

Aus historischer Perspektive gesehen, bestand und besteht der Auftrag des Museums im Bewahren, Erhalten und Vermitteln der wichtigsten kulturellen Leistungen und Errungenschaften unserer Gesellschaft.

Mit dem Ende 1993 vom National Center for Supercomputing Applications (NCSA) entwickelten neuartigen Browser Mosaic war zum ersten Mal in der Geschichte der weitgehend textbasierten Computernetze die Möglichkeit entstanden, Bilder, Filme, Töne und Textpassagen gleichberechtigt nebeneinander zu präsentieren und sie auf eine neuartige, assoziative Weise durch sog. Hyperlinks miteinander zu verknüpfen. Das World Wide Web war entstanden. In Folge der raschen Ausbreitung dieses Netzes entstanden ebenso rasch die ersten künstlerischen Projekte mit diesem Medium. Wichtige frühe Pioniere der Netzkunst waren u.a. der Engländer Heath Bunting, der kanadische Filmemacher David Blair mit seinem Hyperfilm »WaxWeb« von 1993, sowie der Berliner Joachim Blank. Diese frühen Pionierarbeiten, die teilweise noch in originaler oder bereits verstümmelter Form im Netz liegen, sind ständig vom Abschalten und dadurch von ihrem endgültigen Verschwinden bedroht.

Aus diesem Grund muß dringend mit der Sammlung, Bewahrung, Erhaltung und Vermittlung der frühen Inkunabeln der Netzkunst begonnen werden. Es besteht sonst die Gefahr, daß die frühen Werke aus dem World Wide Web, aus der Geschichte und damit auch aus dem historischen Bewußtsein einer Zeitepoche herausfallen.

Was das Sammeln und Erhalten von Werken der Netzkunst betrifft, lassen sich bisher erst schwache Ansätze feststellen. Bisher gibt es nach meinen bruchstückhaften Kenntnissen keine Institution, welche gezielt und systematisch Netzkunst sammeln würde. Deshalb wäre ein Vorstoß in diese Richtung innovativ und neu. Er würde in seinen inhaltlichen, formalen, rechtlichen und organisatorischen Dimensionen Neuland betreten.

#### Mögliche Kriterien des Ankaufs

Kriterien sollten einmal historischer Art sein, d.h. die frühen, bedeutenden Projekte erfassen, auch wenn sie heute vielleicht schon einfach und simpel anmuten – also sozusagen die *Frühdruckzeit* des HTML 1.0, den Erhalt der Inkunabeln, sichern.

Ein weiteres, von der historischen Zeit unabhängiges, aber dennoch wichtiges Kriterium ist die Wirkung einer bestimmten Arbeit auf andere Arbeiten, auf Aktivitäten im Netz oder auch außerhalb. Hier sind vor allem die Arbeiten der »Internationalen Stadt Berlin«, die Arbeiten von Jodi, Alexei Shulgin und Vuk Cosic oder das »name.space project« von Paul Garrin von großer Bedeutung.

Ein drittes, medienspezifisches Kriterium könnte die Frage sein, ob und inwieweit sich Arbeiten der Netzkunst nicht oder nur um den Preis ihrer Abtötung, d.h. toten Reproduktion, in ein anderes Medium, wie z.B. CD-ROM oder Diskette, kopieren ließen. Arbeiten, die nur im Netz selbst funktionieren können und nirgendwo anders, wären als genuin netzspezifische Arbeiten einzustufen. Hier sei an folgende Projekte erinnert: »Please Change Belief« (Jenny Holzer), »Homeport« (Lawrence Weiner), »without addresses« (Joachim Blank/Karl Heinz Jeron) sowie »I/O/D's Web Stalker«.

