



**RACHEL MADER
KOMMENTARE AUS DEM OFFSIDE – NETZBASIERTE KUNST UND
DAS KUNSTSYSTEM**

AN DEN ORTEN IHRER PRÄSENTATION UND IN DEN FOREN IHRER
BESPRECHUNG ZEIGT ES SICH NACH WIE VOR: DIE MEDIENKUNST NIMMT
IN BEZUG AUF DEN TRADITIONELLEN KUNSTBETRIEB EINE SONDERSTELLUNG
EIN. RACHEL MADER S BESCHREIBUNG NETZBASIERTER WERKE FRAGT
DANACH, WIE WEIT DIESE SELBST KUNSTHISTORISCHE DISKURSE WEITER
FÜHREN UND WO IHRE REZEPTION SPEZIALKENNTNISSE VORAUSSETZT.
DER WERKBEGRIFF BELEUCHTET AUF JEDEN FALL DIE FUNKTIONSWEISE DES
AKTUELLEN KUNSTBETRIEBS.

1. EINFÜHRUNG

Die Trennung der «neuen Medien» ist nicht Konsequenz der künstlerischen Auseinandersetzung, sondern vielmehr Ergebnis pragmatischer Initiativen zur Schaffung von Präsentationsmöglichkeiten und medientheoretischer Reflexionen. Dies meint, dass also dem «Eigensinn des Materials» keine fundamentale, sondern lediglich eine spezifizierende Funktion zugedacht werden muss.¹ Das Bemühen, der Medienkunst einen angemessenen Ort im Kunstsystem und im Diskurs einzuräumen, ist zwangsläufig mit der Betonung von Spezifitäten verbunden, mit denen Legitimation hergestellt und etabliert wird. Yvonne Volkarts These, nach der «sich alles Weitere <automatisch generieren>» würde, wenn «die Wichtigkeit von Ausstellungen, Media Labs, Konferenzen und Festivals beständig vorgelebt» würde, beschreibt die notwendige Doppelspurigkeit der Argumentation.² In vier thematisch fokussierten Kapiteln sollen hier ausgewählte Netz-kunstarbeiten einerseits als Einzelwerke gewürdigt, andererseits danach befragt werden, inwiefern, wo und wie sie kunsthistorische Debatten anregen und wo sie einen Spezialistendiskurs bedienen, der technische Fachkenntnisse zur grundlegenden Voraussetzung einer Rezeption macht.³ Abschliessend sei danach gefragt, inwiefern der «Eigensinn des Materials» eine Auseinandersetzung mit dem Werkbegriff provoziert, die exemplarisch für die aktuelle künstlerische Produktion und ihre Aufnahme im Kunstbetrieb stehen kann. Daraus folgt die für diesen Text leitende These, dass netzbasierte Kunst und ihre Rezeption immer auch einen spezifischen Kommentar zur Funktionsweise des Kunstsystems liefert. Wenn darum am Schluss des Textes, ausgehend vom Werkbegriff, netzbasierte Kunst und ihre Position im Kunstbetrieb beleuchtet wird, dann im Interesse, darüber auch dessen Verfasstheit zu beschreiben.

2. KREATIVES PROGRAMMIEREN UND AKTIVES BETRACHTEN – HERAUSFORDERUNGEN AN DIE KUNSTREZEPTION

Gerade mal zwei Minuten betrachten MuseumsbesucherInnen durchschnittlich ein Bild; eine Zeitspanne, die kaum je erlaubt, eine Netz-kunstarbeit in ganzer Länge zu erschliessen. Denn operieren die einen Film- oder Videoarbeiten gleich mit einem linear in sich geschlossenen, meist länger als zwei Minuten dauernden Ablauf, so sind viele andere, die Möglichkeiten des Internet ausnutzend, lediglich mittels anhaltendem Durchklicken in ihrer Ganzheit einsehbar. Die im Ausstellungskontext hochgradig

¹ Den Begriff «Eigensinn des Materials» entnehme ich in loser Anlehnung Giaco Schiessers Ausführungen zum Verhältnis zwischen Medien und Künsten insgesamt. Vgl. Giaco Schiesser, «Arbeit am und mit Eigensinn», in: Monika Fleischmann und Ulrike Reinhard (Hrsg.): *Digitale Transformationen. Medienkunst als Schnittstelle von Kunst, Wissenschaft, Wirtschaft und Gesellschaft*, Heidelberg: whois Verlags- und Vertriebsgesellschaft, 2004. Vgl. dazu auch Sabeth Buchmann, «Nur soviel: Das Medium ist nicht die Botschaft». Kritik der Medientheorie, in: Marius Babias (Hrsg.), *Im Zentrum der Peripherie. Kunstvermittlung und Vermittlungskunst in den 90er Jahren*, Dresden, Basel: Verlag der Kunst, 1995, S. 79–102.

² Yvonne Volkart, «Durchstreifen und Neuermessen. Schweizer Medienkunst im internationalen Kontext», in: *Mapping New Territories. Schweizer Medienkunst International*, hrsg. von Bundesamt für Kultur, plug.in, Neue Kunst Halle St. Gallen, 2005, S. 34–41.

³ Felix Stalder wies darauf hin, dass im Bereich der Technologie «das Wissensgefälle zwischen Spezialisten und der weiteren Öffentlichkeit beträchtlich ist.» Als mögliche Aufgabe der Kunst mit neuen Technologien sieht er denn auch deren Vermittlungspotenzial: «Eine Aufgabe der Künstlerinnen und Kunstinstitutionen kann es sein, spezifische Ausschnitte der Gegenwart erfahrbar zu machen...» Felix Stalder, in: *Mapping New Territories. Schweizer Medienkunst International*, hrsg. von Bundesamt für Kultur, plug.in, Neue Kunst Halle St. Gallen, 2005, S. 146.

