

## Kommentare aus dem Offside – Netzkunst und das Kunstsystem

Die Abkoppelung der Medienkunst vom hegemonialen Kunstbetrieb ist nach wie vor deutlich sichtbar, sie zeigt sich an den Orten ihrer Präsentation genauso wie in den Foren ihrer Besprechung. Ich meine, dass diese Trennung nicht Konsequenz der künstlerischen Auseinandersetzung mit den Neuen Medien ist, sondern vielmehr Ergebnis pragmatischer Initiativen und medientheoretischer Reflexionen. Dass also dem ‚Eigensinn des Materials‘ keine fundamentale, sondern lediglich eine spezifizierende Funktion zugeordnet werden muss.<sup>1</sup> Das Bemühen darum der Medienkunst einen angemessenen Ort im Kunstsystem und im Diskurs zuzugestehen 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.<sup>2</sup> In vier thematisch fokussierten Kapiteln werden die Netzkunstarbeiten also nicht nur als Einzelwerke analysiert, sondern danach eingeordnet, inwiefern, wo und wie Überschneidungen zu kunsthistorischen Debatten bestehen oder aber ein Spezialistendiskurs bedient wird, der technische Fachkenntnisse zur grundlegenden Voraussetzung einer Rezeption macht.<sup>3</sup> In abschliessenden Überlegungen wird danach gefragt, inwiefern die Sperrigkeit des Materials eine Auseinandersetzung mit dem künstlerischen Werkbegriff provoziert, die exemplarisch für die aktuelle künstlerische Produktion und ihre Aufnahme im Betrieb stehen kann. Daraus folgt die für diesen Text leitende These, dass Netzkunst und ihre Rezeption immer auch einen Kommentar auf die Funktionsweise des Kunstsystems ist.

---

<sup>1</sup> Der Begriff ‚Eigensinn des Materials‘ entnehme ich in loser Anlehnung an Giaco Schiessers Ausführungen zum Verhältnis von Medien und Künsten insgesamt. Vgl. Giaco Schiesser, ‚Arbeit am und mit Eigensinn‘, in: Fleischmann, Monika; Reinhard, Ulrike (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: Im Zentrum der Peripherie. Kunstvermittlung und Vermittlungskunst in den 90er Jahren, hrsg. von Marius Babias, Dresden, Basel: Verlag der Kunst, 1995, S. 79-102.

<sup>2</sup> Yvonne Volkart, ‚Durchstreifen und Neuvermessen. 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.

<sup>3</sup> Felix Stalder hat darauf hingewiesen, 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 Vermittlungspotential: „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.

Wenn darum am Schluss des Textes vom Werkbegriff ausgehend Netzkunst und ihre spezifische Position im Kunstbetrieb beleuchtet wird, dann vor dem Interesse, darüber auch dessen Verfasstheit zu beschreiben.

### Kreatives Programmieren und aktives Betrachten – Herausforderungen an die Kunstrezeption

Gerade mal zwei Minuten betrachten MuseumsbesucherInnen durchschnittlich ein Bild, eine Zeitspanne innerhalb der kaum je eine der zahlreichen Netzkunstarbeiten in ganzer Länge erschlossen werden kann. Denn operieren die einen gleich Film- oder Videoarbeiten mit einem linear in sich geschlossenen Ablauf (z.B. Young-Hae Chang oder auch Beat Brogles *One Word Movie*) der meist länger als zwei Minuten dauert, so entwerfen viele andere, die Möglichkeiten des Internet ausnutzend, Arbeiten, die lediglich mittels anhaltendem Durchklicken in ihrer Ganzheit betrachtet werden können. Die im Ausstellungskontext hochgradig konditionierte Betrachterhaltung wird im Umfeld der Netzkunst denn auch in mindestens zweifacher Hinsicht herausgefordert: nicht nur muss die passive und auf Kontemplation ausgerichtete Betrachterposition verabschiedet werden, auch ist in vielen Fällen das Umfeld nicht die genormte Ruhe des Museums, sondern das unübersichtliche Datenmeer des WorldWideWeb. Dass sich KünstlerInnen angesichts dieser Ausgangslage entschliessen Hilfestellungen für den Einstieg in die Arbeiten zur Verfügung zu stellen ist ein jüngeres Phänomen. In vielen der frühen Arbeiten werden erläuternde Hinweise verweigert. Obwohl sie keine über den Normalgebrauch hinausreichenden Computer-Kenntnisse voraussetzen, so erfordern sie doch ein Insistieren etwa dann, wenn wie bei Jodi jeder Klick lediglich ein neuer Tanz grafischer Elemente auf dem Bildschirm auslöst oder eine Error-Meldung erscheint.<sup>4</sup> Jodi führt die mittlerweile selbstverständlich gewordenen und 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 Anklicken dieser führt zu einer neuen Seite, die wiederum in keinem narrativ logischen Zusammenhang mit der vorangehenden steht, sondern lediglich in geordneter

