

Digging the Net – Materialien zu einer Geschichte der Kunst im Netz

Hans Dieter Huber

1. Das Problem der mangelnden historischen Distanz

In der Kunstgeschichte ist die historische Distanz zwischen dem Gegenstand und der Kunstgeschichtsschreibung immer als wichtig und produktiv verstanden worden.¹ Je mehr Distanz zwischen dem Gegenstandsbereich und der kunsthistorischen Analyse liegt, desto besser und zuverlässiger läßt sich, allgemein gesprochen, unser historisches Verständnis dieser Gegenstände entwickeln.

Für den Bereich der künstlerischen Formen, die in den letzten Jahren speziell im Internet entstanden sind, fehlt diese Distanz dagegen so gut wie völlig. Denn künstlerische Arbeiten im WWW gibt es im Prinzip erst seit dem Jahresbeginn 1994.² Die ersten Veröffentlichungen zur Net.Art datieren von der Jahreswende 1994/1995. Diese Form von Literatur ist bisher noch sehr spärlich, unsystematisch und unhistorisch. Hier zeigt sich bereits die erste Schwierigkeit, eine einigermaßen zuverlässige Geschichte der Net.Art schreiben zu können. Von daher kann man gegenwärtig nur eine erste, vorläufige Materialsichtung und eine grobe Vermessung des künftigen Terrains vornehmen.

Damit könnte man die ersten Fundamente für eine künftige Geschichte skizzieren. Das setzt allerdings eine überaus genaue und mühselige Recherche voraus. Einige Autoren, die sich von seiten der Kunstkritik oder der Tagespresse dem Phänomen Net.Art angenähert haben, haben wahrscheinlich aufgrund des üblichen Zeitdrucks mangelhaft recherchiert, so daß fehlerhafte Angaben kursieren und durch unkritisches Zitieren ständig weiterkolportiert werden.³ Wenn eine genuine Kunstgeschichte heute noch etwas Dezidiertes zu solchen Fragestellungen beitragen kann, dann die Präzision einer möglichst genauen kunsthistorischen Primärrecherche. Sie ist immer noch das Glanz- und Kernstück jedweder soliden kunsthistorischen Forschungsarbeit, und man sollte diese Qualitäten gerade angesichts der immer stärker wer-

denden Hektik und eines unnötigen Zeit- und Publikationsdruckes nicht vergessen, sondern sich ganz im Gegenteil um noch größere Sorgfalt auf diesem Gebiet bemühen.

Zweitens läuft die Zeit im Netz – phänomenal gesehen – drei- bis viermal so schnell ab wie im realen Leben. Wenn man heute, am 1. April 2000, auf etwa sechs Jahre Net.Art zurückblicken kann, dann würde das realzeitlich gesehen etwa einer Zeitspanne von 20 bis 25 Jahren entsprechen. Von daher kann man selbst in diesem kurzen Zeitraum schon verschiedene »Epochen« oder »Generationen« von Net.Art-Künstlern und -Werken unterscheiden.

Die frühesten Arbeiten möchte ich als die Inkunabeln der Net.Art bezeichnen, Arbeiten, die mit HTML 1.x gestrickt wurden und bis etwa Ende 1994 entstanden sind. 1995 entsteht eine ganze Reihe wichtiger Net.Art-Arbeiten, die parallel mit verschiedenen Servern und Kontextsystemen wie ada'web, Stadiumweb, The Thing oder Public Netbase to zusammenarbeiten. 1996 und 1997 sind die Jahre, in denen bisher die meisten Werke entstanden sind. 1998 sieht die ersten gedruckten Publikationen zur Net.Art, die kuratierte »Ausstellung« im Netz und die damit beginnende langsame Institutionalisierung der Net.Art.⁴ Etwa um diese Zeit begannen auch die ersten Museen und Privatsammler, Net.Art-Sites zu sammeln. 1999 ist das Jahr, in dem sich die Frage nach den ökonomischen Strukturen eines sehr langsam entstehenden Net.Art-Marktes und der Bildung eines ersten Preisniveaus herauskristallisiert.⁵ Dies wäre in knappster Form ein erster Überblick über die historische Entwicklung. Gleichzeitig indiziert dieser grobe Verlauf mögliche Leitorientierungen, an denen entlang sich eine Geschichte der Net.Art schreiben ließe.