konditionierte Betrachterhaltung wird im Umfeld netzbasierter Kunst denn auch in mindestens zweifacher Hinsicht herausgefordert: nicht nur muss die passive und auf Kontemplation ausgerichtete Betrachterhaltung verabschiedet werden, auch ist in vielen Fällen das Umfeld nicht die genormte Ruhe des Museums, sondern das unübersichtliche Datenmeer des World Wide Web. Dass sich KünstlerInnen angesichts dieser Ausgangslage entschliessen, für den Einstieg in ein Werk Hilfestellungen anzubieten, ist ein jüngeres Phänomen. In vielen frühen Arbeiten werden erläuternde Hinweise verweigert. Obwohl sie keine über den Normalgebrauch hinausreichenden Computer-Kenntnisse voraussetzen, erfordern sie doch ein Insistieren etwa dann, wenn wie bei Jodi jeder Klick lediglich einen neuen Tanz grafischer Elemente auf dem Bildschirm oder eine Error-Meldung auslöst.⁴ Jodi führen die mittlerweile selbstverständlich gewordenen, mittels einfachen ästhetischen Codes geführten Benutzerbewegungen ad absurdum: Anwählbare Elemente der Bildgestaltung müssen mittels wahllosem Gleiten des Cursors über die Bildschirmoberfläche überhaupt erst eruiert werden. Ein Click führt zu einer neuen Seite, die wiederum in keinem narrativ schlüssigen Zusammenhang mit der vorangehenden steht, sondern lediglich in geordneter Manier meist neue Ziffern, grafische Zeichen oder einfach Abbildungen zeigt.⁵ In unterschiedlicher Verarbeitung sind Programmiersprache, Quellcode oder allgemeiner verdeckte Informationen des Internets an die Oberfläche gebracht, ein Prinzip diverser früher Netzarbeiten, mit dem ihre AutorInnen auf die Problematik latent mitlaufender Protokolle hinwiesen.⁶

2.1. BACK TO THE ROOTS: LOW TECH UND MINIMALE INTERAKTION

Nicht selten resultierte aus der Visualisierung elementarer Daten eine Ästhetik, die, wenn sie auch vielfältige Formen annehmen konnte, weit hinter den Möglichkeiten des Internets zurückstand und die KünstlerInnen deshalb unter dem Terminus «Low Tech» gleichsam als programmatische Haltung postulierten.⁷ Exonemos *rgb-f_cker* (2003) etwa lässt zahlreiche flimmernde Rechtecke unterschiedlichen Formats über den Bildschirm tanzen, deren Farbigkeit immer deutlicher aus den Grundfarben der Bildschirmübertragungen, nämlich Rot, Grün und Blau besteht. «Flickern» ist der technologische Terminus für die rasch wechselnde Lichtintensität. Der durch Auslassung einzelner Buchstaben zweideutige

⁴ <http://www.wwwwwww.jodi.org>; dies die Adresse der offiziellen Website von Jodi, auf der allerdings nicht alle ihre Arbeiten versammelt sind. Zahlreiche, insbesondere frühe Werke hosten sie auf jeweils eigenen Websites, deren Name aus einem zumeist unverständlichen Kürzel und ihrem Namen besteht. So etwa bei <http://404.jodi.org>: 404 ist ein häufig in Fehlermeldungen auftretender Code, der sich in dieser Arbeit als einzige Schrift auf einem farbigen Bildhintergrund zeigt. Ein Anklicken führt zu einer Liste kryptischer Bezeichnungen (z.B. «Bttr nvr thn lt.»), an deren Ende der blinkende Cursor zu einer Interaktivität einlädt, die gar nicht existiert. Anwählen lässt sich nur ein gleichzeitig in der oberen linken Bildecke blinkendes Rechteck, das einen schliesslich direkt auf die Ausgangsseite zurückbringt [03.2010].

⁵ <http://www.wwwwwww.jodi.org/betalab/index.html>, die Arbeit **betalab**, die auf der aktuellen Website verzeichnet ist, ist dafür ein gutes Beispiel. Während die erste Seite eine Kompilation von 3D-animierten Karten und Versatzstücken eines Quellcodes zeigt, führt ein Klick zu äusserst unterschiedlich gestalteten Unterseiten, eine verzeichnet lediglich eine Liste vierstelliger Zahlen, eine weitere bietet wechselnde Vogelporträts und auf wieder einer anderen sind Modellzeichnungen technischer Abläufe und der Prototyp einer einfachen Maschine in konstanter Rotation gezeigt [03.2010].

⁶ Das Interesse an der Isolation einzelner technischer Komponenten des Internets findet sich bereits in den ersten Netzarbeiten. So wurde nicht nur der frühe Zeichencode zum Informationsaustausch ASCII und die Programmiersprache zum bildgebenden Mittel (vgl. etwa auch bei Vuk Cosic, *Deep ASCII*, 1998 oder auch die von Christiane Paul 2002 im Whitney Museum organisierte Ausstellung **CODEDOC**, die sich ausschliesslich für die Umarbeitung der Codes interessiert hat), die Gestaltung des Desktop wurde thematisiert (vgl. die Arbeit *Desktop Is*, 1997 von Alexei Shulgin) oder auch die Anbindung von zusammengehörigen Informationen über eine gemeinsame bzw. mehrere unterschiedliche Website (vgl. dazu Olia Lialinas Arbeit *Agatha Appears*, 1997) war Gegen-

Titel (f_cker = fucker) spielt mit derbem Wortschatz an auf die unangenehme Wahrnehmungssituation.⁸ Mit einer Gruppe von Arbeiten, die unter dem Begriff «Data Visualisation» subsumiert werden kann, bringt **rgb f_cker** die sonst verborgene Datenübertragung an die Oberfläche und führt sie vor als eigenständige digitale Ästhetik.⁹