---

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

Manier zumeist neue Ziffern, grafische Zeichen oder einfach Abbildungen zeigt.<sup>5</sup> Dadurch werden in unterschiedlicher Verarbeitung die Programmiersprache, der Quellcode oder allgemeiner die verdeckten Informationen des Internet an die Oberfläche gebracht, ein Vorgehen, das in diversen frühen Netzarbeiten verwendet wurde und womit auf die Problematik latent mitlaufender Protokolle hingewiesen werden sollte.<sup>6</sup>

### *Back to the roots: Low Tech und minimale Interaktion*

Nicht selten resultierte aus der Visualisierung dieser elementaren Daten eine Ästhetik, die weit hinter den Möglichkeiten des Internet zurückstand und deshalb unter dem Terminus *Low Tech* von KünstlerInnen gleichsam als programmatische Haltung postuliert wurde und vielfältige Formen annehmen konnte.<sup>7</sup> Exonemos *rgb-f\_cker* (2003) etwa lässt zahlreiche unterschiedlich grosse flimmernde Rechtecke über den Bildschirm tanzen, deren Farbigkeit immer deutlicher aus den Grundfarben der Bildschirmübertragungen, nämlich rot grün und blau besteht. Flickern ist der technologische Fachterminus für die wechselnde Lichtintensität, die ein Flackern zur Folge hat. Der durch Auslassung einzelner Buchstaben zweideutige Titel (*f\_cker* = *fucker*) spielt mit derbem Wortschatz auf die dadurch entstehende unangenehme Wahrnehmungssituation an.<sup>8</sup> Mit einer Gruppe von Arbeiten, die unter dem Begriff der *Data Visualisation* subsumiert werden kann, teilt *rgb f\_cker* die Geste verborgene, meist technische Informationen der digitalen Datenübertragung an die Oberfläche zu bringen und deren konstante Existenz nicht nur darzulegen, sondern als Potential für eine eigenständige digitale Ästhetik vorzustellen.<sup>9</sup>

---

<sup>5</sup> <http://www.jodi.org/betalab/index.html>, die Arbeit *betalab*, die auf der aktuellen (2.9.2008) 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 Vogelporraits und auf wieder einer anderen sind Modellzeichnungen technischer Abläufe und der Prototyp einer einfachen Maschine in konstanter Rotation gezeigt.

<sup>6</sup> Das Interesse an der Isolation einzelner technischer Komponenten des Internet 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 Gegenstand künstlerischer Reflexion.

<sup>7</sup> Das britische Kollektiv *Redundant Technology Initiative* hat sich die Idee des *Low Tech* zur Grundlage seines Arbeitens genommen. Vgl. [www.lowtech.org](http://www.lowtech.org). Im 2000 organisierte Justin Hoffmann in der Shedhalle eine Ausstellung zur Thematik des ‚Low Tech‘, in die Aktualität dieses Interesses anhand von Arbeiten von Sadie Benning, etoy, dem Critical Art Ensemble und anderen vorgeführt wurde.