2. Kontextualisierung und Einbettung

Natürlich entstand die Kunst im Netz nicht aus einem Nichts oder aus einem künstlerischen Vakuum heraus. Wie an anderer Stelle bereits ausführlich argumentiert, entstehen neue Medien generell aus nichtkünstlerischen Situationen.⁶ Künstlerische Anwendungen sind abgeleitete Spezialgebräuche aus den oft brachliegenden Möglichkeiten des Mediums. Um daher eine einigermaßen zuverlässige Geschichte der Net.Art schreiben zu können, ist die Erforschung der spezifischen Einbettungsverhältnisse und Kontexte von großer Bedeutung. Denn der Kontext

entscheidet letztendlich über die Bedeutung, die solche Arbeiten erhalten. Ein Werk der Net.Art ist sowohl in eine Reihe von Materialitäten eingebettet als auch in eine Reihe institutioneller Kontexte, die, so könnte man sagen, transzendente Bedingungen von Net.Art bilden, die der Künstler akzeptieren und verwenden muß, um sein Werk überhaupt formulieren zu können. Selbst der Versuch einiger Künstler, eigene Browsersysteme zu entwerfen, bestehende zu verändern oder neue zu installieren, ist wiederum nur vor dem Hintergrund der Abhängigkeit von diesen spezifischen materiellen und institutionellen Bedingungen zu verstehen.⁷

Die Kontexte und Einbettungsverhältnisse von Net.Art kann man sich als Rahmen vorstellen.⁸ Sie definieren Bedingungen, denen das einzelne Werk der Net.Art ausgesetzt ist, denen es sich in der Präsentation stellen muß und denen es nicht entfliehen kann. Man kann diese Rahmenbedingungen als logisch übergeordnete Systeme von zunehmender Allgemeinheit auffassen, aber auch zeitlich im Sinne von Vorbedingungen und Nachwirkungen.

3. Möglichkeiten einer Kunstgeschichte des Netzes

Im Prinzip hat man zwei grundlegend verschiedene Möglichkeiten, die Kunst im Netz zu untersuchen. Man kann historisch vorgehen und eine »erste« Kunstgeschichte schreiben, in der es um Bestandssicherung sowie die Rekonstruktion ursprünglicher Zustände und Werkzugänge und eine erste Faktengeschichte der Net.Art geht – quasi um die Erarbeitung einer ersten, rudimentären Chronologie. Ein anderer Weg läge in der genaueren Erforschung des ästhetischen Potentials solcher Arbeiten. Die verschiedenen Kunsterfahrungen, ästhetischen Funktionen oder visuellen Erkenntnisse, die daran von einzelnen Benutzern gemacht werden, könnten hier thematisiert werden.

Hierzu ist generell zu sagen, daß erst bei einer differenzierteren historischen Chronologie genauere ästhetische Einzeluntersuchungen möglich werden. Denn ästhetische Analysen setzen eine bereits recherchierte Chronologie sowie die Erarbeitung der relevanten Einbettungsverhältnisse voraus. Meiner Ansicht nach ist es jetzt für solche Ansätze noch zu früh. Hinzu kommt, daß ästhetische Analysen oder Werkinterpretationen in der Kunstgeschichte selbst stark in die Kritik geraten sind, weil letztendlich niemand mehr genau sagen kann, worin die wissen-

schaftliche, soziale oder psychologische Funktion traditioneller kunsthistorischer Werkinterpretationen liegt.⁹ Besonders aus der Literaturwissenschaft wurde hier berechtigte Kritik laut.¹⁰

4. Produktion, Interpretation und Rezeption

Grundsätzlich lassen sich drei verschiedene Ansätze gegenüber der Kunst im Web unterscheiden: produktionsorientierte, werkorientierte und rezeptionsorientierte. Diese Unterscheidung orientiert sich an verwandten Herangehensweisen der Kunstgeschichte der Gegenwart und der klassischen Moderne, die sich in unterschiedlichem Maße bewährt haben.

4.1. Produktionsorientierte Ansätze

Vom Künstler oder Produzenten aus äußern sich gegenwärtig Zugänge zur Net.Art einerseits in einer relativ umfangreichen Reihe von Interviews mit den jeweiligen Künstlern, und andererseits findet man eine erhebliche diskursive Aktivität der Künstler in Mailinglisten wie *net-time*, *rhizome* oder *7-11*. Autoren wie Tilman Baumgärtel oder Josephine Bosma gehen bisher vor allem biographisch vor. Sie rekonstruieren das jeweilige Werk aus der Sicht seines Machers. Dabei treten dann diejenigen Probleme wieder auf, die in der Philosophie, der Literaturwissenschaft oder auch der Kunstgeschichte schon vor Jahrzehnten unter dem Stichwort »intentional fallacy« diskutiert wurden.¹¹

Von den Autoren her gesehen, die bisher mit künstlerischen Werken im Web hervorgetreten sind, lassen sich im Prinzip zwei Arten von Netzkünstlern unterscheiden. Solche, die vorher schon in anderen Medien gearbeitet haben und als Künstler im Kunstsystem bereits mehr oder weniger bekannt waren wie zum Beispiel Julia Scher, Jenny Holzer, Antonio Muntadas oder David Blair. Zum anderen gibt es eine Reihe von Künstlern, die bisher (fast) ausschließlich im Medium des Internet gearbeitet haben wie Joachim Blank, Holger Friese, Alexej Shulgin, Philipp Pocock oder Dirk Paesmans und Joan Hemskeerk von Jodi.



