommentator oder die Montage.

Wie müssen jetzt unsere autonome Netz-Infrastruktur schaffen

Zur selben Zeit haben auch andere Videokünstler und -aktivisten wie »Papertiger TV« und »Deep Dish« in den USA versucht, ein »Gegenprogramm« zum kommerziellen Fernsehen zu machen. Dabei haben sie sich auf die Idee einer Gegenöffentlichkeit berufen, die in Deutschland von Hans Magnus Enzensberger und Alexander Kluge formuliert worden ist. »Deep Dish« hatten sogar Platz auf einem Satelliten gemietet, um ihre Sendungen in ganz Nordamerika ausstrahlen zu können. Dabei ging es auch darum, den Kontext zu kontrollieren. Warum hast du dich nicht an diesen Projekten beteiligt?

Garrin: Ich fand nicht, daß das besonders effektiv war. Die waren mir zu konservativ – so eine altlinke Mentalität, daß man nicht zu gut schneiden darf, weil das nicht politisch korrekt ist. Dabei hatte das bei denen mehr mit Unfähigkeit zu tun. Darüber hatte ich mich schon an der Cooper Union immer mit Martha Rosler gestritten, die Fernsehen für das Medium des Unterdrückten hielt. Ich fand, daß man, wenn man Leute erreichen will, ihnen keine Vorlesungen halten sollte, sondern sie auch unterhalten muß. Und meine Arbeiten waren darum auch immer unterhaltsam und haben versucht, das Medium auszureizen.

Die Videos, die von »Deep Dish« vertrieben wurden, konnte man aber immerhin in den ganzen USA auf den offenen Kanälen sehen ...

Garrin: Ja, ich habe zwar diverse Preise für »Free Society« bekommen, aber gesehen haben dieses Video nur sehr wenig Leute. Wenn man sich in das Ghetto der Medienkunstfestivals begibt, werden die eigenen Arbeiten zwar gezeigt, aber außerhalb von diesem Zirkus hatten meine Videos praktisch keine Relevanz.

Über das Internet wird ja oft gesagt, daß es im Gegensatz zum Fernsehen ein Medium ist, bei dem jeder User zum Anbieter von Inhalten werden kann ...

Garrin: Genau. Als ich anfang, mich mit dem Internet zu beschäftigen, sah ich, daß hier ein Medium war, bei dem man vollkommene Kontrolle über die Distribution hatte. Ich hatte 1992 angefangen, das Internet zu benutzen, als mein heutiger Assistent Andreas Tröger nach New York kam, um an der NYU Film zu studieren. Ich bat ihn, sich einen E-mail-Account zu besorgen und ihn mir zu überlassen. Damals gab es erst sehr wenige kommerzielle Internetprovider. Über die Universitäten war es am leichtesten, Zugang zum Internet zu bekommen. Es existierte noch nicht mal eine Dial-Up-Verbindung. Man mußte sich mit einer Terminalemulation einwählen, loggte sich in einem Großrechner ein, mußte sich durch deren Menüsystem arbeiten. Wenn man ein paar Dateien per FTP herunterladen wollte, dauerte das manchmal die ganze Nacht. Es war langsam, aber faszinierend.

Damals gab es noch kein graphisches WorldWide-Web, alles bestand nur aus Text. Als dann 1994 der Browser Mosaic herauskam, entstand die neue, graphische Version des Internets. Das war zwar auch noch sehr primitiv, gerade im Vergleich mit meinen Videos, die visuell sehr elaboriert waren, aber trotzdem hatte man hier vollkommene Kontrolle über die Distribution der eigenen Werke. In Zusammenarbeit mit Nam June Paik habe ich für ein



Index-Seite der »Fluxus-Online«-Website.

Fluxus-Festival, das in den Anthology Film Archives stattfand, »Fluxus Online« gemacht, eine Art Überblick, ein Fluxus-Archiv für die Nicht-Initiierten. Das gehörte zu der ersten Generation von graphischen Websites.

Die Idee bei deinem nächsten Projekt »Mediafilter« war es, Material ins Internet zu bringen, das anderswo nicht erhältlich war?

Das Internet ist ein Medium, bei dem man vollkommene Kontrolle über die Distribution hat

Garrin: Ja. Ohne Zensur oder die Drohung, daß es plötzlich verschwinden könnte ...

Aber im Internet kann jeder Konsument auch zum Produzent werden und jeder, der einen Computer und Internetzugang hat, kann sein eigenes Material im Netz veröffentlichen. Darum wird das Internet von vielen als das ideale Medium für Gegenöffentlichkeit betrachtet, und aus diesem Grund bist du ja auch online gegangen. Warum also doch wieder eine zentrale Institution wie »Mediafilter«, wenn jeder seine eigene Informationsquelle anbieten kann?

Garrin: Es geht darum, eine verlässliche Informationsquelle zu bieten, denn ich kümmere mich ja darum, daß das Ding online bleibt. Ich lese zum Beispiel seit Jahren »Covert Action Review«, und das war die erste Sache, die ich bei »Mediafilter« im Netz veröffentlicht habe. Dadurch ist die Zeitung für viel mehr Menschen zugänglich geworden. Ein anderer Typ hat dasselbe versucht, und seine Site ist wieder verschwunden, weil ihm der Server nicht gehörte. Deswegen müssen wir jetzt einen Schritt weitergehen und unsere eigene autonome Netzwerkstruktur schaffen, weil die Informationsfreiheit so ein gefährdetes Gut ist.

Betrachtest du den Raum der Medien als »öffentlichen Raum«, als public domain?

Garrin: Ich betrachte das Internet als öffentlichen Raum – so wie die Straßen. In den USA werden jetzt immer mehr Straßen privatisiert. Wenn du auf eine Straße gehst, die jemand gekauft hat, oder in eine Shopping Mall oder sogar in städtische Sozialwohnungsanlagen, betrittst du Privateigentum, und du hast nicht mehr das durch die Verfassung geschützte Recht, frei deine Mei-

nung zu äußern. Je mehr Orte privatisiert werden, desto weniger öffentliche Plätze gibt es,

an denen man sagen kann, was man will. In den letzten Jahren hat es diese Gentrifizierung von ganzen Stadtvierteln gegeben, jetzt setzt eine Disneyifizierung des Netzes ein, die genauso gefährlich ist.

Wenn du das Internet als öffentlichen Raum betrachtest, ist »Mediafilter« dann ein Kunstwerk in diesem öffentlichen Raum, eine Art Online-Denkmal?

Garrin: Nein, ich sehe das als eine Basis für Austausch. Es gibt im Internet die großen Medien, aber auch jede Menge Platz für Noise, private Kommentare und Mitteilungen, die von den Usern kommen. Bei »Mediafilter« gibt es so gut wie keinen Hinweis darauf, daß ich der Urheber bin. Die meisten, die sich »Mediafilter« ansehen, wissen gar nicht, wer ich bin. Ich habe »Mediafilter« angefangen, weil ich dachte, daß es einen wichtigen Beitrag leisten könnte. Es ging nicht um meine Kunst oder um mich. Ich versuche, da weiterzumachen, wo die Kunst scheitert. Obwohl ich Hans Haacke und meine anderen Mentoren an der Cooper Union, die mein politisches Bewußtsein geweckt haben, bewundere, habe ich schon als Student gedacht, daß politische Kunst nicht funktioniert, weil sie immer nur für ein bestimmtes Kunstpublikum gemacht wird. Sie hat nie jemanden erreicht, für den es wirklich Konsequenzen gehabt hätte.

Dasselbe könnte man freilich über deine Installationen wie »Border Patrol« oder »Yuppie Ghetto« sagen, die in den letzten Jahren in der Galerie von Holly Solomon gezeigt wurden ...

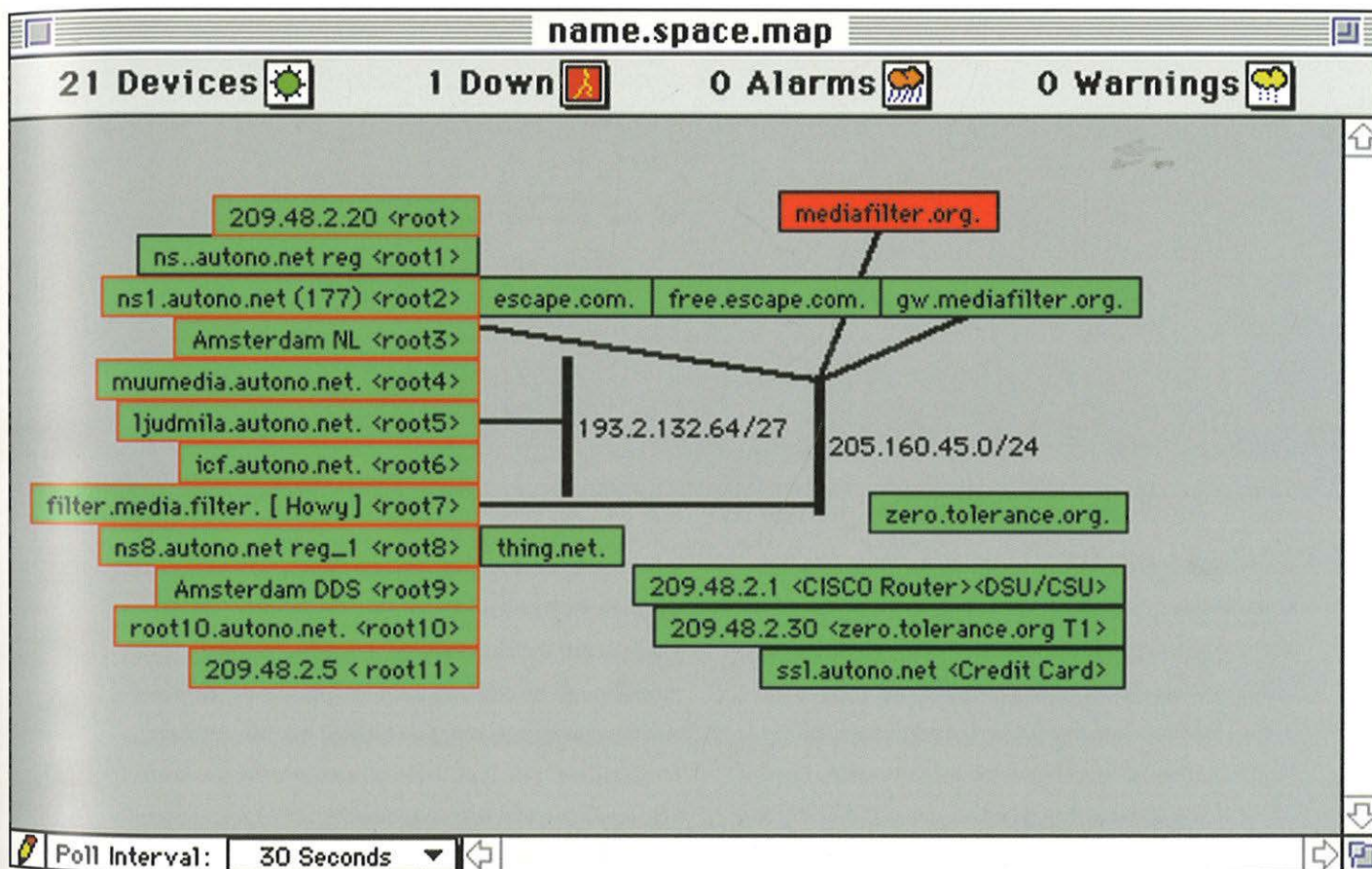
Garrin: Stimmt, aber das ist für mich auch keine politische Kunst. Diese Arbeiten sind Public Relations-Maßnahmen für meine politischen Aktivitäten.

Weiß Holly Solomon das?

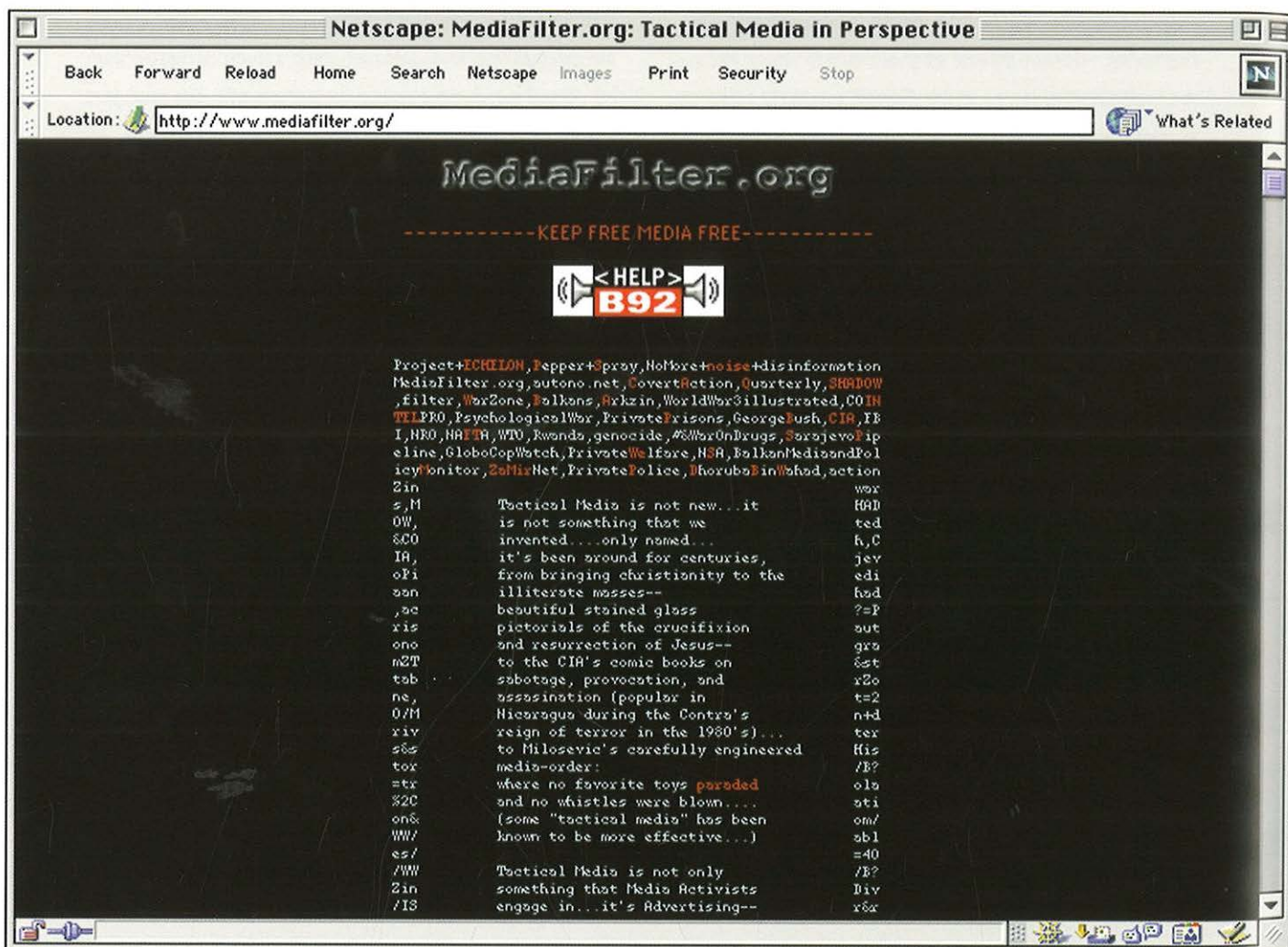
Garrin: Klar, das sage ich ganz offen. Das gefällt der, das macht mich zum enfant terrible. Darum mögen Galeristen die Künstler, weil ihr eigenes Leben so langweilig ist. Zum Künstler wird man nur, indem man aus-

stellt. Aber Geld verdient man damit nicht. Gekauft hat die interaktiven Installationen noch keiner. Darum nehme ich Miete, wenn ein Museum sie zeigen will. Ich muß ja schon 300 Dollar pro Monat dafür zahlen, daß ich die Dinger in einem Lagerhaus in der Bronx lagern kann ...

Deine finanzielle Situation könnte sich ja jetzt bald ändern, denn du hast deine eigene Firma gegründet, die Domainnames verkauft. Bisher ist die Vergabe dieser Namen das Monopol der US-amerikanischen Firma Network Solutions, die weltweit diese Domainnames verkauft. Wenn ich das mal von der Userseite aus betrachte, hat es damit bisher auch noch keine Probleme gegeben. Eine Adresse



Das Netzwerk von »name.space«, 1997.



von Network Solutions kostet 100 Dollar pro Jahr. In der Praxis konnte man bisher jeden Namen anmelden, den man wollte. Warum soll es jetzt eine Alternative zu diesem etablierten Modell geben?

Garrin: Durch den Run von Spekulanten auf begehrte Domainnames in den letzten Jahren sind inzwischen nicht mehr viele gute Namen übrig. Die Beschränkungen bei den Domainnames ist ein Erbe der hierarchi-

schen, militärischen Ordnung des Kalten Krieges, aus der das Netz entstanden ist. Aber als das Internet sich zu einem kommerziellen Medium wandelte, ging das viel schneller, als irgendjemand zu der Zeit, als das Netz entstand, voraussehen konnte. Plötzlich war die Beschränkung auf die fünf Top-Level-Domains »com«, »edu«, »mil«, »gov« und »net« archaisch.

Demnächst soll es ja sieben neue Top-Level-

Domains geben. Das dürfte erstmal wieder für einige Zeit genügen ...

Garrin: Ich bin gegen diese »Domains« an sich. In dem Begriff »Domain« steckt das militärische Erbe des Internets: »Domain«, das heißt »Domination« (Beherrschen), Kontrolle, Territorium – dieses Denken kommt doch direkt aus dem Pentagon. Und so betrachten es die Leute auch: Die denken, daß diese Namen ihr Eigentum sind, wie ein Grundstück, das man kaufen kann. Und plötzlich gehört das Wort »Earth« einer Firma!

Im Augenblick kann man anmelden, was man will, solange der Namen noch nicht vergeben ist: »anarchy.org«, »killthepresident.com« oder »blowjob.edu«. Network Solutions hat meines Wissens nach noch nie versucht, auf diese Namen Einfluß zu nehmen. Und die Inhalte, die man über seinen Server verbreitet, können die sowieso nicht kontrollieren oder zensieren. Warum betrachtest du das also als eine Gefahr für den öffentlichen Raum Internet?

Garrin: Was diese Firma macht, ist eine Einschränkung von öffentlichem Gut. Die nehmen einfach ein Wörterbuch, suchen sich ein paar Wörter wie »art« oder »sex« raus und behaupten, daß die ihr Eigentum sind. Das ist absurd! In den USA sind schon der öffentliche Raum, die Gefängnisse und die Sozialämter zum Teil privatisiert, und nun auch noch die Buchstaben des Alphabets!

Bevor es das Internet gab, hatte niemand ein »com« in seinem Namen. Unternehmen heißen zum Beispiel Pepsi Cola Bottling Company oder Joe's Bar. Nicht »joes-bar.com«. Wenn Joe's Bar jetzt ins Internet geht, können sie sich bei mir mit »joes.bar« anmelden. So kann sich jeder den Namen aussuchen, der ihm gefällt. Dadurch wird es einfacher, sich Adressen zu merken. Außerdem kann man dadurch genaueres Suchen möglich

machen: IBM könnte zum Beispiel »ibm.products«, »ibm.services« und »ibm.chips« anmelden, und man könnte dann leichter finden, was man braucht.

Aber es geht dir doch nicht darum, für IBM bessere Geschäftsbedingungen im Internet zu schaffen?

Garrin: Aber natürlich! »Name.space« hat jede Menge Nebeneffekte, und einer davon ist, daß Service Provider sogenannte value-added services anbieten können. Außerdem ist es ganz einfach billiger, seinen Domainnamen bei uns anzumelden.

Also geht es überhaupt nicht darum, alternative Inhalte im Netz anzubieten?

Garrin: Was wir machen, ist eine Methode, um andere Inhalte zu finanzieren. Bei der Konferenz »Next Five Minutes« in Amsterdam habe ich 1996 davon gesprochen, ein autonomes Netzwerk zu schaffen. Ich habe gesagt, daß wir, wenn wir freie Medien und unzensierte Inhalte verbreiten wollen, dafür selbst die Internet-Bandbreite kaufen müssen. Die Frage ist: Wie? Daraus hat sich »name.space« entwickelt. Das ist mein Vorschlag, wie man eine ökonomische Basis für eine eigene Netzwerk-Infrastruktur entwickeln kann.

Du hast jetzt Network Solutions verklagt. Worum geht es bei dem Verfahren?

*Ich versuche, da weiterzumachen,
wo die Kunst scheitert*

Garrin: Wir wollen, daß Network Solutions unsere Domainnames in ihren Rootserver-File aufnehmen. Dann würden sie nämlich auf der ganzen Welt verteilt und könnten von jedem Computer aufgerufen werden. Die behaupten, daß das zu kompliziert sei. Wir wollen mit »name.space« beweisen, daß es für die Top Level Domains keine technische Grenze gibt.

Wie registriert man sich bei »name.space«?

Garrin: Wir haben eine Software namens Integral Database Synchronizer Demon (IDSD) entwickelt, welche die Registrierung von Domainnamen dezentralisiert. So kann jeder seinen Domainnamen anmelden, wie ein Reisebüro, das ein Flugticket bucht. Wenn man sich zum Beispiel auf der Webpage bei »name.space« einloggt, kann man in ein Formular den gewünschten Domainnamen eingeben. Wenn man damit fertig ist, ist der Name schon angemeldet. Das kostet 25 Dollar. Wenn man das sofort machen will, muß man per Kreditkarte bezahlen. Sonst geht es auch per Scheck ...

... was das Ganze für Europäer schwierig machen dürfte ...

Garrin: Wir haben vor, in Europa eigene Registrierungsstellen aufzumachen, zum Beispiel in Amsterdam und vielleicht in Berlin. Wir sind hier nur das Flaggschiff. Wir wollen die Software, die wir programmiert haben, so weit wie möglich verbreiten.

Dein Einzelgängertum hat diesem Projekt viel Kritik eingebracht. Traditionellerweise werden die Standards und die Protokolle, nach denen das Internet funktioniert, kollektiv erstellt und in Institutionen wie dem »Internet Ad Hoc Komitee« beraten und verabschiedet.

Garrin: Diese kollektiven Aktivitäten führen aber oft zur totalen Lähmung. Manchmal verhindern sie sogar Innovationen. Das ist genauso wie bei den alten Linken, die so viel diskutieren, daß sie niemals dazu kommen, tatsächlich zu handeln. Wir haben gehandelt, und das erste vollkommen automatisierte Anmeldungssystem für Domainnamen geschaffen. Die Kunstszene hat das nicht verstanden, weil es jenseits ihres Horizonts war. Und wenn es dabei auch noch um Geldverdienen geht, dann ist daran sowieso irgendwas falsch.

In der Tat wurde an »name.space« kritisiert, daß es so aussieht, als würdest du eine ganz normale kapitalistische Firma gründen ...

Garrin: Das »name.space«-Projekt ist ganz klar kapitalistisch, aber es ist taktischer Kapitalismus. Es muß eine ökonomische Grundlage für Medien geben, die wirklich frei sein wollen. Sowas gibt's nicht umsonst. Selbst als »Mediafilter« noch furchtbar langsam war, hat mich das verdammte Ding pro Monat 200 Dollar gekostet, und da ist meine Zeit noch gar nicht mitgerechnet. Und deswegen habe ich jetzt eine Firma gegründet, bei der es außer mir auch andere Angestellte geben wird. Mit dem Geld, das wir verdienen, will ich dann zum Beispiel diese ganze politische und künstlerische Zine-Kultur aus dem East Village online bringen. Ich will auch Seminare und Workshops machen, und diesen Leuten beibringen, wie man selbst online geht. Damit können sie auch wieder Geld verdienen.

Wir sind die Industrie, die eine Kritik der Internet-Industrie formuliert

Die Leute, die mich kritisieren, mußten noch nie für ihr Geld arbeiten oder eigene Verantwortung übernehmen. Sieh dir doch diese ganzen Künstler an, die plötzlich politisch wurden, als ihr NEA-Stipendium in Gefahr war. Das hatte nichts mit der gesellschaftlichen Relevanz ihrer Kunst zu tun, sondern nur mit Egoismus. Da ging es um Photos vom Schwanz eines schwarzen Mannes. Ein wundervolles Werk, aber ist es politisch? Nein! Ist das Zensur, wenn man kein Stipendium bekommt? Nein! Ich habe irgendwann aufgehört, mich um Stipendien zu bewerben, weil ich keine Lust hatte, irgendeinem Komitee zu versprechen, daß ich dafür ein Kunstwerk liefern würde. Da arbeite ich lieber ein paar

Monate, verdiene doppelt soviel, wie ich als Stipendium bekomme, und mache, was ich will – ohne Aufsicht.

Wie viele von den Künstlern in diesen ganzen Techno-Kunst-Shows besitzen denn einen Computer von Silicon Graphics? Ich habe so viele Arbeiten scheitern gesehen, weil sie von ihren Sponsoren die Hardware nicht bekommen haben. Wenn ich ein Gerät nicht bezahlen kann, will ich gar nicht damit arbeiten. Meine Installation »Border Patrol« läuft zum Beispiel mit einem ganz normalen Macintosh Computer und vier Amigas. Ich habe keine Lust, mich von Hardware-Herstellern oder anderen Unternehmen sponsern zu lassen, weil das auch eine Art Zensur ist. Egal, wer dir Geld gibt, sei es die NEA oder Soros oder Silicon Graphics.

Es waren aber nicht nur die Künstler, die mit »name.space« nichts zu tun haben wollten. Auch die Hacker, die viel wichtiger wären, sind von dem Projekt nicht überzeugt ...

Garrin: Die sind dagegen, weil die Idee nicht auf ihrem Mist gewachsen ist. Ich habe alle eingeladen: den ChaosComputerClub, 2600, die holländische Hackerszene, einfach alle, die in Frage kamen – die haben nicht mal meine Post beantwortet! Ich bin kein Hacker, sondern ein Künstler, aber was ich hier mache, ist nach all deren Standards politisch und ökonomisch korrekt. Trotzdem haben die sich gefragt: Wie kommt ein Künstler dazu, uns etwas vorzumachen? Aber meine Einladung mitzumachen, besteht immer noch ...

Ist »name.space« denn nun ein kapitalistisches Geschäft oder ein Kunstprojekt?

Garrin: Das kann man nicht in so einfachen Kategorien fassen. Ich finde, daß Kunst soziale Konsequenzen haben sollte und daß sie sich ihre eigene ökonomische Basis schaffen muß, um ohne Zensur oder andere Arten

von Kontrolle entstehen zu können. Meine Arbeit hat sich immer mit dem Gegensatz von öffentlichem und privaten Raum beschäftigt, mit Territorium, Eigentum und Hierarchie. Genau darum geht es auch bei den Domainnames, bloß daß das Auswirkungen für das ganze Internet hat. Mit meinen künstlerischen Arbeiten hätte ich niemals so viel erreichen können, wie mit »name.space«. Mit dem Tompkins-Square-Tape habe ich auf ganz bescheidene Weise die Medien gehackt, und mit »name.space« habe ich dasselbe mit dem Internet gemacht. Das ist Information Warfare, der taktische Einsatz von Medien – und zwar in praxi, nicht bloß theoretisch! Ich habe keinen Essay über taktische Medien geschrieben. Ich habe wirklich was gemacht.

Aber ich will kein Geschäftsführer sein, auch wenn ich das im Augenblick bin. Ein richtiges Unternehmen ist das hier ja gar nicht. Nichts, woran ich beteiligt bin, wird jemals ein richtiges Unternehmen sein. Wir werden hier nie mit Schlips und Anzug zur Arbeit kommen, ich werde nie um 9 Uhr im Büro sein, es sei denn, daß ich die Nacht durchgemacht habe. Wir wollen hier eine unkommerzielle Zone schaffen ...

... indem du ein kommerzielles Unternehmen betreibst ...

Garrin: ... ja, aber eins, das nicht so krass ist wie zum Beispiel Wired. Wir hypen hier nicht diese ganze Internet-Industrie. Wir sind die Industrie, die eine Kritik der Internet-Industrie formuliert.

[Victoria Vesna]

Victoria Vesna läßt Internet-Surfer Frankenstein spielen. In ihrer Netzkunst-Arbeit »Bodies© INCorporated« von 1996 kann man dreidimensionale Körpermodelle nach eigenem Gusto zusammenflicken – und dabei zum Teil recht surrealistische Körperformen hervorbringen. Zusammen mit einigen Programmierern hat die Künstlerin aus Kalifornien eine virtuelle Firma geschaffen, bei der sich inzwischen über 5000 User einen eigenen Körper gebastelt haben, einige hundert liegen schon wieder auf einem eigenen Netz-Friedhof namens »Necropolis«.

In Netzzahren ist »Bodies© INCorporated« bereits Kunstgeschichte: Hervorgegangen ist die Arbeit 1996 aus der Installation »Virtual Concrete«, die auch im Internet zu sehen war. Eine Reihe von Netzsurfern schlug Veränderungen der Betonskulptur vor, und Victoria Vesna machte sich daran, die virtuelle Nachfrage zu befriedigen. Zusammen mit den Technikern Robert Nideffer und Jason Schleifer entwarf sie eine Art virtueller Shopping Mall für Körperteile. Die Website ist aber nicht nur ein Kommentar über das Verschwinden des Körpers im Internet, sondern auch über die Macht von Großkonzernen: die Site ist organisiert wie eine Aktiengesellschaft, bei der die User »Anteile« erwerben können, um sich Einfluß auf die »Gemeinschaft der Körpereigner« zu sichern.



Geboren 1959 in Washington, DC. Lebt in Santa Barbara (USA).

Tilman Baumgärtel: Bei Ihrer Netzkunstarbeit »Bodies© INCorporated« können sich Internet-User einen eigenen Körper basteln. Wie funktioniert das?

Victoria Vesna: Es gibt zwölf Materialien, aus denen man sich einen Körper »bauen« kann – natürliche und synthetische. Man kann seinen virtuellen Körper aus männlichen, weiblichen und kindlichen Teilen zusammensetzen und in Echtzeit zusehen, wie der Körper entsteht. Alle zwölf Materialien haben eine geheime Bedeutung, die eine Kombination aus alten alchimistischen Texten und modernen Marketingstrategien ist.

Könnte man diese Arbeit nicht auch auf einer CD-ROM zeigen?

Vesna: Nein, denn es geht uns darum, eine Gemeinschaft aufzubauen. Das ist ein öffentlicher Raum, eine Körperschaft. Es ist mir sehr wichtig, daß man sich die Körper anderer Leute ansehen oder deren Gräber besuchen kann. Bei einer CD-ROM ginge das nicht.

Die Körper werden auf Ihrer Site mit der 3-D-Programmiersprache VRML gebaut. VRML-Grafiken wirken ziemlich steril, sie sehen aus wie mit der Sprühdose gemalt. Stört sie das?

Vesna: Man kann sich die Seite auch ohne VRML ansehen und konzeptuell verstehen, worum es geht. Der konzeptuelle Teil und die Philosophie dieser Arbeit ist für mich am wichtigsten. Wenn man einen PC hat, kann man sich die nötige Software herunterladen. Mit einem Mac geht das nicht, aber das war uns egal. Es ging uns darum, was im Rahmen unseres Konzepts am besten funktioniert.

Außerdem machen wir auch Ausstellungen im physischen Raum, in Galerien. Das tun wir aus mehreren Gründen: Erstens können wir die Computer dann genau so einrichten, wie wir es uns vorstellen. Zweitens können

es sich dort auch Leute ansehen, die keinen Zugang zum Internet haben oder die nicht die Zeit oder die Energie besitzen, die ganze Software aus dem Netz herunterzuladen. Dabei geht es mir auch um die Autorenschaft des Publikums, weil die Leute, die einen Körper geschaffen haben, auch an der Ausstellung teilnehmen. Würden wir zum Beispiel in Linz »Bodies© INCorporated« zeigen, dann würden wir für die Ausstellung nur Körper auswählen, die online von Linzern gestaltet worden sind. Die würde ich dann auch zur Eröffnung einladen.