<sup>8</sup> <http://www.exonemo.com/rgb/indexE.html>

<sup>9</sup> Der Begriff der *Data Visualisation* entnehme ich der Publikation von Rachel Greene, darunter versammelt sie auch Arbeiten wie diejenige von Lisa Jevbratt, die Internet Protokolle visualisiert, ihnen aber ihren

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 bildergenerierende Arbeiten, die über eine minimale Interaktivität mit dem Nutzer, der Maschine die Kreativität überlassen. Beide bieten auf einer einfach und klar gegliederten Einstiegsseite den Nutzern die Möglichkeit einen Begriff einzugeben, nach dem in verschiedenen Bildersuchmaschinen die mit diesem Begriff gekennzeichneten Bilder gesucht und im *onewordmovie* in einer schnell ablaufenden Bilderfolge, gleich einem Film, neu zusammengestellt werden.<sup>10</sup> 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 sind auf der Website für weitere BesucherInnen einsehbar. Genauso willkürlich, wie die Bilder auf das Netz gelangen, genauso zufällig werden sie im *onewordmovie* Teil eines unter einem Stichwort subsumierten Panoramas der digitalen Bilderflut.<sup>11</sup> 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 Filmes gezähmt.<sup>12</sup> *Onewordmovie* repräsentiert mit der thematisch teils absurd anmutenden Bilderfolgen nicht nur einen Ausschnitt aus dem kollektiven digitalen Bilderschatz, sondern verweist auf die Organisation dieses im Netz, die weder zwingend logisch, noch kontrollierbar ist.

### *Vielfältige Angriffe*

Wiewohl Cornelia Sollfranks *net.art generator* nach demselben Grundprinzip funktioniert, beabsichtigt sie mit der Nähe der entstandenen Produkten zu klassischen Kunstwerken in einen fruchtbaren Konflikt mit den Bedingungen und Modalitäten des Kunstbetriebes zu treten. In zahlreichen Ausstellungen hat die Künstlerin denn auch computergenerierte Bilder gleichzeitig mit dem *net.art generator* präsentiert, Fragen nach der künstlerischen

---

Informationsgehalt nur optisch entzieht, denn sie können weiterhin angeklickt werden. Greene 2004, S. 132-151.

<sup>10</sup> Der Hinweis woraus die Bilder generiert werden findet sich neben vielen weiteren Informationen zur Arbeit auf der Website des *OneWordMovie* selbst: [www.onewordmovie.ch](http://www.onewordmovie.ch).

<sup>11</sup> 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. [www.onewordmovie.ch](http://www.onewordmovie.ch).

<sup>12</sup> Die Entwicklung eines konzeptuellen Gerüsts durch die KünstlerInnen, 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, S. 152. Die Kunsthistorikerin Verena Kuni bezeichnet Sollfranks Arbeiten als konzeptuell und setzt es so in die Tradition früher 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.

Qualität dieser Bilder, Probleme der Urheberschaft oder Überlegungen zum Werkbegriff waren in der Folge nicht nur Nebenprodukte, sondern integraler Bestandteil der Installationen.<sup>13</sup> Der Umstand, dass der *net.art generator* in fünffacher Ausführung besteht, die Sollfrank jeweils in Zusammenarbeit mit unterschiedlichen Programmierern entworfen hat, ist weiterer Bestandteil von Sollfranks Bestrebungen, den Kreativitätsbegriff unter aktuellen Bedingungen neu zu entwickeln und bewerten.

Ein radikaler Angriff auf die Maschine selbst macht das japanische Künstlerduo Exonemo mit der *Danmatsumouse* (2007). Während auf dem Bildschirm unterschiedlichste physische Angriffen auf die Computermouse vorgeführt werden, wird erst langsam 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 erreicht ist. Die gewalttätige Trennung zwischen der real existierenden Mouse und ihrem virtuellen Effekt ist eine ironische Anmerkung auf die Autonomie einer Maschine, die letztlich immer Ergebnis menschlicher Konstruktion ist.

