

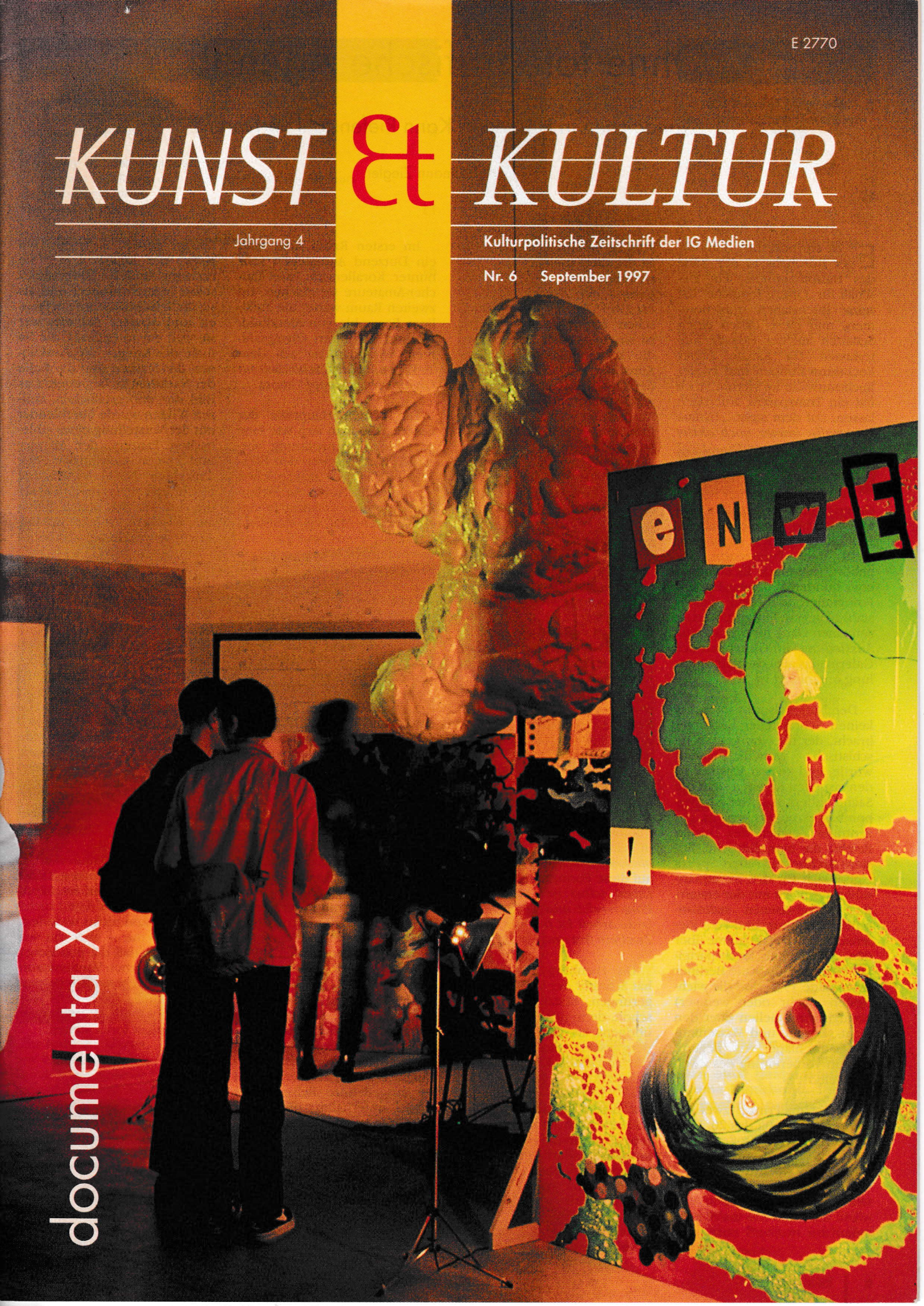
# KUNST & KULTUR

Jahrgang 4

Kulturpolitische Zeitschrift der IG Medien

Nr. 6 September 1997

documenta X



# Immateriell – aber nicht unsichtbar!

## Ausstellungsmacher entdecken die Netzkunst

Von Cornelia Sollfrank

**E**in Mitteilungssystem macht das bessere Verständnis zwischen Völkern möglich. Aber das Problem ist, welche Sprache sollen wir verwenden“. Dieser Satz drückt nicht nur sprachlich aus, worum es dem spanischen Künstler Antoni Muntadas bei seinem Netzkunstprojekt geht. Er dient auch als Material für seine Beweisführung, daß das Problem der Sprachvorherrschaft im Internet allein durch Übersetzung nicht zu lösen ist.