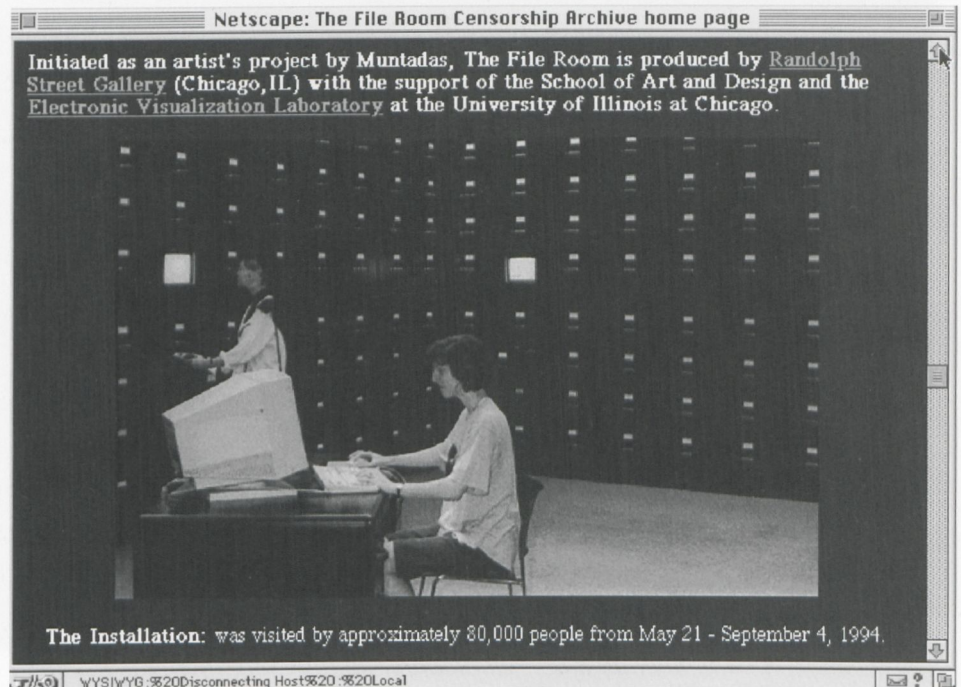
## Der Ort der Sammlung (site-specificity)

Es wäre darüber nachzudenken, ob man Netzkunst-Arbeiten, die man erworben hat, solange an ihrem jeweiligen Ort im Netz beläßt, solange sie funktionieren. (Das wäre ein Aspekt der site-specificity von Netzkunst, der ähnlich dem Fall von Kunst im öffentlichen Raum, deren Besitzer ein Museum ist, zu behandeln wäre.) Ich selbst würde dafür plädieren, angekaufte Arbeiten zunächst dort zu belassen, wo sie sind und wo sie funktionieren. Denn das erleichtert den Betreuungsaufwand und alle Fragen der technischen *maintenance* wären gelöst. Parallel dazu sollte allerdings mit dem Ankauf, der Vertragsunterzeichnung und Bezahlung eine komplette Sicherungskopie (sei es auf CD-ROM oder Festplatte) im Archiv abgelegt werden. Man könnte auch vertraglich vereinbaren, daß zum 1. Januar eines jeden Jahres eine neue Sicherungskopie des aktuellen Standes geschickt werden muß, falls sich die Arbeit in ihrer Struktur weiter verändert. Erst

für den Fall, daß die jeweilige Arbeit oder der Server abgeschaltet und ganz vom Netz genommen wird (wie im Falle von Daniela Alina Plewe, Manfred Miersch und »Internationale Stadt Berlin« bereits geschehen), sollten sämtliche Files, Dateien und Skripte physikalisch auf den Server des Museums übertragen werden und dort ihre neue Site und Betreuung finden. Man sollte auf der Einstiegsseite jeder erworbenen Netzkunst-Arbeit ein Logo anbringen, das kenntlich macht, daß diese Arbeit im Besitz des jeweiligen Museums ist und daher den Copyright-Bestimmungen des jeweiligen Landes unterliegt.<sup>1</sup>

## Technische Probleme der Erhaltung und Sammlung

Diese Fragen sind jetzt noch sehr schwer abzuschätzen. Trotzdem kann man bereits festhalten, daß diese Fragen wichtig sind und dringend einer Klärung nähergeführt werden sollten. Generell kann man vielleicht sagen, daß konservatorische Probleme, wie sie bei der Erhaltung und Konservierung von Video- und Medienkunst heute bereits auftreten, auch hier zum konservatorischen Problem werden könnten.<sup>2</sup> Diese konservatorischen Probleme lassen sich in Probleme der Software-Konservierung und der Hardware-Konservierung unterscheiden. So gibt es eine enge Verzahnung zwischen den verschiedenen Versionen des Betriebssystems, der darauf abgestimmten Browser sowie deren Plug-ins. Dies gilt für die drei wichtigsten Plattformen, MS-DOS, Macintosh und UNIX. Das