Der Maschinencharakter des Computers, seine generativen, vom Zufall geleiteten Möglichkeiten sind Eigenschaften, die von verschiedenen KünstlerInnen dazu genutzt wurden, den klassischen Kreativitätsbegriff zu hinterfragen oder zu ironisieren. Beat Brogles **onewordmovie** (2003) und Cornelia Sollfranks **net.art generator** (ab 1999) sind zwei Bilder generierende Arbeiten, die über eine minimale Interaktivität mit den NutzerInnen, der «Maschine» die Kreativität überlassen. Beide bieten auf einer einfach gegliederten Einstiegsseite den NutzerInnen die Möglichkeit, einen Begriff einzugeben, der als Suchbefehl in verschiedene Bildersuchmaschinen die mit diesem Begriff gekennzeichneten Files erfasst. **onewordmovie** stellt diese in einer schnell ablaufenden Bilderfolge, gleich einem Film, neu zusammen.¹⁰ In einem sich konstant erneuernden Loop wird eine schnell wechselnde Folge von je vier bis acht Einzelbildern abgespielt, die einmal generierten Filme werden gesammelt und bleiben auf der Website einsehbar. So willkürlich, wie die Bilder auf das Netz gelangen, so zufällig werden sie Teil eines unter einem Suchbegriff subsumierten Panoramas der digitalen Bilderflut.¹¹ Die Maschine und ihr unüberblickbares virtuelles Hinterland werden durch das konzeptuelle Gerüst des Künstlers Beat Brogle und schliesslich die individuelle Eingabe in die Form eines Films gezähmt.¹² **onewordmovie** repräsentiert mit den thematisch teils absurd anmutenden Bilderfolgen nicht nur einen Ausschnitt aus dem kollektiven digitalen Bilderschatz, sondern verweist auf seine Organisation im Netz, die weder zwingend logisch noch kontrollierbar ist.

2.2. ANGRIFF AUF BILD UND MAUS

Wiewohl Cornelia Sollfranks **net.art generator** nach demselben Grundprinzip funktioniert, zielt die Nähe ihrer entstandenen Produkte zu klassischen Kunstwerken auf einen fruchtbaren Konflikt mit den Bedingungen und Modalitäten des Kunstbetriebs.¹³ In zahlreichen Ausstellungen zeigte die Künstlerin denn auch computergenerierte Bilder gleichzeitig mit dem **net.art generator**, Fragen nach der künstlerischen Qualität dieser Bilder, Probleme der Urhebererschaft oder Überlegungen zum Werkbegriff waren

stand künstlerischer Reflexion.

⁷ Für das britische Kollektiv **Redundant Technology Initiative** ist Low Tech Programm. Vgl. www.lowtech.org [03.2010]. Im Jahr 2000 organisierte Justin Hoffmann in der Zürcher Shedhalle eine Ausstellung zur Thematik und illustrierte die Aktualität dieses Interesses anhand von Arbeiten von Sadie Benning, etoy, Critical Art Ensemble u.a..

⁸ <http://www.exonemo.com/rgb/indexE.html> [03.2010].

⁹ Den Begriff «Data Visualisation» entnehme ich Rachel Greene, *Internet Art*, London: Thames and Hudson, 2004, S.132-151. Sie subsumiert darunter etwa auch Arbeiten von Lisa Jevbratt, die Internet Protokolle visualisiert, ihnen aber ihren Informationsgehalt nur optisch entzieht, denn sie können weiterhin angeklickt werden.

¹⁰ Der Hinweis, woraus die Bilder generiert werden, findet sich neben vielen weiteren Informationen zur Arbeit auf der Website des **onewordmovie** selbst:

<http://www.onewordmovie.ch> [03.2010].

¹¹ Der problematische Begriff der Bilderflut wird von Brogle selbst auf der Website erwähnt. Er gibt an, diese mit seiner Arbeit nach einem User-orientierten Prinzip zu organisieren. Vgl. <http://www.onewordmovie.ch> [03.2010].

¹² Die Entwicklung eines konzeptuellen Gerüsts, das erst durch das Zutun des Users eine konkrete Gestalt einnimmt, vergleicht Philip Galanter mit der Arbeitsweise der Fluxus- und Happening KünstlerInnen. Vgl. Greene 2004 (wie Anm. 9), S.152. Verena Kuni bezeichnet Sollfranks Arbeiten als konzeptuell und setzt sie in die Tradition früherer Institutionskritik. Vgl. Verena Kuni, «Ganz automatisch ein Genie», in: **Net.art generator. Programmierte Verführung**, hrsg. vom Institut für moderne Kunst Nürnberg, Nürnberg: Verlag für moderne Kunst, 2004, S.70.

¹³ <http://net.art-generator.com/src/gen.html> [03.2010].

in der Folge nicht nur Nebenprodukte, sondern integrale Bestandteile der Installationen.¹⁴ Der Umstand, dass der **net.art generator** in fünffacher Ausführung besteht, die die Künstlerin jeweils in Zusammenarbeit mit unterschiedlichen Programmierern entworfen hat, ist weiteres Indiz für Sollfranks Bestrebungen, den Kreativitätsbegriff unter aktuellen Bedingungen neu zu entwickeln und zu bewerten.

Ein radikaler Angriff auf die Maschine selbst macht das japanische Künstlerduo Exonemo mit der **Danmatsumouse** (2007).¹⁵ Während auf dem Bildschirm unterschiedlichste physische Angriffe auf die Computermaus vorgeführt werden, wird allmählich klar, dass der Cursor das Sprachrohr dieser Malträtierung ist. Und noch etwas später wird offenkundig, dass erst, wenn die Verbindung ganz unterbrochen ist, der Cursor keine Bewegung mehr überträgt, das Ziel des Anschlags also erreicht ist. Die gewalttätige Trennung zwischen der real existierenden Maus und ihrem virtuellen Effekt ist eine ironische Anmerkung auf die Autonomie einer Maschine, die letztlich immer Ergebnis menschlicher Konstruktion ist.