#### 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 90er Jahre. In ähnlicher Weise wie künstlerische Arbeiten der sechziger und siebziger 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 WorldWideWeb.<sup>14</sup> Die Faszination an der Möglichkeit 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 und von keiner übergeordneten Stelle kontrollierten Austausches.<sup>15</sup> Als Beitrag zur Ausstellung

---

<sup>13</sup> Zwischen 1999 und 2004 wurde der *nag* sechs Mal öffentlich gezeigt, 1999 in Städtischen Galerie Bremen und 2003 im Rahmen der Sammlungsausstellung der Volksfürsorge in Hamburg waren beide Male gerahmte Ausdrücke der digital generierten Bildcollagen ausgestellt.

<sup>14</sup> Zur Verwendung der Informationstechnologien in der Kunst der 1960er und 70er Jahren vgl. Sabeth Buchmann, *Denken gegen das Denken: Produktion, Technologie und Subjektivität* bei Sol LeWitt, Yvonne Rainer und Hélio Oiticicia, Berlin: b\_books, 2007.

<sup>15</sup> Begeistert vom Potential weltumspannender Kommunikation haben bereits seit den 1960er Jahren die dabei üblicherweise eingesetzten Medien für künstlerische Projekte zu nutzen gewusst. Bereits 1969

*InterActions (1967-1981)* hat Douglas den gerade erst in der Lehman College Art Gallery in New York eingerichteten Webserver zur Lancierung seines bis heute nicht abgeschlossenen Satzes eingerichtet.<sup>16</sup> Die bald ebenfalls zu vernehmende Kritik bezog sich unter anderem auf die Kommerzialisierung der Kommunikationstools durch grosse Unternehmen wie etwa der British Telecom. Dazu zählt *Communication Creates Conflicts* (1995) des Netzkunstpioniers Heath Bunting, wobei er die nur scheinbar interaktiven Tools dieser Firmen adaptiert und sie für ein persönliches Gespräch mit den Nutzern umzugestalten versuchte.<sup>17</sup> 2001 nimmt sich *Exonemo* mit *G-Spam* die mittlerweile regenutzte Mailkultur zum Ausgangspunkt ihrer Arbeit und nutzt die Hülle der verpönten Spam-Mails in Verbindung mit den beliebten elektronischen Grusspostkarten um die Ambivalenz und die Risiken dieser Kommunikationsformen zu thematisieren. Ihr Projekt bietet die Möglichkeit ebendiese virtuellen Grüsse in der Form von Spam an Freunde zu verschicken, die - haben sie eine effiziente Firewall aktiviert - diese Freundlichkeit gar nie erhalten werden.

#### *Utopie und Pragmatismus*

Auch jüngere Arbeiten beziehen interaktive Elemente mit ein, deren konkrete Ausgestaltung aufschlussreich ist für den Verlust utopischer Projektionen auf das Netz und vom Vorzug pragmatischer Perspektiven zeugt. Birgit Kempkers *Sphinx* (2004) und Marc Lees Arbeiten insgesamt basieren auf der Annahme eines teilnehmenden Betrachters, der sich nicht nur Durchklicken, sondern mit kleinen Beiträgen aktiv an der Gestaltung bzw. am Verlauf der Arbeit beteiligen soll. Wie Brogle und Sollfrank bietet auch Lee den UserInnen die Möglichkeit die Arbeit nach einem von ihnen ausgewählten Begriff zu fokussieren. Nebst dieser Eingabe, die den Charakter der Arbeit, wenn auch nicht ihre grundsätzliche Beschaffenheit entscheidend mitgestaltet, bieten alle drei ebenfalls

---

organisierte Jan van der Marck für das Museum of Contemporary Art in Chicago die Ausstellung *Art by Telephone*, die der zahlreicher der Konzeptkunst zugerechneten Künstler das Telefon nicht nur als Kunstobjekt, sondern in seiner Funktion als Kommunikationsträger 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. Und erinnert sei an Nam June Paiks *Global Groove* (1973), eine Videoarbeit die unter Einsatz zahlreicher technischer Spielereien die Idee der globalen TV-Landschaft in einem einzigen Film zusammenfassen wollte.