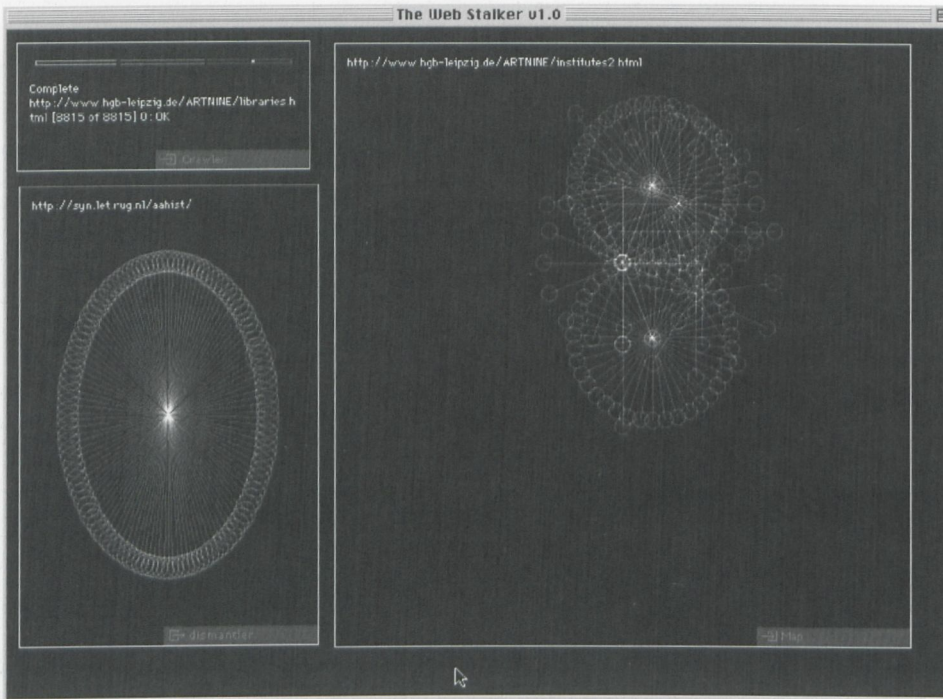


<sup>1</sup>Zu allgemeinen Urheberrechtschutzfragen gibt es ein Manuskript von Audrey Winget und Hans Dieter Huber zu Urheberrechtsfragen im Internet, das in naher Ferne zur Publikation vorgesehen ist. Vgl. außerdem: Michael Lehmann (Hrsg.): Internet und Multi-Mediarecht (Cyberlaw), Stuttgart 1997.

<sup>2</sup>Als äußerst lehrreiches *memento mori* ist hier als Pflichtlektüre zu empfehlen: Kunstmuseum Wolfsburg (Hrsg.): Wie haltbar ist Videokunst? Beiträge zur Konservierung und Restaurierung audiovisueller Kunstwerke. Symposium im Kunstmuseum Wolfsburg am 25. November 1995, Wolfsburg 1997.

heißt im Prinzip, daß man parallel zum Sammeln der Netzkunst-Arbeiten eine Software-Sammlung anlegen, anbieten und für Download (per FTP) bereithalten muß, in der die relevanten Betriebssystem-, Browser- und Plug-in-Versionen gesammelt gehören. Insbesondere ist auf ein konsequentes Sammeln und Archivieren dieser Software-Bestandteile zu achten. Bei Aufwärtskompatibilität sind ältere Software-Versionen kein Problem. Allerdings wird

es dann zu einem Problem, wenn eine neue Betriebssystem- oder Browser-Software nicht mehr das Installieren und Abspielen älterer Versionen oder Files erlaubt. Hier sollte also parallel eine Art historischer Sammlung, Archivierung und Inventarisierung der für Netzkunst benötigten Computer-Software betrieben werden. Inwieweit sich das Problem auch auf Hardware-Komponenten ausdehnt, was nach der Lektüre von Erich Gantzert-Castrillos Aufsatz<sup>3</sup> zu ver-



<sup>3</sup>Erich Gantzert-Castrillo: Vom langsamen Verschwinden des Originals; in: Wie haltbar ist Videokunst?, a.a.O., S. 49 – 60.