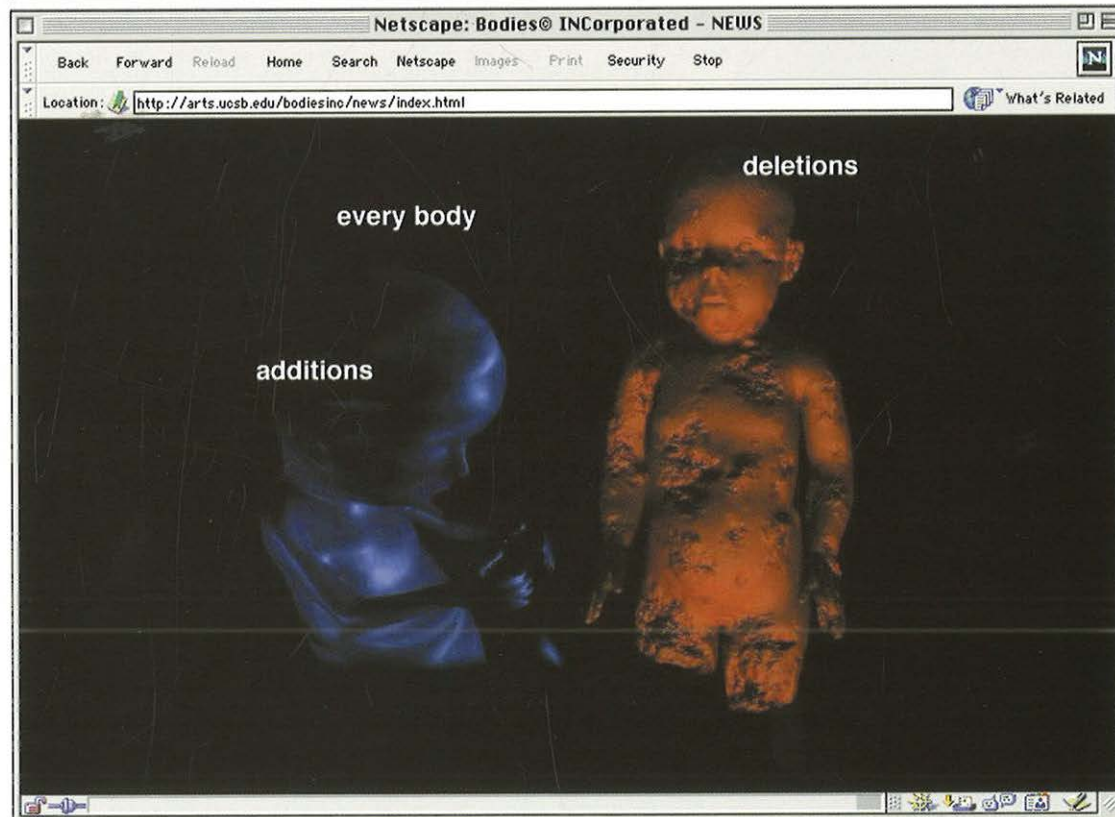
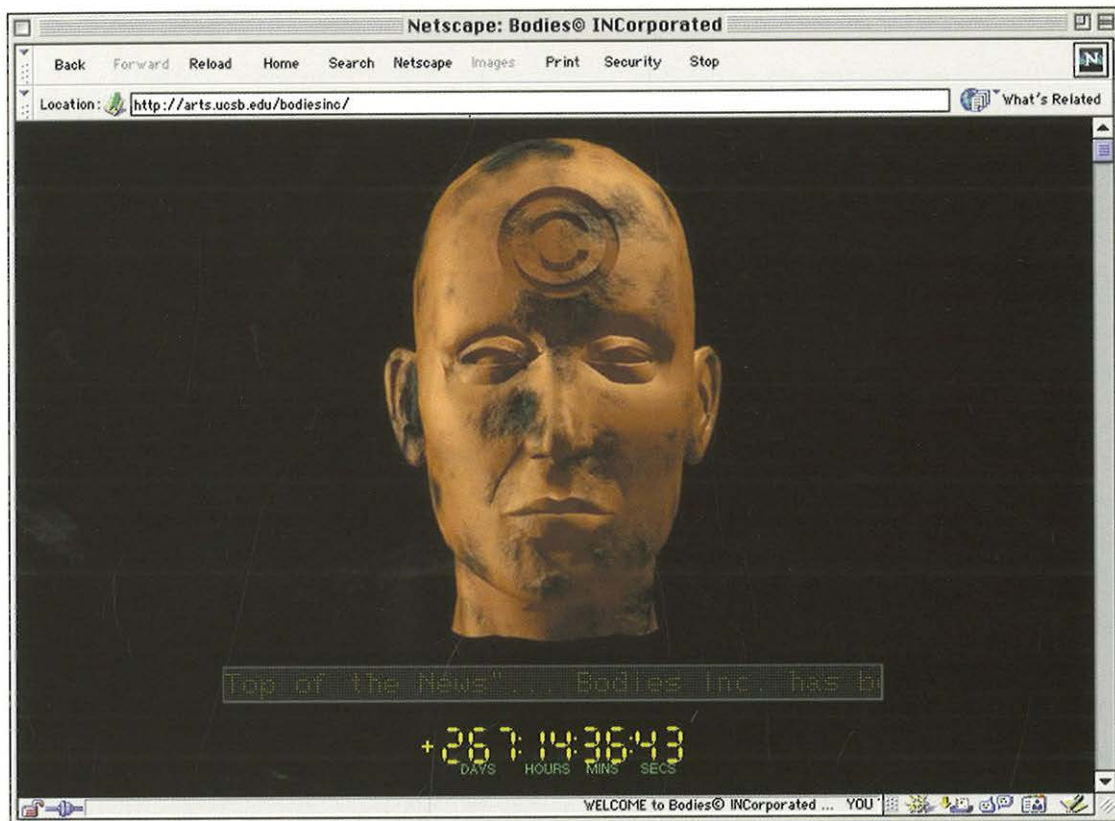
Wem gehören die Körper, die auf Ihrer Site entstanden sind? Ihnen, oder denen, die sie geschaffen haben?

Vesna: Jeder kann sich seinen Körper auf seinen eigenen Computer herunterladen.

Ja, aber wer ist der Besitzer?

Vesna: Diese Körper sind öffentliches Eigentum. Darüber haben wir lange nachgedacht. Wenn man die Site von »Bodies© INCorporated« betritt, muß man erstmal eine ganze Menge Formulare ausfüllen. Die liest natürlich keiner, jeder klickt nur auf »OK«. Diese Formulare haben wir von der Disney-Site geklaut und ein bißchen verändert. Wenn man sie genau lesen würde, würde man feststellen, daß man auf alle seine Rechte verzichtet. Wenn sie etwas falsch machen, sind sie selbst dafür verantwortlich. Wenn wir etwas falsch machen, dann ist das auch ihre Verantwortung. Damit wollten wir auch die rechtliche Situation im virtuellen Raum des Internets thematisieren.

Die nächste Phase wird darin bestehen, eine Gemeinschaft zu entwickeln. Danach hat man mich schon oft gefragt. Inzwischen gibt es tausende von Körpern, und die Leute fangen an, sich zu beschweren. Um eine wirklich wichtige Zeitfrage zu stellen, habe ich mich entschlossen, ein Geschäft im Internet, also Electronic



commerce, anzubieten. Ich arbeite jetzt an einer Site, die ich »Marketplace« nennen will. Das wird ein Ort, an dem tote Körper verkauft werden und an dem Gräber oder Ideen ausgetauscht werden können.

Das erinnert an »Die toten Seelen«, den Roman von Gogol. Warum sollte man denn einen toten Körper kaufen?

Diese Körper sind öffentliches Eigentum

Vesna: Das ist nur ein Beispiel. Die Art, wie sich das entwickelt, wird vom Publikum und von der Öffentlichkeit bestimmt werden. Was mich wirklich interessiert, ist, einen Marktplatz zu schaffen, bei dem nicht mit Geld, sondern mit Intellekt bezahlt wird und bei dem das Wissen das Kapital ist. Wenn ich also etwas will, das Sie wissen, muß ich dafür mit etwas bezahlen, was ich weiß. Wir sind gerade dabei, den »Marketplace« zu entwickeln. Ich denke, daß wir in etwa einem Jahr ein Tochterunternehmen von »Bodies© INCorporated« haben werden.

Kann man Ihre Arbeit so verstehen, daß Sie den menschlichen Körper für obsolet halten?

Vesna: Nein, auf gar keinen Fall. Im Gegenteil, ich glaube, daß die Möglichkeit, Informationen im Netz abzulegen oder Intelligent Agents einzusetzen uns von der Arbeit am Computer befreien kann. Ich glaube, daß dieses Mensch-Maschine-Interface nur der sehr primitive, erste Schritt ist, zu verstehen, wie diese Technologien Teil unseres täglichen Lebens werden. Das könnte auch dazu führen, daß man sich seines Körpers stärker bewußt wird.

Könnte man »Bodies© INCorporated« nicht auch als Affirmation der Entwicklungen verstehen, die zur Zeit in der Biotechnologie stattfinden?

Vesna: Nein, es handelt sich ja nur um philosophische Körper im Internet. Deren Aufgabe ist es, gerade solche Fragen aufzuwerfen, wie die, die Sie mir stellen. Es geht mir auf keinen Fall darum, so zu tun, als könnten wir uns jetzt in diesen Raum des Internets projizieren und dadurch unseren Körper ersetzen. Ich werde so was immer wieder gefragt und bin jedesmal verblüfft. Wenn ich einen virtuellen Körper im Internet schaffe, heißt das denn, daß ich hier keinen Körper mehr habe? Nein, ich muß immer noch auf die Toilette gehen! Daran ist nichts virtuell.

[Jodi]

Wer zum ersten Mal auf die Site des holländisch-belgische Künstlerpaars Jodi kommt, denkt wahrscheinlich, daß sein Computer kaputt ist: Computer-Icons blitzen auf, Bilder flackern hin und her, »System Error«-Bomben fallen. Jodis Netzarbeiten sind absolut selbstreflexiv: sie nehmen den Computer und das Internet als künstlerisches Material und dekonstruieren diese. Jodi gehörten zu den ersten, die an den digitalen Daten im Netz eine eigene Materialität entdeckten und mit dieser zu arbeiten begannen. Ihr Rohmaterial sind Bilder und Textfragmente aus dem Internet, die sie neu kombinieren und collagieren. Der größte Teil der Arbeiten auf ihrer Site scheint gar keinen Betrachter zu brauchen, der auf ihnen herumklickt, sie wirken, als hätten sie eine Art Eigenleben. Einmal gestartet, wüten die Seiten zum Teil so lange vor sich hin, bis man die Netzverbindung unterbricht.

Die Fotografin Joan Heemskerk und der Künstler Dirk Paesmans, der in den 80er Jahren bei Nam June Paik an der Düsseldorfer Kunstakademie studierte, sind die beiden Künstler hinter der ebenso mysteriösen wie komplexen Site. Das Pseudonym »Jodi« ist aus den ersten Silben ihrer Vornamen gebildet. Die beiden umgeben sich gerne mit einer etwas geheimnisvollen Aura. Doch bei dem Gespräch, das wir bei über 30 Grad im Schatten während des Hackertreffens »Hacking in Progress« auf einem Campingplatz in der Nähe von Amsterdam führten, sprachen sie ausführlich und intensiv über ihre Arbeit.

Jodi wurde 1994 von Joan Heemskerk und Dirk Paesmans gegründet.
Sie leben in Barcelona und Amsterdam.

Tilman Baumgärtel: Ihr gehört zu den ersten Künstlern, die mit dem Internet zu arbeiten begonnen haben. Wie habt Ihr das Internet als künstlerisches Medium entdeckt?

Dirk Paesmans: Wir haben 1994 angefangen, als wir in San Jose in Kalifornien lebten, der Hauptstadt von Silicon Valley, dieser undefinierten Gegend unterhalb von San Francisco. Netscape sitzen da und auch die ganzen anderen Computerfirmen wie Adobe, Macromind und Apple. Wir waren als artists in residence an der Universität. Damals gab es das Web eigentlich noch gar nicht. Wir arbeiteten in dem Computer Lab der Uni bei Joel Slayton und haben einige Sachen mit Hypercard und Macromind gemacht. Dann entdeckten wir die Möglichkeiten des Netzes und des Mosaic Browsers. Es gab damals eine sehr populäre Site, das »Internet Underground Music Archive« (iuma.com), von der man Musik von lokalen College-Rockbands herunterladen konnte. Die haben wir in Santa Cruz besucht, und sie haben uns einen Platz auf ihrem Server gegeben, auf dem wir experimentieren konnten. Das war unsere technische Einführung in die Arbeit im Internet. Etwas auf dem eigenen Computer zu machen ist einfach, aber am Anfang war es ziemlich schwierig, die Sachen ins Netz zu bringen. Wir hatten keine große Netzerfahrung. Wir hatten nichts mit den Protokollen vor dem WorldWideWeb zu tun, mit Mailboxen, FTP oder E-mail, obwohl wir viel mit Leuten herumhingen, die sich mit sowas beschäftigten.

Ihr müßt also nach Kalifornien gehen, um darauf zu kommen?

Paesmans: Vielleicht. Es ist schon faszinierend, wenn man nur auf dem Parkplatz von Apple steht und sich das Gebäude oder die Autos ansieht. Oder wenn man in dem Computerlabor der Uni ist und alle Studenten wollen für George Lucas arbeiten.

War, Kunst im Internet zu machen, auch eine Art, den Kunstbetrieb zu umgehen, die Galerien, Museen, Kuratoren und so weiter?

Joan Heemskerk: Ich glaube nicht, daß man den Kunstbetrieb dadurch umgeht, daß man Sachen im Internet macht. Wir haben schon vorher mit Computern gearbeitet. Und wir haben herausgefunden, daß man Sachen, die mit dem Computer gemacht wurden, am besten im Computer zeigt. Das Internet ist ein sehr gutes System, um solche Arbeiten zu verbreiten.

Paesmans: Der Computer ist nicht nur ein Werkzeug, um Kunst zu schaffen, sondern auch, um es im Netz zu zeigen. Und weil es im Netz keine Etiketten gibt, ist das, was der kleine Stefan macht, vielleicht auch Kunst. Mit unserer Arbeit ist es dasselbe. Da ist kein »Kunst«-Label dran. Bei dem Medium, in dem unsere Arbeit betrachtet wird, kümmern sich die Leute nicht um solche Etiketten. Aber wenn wir unsere Arbeit in einer Galerie zeigen, dann klebt das Label »Kunst« dran. Und wir müssen uns »Kunstmethoden« einfallen lassen, um unsere Arbeit zu zeigen.

Inwiefern ist Eure Arbeit netzspezifisch? Könnte Eure Site nicht auch auf einer CD-ROM sein?

Heemskerk: Das Internet ist die Umgebung (environment), in der unsere Arbeit gezeigt werden muß. Wir arbeiten zum Beispiel mit der Übertragungsgeschwindigkeit des Internets. Oder besser gesagt: mit der Übertragungslangsamkeit. Das ginge verloren, wenn es auf einer CD-ROM wäre. Keine der HTML-Seiten auf unserer Site hat mehr als 30 Kilobyte, um es so zugänglich wie möglich zu halten. Trotzdem denken wir: Je langsamer, desto besser. Außerdem ändern wir unsere Seiten oft. CD-ROM ist ein statisches Medium. Wir haben ungefähr 150 Änderungen vorgenommen, seit wir unsere Site gemacht haben.

Was für Veränderungen?

Heemskerck: Wir nehmen alte Sachen herunter und fügen neue Projekte hinzu. Oder wir bringen alte Projekte auf den neuesten Stand.

Müßt Ihr Eure Seiten auch umbauen, wenn ein neuer Browser herauskommt?

Heemskerck: Kaum. Wir hatten mal ein Problem, als Netscape 3.0 herauskam. Wir hatten diese Hintergründe benutzt, die unter Netscape 2.0 hin- und herflackerten. Das funktionierte bei dem neuen Browser nicht mehr.

Habt Ihr nicht Angst, daß Eure Arbeit irgendwann verschwinden wird, weil es einen technologischen Paradigmenwechsel gibt? Daß man sie sich zum Beispiel nicht mehr ansehen kann, weil sich die Browser völlig verändert haben?

Paesmans: Angst ist keine gute Voraussetzung für Arbeit. Wir haben keine Angst. Wie es auf diesen T-Shirts steht: »No fear!« Wir machen diese Sachen, weil wir wütend sind. Die Leute am anderen Ende, am empfangenden Computer, spüren diese Wut.

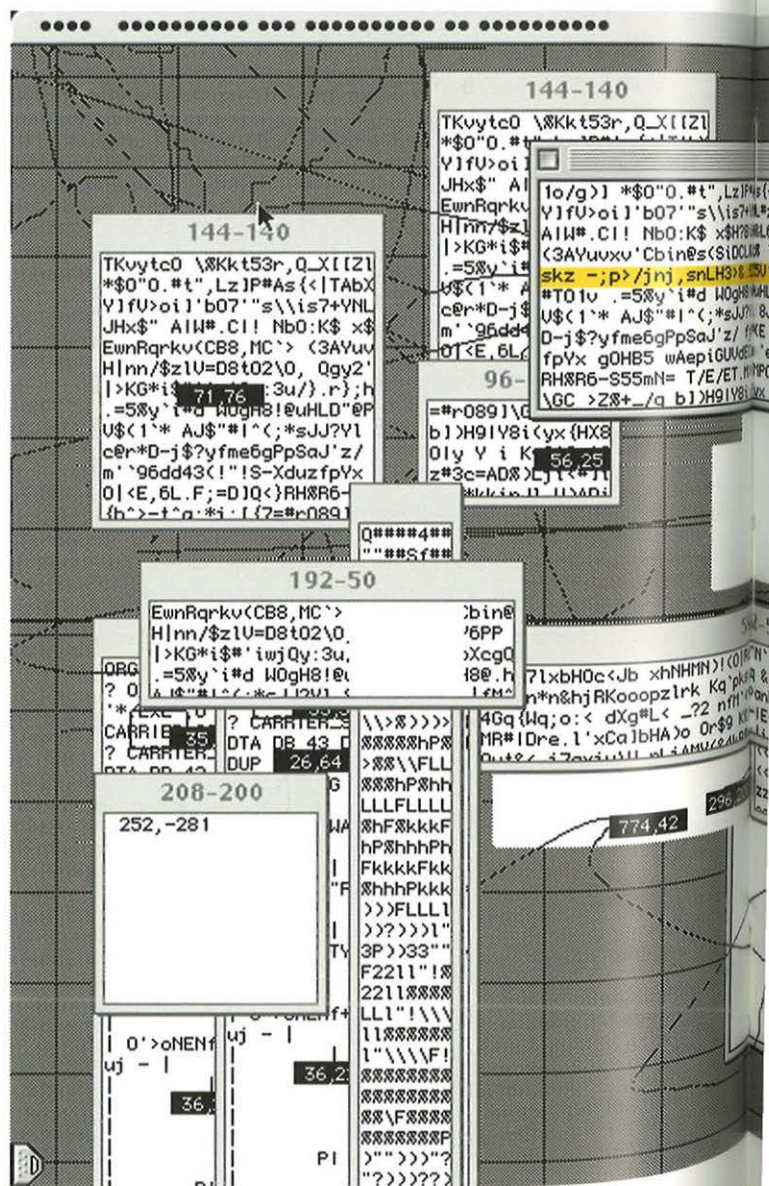
Warum seid Ihr wütend?

Paesmans: Wegen der Bedeutung von Technologie zum Beispiel. Es ist offensichtlich, daß sich unsere Arbeit gegen High Tech richtet. Und wir kämpfen auch auf grafischer Ebene gegen den Computer. Der Computer zeigt sich als »Desktop«, mit einem Mülleimer auf der rechten Seite, und Pull Down Menüs und all diesen System Icons. Wir erforschen den Computer von innen, und reflektieren das im Netz.

Wenn sich jemand unsere Arbeit ansieht, sind wir in seinem Computer. Es gibt diesen alten Hackerslogan: »We love your computer.« Wir betreten ebenfalls die Computer anderer Leute. Und wir fühlen uns geehrt, wenn

wir in dem Computer von jemand anderes sein dürfen.

Man ist jemandem sehr nahe, wenn man auf seinem Desktop ist. Ich glaube, der Computer ist eine Maschine, um in den Kopf von anderen zu kommen. Wir haben diese mythologische Vorstellung von einer virtuellen Gesellschaft im Netz durch unsere eigene Arbeit ersetzt. Wir haben unsere eigene Persönlichkeit an diese Stelle gesetzt.



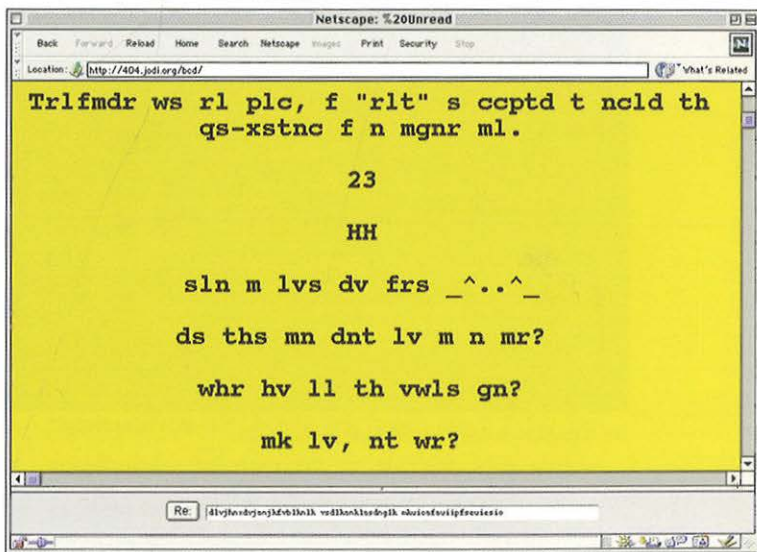
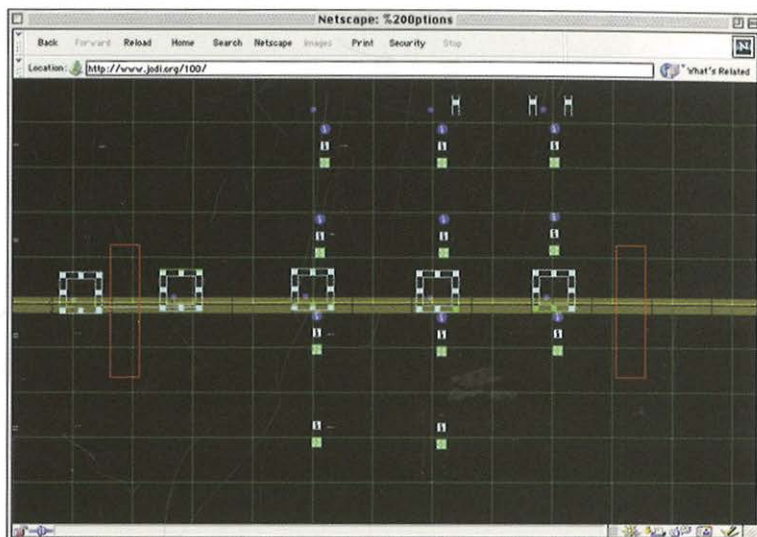
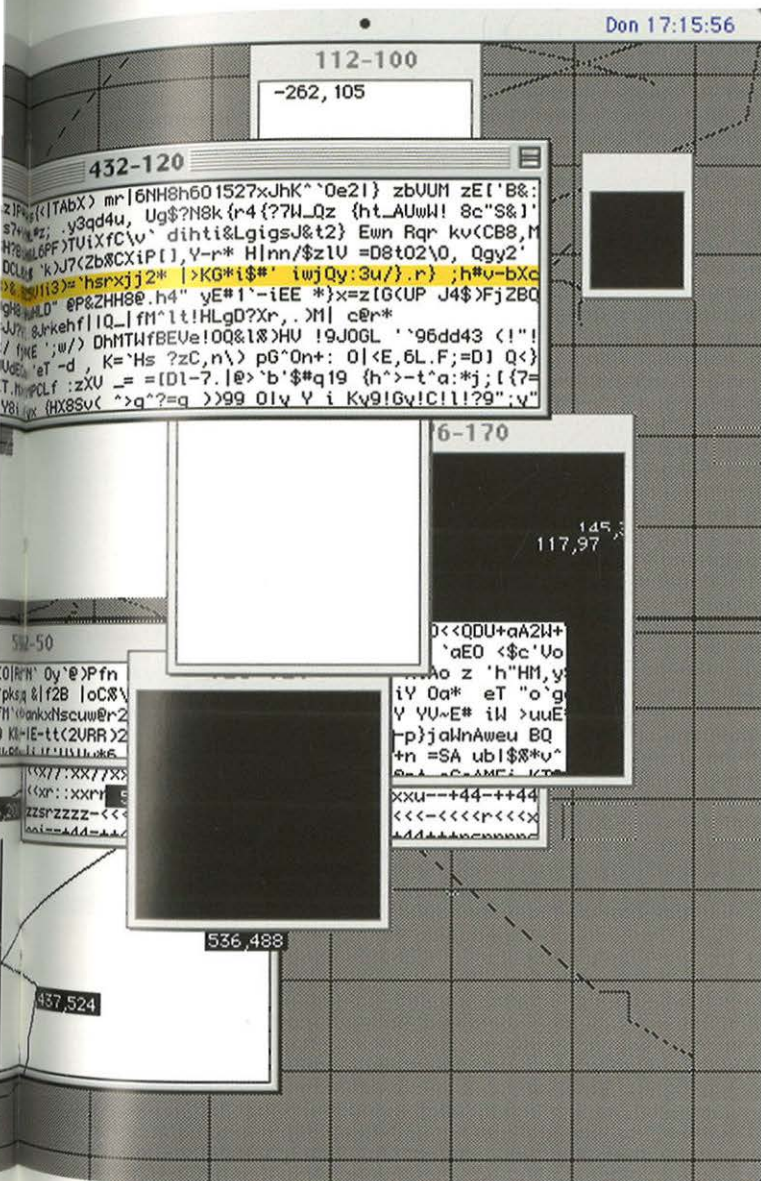
Es gibt dieses Gerücht, daß Eure Site den Browser abstürzen lassen kann. Stimmt das?

Heemskerk: Nein. Das ist keine Herausforderung für uns. Man könnte jeden Computer mit einer einzigen Zeile Code ausschalten. Das ist nicht interessant.

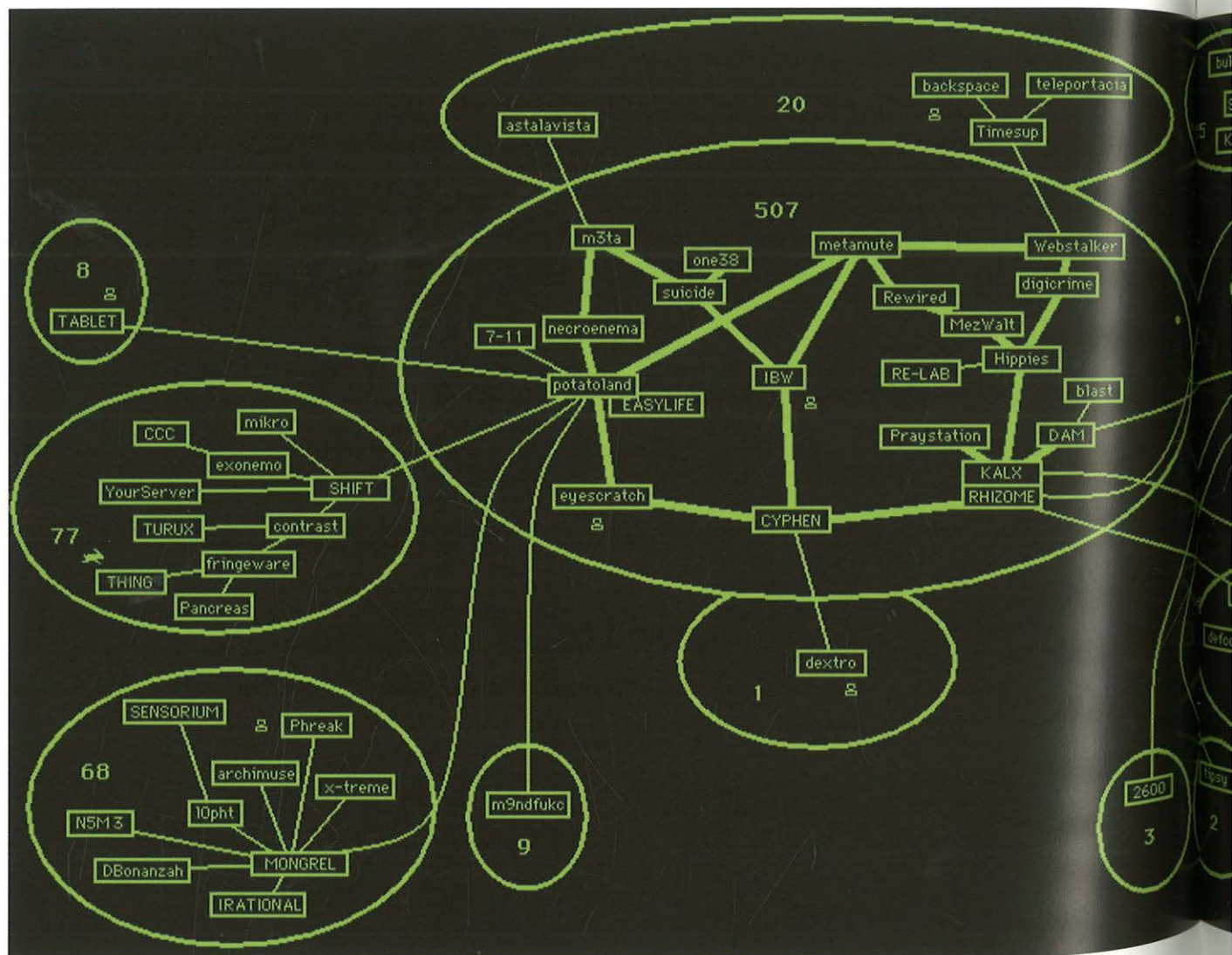
Mein Eindruck ist, daß viele Leute sich kurz Eure Seite ansehen, und dann woanders hingehen, ohne sich auf die Details einzulassen, nach dem Motto: »Oh, da ist diese

Site, die so aussieht, als sei der Computer kaputt«, und dann geht's weiter, zu CNN oder Yahoo! oder was auch immer. Stört Euch das?

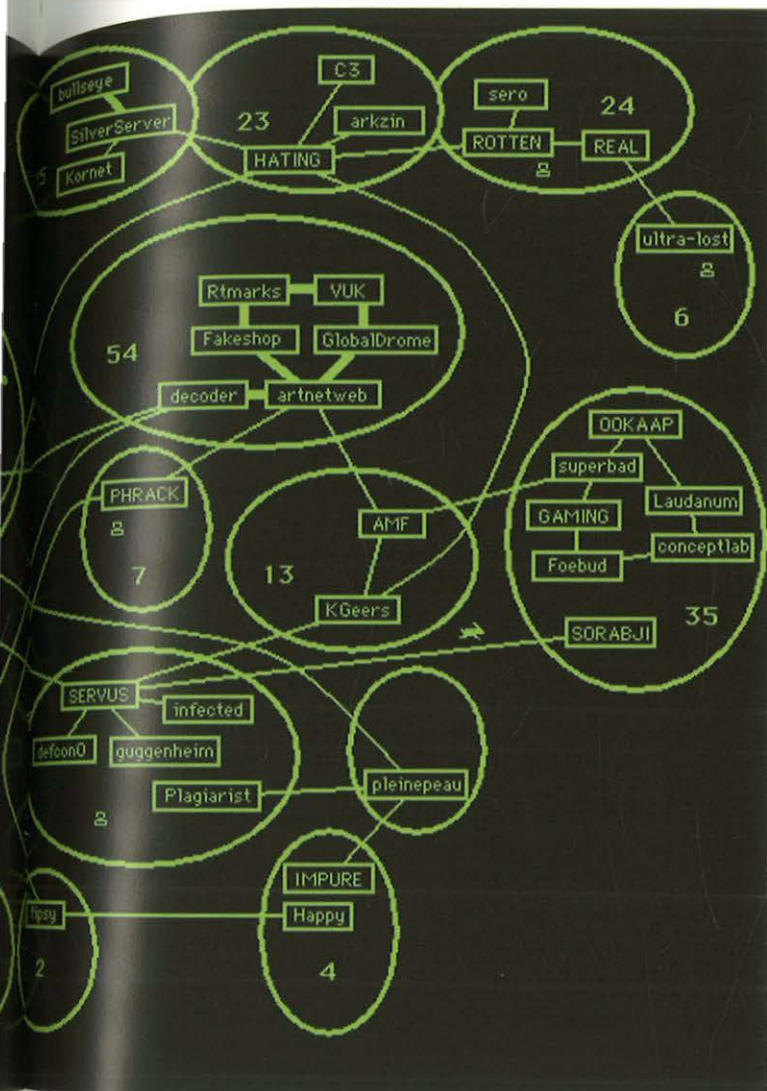
Paesmans: Nein. Medienkunst ist immer an der Oberfläche. Man muß die Leute so schnell wie möglich erwischen. Man muß ihnen so früh wie möglich einen Karateschlag in den Nacken geben, und dann interessieren



Links: CD-Rom-Arbeit »OSS«.



