

W(eb), W(üste), W(achhund)

von Christoph Bock

Wem bei der Verbindung ›Internet und Kunst‹ nur die Online-Version des Stadtmagazins und dessen Programm zu Theater- Kino- Musik- und Ausstellungen offline einfällt, kann beruhigt davon ausgehen, etwas zu verpassen: Denn im Netz ist viel, Vielfältiges, Spannendes und nicht zuletzt Neues an Netzkunstprojekten vorhanden – eine Wahrnehmung, die man nicht sogleich mit Fragen von der Art erschlagen muß, ob es der Kunst des Netzes denn gelungen sei, eine Avantgardefunktion einzunehmen. Ebenso wenig ist es fruchtbar, schnurstracks mit einem Ja-aber auf das sicherlich schiefe Mengenverhältnis zu kommerziellen Angeboten zu verweisen. Dieses Verhältnis und die Hierarchie, die es ausdrückt, sind ernst zu nehmen. Doch stellt bloße Quantität gerade im Bereich Kunst eine eingeschränkt aussagekräftige Größe dar. Gleichermäßen muß Kunst, ob im Netz oder anderswo, nicht gleich auf Funktionalität hin abgeklopft werden.

Doch trotz bestehendem Angebot ästhetischer Kommunikation, scheint eins klar: ›Internet und Kunst‹, was auch immer das jeweils bedeuten mag, das paßt irgendwie nicht zusammen. So zumindest legt eine im Magazin Nr. 52/2000 der *Süddeutschen Zeitung* veröffentlichte Hitliste der 1000 häufigsten Suchbegriffe nahe, die während des Jahres 2000 in die Microsoft-Suchmaschine *msn.de* eingegeben wurden: *Sex, Yahoo, Porno, Erotik* und *chat* belegen die ersten fünf Plätze. *Big brother, Wetter, reisen, ficken, Börse* finden sich verteilt auf den nächsten zwanzig Rängen. Der Begriff *Kultur* kommt auf ca. Platz 850, gut 833 Ränge nach dem Tippfehler *ww*. Nach *Kunst* wird nicht gesucht; allenfalls nach wenigen Offlinewelt-Begriffen des entsprechenden semantischen Felds (*Bücher*: Platz 59). Nicht vertreten waren durch die Bank dessen medienspezifischere Komponenten, wie *Webart, Netart, virtuelles Theater, digitale Literatur* oder, abgesehen von *Mp3*, Anfragen zur Verbindung ›Musik und Netz‹. An diesem seit je nur marginal variierenden Status Quo hat sich auch in den vergangenen zwei Netzlichtjahren nicht viel geändert – außer, daß laut einer wissenschaftlichen Studie aus Pennsylvania vermehrt Unternehmen, Arbeitsplatz- und Wellness Themen obere Ränge einnehmen.

Woher kommt eigentlich dieses offensichtlich verbreitete und sogar statistisch bestätigte Gefühl oder Vorurteil, das Internet sei kulturell eine Wüste, ein Mallorca: Nur Sex, Kommerz und nettes Geplauder mit den Leuten, die man auch auf der Straße treffen könnte? Daß es für die Kunst des Netzes grundsätzlich keine Interessenten gibt, ist unwahrscheinlich. Daß mögliche Interessierte ihre Netzziele direkt über URLs ansteuern oder sich über einschlägige Newsforen, und somit nicht über Suchmaschinen informieren, mag im besonderen zutreffen, doch allgemein? Auch die Überlegung, es gebe ein Zuviel des Angebots, führt nicht weit. Es kann ein Problem sein – auch angesichts eines immer vorhandenen Bodensatzes – die richtige Auswahl zu treffen, das eigentlich Interessante zu finden. Würde dies aber dazu führen, daß kaum einmal der Versuch dazu unternommen wird? Um einiges wärmer wird es bei der Frage, ob die geringe Nachfrage, wenn schon nicht direkt an der Qualität, so gewissermaßen an der Form oder Struktur des Angebots liegt. Angesichts eher visueller Kunst, theatralisch-dramatischen Arbeiten, Musik oder Literatur des Netzes und diverser hybrider Formen ergeben sich dabei recht unterschiedliche Perspektiven. Allgemein zumindest gilt das Interface *Bildschirm*, bisher noch häufigster Zugang und Konkretisierungsort aller dieser Künste, als unattraktiv. Und um gleich anzufügen: daran wird sich auch mit *wearable computing* oder anderen Mensch-Maschine-Schnittstellen nicht viel ändern. Insofern als auch diese der digitalen Ästhetik zum Glück eine gewisse Gewöhnungsbedürftigkeit nicht nehmen dürften. Das heißt für die Netz-