3. DIE NEUE BENUTZERFREUNDLICHKEIT VON «TACTICAL MEDIA»

«The Digital Age exploded into existence», konstatiert die Medienkünstlerin Lynn Herschman Leeson 1996 und beschreibt damit die plötzliche und heftige Präsenz neuer Informations- und Kommunikationsformen Mitte der 1990er Jahre. In ähnlicher Weise wie künstlerische Arbeiten der 1960er und 1970er Jahre das Phänomen neuer Informationstechnologien gleichsam als materielle Grundlage nahmen und kritisch kommentierten, reagierte auch eine Community von Internet-interessierten Kulturarbeitenden auf die Omnipräsenz des World Wide Web.¹⁶ Die Faszination für die Möglichkeiten einer globalen, dezentralen und zugleich kostengünstigen Kommunikation findet sich denn auch bereits sehr früh in der Internetkunst. Bereits das gemeinhin als erste Netzarbeit bezeichnete Projekt **The World's First Collaborative Sentence** (1994) des amerikanischen Künstlers Douglas Davis operiert mit der Möglichkeit des virtuellen, von keiner übergeordneten Stelle kontrollierten Austausches.¹⁷ Als Beitrag zur Ausstellung **InterActions** (1967–81) richtete Davis den gerade erst in der Lehman College Art Gallery in New York eingerichteten Webserver zur Lancierung seines bis heute nicht abgeschlossenen Satzes ein.¹⁸ Die bald ebenfalls zu vernehmende Kritik seitens der KünstlerInnen bezog sich unter anderem auf die Kommerzialisierung der Kom-

¹⁴ Zwischen 1999 und 2004 wurde der **net.art generator** sechs Mal öffentlich gezeigt; in der Städtischen Galerie Bremen (1999) und im Rahmen der Sammlungsausstellung der Volksfürsorge in Hamburg (2003) waren gerahmte Ausdrücke der digital generierten Bildcollagen ausgestellt.

¹⁵ <http://exonemo.com/Danmatsumouse/indexE.html> [03.2010].

¹⁶ Zur Verwendung der Informations-technologien in der Kunst der 1960er und 1970er Jahren vgl. Sabeth Buchmann, **Denken gegen das Denken: Produktion, Technologie und Subjektivität bei Sol LeWitt, Yvonne Rainer und Hélio Oiticicia**, Berlin: b_books, 2007.

¹⁷ 1969 organisierte Jan van der Marck für das Museum of Contemporary Art in Chicago die Ausstellung **Art by Telephone**, wobei die zahlreichen, der Konzeptkunst zugerechneten Künstler das Telefon nicht nur als Kunstobjekt, sondern in seiner Funktion als Kommunikations-träger nutzten. Dieser Werkgruppe kann auch die Arbeit **Die Welt in 24 Stunden** (1982, präsentiert an der Ars Electronica) des kanadischen Künstlers Robert Adrian X zugerechnet werden. Unter Verwendung unterschiedlichster Telekommunikationsapparaturen stellte er über einen Zeitraum von 24 Stunden eine fortlaufende Kommunikation mit auf der ganzen Welt verstreuten Teilnehmern. Erinnert sei auch an Nam June Paiks Videoarbeit **Global Groove** (1973), die unter Einsatz zahlreicher technischer Spielereien die Idee der globalen TV-Landschaft in einem einzigen Film zusammenfassen wollte.

munikationstools durch grosse Unternehmen wie etwa die British Telecom. Dieser Thematik zuzurechnen ist etwa **Communication Creates Conflicts** (1995) des Netzkunstpioniers Heath Bunting, wobei er die nur scheinbar interaktiven Tools dieser Firmen adaptierte und sie für ein persönliches Gespräch mit den Nutzern umzugestalten versuchte.¹⁹ 2001 nehmen sich **Exonemo** mit **G-Spam** die mittlerweile rege genutzte Mailkultur zum Ausgangspunkt und nutzen die Hülle der verpönten Spam-Mails in Verbindung mit den beliebten elektronischen Grusspostkarten, um die Ambivalenz und die Risiken dieser Kommunikationsformen zu thematisieren.²⁰ Ihr Projekt bietet die Möglichkeit, ebendiese virtuellen Grüsse in der Form von Spam an Freunde zu verschicken, die – haben sie einen effizienten Firewall aktiviert – diese Freundlichkeit gar nie erhalten werden.

3.1. WENIGER UTOPIE, MEHR PRAGMATISMUS

Arbeiten wie jene von Birgit Kempker oder Marc Lee beziehen interaktive Elemente mit ein und liefern so auch Hinweise über die Verschiebung von utopischen Projektionen auf das Netz hin zu pragmatischen Perspektiven. Kempkers **Sphinx** (2004) und Lees Arbeiten insgesamt setzen teilnehmenden BetrachterInnen voraus, die sich nicht nur Durchklicken, sondern mit kleinen Beiträgen aktiv an der Gestaltung bzw. am Verlauf der Arbeit beteiligen. Wie Brogle und Sollfrank bietet auch Lee den UserInnen die Möglichkeit, die Arbeit nach einem von ihnen ausgewählten Begriff zu steuern. Nebst dieser Eingabe, die den Charakter der Arbeit, wenn auch nicht ihre grundsätzliche Beschaffenheit, entscheidend mitgestaltet, legen alle drei AutorInnen Optionen vor, die eine verfeinerte Ausgestaltung des Erscheinungsbildes zur Folge haben können. Beziehen sie sich bei Lees **Breaking the News** auf den Tonfall der Nachrichtenmeldungen, lassen sich bei Sollfrank und Brogle technische Details wie etwa die Anzahl der zu einem neuen Bild generierten Einzelbilder beim **net.art generator** bzw. die Menge der zu einem Loop zusammengeschlossenen Images beim **onewordmovie** mitbestimmen. Entstehen bei Sollfrank gesampelte, in ihrer Erscheinung aber konventionelle Bilder, so sind es bei Brogle Filme, die erst dann beendet sind, wenn die Suchmaschine keine neuen Bilder mehr findet.²¹ Beide adaptieren durch kleine Ergänzungen die Logik der populären Suchmaschine. Die insbesondere auf der die Arbeit hostenden Website zusätzlich angebotenen Optionen wie etwa «Hitlist», «Favorites» oder «Send a movie to a friend» befreit die künstlerische Intention von jener politischen Radikalität, wie sie mit dem Begriff «Tactical Media» verknüpft ist.²² Das subkulturelle Vokabular ist einer Benutzerfreundlichkeit gewichen, die sich nicht nur stärker und deutlicher am Konsumenten orientiert, sondern auch ein weniger spezialisiertes Publikum anspricht. Deshalb scheint es mir auch wenig sinnvoll, von einer «Entpolitisierung» zu

¹⁸ <http://artport.whitney.org/collection/davis/Sentence/sentence1.html> [03.2010]. Bereits ein Jahr nach der Initiierung des Projektes wurde die Arbeit vom Whitney Museum angekauft und läuft seither auf dessen Server. Die Möglichkeiten der Eingabe wurden im Laufe der Zeit den technischen Möglichkeiten angepasst, mittlerweile können auch Audio- und Videomaterialien eingefügt werden. Vgl. Douglas Davis im Interview mit Tilman Baumgärtel, **net.art 2.0. Neue Materialien zur Netzkunst**, Nürnberg: Verlag für moderne Kunst, 2001, S.60.