Die »Linkpage« von Jodi ist eine Karte der Netzkultur.



sie sich natürlich nicht mehr für die Details, und die Seite liegt für die nächsten fünf oder hundert Jahre im Netz herum. Und vielleicht haben ihre Kinder dann Zeit, sich die Details anzusehen ... (lacht)

Beobachtet Ihr, wie sich die Leute durch Eure Seite bewegen?

Paesmans: Wir hatten mal so einen Zähler installiert, aber mit dem sind wir total durcheinandergekommen. Wir haben jeden Tag nachgesehen, und es wurde eine richtige Obsession. Es war lächerlich: »Oh, heute waren es nur 50 Leute.« Dann haben wir eine halbe Stunde später wieder nachgesehen: »Oh, jetzt sind es 65 Leute.« Wir haben den Zähler nicht mehr. Die meisten Netzkünstler loggen aber alles, was auf ihrer Site passiert. Nicht daß sie wirklich Gebrauch davon machen, aber das Künstleregio will wissen, wie die Öffentlichkeit die Arbeit ansieht.

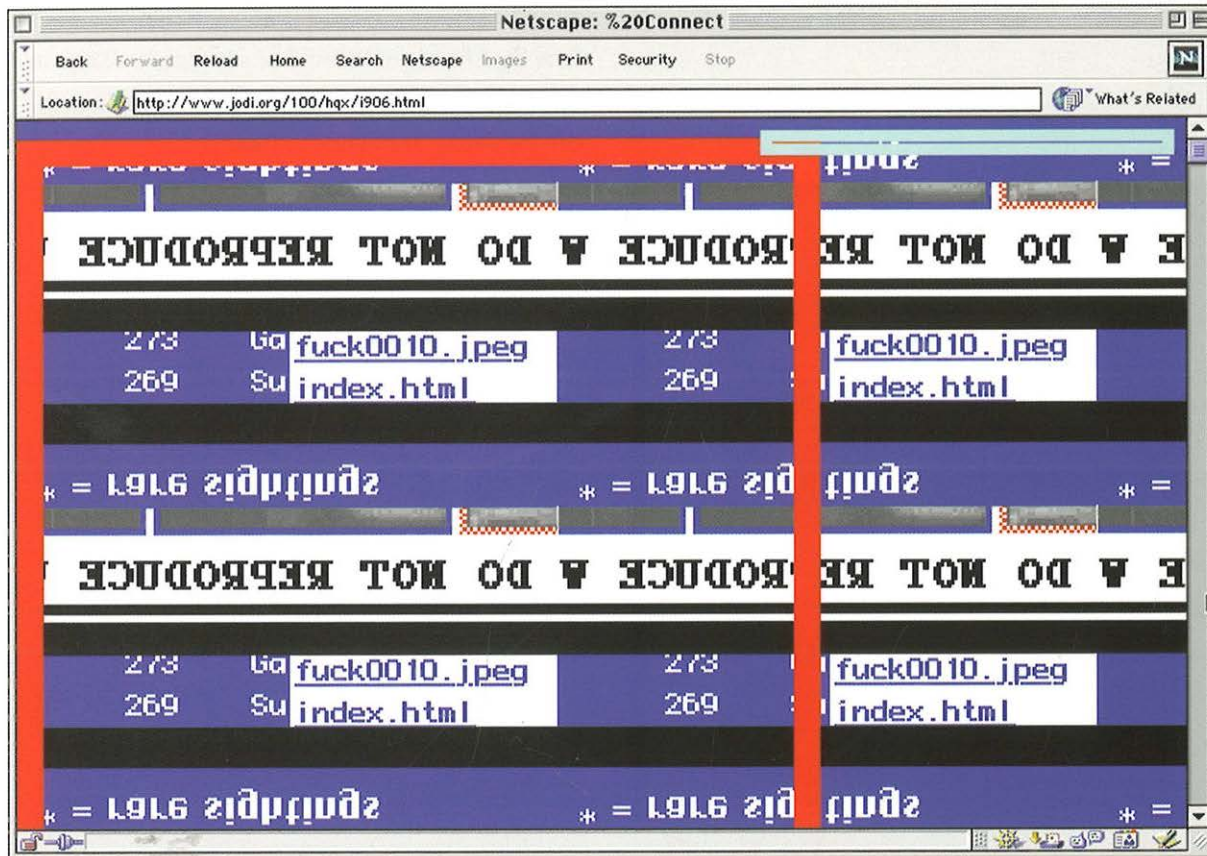
Das ist eine der spezifischen Eigenschaften des Internets: das Publikum kann auf die Netzarbeiten relativ einfach und direkt reagieren. Bekommt Ihr Reaktionen von Eurem Publikum?

Paesmans: *Wir machen diese Sachen, weil wir wütend sind*

Wir bekommen

sehr viel E-mail. In den ersten Wochen nachdem die Seite online war, haben wir vor allem Beschwerden bekommen. Die Leute haben wirklich gedacht, daß wir Fehler gemacht hätten. Die wollten uns etwas beibringen, und haben uns E-mails geschrieben: »Tut mir leid, daß ich Euch das sagen muß, aber Ihr habt diesen oder jenen Befehl vergessen.« Die erste Seite ist zum Beispiel unformatierter ASCII-Code. Wir haben durch Zufall herausgefunden, daß das recht gut aussieht. Aber wir bekommen immer noch Beschwerden deswegen.

Bekommt Ihr nur Beschwerden?



Heemskerk: Nein, viele Leute von Universitäten schicken E-mails, in denen steht: »Hey cool, man« ...

Paesmans: Und manchmal schicken uns Leute auch nützlichen Code. Jemand hat uns zum Beispiel ein Java Applet geschickt, das wir wirklich benutzt haben. Für sowas sind wir sehr dankbar. Manche Leute unterstützen uns richtig. Die schreiben: »Weiter, Jodi, weiter. Macht mehr Chaos. Laßt meinen Computer öfter abstürzen.«

Wenn man sich Eure Seite ansieht, gibt es keinen Hinweis darauf, wer dahintersteckt: Ist Jodi eine Firma? Eine Organisation? Oder eine Gang? Wollt Ihr so die Anonymität im Internet thematisieren?

Paesmans: Wir haben uns dafür entschieden, unsere Arbeit direkt auf den Monitor zu bringen, ohne Pressemitteilungen oder unsere Biographie. Wir benutzen unsere Homepage nicht, um Informationen zu verbreiten. Wir zeigen Screens und Sachen, die auf diesen Screens passieren. Wir vermeiden Erklärungen. Sieh dich doch bei irgendeiner Ausstellung um: die Leute schnüffeln immer zuerst auf den Informationsschildchen neben den Kunstwerken herum, bevor sie sich die Arbeit selbst ansehen. Sie wollen wissen, von wem ein Werk stammt, bevor sie sich eine Meinung darüber bilden. Wir versuchen, das zu vermeiden, solange wir können.

Gibt es irgendwo einen Hinweis auf Eure Identität?

Paesmans: Nein, nur unsere E-mail-Adresse.

Heemskerck: Wir arbeiten nicht für eine Firma oder eine Marke, darum müssen wir auch keine Informationen verbreiten.

Paesmans: Es macht die Arbeit stärker, wenn

Medienkunst ist immer an der Oberfläche
man nicht weiß, wer dahintersteckt. Viele versuchen, unsere Site auseinanderzunehmen und sich den Code anzusehen. Wegen der Anonymität unserer Seite kann man uns nicht aufgrund unserer Nationalzugehörigkeit beurteilen. Genaugenommen gehört Jodi auch gar nicht zu einer Nationalkultur. Ich weiß, daß das romantisch klingt, aber es gibt eine Staatsangehörigkeit zum Cyberspace. Immer mehr URL's enthalten einen Hinweis auf das Land, aus dem die Daten kommen. Wenn zum Beispiel ein »de« für Deutschland in der Adresse ist, rückt man die Homepage automatisch in diesen Nationalkontext. Das gefällt uns nicht. Unsere Arbeit kommt aus dem Computer, nicht aus einem Land.

Gibt es bei Eurer Arbeit eine spezifische Arbeitsteilung?

Paesmans: Manchmal sitzen wir zusammen vor dem Computer und nehmen uns gegenseitig die Mouse ab. Aber Joan arbeitet vor allem mit Applets und Code. Zum Beispiel um ein bestimmtes Stück Code passend zu machen. Joan ist der Codeknacker.

Und du?

Paesmans: Ach, ich hänge nur rum, mache Kaffee, und warte darauf, daß Joan eine Lösung einfällt (lacht).

Heemskerck: Ich denke, das ist eine totale Mischung. Es ist nicht so, daß ich nur die technischen Sachen mache und Dirk nur die Graphik. Wir arbeiten beide an der Site.

Wie viele Stunden verbringt Ihr jeden Tag online?

Paesmans: Vielleicht eine halbe Stunde. Wenn wir an etwas arbeiten, eventuell auch mehr. Ich sehe mir gerne japanische Sites an, die für mich vollkommen kryptisch sind. Die Buchstaben sind völlig unverständlich, und sie haben schöne Screen Designs.

Ihr habt im Augenblick keine Kunst, die Ihr verkaufen könnt, nur immaterielle Objekte auf einem Server Computer. Was ist Euer »business model« als Künstler?

Paesmans: Du weißt, daß es die Festivals gibt, die einem eine Teilnahmegebühr bezahlen. Wir haben uns darüber noch nicht so viele Gedanken gemacht, aber es gibt immer eine sogenannte »service fee«, die man als Künstler bekommt, wenn man einen Workshop macht oder einen Vortrag hält.

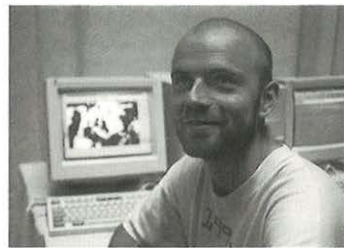
Was habt Ihr zum Beispiel für die Teilnahme an der documenta X bekommen?

Paesmans: Es gab eine Gebühr für die Ausgaben, die uns dadurch entstanden sind, daß wir unsere Dateien auf deren Server geladen haben. Im ganzen sind das 1200 Mark. Das ist ein klarer Fall von Ausbeutung. Welcher Künstler würde sonst für so eine Summe seinen Arsch bewegen? Netzkunst ist ein Opfer ihres B-Status. Es wird als ein Gruppenphänomen betrachtet, als eine technisch definierte Kunstform. Das muß sich so bald wie möglich ändern, denn das ist die Art, wie so was normalerweise läuft. Eine Gruppe schafft einen Hype. Sie nennen es Mail Art oder Videokunst oder was immer und nach fünf Jahren ist das Ganze tot. Wir suchen nach einem anderen Weg, weil wir nicht die typischen Künstler sind und weil wir nicht für immer die Rolle der Netzkünstler spielen wollen.

[Heath Bunting]

Im Sommer 1994 veröffentlichte der Brite Heath Bunting in der Mailbox »Cybercafe« die Nummern aller Telefonzellen an der Londoner U-Bahn-Haltestelle Kings Cross und bat die anderen User, eine davon am Nachmittag anzurufen. Gegen sechs Uhr abends hatte sich an diesem Augusttag laut Bunting der ganze Platz mit einer »riesigen Techno-Crowd« gefüllt, die zu dem Sound von klingelnden Telefonen tanzte«.

Auch in vielen anderen seiner Arbeiten aus dieser Zeit hat Bunting den physischen mit dem virtuellen Raum verbunden und hinterließ oft diese Graffiti an Orten, die er besucht hatte: »www.irational.org/x«. Wer diese URL in seinen Browser eintippt, wird gebeten, in eine Datenbank einzugeben, wo er diese Graffiti gesehen hat. Die Antworten geben ein beeindruckendes Abbild von der Reisetätigkeit Buntings: die Graffiti sind unter anderem in London, Österreich, Deutschland, den Niederlanden, Ungarn, Slowenien oder auf einer Fähre nach Helsinki gesichtet worden. Zwischen 1994 und 1997 operierte der Londoner vorwiegend im Internet. Die Experimente aus dieser Zeit, die auf seinem Server »irational.org« zu finden sind, gehören zu den interessantesten Arbeiten aus den frühen Tagen der Netzkunst. Bunting unterrichtete an der Kunstschule in Banff in den kanadischen Rocky Mountains und bezeichnet sich heute als »Netzkünstler im Ruhestand«.



Geboren 1966 in London. Lebt in London.

Tilman Baumgärtel: Wie kommt man vom Graffiti-Malen dazu, im Internet zu arbeiten?

Heath Bunting: Ich mache noch Graffiti. Ich bin erst letzte Woche in London wegen Graffitimalens verhaftet worden. Ich benutzte dabei Kreide, weil sie flüchtig ist und nicht so nach Hip Hop aussieht. Normalerweise kann man mit Kreide malen, ohne daß die Leute denken, daß man etwas Illegales macht. Wenn man einen Filzstift oder eine Sprühdose verwendet, wissen sie gleich, daß man rebellisch zu sein versucht.

Aber warum überhaupt Graffiti und nicht zum Beispiel Ölgemälde?

Bunting: Weil ich mir nie die Farben dafür leisten konnte. Kreide ist sehr billig. Mit einer Schachtel für 40 Pence komme ich eine Woche lang aus. Mir war es immer wichtig, daß meine Arbeit zugänglich ist. Ich bin nicht auf die Anerkennung der Kunstwelt aus. Ich will Sachen machen, die auf jeden einen Effekt haben. Graffiti ist auf der Straße, und jeder sieht sie, auch wenn man vielleicht gar nicht darauf achtet.

Die Vorstellung, daß die Straßen ein öffentlicher Raum sind, ist in den letzten Jahren etwas fragwürdig geworden, da dieser öffentliche Raum immer weiter privatisiert wird ...

Bunting: Dadurch daß man auf die Straße geht und dort öffentlich etwas macht, erobert man sich diesen Raum aber auch wieder ein Stück weit zurück. Darum geht es auch in meinem Internet-Projekt »A visitor's guide to London«. Es handelt von Dingen, die wir damals in London gemacht haben, wie wir uns bestimmte Orte in der Stadt für eine gewisse Zeit angeeignet haben. Ich könnte über jeden Ort, den man auf den Bildern in »A visitor's guide to London« sieht, und über die Dinge, die wir dort getan haben, eine Geschichte erzählen.

Laut Untertitel ist »A visitor's guide to London« »psychogeographisch«. Was bedeutet das für dich?

Bunting: Die Arbeit bestand vor allem darin, sechs Monate ohne ein bestimmtes Ziel durch London zu laufen. Und dabei habe ich mich immer wieder an bestimmten Orten wiedergefunden, bin immer wieder dieselben Wege gelaufen. Ich habe mich gefragt, warum ich immer wieder die gleichen Strecken gegangen bin, und dabei habe ich unterirdische Flüsse oder römische Mauerreste entdeckt, die meine Wege zu bestimmen schienen, ohne daß ich sie bewußt wahrnahm. Solche Sachen nennt man Psychogeographie.

Hat dieses Streunen durch die Stadt etwas mit Surfen im Internet zu tun?

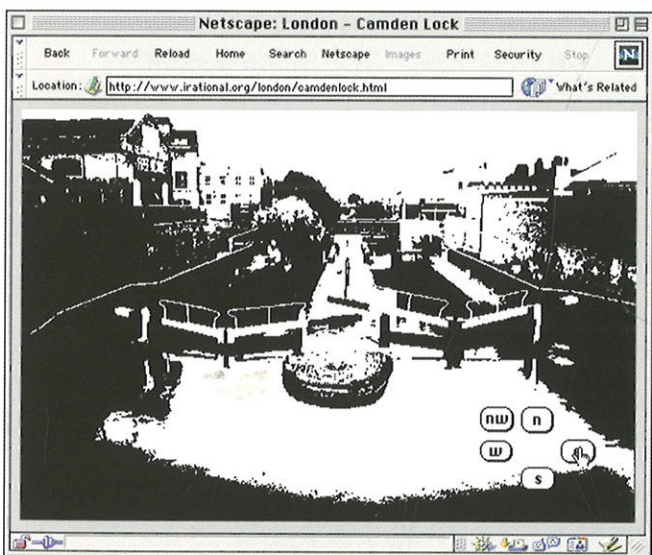
Bunting: Ich surfe eigentlich gar nicht im Internet. Es macht mir viel mehr Spaß, in Städten herumzuwandern und herauszufinden, was passiert. Und London ist ein guter Platz, um das zu tun. Wenn es mir langweilig wird, gehe ich einfach raus, und innerhalb kürzester Zeit passiert etwas Interessantes.

Glaubst du, daß »Visitor's guide to London« eine »netzspezifische Arbeit« ist?

Bunting: Nein, ursprünglich habe ich sie auf einer Diskette gemacht, aber die Arbeit ließ sich recht einfach ins Web übertragen. 1994, als ich daran gearbeitet habe, haben sich alle darüber Gedanken gemacht, was man auf CD-ROMs packen könnte: bunte Bilder, Musik, Video und so weiter. »Visitor's guide« wurde auf riesigen Computern gemacht, aber es sieht sehr »low-tech« aus. Die ganze Arbeit paßt auf eine Floppy. Darum ist es auch eine Art Kritik an Multimedia.

Hat es deiner Karriere als Künstler genützt, daß du sehr früh begonnen hast, im Netz zu arbeiten?

Bunting: Oh ja, auf jeden Fall. Dadurch ist mein



Name sehr bekannt geworden. Als der Internet-Hype in London losging, wollten mich jeden Tag zwei oder drei Journalisten interviewen, weil ich etwas im Netz machte. Die meisten, die damals im Internet arbeiteten, waren Hacker, und die waren sehr schüchtern im Umgang mit den Medien. Das hat meine Karriere als Künstler sehr beschleunigt. Ich wollte das nicht, aber ich habe zugelassen, daß es passiert. Daß ich jetzt an der documenta teilnehme, ist sehr problematisch für mich. Ich wollte das nie. Die documenta ist erst meine vierte Ausstellung überhaupt. Das ist für mich alles noch neu, und ich muß mir jetzt wirklich Gedanken darüber machen. Ich glaube, ich möchte kein Künstler werden, der Waren produziert, weil das meine Arbeit und das, was ich sagen will, korrumpieren würde. Das ist auch ein Grund, warum ich mich aus der Kunstszene zurückziehen will.

Und was willst du dann machen?

Bunting: Ach, wahrscheinlich nur so auf der Straße rumstehen. Vielleicht was im Netz machen. Aber vielleicht gibt's ja dann auch ein neues Medium. Das Netz ist in der letzten Zeit zu einer Ersatzreligion geworden: die Religion der Virtualität. Und wenn ich so was sehe, dann versuche ich, es zu unterwandern. Ich mache gerne Sachen kaputt. Das ist nämlich mein geheimer Plan: die Zivilisation zu zerstören (lacht).

Betrachtest du deine Netzprojekte als subversiv?

Bunting: Ich versuche, Sachen zu machen, die eine Diskussion auslösen. Im Augenblick mache ich ein Projekt mit Suchmaschinen. Vor ein paar Jahren haben einige Leute die Namen von großen Unternehmen wie McDonalds als Domainname registriert, und als McDonalds dann ins Netz wollte, mußten sie ihren eigenen Namen zurückkaufen. Das ist jetzt vorbei. Und es gibt im Netz auch keine aktiv ausgeübte Zensur. Was wirklich zur De-

batte steht, ist die Frage von Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit im Netz und dabei sind diese Suchmaschinen sehr wichtig. Heute kaufen Unternehmen ihren Platz in der Hierarchie der Suchmaschinen. Ich tue dasselbe mit Programmiertricks. Wenn man zum Beispiel zu der Suchmaschine Webcrawler geht und »Nike« eintippt, dann sind die ersten zehn Adressen, die man bekommt, Seiten von mir. Alles, was auf denen steht, ist »This URL is for rent«, und Nike können die von mir mieten.

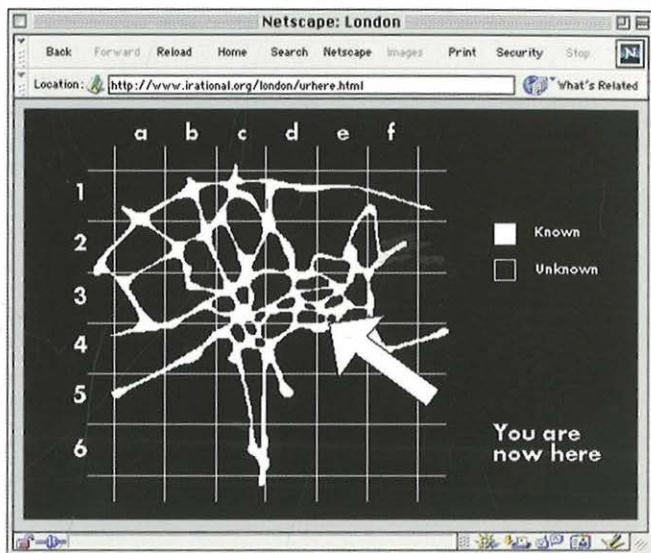
Viel Geld verdient man mit solchen Projekten wohl nicht ...

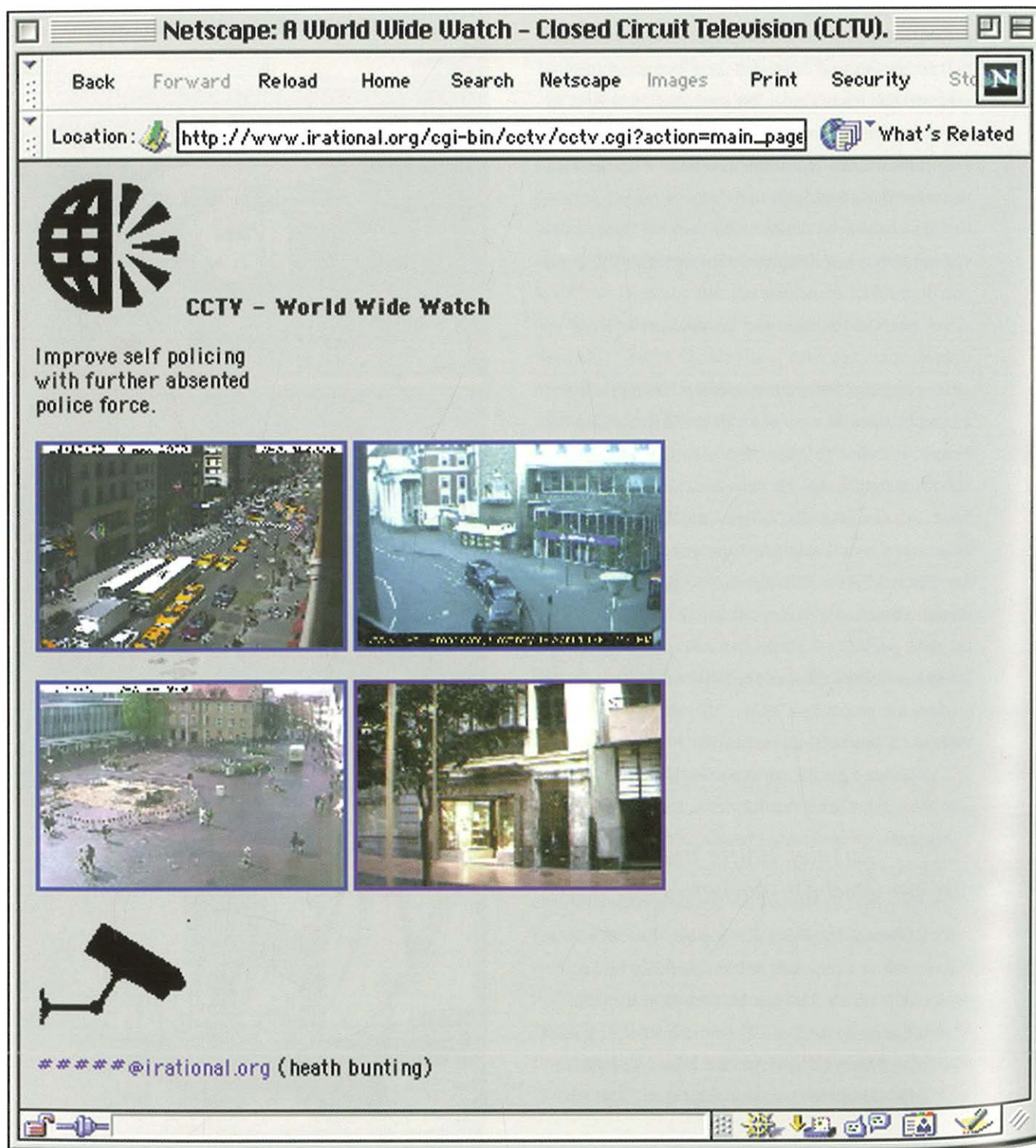
Bunting: Doch, aus mindestens der Hälfte meiner Projekte könnte man ein Geschäft machen. Ich habe zum Beispiel mal eine Woche im Netz gebettelt und bekam 1500 Pfund geschickt. Ich hatte ein Formular programmiert, mit dem man mir über eine Kreditkarte eine Spende schicken konnte und das Formular habe ich dann in den Gästebüchern von Unternehmen und Regierungen platziert. Viele Leute fanden das unterhaltsam, und haben mir Geld geschickt. Ich habe das aber nicht eingelöst. Ich nehme an, die meisten Kreditkartennummern waren sowieso von gestohlenen Karten. Und es interessiert mich auch nicht, Geschäfte zu machen.

Ich habe gehört, daß sich deine E-mail-Adresse jetzt monatlich ändert. Was hat das zu bedeuten?

Aus der Hälfte meiner Projekte könnte man ein Geschäft machen

Bunting: Ich wollte etwas gegen die Werbe-Mails tun, die ich an meine alte Adresse geschickt bekam, darum habe ich die Idee gehabt, eine algorithmische Identität zu entwickeln. Ich ändere meine E-mail-Adresse jetzt jeden Monat auf eine Art und Weise, die Menschen sehr leicht erraten können, Computer aber nicht. Ich





nehme den Monat und das Jahr, also etwas, das fast alle Leute kennen müßten. Im Augenblick ist meine E-mail-Adresse zum Beispiel »jul97@irational.org«. Jeden Monat wird die alte Adresse gelöscht. Wer etwas an diese Adresse schickt, bekommt eine automatisierte Antwort, in der es heißt: »Diese Identität ist ausgelaufen, bitte schicken Sie Ihre Mail an folgende Adresse ...« Seit ich das gemacht habe, bekomme ich statt 50 nur noch fünf E-mails pro Tag. Und ich bekomme keine doofen Mails mehr.

Stört es dich, daß solche Projekte von fast niemand wahrgenommen werden?

Bunting: Ich vermute, daß 90 Prozent von dem, was ich gemacht habe, nicht mehr existiert, besonders die Sachen, die ich auf der Straße gemacht habe. Wenn man seine Arbeit dokumentiert, macht man sie zur Ware. Ich habe noch nie eine meiner Arbeiten verkauft. Es war immer ein Grundsatz von mir, keine Sachen zu machen, die man verkaufen kann.

Mir ist aufgefallen, daß viele Netz-Künstler dauernd auf Reisen sind. Glaubst du, daß das dem Medium Internet, mit dem sie arbeiten, irgendwie inhärent ist?

Bunting: Für mich ist das eine Methode, um mich zu finanzieren. Ich werde dafür bezahlt, herumzureisen und Vorträge zu halten. Und das Internet ist die Technologie, die das möglich macht. Vor zehn oder zwanzig Jahren hat es andere Netzwerke gegeben. Vor hundert Jahren war es vielleicht nur ein Name. Wenn ich damals ein bestimmter Typ von Aristokrat gewesen wäre, hätte ich irgendwo in Indien in Lumpen auftauchen können, und ich hätte nur ein bestimmtes Geheimwort sagen müssen, um überall aufgenommen und sehr gut behandelt zu werden. Damals war es ein Name. Heute sind es andere Paßwörter, die dir zu bestimmten Dingen Zugang verschaffen.

[Alexei Shulgin]

Der russische Fotograf Alexei Shulgin entdeckte das Internet, als er zu einer Ausstellung mit russischer Fotografie eingeladen wurde, die in Deutschland gezeigt werden sollte. Weil seiner Ansicht nach einige der wichtigsten zeitgenössischen Fotografen aus Rußland fehlten, schuf er eine Website mit dem Titel »Hotpics«, auf der er Arbeiten von Künstlern zeigte, welche die Kuratoren übersehen hatten. Die »Hotpics« waren im Internet in Shulgins »Moscow WorldWideWeb Art Center« abrufbar – und Shulgin war zum Co-Kurator der Ausstellung geworden.

Die meisten von Shulgins Arbeiten spielen mit den Konventionen des »Betriebssystems Kunst«. Bei dem Projekt »Refresh« (1996) ließ er den Browser automatisch von einer Kunst-Website zur nächsten hüpfen. Für »Form Art« (1997) entwickelte er mit einem Programmierer eine neue »Kunstform« – die freilich nur aus bekannten, wenn auch schwierigen HTML-Befehlen, dem Code des WorldWideWeb, besteht und schrieb einen Wettbewerb in der neuen Kunst-richtung aus. So ist »Form Art« sowohl ein Witz über die Rituale der (Medien-) Kunstwelt, als auch ein Stück selbstreferentieller Kunst, die nur im Internet möglich ist. Seine letzte Arbeit ist ein singender Computer: gegen Einwurf einer Münze dudelt der Uralt-Rechner quälend Evergreens wie »California Dreaming« oder »Purple Haze«. Shulgin tut der Computer leid: »Das dumme Ding kann noch nicht mal eine Melodie richtig singen.«



Geboren 1963 in Moskau. Lebt in Moskau.

Tilman Baumgärtel: Du bist seit Ende der 80er Jahre als Künstler und Kurator in der Moskauer Szene aktiv und hast schon mehrere Ausstellungen im Ausland gehabt, bevor du angefangen hast, dich mit dem Internet zu beschäftigen. Hat das Internet die Art und Weise verändert, wie du als Künstler arbeitest?

Alexei Shulgin: Ich habe an einer Reihe von Projekten teilgenommen, die Kooperationen zwischen Leuten waren, die in verschiedenen Ländern leben und aktiv im Netz sind. Das sind nicht unbedingt Künstler. Diese Aktivitäten drehten sich alle eher um Kommunikation als um Repräsentation wie bei traditionelleren Kunstformen. Für so was ist das Netz perfekt.

Mir fällt auf, daß durch die Netzkunst viele Künstler aus Osteuropa im Westen bekannt geworden sind – im Gegensatz zur traditionellen Galerienkunst, in der Osteuropäer keine Rolle spielen. Fühlst du dich in der Netzkunstszene isoliert, weil du aus dem ehemaligen Ostblock stammst?

Shulgin: Nein, ich empfinde es so, daß ich jetzt viel mehr dazugehöre. Als ich bloß ein Künstler war, der in Moskau lebte, wurde alles, was ich machte, als »russisch« oder »östlich« betrachtet. Meine ganze Arbeit wurde in diesen Kontext gerückt. Dabei fand ich eigentlich nie, daß das, was ich mache, spezifisch russisch ist.

Würdest du sagen, daß das Internet eine Kultur von Leuten geschaffen hat, die bestimmte Ideen und Interessen teilen, obwohl sie in ganz verschiedenen Ländern leben?

Shulgin: Klar. Darum verweigert sich Netzkunst auch jeder Art von Kontextualisierung. Im Augenblick haben wir keinen kritischen Kontext. Kunst findet immer an einem physischen Ort statt, in einem Museum zum Beispiel. Selbst eine Performance findet in einem

Kunstraum statt. Sogar wenn es kein Kunstraum ist, eignen die Künstler ihn sich an und machen ihn zu einem Kunstraum. Beim Netz ist der physische Raum nicht wichtig. Alles passiert nur auf dem Computermonitor, und es ist egal, von wo die Daten kommen.

Darum gibt es auch viele Mißverständnisse. Die Leute sind verwirrt, weil sie nicht wissen, was sie von den Daten halten sollen, die sie bekommen. Ist das nun Kunst oder nicht? Sie wollen wissen, in welchem Kontext die Arbeit steht, weil sie ihren eigenen Augen nicht trauen.

Das scheint ein wichtiges Paradox der Netzkunst zu sein: Einerseits ist es für jeden, der einen Computer und ein Modem hat, möglich, Netzkunst zu machen und zu zeigen; andererseits tut das doch nur eine relativ kleine Gruppe von Künstlern. Da scheint es doch immer noch Ausschlußmechanismen zu geben.