<sup>16</sup> <http://artport.whitney.org/collection/davis/Sentence/sentence1.html>, Bereits ein Jahr nach der Initiierung des Projektes wurde die Arbeit vom Whitney Museum angekauft und läuft seither auf deren 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.

<sup>17</sup> <http://www.irational.org/cybercafe/tokyo/>.

Optionen an, die einer verfeinerte Ausgestaltung des Erscheinungsbildes zur Folge haben können. Ist dies bei Lees *Breaking the News* der Tonfall der Nachrichtenmeldungen, handelt es sich bei Sollfrank und Brogle um technische Details wie etwa die Anzahl der zu einem neuen Bild generierten Einzelbilder beim *net.art generator* oder die Menge der zu einem Loop zusammengeschlossenen Images beim *onewordmovie*. 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.<sup>18</sup> Beide dieser Arbeiten adaptieren mit leichten 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 der Sorte politischer Radikalität, wie sie mit dem Begriff der ‚tactical media‘ verbunden ist.<sup>19</sup> Das subkulturelle Vokabular ist einer Benutzerfreundlichkeit gewichen, die sich damit nicht nur stärker und deutlicher am Konsumenten orientiert, sondern damit auch ein weniger spezialisiertes Publikum anspricht. Deshalb scheint es mir auch wenig sinnvoll von einer Entpolitisierung zu sprechen, da der Verlust der utopischen Projektionen mit einer faktischen Demokratisierung des Auftrittes einhergeht. Dass dies durchaus im Interesse der KünstlerInnen selbst sein kann belegt Sollfranks Idee, die im *net.art generator* entstandenen Bilder über den Möbelgrossverteiler zu vertreiben.<sup>20</sup>

### *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 Suchbegriffe, die von UserInnen eingegeben werden, neue Nachrichtenmeldungen generiert, die ihrerseits erneut ins Netz

---

<sup>18</sup> Vgl. die Angaben von Brogle und Zimmermann auf [www.onewordmovie.ch](http://www.onewordmovie.ch), unter dem Link concept.

<sup>19</sup> Der Begriff wird auf Ausführungen des Historikers und Philosophen Michel de Certeau zurückgeführt, den er in seiner Publikation *Die Kunst des Handelns* (Erstausgabe: 1974) anlässlich der Analyse des Konsumentenverhaltens entwickelt hat. Damit bezeichnete er die Möglichkeit eines kreativ-subversiven Nutzens hegemonialer Vorgaben und Positionen. Im Verlaufe der neunziger 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](http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors2/garcia-lovinktext.html)), das anlässlich der Lancierung der Website *Tactical Media Network* auf dieser publiziert wurde (<http://www.waag.org/project/tm>).

<sup>20</sup> Diese Idee äusserte die Künstlerin anlässlich der Vorstellung ihrer Arbeiten am Eröffnungskongress des Forschungsprojektes *Owning Online Art*. Die Aufzeichnung ihrer Präsentation findet sich unter: [www.hub3.org](http://www.hub3.org).

eingespeist werden und entfalten so in der virtuellen Realität effektive Wirksamkeit.<sup>21</sup>

Dieser subversive Akt ist dem in den späten neunziger 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 weiterhin Erbe spürbar, die ketzerische Verarbeitung bestehender Internet-News wird aber vielmehr karikierend vorgeführt und hat keinen Rückkoppelungseffekt auf Meldungen auf bestehende News-Websites mehr. Auf Basis einer Eingabe (Satzfragmente oder einzelne Worte) wird eine neue Nachrichtensendung generiert, indem das WWW unter dem entsprechenden Schlagwort durchsucht und aus diesen Versatzstücken schliesslich eine, den individuellen Bedürfnissen angepasste Bild-, Text und Toncollage zusammengestellt und präsentiert wird. 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 der Veränderungen von Grösse und Vervielfachung einzelner Bildfragmente wird die interpretierende Geste des *News Jockey* transparent. Dem Lockruf der Liveschaltung, heute gängiges Werbeargument für TV-Formate, wird durch die Zersetzung des Materials und dessen wilder Rekonstruktion mit ästhetischen Argumenten liebevoll gespottet. 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.