¹⁹ <http://www.irational.org/cybercafe/tokyo/> [03.2010].

²⁰ <http://www.exonemo.com/G-spam/index.html> [03.2010].

²¹ Vgl. die Angaben von Brogle und Zimmermann auf www.onewordmovie.ch, unter dem Link **concept** [03.2010], zu Marc Lees Arbeit **Breaking the News** <http://www.oamos.com> [03.2010].

sprechen; der Verlust der utopischen Projektionen geht mit einer faktischen Demokratisierung des Auftrittes einher. Dass dies durchaus im Interesse der KünstlerInnen selbst sein kann, belegt Sollfranks Idee, die im **net.art generator** entstandenen Bilder z.B. über den Möbelgrossverteiler IKEA zu vertreiben.²³

3.2. DIE GLEICHZEITIGKEIT VON POPULARITÄT UND SUBVERSION

Die Verbindung von Popularität und subversiver Nutzung ist Grundlage der Arbeiten von Marc Lee. Seinem Interesse für Internet-News verpflichtet, adaptiert und manipuliert er die Ästhetik und Benutzermodalitäten populärer Nachrichtenseiten. Auf der fiktiven Newsseite **Loogie.net NEWS** (erste Version 2004) werden über frei wählbare Suchbegriffe neue Nachrichtenmeldungen generiert, die, erneut ins Netz eingespeist, in der virtuellen Realität effektive Wirksamkeit entfalten.²⁴ Dieser subversive Akt ist dem in den späten 1990er Jahren an Bedeutung gewinnenden strategischen Umgang mit Massenmedien verpflichtet, der mit dem erwähnten Begriff der «tactical media» gefasst wurde. In der drei Jahre später entstandenen Arbeit **Breaking the News – Be a News-Jockey** (2007) ist dieses Erbe weiterhin spürbar, die ketzerische Verarbeitung bestehender Internet-News wird nun jedoch karikierend vorgeführt und hat keinen Rückkoppelungseffekt auf Meldungen in bestehende News-Websites mehr. Der **News Jockey** generiert auf Basis der Eingabe von einzelnen Worten oder Satzfragmenten eine neue Nachrichtensendung, indem er das Internet unter dem entsprechenden Schlagwort durchsucht und aus den gefundenen Versatzstücken eine nach individuellen Bedürfnissen modifizierbare Bild-, Text- und Toncollage zusammenstellt. Doch nicht nur die inhaltliche Ausrichtung der Informationen kann bestimmt werden, auch der Tonfall ist den Interessen entsprechend nach den Optionen kritisch, informativ oder unterhaltsam anwählbar. Zusammen mit den trickfilmartigen grafischen Elementen und den Veränderungen von Grösse und Vervielfachung einzelner Bildfragmente wird die interpretierende Geste des **News Jockey** transparent. Marc Lee spottet dem Lockruf der Live-Schaltung, heute gängiges Werbeargument für TV-Formate, durch die Zersetzung des Materials und dessen wilder Rekonstruktion mit ästhetischen Argumenten. Im Gegensatz zu Vuk Cosics **Net.art per se (CNN Interactive)** (1996), einer der ersten künstlerischen Adaptionen einer Mainstream-Website, intendieren Lees Arbeiten nicht einen gezielten Angriff auf effektiv agierende Marktführer, sondern führen in spielerischer Form ihre Ästhetik und Argumentationsweisen vor.²⁵

²² Der Begriff «Tactical Media» geht auf Ausführungen des Historikers und Philosophen Michel de Certeau zurück; er schlug ihn vor in *Die Kunst des Handelns* (frz. *Arts de Faire*, 1980) im Rahmen seiner Analyse des Konsumentenverhaltens. Damit bezeichnete er die Möglichkeit eines kreativ-subversiven Nutzens hegemonialer Vorgaben und Positionen. Im Verlaufe der 1990er Jahre wurde «Tactical Media» im Zusammenhang mit einem politischen Aktivismus gebracht, der auf Machtpositionen zielt und dabei nicht selten deren Strategien adaptiert. 1997 verfassten Geert Lovink und David Garcia das Manifest *The ABC of Tactical Media* (http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors2/garcia-lovinktext.html), das anlässlich der Lancierung der Website **Tactical Media Network** auf dieser publiziert wurde, vgl. <http://www.waag.org/project/tm> [03.2010].

²³ Diese Idee äusserte die Künstlerin anlässlich der Vorstellung ihrer Arbeiten am Eröffnungskongress des Forschungsprojektes **Owning Online Art** im Juni 2007. Vgl. <http://www.oaart.ch/konferenz230607/index.html> [03.2010].

²⁴ <http://www.igoi.net/index.php/Loogie/NetNEWS> [03.2010].

²⁵ <http://www.ljudmila.org/naps/cnn/cnn.htm> [03.2010].