kunst nicht unbedingt: dumm gelaufen. Denn zum einen stellen jene Probleme kein grundsätzliches Hindernis dar, sondern werden eben gut oder weniger gut angegangen. Und in einem gewissen Rahmen kann man sich schließlich an vieles gewöhnen, wenn in solcher Neuheit oder Fremdheit nicht sogar auch ein Reiz liegt.

Um innovative Schnittstellen ging es auch bei der Nominierung von Arbeiten für den Cyberartpreis 2001/Bereich *Interaktive Kunst* der Ars Electronica^a. Seit 1995 setzt sich das jährliche Festival neben etwa dem Zentrum für Kunst und Medientechnologie^b (ZKM) auch intensiv mit Netzkunst auseinander; in diesem Fall bestand allerdings keine solche Einschränkung. So handelte es sich bei der Installation *Spatial Sounds* Edwin van der Heides und Marnix de Nijs^c um einen Lautsprecher, der auf einer sich drehenden Achse angebracht ist. Mittels Polaroid-Ultraschall-Entfernungsmesser und zweiphasigem Winkel-Meßsensor mit jeweils eigener Soft- und Hardware, sucht die zentrifugenartige Installation wie ein Wachhund den Raum ständig nach Besuchern ab. Neuankömmlinge werden mit einem veränderten Ton begrüßt. Daraufhin reagiert die Installation auf Gäste, indem sich Sound, Drehgeschwindigkeit und/oder Richtung verändern. Die Position mehrerer Leute bestimmt den Rhythmus des Tons. Bewegen sich viele Zuschauer, wird auch der Sound dynamischer, bzw. es erhöht sich die Drehgeschwindigkeit. Innerhalb seines realräumlichen Reviers erzwingt der *Spatial-Sounds*-Wachhund allein durch Geschwindigkeit und Lautstärke (100db bei 100km/h) fast notwendig Aufmerksamkeit und schafft so eine hohe Wahrscheinlichkeit von Kommunikation.

Die Kunst des Netzes ist oft interaktiv wie *Spatial Sounds*. Im Gegensatz dazu vermag sie jedoch nur vergleichsweise zurückhaltend, nämlich auf recht begrenzten, meist durch Domains abgesteckten Cyberspacearealen auf sich aufmerksam machen: dem Publikum also ihre kommunikativen Angebote mitteilen und auf Reaktionen hoffen. Ausnahmen wie der *digital hijack*^d der Künstlergruppe Etoy^e sind selten und daher legendär. Benutzer von Suchmaschinen wurden 1996 bei Eingabe populärer Begriffe (vgl. Hitliste!) auf die Website der, laut Selbstbeschreibung ersten Streetgang des Information-Highway, entführt, also quasi genötigt, deren ästhetische Mitteilungen zur Kenntnis zu nehmen und darauf, wie auch immer, zu reagieren. Und sei es in Form einer Anzeige bei der Schweizer Bundespolizei. Diese Seltenheit spricht weder gegen die Kunst des Netzes, noch geht es darum, derartige Projekte zu favorisieren. Vielmehr führen diese Beobachtungen einige Gedankensprünge weiter zu der Vermutung, daß die Kunst des Netzes ein Nachfrageproblem hat, dessen Ursache wesentlich im fehlenden oder geringen (oder falschen) Wissen um ihre Existenz liegt. Man erwartet im Netz einfach keine Kunst, und in Suchmaschinen eingeben kann man schließlich nur das, was man in irgendeiner Form erwartet. Einer virtuellen Theaterperformance beiwohnen? *Midi-jamming?* – heißt ›Musik und Internet‹ wirklich mehr als Napster? Auch wenn man der Kunst des Netzes zufällig über den Weg läuft, kann es passieren, daß, wie oft bei moderner Kunst, bestimmtes Wissen nötig ist, um sie von Nicht-Kunst zu unterscheiden, etwa von graphischen Stimulationsverfahren der Werbung. Die Netzkunst verdient, nicht so behandelt zu werden, wie jener Fettfleck in einer Badewannen-Installation von Beuys! Dieser wurde, so hört man, von der Museumsputzkolonne nicht etwa übersehen, sondern gar feinsäuberlich entfernt.