#### Antiautoritäre Gesten und animierte Poesie - Erzählen im Hypertext

Das Interesse von NetzkünstlerInnen für die Möglichkeiten von Erzählungen im virtuellen Raum korrelierte mit virulent geführten Debatten um narrative Modelle in der Kunst. Die aus der Literatur hervorgegangene Fragestellung wurde von KunsthistorikerInnen hinsichtlich fachspezifischer Probleme aufgegriffen und fruchtbar zu machen versucht. Während etwa in der Malerei die paradoxe Gleichzeitigkeit von einem festgehaltenen Ausschnitt und dessen erzählerischem Potential diskutiert wurde, zeigte sich die

---

<sup>21</sup> <http://www.1go1.net/index.php/Loogie/NetNEWS>.



Ausgangslage für Kunst mit neuen Medien grundsätzlich anders.<sup>22</sup> Trotz ihrer Zuschreibung zum Feld der bildenden Künste teilen diese viel mehr die narrativen Möglichkeiten der Literatur und des Filmes und auch ihre kritischen 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 denn auch genau auf diese poststrukturalistisch 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.<sup>23</sup>

Olia Lialinas frühe Arbeit *My Boyfriend Came Back from the War* (1996) bestätigt Dinklas Diagnose und setzt sie in Form einer Erzählung in der Möglichkeitsform um. Die Geschichte schildert die Begegnung eines Paares, das sich nach einer langen kriegsbedingten Trennung wieder sieht.<sup>24</sup> 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 schon nur durch die stakkatoähnlichen Sätze augenscheinlich vorführt. Die Sprecherposition bleibt dabei immer unklar, lediglich bei einzelnen Aussagen kann durch deren Inhalt vermutet werden, ob er oder aber sie gerade spricht. So tappen sich die BetrachterInnen nicht nur mittels Maus aktive Flächen suchend über den zunehmend in einzelne Quadrate aufgeteilten Bildschirm. Auch tasten sie sich durch eine optisch zwar übersichtlich gestaltete, erzählerisch aber mehrschichtig angelegte Geschichte, in der die Hilflosigkeit des Paares angesichts ihrer plötzlichen Nähe und deren Ringen um Worte eine konzeptuelle Entsprechung im suchenden Vorwärtstasten der Nutzer findet. Obwohl die BetrachterInnen den Strang der Erzählung ihrer Neugier folgend aufdecken können, sind die frei bestimmbaren Optionen den technischen Entwicklungen entsprechend darauf

---

<sup>22</sup> Seit ihren Anfängen basiert die künstlerische Verarbeitung von inhaltlichen Stoffen auf Geschichten, so der Kunsthistoriker Wolfgang Kemp. Die Herausbildung ikonographischer Codes und Modalitäten diene dabei der garantierten Lesbarkeit der Erzählung, die notgedrungen nur durch einen einzigen Augenblick repräsentiert werden konnte. Wolfgang Kemp, ‚Über Bilderzählungen‘, in: Erzählen. Eine Anthologie, hrsg. von Michael Glasmeier, Ostfildern: Cantz Verlag, 1994, S. 55-69.

<sup>23</sup> Söke Dinkla, Virtuelle Narrationen. Von der Krise des Erzählens zur neuen Narrationales mentales Möglichkeitsfeld‘, in: Medien Kunst Netz. Medienkunst im Überblick, hrsg. von Rudolf Frieling/Dieter Daniels, Wien, New York: Springer, 2004, S. 253.