Shulgin: Das liegt daran, daß man mit Netzkunst kein Geld verdienen kann. Man bekommt kein Geld, man hat nichts zu verkaufen. Sogar Künstler, die zu großen Ausstellungen wie der documenta eingeladen werden, bekommen dafür kein Geld. Man muß keinen Vertrag mit Transportunternehmen schließen, um riesige Sachen zu bringen. Es geht über das Netz, in ein paar Minuten oder Stunden.

Künstler, die im Netz arbeiten, verdienen nicht viel damit. Und jeder kann mitmachen. Das macht man aus purem Enthusiasmus, und das gefällt mir daran. Dieses Jahr ändert sich das allerdings allmählich. 1997 ist durch ein wachsendes Interesse der offiziellen Kunstinstitutionen wie der documenta und der ars electronica gekennzeichnet.

Wovon lebst du, wenn man mit Netzkunst kein Geld verdienen kann? Programmierst du?

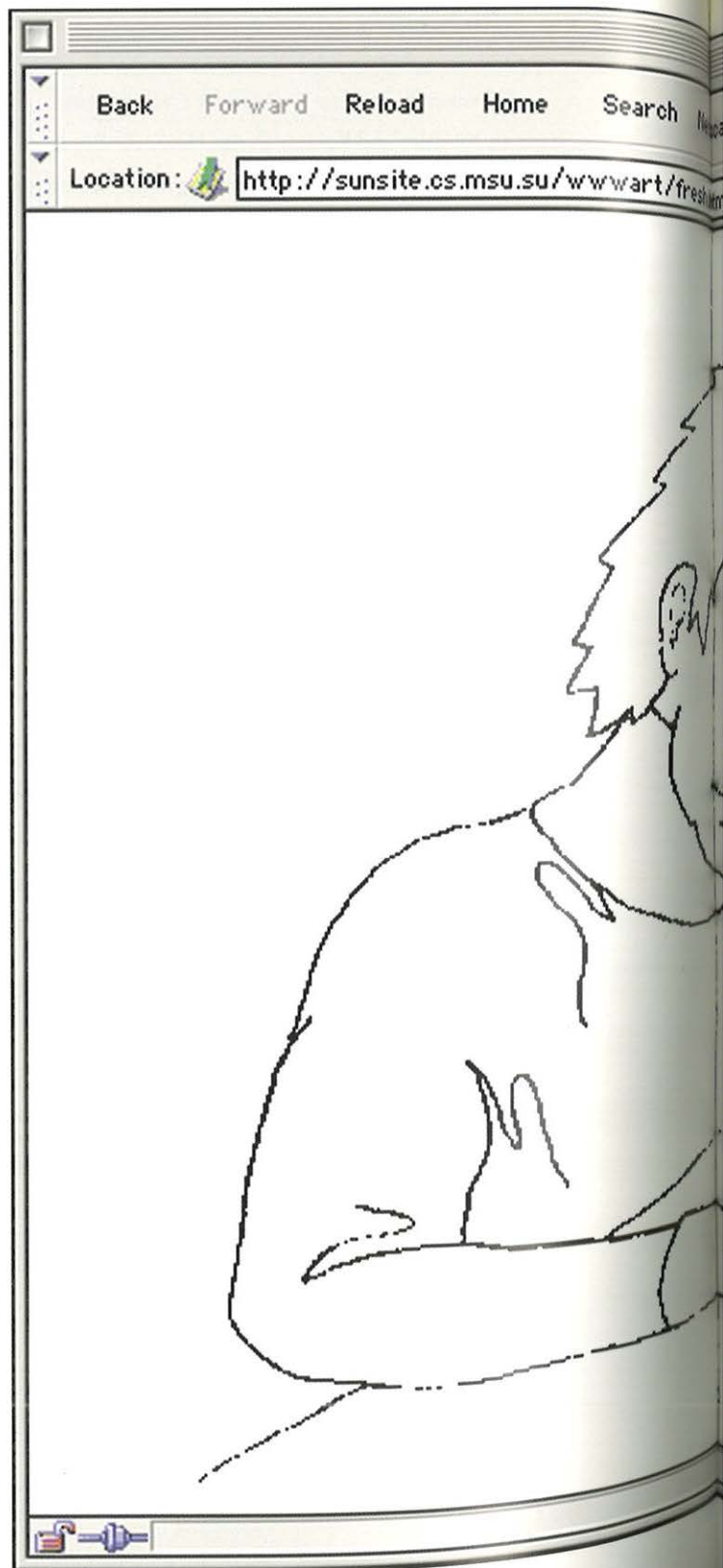
Shulgin: Nein, ich kann immer zur Fotografie zurückgehen, und ich verdiene etwas damit, wenn ich zu Ausstellungen eingeladen werde. Auf Programmieren habe ich keine Lust. Ich schreibe selbst HTML und benutze einige sehr einfache Java Scripts, die ich von anderen Sites gestohlen habe – was jeder tut.

Dann ist es also dein »business model« als Künstler, von Stipendien und Einladungen zu Kunstausstellungen zu leben?

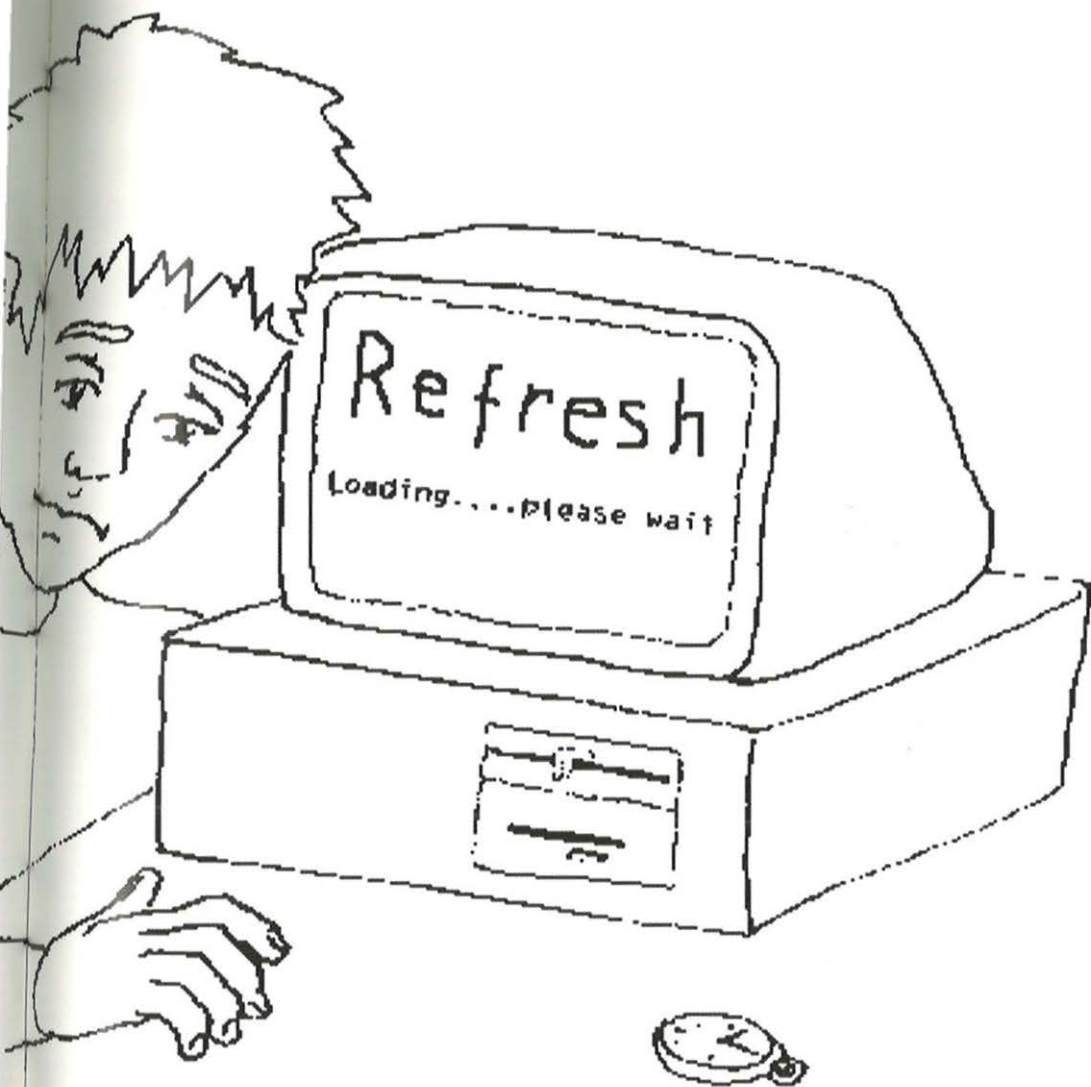
Shulgin: Nein, denn ich will nicht von so was abhängig sein. Wenn ich das täte, könnte man mich sehr leicht manipulieren. Wenn ich nicht ein Stipendium nach dem anderen bekäme, was würde ich dann tun? Ich weiß auch nicht, wie so ein »business model« aussehen könnte, aber ich mache mir deswegen auch keine Sorgen, weil es im Augenblick eine sehr interessante Zeit ist. Es ist ein Anfang, die allerfrüheste Phase. Wenn man als Künstler mit Medien arbeitet, sind die ersten Jahre immer die aufregendsten. Sieh dir die Fotografie an: Als der 35-Millimeter-Film erfunden wurde, gab es Ende der 20er, Anfang der 30er Jahre diese Explosion der Kunstfotografie. Künstler taten mit der Fotografie, was immer ihnen einfiel. Die haben sich keine Sorgen darum gemacht, wie das ins Kunstsystem passen würde. Sie haben mit dem Medium experimentiert und tolle Resultate erzielt. Mit Video war es dasselbe. Die heutige Videokunst interessiert mich überhaupt nicht. Künstler benutzen Video heute als ein Mittel, um sich selbst auszudrücken. Ich bin gegen künstlerische Selbstäußerungen.

Warum?

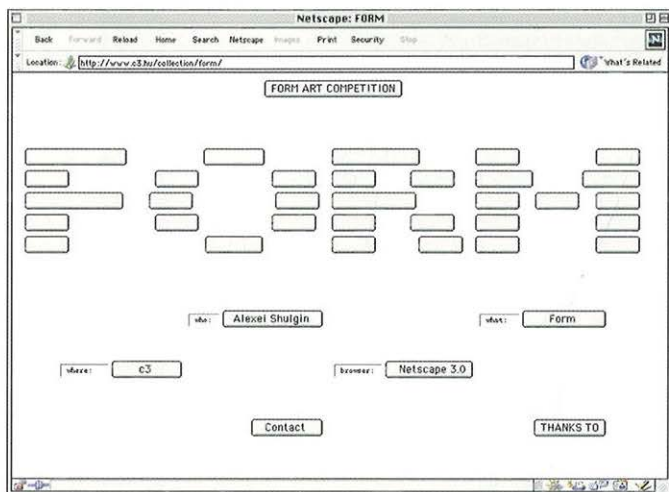
Shulgin: Weil es schon zu viele Informationen und Bilder gibt. Ich brauche nicht noch mehr davon. Aber als Video aufkam, haben Künstler sehr interessante Sachen damit gemacht. Jetzt ist es mit dem Netz dasselbe.



Refresh: Read and Join



Was an dem Vergleich von Videokunst und Netzkunst sehr interessant ist, ist, daß Videokunst sich in zwei verschiedene Richtungen entwickelt hat: Es gibt ein recht selbstgefälliges und hermetisches Genre Videokunst, aber Video ist auch ein ganz normaler Bestandteil von Kunstwerken, Performances und Rauminstallationen geworden ...



Shulgin: Natürlich, dasselbe wird auch mit dem Netz passieren. Es geschieht schon bei Künstlern, die das Internet für ihre Arbeit in Galerien benutzen. Bei Video gab es keine andere Methode, die Arbeiten zu verbreiten, als innerhalb des Kunstsystems. Bei Netzkunst war das bisher nicht nötig, aber jetzt habe ich das Gefühl, daß es notwendig wird, daß sich jemand um die Distribution kümmert.

Es kommt mir so vor, als gäbe es unter Künstlern, die im Internet arbeiten, viele, die mit der traditionellen Kunstwelt nichts zu tun haben wollen. Ich habe den Eindruck, daß viele Netzkünstler angefangen haben, im Internet zu arbeiten, weil es für sie ein Weg an den normalen Kunstinstitutionen vorbei war.

Shulgin: Für mich war es eine Methode, um der

Art und Weise zu entgehen, wie ich in einen bestimmten Zusammenhang gerückt wurde. Ich war auch dieser ganzen großen Ausstellungen müde, von denen die Künstler überhaupt nichts haben, sondern nur die Kuratoren. Als ich angefangen habe, gab es so gut wie keinen Kontext für Netzkunst, was wirklich toll war. Ein Publikum gab es natürlich auch nicht. Vielleicht sollte man eine Situation schaffen, in der die Künstler auch das Publikum sind und gleichzeitig zusammenarbeiten. Ich weiß nicht, wie das funktionieren könnte, weil alle so egoistisch sind, aber auf jeden Fall gibt es im Netz eine Art der Kommunikation, die sehr seltsam ist. Die Leute sind nicht beieinander, aber gleichzeitig sind sie doch beieinander. Es ist keine Bewegung, es ist keine wirkliche Freundschaft, es ist etwas dazwischen.

Bei einigen deiner Projekte ging es um diese Art von Kollaboration über große Entfernungen hinweg, zum Beispiel bei »Refresh«. Du hast einen relativ unbekannten HTML-Befehl verwendet, der eine Seite nach einer bestimmten Zeit »refresh«t, also zur nächsten Seite weiterwechselt. Daraus ist eine Art Kette von Homepages aus der ganzen Welt entstanden, die nacheinander auf dem Computermonitor des Betrachters erscheinen, ohne daß er irgendetwas dazu tun muß. Kannst du etwas über dieses Projekt sagen?

Shulgin: »Refresh« war sehr wichtig, weil es ein Versuch war, sehr verschiedene Egos zusammenzubringen und gemeinsam, aber gleichzeitig unabhängig voneinander, an einem großen Projekt zu arbeiten. In diesem Sinne bin ich sehr zufrieden damit.

Waren an diesem Projekt Leute beteiligt, die du vorher noch nicht getroffen hattest?

Shulgin: Viele von ihnen kannte ich überhaupt nicht, ich hatte noch nie von ihnen gehört.

»Refresh« funktioniert nicht mehr richtig. Macht dir das etwas aus?

Shulgin: Nein, eigentlich nicht. Das Netz als solches funktioniert ja auch nicht richtig, warum sollte also »Refresh« funktionieren? Ich hatte – ehrlich gesagt – gedacht, daß es schon eher zu funktionieren aufhören würde. Aber es wurde größer und größer, und eine Zeitlang ging es mit 30 Seiten.

Manche Künstler behaupten, daß die Interaktivität Netzkunst von anderen Kunstformen unterscheidet. Was denkst du über diese besondere Eigenschaft des Internets?

Shulgin: Ich glaube nicht an Interaktivität, weil ich finde, daß Interaktivität eine sehr einfache und offensichtliche Methode ist, um die Leute zu manipulieren. Bei den sogenannten interaktiven Kunstwerken heißt es immer: »Oh, es ist sehr demokratisch! Mach mit! Schaffe deine eigene Welt. Klicke auf diesen Schalter, und du bist genauso Schöpfer des Werks wie ich.« Aber das stimmt nie. Es steckt immer der Künstler mit seinem Namen und seiner Karriere dahinter, der die Leute dazu bringt, in seinem Namen auf Knöpfchen zu drücken.

Bei meiner Arbeit »Form Art« kann zwar auch jeder mitmachen, aber ich bin dabei ehrlich. Ich sage nicht: Schickt mir Eure Arbeit, und ich werde sie signieren. Ich habe es wie einen Wettbewerb organisiert, bei dem es einen Geldpreis von 1000 Dollar gibt. Ich glaube, daß das die Leute dazu bringen wird, daran teilzunehmen. Ich will, daß das wirklich ein gleichberechtigter Austausch wird. Die Künstler arbeiten für mich, und ich gebe ihnen Geld dafür. Ich finde, daß ist wesentlich fairer als das, was viele dieser sogenannten interaktiven Künstler tun.

Für das Projekt »Internet Gold Medal« hast du eine Reihe von Webseiten ausgesucht und sie zu Kunst-

werken erklärt. Du hast ihnen Preise in sehr merkwürdigen Kategorien gegeben, zum Beispiel für den »korrekten Gebrauch der Farbe Pink«. Ist diese Arbeit ein Kommentar zu der Tatsache, daß sich im Internet die Grenzen zwischen »High and Low« auflösen, daß – weil jeder Sachen ins Netz stellen kann – »große Kunst« aus dem Louvre denselben Status hat wie die Aquarelle von einem Amateur?

Shulgin: Ich handle als eine Art Kurator, der das Netz auf der Suche nach unerkannten Talenten durchsucht, weil viele Leute so schüchtern sind. Sie stellen ihre Arbeiten ins Web, sie haben zwar nichts mit der Kunstszene zu tun, aber sie machen interessante Sachen. Die Arbeiten, die ich ausgewählt habe, sind eine Art Parodie der Sachen, die man in einer Galerie oder in einem Museum sehen kann.

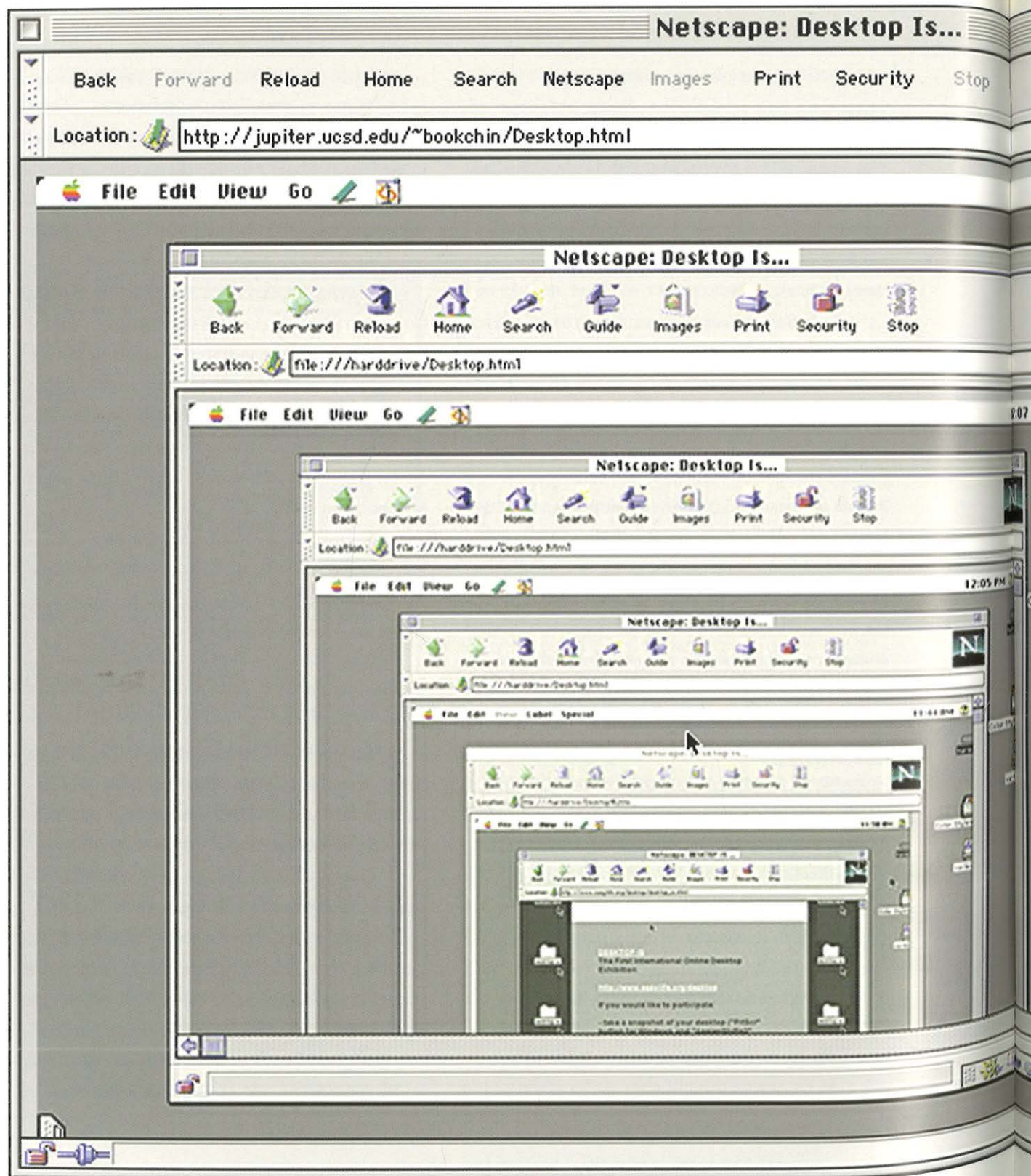
Es zeugt von einem zynischen Sinn für Humor, wenn man sich »gefundene« Kunst aus dem Web zusammensucht, und sie dann mit »gefundener Kunstkritik« kombiniert, wie du es auf deiner Seite tust ...

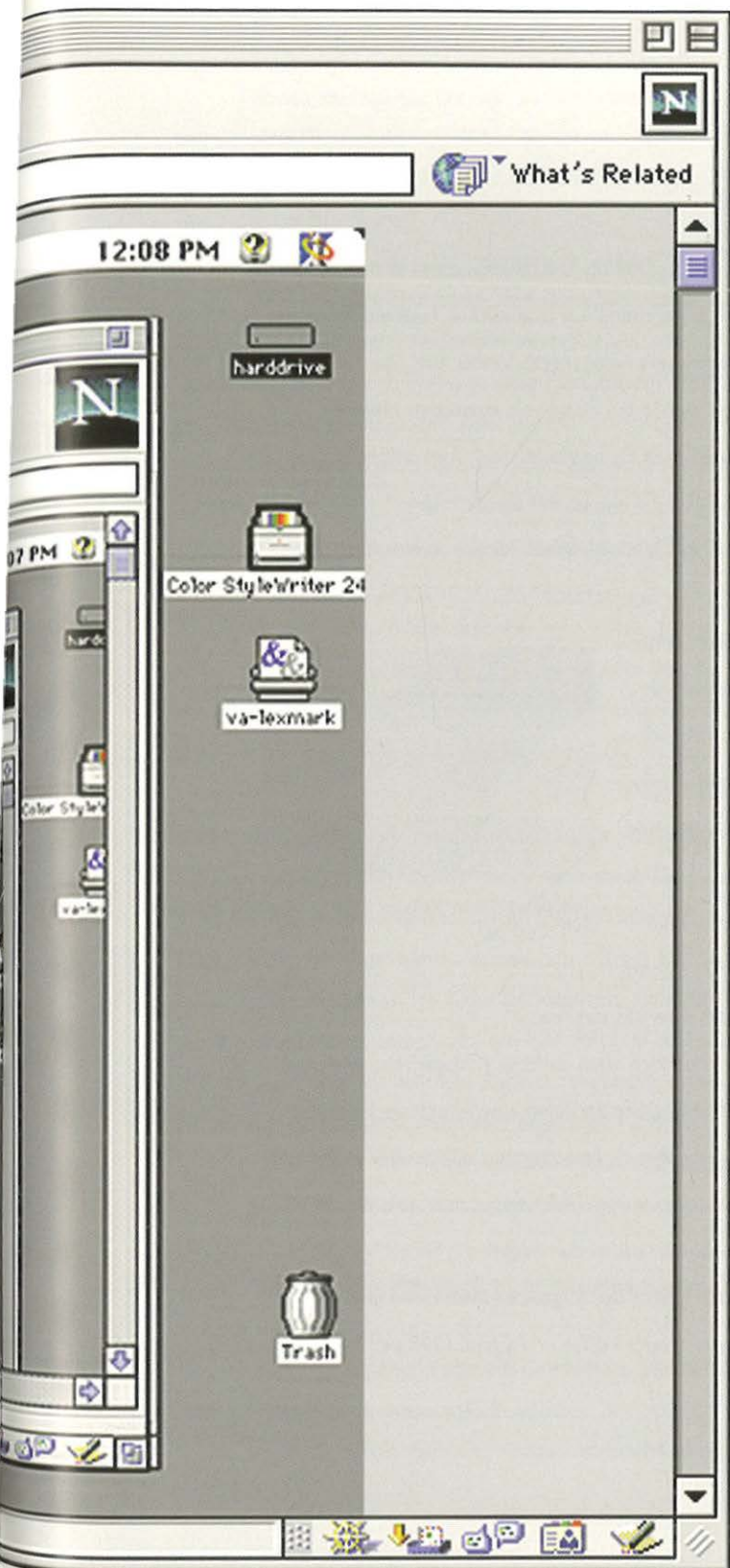
Die Künstler arbeiten für mich, und ich gebe ihnen Geld dafür

Shulgin: Natürlich, aber ich finde, daß es in der Kunstwelt generell viel Zynismus gibt. Es ist da sogar noch zynischer und heuchlerischer, weil es in der Kunstwelt um Geld und Macht geht.

Glaubst du, daß Netzkunst von den Kunstinstitutionen »übernommen« werden kann?

Shulgin: Nein, das wird nicht passieren. Sie versuchen's, aber es funktioniert nie, weil das Netz zu kompliziert ist und alles nicht richtig funktioniert. Das »Refresh«-Projekt konnte zum Beispiel auf keiner Ausstellung gezeigt werden. Es ist interessant, aber es liegt in der Natur des Netzes, daß es nicht reibungslos funk-





niert. Also kann man es nicht zeigen. Es gibt im Augenblick eine ganze Menge Ausstellungen, die Netzkunst zeigen wollen, aber sogar wenn das online ist, ist es immer ein Betrug. Man muß die eigenen Daten auf deren Server legen, damit der Zugang einfach und die Verbindung schnell ist. Aber wenn ich wüßte, daß der Zugang einfach und die Verbindung schnell ist, würde ich etwas vollkommen anderes machen, mit riesigen Bildern und viel Graphik!

[Olia Lialina]

»If you want me to clean your screen, scroll up and down«, stand in der E-mail, die eine neue Arbeit von Olia Lialina ankündigte. Wer auf die angegebene Adresse klickte, fand nichts als das Bild einer schmalen Frauenhand, das über den Rahmen des Browsers hinausragte. Wenn man das Bild mit dem Cursor auf und ab bewegte, sah es tatsächlich so aus, als würde die Hand von innen den Monitor wischen – eine weibliche Perspektive auf den vernetzten Computer? Oder ein Hinterfragen seiner technologischen Dispositive?

Die übrigen Arbeiten der russischen Netzkünstlerin Olia Lialina sprechen für die zweite Annahme. Die Moskauerin spielt in allen ihren Arbeiten mit den spezifischen Eigenschaften des Internets. In ihrem Netzfilm »My boyfriend came back from the war« (1996) nutzt sie die Frames-Technologie, um eine mehrschichtige Geschichte in einer Art »stream of consciousness« zu erzählen; »Anna Karina goes to Paradise« (1996) vereinnahmt die Seiten von Internet-Suchmaschinen und »Heaven & Hell« (1996) ist eine telematische Kollaboration mit dem belgischen Netzkünstler Michael Samyn, bei der sich die beiden gegenseitig HTML-Seiten zuschickten und so gemeinsam eine Art assoziativer Montage schufen. In ihrer letzten großen Arbeit »Agatha appears« (1997) läßt sie eine einsame Flaneurin von Computer zu Computer durch das Internet streifen.



Geboren 1971 in Moskau. Lebt in Moskau, München und Stuttgart.

Doch Olia Lialina hat nicht nur Netzkunst geschaffen, sondern auch darüber nachgedacht, wie man mit ihr Geld verdienen kann. Nachdem sie als eine der ersten Netzkünstlerinnen eine Arbeit verkauft hat (»My boyfriend came back from the war« wurde in die Sammlung des Online-Magazins »Telepolis« aufgenommen), machte sie im Sommer 1998 ihre Netzkunstgalerie »art.teleportacia« auf, bei der man zum ersten Mal Netzkunst kaufen kann – von 1000 Dollar an aufwärts. Die Arbeiten sollen demnächst die Server von Unternehmen, Museen und privaten Sammlern schmücken. Die erste Hälfte des folgenden Interviews fand im Mai 1997 »face to face« beim Osnabrücker Medienfestival statt, die zweite Hälfte im August 1998 per E-mail.

Tilman Baumgärtel: Du hast als Filmkritikerin gearbeitet, selbst Filme gedreht, und bist Filmkuratorin des Moskauer Filmklubs »CinePhantom«. Wie kommt man vom Kino zur Netzkunst?

Olia Lialina: Das erste, was ich im Internet gemacht habe, war eine Homepage von »CinePhantom«. Dabei habe ich immer Filmdateien eingebunden, mit denen man theoretisch einen ganzen Film auf der eigenen Homepage zeigen kann. Aber das war mir nicht genug. Ich habe mich gefragt, wie man Film und filmisches Denken im Netz anders darstellen kann. Ich habe versucht, das Experiment mit dem Geschichtenerzählen mit HTML statt auf Filmmaterial zu machen.

Wann hast du damit begonnen?

Lialina: Eigentlich schon vor über zehn Jahren. Als ich dreizehn war, wollte ich ein Gedicht schreiben, aber ich bin nicht über die ersten beiden Zeilen hinausgekommen: »My boyfriend came back from the war/After dinner they left us alone.« Die beiden Zeilen waren mir auf Russisch einfach so in den Sinn gekommen, aber dann wußte ich nicht weiter. Bis im letzten Jahr ein Filmemacher zu »CinePhantom« kam, um mir ein Bild für unser Archiv zu geben. Ich habe ihn gebeten, sich von mir fotografieren zu lassen und ein Bild von ihm und mir gemacht, auf dem wir mit dem Rücken zueinander sitzen. Mit diesem Bild beginnt auch »My boyfriend came back from the war«, und von da aus geht es tiefer und tiefer.

Ist die Geschichte, die du da erzählst, autobiographisch?

Lialina: Nein, überhaupt nicht. Viele denken, daß das mit dem Tschetschenien-Krieg zu tun hat, aber das stimmt nicht. Es ist eine abstrakte Geschichte. Die Bilder sind alle aus dem Hollywood-Film »Broken Arrow«. Die Leute, die diese Arbeit ansehen, denken wahrscheinlich,

daß ich so ehrlich und so verliebt bin – ganz anders bin als all die anderen Computerkünstler.

Wenn ich erzähle, daß die Bilder aus einem Film und nicht aus meinem Familienalbum stammen, sind viele Leute so verärgert, als hätte ich sie monatelang angeloggen. Dadurch habe ich verstanden, daß »My boyfriend« auch von der Interaktion im Internet handelt: daß man miteinander kommuniziert, ohne sich zu sehen und ohne zu wissen, wer da spricht.

Die Art, wie du bei »My boyfriend« verschiedene Bilder und Worte zusammenmontierst, erinnert an den Filmschnitt. Bezieht du dich mit deiner Arbeit bewußt auf die Stilmittel des Kinos?

Lialina: In Rußland ist es sehr schwer, Filme zu machen. Es gibt kein billiges 16-Millimeter-Material mehr, und man könnte es auch gar nicht mehr entwickeln lassen. Aber ich wollte nicht einen Film im Web zeigen. Künstler sollten versuchen, ein Medium zu erforschen, um zu sehen, was man damit sonst noch machen kann.

Die russischen Revolutionsregisseure wie Eisenstein haben durch ihre Montagetechniken versucht, dem Zuschauer Erkenntnisse zu vermitteln. Wenn du Bilder und Texte durch Frames kombinierst, scheint es eher um Bewußtseinsprozesse wie in den Essayfilmen der 80er und 90er Jahre zu gehen. Und im Gegensatz zu dem linear ablaufenden Film hat der User mehr Freiheit, die verschiedenen Kader miteinander zu kombinieren ...

Lialina: Das Web macht es möglich, mit linearer, paralleler und assoziativer Montage zu experimentieren. Bei »My Boyfriend« hat man Einfluß auf den Ablauf der Narration. Es ist eine Art interaktiver Montage. Aber die Möglichkeiten, die der User hat, sind schon begrenzt, weil er nicht weiß, was passiert, wenn er auf ein be-



stimmtes Feld klickt. Bei dieser Arbeit geht es mir aber vor allem um Liebe und um Einsamkeit, nicht um die Technologie.

Wieso hast du »My Boyfriend« eigentlich für das Internet gemacht? Würde diese Art der Narration auf einer CD-ROM nicht genauso funktionieren?