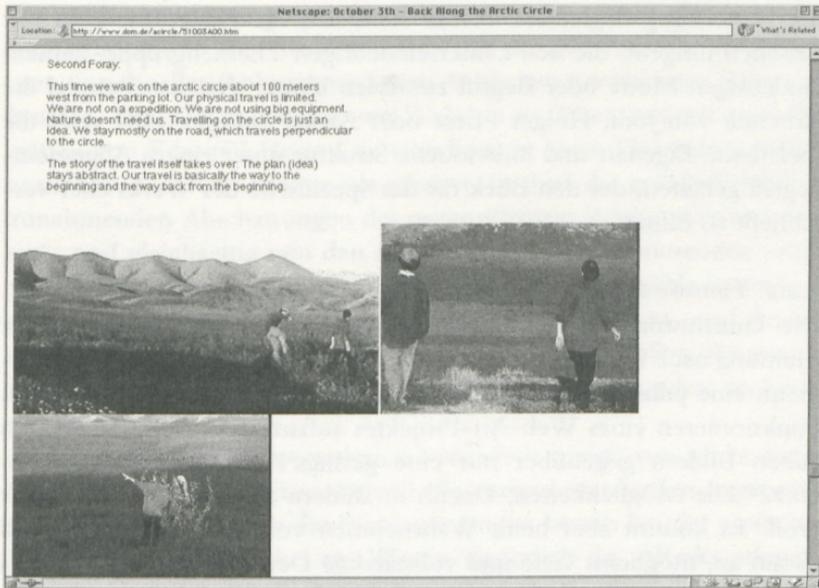
David Blair, *WaxWeb*, ursprüngliche Fassung, 1994–1999

4.2. Werkorientierte Ansätze

Werkorientierte Ansätze konzentrieren sich vornehmlich auf eine mehr oder weniger genaue formale und/oder inhaltliche Analyse eines einzelnen Werks der Net.Art oder einer bestimmten Gruppe von Netz-Kunstwerken.

4.2.1. Motiv- und themengeschichtliche Analysen

Bestimmte Themenzusammenhänge herauszugreifen und näher zu untersuchen stellt gegenwärtig eine sehr beliebte Art des Herangehens an die Kunst im Netz dar. Kognitiv gesehen, handelt es sich bei jeglicher **Form von Interpretation ganz allgemein gesprochen um den Versuch**, Ordnung und Strukturierung in die Mannigfaltigkeit und Unübersichtlichkeit der einzelnen Werke und ihrer Erscheinungsformen zu bringen.¹² So läßt sich die Kunst im Netz nach verschiedenen Themengruppen ordnen. Einzelne Arbeiten können unter verschiedenen Motiven zusammengefaßt und die spezifischen Unterschiede hinsichtlich dieser Ähnlichkeit herausgearbeitet werden. Ein in der Net.Art beliebtes Motiv ist das virtuelle Reisetagebuch, in dem Bilder, Sounds, Videos und Tagebucheinträge live während der Reise ins Netz gespielt und



Philipp Pocock, Felix Stefan Huber, Arctic Circle, 3. Oktober 1995

dort zur Verfügung gehalten werden können.¹³ Das Verhältnis von realen zu virtuellen Territorien, die Schnittstelle zwischen realem und »virtuellem« Raum ist ebenfalls Thema vieler Arbeiten.¹⁴ Fragen der Identität und des Körpers im Internet spielen ebenso eine wichtige Rolle wie die nach virtuellen Gemeinschaften oder die Auseinandersetzung mit falschen Angaben, Täuschungen oder dem Fake. Nach verschiedenen Themengruppen und Motiven wurde die Kunst im Netz jüngst von Tilman Baumgärtel unterteilt.¹⁵

Das grundsätzliche Problem solcher motivgeschichtlichen Ansätze liegt jedoch in der mehr oder weniger zwanghaften Subsumtion heterogener Werke oder Werkgruppen unter einen Oberbegriff. Das Werk wird zu einer Verifikationsinstanz des Begriffs, zu einem typischen Fall oder einem guten Beispiel, auf das der Begriff zutrifft, von dem es angeblich eine Instanz ist. Aber Kunstwerke sind keine Instanzen von irgendwelchen Begriffen. Es wird infolgedessen meist nur noch der durch den Oberbegriff wahrgenommene Aspekt beschrieben. Andere Aspekte desselben Werks, die sich nicht oder nur mit großen Mühen unter diesen Oberbegriff subsumieren lassen, werden zum blinden Fleck

der Darstellung degradiert. Ferner stellt sich die Frage, wie man mit Arbeiten umgeht, die sich keiner eindeutigen Themengruppe, keinem eindeutigen Motiv oder Begriff zuordnen lassen, wie zum Beispiel die Arbeiten von Jodi, Holger Frieese oder Alexej Shulgin. Hier wird die spezifische Eigenart und individuelle Struktur unter einem Allgemeinbegriff gehalten, der den Blick für das Spezifische des Werks eher verschließt als öffnet.