Der Satz wird über Internet und Fax von Land zu Land geschickt und in die jeweilige Landessprache übersetzt. „*On-Translation: The Internet Project*“ heißt die Arbeit, die dem Prinzip der „*Stillen Post*“ nicht unähnlich ist. Nach einem Durchlauf durch 23 Länder zeigt der Satz bereits geringe Unterschiede zum Original. Der Zyklus beginnt erneut. Die Zusammenarbeit, die erforderlich ist, um das Ganze zu ermöglichen, bildet ein eigenes komplexes System und ist als Korrespondenz archiviert. Läuft das Projekt lange genug, wird der Satz bis zur Unkenntlichkeit verändert sein, denn „*Übersetzen bedeutet zugleich Interpretieren und bringt kulturelle Unterschiede erst zutage*“.

Muntadas ist einer der acht Künstler, die auf der *documenta X* mit Internetkunst vertreten sind. Für Catherine David gehört das Internet ganz selbstverständlich zu den kulturellen Erscheinungsformen unserer Zeit und bekam so auch einen Platz auf der dX, bzw. ihrem Webserver, eingeräumt. Damit hält die Netzkunst Einzug in die heiligen Hallen der bildenden Kunst. Neben den 50 Millionen Internetnutzern bekommt endlich auch das traditionelle Kunstpublikum Zugang. Eine neue Kunstform kann gefeiert werden.

Auch Museen und Galerien begannen dieses Jahr damit, vielförmige Erweiterungen (EXTENSIONS) im virtuellen Raum zu schaffen. Das bedeutet in jedem Fall einschneidende Veränderungen für das Selbstverständnis der „*Netzkünstler*“, die sich oftmals gar nicht als solche betrachten. Und sicher wird der neue Boom auch dazu beitragen, die subversiven Qualitäten von Netzkunst zu entschärfen und

dem traditionellen Kunstmarkt entsprechendere Produkte herzubringen.

Wie der Name schon sagt, findet diese neue Kunstform im Internet statt. Entsprechend der Charakteristika des Mediums handelt es sich meist um Kommunikationsprojekte, die einzelnen oder Gruppen von Menschen einen Interaktionsrahmen anbieten. Sie sind prozeßhaft, sprich in ständiger Veränderung und für ihre Weiterentwicklung auf das Eingreifen der Nutzer angewiesen. Auch stehen sie nicht isoliert für sich, sondern entfalten ihren Sinn erst durch die hypertextuale Verknüpfung mit anderen Sites. Thematisch kreisen sie oft um die Mythen des Internets wie freiwählbarer Identität und grenzenloser Kommunikation oder sie versuchen spielerisch die ästhetischen Vorgaben des Mediums zu sprengen.

In diesem Sinn stellte der Schweizer Kurator Simon Lamunière im Auftrag Catherine Davids eine Auswahl für dX zusammen. Zusätzliches Kriterium für Kassel war, das *documenta*-Konzept „*der weltweiten Kulturströme*“ einzulösen. Dabei ließ sich Lamunière aus einschlägigen Kreisen beraten, denn die neue Kunst gibt sich im Internet nicht als solche zu erkennen. Herausgekommen ist eine Zusammenstellung, die den „*state-of-the-art*“ der Netzkunst durchaus repräsentiert.

Allerdings stellt die Präsentation dieser Kunst noch jeden Ausstellungsmacher vor unlösbare Probleme. Da die reine Präsenz im Netz nicht ausreicht, wurde im Untergeschoß der *documenta*-Halle eine klassische Bürosituation hergestellt: Rechner und Monitore auf Designer-Schreibtischen. Auch die künstlerische Gestaltung der Wände von Heimo Zobernig, eine sinnfällige Anspielung auf den *documenta*-Sponsor IBM, „*Big Blue*“, sowie Stühle und ein unbequemes Bett von Franz West können an dieser Tatsache nichts ändern.

Weitere Irritation löst die Tatsache aus, daß die Rechner nicht ans Internet angeschlossen sind. Bis auf zwei Ausnahmen werden alle Netzkunstprojekte off-line präsentiert. Laut Kurator liegen dieser Entscheidung ästhetische und ökonomische Überlegungen zu-

grunde. Es sollte wohl vermieden werden, daß die Besucher surfen und ihre e-mail erledigen, anstatt sich der Netzkunst zu widmen. Welcher ästhetische Gewinn allerdings bei der Umarbeitung der Projekte (alle Links sollten entfernt werden) abfällt, bleibt rätselhaft.