<sup>24</sup> Ohne autobiographisch 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.

beschränkt, eine lineare Logik der Narration zu vermeiden. Dennoch ist diese Struktur als antiautoritäre Geste zu lesen, die nicht - so wie es der häufig gemacht 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.<sup>25</sup> Fast antagonistisch muten vor diesem Hintergrund die Arbeiten des koreanischen Duos Young-Hae Chang Heavy Industrie 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 vierzig auf deren offizieller Website einsehbaren „text-based animations“.<sup>26</sup> 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 verkündet. Die darauffolgenden Satzfragmente machen bald klar, dass die Geschichte hier erst gerade beginnt und womöglich bald eskaliert. Rhythmisch abgestimmt auf die jazzige Begleitmusik wird die Trennung eines Liebespaares in Dialogform wiedergegeben. Was vorerst als Auflösung über eine friedliche Vereinbarung aussieht, wird bald zum Schlagabtausch zwischen zwei wütenden und verletzten Individuen, die am Ende gar zuschlagen.<sup>27</sup> 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 deren Quellen aber unterscheiden sich mitunter ganz grundsätzlich, die Umsetzung reflektiert dabei – trotz gleich bleibendem Gerüst – jedoch dennoch immer die spezifische Thematik. *Cunnilingus 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

---

<sup>25</sup> Den Vergleich stellte etwa Lev Manovich in seinem Aufsatz ‚Behind the Screen‘ (vgl. <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-1-9707/msg00119.html>), Tilman Baumgärtel bringt die Parallelmontage in einem Interview mit Lialina ein ohne dass diese in der Folge darauf eingeht. Vgl. Baumgärtel net.art 1999, S. 129.

<sup>26</sup> Mit diesem sprechenden Kürzel wird die Arbeit des Duos unter ihrem Eintrag bei Wikipedia benannt. Die Adresse ihrer Homepage lautet: <http://www.yhchang.com/>

<sup>27</sup> [http://www.yhchang.com/THE\\_END.html](http://www.yhchang.com/THE_END.html)

Diktators Kim Jong-Il – dies ist den einleitenden Worten zu entnehmen - vor einem nordkoreanischen Publikum hält.<sup>28</sup> Die unterlegte Musik ist beschwingt und mit funkigen Elementen durchsetzt, der Text mit roten und vereinzelt auch schwarzen Balken unterlegt und die wechselnde Grösse 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 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 interessiert sich - ähnlich wie in Lialinas vielschichtigem 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 und zum Andern durch die radikale Verabschiedung einer Metaerzählung. Die Autorschaft konstituiert sich aus Fragenden und Antwortenden, die in kollaborativer Kommunikation erzählerische Fragmente erzeugen und verzichtet auf eine übergeordnete Sinnstruktur.<sup>29</sup> 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 Netzkunst setzt sich spielerisch mit ihren medialen Bedingungen in Verbindung, dies häufig ganz ohne aufklärerischen Impetus.<sup>30</sup> 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

---

<sup>28</sup> [http://www.yhchang.com/CUNNILINGUS\\_IN\\_NORDKOREA.html](http://www.yhchang.com/CUNNILINGUS_IN_NORDKOREA.html), dies ist eine der wenigen Arbeiten, die auch in deutscher Sprache zu sehen ist. Die meisten anderen sind in englischer und/oder koreanischer Sprache auf der Website einsehbar. Nach Angaben des Duos produzieren sie die meisten Geschichten vorerst auf Englisch, dies auch weil Mark Voge – das eine Mitglied – ursprünglich aus den Staaten stammt. Vgl. <http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2005/2/Yoo/index-engl.htm>

<sup>29</sup> Die Verabschiedung „grosser Erzählentwürfe“ bezeichnet Söke Dinkla als eines der zentralen Interesse postmoderner Kunst. Vgl. Dinkla 2004, S. 252/3 (wie Anm. 23).