Lialina: Ich habe eben mit dem Internet angefan-

gen. Wie man CD-ROMs macht, weiß ich bis heute nicht. Aber du hast recht: »My boyfriend« könnte eigentlich auch in einem anderen digitalen Medium gezeigt werden. Es ist zwar interaktiv, aber keine richtige Netzarbeit. Darum wollte ich als nächstes etwas machen, das nur im Internet möglich ist. »Anna Karina goes to Paradise«, meine nächste Arbeit, ist nicht nur in HTML geschrieben,

sondern handelt auch vom Environment des Internets. Diese Arbeit reflektiert die Technologie stärker. Interessanterweise kamen die meisten Reaktionen auf »My boyfriend« aus dem Ausland. Aber über »Anna Karina« wurde sogar in der russischen Presse berichtet – vielleicht weil es eher in der Tradition der Moskauer Konzeptkunst steht.

Und warum schickst du Anna Karina auf ihrer Reise ins Paradies durch die Internet-Suchmaschinen?

Lialina: Ich wollte, daß sie wirklich im Internet lebt und mit dem Gehalt des Internets operiert. Ich habe versucht, Materialien für diese Arbeit zu finden. Darum habe ich mit verschiedenen Suchmaschinen nach den Stichwörtern gesucht, die in der Arbeit vorkommen: Love, Paradise und Trains. Als ich dann die dummen Seiten gesehen habe, die ich mit diesen Stichwörtern gefunden habe, fand ich, daß die Ergebnisse der Suchmaschinen viel interessanter waren als eine fiktive Geschichte.

Ich denke aber nicht, daß sich Netzkunst mit dem Netz beschäftigen muß. Wenn es im Netz ist und wenn es Kunst ist, dann ist es Netzkunst (lacht). Viele Künstler wollen nur zeigen, wie viele Programme sie beherrschen. Das ist das Problem bei neuen Technologien: Sie entwickeln sich so schnell, daß man oft gar nicht über sie nachdenken kann.

Kannst du von deiner Netzkunst leben?

Lialina: Man kann mit vielen Sachen Geld verdienen. Ich mache es wie die meisten Netzkünstler und arbeite als Webmaster für eine kommerzielle Firma. Ich arbeite nicht gerne mit Programmierern, ich mache lieber alles selbst. In diesem Jahr bin ich wegen »My boyfriend« so oft zu Konferenzen und Ausstellungen eingeladen worden, daß ich mich eigentlich nicht darüber beklagen kann, daß man mit Netzkunst überhaupt kein Geld verdienen kann.

Deine letzte Arbeit ist »Heaven & Hell«, eine Zusammenarbeit zwischen dem Belgier Michael Samyn und dir. Kannst du darüber etwas sagen?

Lialina: Es geht um die Art von Kommunikation, die sich aus so einer Zusammenarbeit ergibt. Wir haben uns noch nie persönlich gesehen, sondern nur abwechselnd die Seiten gestaltet, aus denen die Arbeit besteht, und sie einander zugesandt. Jetzt kommen seine Daten von einem Server aus New York und meine von meinem Server aus Rußland. Indem wir so kommunizieren, entwickeln wir auch etwas im Netz.

Die Lingua franca des Internets ist Englisch. Ist es für dich ein Problem, dich in einer Sprache zu artikulieren, mit der du nicht aufgewachsen bist?

Die Leute denken wahrscheinlich, daß ich so ehrlich und so verliebt bin

Lialina: Ich will meine Arbeiten nicht auf Russisch machen, weil mir nicht gefällt, was in Rußland im Netz passiert. Die meisten Sachen haben etwas mit Schrift zu tun. Das hat mit der Tradition der russischen konzeptuellen Literatur zu tun. Ich will nicht in diesen Kontext gerückt werden. Wenn ich etwas für das Netz mache, fange ich an, auf Englisch zu denken, auch wenn mein Englisch recht einfach und stereotyp ist. Mein Englisch besteht nur aus 100 Worten, die ich immer wieder neu kombiniere. Das ist eben mein Netz-Englisch. Die Texte in meinen Arbeiten sind nicht aus dem Russischen übersetzt. In Russisch würde ich nie solche Sachen sagen wie in »My boyfriend«. Auf russisch habe ich auch solche Gefühle nicht.

Trotzdem betrachtest du es nicht als Einschränkung deiner Ausdrucksmöglichkeiten, wenn du dich im Netz auf Englisch ausdrücken mußt?

Lialina: Ich habe auf Russisch Filmkritiken geschrieben. Dabei spiele ich sehr gerne mit Worten und denke mir manchmal sogar neue Wörter aus. Aber dieses Spiel paßt nicht ins Netz. Für Leute, deren Muttersprache Englisch ist, klingt das, was ich schreibe, wahrscheinlich primitiv. Aber denen, die nicht so gut englisch können, gefällt es. Das ist wahrscheinlich der Grund, warum »My boyfriend« so erfolgreich geworden ist: wegen meines einfachen Englisch und weil es um Liebe geht (lacht).

Du hast vor kurzem mit »art.teleportacia« die erste Verkaufsgalerie aufgemacht, bei der man Netzkunst-arbeiten kaufen kann. Aber warum sollte man für ein Netzkunstwerk etwas bezahlen, das man sich doch jederzeit umsonst im Internet ansehen kann?

Im Augenblick bin ich eine Art Wissenschaftlerin, die einen unbekannten Impfstoff an sich selbst ausprobiert

Lialina: Nicht jeder, der sich für Netzkunst interessiert, hat die gleichen Gründe und Vorlieben. Dem einen genügt es vielleicht, sich eine Arbeit nur anzusehen, aber andere wollen sie lieber besitzen. Für solche Leute ist die »art.teleportacia«-Galerie gedacht. Außerdem kann der Besitzer den Zugang kontrollieren, wenn er eine Netzkunst-Arbeit gekauft hat. Bei »art.teleportacia« geht es um eine vollkommen neue Methode, Kunst zu kaufen oder zu verkaufen. Man kann die Arbeit zum Beispiel an der ursprünglichen Stelle lassen, was beweist, daß es sich dabei um ein Original handelt. Oder man kann die Arbeit der Öffentlichkeit vorenthalten.

Aber das Interessante an der Netzkunst ist doch gerade, daß bei ihr die Künstler die Distribution ihrer Arbeiten ganz allein kontrollieren können. In den Interviews, die ich mit Netzkünstlern geführt habe, kommt das immer

wieder vor: endlich gibt es eine Methode, um die Kunst ohne den Eingriff von Museen, Galerien, Sammlern, Kuratoren und so weiter zu verbreiten. Warum willst du diese Freiheit jetzt plötzlich aufgeben?

Lialina: Ich persönlich habe nie gesagt, daß das Internet mir endlich die langerwartete Freiheit von den Institutionen des Kunstbetriebs bringt. Mit dem Kunstbetrieb hatte ich nie etwas zu tun. Ich war keine Künstlerin, bevor ich Netzkünstlerin wurde. Vielleicht hängt es damit zusammen, daß ich mich von Anfang an mit anderen Dingen beschäftigt habe: die Sprache des Internets, seine Struktur, seine Metaphern und so weiter. Gleichzeitig ist es mir auch wichtig, daß sich die Netzkunst eine gewisse Freiheit von den Kunstbetriebsinstitutionen bewahrt, weil die sie nur als eine andere Art von

Computerkunst betrachten.

»Meine Freiheit aufzugeben« hieße für mich,

dasselbe zu tun wie eine Reihe von Kritikern, Künstlern und anderen Netzaktivisten, die damit Geld und eine Karriere machen, daß sie ununterbrochen erzählen, daß Netzkunst keinen finanziellen Wert hat. Das ist nicht mehr lustig. In einem Artikel nach dem anderen, bei einer Konferenz nach der anderen wollen die mich davon überzeugen, daß das, was ich tue, nichts kostet. Warum sollte ich ihnen da zustimmen?

Ist »art.teleportacia« nun ein Kunstprojekt, das solche Fragen thematisieren soll? Oder ist es eine richtige, ernstgemeinte Einrichtung, die mit Netzkunst handelt?

Lialina: Für mich ist es eher ein Stück Kritik als ein Kunstprojekt. Es geht darum, die Situation der Netzkunst zu untersuchen und zu analysieren, um zu sehen, wie es weitergehen kann. Im Augenblick ist es ein Experiment, das zu einer dauerhaften Struktur führen könnte.



Und was ist deine Rolle in diesem Zusammenhang?
Bist du Kuratorin? Besitzerin? Galeristin?

Lialina: Im Augenblick bin ich eher eine Art Wissenschaftlerin, die einen unbekannten Impfstoff an sich selbst ausprobiert. Vielleicht kann er die Menschheit retten, sonst tötet er nur eine Person. Aber auf jeden Fall ist es ein Schritt nach vorne, eine neue Idee.

Ich mache die Galerie auch nicht allein, aber im Interesse des Experiments sind die anderen Teilnehmer geheim.

Findest du nicht, daß du durch die Auswahl der Arbeiten in deiner Galerie die Netzkunst auf Webkunst beschränkst, die mir schon immer wie die Spielart der Netzkunst vorkam, die man am leichtesten zur Ware machen kann. All die Experimente, die zum Beispiel mit MOOs,

MUDs, CuSeeMe und anderen Protokollen durchgeführt wurden, sind aus deiner Galerie ausgeschlossen ...

Lialina: »art.teleportacia« ist erst einige Wochen alt, und wir machen gerade mal unsere erste Ausstellung. Du ziehst zu früh Rückschlüsse darüber, was ausgeschlossen wird. Das wird man erst nach einiger Zeit sehen. Ich persönlich bin ganz und gar dagegen, Netzkunst auf Webkunst zu beschränken, weil das nur eine von den vielen Applikationen ist, mit denen Netzkünstler arbeiten. Netzkunst kann die verschiedensten Techniken verwenden und die, die du nennst, sind bei weitem nicht die radikalsten.

Wie sind die Preise festgelegt worden? 1000 Dollar für eine Arbeit kommen mir teuer vor ...

Lialina: Es gibt auch billige Bilder und teure Bilder – bei der Netzkunst ist es dasselbe. Ich persönlich finde, daß 1900 Dollar für »readme.html« von Heath Bunting nicht zuviel ist.

Woher weiß der Käufer, daß er ein »Original« hat, und nicht noch irgendwo eine andere Version auf einem anderen Server liegt?

Lialina: »art.teleportacia« bietet ein eigenes Zertifikat, das bestätigt, daß die Arbeit, die man gekauft hat, ein Original ist. Eine einfache Methode, zu beweisen, daß es sich um ein Original handelt, ist die URL. Die ist ein wichtiges Element des Kunstwerks. Man kann vielleicht den HTML-Code und die Bilder von einem einfachen Netzprojekt kopieren, aber die URL kann man nicht klauen. Wir empfehlen, die Daten nicht von ihren ursprünglichen Orten zu entfernen, sondern den Zugang zu ihnen zu kontrollieren. Schon wegen des Copyrights ist die Original-URL ein wichtiger Teil des Kunstwerks, aus geschichtlichen Gründen, aber auch, weil es einfach prestigeträchtiger ist.

Eine andere Möglichkeit wäre es, wenn Käufer und Künstler sich darauf einigen könnten, die Arbeit auf einen anderen Server zu verlegen. Diese neue Adresse würde dann bekanntgegeben, und alle anderen Kopien wären Fälschungen und damit illegal. Es würde wahrscheinlich genügen, ein paar Prozesse zu führen, um so was zu unterbinden. Andererseits könnte man auch statt dem einen Original eine Kopie kaufen. Vielleicht ist die dann sogar billiger. Ich sehe eine Menge interessanter Situationen, die sich aus dieser Galerie ergeben könnten.

[Marko Peljhan]

Marko Peljhan startete bei der documenta X einen großen Lauschangriff.

Vierzig Tage lebte der Slowene in seinem selbstgebauten Labor »Makrolab« auf dem Lutterberg in der Nähe von Kassel. Von dort klinkte er sich in die Telefonate ein, die in dieser Zeit über internationale Telekommunikationssatelliten liefen. Der Amerikaner Brian Springer, mit dem zusammen er das Projekt durchführte, schrieb später: »Wir näherten uns dem Himmel über dem Lutterberg als einer lebendigen Bücherei ... aus deren Regalen uns Stimmen, Bilder und Datenkommunikation entgegenströmten.« Die Resultate dieser Streifzüge durch den Äther wurden auf einer Website dokumentiert. Zwar ist »Makrolab« keine Netzkunst im engeren Sinne, weil das Internet nur dazu diente, die »Makrolab«-Aktivitäten zu veröffentlichen. Aber das Projekt reiht sich ein in die lange Reihe von künstlerischen Arbeiten mit Satelliten, die in den letzten zwanzig Jahren von Künstlern durchgeführt wurden und als Vorläufer der Netzkunst betrachtet werden können.



Geboren 1969 in Nova Gorica. Lebt in Ljubljana (Slowenien).

Tilman Baumgärtel: Marko, du hast als Künstler viel mit Radio- und Satellitenübertragungen gearbeitet. Wie bist du dazu gekommen?

Marko Peljhan: Ich bin ein Radiofan, seit ich 11 Jahre alt war. In Jugoslawien gab es während des Sozialismus eine große Radioszene. Als ich ein Teenager war, gingen wir immer in den Radioclub und redeten über Kurzwellenradio mit Leuten in der ganzen Welt. Wenn ich heute daran denke, glaube ich, daß das sehr wichtig für mich war, weil es eine sehr globale Erfahrung gewesen ist.

Es klingt ein bißchen wie Internet vor dem Internet ...

Peljhan: Ja, aber für mich war diese ganze Radioszene ganz normal, ein Teil meines täglichen Lebens, über den ich nicht weiter nachdachte, sondern der mir vollkommen selbstverständlich vorkam. Zu einem wichtigen Teil meiner künstlerischen Arbeit wurde das erst viel später. Diese Radioclubs wurden natürlich in einem gewissen Maß vom Regime überwacht, aber es war trotzdem sehr offen und freiheitlich. Jeder konnte Mitglied werden, eine Prüfung ablegen und mitmachen.

Wie hat sich das zu einem Kunstprojekt entwickelt?

Peljhan: Zunächstmal gar nicht. Ich habe 1989 angefangen, Performances zu machen. Als ich 1992 die Theater- und Radioakademie beendet hatte, habe ich eine Organisation mit dem Namen »Projekt Atol« gegründet. Ein Atoll ist eine Insel, die aus einem Korallenriff besteht, das eine bestimmte Form hat, mit einem Zentrum, um das sich ein Ring legt. Und es wächst, es ist am Leben.

Der Name hat mit der utopischen Vision zu tun, sich selbst in Isolation zu begeben, sich seine eigene Insel zu bauen, aus der Gesellschaft auszubrechen. Das

»Makrolab« bei der documenta 1997 war die erste Manifestation dieses Vorhabens.

Was du bei der documenta mit »Makrolab« gemacht hast, war aber eigentlich nichts anderes, als Satelliten abzuhören, oder?

Peljhan: So könnte man es sagen, aber es steckt mehr dahinter. Das ganze Projekt ist als ein zehnjähriger Prozeß gedacht. Es gibt drei Themengebiete, mit denen sich das Projekt beschäftigt und die alle globale Ausmaße haben. Eins ist Telekommunikation, das zweite ist das Wetter und elektromagnetische Systeme und das dritte ist Migration und Navigation. Der erste Teil, den wir bei der documenta gemacht haben, hatte mit Telekommunikation zu tun und den ganzen Fragen, die damit zusammenhängen. Dabei handelt es sich um sehr ernsthafte politische und ethische Themen.

Was genau hast du denn nun in Kassel bei der documenta gemacht?

Peljhan: Wir haben uns angesehen, was auf den Inmarsat-Satelliten passiert, wer sie zu welchen Zwecken benutzt. Das ist ein gutes Instrument, um globale und politische Vorgänge zu verstehen. Die Leute, die diese Satelliten benutzen, sind meist in politischen oder ökonomischen Machtpositionen. Von Kassel aus haben wir zum Beispiel UN-Konferenzschaltungen mitgehört, die sich mit der Situation in Sierra Leone beschäftigt haben. Davon war zu dieser Zeit im Westen so gut wie nichts bekannt. Es hat vielleicht eine kurze Meldung in der Zeitung gegeben, aber über die Satelliten konnte man sehr explizite Unterhaltungen mithören. Wir wurden dadurch zu Zeugen davon, wie Politik wirklich gemacht wird. Mit dieser Methode hat Brian Springer – mit dem ich bei diesem Projekt zusammengearbeitet habe – auch seinen Film »Spin« gemacht, für den er ungeschnittenes TV-Material

von einem Satelliten abgefangen hat, um zu zeigen, wie es beim Fernsehen hinter den Kulissen zugeht.

Ich glaube, du mußt erklären, wie das technisch funktioniert. Kann sich denn jeder in solche Telefongespräche einklinken, die über diese Satelliten gehen?

Peljhan: Der größte Teil der internationalen Ferngespräche läuft über diese Satelliten. Manchmal sind sie verschlüsselt, inzwischen oft digitalisiert. Mit der richtigen Ausrüstung kann man die analogen Signale entschlüsseln. Man muß dafür allerdings gute Gründe haben, weil es keine besonders angenehme Tätigkeit ist. Wir haben das recht grob gemacht. Wir hatten weder die Ausstattung noch die Leute, um uns alles anzuhören. Wir mußten uns auf Intuition und auf unser Glück verlassen. Deswegen war es so erschöpfend, weil wir den ganzen Tag mit Suchen verbracht haben.

Jeder kann die Telefonate von anderen abhören.

Es ist nicht besonders schwierig, in die Privatsphäre anderer Leute einzudringen

Ist das, was Ihr da macht, legal?

Peljhan: Es ist experimentell. Und es bringt sowohl Wissenschaft und Technologie wie auch die Gesellschaft weiter. Es ist natürlich empfehlenswert, sich mit der rechtlichen Situation vertraut zu machen, weil die in jedem Land anders ist. In Deutschland ist das, was wir gemacht haben, legal, aber man darf das, was man gehört hat, nicht an Dritte weitergeben. In Australien ist es ähnlich, aber in den USA oder in Österreich ist die Situation ganz anders. Dort sind die Rechte des Einzelnen zwar vor anderen geschützt, aber nicht vor dem Staat, der als einziger mithören darf.

Aber wäre die Distribution von politisch relevanten Telefonaten nicht entscheidend? Wenn man nur die Telefonate von anderen Leuten abhört, ist das wenig mehr

als Voyeurismus. Aber wenn Ihr Material entdeckt, daß Euch wichtig vorkommt, müßte man es doch veröffentlichen, oder?

Peljhan: Ganz klar. Darum wollen wir diese Informationen auch in einem sozialen Sinne nutzen, denn nur dafür machen wir das. Jeder kann die Telefonate von anderen abhören. Es ist nicht besonders schwierig, in die Privatsphäre anderer einzudringen, aber wie ich gesagt habe, ist es auch nicht besonders angenehm. Wir wollen aufzeigen, wie bestimmte Machtstrukturen – oder eine bestimmte Art von Machtmißbrauch – sich der Technologie bedienen und was da verborgen wird. Bei den Vorkommnissen in Sierra Leone oder bei einigen der Waffenhändler, denen wir zugehört haben, gibt es die Sachen, die sie wirklich aushandeln, und dann gibt es die offizielle Presseerklärung.

Uns geht es darum, zum Beispiel den Leuten von Greenpeace zu sagen: »Hallo, wußtet Ihr eigentlich, daß jeder Euren geheimsten Unterredungen zuhören kann?« Die wissen wahrscheinlich gar nicht, daß jedesmal, wenn sie das Satelliten-Telefon auf ihrem Boot benutzen, ihre Gegner alles mithören können. Oder sie wissen es, aber es ist ihnen egal. Ich finde es sehr wichtig, zu zeigen, daß die Privatsphäre nicht so geschützt ist, wie es die meisten Leute wahrscheinlich annehmen.

Und wie wollt Ihr die Informationen verbreiten, wenn das illegal ist?

Peljhan: Wir wollen eine Firma gründen, denn dann hätten wir das Recht, diese Informationen unter allen Teilhabern zu verbreiten. Man müßte nur eine Aktie von dieser Firma kaufen, um alles zu erfahren, was wir



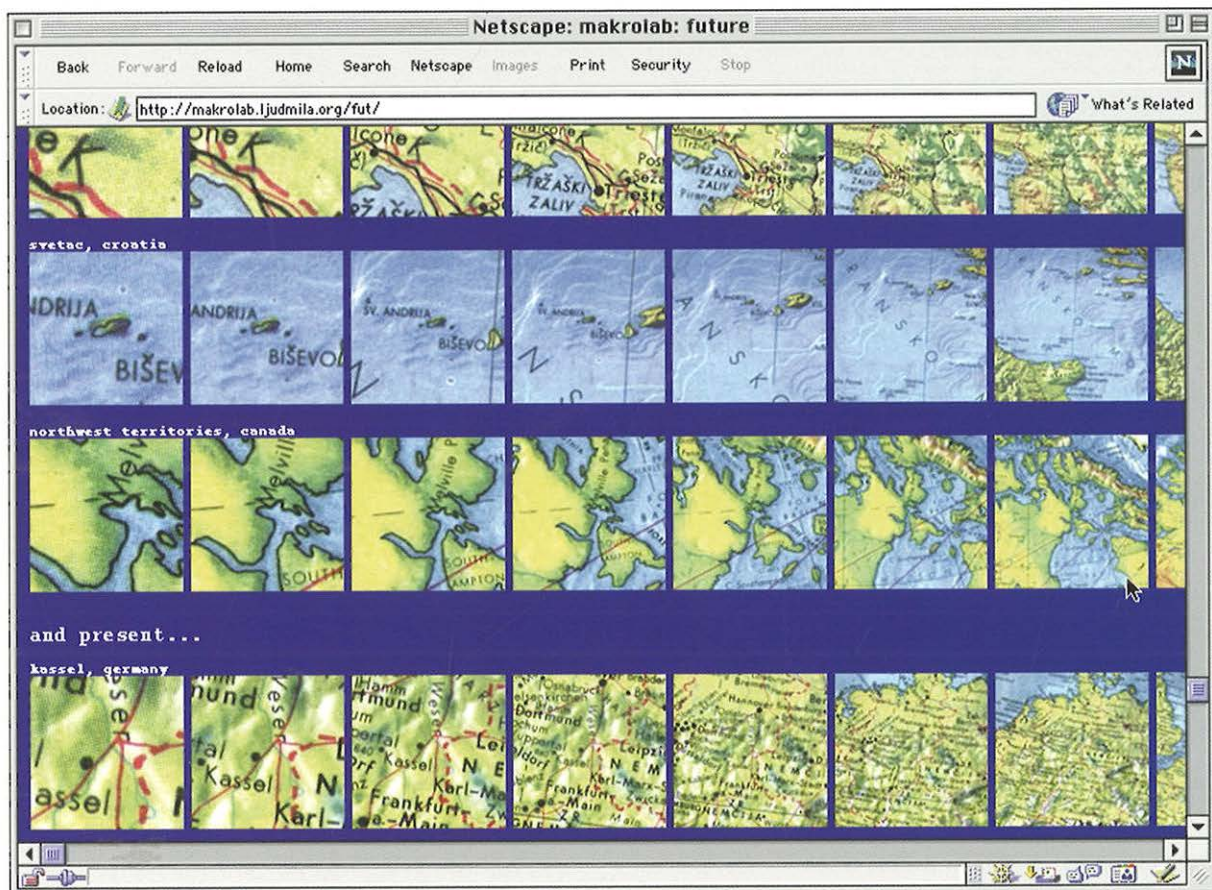
Marko Peljhans »Makrolab«.

an Informationen und Daten gesammelt haben. Wir suchen noch nach dem richtigen Land, um die Firma zu gründen. Das ist ein längerer Prozeß, aber in den nächsten Jahren wird es passieren. Man darf nicht vergessen, daß alle Staaten dasselbe machen wie wir. Wenn die Regierungen es tun, warum sollten wir es nicht auch tun? Unsere Privatsphäre wird ununterbrochen von Geheimdiensten verletzt. Da spioniert jeder hinter jedem her. Warum sollten also die Bürger nicht damit anfangen, den Geheimdiensten hinterherzuspionieren?

Das »Makrolab«, in dem Ihr während der documenta für 40 Tage gelebt habt, befand sich auf einem Berg außerhalb von Kassel. Da ich selbst nicht auf dem Lutter-

berg war, erzähl bitte, was Ihr da für ein Labor hattet ...

Peljhan: Das »Makrolab« ist so eingerichtet, daß man damit bis zu 40 Tage in jeder beliebigen Gegend überleben kann. Es kann sehr extreme Temperaturen und starken Wind aushalten, weil wir es in der ganzen Welt einsetzen wollen. Es hat alle notwendigen Überlebens-einrichtungen. Es gibt ein Schaltpult mit dem technischen Equipment, Schlafplätze, eine Dusche, Essen, und es ist auch in puncto Energie unabhängig, weil wir Sonnenenergie nutzen. Wir laden Gastwissenschaftler ein, die an spezifischen Projekten arbeiten. Es ist wie ein wissenschaftliches Labor, in dem man extreme Projekte realisieren kann.



Euer Labor stand auf einem Berg, der ziemlich weit weg von der Ausstellung selbst war. Ich glaube, daß die meisten Besucher der documenta Eure Aktivitäten überhaupt nicht wahrgenommen haben ...

Peljan: Auf dem Lutterberg gab es einfach die besten Bedingungen für das, was wir machen wollten. Außerdem vertrete ich die These, daß eine kleine Gruppe von Leuten mehr Code für soziale Evolution erzeugen kann als große soziale Bewegungen. Das ist sozusagen das Gegenmodell zur Revolution der Massen. Ich glaube, daß ein kleines Team mit einem sehr präzise definierten Ziel viel effizienter arbeitet.

Auch andere Künstler haben mit Satelliten gearbeitet, zum Beispiel Ingo Günther, Peter Fend, Van Gogh TV, Sherrie Rabinowitz, Kit Galloway und Willoughby Sharp. Aber aus irgendeinem Grund ist das von der Kunstwelt kaum zur Kenntnis genommen worden. Es sieht fast so aus, als würde man als Künstler von der Kunstszene nicht mehr beachtet, wenn man mit Satelliten arbeitet ...

Peljan: »Makrolab« war auf der documenta, also ist es automatisch Teil der Kunstgeschichte, oder? (lacht) Ich glaube, daß das mit der Immaterialität dieser Arbeiten zu tun hat. Wenn die Leute sich das Weltall vorstellen, denken sie an Schwierigkeiten, an Komplexität und

an große Entfernungen. Aber das ist gar nicht so, das ist nur eine psychologische Barriere. Natürlich ist ein Satellit sehr extremen Bedingungen ausgesetzt, und man muß ihn ins All schießen, darum ist es so teuer. Aber eigentlich ist es bloß eine Art Antenne im Weltraum.

Im Mai habe ich eine Telekonferenz mit der Raumstation MIR veranstaltet. Alle dachten, daß das technisch unglaublich komplex sei, aber das ist es in Wirklichkeit überhaupt nicht. Man muß nur ein paar Signale synchronisieren. Die Leute wissen einfach nicht genug über diese Technologien. Meist wird es mystifiziert, aber wenn man wirklich damit zu arbeiten beginnt, ist es ein Werkzeug wie jedes andere auch. Als ich angefangen habe, mich mit Satelliten zu beschäftigen, habe ich gemerkt, daß das alles militärische Technologie ist. Das ist etwas, an das man immer denken sollte: an den militärischen Ursprung von fast allem, was wir benutzen.

Was für Equipment benutzt du? Hast du es selbst gebaut oder kann man diese Sachen in jedem Elektrogeschäft kaufen?

Peljhan: Das meiste sind ganz normale Geräte. Die gibt es vielleicht nicht in jedem Laden, aber wenn man danach sucht, ist es nicht schwer, sie zu finden. Und wenn man es auf die richtige Weise zusammensetzt, funktioniert es. Man muß natürlich ein bißchen kreativ sein ...

Das klingt mehr nach einem Hacker als nach einem Künstler. Wie würdest du dich selbst beschreiben? Bist du ein Künstler, ein Hacker, ein Amateurwissenschaftler?

Peljhan: Solche Bezeichnungen interessieren mich nicht besonders. Aber wenn ich mich selbst mit anderen Leuten vergleiche, die Künstler sind, finde ich, daß wir nicht viel gemeinsam haben. Darum nenne ich meine

Arbeit einfach progressive, zeitbasierte Aktivitäten. Mich interessiert es, eine Utopie zu definieren und dabei Grenzen zu überschreiten. Und das ist die Legitimierung, die ein Künstler hat: das Recht, von Zeit zu Zeit etwas unverantwortlich zu handeln.

Warum sollten die Bürger nicht damit anfangen, den Geheimdiensten hinterherzuspionieren?

Die Kunstgruppen aus Slowenien, die die meisten Leute im Westen kennen, sind Laibach und die Neue Slowenische Kunst, die mit sozialistischer und nationalistischer Ikonographie gespielt haben. Deine Arbeit erscheint im Vergleich dazu sehr international. Sie könnte eigentlich von überall her kommen.

Peljhan: Ja, sie ist sehr international oder global wegen der Themen, über die ich arbeite. Aber spirituell ist sie ganz klar osteuropäisch – wegen ihres utopischen Potentials. Wenn ich mit meinen Kollegen aus dem Westen spreche, wundern die sich oft über diesen utopischen Aspekt in meiner Arbeit ...

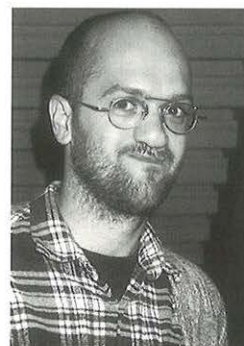
Daß du immer noch an utopische Ideen glaubst, obwohl du im real existierenden Sozialismus aufgewachsen bist?

Peljhan: Ja. Buckminster Fuller hat gesagt: »Die Welt ist heute zu gefährlich für alles, was nicht utopisch ist.« Das war in den 50er Jahren, aber ich finde es immer noch richtig.

[Vuk Cosic]

Am 28. September 1997 ereignete sich ein spektakulärer Kunstdiebstahl – doch bei der Leitung der betroffenen Ausstellung erfuhr man erst aus der Zeitung von dem Diebeszug. Der Slowene Vuk Cosic hatte in einer Woche die gesamte Internet-Site der documenta X auf seine Homepage kopiert – mit einem kleinen Programm, das jeder umsonst aus dem Internet herunterladen kann.

Auf Cosics Privatseite kann man nun weiterhin besichtigen, was nach dem Willen der documenta-Leitung zum Ende der Ausstellung aus dem Netz verschwinden sollte. Auf der Site der documenta sind heute nur noch die Besucherstatistiken von 1997 und andere organisatorische Informationen zu finden; die Netzkunstarbeiten, die von der documenta zum Teil sogar eigens in Auftrag gegeben worden waren, wurden hingegen gelöscht. Inzwischen sind sie auf einer CD-ROM veröffentlicht worden.



Geboren 1966 in Belgrad. Lebt in Triest (Italien) und Ljubljana (Slowenien).

Tilman Baumgärtel: Du hast fast den gesamten Inhalt der Website der documenta auf deine Site kopiert. Betrachtetest du das als Kunst, oder ging es dir lediglich darum, diese Site für die Öffentlichkeit zu erhalten?

Vuk Cosic: Nein, ich bin eher daran interessiert, die Grenzen zwischen Kunst und Leben zu verwischen. Durch diese Aktion versuche ich, das Computerhacken zu einem Teil der Kunstgeschichte zu machen. Den Diebstahl auch.

Es gibt eine ernsthafte Parallele zwischen Künstlern und Dieben. Beide beobachten ein System und wenn sie clever genug sind, einen Fehler in diesem System zu finden, dann nutzen sie diesen kreativ aus. Der große Unterschied ist natürlich, daß – wenn etwas danebengeht – der Dieb ins Gefängnis geht, während dem Künstler nichts passiert ...

Erzähl bitte, wie du dazu gekommen bist, Kunst im Internet zu machen ...

Cosic: Die erste Website, die man Netzkunst nennen könnte, habe ich im Mai 1996 für eine Konferenz namens »net.art per se« gemacht, die in Triest in Italien stattfand.

Das ist eine Art »found footage«-Seite, die aussieht wie die Homepage von CNN, außer daß die Schlagzeile lautet: »Net.art found possible«, und daß die versteckten Hotlinks alle zu anderen Kunstsites gehen ...

Cosic: Das hat einige Leute sehr überrascht. Und ich war sehr überrascht, daß die Leute bei der Konferenz meine Arbeit gut fanden.