Aber es ist auch gar nicht mehr notwendig nach Kassel zu reisen. Vor jedem x-beliebigen Rechner mit Internetanschluß kann der „*Kunstgenuß*“ beginnen. Voraussetzung dafür ist, sich mit spezieller Software und Plug-ins auszustatten (alles auf der Homepage zum download verfügbar). Durch experimentierfreudiges Anklicken sämtlicher, wenig aussagekräftiger Symbole, ist die Netzkunst größtenteils unter den Rubriken „*Surfaces & Territories*“ sowie „*Cities & Networks*“ aufzuspüren. Dies bedarf allerdings einiger Geduld, denn die Kunstprojekte sind bunt mit allen möglichen anderen Informationen gemischt.

Für Catherine David stellt das Projekt „*A Description of the Equator and some Otherlands*“ der Künstler Felix S. Huber, Philip Pocock, Udo Noll und Florian Wenz die gelungenste Umsetzung der Möglichkeiten des „*fließenden Mediums Internet*“ dar. Es hat mit dem Äquator zu tun, aber der „*Äquator ist nicht auf dem Äquator*“. Die Geografie ist lediglich Anlaß, es geht um etwas anders. Reisen, um innere Räume zu entdecken. Diese finden Ausdruck in Texten und Hypermovies, die auf der Website frei kombiniert werden. In zwei parallelen Modes gibt es entweder fertige Kombinationen anzuschauen, eine abendfüllende Veranstaltung, bzw. ist der Besucher aufgefordert, sich selbst mit Text und diversen Attachments einzubringen. Ein Drehbuch, das sich selbst schreibt, ein Werk, hervorgebracht von der „*Idealgemeinschaft kollaborierender Autoren*“. Anspruchsvoll und unzugänglich für jedermann.

Ein weiteres Projekt, das auf etwas verständlicherem Niveau zum Mitmachen auffordert, arbeitet mit der Information im Internet als „*Ready-made*“. Bei „*without addresses*“ von Karlheinz Jeron und Joachim Blank öffnen sich drei Fenster paral-

lel. Der Besucher kann ein Wort, vorzugsweise seinen Namen, eintippen und setzt dann ein unsichtbares Agenten-Programm in Gang, das diverse Suchmaschinen nach diesem Begriff abfragt. Das Ergebnis in Form von HTML-Seiten wird gefiltert, Text extrahiert, Bilder umformatiert und alles zusammen generiert eine neue Seite, die mit einem roten Punkt auf der Karte markiert wird. Jeder Besucher hinterläßt einen Punkt, seine persönliche Seite, auf der Karte. Die sich ständig neu aufbauende Karte zeichnet einen virtuellen Weg – der tatsächliche Weg des Agenten durch das Netz und die Erstellung des Produkts findet in einer Geschwindigkeit statt, die durch die permanent sich neu berechnende Karte visualisiert wird.

Alle anderen Projekte sind in sich abgeschlossen und durch Interaktion nicht weiter veränderbar, wie z.B. „*Location Sculpture Project*“ von Andreas Baumann und Eva Wohlgemut aus Wien. Streng genommen handelt es sich um eine Website, die rein dokumentarische Zwecke für eine vorangegangene Arbeit erfüllt. Durch das Anbringen kleiner Metalltafeln, nach einem bestimmten Konzept über den ganzen Globus verteilt, wird eine imaginäre Skulptur hervorgebracht.

Matt Mullicans Modell einer Stadt verzweigt sich zwar vorbildlich in einer Baumstruktur, die Ebenen bleiben aber hierarchisch geordnet, ganz zu schweigen von der Unmöglichkeit, dieses Bildersystem zu dechiffrieren.

Ähnliche Schwierigkeiten erwarten den Betrachter von Heath Buntings „*Visitors Guide to London*“. Ein Anti-Reiseführer, der für low-tech und eine neue Wahrnehmung seiner Stadt wirbt. Leider erschließen sich die vielfältigen Aktivitäten des Londoner Künstlers, vor allem seine vielpraktizierte Verbindung von realer Aktion mit Internetkommunikation durch diese Arbeit überhaupt nicht.

Bleibt als echtes Netzkunst-Highlight jodi zu nennen. Das niederländisch/belgische Duo bringt durch die Kultivierung von Programmierfehlern das ansonsten unsichtbare Innenleben eines Computers an die Oberfläche. Störung als bewußtes Stilmittel. Buttons, Buchstaben, Codes wirbeln durcheinander und lassen den ahnungslosen Betrachter das Schlimmste befürchten. Die Arbeit ist schnell, irritiert und funktioniert. Auch ohne Katalogstudium – dem Medium entsprechend.

Adresse <http://www.documenta.de>