Die Kunst des Netzes hat keine Fernsehwerbung mit URL-Hinweis im Consors-Style oder Affenpop-Ups auf der T-online-Startpage, aber dennoch viele Kommunikationsmultiplikatoren, Schnittstellen, an denen die Leute ihr begegnen können. Angefangen bei der einzelnen Verlinkung, der

^a<http://www.aec.at/>

^b<http://www.zkm.de/>

^c<http://marnix.v2.nl/>

^d<http://www.hijack.org/>

^e<http://www.etoym.com/>

entsprechenden yahoo-web.de-lycos-sonstwas-Kategorie, über Mailinglisten, Newsgroups, selbstverwaltete Plattformen oder Media Labs wie [xcult.org](http://www.xcult.org)^a oder [thing.net](http://www.thing.net)^b, bis zu gedruckten Netzkunsthörern und Netzkunsthörern. Nicht zu vergessen die Zugänge über für die Kunst des Netzes wichtige Aktionsfelder wie Wissenschaft, sub- und popkulturelle Nischen, ja sogar Business- und Entertainment, Software Engineering, etc. Dementsprechend hat die Kunst des Netzes auch vereinzelte Hypes erlebt. Doch kommen mit Blick auf Kriterien wie Verbreitung und thematischer Nähe, und also entsprechender gesellschaftlicher Aufgabe, für eine umfassende und vor allem konstant wissenskatalysierende Funktion wohl vor allem zwei Diskurse in Frage: Der allgemeine und institutionell durch Theater, Museen, Konzerthäuser gestützte Kunst- und Hochkulturdiskurs sowie der allgemeine Diskurs über das Internet. Doch hier ergeben sich vielseitige Schwierigkeiten, die in einem Oszillationsvorgang mit den genannten Gründen wesentlich zu jenem Vorurteil beitragen dürften, daß Kunst und Netz irgendwie als fragwürdiges Paar gelten.

Der allgemeine Diskurs über das Netz, wie er mit dessen Massenverbreitung entsteht, scheint allerdings am besten dann zu funktionieren, wenn er sich mit wenig Originalität auseinanderzusetzen hat. In anderen Worten: Die Netzkunst spielt hier trotz thematischer Nähe und somit funktionaler Ähnlichkeit im Hinblick auf zentrale Differenzen, so gut wie keine Rolle. (Von egalitärpluralistischen Hoffnungen, dies könnte sich aufgrund der medialen Möglichkeiten des Netzes anders gestalten, scheint man mittlerweile absehen zu müssen). Die Gründe hierfür dürften vornehmlich in gesellschaftlichen Strukturen außerhalb des Netzes liegen. Wobei verstärkend hinzukommen mag, daß der allgemeine Diskurs über das Netz überraschenderweise am breitesten noch immer in den herkömmlichen Medien wahrgenommen wird, die gefestigte gesellschaftliche Strukturen und kulturelle Präferenzen häufig mitprägen. Jeder muß eben irgendwie seine Brötchen verdienen, wohingegen das mit der Kunst so eine Sache ist. . . Entsprechend bleibt neben dem nach wie vor sehr starken Erregungspotential der New Economy und der etwas anderen Originalität von Auseinandersetzungen über das Internet als Wirtschaftstool wenig diskursiver Spielraum. Folgt man dem Publizisten Constantin Seibt, dann ist die New Economy mit ihren halbsbrecherischen Unternehmungen^c der eigentliche Netz-Künstler und Super-Anarchist. Angefeuert von Spekulationen widersprüchlichster Art, leistete sie sich bis jüngst die teuerste Kunst-Performance aller Zeiten und zelebrierte Geldverschwendung als subversiven Akt.