Das ist das Tolle an all dem, das sich aus dieser Konferenz entwickelt hat: Es ist, als hätten Heath Bunting und Alexei Shulgin und Olia Lialina und Jodi und ich unsere Ateliers direkt nebeneinander, so daß wir sehen können, was die anderen machen.

Was meinst du mit »unsere Ateliers direkt nebeneinander haben«?

Cosic: Das ist wie mit Picasso und Braque 1907 in Paris ...

Die waren sich aber physisch nahe ...

Cosic: Die Produktion eines Netzkünstlers ist Netzkunst und die ist jedem zugänglich. Ich kann alles, was die anderen machen, in dem Augenblick sehen, in dem sie es machen. Wir haben jetzt dieses Kommunikationssystem, das mich ein bißchen an die Kommunikation zwischen den Futuristen erinnert oder später zwischen den Dadaisten: zwei Typen in Berlin, vier in Paris, zwei in Rußland, die sich alle kannten und gerade mal 25 Jahre alt waren. Wie sind die miteinander in Kontakt gekommen? Das lag an der Stärke ihrer Überzeugung und an ihren guten Kommunikationskanälen – weil es ein paar Leute gab, die herumreisten.

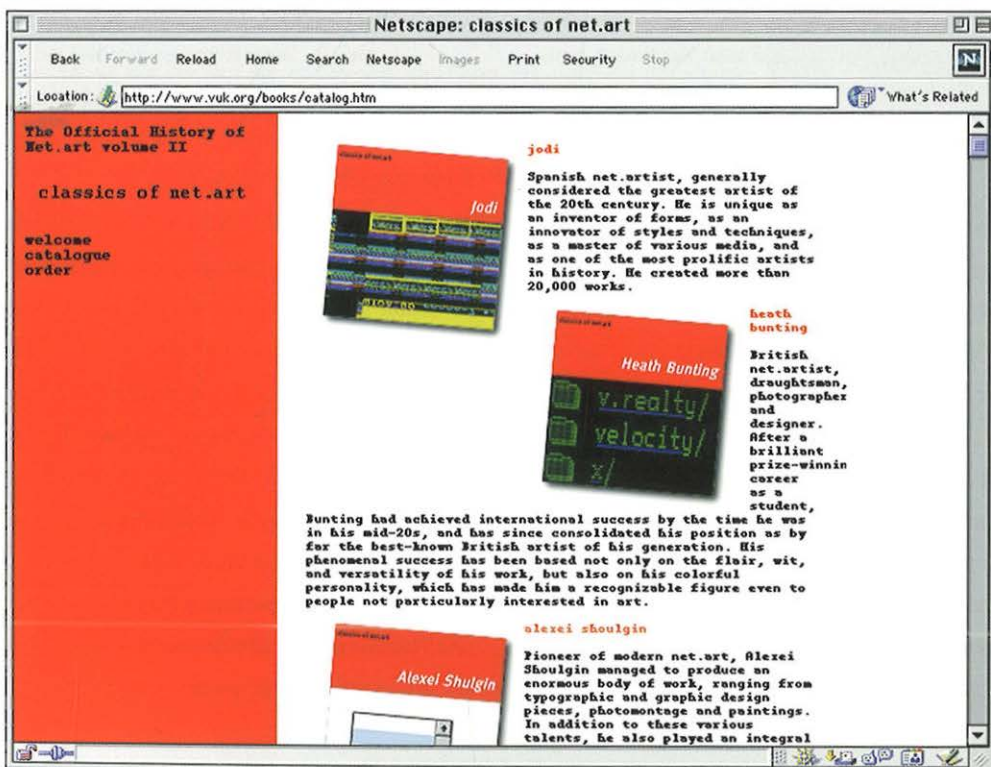
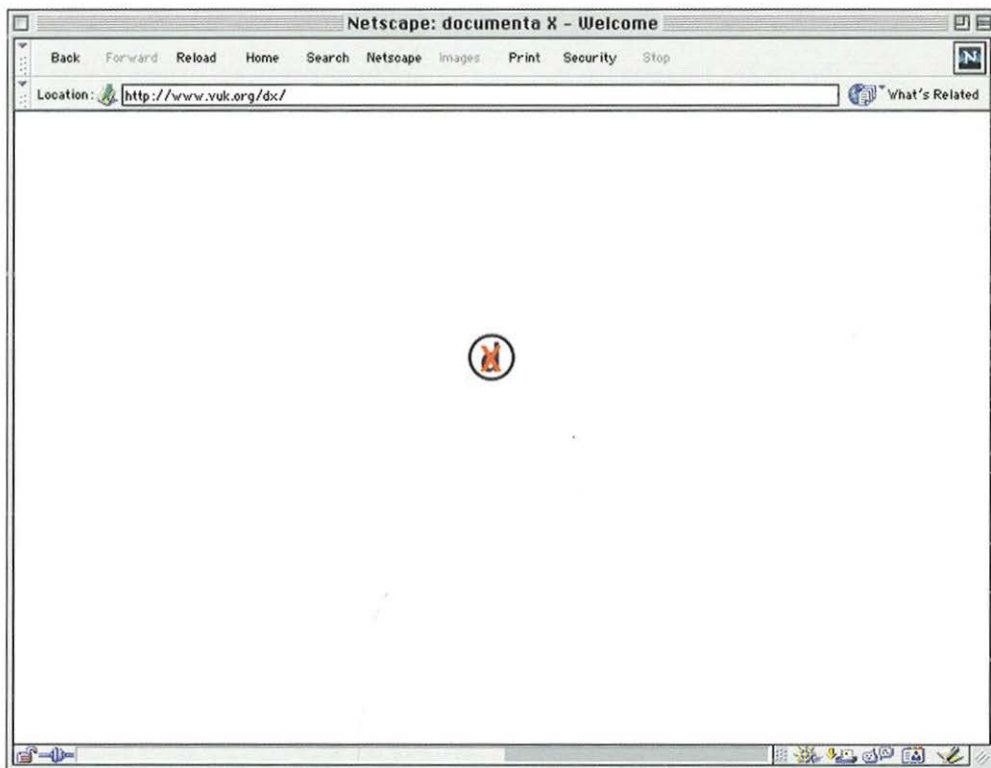
Und heute ist der Kommunikationskanal das Netz?

Cosic: Ja. Damals war es Picabia, der das Geld hatte, um sich ein teures Auto zu kaufen und herumzu-reisen und in jeder Stadt, in die er kam, eine Ausgabe seiner Zeitschrift zu drucken.

Wenn man sich deine Arbeiten ansieht, aber auch die von Jodi oder von Shulgin, ist ein Aspekt an der Netzkunst, der auffallend ist, daß sie sehr selbstreferentiell ist ...

Cosic: Die Analogie, auf die meist hingewiesen wird, ist die Videokunst, die auch sehr selbstreferentiell war, als sie in den 60er Jahren anfang. Da ging es viel um Monitore, um 100 Hertz, um alle Arten von Noise. Die frühen Videokünstler beschäftigten sich mit den neuen Möglichkeiten, die Video ihnen bot.

Eine sehr interessante Parallele zwischen Netzkunst und Videokunst ist, daß Künstler, die Fernsehen und Video für sich entdeckten, als erstes versuchten, diese Medien



auseinanderzunehmen und sie zu stören. Jetzt scheint bei der Netzkunst etwas ähnliches zu passieren ...

Cosic: Genau! Ich habe HTML-Dokumente geschrieben, die bewußt den Browser zum Abstürzen gebracht haben. Ich bemerkte, daß da irgendwo ein Fehler in meiner Programmierung war. Und ich habe mich gefragt: Ist das ein Vorteil oder ein Nachteil? Also habe ich mir angesehen, wie man dahin kommt. Es genügte nicht, diesen Fehler zu vermeiden. Ich habe wirklich versucht, sie zu verstehen: mit Frames oder mit GIFs, die alte Browser abstürzen lassen oder später mit Java Script, das ganz allgemein wundervolle Dinge mit deinem Computer anstellt.

Kunst war nur ein Ersatz für das Internet

Und woher kommt der Reflex, ein neues Medium wie das Internet zu sabotieren?

Cosic: Bei dem, was wir machen, gibt es keine Regeln. Wie jede andere Kunstform ist das vollkommen individuell. Ich glaube, daß jedes neue Medium nur die Materialisierung von Träumen ist, die die vorangegangenen Generationen gehabt haben. Das klingt jetzt vielleicht wie eine Verschwörungstheorie, aber die konzeptuellen Mittel, die Marcel Duchamp oder Joseph Beuys oder die frühen Konzeptkünstler entwickelt haben, sind heute zu vollkommen normalen Vorgängen geworden, die du jedesmal wiederholst, wenn du eine E-mail verschickst. Jedesmal, wenn du Netscape öffnest und wahllos eine Webadresse bei Yahoo! anklickst! Vor 80 Jahren wäre dieser Akt, der jetzt zum vollkommen normalen Alltagsleben gehört, die modernste Kunstpraxis gewesen, die man sich nur vorstellen konnte und die niemand außer Duchamp und seinen beiden besten Freunden verstanden hätte.

Diese Vorstellung, daß man diese Beliebigkeit (randomness) in jedem erdenklichen Bereich, in jeder Form und in jeder Gestalt haben kann, wäre damals völlig bizarr gewesen. Oder daß man etwas Künstlerisches tut, daß hier genauso sinnvoll ist wie gleichzeitig an einem anderen Ort! Denk nur an diese Kunstprojekte, bei denen ein Typ in Tokio war und einer in New York, und die verständigten sich am Telefon darauf, zur selben Zeit dasselbe zu tun. Die Sonne anzusehen oder was auch immer – das machen wir im Internet die ganze Zeit, mit Webkameras! Ich finde diese Aufhebung von Entfernung sehr spannend.

Ich werde im September in Finnland eine Vorlesung geben, in der ich behaupten werde, daß Kunst überhaupt nur ein Ersatz für das Internet war. Das ist natürlich ein Witz. Ich kenne wenig Leute, die in der Vergangenheit so viel Wertschätzung für Kunst hatten ...

[Guillermo Gómez-Peña & Roberto Sifuentes]

Als Guillermo

Gómez-Peña und Roberto Sifuentes 1997 bei der ars electronica in Linz auftraten, hätte der Kontrast zu den übrigen Teilnehmern nicht größer sein können. Während die überwiegende Mehrheit der ars-Besucher traditionellerweise weiße Künstler und Akademiker in unauffälliger Konferenzkleidung sind, traten die beiden mexikanisch-amerikanischen Künstler in voller Hispanic-Montur auf: Mit Cowboystiefeln, bunten Halstüchern, riesigen Ringen an den Fingern und langen schwarzen, zu Zöpfen geflochtenen Haaren wirkten sie wie zwei Zorros, die sich auf einem Mathematikerkongreß eingeschlichen haben.

Und so soll es auch sein: Das Spiel mit der Erwartungshaltung an sie als »Andere« des Kunstbetriebs gehört zu den Lieblingsbeschäftigungen der selbsternannten »Information Superhighway Bandidos«. In ihren Performances verkörpern sie kulturelle Stereotypen wie den »Mex-Terminator« oder den »Mexican't«, die sie »Ethnocyborgs« nennen. Die Klischeevorstellungen über Hispanics in den USA sammeln sie als »umgekehrte Ethnologen« in den amerikanischen Massenmedien und seit 1996 auch im Internet. Während Guillermo Gómez-Peña schon seit den 70er Jahren als Performance- und Installationskünstler arbeitet und sich auch an Mail Art-Projekten beteiligte, gehört Roberto Sifuentes zu einer jüngeren Künstlergeneration. Zusammen haben sie 1994 die Fernsehperformance »Naftaztec: Pirate Cyber-TV for A. D. 2000« produziert.



Guillermo Gómez-Peña (l.) und Roberto Sifuentes (r.) arbeiten seit 1994 gemeinsam an Performances und Installationen.

Tilman Baumgärtel: Ich habe von Eurem Netzprojekt »CyberVato« gehört. Könnt Ihr mir etwas darüber erzählen?

Roberto Sifuentes: Wir haben eine Art Techno-Beichtstuhl im WorldWideWeb geschaffen, in dem die Leute uns ihre interkulturellen Sünden beichten können. Es ist ein Umfrageformular, das Fragen enthält, wie tolerant die Leute anderen Sprachen und anderen Kulturen gegenüber sind. Es fragt nach der Hegemonie im Internet ...

Guillermo Gómez-Peña: ... und warum Englisch die Lingua franca des Internets ist.

Sifuentes: Der Fragebogen besteht aus verschiedenen Teilen, die sich mit Kunst, Migration und interkulturellen Erfahrungen beschäftigen. Außerdem gibt es eine »Graffiti«-Seite, die wie eine Art Pinnwand funktioniert. Da können die Leute Nachrichten hinterlassen, diskutieren und dadurch sozusagen die Site »besprühen«. Wir fordern die Leute auch auf, uns Bilder und Texte darüber zu schicken, wie sie sich den Mexikaner und Chicano der 90er Jahre vorstellen.

Gómez-Peña: Wir wollen die Chicano-Mentalität ins Internet bringen. Wir verstehen uns als Migranten im Cyberspace, als Coyoten, als Schmuggler von Ideen, denn wir glauben, daß es eine »Border Patrol« im Cyberspace gibt und daß das Internet in puncto Rasse und Kultur ein ziemlich abgeschotteter Ort ist ...

Wie sehen die Reaktionen aus, die Ihr bekommt?

Gómez-Peña: Wir machen ähnliche Sachen auch bei unseren Performances. Wenn da jemand eine Beichte ablegt, gibt es immer noch gewisse moralische Skrupel. Die Leute aus dem Publikum, die uns beichten, sehen uns in die Augen, und wir sehen ihnen in die Augen. Ihre Stimmen werden aufgenommen, und sie wissen das.

Daher sind sie meist ein bißchen vorsichtiger, ein bißchen sensibler. Aber wenn man dasselbe im Netz macht, ist es vollkommen anonym, und die Leute können sich ausgeben, wofür sie wollen. Es gibt keinerlei moralische Beschränkungen, und die Leute können wirklich ihre Phantasien ausleben, ihre extremsten Ängste und Begierden. Und da wird's richtig interessant ...

Könnt Ihr ein paar Beispiele dafür geben, was die Leute Euch beichten?

Sifuentes: Eine der Fragen lautet: »Wenn Sie in einer Galerie zusammen mit einem tätowierten Gangmitglied, einem Indianer in voller Tracht und einem mexikanischen Macho in postmoderner Zorro-Aufmachung wären, welche Phantasie würden Sie die drei für sie vorführen lassen?« Eine Antwort lautete: »Ich will, daß der Zorro mich über seine Schulter wirft, sich ein Huhn in den Arsch steckt und schreit: »Bob Dole ist schwul.«« Oder: »Ich will, daß der Gangtyp den Indianer mit Höhenzeichnungen tätowiert.« Oder: »Ich will, daß der Mexikaner mir meine Klamotten mit einer Machete von Leib schneidet, damit ich in Chilli-Soße baden kann, bevor er mich in eine warme Tortilla einrollt, verspeist, und dann mit einem Schluck Tequila nachspült.«

Fühlt Ihr Euch von solchen Sprüchen persönlich verletzt?

Sifuentes: Es ist eher beängstigend. Ich habe natürlich schon oft solche Sachen gehört. Ich finde, daß das sehr viel über das kollektive Unterbewußtsein der Amerikaner sagt. Aber wir wollen nicht moralisieren. Es ist eine Art Barometer für die Intoleranz anderen Kulturen gegenüber. Es macht mich wütend, aber das ist auch ein Antrieb, weiter solche Experimente zu unternehmen.

Es heißt ja immer, daß die Mehrheit der Internetnutzer gut ausgebildete Akademiker zwischen 20 und 40



Bilder aus der Fernsehperformance »Naftaztec: Pirate Cyber-TV for A. D. 2000«.

sind. Von denen würde man solche Kommentare eigentlich nicht erwarten ...

Gómez-Peña: Wir versuchen, so viele verschiedene Gruppen wie möglich zu erreichen. In unseren Live-Performances wenden wir uns an ein Publikum, das keinen Zugang zum Internet hat. Wir richten uns also nicht nur an Akademiker. Bedauerlicherweise sind die Stereotypen meist dieselben.

Sifuentes: Aber du hast recht, es ist ziemlich beunruhigend, wenn man sich die Statistiken darüber ansieht, wer das Internet benutzt und daß gerade von diesen Leuten solche Kommentare kommen: nämlich vorwiegend weiße, männliche, liberale Akademiker, diese angeblich so toleranten Menschen.

Aber fordert Ihr das nicht auch heraus? Produziert Ihr diese Stereotypen nicht auch dadurch, daß Ihr solche Fragen stellt?

Gómez-Peña: Nein, wir wollen ja gerade, daß die Leute sich selbst entlarven. Bis heute wird der Rassismus in den USA nicht wirklich zur Kenntnis genommen. Dabei gibt es sogar einen Backlash, aber die Leute trauen sich nicht, in öffentlichen Foren darüber zu diskutieren. Darum wollen wir die finstersten Aspekte des kollektiven Unterbewußtseins durch diese Internet-Fragebögen offenlegen. Im Netz können die Leute so gemein und so brutal und so direkt sein wie sie wollen, ohne daß es moralische Folgen hat. Wir betrachten das als eine Art umgekehrte Anthropologie.

Sifuentes: Als wir angefangen haben, wurde das Internet als eine Art letzte Zufluchtsstätte betrachtet, als ein Ort, wo Rassenfragen keine Rolle spielten, weil Rasse im Netz gar nicht existiert. Das war natürlich eine Methode, sich um diese Fragen herumzudrücken. Daher

war es für uns wichtig, uns selbst ins Netz zu begeben. Und als wir »dort ankamen« gab es sofort Kommentare wie: »Jetzt geht die virtuelle Nachbarschaft den Bach runter, die Mexikaner sind da.«

Gómez-Peña: Oft gab es auch Vergleiche, welche die Mexikaner mit Viren, mit ansteckenden Krankheiten oder mit Ungeziefer gleichsetzten und suggerierten, daß die Mexikaner die Reinheit des Cyberspace infizieren würden. »CyberVato« beginnt aber nur im Cyberspace. Diese Website ist nur ein Instrument, um Informationen zu sammeln, die man durch normale Feldstudien nie bekommen würde. Wir haben mit dieser Webpage eine unglaubliche Untersuchung der amerikanischen Psyche unternommen. Wir haben die Ängste vor dem Anderen, vor Migration und vor den Leuten, die aus dem Süden kommen, berührt. Wir sammeln und verarbeiten diese Informationen und entwickeln daraus diese mexikanischen Frankensteins, die wir bei unseren Performances zeigen und interpretieren.

Wir glauben, daß es eine »Border Patrol« im Cyberspace gibt

Was passiert bei diesen Performances?

Gómez-Peña: Sie sind die Vollendung dieser Arbeiten. Wir zeigen die »Ethno-Cyborgs«, die aus den kollektiven Vorstellungen der Netznutzer entstanden sind. Wenn die Menschen ihre eigenen inneren Monster und die Dämonen, die in ihnen stecken, sehen, findet eine Art seelische Reinigung statt. Wir wollen dadurch Prozesse auslösen, die bei den Zuschauern zu einer Verbesserung ihres Gewissens führen.

Wie ist die Situation in Mexiko? Ist der Netzzugang leicht zu bekommen oder ist das ein Privileg?

Gómez-Peña: Das ist ein unglaubliches Privileg. Bloß Leute aus der Oberklasse oder Angestellte von Re-



Guillermo Gómez-Peña als »El Mexican't«.

gierungsinstitutionen oder große Firmen können es sich überhaupt leisten, einen Computer zu kaufen. Außerdem sorgt die mexikanische Telekom dafür, daß es so wieso nur in den größeren Städten Netzzugang gibt.

Nur ein Beispiel: Subcommandante Marcos, der Führer der Zapatistas, ist unter anderem ein Computer-freak. Er schickt seine legendären, poetischen Presse-erklärungen direkt aus dem Dschungel und eine Gruppe von Kanadiern veröffentlicht sie auf der Zapatista Website. Dadurch kann er die internationale Öffentlichkeit erreichen. Aber wegen der mexikanischen Telekom können die Leute, die auf dem Land leben und Computer besitzen, sich nicht ins Netz einwählen. Wenn man also nicht gerade in Mexiko City wohnt, wird man nie erfahren, was die Zapatistas im Internet veröffentlichen.

Glaubt Ihr, daß das Internet ein Weg für Künstler aus der »Dritten Welt« ist, um die traditionelle Kunstszene, die sie ausschließt, zu umgehen?

Sifuentes: Ja, das wird immer wichtiger. Die Leute benutzen das Internet, um in einer Art und Weise zu kommunizieren, die es vorher nicht gab. Es hilft uns auch, denn wir leben an verschiedenen Orten in den USA, und daher findet unsere Kollaboration zu einem großen Teil über das Netz statt. Aber man darf nicht vergessen, daß es nur ein Instrument ist. Es wird nie die menschliche Interaktion ersetzen, den Austausch, den es gibt, wenn man sich zusammen an einen Tisch setzt oder gemeinsam arbeitet.

Gómez-Peña: Uns stört, daß die Medienkunstszene sich gegenüber solchen Fragen bisher vollständig verschlossen hat. Ich weiß, daß in den letzten Jahren Feministinnen und Leute aus der sogenannten »Dritten Welt« mitdiskutieren durften. Aber das ist nicht genug, und es gibt auch nur eine Handvoll Stimmen. Die Debatte

über Privilegien, Macht und Zugang zu Technologie hat noch nicht einmal angefangen. In der ganzen Chicano-Kunstszene gibt es wahrscheinlich nicht mehr als 20 Künstler, die überhaupt die Gelegenheit haben, sich an dieser Debatte zu beteiligen.

Fühlt Ihr Euch in der Medienkunstszene als Außenseiter?

Gómez-Peña: Künstler wie Roberto und ich sind gleichzeitig Außenseiter und Insider und davon profitieren wir auch. Man könnte sogar sagen, daß die Kunstszene für uns eine Art Labor ist, in dem man radikale Ideen entwickeln kann. Aber wenn du diese Ideen erst einmal hast, muß man sich natürlich in politisch bedeutsame Felder begeben, in die Medien, in die Ausbildung, in die direkte politische Aktion und ähnliche soziale Aktivitäten. Aber trotzdem schätze ich die Kunstwelt, weil sie in den 90er Jahren einer der wenigen Orte ist, wo es die Möglichkeit gibt, radikal zu denken und zu handeln. Darum ist es für uns extrem wichtig, wenigstens teilweise innerhalb der Kunstszene zu agieren.

[Matthew Fuller]

I/O/D

Anfang der 70er Jahre machte der amerikanische Konzeptkünstler Gordon Matta-Clark mit Motorsäge, Flex und Brechstange auf sich aufmerksam:

Er durchlöcherte die Wände von zum Abriß vorgesehener Häuser oder sägte sie in der Mitte durch. Der ehemalige Architekt wollte mit seinen brachialen Aktionen darauf aufmerksam machen, was sich unter der »Benutzeroberfläche« der Gebäude befand und was man als »User« nie zu sehen bekommt. Die Londoner Künstlergruppe I/O/D hat sich Matta-Clarks Methode der Dekonstruktion zum Vorbild genommen. Das Internetprogramm »Webstalker«, das das Netzkunst-Trio Ende 1997 veröffentlichte, zeigt ebenfalls, was sich unter der Oberfläche verbirgt – allerdings nicht bei Häusern, sondern im WorldWideWeb.

Der »Webstalker ist keine Website, sondern eine Software, die man sich umsonst aus dem Internet herunterladen kann. Anders als die gängigen Browser von Microsoft und Netscape zeigt der »Webstalker« nicht schön gestaltete Seiten und bunte Bilder, sondern das, was sich unter dieser Fassade verbirgt: den HTML-Code, den Fließtext oder die Links auf einer Seite. Eine weitere Funktion stellt die Struktur einer Site in wunderschönen Diagrammen dar. Statt statischer Pages zeigt der »Webstalker« die Informationen aus dem Internet als den dynamischen Strom von Daten, der sie tatsächlich sind, und verwischt so die Grenzen zwischen Kunst und Software.



I/O/D wurde 1994 von Simon Pope, Colin Green und Matthew Fuller in London gegründet.

Tilman Baumgärtel: Als ich mir die Website von I/O/D angesehen habe, habe ich drei verschiedene Pressemitteilungen gefunden, die Euren Internetbrowser »Webstalker« ankündigt. Eine richtet sich an die Kunstszene, eine an die Designszene und eine an Netzaktivisten. Was ist der »Webstalker« denn jetzt? Kunst, Design oder Politik?

Matthew Fuller: Das bewegt sich auf mehreren verschiedenen Ebenen. Kunst gibt einem die Lizenz, unverantwortlich zu handeln. Wir sind eben bloß Künstler, kein Software-Designer. Andererseits funktioniert der »Webstalker« als Software. Ich nehme an, daß viele Leute, die das Ding benutzen, gar nicht wissen, daß es ein Kunstprojekt ist. Wir sehen das nicht als Anti-Kunst, sondern eher als Nicht-Nur-Kunst. Es funktioniert im Kunstkontext, aber diesen Aspekt kann man auch vollkommen ignorieren.

Wofür hast du mit I/O/D denn überhaupt einen eigenen Internetbrowser entwickelt? Bieten Euch die gebräuchlichen kommerziellen Browser nicht schon genug verschiedene Möglichkeiten, durch das Web zu surfen?

Fuller: Sie bieten eine Menge Möglichkeiten, aber sie regulieren auch, was der User zu sehen bekommt, und – was noch wichtiger ist – sie beeinträchtigen das Potential, Sachen auf eine andere Art und Weise zu sehen, zu verstehen und zu tun. Man muß sich nur mal eine Website mit einer Menge neuer Features wie Frames, Java oder VRML mit einem Browser von 1994 ansehen – da ist man mehr oder weniger ausgeschlossen. Die Art von Interaktion, die im Netz möglich ist, wird von der Technologie, die man benutzt, bestimmt.

Andererseits sieht man sich Websites selten so an, wie man sie ansehen sollte. Man kann zum Beispiel die Bilder abschalten oder keine Cookies zulassen. Wir wollten erreichen, daß die Leute das Web »live editieren«

können. Netz-Filterprogramme wie »Net Nanny« machen ja vollkommen repressiv bestimmte Sites für Kinder unzugänglich. Wir wollten etwas einfacheres und flexibleres, das man gegen jede Site einsetzen kann, die man nicht sehen will. Wenn man den »Stalker« viel benutzt, stellt man zum Beispiel schnell fest, daß etwa 50 Prozent aller Sites einen Link zu Microsoft haben. Da sieht man, wie Macht verteilt wird.

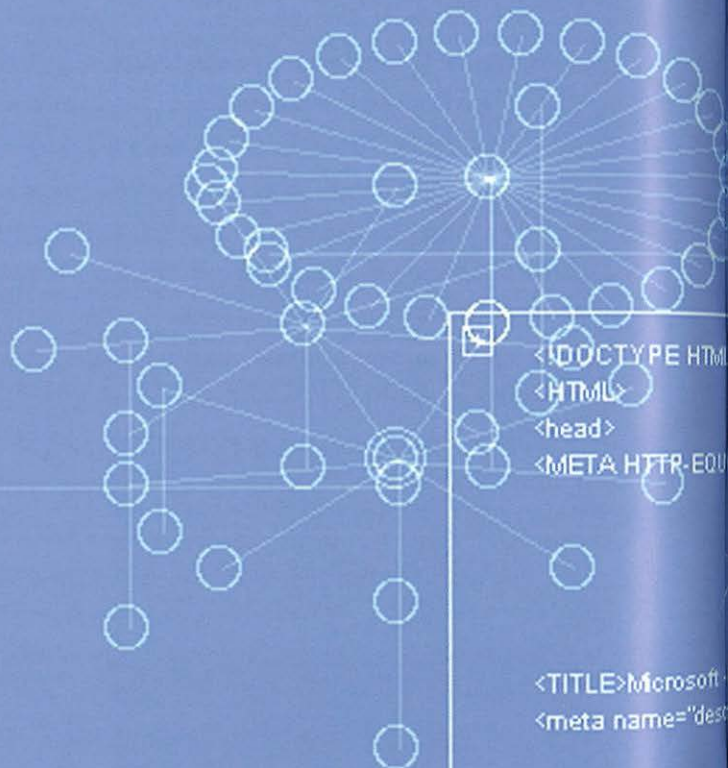
Eins der früheren Projekte von I/O/D war ein Computer-Interface, das mit Klängen funktionierte. Der User mußte sich nach seinem Gehör durch das Programm navigieren statt aufgrund von visuellen Signalen. Diese Methode ist der des »Webstalker« sehr ähnlich, da es der Art und Weise, wie Technologie normalerweise funktioniert, widerspricht. Dabei kommen die meisten Leute doch mit der graphischen Oberfläche des Computers ganz gut zu recht, oder?

Fuller: Ja, aber das liegt daran, daß die User von der Software, mit der sie arbeiten, normalisiert worden sind. Es gibt eben auch andere Möglichkeiten, mit Software zu arbeiten, die durch die Vorherrschaft der Windows-Metapher, der Page-Metapher und andere Arten, den Computer benutzbar zu machen, nicht berücksichtigt werden. Wir glauben, daß das graphische Computerinterface unter einem konzeptuellen »Millenium Bug« leidet. Wir wollten ein Stück Software produzieren, daß das Netz mit seinen spezifischen Eigenschaften ernst nimmt – als Netzwerk, nicht als Buch. Wir finden, daß es wichtig ist, daß man das Netz mit seinem Datenfluß und seiner Dynamik ernst nimmt.

Ist das eine Methode der Aufklärung?

Fuller: Nein, ich glaube einfach, daß der »Webstalker« das Potential des Netzes besser ausnutzt. Die gängigen Browser zeigen eine Website als eine bestimmte

http://www.microsoft.com



```
<!DOCTYPE HTML>
<HTML>
<head>
<META HTTP-EQUIV="Content-Type" CONTENT="text/html; charset=iso-8859-1">
```

```
<TITLE>Microsoft
<meta name="description" content="Microsoft Corporation" />
```

```
<link href="/presspass/exec.htm" type="text/css" />
```

```
</HEAD>
<body leftmargin="0" topmargin="0" style="background-color: #000000; color: #ffffff;">
```

```
<!-- Start: ToolBar -->
```

```
<!-- Start: ToolBar -->
```

```
<script language="JavaScript">
```

```
<script language="JavaScript">
```

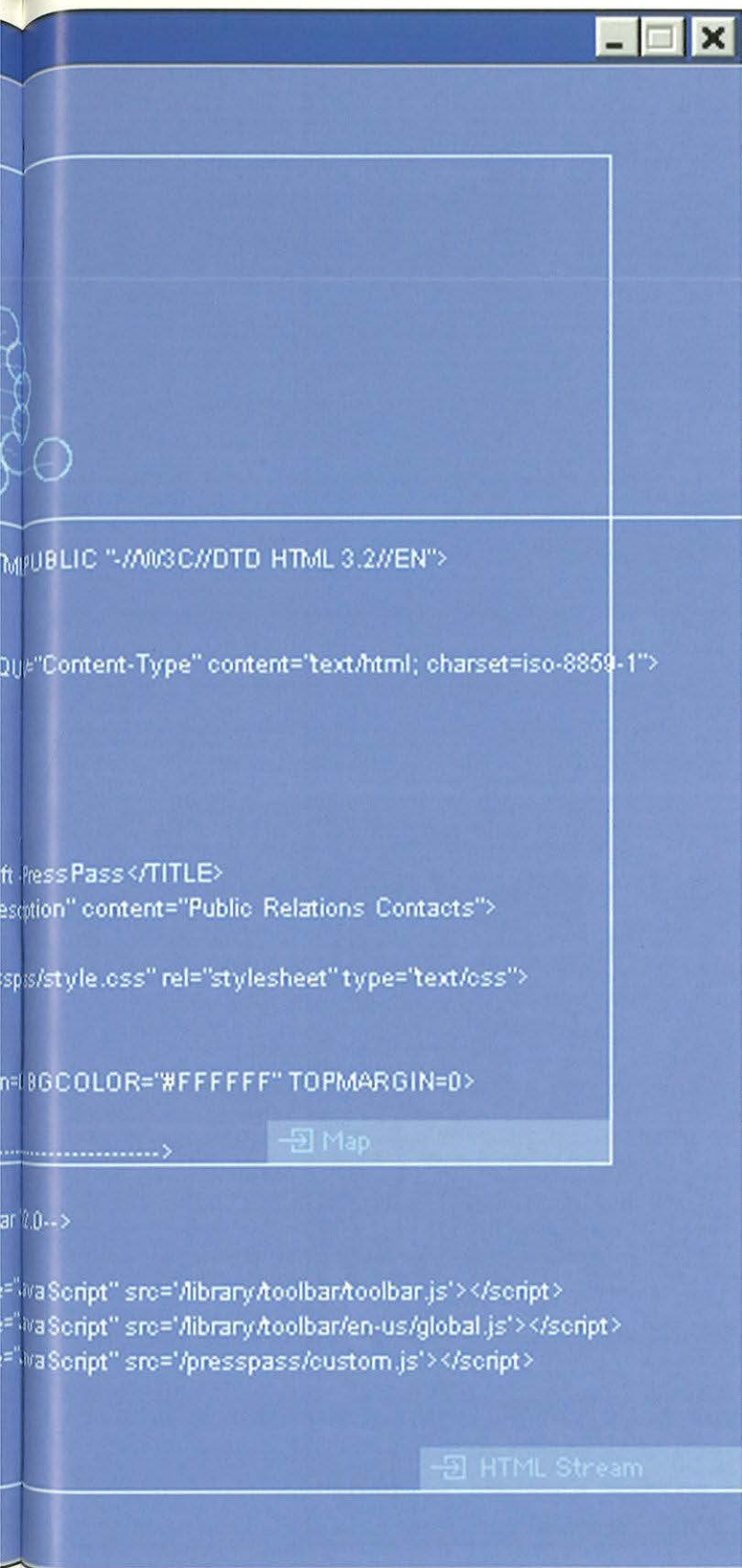
```
<script language="JavaScript">
```

InProgress

http://www.microsoft.com/presspass/exec.
htm [8531 of 13206] 0: OK

Crawler

Der »Webstalker« zerlegt die Website von Microsoft in ihre Einzelteile.