4.2.2. *Formale Interpretationsmethoden*

Die kunsthistorische Werkinterpretation ist trotz aller Kritik meiner Meinung nach immer noch das geeignetste und differenzierteste Instrument, eine präzise Auseinandersetzung mit dem spezifisch ästhetischen Funktionieren eines Web-Art-Projektes aufzuzeigen. Viele Menschen haben Bildern gegenüber nur eine geringe Wahrnehmungskompetenz.¹⁶ Die Möglichkeiten, Details in Bildern zu übersehen, sind sehr groß. Es kommt aber beim Wahrnehmen von Bildern entscheidend darauf an, möglichst viele und vollständige Details zu erfassen, um das Werk angemessen und in seiner Komplexität entsprechend verstehen zu können. Hier stellt die verbale Sprache eine hervorragende Vermittlungsmöglichkeit dar, den Blick zu strukturieren und dem eigenen Sehen zu größerer Differenziertheit zu verhelfen. Interpretation ist im wesentlichen ein kognitiver Prozeß zur Organisation und Ordnung eintreffender Ereignisse und Sachverhalte.¹⁷

Die hier für formale Interpretationen ins Feld geführten Argumente gehen von klassischen Kunstwerken im Sinne eines Einzelbildes mit einer überschaubaren Oberfläche aus. Bei Arbeiten der Net.Art haben wir es jedoch von vornherein mit einer sukzessiven Zeitstruktur zu tun, da eine Seite immer nur nach einer anderen aufgerufen werden kann. Der Betrachter von Net.Art klickt sich also mit Hilfe der Maus und aktiven Hyperlinks von Seite zu Seite. Er erzeugt einen einmaligen Bewegungsablauf im Netz, der im History-File des Browsers festgehalten wird. Auf diese Weise wird der Akt der ästhetischen Erfahrung von Beginn an zu einem sukzessiven Lesen einzelner Seiten.¹⁸ Der Unterschied zur Buchlektüre liegt allerdings darin, daß die Reihenfolge der Seiten variabel ist und je nach Anzahl der Hyperlinks die Möglichkeiten, verschiedene Wege zu gehen, exponential anwachsen. Die Lektüre von Net.Art-Seiten als eine Form von Kunsterfahrung ist also einerseits sehr stark mit der Fragmentarität und Selektivität des zeitlichen Wahrnehmungsverlaufs verbunden, andererseits aber auch mit den Bedingungen

der Bildwahrnehmung und der Bildlichkeit. Ferner ist die wahrnehmungsorientierte Auseinandersetzung mit der Net.Art sehr oft mit einem vorschnellen Abbruch und dem Anklicken der nächsten Seite verbunden. Die Wahrnehmung von Websites ist daher, um mit zwei Begriffen von Edmund Husserl zu sprechen, in einen Horizont aus Proktionen und Retentionen eingebettet, in dem das gerade Erlebte in zunehmenden Abschattungen des gegenwärtigen Zeitbewußtseins versinkt und gleichzeitig von den Antizipationen des Kommenden erfüllt wird.¹⁹ Kunstwerke im WWW stehen also als multimediale Systeme in einer komplexen Zwischenstellung zwischen Bild-, Text- und Audiosystemen. Sie müssen von daher hinsichtlich ihrer visuellen, ihrer auditiven und ihrer textuellen Eigenschaften zunächst gesondert analysiert werden.

Formale Werkinterpretationen versuchen meist, von einer ersten Beschreibung zu einer zunehmend allgemeiner werdenden Interpretation zu gelangen. Doch die Probleme fangen bereits bei der einfachen Beschreibung des Werkes an. Was ist eigentlich das »Werk« oder das »Original«, und was kann ich als Betrachter davon überhaupt beschreiben? Es bietet sich an, aufgrund der besonderen Struktur der Kunstwerke im Web auf einen Gedanken von Nelson Goodman zurückzugreifen und die Notation des Werks von seiner Aufführung zu unterscheiden.²⁰ Die Notation oder Partitur des Werks liegt in seinem Quellcode, seiner HTML-, Java-, CGI- oder Perlprogrammierung vor. Bei einem Aufruf der Seite mit Hilfe des jeweils benutzten Browsers (Netscape, Mosaic oder Internet Explorer) interpretiert der Browser diesen Quellcode auf eine ganz bestimmte Art und Weise und erstellt eine spezifische Interpretation dieser Seite auf dem Bildschirm des Benutzers. Man kann also wie im Falle eines Musikstücks bei der Kunst im Web von der Differenz zwischen der Notation als der abstrakten Organisation des Werks und der konkreten Struktur oder Aufführung durch einen Browser unterscheiden, der diese Notation zu einem bestimmten Zeitpunkt an einem bestimmten Ort der Erde auf einem bestimmten Bildschirm für einen bestimmten Benutzer erzeugt.²¹ Erst durch den Aufruf der Notation zu einem bestimmten Zeitpunkt, von einem bestimmten Ort aus und durch einen bestimmten Beobachter wird Kunst im WWW zu einem konkreten visuellen Erlebnis, und das kann auch heißen: zu einer Kunsterfahrung.