4. ANTIAUTORITÄRE GESTEN UND ANIMIERTE POESIE – ERZÄHLEN IM HYPERTEXT

Das Interesse von NetzkünstlerInnen für die Möglichkeiten des Erzählens im virtuellen Raum korrelierte mit virulent geführten Debatten um narrative Modelle in der Kunst. Die aus der Literatur bekannten Methoden der Narration bezog die Kunstgeschichtsschreibung fachspezifisch auf ästhetische Fragestellungen. Während etwa in der Malerei die paradoxe Gleichzeitigkeit von einem festgehaltenen Ausschnitt und dessen erzählerischem Potenzial diskutiert wurde, zeigte sich die Ausgangslage für die Kunst der neuen Medien grundsätzlich anders.²⁶ Trotz ihrer Zuschreibung zum Feld der bildenden Künste teilen diese viel mehr die narrativen Möglichkeiten von Literatur und Film sowie deren kritische Reflexionen. Diese wiederum teilen sie mit kulturphilosophischen Diskussionen, die in jüngerer Zeit mit Metaphern wie Rhizom, Netzwerk oder Hyperkultur für die verknotete und wenig lineare Beschaffenheit sämtlicher gesellschaftlicher Systeme plädiert. Die Spezialistin für neue Medien, Söke Dinkla, rekurriert in ihren Schilderungen zu narrativen Strategien im virtuellen Raum genau auf diese post-strukturalistisch geprägten Begrifflichkeiten und behauptet, dass erst «der Wandel vom analogen zum digitalen Medium [...] den grundlegenden Zweifel, an dem, was wirklich ist, und die Suche nach veränderten Möglichkeiten der Repräsentation von Wirklichkeit verständlich» machen würden.²⁷

Olia Lialinas frühe Arbeit **My Boyfriend Came Back from the War** (1996) bestätigt Dinklas Diagnose, indem die Erzählung die Möglichkeitsform annimmt. Die Geschichte schildert die Begegnung eines Paares, das sich nach einer langen kriegsbedingten Trennung wieder sieht.²⁸ Mittels Frame-Technologie, die eine individuell aktivierbare Aufteilung des Bildschirms ermöglicht, entwirft Lialina einen Dialog zwischen den beiden Personen, der die Schwierigkeit der erneuten Annäherung allein durch die stakkatoähnlichen Sätze augenscheinlich macht. Die Sprecherposition bleibt dabei immer unklar, lediglich einzelne Aussagen lassen Vermutungen zu, ob er oder sie sich mitteilt. So tapen sich die BetrachterInnen nicht nur mittels Maus, aktive Flächen suchend, über den zunehmend in einzelne Quadrate zergliederten Bildschirm. Auch bewegen sie sich durch eine optisch zwar übersichtlich gestaltete, erzählerisch aber mehrschichtig angelegte Geschichte, in der die Hilflosigkeit des Paares angesichts ihrer plötzlichen Nähe und sein Ringen um Worte eine konzeptuelle Entsprechung findet im suchenden Vorwärtstasten. Obwohl die BetrachterInnen den Strang der Erzählung ihrer Neugier folgend aufdecken können, sind die frei bestimmbaren Optionen den technischen Entwicklungen entsprechend darauf beschränkt, eine

²⁶ Seit ihren Anfängen basiert die künstlerische Verarbeitung von inhaltlichen Stoffen auf Geschichten, so der Kunsthistoriker Wolfgang Kemp. Die Herausbildung ikonographischer Codes und Modalitäten diente der garantierten Lesbarkeit der Erzählung, die sich notgedrungen nur durch einen einzigen Augenblick repräsentieren liess. Wolfgang Kemp, «Über Bilderzählungen», in: Michael Glasmeier (Hrsg.), **Erzählen. Eine Anthologie**, Ostfildern: Cantz Verlag, 1994, S. 55–69.

²⁷ Söke Dinkla, «Virtuelle Narrationen. Von der Krise des Erzählens zur neuen Narration als mentales Möglichkeitsfeld», in: Rudolf Frieeling/Dieter Daniels, **Medien Kunst Netz. Medienkunst im Überblick**, Wien, New York: Springer, 2004, S. 253.

²⁸ <http://www.teleportacia.org/war/war.html> [03.2010]. Ohne autobiografisch zu sein ist es naheliegend, dass Lialina die Thematik an den damals für Russland aktuellen Tschetschenien-Konflikt anbindet. Die Erzählung selbst gibt darüber aber keine Auskunft.

lineare Logik der Narration zu vermeiden. Dennoch ist diese Struktur als antiautoritäre Geste zu lesen, die nicht – wie es der häufig vorgetragene Vergleich zu Sergej Eisensteins Technik der Parallelmontage suggeriert – mit den Mitteln einer dramatischen Beschleunigung arbeitet, sondern der Komplexität der Situation Rechnung tragend das Suchen nach Worten zum inhaltlichen und gestalterischen Prinzip erhebt.²⁹ Fast antagonistisch muten vor diesem Hintergrund die Arbeiten des koreanischen Duos Young-Hae Chang Heavy Industries an, die gerade das Prinzip der Linearität und der dramatischen Entwicklung einer Geschichte durch rhythmische Gestaltung zusätzlich betonen. So etwa in **The End**, einer von gegenwärtig 40 auf der offiziellen Website einsehbaren «text-based animations». ³⁰ Nach dem üblichen Intro, in dem gleich dem Film von zehn nach eins zurückgezählt wird, beginnt die Erzählung – so scheint es – von hinten: «The End» steht geschrieben, die Formel, die gemeinhin das Ende des Films markiert. Die darauf folgenden Satzfragmente machen bald klar, dass die Geschichte hier erst beginnt und womöglich bald eskalieren wird. Rhythmisch abgestimmt auf die jazzige Begleitmusik wird die Trennung eines Liebespaares in Dialogform wiedergegeben. Was vorerst als eine friedliche Vereinbarung aussieht, wird bald zum Schlagabtausch zwischen zwei wütenden und verletzten Individuen, die am Ende gar zuschlagen.³¹ Die Musik unterstützt die Dramatik durch Steigerung der Lautstärke, Intensität und Geschwindigkeit, versiegt konsequenterweise nach dem gewalttätigen Zuschlagen der Frau, das gleichsam dem Ende der Kurzgeschichte entspricht. Das gestalterische und kompositorische Prinzip dieser Arbeit findet sich als strukturelle Grundlage und gleichsam als Markenzeichen in nahezu sämtlichen Animationen von Young-Hae Chang Heavy Industries. Die Inhalte der Geschichten und ihre Quellen unterscheiden sich mitunter ganz grundsätzlich, die Umsetzung reflektiert – trotz gleich bleibendem Gerüst – jedoch immer die spezifische Thematik. **Cunningus in North Korea** kombiniert in einer ironisch gebrochenen Erzählung die politische Propaganda Nordkoreas mit der Idee der sexuellen Befreiung durch die staatlich postulierte Gleichheit aller Menschen. Der Text mimt einen populärwissenschaftlichen Vortrag, den Young-Hae Chang Heavy Industries scheinbar auf Einladung des nordkoreanischen Diktators Kim Jong-Il – dies ist den einleitenden Worten zu entnehmen – vor einem nordkoreanischen Publikum hält.³² Die unterlegte Musik ist beschwingt und mit funkigen Elementen durchsetzt, der Text mit roten und vereinzelt auch schwarzen Balken unterlegt, und das wechselnde Format der Worte pointieren den ironischen Ton des Auftritts. Absurd anmutende Aphorismen wie beispielsweise «Dialektischer Sex + Gender = glückliches Volk» oder auch die Bemerkung zur bourgeoise bedingten sexuellen Hemmung