Menge von Daten an. Wir zeigen, daß das Web und die Zahl der Daten im Netz potentiell unendlich sind. Normale Browser beschränken diese Daten, darum sind sie einfacher zu benutzen.

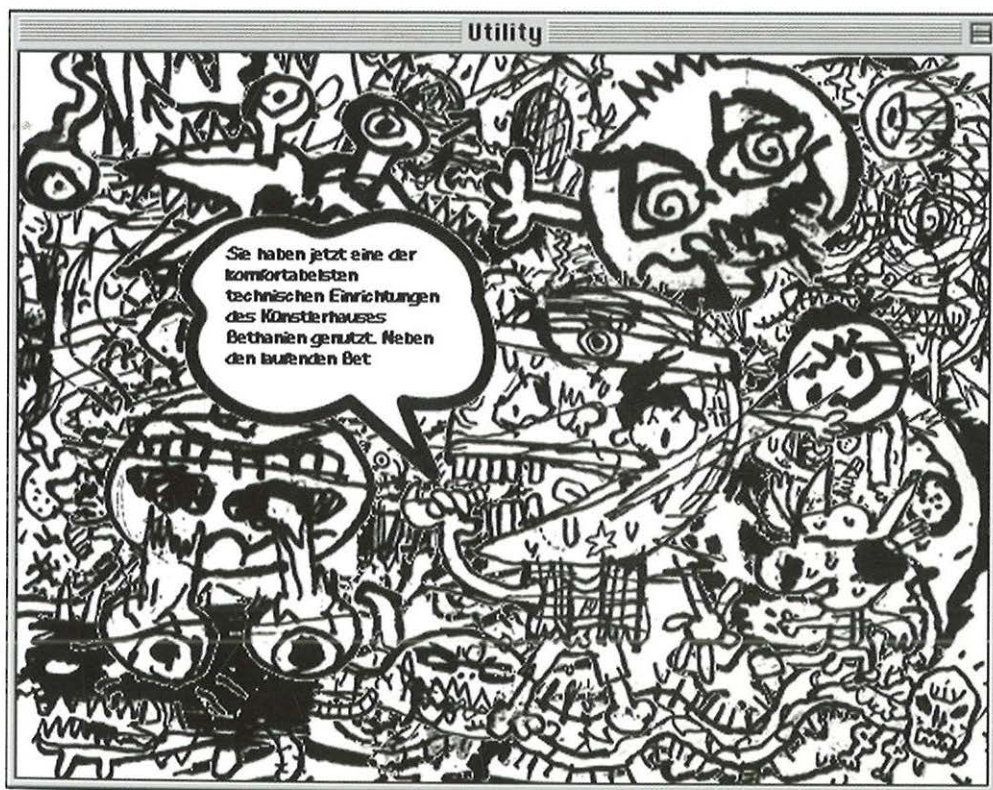
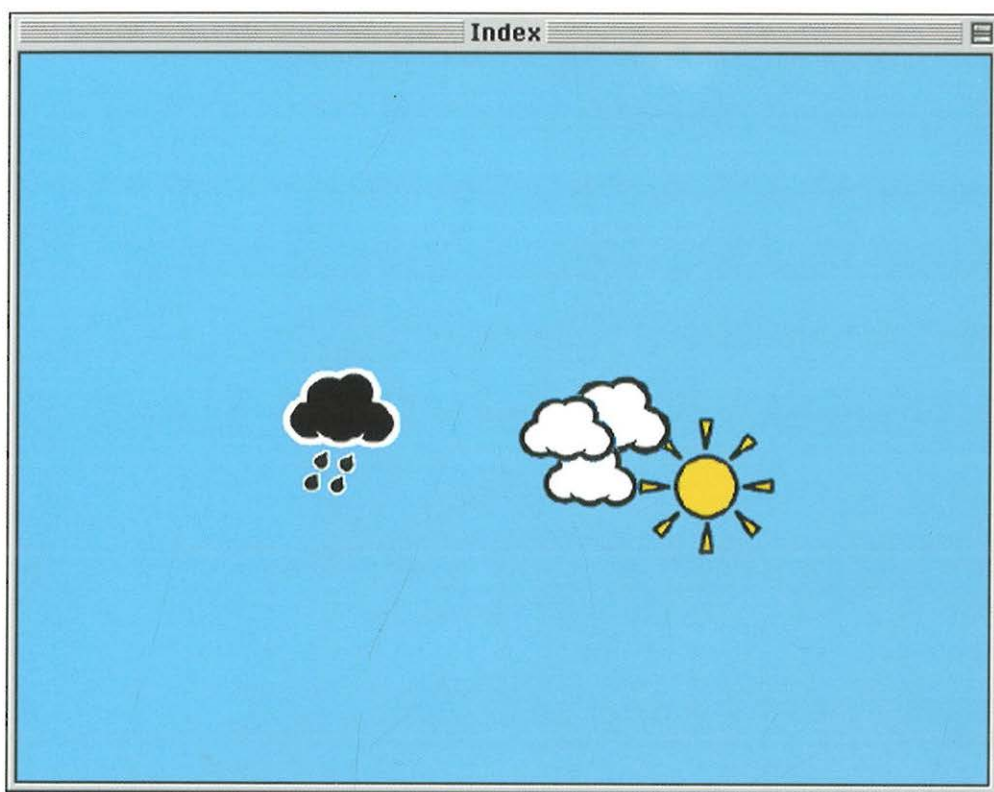
Ist da nicht auch eine gewisse künstlerische Hybris in diesem Projekt? Der Anspruch, den Leuten zu zeigen, was unter der Oberfläche steckt, wie das Netz »wirklich« ist, als Ding an sich?

Fuller: Wir haben immer gesagt, daß der »Webstalker« nur *eine* Art und Weise ist, das Netz zu benutzen. Wir nennen das »spekulative Software«. Er ist nicht das authentische Ding, sondern nur eine bestimmte Sichtweise. Uns ist wichtig, daß solche Arbeiten potentielle Alternativen dazu aufzeigen, wie man normalerweise das Netz benutzt. Wenn sich Künstler mehr mit den tatsächlichen technischen und ästhetischen Paradigmen des Netzes beschäftigen würden als mit Virtualität und Repräsentation, kämen dabei viel bessere Kunstwerke heraus.

Mir kommt dieses Projekt auch ein wenig nostalgisch vor. So wie diese Internet-Oldtimer, die sich darüber beklagen, daß das Internet kein ausschließlich textbasiertes Medium mehr ist, sondern daß die Leute im Netz jetzt nur noch auf Bildchen klicken ...

Fuller: Diese »text-only«-Interpretation mißversteht, was wir mit unserem Projekt eigentlich erreichen wollen. Wir wollen mit dem »Webstalker« das technisch-ästhetische Monopol von Netscape und Microsoft offenlegen. Wir hoffen, den Leuten damit zeigen zu können, daß das Netz ein Ort für Neu-Schöpfungen im weitesten Sinne ist. Es geht nicht darum, das Internet auf Text zu reduzieren.

Man darf nicht vergessen, daß es sich um ein Kunstwerk handelt, nicht um eine kommerzielle Software. Wir wissen, daß der »Webstalker« Bilder zeigen könnte,



Die Computerkunstwerke »Index« und »Utility« von I/O/D.

wenn wir noch ein, zwei Monate daran arbeiten würden. Wir hatten eine ganze Liste von Features, die wir noch hinzufügen wollten, aber an einem bestimmten Punkt mußten wir einfach damit aufhören, weil wir kein Geld mehr hatten und weil wir nach zehn Monaten Arbeit am »Webstalker« andere Sachen machen wollten.

Was könnte denn jemand mit dem »Webstalker« anfangen, der das Internet zum Beispiel aus geschäftlichen Gründen benutzt?

Kunst gibt einem die Lizenz, unverantwortlich zu handeln

Fuller: Wir haben schon von Leuten gehört, die ihn dazu benutzt haben, ihre eigenen Sites zu analysieren. Forscher benutzen ihn, um einen besseren Überblick über das Web und die dort zur Verfügung stehenden Ressourcen zu bekommen. Leute, die wirklich nur die harten Informationen wollen, können mit dem »Stalker« besonders viel anfangen – ganz egal, ob sie das jetzt aus »legitimen« Gründen tun oder ob sie zum Beispiel schnellen Zugang zu Pornographie wollen. Anscheinend – und sehr zu unserem Mißfallen – benutzt zum Beispiel die U.S. Navy den »Webstalker«. Leute in den seltsamsten Institutionen verwenden das Programm, weil sie riesige Datenmengen zu verwalten haben.

Mir gefällt der »Look« des »Webstalker«. Obwohl sein Design so einfach wie möglich ist, sieht er sehr modern aus. Er erinnert ein bißchen an die monochromen Gemälde der klassischen Avantgarde ...

Fuller: Naja, so ein Interface braucht eben am wenigsten Speicherplatz.

Die Farben kommen mir aber nicht so willkürlich gewählt vor. Das Ganze könnte auch weiß sein, aber eine der möglichen Farben ist dieses militärische Olive ...

Fuller: Als wir am »Webstalker« gearbeitet haben, sind wir in eine Menge Boutiquen gegangen, um zu sehen, welche Farben gerade angesagt waren. Wenn du dir die Modezeitschriften von 1997 ansiehst, wirst du schnell verstehen, wie wir auf diese Farben gekommen sind (lacht) ...

[Cornelia Sollfrank]

Störungen und Proteste hat es bei Kunstausstellungen schon häufiger gegeben. Aber der Netzkunst-Wettbewerb »Extension« der Galerie der Gegenwart der Hamburger Kunsthalle war wahrscheinlich die erste Veranstaltung in der Kunstgeschichte, die gehackt wurde. Die Hamburger Künstlerin Cornelia Sollfrank hatte mit einem Computerprogramm beliebige Seiten aus dem WorldWide-Web gesammelt, diese bis zur völligen Unverständlichkeit bearbeitet und den Datenschrott von über 100 verschiedenen E-mail-Adressen unter Frauennamen an die Jury des Wettbewerbs geschickt. Dort wunderte man sich zwar über die miserablen und sinnlosen Einsendungen, gab aber trotzdem eine Pressemitteilung heraus, in der man hervorhob: »Zwei Drittel der Teilnehmenden an »Extension« sind Frauen.« Erst bei der Preisverleihung erfuhr die verdutzte Jury, daß sie einer künstlerischen Intervention zum Opfer gefallen war.

Sollfrank arbeitete schon vor dem Internet mit Telekommunikationsmedien. Mit der Künstlerinnengruppe »Frauen.und.Technik« nahm sie 1992 an dem Fernsehprojekt »Piazza Virtuale« während der documenta IX teil, mit der Performancegruppe »-Innen« produzierte sie eine Gameshow für den Hamburger »Offenen Kanal« und führte bei der Computermesse CeBIT in Hannover Aktionen durch. 1997 gründete sie das »Old Boys Network«, das bei der documenta X im Medienlabor »HybridWorkspace« die »Erste Cyberfeministische Internationale«, ein internationales Treffen von Medienkünstlerinnen und Medientheoretikerinnen, organisierte.



Geboren 1960 in Feilershammer (Deutschland).
Lebt in Hamburg und Berlin.

Tilman Baumgärtel: »Female Extension«, deine Intervention bei dem Netzkunstwettbewerb »Extension« der Hamburger Kunsthalle, hat große Aufmerksamkeit auf sich gezogen. Was war die Ausgangsidee von »Female Extension«?

Cornelia Sollfrank: Eigentlich wollte ich den Wettbewerb crashen. Ich wollte ihn so stören, daß er nicht plangemäß durchgezogen werden konnte.

Und wieso?

Sollfrank: Weil ich es doof fand, daß ein Museum einen Netzkunst-Wettbewerb macht. Netzkunst hatte für mich nichts mit Galerien und Museumsbetrieb, mit Jurierung und Preisen zu tun, weil das der Natur des Netzes widerspricht. Netzkunst ist einfach im Netz, und dazu ist kein Museum und kein Juror erforderlich, der entscheidet, was die beste Netzkunst ist.

Findest du das ein Jahr danach immer noch?

Sollfrank: Grundsätzlich schon. Aber ich befürchte, daß man die Entwicklung nicht aufhalten kann. Netzkunst ist bereits dabei, sich vollständig zu verändern. Sie findet zwar noch im Netz statt, aber das Bedürfnis nach abgeschlossenen Werken, die verkäuflich sind, die einen bestimmten Wert haben, nach identifizierbaren Autoren und der Etablierung von bewertenden und mit der Netzkunst Handel treibenden Instanzen wird man nicht ignorieren können. Netzkunst wird sich in diese Richtung entwickeln, weg von dem, was sie zu Anfang war.

Woher kommt der aggressive Impuls, den Wettbewerb kaputtzumachen?

Sollfrank: Ich bin halt so zerstörerisch. Ich hatte das Gefühl, die wissen nicht, was sie da tun. Sie wollen nur von dem Hype um Netzkunst profitieren, ohne wirklich zu investieren. Das wollte ich stören und sie durch

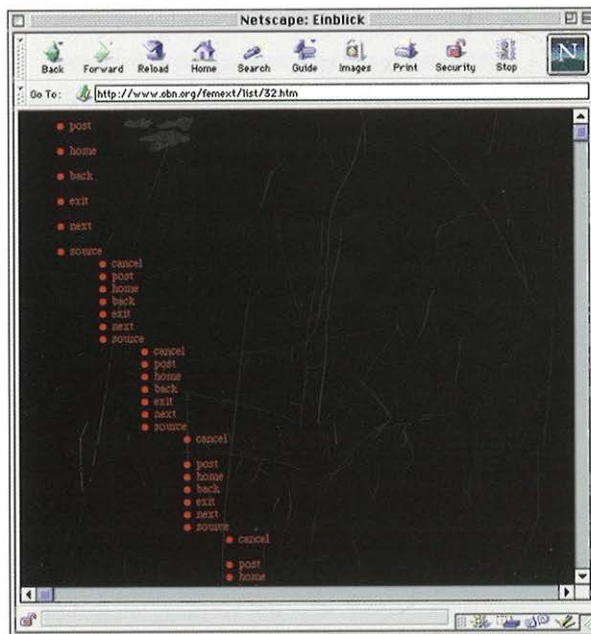
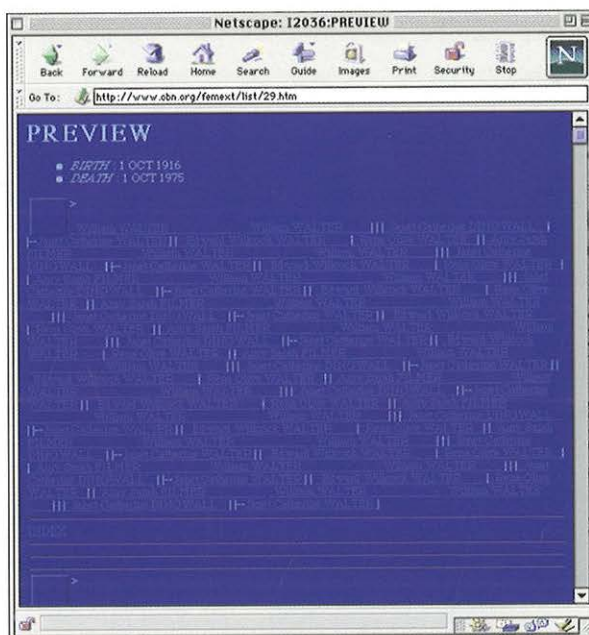
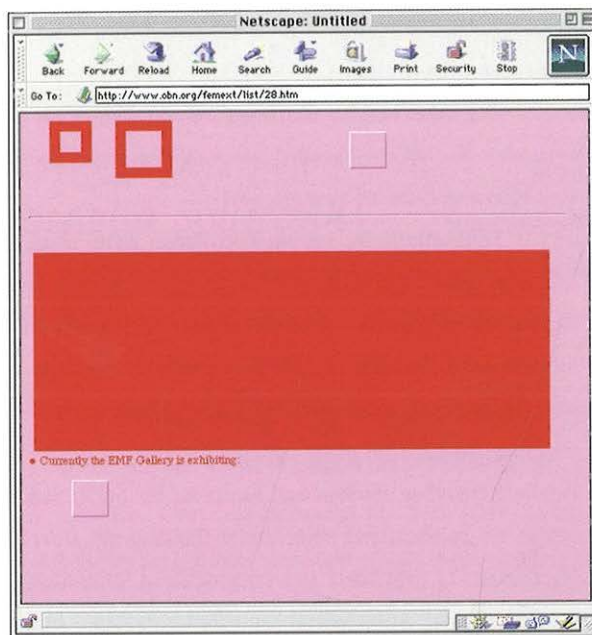
diese Störung darauf aufmerksam machen, daß das nicht so einfach ist. Netzkunst besteht nicht nur aus blankpolierten Webseiten, sondern auch aus fiesen, systemimmanenten Stör-Aktionen.

Die »Woche« hat dich wegen dieser Aktion zur »Hackerin der Woche« gekürt. Siehst du dich selbst als eine Hackerin oder als eine Häckse?

Sollfrank: Nein, ich bin Künstlerin. Wenn man sich aber genauer ansieht, was der Begriff »hacken« bedeutet, findet man sehr schnell heraus, daß Hacken eine künstlerische Methode ist, mit dem Computer umzugehen. Es ist also eher so, daß die Hacker Künstler sind – und manche Künstler eben auch Hacker. Ein wichtige Parallele zwischen Hacken und Kunst ist für mich, daß beides ein spielerischer, zweckfreier Umgang mit einer Materie ist. Es geht nicht um zielgerichtete Anwendung, sondern um das Ausprobieren und Herumspielen – ohne daß ein nützliches Ergebnis dabei herauskommen muß.

Bei vielen spektakulären Hacks sind Computer zerstört oder zum Absturz gebracht worden. Gibt es bei deinem Impuls, zu zerstören, auch eine Parallele zum Hacken?

Sollfrank: Hacken heißt nicht in erster Linie zerstören. Die Computer-Hacker legen inzwischen ja allergrößten Wert darauf, daß sie nur brave Buben sind, die gerne rumspielen und die Schwachstellen von Systemen aufzeigen, ohne etwas kaputtmachen zu wollen. Dabei könnten Hacker unvorstellbare Schäden anrichten. Aber im Moment überwiegt der sportliche Ehrgeiz, großen Software-Firmen zu beweisen, wie schlecht ihre Programme eigentlich sind. Auch bei meiner Aktion ging es weniger um Zerstörung, eher um Störung. Ich konnte »Extension« oder das Museum nicht zerstören, aber immerhin habe ich es geschafft, es zu stören. Es ist nicht



alles zusammengebrochen, aber immerhin mußten sich einige Leute einige Zeit mit ziemlich viel Müll beschäftigen. Den reibungslosen Ablauf des Wettbewerbs habe ich auf jeden Fall gestört.

Ein anderer Aspekt vom Hacken ist, daß es sich bei Hackern um Leute handelt, die Spaß an der intellektuellen Herausforderung haben, kreativ Beschränkungen zu umgehen.

Sollfrank: Ja, es geht beim Hacking um Beschrän-

kungen, aber mehr noch um Normen. Das ist eine andere Parallele zur Kunst. Das einzige, was Kunst macht, ist doch, Wahrnehmungsmuster und -gewohnheiten aufzubrechen. Kunst soll Kategorie- und Systembildung, die wir brauchen, um einen möglichst geraden Weg durch das Leben zu finden, aufsprengen. Diese Muster und Systeme haben alle Menschen im Kopf. Da setzt die Kunst an: Gewohntes wird gestört, wir sind überrascht. Neue und ungewöhnliche Wahrnehmungsmuster bieten die gleichen Dinge in einem ganz neuen Zusammenhang an. Damit werden Denksysteme in Frage gestellt. Und nur Leute, die das suchen, interessieren sich überhaupt für Kunst.

Würdest du sagen, daß es bei einem Kunstwettbewerb genauso bestimmte Konventionen gibt wie bei einem Computer-Programm und daß diese Konventionen durch deine Aktion unterwandert worden sind?

Sollfrank: Ja. Bei »Female Extension« war das Material, mit dem ich arbeite, weniger das Internet, sondern eher der traditionelle Kunstbetrieb: das Museum, der Wettbewerb, die Jury, der Preis.

Wenn es um die Störung des Wettbewerbs ging, warum hast du dann nicht die Preisverleihung gestört?

Sollfrank: Das ist »elektronischer ziviler Unge-

horsam«. Ich habe sozusagen im Netz demonstriert, weil ich da einen größeren Effekt hatte. Meine Aktion war nicht wirklich destruktiv. Ich habe nichts kaputtgemacht, im Gegenteil, eigentlich war ich sogar sehr produktiv. Anstatt Daten und Informationen zu löschen, habe ich durch die automatisierte Produktion von noch mehr Daten dafür gesorgt, die eingesendeten Arbeiten schwer auffindbar zu machen.

Hacker sind Künstler – und manche Künstler eben auch Hacker

Eine Sache, die viele Hacker immer wieder betonen ist, daß es ihnen auch um den Zugang zu sensiblen Informationen geht. Trifft das für dich auch zu?

Sollfrank: Es geht weniger um die Information selbst, sondern vielmehr darum, wie offen Systeme sind. Die Informationen selbst verändern sich ja ständig. Es gibt ständig neue Inhalte. Viel wichtiger sind Hierarchien von Systemen. Hierarchien werden durch Passwörter und durch Codes etabliert. Diese müssen durch Hacken immer wieder aufgebrochen werden. Und dadurch werden die Hierarchien immer wieder abgebaut, und vertikal strukturierte Systeme werden in horizontal strukturierte umgebaut. Das ist auch der entscheidende Widerspruch zwischen Kunstbetrieb und Netzkunst. Der Kunstbetrieb ist ein hierarchisches System, also vertikal strukturiert. Ich kann nicht einfach mein Kunstwerk ins Museum hängen. Aber ich kann ins Netz gehen und da zum Beispiel meine Webseite reinhängen.

Das ist natürlich genau das, was am Anfang viele Künstler am Internet als Medium so interessant fanden. Aber mittlerweile ist es so, daß selbst Leute, die sich professionell damit beschäftigen, gar nicht mehr überschauen können, was alles im Bereich Netzkunst passiert, weil es so unglaublich viel ist. Es ist eine paradoxe Situation ent-



Die Performancegruppe »Innen« mit Cornelia Sollfrank (rechts).

standen: Gerade weil im Internet »jeder Mensch ein Künstler« sein kann, ist es besonders wichtig, daß sich Netzkünstler in irgendeiner Weise mit Kunstinstitutionen in Verbindung bringen, um sich zu nobilitieren und zur Kenntnis genommen zu werden ...

Sollfrank: Die einzige Funktion, die ich im Netz akzeptieren kann, ist die Kontextbildung. Das heißt, ich liege mit meiner Webseite nicht irgendwo, wo mich nie jemand findet, sondern ich situiere mich in einem Kontext, zum Beispiel bei einem Artserver. Vorausgesetzt, es handelt sich überhaupt um eine Webseite, denn es gibt neben dem WorldWideWeb noch andere Dienste und Ebenen im Netz, auf denen Kunst stattfinden kann. Aber der Artserver sollte keine Institution mit einem Kurator sein.

Ein Artserver ist quasi das Internet-Gegenstück zu einer Produzenten-Galerie. Es gibt die Künstler, die selbst einen Server betreiben und den mit ihrem eigenen Oeuvre vollpacken. Das ist schön für die Künstler, muß aber noch lange nicht von allgemeinem Interesse sein. Und dafür sind doch Kuratoren gerade da: um als »Gatekeeper« nur den Teil der Kunst durchzulassen, die auch von einem gewissen Wert für das Publikum ist und nicht nur für die Künstler, die sie gemacht haben. Diese Filterfunktion ist meiner Ansicht nach sogar äußerst wichtig ...

Sollfrank: Natürlich gibt es Leute, die diese Filterfunktion brauchen, weil sie keine Zeit oder keine Lust haben, sich selbst umzusehen. Aber bei »Extension« war zum Beispiel nichts dabei, was für mich von Interesse

war. Man sollte sich immer darüber im klaren sein, wie elitär und zweifelhaft die Auswahl in einem Museum ist.

Es gibt die historische Erfahrung mit Video, wo Prozesse der Kanonisierung und Musealisierung stattgefunden haben, wie sie jetzt wahrscheinlich bei der Netzkunst bevorstehen. Was ist eigentlich so schlimm daran, daß ein Museum sich mit Netzkunst beschäftigt und versucht, verschiedene Arbeiten zu bewerten? Es ist schließlich die Aufgabe eines Kunstmuseums, zur Formulierung eines Kanons beizutragen.

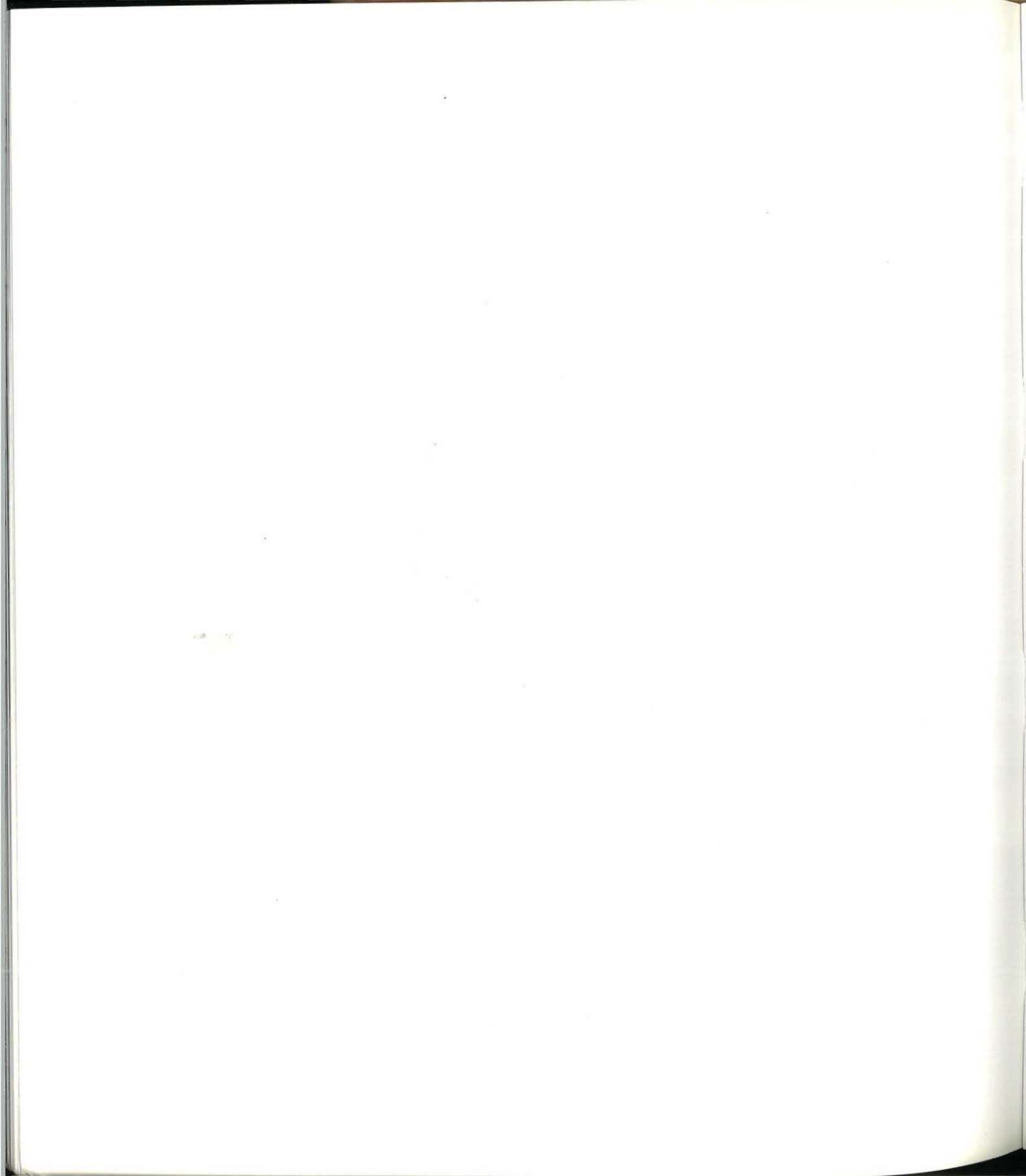
Sollfrank: Das Motto von Museen ist: Sammeln, Bewahren, Forschen. Ein Museum, das sich ernsthaft mit Netzkunst auseinandersetzen will, müßte Netzkunst sammeln und sich mit allen Konsequenzen überlegen, wie man diese Kunstform konservieren und erforschen kann.

Widersprichst du dir da nicht selbst? Einerseits sagst du, daß die Netzkunst nur im Netz stattfindet und da auch bleiben soll und daß die Museen die Finger davon lassen sollen. Andererseits sagst du, die Museen sollen Netzkunst sammeln ...

Sollfrank: Wenn ein Museum sich ernsthaft der Herausforderung stellen würde, Netzkunst zu sammeln, könnte ich das akzeptieren. Ich unterstelle ihnen aber, daß sie es nicht ernsthaft vorhaben. Das hat man bei der Galerie der Gegenwart gesehen. Sie wollten einfach auf diesem »net.art«-Hype mitschwimmen. Aber daß ihnen überhaupt nicht bewußt war, was es tatsächlich bedeuten würde, sich auf so eine Aufgabe einzulassen, sieht man daran, daß seit dem Wettbewerb keine Bemühungen mehr in diese Richtung unternommen wurden. Die Website wurde seit der Preisverleihung im September 1997 nicht mehr verändert. Wenn allerdings kompetente Leute mit einem potenten Museum zusammen die Idee des Sammelns von Netzkunst ernsthaft in An-

griff nehmen würden, fände ich das gut.

Es wäre eine ungeheure Herausforderung, weil nicht nur das Einsammeln der Werke und die begleitende Theoriebildung dazugehört, sondern auch ein riesiger Fundus an Hard- und Software, die nötig ist, um die Daten bei den in kürzester Zeit veralteten technischen Standards überhaupt noch lesen zu können. Und dazu bedarf es Technikspezialisten, die die anfallenden Reparaturen und die Wartung übernehmen können. Aber auf diese gigantische Aufgabe reagieren die Museen eher zögerlich und zurückhaltend. So eine Sammlung müßte sehr breit angelegt sein und möglichst viel Material beherbergen – was nicht zwangsläufig bedeutet, daß eine Wertung und Hierarchisierung der einzelnen Arbeiten erfolgen muß.



[*Materialien*]

[*Erstveröffentlichungen & Internetadressen*]

Es gehört zu den

Internet-Binsenweisheiten, daß ein Netzzahr sieben Jahren in der »wirklichen Welt« entspricht. Das gilt auch für die Kunst, die im Internet entsteht. Da sich in der Netzkunst in der Zeit zwischen 1996 und 1999, in der ich für dieses Buch recherchiert habe, so viel entwickelt und verändert hat, habe ich im folgenden nicht nur die jeweilige Erstveröffentlichung der Interviews angegeben, sondern auch die Termine, an denen diese Gespräche geführt wurden. Alle Interviews, die schon in einem anderen Medium erschienen sind, wurden für dieses Buch behutsam redaktionell bearbeitet, zum Teil gekürzt.