4.2.3. Zusammenfassung

Zusammenfassend kann man daher festhalten, daß die Methoden und Schritte der kunsthistorischen Werkinterpretation einerseits aus bestehenden Interpretationsmodellen der Kunstgeschichte der Gegenwart übernommen werden können, andererseits aber um das Instrumentarium der Lese- und Rezeptionsforschung erweitert werden müßten.

4.3. Rezeptionsorientierte Ansätze

Das Ausgehen vom Betrachter, der sich Kunst im WWW anschaut, scheint mir immer noch der interessanteste und meistversprechende Ansatz einer zukünftigen Geschichte der Net.Art zu sein. Das Problem dabei ist, wie wir Kenntnis davon erlangen können, was ein bestimmter Beobachter sieht, denkt oder empfindet, wenn er Net.Art betrachtet. Man muß ihn dazu entweder befragen, oder er muß sich selbst dazu äußern, also seinerseits ein bestimmtes Medium benutzen. Es gibt bisher kaum systematische Quellen, in denen gesammelt wurde, wie Rezipienten ihre Erfahrungen oder Meinungen beschrieben haben. In einem gewissen Umfang kann man E-mails von Benutzern, Gästebucheinträge²², Diskussionen in Mailinglisten, Aufsätze, Artikel, Statements oder sogar studentische Referate²³ zur Net.Art als Äußerungen von Rezipienten ansehen und sie als »frühe« Sekundärquellen zu einer möglichen Rezeptionsgeschichte der Kunst im Netz nutzen.²⁴ Im Prinzip könnten eigentlich alle möglichen schriftlichen oder sprachlichen Äußerungen, Texte, Artikel oder Essays verschiedener Personen zur Net.-Art für eine Rezeptionsgeschichte dieser Kunst genutzt werden.²⁵

Von der spezifischen Rezeptionsstruktur her gesehen, könnte man die Mannigfaltigkeit der Kunstwerke im Netz in vier verschiedene Kategorien einordnen, nämlich in reaktive, interaktive, partizipative und Kontextsysteme.

4.3.1. Reaktive Werke

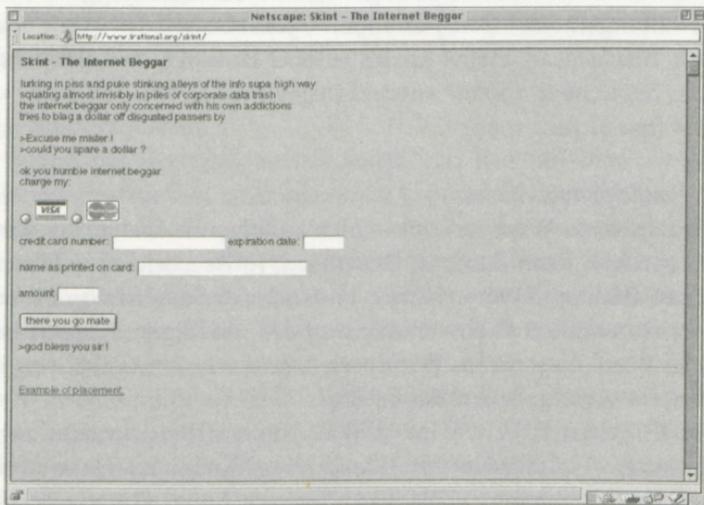
Für eine heuristische Definition solcher Werke könnte man folgende Eigenschaften in der Interaktion des Beobachters mit dem Werk festhalten: Der Beobachter kann sich nur durch Klicken und Scrollen durch das Projekt bewegen. Zu dieser Kategorie gehören zahlenmäßig die meisten Werke: Das alte WaxWeb von David Blair (ab Januar 1994 in HTML 1.0 auf dem Netz zu sehen, Anfang Juli 1999 aus dem Netz ge-

nommen), Oliver Frommels Arbeit »Frames«²⁶, Vera Frenkels »Body Missing« (1996)²⁷, Doug Aitkens/Dean Kuipers »Loaded 5x« (seit März 1997)²⁸ sowie Alexej Shulgins »Refresh«²⁹, das mit einem simplen Refresh-Befehl arbeitet. Die Arbeiten dieser Kategorie können sämtlich auf ein anderes Medium wie Diskette oder CD-ROM kopiert werden. Wenn die These zutrifft, daß das Spezifische und Unverwechselbare eines Mediums dasjenige ist, was nicht in ein anderes Medium kopiert werden kann, dann handelt es sich bei dieser Gruppe von Arbeiten nicht unbedingt um einen medienspezifischen Gebrauch des Netzes. Dieser setzt erst da ein, wo Arbeiten nur im Netz selbst, aber nicht auf einer Diskette oder einer CD-ROM existieren können.