²⁹ Den Vergleich stellte etwa Lev Manovich in seinem Aufsatz «Behind the Screen», unter <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-1-9707/msg00119.html> [03.2010]. Tilman Baumgärtel bringt die Parallelmontage in einem Interview mit Lialina ein ohne dass diese in der Folge darauf eingeht. Vgl. Tilman Baumgärtel, **net.art** 1999, Nürnberg: Verlag für moderne Kunst, S.129.

³⁰ Mit diesem sprechenden Kürzel wird die Arbeit des Duos unter ihrem Eintrag bei Wikipedia benannt. Die Adresse ihrer Homepage lautet: <http://www.yhchang.com> [03.2010].

³¹ http://www.yhchang.com/THE_END.html [03.2010].

³² http://www.yhchang.com/CUNNINGUS_IN_NORDKOREA.html [03.2010] ist eine der wenigen Arbeiten, die auch in deutscher Sprache vorliegt. Die meisten anderen sind in englischer und/oder koreanischer Sprache auf der Website einsehbar. Nach Angaben des Duos produzieren sie die meisten Geschichten vorerst in Englisch, dies auch, weil das Mitglied Mark Voge aus den USA stammt. Vgl. <http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2005/2/Yoo/index-engl.htm> [03.2010].

der südkoreanischen Bevölkerung sind Kommentare aus einer ungewohnten Perspektive auf eine politisch erstarrte und selbstzufriedene Nation. Young-Hae Changs Interpretation dieser Situation oszilliert zwischen karikierenden und zynisch anmutenden Kommentaren, deren enttabuisierende Form in gleicher Weise von den Verboten im Norden und Süden Koreas berichten.

Birgit Kempfers **Sphinx**³³ interessiert sich – ähnlich wie Lialinas vielschichtiger Dialog – für eine narrative Struktur, in der die Position des Erzählenden destabilisiert wird. Dies zum Einen, indem die Sphinx zusehends von der Maschine abgelöst wird, zum Anderen durch die radikale Verabschiedung einer Metaerzählung. Die Autorschaft konstituiert sich aus Fragenden und Antwortenden, die in kollaborativer Kommunikation erzählerische Fragmente erzeugen, unter Verzicht auf eine übergeordnete Sinnstruktur.³⁴ Die netzbasierte Kommunikation zwischen den multiplen AutorInnen ergibt ein flechtenartiges und kontinuierlich weiter wucherndes Gewebe von Fragen und Antworten, die nur lose oder kaum verbunden die Gleichzeitigkeit unterschiedlichster Positionen vorführt.

Das Interesse an medienspezifischen narrativen Möglichkeiten hat, wie die Beispiele zeigen, die konstitutive Funktion zumeist aufgegeben. Jüngere Werke setzen sich spielerisch mit den medialen Bedingungen des Internets auseinander, dies häufig ganz ohne aufklärerischen Impetus.³⁵ Der saloppe Hinweis von Young-Hae Chang Heavy Industries zur Wahl ihres Mediums – «Net art is relatively cheap to make, and you don't need a studio for all your unsold works»³⁶ – unterstreicht nicht nur diese Beobachtung. Sie zeugt gleichzeitig von aktuellen künstlerischen Produktionsbedingungen, in denen mediale Entscheidungen nicht rein künstlerischer Natur sind.

5. ARBEIT AM WERKBEGRIFF

Young-Hae Chang Heavy Industries weist eine rege internationale Ausstellungstätigkeit vor, die sich keineswegs beschränkt auf spezialisierte, neuen Medien vorbehaltene Kunstforen. Ihre Arbeiten erfahren dabei selten einschneidende Veränderungen: Anstelle des Computerbildschirms tritt mitunter der Flachbildschirm, vereinzelt eine vergrößerte Beamer-Projektion. Die Werke selbst bleiben unverseht in Ablauf und Komposition. Marc Lee konzipiert seine Projekte häufig bereits für den Ausstellungskontext, sie sind daher nicht selten in einer raumgreifenden Installation zu sehen, innerhalb der sich die BesucherInnen von sich konstant erneuernden Nachrichtencollagen umgeben sehen.³⁷ Exonemo agieren grundsätzlich im virtuellen und realen Raum gleichzeitig und machen genau diese Verbindung zum Gegenstand zahlreicher Arbeiten.³⁸

³³ <http://www.xcult.org/sphinx/index.html>.

³⁴ Die Verabschiedung «grosser Erzählentwürfe» bezeichnet Söke Dinkla als ein zentrales Interesse postmoderner Kunst. Vgl. Dinkla 2004 (wie Anm. 27), S. 252/3.

³⁵ Diese Entwicklung teilt die Netzkunst mit der Video- und der Performance-Kunst. Setzten sich die Kunstschaaffenden anfänglich meist intensiv und fokussiert mit den spezifischen Konditionen des Mediums auseinander, erweiterte sich diese Perspektive häufig zu einem pragmatischeren Nutzen der unterschiedlichen Medien. Anschauliches Beispiel einer solchen künstlerischen Entwicklung zeigt Dan Grahams Werkkomplex. Vgl. Brian Wallis (Hrsg.), **Rock my Religion. Writings and Art Projects 1965-1990**, Massachusetts: MIT, 1993.