Robert Adrian X

Das Interview mit Robert Adrian X wurde am 22. Mai 1997 bei »Beauty and the East«, einem Treffen der Mailingliste »nettime«, im Garten vor dem Medienlabor »Ljudmila« in Ljubljana geführt. Es erschien am 17. August 1997 online in »Telepolis«.

Homepage
www.t0.or.at/~radrian

Rena Tangens & padeluun (Bionic)

Das Gespräch mit Rena Tangens und padeluun wurde am 10. Mai 1997 in der Wohnung der Künstler in Bielefeld geführt und am 26. Juni 1997 online in »Telepolis« veröffentlicht.

Homepage
www.zerberus.de/art

Heiko Idensen

Das Interview mit Heiko Idensen wurde am 9. Mai 1997 beim »European Media Art Festival« in Osnabrück in einer dunklen Abstellkammer geführt.

Homepage
www.uni-hildesheim.de/~idensen

Wolfgang Staehle (The Thing)

Das Gespräch mit Wolfgang Staehle wurde am 31. Mai 1997 beim »Transmedia Videofest« in Berlin nach einer gemeinsamen Podiumsdiskussion geführt.

The Thing, New York
www.thing.net

Walter van der Crujisen (Digitale Stad)

Das Gespräch mit Walter van der Crujisen wurde am 31. Mai 1997 beim »Transmedia Videofest« in Berlin nach einer gemeinsamen Panel-Diskussion geführt.

Desk.nl
www.desk.nl
Digitale Stad Amsterdam
www.dds.nl

Julianne Pierce (VNS Matrix)

Das Interview mit Julianne Pierce von VNS Matrix wurde am 10. September 1997 während der ars electronica in Linz beim Abendessen geführt. (Es gab Kartoffelgulasch.) Es ist zuerst erschienen in Haase, Sigrid (Hrsg.): »Musen und Mythen VI – Frauenjahrbuch der Hochschule der Künste 1998«, Berlin 1999.

Homepage
www.sysx.apana.org.au/artists/vns

Eva Wohlgemuth

Das Interview mit Eva Wohlgemuth wurde am 9. Juli 1997 per Telefon geführt und war die Grundlage für einen Artikel, der am 12. Juli 1997 in der »tageszeitung« erschien.

Originalfassung von »Siberian Deal«
www.icf.de/siberian_deal
Überarbeitete Fassung von »Siberian Deal«
www.t0.or.at/~siberian/index.htm
»Bodyscan«
www.thing.at/bodyscan
»Face Settings«
www.thing.at/face

Stelarc

Das Interview mit Stelarc fand am 9. September 1997 bei der ars electronica in Linz/Österreich in der Cafeteria der Linzer Messehallen statt, während drei andere Journalisten darauf warteten, nach mir mit dem Künstler sprechen zu können.

Homepage
www.stelarc.va.com.au

Paul Garrin

Das Gespräch mit Paul Garrin fand am 20. April 1997 in dessen Büro in New York City statt. Auszüge aus dem Interview erschienen am 17. Juli 1997 in der »tageszeitung«.

»Fluxus Online«
www.panix.com/~fluxus

»Mediafilter«
www.mediafilter.org
»AutonomeMedia«
www.autono.net
»pgMedia«
www.xs2.net

Victoria Vesna

Das Interview mit Victoria Vesna wurde am 9. September 1997 bei der ars electronica in Linz/Österreich geführt und erschien am 11. September 1997 in »Spiegel-Online«.

»Bodies® INCorporated«
arts.ucsb.edu/bodiesinc

Jodi

Mit Jodi habe ich am 19. August 1997 bei dem Hackertreffen »Hacking in Progress« auf einem Campingplatz in der Nähe von Amsterdam hinter einem Zirkuszelt bei über 30 Grad im Schatten gesprochen. Das Interview erschien am 6. Oktober 1997 online in der »Telepolis«, eine englische Fassung wurde in »Intelligent Agent«, Vol. 2, No. 2, veröffentlicht.

Die Jodi-Site
www.jodi.org
»404«
404.jodi.org
»OSS«
oss.jodi.org

Heath Bunting

Das Interview mit Heath Bunting wurde am 19. Juni bei der Eröffnung der documenta in Kassel bei schönstem Sonnenschein in dem Café vor der Orangerie geführt und erschien in Auszügen am 20. August 1997 in der »tageszeitung«.

»Irrational«
www.irrational.org

Alexei Shulgin

Das Gespräch mit Alexei Shulgin fand am 22. Mai 1997 auf einem komischen Holzstumpf vor dem Medienlabor »Ljudmila« in Ljubljana bei der Konferenz »Beauty and the East« statt. Es wurde auf deutsch zuerst am 31. Oktober 1997 in »Elektro«, der Medienbeilage vom »Freitag«, veröffentlicht. Eine englische Fassung erschien in »Intelligent Agent«, Herbst 1997.

»EasyLife«
www.easylife.org

Olia Lialina

Der erste Teil des Interviews mit Olia Lialina wurde am 9. Mai 1997 beim »European Media Art Festival« in Osnabrück geführt und am 25. November 1997 online in »Telepolis« veröffentlicht. Der zweite Teil wurde zwischen dem 5. und dem 14. August 1998 per E-mail geführt und am 21. August 1998 online in »Telepolis« veröffentlicht.

Homepage
www.design.ru/olialia
»Teleportacia«
www.teleportacia.org

Marko Peljhan

Das Interview mit Marko Peljhan wurde am 4. Juli 1998 in London bei der Konferenz »Art Servers Unlimited« in der Cafeteria des »Institute of Contemporary Art« (ICA) geführt. Es erschien am 20. September 1998 online in »Telepolis«.

»Makrolab«
makrolab.ljudmila.org

Vuk Cosic

Das Interview mit Vuk Cosic wurde am 22. Mai 1997 bei der Konferenz »The Beauty and the East« in Ljubljana im zugigen Treppenhaus des Jugendclubs »K4« geführt, während DJs und Musiker ihre Geräte die Treppe hinauf- und hinabschleppten. Es erschien am 26. Juni 1997 online in »Telepolis«. Die erste Frage wurde nach dem Ende der documenta X per E-mail gestellt und beantwortet.

Homepage
www.vuk.org

Guillermo Gómez-Peña & Roberto Sifuentes

Mit Roberto Sifuentes und Guillermo Gómez-Peña habe ich am 10. September 1997 bei der ars electronica in Linz einen interessanten Vormittag verbracht, bei der auch das Interview für dieses Buch entstand.

»Cybervato«
www.riceinfo.rice.edu/projects/CyberVato
»The Dangerous Border Game«
www.sirius.com/~jrg/danger.html

Matthew Fuller (I/O/D)

Das Interview mit Matthew Fuller fand am 9. Mai 1998 beim »European Media Art Festival« in Osnabrück im sonnigen Innenhof des Festivalsgebäudes statt. Weil es so interessant war, hätte ich beinahe meinen Zug verpaßt. Es erschien am 13. August in der »tageszeitung«. Eine englische Version wurde in »Intelligent Agent«, Vol. 2, No. 3, veröffentlicht.

I/O/D-Website
www.backspace.org/iod

Cornelia Sollfrank

Das Gespräch mit Cornelia Sollfrank wurde im August 1998 in der Hamburger Wohnung der Künstlerin geführt. Es erschien – unter einem Pseudonym – im »Jahrbuch '98/'99« des Instituts für moderne Kunst Nürnberg.

»Old Boys Network«
www.obn.org

Internet-Adressen

der Medien, in denen Interviews von mir erschienen sind:

Telepolis
www.heise.de/tp
Spiegel-Online
www.spiegel.de
Intelligent Agent
www.intelligent-agent.com
die tageszeitung
www.taz.de
Freitag
www.freitag.de

[*Netzkunst-Links*]

Es wird zukünftigen Publikationen vorbehalten sein, einen systematischen Überblick über Netzkunst zu liefern. Dieses Buch ist als ein schnappschußartiger Blick auf die künstlerischen Aktivitäten im Netz gedacht, nicht als die endgültige Publikation über eine Kunstszene, die immer noch frisch, lebendig und aufregend ist, und in den nächsten Jahren hoffentlich noch viele interessante Arbeiten und Projekte hervorbringen wird. Diese Aktivitäten zu klassifizieren und zu rubrizieren, ist nicht Sache dieses Buches.

Doch ganz lassen konnte ich es natürlich auch nicht: Da in der letzten Zeit erste, recht hilflose Versuche unternommen worden sind, die unüberschaubare Menge von Netzkunstarbeiten unter Sammelbegriffen zu vereinnahmen, will ich die Liste von URLs von Netzkunstarbeiten nach ein paar immer wiederkehrenden Motiven geordnet auflisten – stichwortartig, und ohne den Wunsch, dieses System zum jetzigen Zeitpunkt zu vertiefen. Einige dieser Motive wurden von Autoren wie Kathy Rae Huffman, Verena Kuni, den Pop Tarts und Peter Weibel ausführlicher analysiert, und ich habe mich dieser Texte bedient, um Namen für diese Netzkunstthemen zu bestimmen. Wer weitersurfen will, findet hier Internetadressen, mit denen man anfangen kann – und anhand derer man sich Gedanken über die Aussagekraft meiner Klassifizierung machen könnte. Mit diesem Kapitel öffnet sich das Buch wieder hin zum Netz.

Archive

- Jonathan Blumen: »Auschwitz-Alphabet«
www.spectacle.org/695/ausch.html
- Antonio Muntadas: »The File Room«
simr02.si.ehu.es/FileRoom/documents/TofCont.html
- Akke Wagenaar: »Hiroshima-Projekt«
err.org/akke/HiroshimaProject

Kontextsysteme

- Digitale Stad Amsterdam
www.dds.nl
- The Thing
www.thing.net
- Internationale Stadt Berlin
www.icf.de
- T0 Netbase
www.t0.or.at

Reisetagebücher

- Michael Bielecky: Exodus
exodus.avu.cz
- Barbara London: »Stir Fry«
www.adaweb.com/context/stir-fry
- Barbara London: »InterNyet«
www.moma.org/onlineprojects/internet
- Philip Pocock, Felix S. Huber: »Arctic Circle«
www.thing.net/~circle
- Philip Pocock, Felix S. Huber, Christoph Keller,
Florian Wüst: »Tropic of Cancer«
www.icf.de/tcancer
- Philip Pocock, Felix S. Huber, Florian Wenz, Udo Noll:
»A description of the Equator and Some Other Lands«
king.dom.de/equator
- Eva Wohlgemuth & Kathy Rae Huffman: »Siberian
Deal«
www.t0.or.at/~siberian

Telerobotische Installationen

- Masaki Fujihata: »Light on the net«
light.softopia.pref.gifu.jp

- Ken Goldberg: »Telegarden«
telegarden.aec.at
- Ken Goldberg: »Shadowserver«
taylor.ieor.berkeley.edu/shadowserver
- Richard Kriesche: »Telematic Sculpture 4«
www.iis.joanneum.ac.at/kriesche
- Simon Tegala: »Anabiosis«
www.iniva.org/anabiosis
- Florian Wüst: »Cyberbohne«
www.cyberbohne.com

»Browserkritik« & technische Experimente

- Holger Frieze: »Unendlich ... fast«
www.thing.at/shows/ende.html
- Jodi
www.jodi.org
- Konsum: »Traceroute«
www.konsum.co.at/x/traceroute.html
- Michael Samyn: »Zuper«
www.zuper.com
- Alexei Shulgin: »Form Art«
www.c3.hu/collection/form
- Superbad
www.superbad.com

Automaten

- Mark Lewis: »Mondrian-Machine«
www.desires.com/2.1/Toys/Mondrian/mond-fr.html
- John F. Simon: »Color Balance«
www.bobsart.com/colorion.html
- John F. Simon: »Every Icon«
www.stadiumweb.com/EveryIcon

Fakes

- Rachel Baker: »Tesco«
www.irational.org/rachel/archived/tesco/index.html
- Heath Bunting: »CERN«
www.irational.org/cern
- Stuart Rosenberg: »Westbank Industries«
www.westbank.org

Debra Solomon: »the_living«
www.the-living.org

Körper & »Data Body«

Petko Dourmana: »Metabolizer«
www.naturella.com/metabolizer

Micz Flor & Florian Clauß: »CyberTattoo«
www.art-bag.net/CyberTattoo

Eva Grubinger: »Netzbikini«
www.thing.at/thing/netzbikini

Kass Schmitt: »Monster Constructor«
bak.spc.org/photomachine/monster.html

Victoria Vesna: »Bodies©INcorporated«
arts.ucsb.edu/bodiesinc

Eva Wohlgemuth: »Bodyscan«
thing.at/bodyscan

»Cyber-Intimacy«

Anonym: »Data Confidante«
www-crca.ucsd.edu/~pdc

Rachel Baker: »Persistant Data Fairy«
remote.aec.at/pdf

Guillermo Gómez-Peña und Roberto Sifuentes:
»Mexterminator II«
www.echonyc.com/~confess

Jane Huston: »Ghostwatcher«
www.ghostwatcher.com

Peeping Tom
www.obsolete.com/peepingtom

Michael Samyn: »I Confess«
www.adaweb.com/GroupZ/confess

Frauenprojekte und Cyberfeminismus

Margarete Jahrmann: »Secretary Chat«
konsum.net/secretary

Margarete Jahrmann: »Super FEM«
konsum.net/fem

Old Boys Network
www.obn.org

Eva Wohlgemuth & Kathy Rae Huffman: »Face
Settings«
thing.at/face

Net.audio

Backspace Radio
www.backspace.org/radio

convex tv
www.art-bag.net/convextv

E-lab: »Radio Ozone«
www.parks.lv/home/E-LAB

Fakeshop
www.fakeshop.com

Interflugs
www.iflugs.hdk-berlin.de/~xlr

Zina Kaye: »(humble under minded) psychic rumble«
world.net/%7Elaudanum/walltalk

Kunstradio ORF
thing.at/thing/orfkunstradio

Pseudo
www.pseudo.com

Radio Internationale Stadt
orang.orang.org

Radioqualia
www.radioqualia.va.com.au

Radio Student
www.radiostudent.si

Globales Bewußtsein

Masaki Fujihata: »Global Clock«
www.flab.mag.keio.ac.jp/GClock

Ingo Günther: »Refugee Republic«
www.refugee.net

Ingo Günther: »Worldprocessor«
worldprocessor.com

Sensorium: »Project Taos«
www.sensorium.org

»Micro-Nations«

Neue Slowenische Kunst: »NSK-Embassy«
www.kud-fp.si/embassy

Nomad Territories
www.htba.demon.co.uk

Frank Riepe: »The invisible embassy of Seborga«
www.thing.de/artwarpeace/1consul/in.htm

Virtueller und physischer Raum

Joachim Blank & Karl Heinz Jeron: »Without addresses«
www.icf.de/without_addresses

Heath Bunting: »Graffiti Street Internet Interface«
www.irational.org/x

Candela2: »Center of the internet«
www.uni-kassel.de/fb22/home/candela2/center/fade.html

Hermann Josef Hack: »Virtual Roof«
www.hack-roof.de

Olia Lialina: »Agatha appears«
www.c3.hu/collection/agatha

Stacey Spiegel: »Crossings«
www.clr.utoronto.ca/PROJECTS/Crossings/Cross1.html

Browser-Projekte

Yarif Alterfin: »Pathwalker«
www.alterfin.com/PathWalker

Jaanis Garancas: »Internet-Digester«
remote.aec.at/ID

I/O/D: »Webstalker«
www.backspace.org/iod

De Waag: »Leestafel«
www.waag.org/maatschap/projects/readin/presentatie/concept_en.html

Versprachlichung und Semiotisierung

ASCII Art Ensemble
www.vuk.org/ascii

Keith Tyson: »Replicators«
www.adaweb.com/influx/tyson

Tim Whidden: »The Direct to Your Home Art Projects«
www.spacelab.net/~twhid

Datenmüll

Amy Alexander: »The Multi-Cultural Recycler«
shoko.calarts.edu/~alex/recycler.html

Joachim Blank & Karl Heinz Jeron: »Dump your trash«
sero.org/sero/dyt

Manu Luksch, Armin Medosch, Richard Stenzel:
»ArchiVirus«
www.sil.at/m/AV

Mark Napier: »The Landfill«
www.potatoland.org/landfill

Cornelia Sollfrank: »Net art generator«
www.banff.org/net.art

Internetskulpturen

Joachim Blank & Karl Heinz Jeron: »Scanner++«
sero.org/sero/scanner

Maciej Wisniewski: »Turnstile«
stadiumweb.com/turnstile

Artserver

Adaweb
www.adaweb.com

Backspace
www.backspace.org

c3
www.c3.hu

Dia Art Foundation
www.diacenter.org

Turbulence
www.turbulence.org

Online-Medien

Artbyte
www.artbyteonline.com

Blitz Review
blitzreview.thing.at

Intelligent Agent
www.intelligent-agent.com

nettime
www.factory.nl/nettime

Rhizome
www.rhizome.com

Telepolis
www.heise.de/tp

[Literatur]

ars electronica (Hrsg.):

Im Netz der Systeme, Berlin 1990 (Merve)

Ascott, Roy; Carl Eugene Loeffler:

Connectivity – Art and Interactive Telecommunications, Leonardo, Vol. 24, Number 2, 1991

Baker, Rachel:

Willkommen im Klub, Telepolis Nr. 3, September 1997, S. 157 – 163

Baumgärtel, Tilman:

Immaterialien – Aus der Vor- und Frühgeschichte der Netzkunst, Telepolis Nr. 3, September 1997, S. 135 – 151

Baumgärtel, Tilman:

Duchamps ideale Kinder – Langsam wird auch die Kunstszene auf die neue Kunstgattung »net.art« aufmerksam, Springer – Hefte für Gegenwartskunst, Band III (Heft 3), Oktober – November 1997, S. 14f.

Baumgärtel, Tilman:

Diebstahl und Betrug – Netzkunst unterwandert die Grenzen zwischen Kunst und Nicht-Kunst, Springer – Hefte für Gegenwartskunst, Band III (Heft 4), Dezember 1997 – Februar 1998, S. 16

Baumgärtel, Tilman:

Gut umrühren: Ideensuppe aus Datenschrott, Spiegel-Online, 22. Juli 1998, www.spiegel.de/netzwelt/themen/landfill.html

Bernswardt-Wallrabe, Kornelia von (Hrsg.):

Mail Art – Osteuropa im internationalen Netzwerk, Drei Tage rund um alternative Kommunikation, Kongreßdokumentation, Staatliches Museum Schwerin, 13. – 15. September 1996 (Schwerin 1997), S. 63 – 66

Bosma, Josephine:

»How Mr. Net.Art Was Elected: the jury proceedings«, nettime, 15. Februar 1998, www.factory.org/nettime/archive/1394.html

Broekmann, Andreas:

Medienökologie und Ästhetik der Heterogenese, in: nettime (Hrsg.): **Netzkritik – Materialien zur Internet-Debatte**, Berlin 1997 (Edition ID-Archiv), S. 186 – 199

Broekmann, Andreas; Inke Arns (Hrsg.):

Deep_Europe – The 1996-97 Edition, Rotterdam 1997 (Syndicate Publication Series)

Bußmann, Klaus; Florian Matzner (Hrsg.):

Nam June Paik – eine Data Base, Stuttgart 1993 (edition cantz)

Canzler, Weert; Sabine Helmers; Ute Hoffmann:

Die Datenautobahn – Sinn und Unsinn einer populären Metapher, WZB Discussion Papers FS II, S. 95 – 101, Wissenschaftszentrum Berlin 1998, duplox.wz-berlin.de/docs

Claus, Jürgen:

ChippkkKunst – Computer, Holographie, Kybernetik, Laser, Frankfurt/Main/Berlin 1985 (Ullstein)

Claus, Jürgen:

Das elektronische Bauhaus – Gestaltung mit Umwelt, Zürich 1987 (Edition Interfrom)

Conrads, Martin:

CyberTattoo – Vom Signieren des elektrischen Körpers, Telepolis, 15. September 1997, www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/sa/3105/1.html

Daniels, Dieter:

Die Kunst der Kommunikation: von der Mail Art zur E-Mail, www.hgb-leipzig.de/theorie/mailart.htm

Decker, Edith (Hrsg.):

Nam June Paik – Niederschriften eines Kulturnomaden, Köln 1992 (DuMont)

Decker, Edith; Peter Weibel (Hrsg.):

Vom Verschwinden der Ferne – Telekommunikation und Kunst, Köln 1990 (DuMont)

Extension

Das Netz als Material und Gegenstand, Hamburg 1997 (Hefte der Hamburger Kunsthalle)

Frieling, Rudolf; Dieter Daniels (Hrsg.):

Medien Kunst Aktion – Die 60er und 70er Jahre in Deutschland, Wien/New York 1997 (Springer)

Gerbel, Karl; Peter Weibel (Hrsg.):

Mythos Information – Welcome to the Wired World, @rs electronica 95, Wien/New York 1995 (Springer)

Grundmann, Heidi (Redaktion):

Art + Telecommunication, Vancouver/Wien 1984 (Western Front, Blix)

Grundmann, Heidi (Redaktion):

Transit #1 – Materialien zu einer Kunst im elektronischen Raum, Innsbruck 1993 (Haymon)

Grundmann, Heidi (Redaktion):

Transit #2 – Materialien zu einer Kunst im elektronischen Raum, Innsbruck 1993 (Triton)

Helmers, Sabine; Ute Hoffmann; Jeanette Hofmann:

Netzkultur und Netzwerkorganisation. Das Projekt »Interaktionsraum Internet«, WZB Discussion Papers FS II, S. 96 – 103, Wissenschaftszentrum Berlin 1998, duplox.wz-berlin.de/docs

Hershman Leeson, Lynn (Hrsg.):

Clicking In – Hot links to a digital culture, Seattle 1996 (Bay Press)

Herzogenrath, Wulf:

Nam June Paik. Werke 1946 – 1976. Musik – Fluxus – Video, Köln 1976 (Kölnischer Kunstverein)

Hoffmann, Ute:

Not Without a Body? Bodily Functions in Cyberspace, WZB Discussion Paper FS II, S. 97 – 107, Wissenschaftszentrum Berlin 1996

Huber, Hans Dieter:

Materialität und Immaterialität der Netzkunst, kritische berichte – Zeitschrift für Kunst- und Kulturwissenschaften, 1/1998, S. 39 – 53

Hudson, David:

rewired – a brief (and opinionated) net history, Indianapolis 1997 (Macmillan Technical Publishing)

Im Netz der Systeme

Für eine interaktive Kunst: Ars Electronica Linz, Kunstforum International, Bd. 103, Sept./Okt. 1989

Ippolito, John:

http/www, in: Kat. Deep Storage, München/New York 1997 (Prestel), S. 157 – 164

Jahrman, Margarete:

Digitale Hijacker, Springer – Hefte für Gegenwartskunst, Band II (Heft 2), Juni – Juli 1996, S. 16

Keicher, Peter:

tacho 3 – Medien Kunst Kommunikation, Karlsruhe 1993 (Wolfgang Höhne Verlag)

Konrad, Helga (Hrsg.):

On line – Kunst im Netz, Katalog der Steirischen Kulturinitiative, Graz 1993

- Lyotard, Jean-Francois u.a.:*
Immaterialität und Postmoderne, Berlin 1985 (Merve)
- Marchart, Oliver:*
Die Verkabelung von Mitteleuropa, Medienguerilla – Netzkritik – Technopolitik, Wien 1998
 (edition selene)
- Medosch, Armin:*
Zwischen Kommunikation und Kunst, Ost und West – Telepolis-Gespräch mit Alexei Shulgin, Telepolis
 Nr. 3, September 1997, S. 152 – 156
- Mixed Pixels (Kat.)*
Students of Paik, Kunstmuseum Düsseldorf 1996
- nettime (Hrsg.):*
Netzkritik – Materialien zur Internet-Debatte, Berlin 1997 (Edition ID-Archiv)
- netz.kunst*
Jahrbuch '98/'99 des Instituts für moderne Kunst Nürnberg, Nürnberg 1999 (Verlag für moderne Kunst)
- Netzkunst*
kritische berichte – Zeitschrift für Kunst- und Kulturwissenschaften, 1/1998
- Popper, Frank:*
Art of the electronic age, London 1993 (Thames & Hudson)
- PopTarts (d.i. Margarete Jahrmann und Kathy Rae Huffman):*
Telepolis-Kolumnen, www.heise.de/tp/deutsch/pop
- Rheingold, Howard:*
The Virtual Community – Homesteading on the Electronic Frontier, Reading, MA (HarperPerennial)
- Rötzer, Florian; Peter Weibel (Hrsg.):*
Cyberspace – Zum medialen Gesamtkunstwerk, München 1993
- Severin, Ingrid:*
Technische Vernetzung und ihre Auswirkungen auf zeitgenössische Kunst, in: Braun, Ingo; Joerges, Bernward (Hrsg.): *Technik ohne Grenzen*, Frankfurt 1994 (Suhrkamp), S. 212 – 250; S. 386 – 409
- Shulgin, Alexei:*
Art, Power and Communication, in: *Deep_Europe – The 1996-97 Edition*, Rotterdam 1997 (Syndicate Publication Series), S. 18f.
- Smite, Rasa; Raitis Smits:*
Acoustic.Space – net.audio issue, Riga 1998
- Sollfrank, Cornelia:*
Netzkunst – net.art, Telepolis Nr. 3, September 1997, S. 128 – 134
- Sollfrank, Cornelia:*
Mr. Net.Art – Wahre Schönheit ist virtuell, Telepolis, 11. März 1998,
www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/sa/3189/1.html
- Steirische Kulturinitiative (Hrsg.):*
Zero – The Art of being everywhere, Katalog der Steirischen Kulturinitiative 1992/1993, Graz 1993
- Stocker, Gerfried; Christine Schöpf (Hrsg.):*
Fleshfactor – Informationsmaschine Mensch (ars electronica 97), Wien/New York 1997 (Springer)
- Urbons, Klaus:*
Elektrographie – Analoge und digitale Bilder, Köln 1994 (DuMont)

Weibel, Peter (Hrsg.):

Jenseits der Erde – Das orbitale Zeitalter, Wien 1987 (Hora Verlag)

Wesemann, Arnd:

Datendummies & Netznomaden – Reportagen aus der Multimedia-Welt, Berlin 1996 (Fannei & Walz)

[Dank]

Ein Buch wie dieses wäre nicht ohne die Unterstützung vieler Helferinnen und Helfer möglich. Mein Dank geht zunächst an alle Künstler, die mir für dieses Buch Rede und Antwort gestanden haben – auch und gerade an diejenigen, die aus Platzgründen in der endgültigen Fassung nicht vertreten sind.

Besonderer Dank gilt auch den Redakteuren der Print- und Online-Medien, die mich über Netzkunst schreiben ließen, als diese für die Presse noch kein Thema war. Sie haben durch ihre Aufträge zum Entstehen dieses Buches beigetragen. Dazu gehören Christiane Paul von »Intelligent Agent« (New York), Niklaus Hablützel, Brigitte Werneburg und Harald Fricke von der »taz« (Berlin), Lorenz Lorenz-Meyer von »Spiegel-Online« (Hamburg), Christian Höller von »SpringerIn« (Wien), Kathrin Tiedemann vom »Freitag« (Berlin), vor allem aber Armin Medosch und Florian Rötzer von »Telepolis« (London/ München). Florian hat mich übrigens, ohne es zu wissen, vor zwei Jahren auf die Idee zu diesem Buch gebracht.

Dankbar bin ich auch dem Nürnberger Verlag für moderne Kunst, der es gewagt hat, mit mir das erste Buch zum Thema Netzkunst zu machen – ein Mut, der anderen, etablierteren Verlagen gefehlt hat.

Bei den Menschen, die mir durch Gedankenaustausch und intellektuelle Anregungen bei meinen Recherchen und meinem Nachdenken über Netzkunst geholfen haben, ist zunächst meine Kollegin Josephine Bosma (Amsterdam) zu nennen, die zur selben Zeit wie ich angefangen hat, über Netzkunst zu berichten und mir dabei mehr als einmal eine Nasenlänge voraus war. Wertvolle Anregungen habe ich aus der Kolumne der »PopTarts« (Margarete Jahrmann und Kathy Rae Huffman) in der »Telepolis« bezogen.

Ein Werkvertrag der Projektgruppe »Kulturraum Internet« am Wissenschaftszentrum Berlin (WZB) hat mir ausführliche Gelegenheit zur Online-Recherche über Netzkunst gegeben, und ich danke den Mitgliedern von »Kulturraum Internet«, Sabine Helmers, Ute Hoffmann, Jeanette Hofmann und Lutz Marz, daß sie mir den Auftrag erteilt haben, über dieses Thema zu forschen.

Mit materieller wie immaterieller Unterstützung haben mir auch die folgenden Menschen geholfen: Robert Adrian X (Wien), Inke Arns (Berlin), Marc Aschmann (Düsseldorf), Tamas Banovich (Postmasters Gallery, New York), Joachim Blank (Berlin/Leipzig), Andreas Broekmann (V2, Rotterdam), Paschutan Buzari (Berlin), Söke Dinkla (Wilhelm Lehmbruck Museum, Duisburg), Isabella Dornbrach (Berlin), August Gresens (New York), Hans Dieter Huber (Hochschule für Graphik und Buchkunst, Leipzig), Heiko Idensen (Hildesheim), Vera Kockot (Albrecht Dürer Gesellschaft, Nürnberg), Michael Krome (Galerie Schipper & Krome, Berlin), Verena Kuni (Mainz), Simon Lamunière (Genf), Geert Lovink (Amsterdam), Herbert Meyer (Gesamthochschule Kassel), Thorsten Schilling (Berlin), Sara Schnittjer Tucker

(DIA Art Foundation, New York), Pit Schulz (Berlin), Cornelia Sollfrank (Hamburg/Berlin), Tilla Telemann (Wien), Helen Thorington (New American Radio, Staten Island) sowie Rachel Greene und Alex Galloway (Rhizome, New York). Besonderer Dank gilt auch meinem Vater für die – wie immer akribische – Erstkorrektur des Manuskripts dieses Buches.

Impressum

Herausgeber:

Institut für moderne Kunst Nürnberg

Lektorat:

Manfred Rothenberger

Gestaltung:

Ioni Laibarös, Berlin

Fotonachweis:

R. Adrian X, ars electronica, Art d'Ameublement, T. Baumgärtel, A. Haase,
H. G. Hoeller, H. Idensen, K. Krohn, M. Luksch, Z. Penova, S. Pollack,
C. Sollfrank, E. Wohlgemuth

Papier:

Umschlag: Invercote, 300 g/m²
Innenteil: Zanders Mega Matt, 150 g/m²

Herstellung:

Vier Türme GmbH, Benedict Press, Münsterschwarzach

2. Auflage 2001:

1500 Exemplare

© VG Bild-Kunst, Bonn 2001 für die Werke von Eva Wohlgemuth

© 1999 Verlag für moderne Kunst Nürnberg, der Autor und die KünstlerInnen

Printed in Germany
Alle Rechte vorbehalten

ISBN 3-933096-17-0

Mit freundlicher Unterstützung von Consors – Die Discount Broker.

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme
Ein Titeldatensatz für diese Publikation ist bei
Der Deutschen Bibliothek erhältlich



Der Autor (l.) im Gespräch mit Matthew Fuller (I/O/D).

Tilman Baumgärtel

Geboren 1966 in Würzburg.

Lebt als freier Autor in Berlin und schreibt über Netzkunst und -kultur. Veröffentlicht unter anderem in der »Berliner Zeitung«, der »taz«, »Die Woche« und »Telepolis«.

Studierte Germanistik, Medienwissenschaft und Geschichte in Düsseldorf und Buffalo (USA).

Letzte Veröffentlichung: »Vom Guerillakino zum Essayfilm: Harun Farocki – Werkmonographie eines Autorenfilmers«, Berlin 1998 (b_books).

Robert Adrian X

Rena Tangens & padeluun

Heiko Idensen

Wolfgang Staehle

Walter van der Cruisen

Julianne Pierce

Eva Wohlgemuth

Stelarc

Paul Garrin

Victoria Vesna

Jodi

Heath Bunting

Alexei Shulgin

Olia Lialina

Marko Peljhan

Vuk Cosic

Guillermo Gómez-Peña & Roberto Sifuentes

Matthew Fuller

Cornelia Sollfrank