4.3.2. Interaktive Werke

Gerade dieser zweiten Kategorie von Werken kommt die Eigenschaft zu, daß sie nicht kopiert werden können und nur im Netz, aber nicht offline funktionieren. Eine mögliche Definition dieser Werkgruppe könnte folgendermaßen lauten: Der Beobachter kann durch Eingabeflächen oder Skripte den Server zu einer momentanen Veränderung des Zustands des jeweiligen Webprojektes veranlassen. Wenn der Beobachter aber die Site verläßt, geht das Projekt wieder in seinen Ausgangszu-

Heath Bunting, Skint – Internet Beggar, o. J.





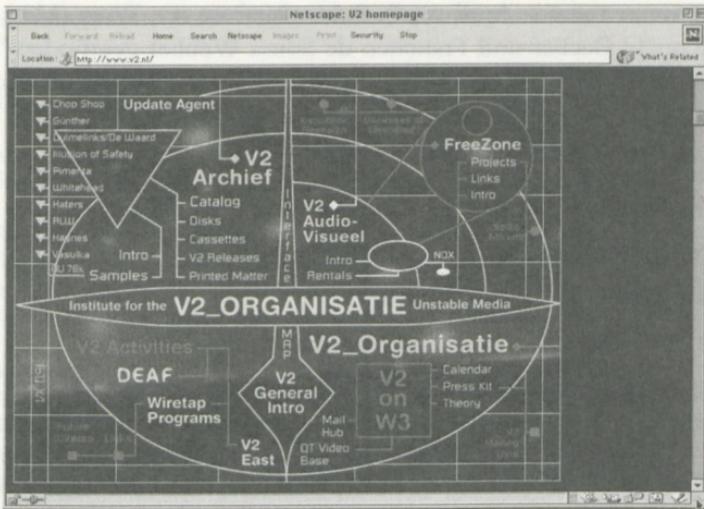
Barbara Aselmeier, Joachim Blank, Karl Heinz Jeron, Armin Haase, Handshake, 1993/94

stand zurück. Zu dieser Kategorie wären Arbeiten zu zählen, die mit Java Script, Java Applets, Shockwave-Animationen, Formularen und/oder CGI-Skripten arbeiten. In diese Kategorie fallen unter anderem folgende Arbeiten: Heath Buntings »Skint – Internet Beggar«³⁰, David Bartels »arrangements« (seit Juli 1996)³¹, John Simon Jr. »Alter Stats«³², Joachim Blanks/Karl Heinz Jerons »Good Browser/Bad Browser« (2. Juni–28. September 1997)³³ sowie Holger Frieses/Max Kossatz' »Antworten« (seit 1. Juni 1997)³⁴.

4.3.3. Partizipative Werke

Bei partizipativen Werken könnte man an folgende Definition denken: Der Beobachter kann durch a) Download, b) Bearbeiten, c) Einsenden von Text, Bildern, Tönen, Filmen und/oder d) Steuern von Robotern zu einer dauerhaften Formveränderung des jeweiligen Projekts beitragen. Das Werk entsteht im Prinzip erst aus der kommunikativen Partizipation der verschiedenen Beobachter.

Die frühesten Arbeiten im WWW, die auf Partizipation angelegt waren, waren »Handshake« von Blank/Jeron/Aselmeier/Haase (Februar 1994)³⁵, Eva Grubingers »CAC« (Computer Aided Curating, 1995)³⁶,



V2 Homepage, Rotterdam, o. J.

Antonio Muntadas' »Fileroom Censorship Archive« (seit Mai 1994), Douglas Davis' »the longest sentence of the world« (November 1994)³⁷, Jenny Holzers »Please Change Belief« (Mai 1995)³⁸, Ed Stastnys »Synergy-HyGrid-Projekt« (seit Dezember 1995)³⁹, Eva Grubingers »Netz-Bikini« (The Thing, 1996, abgeschlossenes Projekt)⁴⁰ sowie Joachim Blanks/Karl Heinz Jerons »without addresses« (März 1997–28. September 1997)⁴¹.