Während die Netzkunst nicht unabhängig von den selben Dynamiken gesehen werden kann wie die New Economy, ist die umgekehrte Überlegung, der Wirtschaftswirbel reiße die Kunst mit ins Blickfeld des allgemeinen Diskurses über das Netz, leider ein Fehlschluß. Im gesellschaftlich-ökonomischen Diskurs von Kunst und Hochkultur hingegen übernimmt die Kunst des Netzes eine zunehmend wichtige Rolle. Nicht zuletzt seit der *Documenta X*^d, für die die Kuratorin Catherine David eine Schau von zehn Netzarbeiten zusammenstellen und in einem Computerraum ausstellen ließ. Aktuell trägt die achte Münchner Biennale^e 2002 den Titel *Oper als virtuelle Realität*. Doch gab und gibt es zwischen dem Diskurs des Betriebssystems Hochkultur und der Kunst des Netzes grundlegende Spannungen. Diese erschöpfen sich nicht in dem verständlichen Bestreben der Künstler, in eigenen Organisationsformen und nicht in hergebrachten zu agieren (ein Aspekt, der auch auf die klassischen Künste zutreffen würde; aber via Netz ergibt sich zumindest theoretisch die Möglichkeit, leicht eine breite Öffentlichkeit zu erreichen). Schwierigkeiten belasten vielmehr auch dort

^a<http://www.xcult.org>

^b<http://www.thing.net>

^c<http://paraplue.de/archiv/stadt/dotcom/index.html>

^d<http://www.documenta.de/data/german/index.html>

^e<http://www.muenchenerbiennale.de>

das Verhältnis von Kulturbetrieb und Kunst des Netzes, wo Kooperationen bestehen. Diese liegen etwa darin, um ein Beispiel aus dem Museums-Kontext aufzugreifen, daß Datenraum und Kunsttraum nach völlig unterschiedlichen Strukturmustern konfiguriert sind. Netzprojekte organisieren sich nicht als Gegenüber; sie haben keinen Ort und gehen keine ›objektalen Beziehungen‹ (Beat Wyss) zwischen Werk und Betrachter ein. Vielmehr legen sie sich eher um ihn wie eine zweite Haut: sie sind immer überall. »Überspitzt könnte man sagen, beide Systeme sind inkompatibel«, faßt Martin Sturm vom Linzer O.K Centrum für Gegenwartskunst^a seine Überlegungen zum Thema zusammen. Netzkünstler äußern sich ähnlich. Olia Lialina^b etwa spricht leicht sarkastisch von *Objekt* und *Zoo*. Ein *Objekt* bezeichnet die auf einer Ausstellung um einen Computer herum arrangierte Ästhetik: Ein Browser ist installiert, darauf die Titelseite der Arbeit des Netzkünstlers, an der Wand daneben ein Schild mit dem Titel der Arbeit. In schlimmen Fällen wird der Computer seitens des Künstlers oder Kurators mit Samt o.ä. Beiwerk umhüllt. »Als könnte man eine bestimmte Arbeit an einen konkreten Computer binden! Je umfangreicher das *Objekt*, desto lebloser das Netz-kunstwerk.« Der *Zoo* stellt eine teurere Variante des *Objekts* dar. Neben anderen Utensilien ist der Künstler selbst anwesend; meist sitzt er neben dem Computer, auf dem seine Arbeit läuft und sagt, er mache Netzkunst oder beantwortet Fragen, was diese sei. Es liegt auf der Hand, daß diese und andere Probleme – vergleichbares hätte im Hinblick auf Literatur, Musik oder Bühne gesagt werden können – das Verhältnis von Netzkunst und Hochkulturdiskurs nicht nur belasten, sondern auch fördern. Zunächst jedoch erschweren sie, was aus anderer Perspektive ein positiver Aspekt ist, eine allzu leichte diskursive Einspeisung.