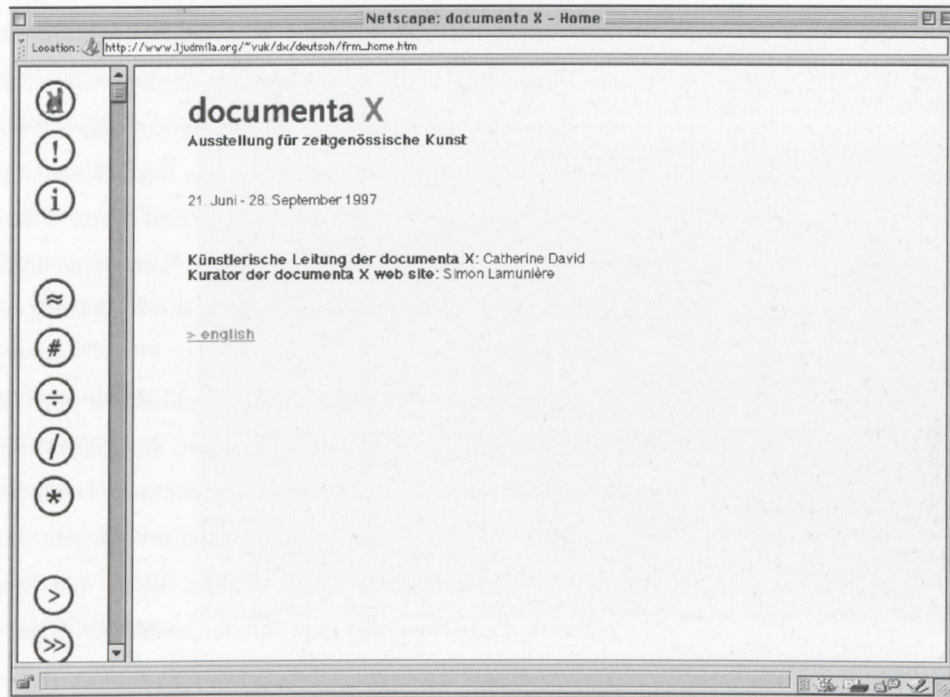
muten ist, vermag ich als Laie hingegen kaum zu beurteilen. Hier müßte man Experten der Computerentwicklung befragen und weitere Forschung über die Geschichte des Computers betreiben. Ebenfalls lehrreich wären Erfahrungsberichte und gegenseitiger Erfahrungsaustausch mit zuständigen Konservatoren, z.B. des Medienkunstmuseums Karlsruhe oder des Computermuseums in Boston.

### Rechtliche Probleme beim Sammeln und Erwerben von Netzkunst

Dies betrifft zunächst einmal die Frage des rechtmäßigen Eigentümers einer Netzkunst-Arbeit. Ist es der Künstler selbst, ein Team oder die Institution, welche die Produktion eines solchen Werkes in Auftrag gegeben hat, wie im Falle von »ada'web« oder »stadium«. Hinzu kommt die Frage, inwieweit dem Künstler nach einem Ankauf das Recht zugestanden werden soll, sein Werk weiter verändern oder ausbauen zu können. Man sollte dies von Fall zu Fall, je nach spezifischer Struktur und Bedeutung des Werkes, nach sorgfältiger Abwägung entscheiden. Da die meisten Netzkunst-Werke durch eine Veränderung ihrer Struktur im Netz selbst leben, müßte man im Prinzip von einer solchen Veränderbarkeit ausgehen. Dies kann sicherlich durch entsprechende vertragliche Regelungen formuliert werden.

Schwerwiegendere Probleme entstehen dagegen bei der Frage nach dem Original und seiner Kopierbarkeit. Grundsätzlich kann man die meisten Arbeiten, die ohne Skripte oder

Java-Applets arbeiten, einfach durch Downloaden auf seine eigene Festplatte kopieren. Das Anfertigen einer solchen Kopie muß rechtlich als eine Verletzung des geltenden Urheberrechts angesehen werden. Allerdings gilt auch hier der Grundsatz: wo kein Kläger, da kein Richter. Der private Download ist eigentlich unproblematisch. Schwieriger wird es dagegen im rechtlichen Sinne, wenn ein Netz-Aktivist beispielsweise eine angekaufte Arbeit kopiert und im Ausland irgendwo öffentlich aufs Netz legt, wie es beispielsweise Vuk Cosic mit der gesamten Seite des documenta-Servers gemacht hat, von dem jetzt eine (illegale) Kopie in Ljubljana liegt<sup>4</sup>. Dazu muß man vielleicht anmerken, daß viele User es ziemlich unerschämt fanden, daß die gesamte Website, die eine wichtige Inkunabel der Webpräsenz der documenta war, einfach am letzten Tag der Ausstellung, dem 26.9.1997, abgeschaltet wurde. So gesehen



hat Vuk Cosic einen wichtigen Beitrag zur Erhaltung und Konservierung dieser Site geleistet. Da hier das Tatortprinzip gilt, wäre in diesem Falle – soweit ich als Laie darüber Bescheid weiß – slowenisches Recht anzuwenden. Ähnlich wie bei dem Kauf von Software könnte man entsprechende Regelungen und Lizenzbestimmungen vertraglich formulieren. Aber auch hier wäre es sinnvoll, noch einmal Rechtsexperten auf diesem Gebiet zu befragen.

<sup>4</sup> <<http://www.ljudmila.org/~vuk/dx>>