4.3.4. Kontextsysteme

Der Begriff des Kontextsystems stammt von Joachim Blank.⁴² Systemtheoretisch gesprochen, ist er eigentlich Unsinn. Er bezeichnet aber paradoxerweise genau die spezifische Struktur des Rahmensystems, das der Beobachter für seine Zwecke vorfindet. Man könnte Kontextsysteme folgendermaßen definieren: Dem Beobachter wird eine bestimmte, mehr oder weniger vorgestaltete Plattform oder ein Rahmensystem zur Verfügung gestellt, die er für seine eigenen Zwecke benutzen kann. Zu dieser Art von Arbeiten sind das frühe BIONIC-Mailboxsystem von padaluun und rena tangens (seit 1989) zu zählen⁴³; The Thing, New York (seit November 1991)⁴⁴, De Digitale Stad Amsterdam (seit 15. Januar 1994, von Walter van der Crujisen mitbegründet)⁴⁵, Internationale Stadt, Ber-

lin (Sommer 1994–1. April 1998), Public Netbase tO, Wien (März 1995 von Konrad Becker und Francisco de Sousa Webber gegründet)⁴⁶, V2, Rotterdam⁴⁷, das Center for Culture and Communication in Budapest⁴⁸ sowie adaweb⁴⁹, stadiumweb⁵⁰ und turbulence⁵¹ als die wichtigsten Kontextsysteme für spezifisch künstlerische Projekte.

5. Probleme des kunsthistorischen Verstehens: Ähnlichkeit und Differenz

Die Geschichte der Rezeption der Kunst in den Netzen ist noch nicht geschrieben. Gegenwärtig finden die ersten kuratierten Ausstellungen statt. Eine wissenschaftliche Aufarbeitung ist erst am Anfang. Man muß den weiteren Fortgang des Gebietes abwarten, um zuverlässige Aussagen ableiten zu können, welche Bedeutung dieses Medium im Stellenwert und auch in der Konkurrenz zu anderen Medien einmal erhalten wird. Robert Adrian X, der Wiener Telekommunikationskünstler, hat die verschiedenen Vorschläge, die bisher gemacht wurden, um Kunst in den Netzen mit bereits bestehenden Kunstformen zu vergleichen, gesammelt und kommentiert: video, sculpture, telematic art, land art, installation art, mail art, experimental film, performance, conceptual art, electronic art, media art, minimal art, computer graphics, xerography.⁵² Es fehlt fast nichts, womit Net.Art verglichen wurde. Daraus ergibt sich erstens die Frage, ob solche Vergleiche überhaupt sinnvoll sind, ob sie nicht das spezifisch Neue des Mediums mit etwas altem Bekanntem vermischen und damit verzerren, und zweitens die Frage nach dem psychologischen Motiv solcher nicht endenwollender Vergleiche. Man kann es nur in dem Bestreben vermuten, das Neue und Unbekannte mit bereits bestehenden Erfahrungssystematisierungen und Gliederungen in Einklang zu bringen.

Die Ähnlichkeit mit schon existierenden Kunstformen hilft uns dabei, Bezüge zur Tradition herzustellen, die Einbettung in historische Richtungen und Bewegungen vorzunehmen. Die Herausarbeitung der spezifischen Differenzen steht uns zur Seite, die Unterschiede gegenüber anderen Medien wie Video oder CD-ROM schärfer herauszupräparieren und damit die wesentlichen Eigenarten von Net.Art besser zu verstehen. Beides muß von der kunsthistorischen Forschung erst noch geleistet werden.

Anmerkungen

1 Siehe hierzu generell Hans Georg Gadamer: *Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*. Tübingen ³1972, S. 275–290.

2 Das hängt mit der Entstehung der dafür notwendigen Browsersoftware Mosaic zusammen. Die Beta-2-Version von Mosaic 1.0 war der erste Browser der WWW-Geschichte, der am 27. September 1993 der Öffentlichkeit vorgestellt wurde (Quelle: <http://www.ncsa.uiuc.edu/SDG/Software/MacMosaic/Release-info/announce.html>). Die ersten künstlerischen Arbeiten im WWW dürften David Blairs WaxWeb (Januar 1994), Die Digitale Stadt, Amsterdam, die am 15. Januar 1994 offiziell eröffnet wurde, sowie Antonio Muntadas: The File Room Censorship Archive (seit Mai 1994) gewesen sein.

3 So behauptet Tilman Baumgärtel, daß ada'web 1996 ans Netz gegangen sei; siehe: *Immaterialien. Aus der Vor- und Frühgeschichte der Net.Art, telepolis online* vom 26. Juli 1997 (<http://www.heise.de/tp/deutsch/special/ku/6151/1.html>; 28. August 1999). Prompt wird diese Behauptung ungeprüft in Klaus Möllers Diplomarbeit »Kunst im Internet – Netzkunst. Untersuchungen zur ästhetischen Bildung« (Bielefeld 1999), Kap. 2, 2. Absatz, übernommen (<http://screenshock.com/theory/kmdipl/netzk2htm>; 28. August 1999; mittlerweile auf meinen Hinweis korrigiert). Dabei hätten Baumgärtel und Möller durch eine einfache Nachfrage herausbekommen können, daß der Domainname schon am 18. November 1994 registriert worden ist. Der Gründer von ada'web, Benjamin Weil, hat ferner in einer E-mail an den Verfasser vom 12. Mai 1997 folgende Aussage über die Gründung von ada'web gemacht: »ada'web was founded in the late fall of 1994 by john borthwick and myself« – eine Angabe, die also mit dem Registrierdatum des Domainnamens von adaweb.com durchaus übereinstimmt. Die Chef-Kritikerin von »Texte zur Kunst«, Isabelle Graw, hat in ihrem Aufsatz »Man sieht, was man sieht. Anmerkungen zur Netzkunst« (Texte zur Kunst, 8, 1998, H. 32, S. 25) so oberflächlich recherchiert, daß ihr gänzlich entgangen zu sein scheint, daß die Arbeit »Tesco Clubcard« in Wirklichkeit nicht von Trina Mould, sondern von Rachel Baker ist. Trina Mould ist nur das Pseudonym oder Alter ego, das Rachel Baker in dieser Arbeit benutzt. Siehe hierzu auch die Kritik von Tilman Baumgärtel: Das Imperium schlägt zurück, telepolis online, 20. Januar 1999 (<http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/sa/3324/1.html>; 30. Juli 1999).