Ob die Kunst des Netzes zu einer allgemein akzeptierten Kunstform wird, sei ungewiß, bemerkte jüngst der Philosoph und Medientheoretiker Boris Groys: »Der bisherigen Geschichte können wir Beispiele sowohl für den Erfolg als auch für das Scheitern der Hoffnungen entnehmen, neu entstandene Medien als Kunstmedien zu benutzen. Die Kinokunst ist ein Erfolg geworden. Das Fernsehen hat sich dagegen als kunstresistent erwiesen. Es gibt Kunst im Fernsehen, aber die Hoffnungen, eine medienspezifische Fernsehkunst zu entwickeln, haben sich nicht erfüllt. Weder der Telegraph, noch das Telephon haben sich als Kunstmedien behaupten können«. Trotz bleibender Ambivalenzen wäre eine solche Selbstbehauptung der Netzkunst letztendlich sowohl für die Kunst, als auch für das Netz als Ganzes wünschenswert, um diesem ein komplexeres Gesicht zu geben.

Der *Spatial-Sounds*-Wachhund dreht sich um sich selbst und achtet zugleich auf seine Umgebung. Er kann einer Person folgen oder sich von ihr abwenden, sie nach einiger Zeit ignorieren oder besonderen Gefallen an jemandem finden; er kann aber auch ein ganz eigenes Leben führen. Ebenso bewegt und beobachtet sich die Kunst des Netzes in ihrem System mit spezifischen Differenzen und Strukturen oder ist einfach sie selbst. Auch nimmt sie ihre Umwelt, das heißt primär: ihre Netzumwelt in den Blick, die dann über ein *re-entry* als künstlerische Strukturen wiederzufinden sein mag. Im konkreten Fall kann dies heißen, Medientechnologie und deren Effekte auf Wahrnehmung, Wissen und Kommunikation nicht nur, um einmal weniger von Kommerz zu sprechen, wissenschaftlich, sondern auch ästhetisch zu erforschen. Medienreflexion stellt dabei eine wichtige, aber nicht die einzige Ausprägung von Netzkunst dar.

Mangelnde Erwartung von Kunst im Netz birgt im Zusammenspiel mit der zunehmenden Anzahl kommerzieller Sites die Möglichkeit negativer Auswirkungen qualitativer und quantitativer Art auf vorhandene oder neu entstehende Kunstprojekte: Wenn keine Personen anwesend sind, agiert *Spatial Sounds* hinsichtlich Bewegung und Ton sehr zurückhaltend. Suchmaschinen kommt hierbei eine

^a<http://www.ok-centrum.at/>

^b<http://www.teleportacia.org>

entscheidende Rolle zu, insofern deren Algorithmen den *information overload* nach der ein oder anderen Maßgabe begrenzen sollen und müssen. Wenn wie bei Google die Anzahl der Verlinkungen auf eine Seite ein wesentliches Kriterium für die Bewertung von Suchergebnissen darstellt, ist – obgleich die Popularität einer Seite in diesem Fall nicht direkt, also nach Klickrates bzw. *sessions* reproduziert wird – sicherlich Wachsamkeit geboten. Sorgen, daß die Kunst des Netzes demnächst nicht mehr auffindbar sein könnte, muß man sich allerdings keine machen. Eben weniger, wenn man trotz alltäglichem *information overload* genügend Ressourcen des knappen Guts Aufmerksamkeit aufbringt und es endlich einmal mit ihr versucht (etwa über die Links dieser *parapluie*-Ausgabe).