<sup>30</sup> Diese Entwicklung teilt die Netzkunst mit der Video- und der Performance-Kunst. Setzen sich die Kunstschaffenden anfänglich meist intensiv und fokussiert mit den spezifischen Konditionen des Mediums auseinander, erweiterte sich diese Perspektive häufig hin zu einem pragmatischeren Nutzen der unterschiedlichen Medien. Anschauliches Beispiel einer solchen künstlerischen Entwicklung zeigt Dan Grahams Werkkomplex vgl. Rock my Religion. Writings and Art Projects 1965-1990, hrsg. von Brian Wallis, Massachusetts: MIT, 1993.

for all your unsold works“<sup>31</sup> – unterstreicht nicht nur diese Beobachtung. Sie zeugt gleichzeitig von aktuellen künstlerischen Produktionsbedingungen, in denen mediale Entscheidungen nicht rein künstlerisch sind.

### Arbeit am Werkbegriff

Young-Hae Chang Heavy Industrie weist eine rege internationale Ausstellungstätigkeit vor, die sich keinesweg nur auf Kunstforen, die auf Neue Medien spezialisiert sind, beschränkt. Ihre Arbeiten erfahren dabei selten einschneidende Veränderungen: anstelle des Computerbildschirmes tritt mitunter der Flachbildschirme, vereinzelt eine vergrößerte Beamer-Projektion. Die Werke selbst bleiben unversehrt in Ablauf und Komposition. Marc Lees Projekte werden häufig bereits für den Ausstellungskontext konzipiert, sind daher nicht selten in einer raumgreifenden Installation zu sehen, innerhalb der sich die BesucherInnen von sich konstant erneuernden Nachrichtencollagen umgeben sehen.<sup>32</sup> Exonemo agieren grundsätzlich im virtuellen und realen Raum gleichzeitig, machen genau diese Verbindung zum Gegenstand zahlreicher Arbeiten.<sup>33</sup> 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) wurden nebst einer Computerstation auch digital generierte Bildercollagen ausgestellt. Und 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 realisieren konnte steht inhaltlich und formal in loser Anlehnung zum *onewordmovie*. Die im Eingangsbereich angebrachten 28 Plasma-Bildschirme zeigen nach dem Prinzip des *owm* Kurzfilme mit Zufallsbildern aus dem Internet, die Eingabe der Suchbegriffe können via SMS gesteuert werden.<sup>34</sup>

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 technische

---

<sup>31</sup> <http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2005/2/Yoo/index-engl.htm>

<sup>32</sup> <http://www.1go1.net/>. Auf Marc Lees Website sind Video- und Fotodokumentationen diverser Ausstellungen einzusehen.

<sup>33</sup> Vgl. etwa die Ausstellung im Basler plug.in, 2. Juni bis 14. September 2008, [www.iplugin.org](http://www.iplugin.org).

<sup>34</sup> Während die Online-Version keine Restriktionen kennt, werden bei der Installation in der Swisscom sexualisierte oder erotische Begriffe unterdrückt.

Bedingtheiten einen reflektierten Umgang damit voraussetzt, hat die Expansion in den Ausstellungsraum notwendigerweise den Einbezug dessen Parameter zur Folge. Netzkünstler agieren also mit einem situativen Werkverständnis, das Kontextsensibilität, Offenheit und Prozessorientiertheit ins Zentrum stellt. Topoi wie die Immaterialität von Netzkunst, wie sie etwa von Thimothey Druckerey und Peter Weibel in ihrer Ausstellung *Net Condition* als grundlegendes Kriterium benannt wurden, sind demnach eher Mystifizierung einer künstlerischen Tendenz als Beschreibung der aktuellen Produktionen.<sup>35</sup> Genau der entspannte Umgang der Netzkunstschaftenden mit dem Werkbegriff und der Materialität der Arbeiten ist es, der die Vorstellung einer Kunstfertigkeit – die ureigenste künstlerische Kompetenz – radikal umwertet. Die Radikalität der Haltung ergibt sich aus dem situativen Gebrauch materieller Grundlagen, die sich dadurch einer Essentialisierung verweigern. Diese Geste bleibt auch darum ein Potential, 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.

---

<sup>35</sup> Die von Thimothey Druckerey und Peter Weibel im 2001 kuratierte Ausstellung *net\_condition. Art and Global Media* 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.