³⁶ <http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2005/2/Yoo/index-engl.htm> [03.2010].

³⁷ <http://www.igol.net/> [03.2010]. Auf Marc Lees Website sind Video- und Fotodokumentationen diverser Ausstellungen einzusehen.

³⁸ Vgl. etwa ihre Ausstellung im Basler Plug.in, 2. Juni bis 14. September 2008



Beat Brogle, *Iconic Flow*, 2005 Installation im Swisscom Business Park, Köniz/Bern

Cornelia Sollfrank hat für den **net.art generator** diverse Umsetzungen für die öffentliche Präsentation gefunden: In der Städtischen Galerie Bremen (1999) sowie in der Sammlungsausstellung der Volksfürsorge Hamburg (2003) und im Tinguely Museum (Kunstmaschinen - Maschinenkunst, 2008) zeigte sie nebst einer Computerstation auch digital generierte Bildercollagen. Beat Brogle, der neben seinen computergestützten Projekten auch Videos und Installationen herstellt, ist mit einer Verarbeitung für den dreidimensionalen Raum vertraut. Die Arbeit **Iconic Flow**, die er als Kunst am Bau-Projekt für den Swisscom-Business-Park in Köniz 2006 realisierte, steht inhaltlich und formal in loser Anlehnung zu **onewordmovie**. Die im Eingangsbereich angebrachten 28 Plasma-Bildschirme zeigen nach dem Prinzip des **onewordmovie** Kurzfilme mit Zufallsbildern aus dem Internet, die Eingabe der Suchbegriffe lassen sich via SMS steuern.³⁹

Diese Adaptionen der Arbeiten an den jeweils spezifischen Kontext wird von den KünstlerInnen nicht als Verlegenheitslösung erachtet. Vielmehr ist sie Teil ihrer Aktivitäten, die, ob im Netz oder im realen Raum, in Abstimmung mit den vorliegenden Bedingungen geschehen muss. Denn während das Netz durch seine technischen Bedingtheiten einen reflektierten Umgang damit voraussetzt, hat die Expansion in den Ausstellungsraum notwendigerweise den

³⁹ Während die Online-Version keine Restriktionen kennt, werden bei der Installation in der Swisscom sexualisierte oder erotische Begriffe unterdrückt.

⁴⁰ Die Ausstellung **net.condition. Art and Global Media** (2001) wird zwei Jahre später von Julian Stallabrass als erster Versuch einer Historisierung von Netzkunst bezeichnet. Vgl. Julian Stallabrass, **The Online Clash of Culture and Commerce**, London: Tate, 2003, S.126.

Einbezug dessen Parameter zur Folge. NetzkünstlerInnen agieren also mit einem situativen Werkverständnis, das Kontextsensibilität, Offenheit und Prozessorientiertheit ins Zentrum stellt. Topoi wie die Immaterialität von netzbasierter Kunst, wie sie etwa von Thimothee Druckerey und Peter Weibel in ihrer Ausstellung **Net Condition** als grundlegendes Kriterium benannt wurden, sind demnach eher Mystifizierung einer künstlerischen Praxis als Beschreibung der aktuellen Produktionen.⁴⁰ Genau der entspannte Umgang der Netzkunstschaaffenden mit dem Werkbegriff und der Materialität der Arbeiten ist es, der die Vorstellung einer Kunstfertigkeit – die ureigenste künstlerische Kompetenz – grundlegend umwertet. Die Radikalität der Haltung ergibt sich aus dem situativen Gebrauch materieller Grundlagen, die sich dadurch einer Essentialisierung, wie sie von einem Zweig der Medientheorie verlangt und behauptet wird verweigern. Diese Geste bleibt auch ein Potenzial, weil sie von der Rezeption dieselbe Flexibilität erfordert und die Arbeiten sich dadurch einer reduktionistischen Interpretation entlang von Kriterien wie Handschrift oder ausschliesslich spezifischen Fachkenntnissen verweigern. Damit hinterfragt und destabilisiert netzbasierte Kunst nicht nur diverse Parameter der Kunstproduktion – so etwa die Konzentration auf ein klar eingrenzbare Werkverständnis oder die Vorstellung einer hauptsächlich reflektiven Betrachterhaltung –, sondern irritiert ebenso die Kunstkritik und -geschichte. Diese, der Autonomie der Kunst und den daraus folgenden Konsequenzen verpflichtet, sieht sich einer Kunstproduktion gegenüber, die die Abhängigkeit der kreativen Praxis von den diversen technologischen, gesellschaftlichen und institutionellen Bedingtheiten selbstbewusst aufgreift und vorführt. Die zögerliche Einbindung der Netzkunst in den traditionellen Kunstbetrieb ist demnach auch Zeichen von dessen beharrlichem Insistieren auf Grundlagen, mit denen die Unabhängigkeit der Kunst in der Gesellschaft scheinbar garantiert wird.

RACHEL MADER

ist Kunsthistorikerin und Projektleiterin von **Kunst als Unternehmen – Kreative Praxis und Kulturpolitik seit 1980** (2009–12); von 2002–09 war sie wissenschaftliche Mitarbeiterin an der ZHdK (IFCAR) sowie an den Universitäten Bern und Zürich. Forschung und wissenschaftliche Publikationen zu Gegenwartskunst, Kunstbetrieb, Kunstförderung und Kulturpolitik, Ambivalenz als künstlerische Strategie, feministische Kunstgeschichte, Wissenschaftskritik. Rachel Mader engagiert sich darüber hinaus als Mentorin an Kunsthochschulen, begleitet Forschungsprojekte (**Owning Online Art – Study for a Netart Gallery**) und arbeitet als Kritikerin und Kuratorin; seit 2008 Stiftungsratsmitglied Stiftung GegenwART, Kunstmuseum Bern.