4 Die erste kuratierte Ausstellung von Net.Art war wahrscheinlich die von Simon Lamuniere konzipierte Präsentation von Kunstwerken im Web, die auf der documenta X vom 21. Juni bis 28. September 1997 in Kassel stattfand. (Eine Raubkopie von Vuk Cosic befindet sich unter <http://www.ljudmila.org/~vuk/dx/>.) Ziemlich zeitgleich folgte der Wettbewerb »Extensions« anlässlich der Eröffnung des Neubaus der Hamburger Kunsthalle (Preisverleihung am 14. September 1997; <http://www.hamburger-kunsthalle.de/aext/wettb.htm>). Im Rahmen der ersten Tagung von »Museums and the Web« kuratierte Steve Dietz die Net.Art-Ausstellung »beyond interface«, die am 22. April 1998 »eröffnet« wurde (<http://www.archimuse.com/mw98/beyondinterface/>). Vom 3. bis 6. September 1998 kuratierte Joachim Blank eine Internet-Ausstellung im Rahmen der 3. Biennale »sub fiction« in Werkleitz (<http://www.werkleitz.de/sub-fiction/>). Vom 23. 9. 1999 bis 27. 2. 2000 fand schließlich die von Peter Weibel konzipierte und realisierte Ausstellung »net-

condition. Kunst/Politik im Online-Universum« am ZKM, Karlsruhe, als vorläufig letzter Höhepunkt statt.

5 Zum Thema der Ökonomie von Netzkunst siehe Sean Dogdson: Fine art of browsing, Guardian online v. 29. Juli 1999 (<http://www.newsunlimited.co.uk/online-story/0,2C3605,2C69312,2C00.html?cantsetcookie=0>), Verkauf von Holger Friese/Max Kossatz: www.antworten.de an Hannelore und Hans Dieter Huber am 23. November 1998 für 1300 DM. Siehe hierzu Matthew Mirapaul: Putting A Price Tag on Digital Art, New York Cybertimes, 19. November 1998 (<http://www.nytimes.com/library/tech/98/11/cyber/artsatlarge/19artsatlarge.html>); elektronische Versteigerung der alten Seiten von The Thing, New York, bei e-bay am 30. April 1999 (<http://cgi.ebay.com/aw-cgi/eBayISAPI.dll?ViewItem&item=94966473>) sowie zwei Artikel von Tilman Baumgärtel dazu; Korrektur: Kunst-Website doch nicht verkauft, Telepolis online vom 3. Mai 1999). Das höchste Gebot in Höhe von 1120 US-\$ wurde vom Verfasser offeriert (<http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/sa/3367/1.html>); Website-Auktion. The Thing unter dem Hammer, Telepolis vom 12. Mai 1999 (<http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/sa/3372/1.html>); Teo Spiller: Megatronix für \$500 an die Ljubiana Municipal Gallery verkauft (<http://www.teo-spiller.org/megatronix/>); Matthew Mirapaul: The Year in Digital Art: Museums, Money and the Mainstream, New York Cybertimes, 31. Dezember 1998 (<http://www.nytimes.com/library/tech/98/12/cyber/artsatlarge/31artsatlarge.html>); sowie Hans Dieter Huber: Netzkunst und die Sammeltätigkeit der Kunstmuseen (elektronisch publiziert am 7. Februar 1998 in ARTNINE, <http://www.hgb-leipzig.de/artnine//huber/aufsaezte/netzmus.html>); Druckfassung in: netz.kunst. Jahrbuch für moderne Kunst 98/99. Nürnberg 1999, S. 134–137).

6 Hans Dieter Huber: Kommunikation in Abwesenheit. Zur Mediengeschichte der künstlerischen Bildmedien, in: Vom Holzschnitt zum Internet. Die Kunst und die Geschichte der Bildmedien von 1450 bis heute. Hg. v. René Hirner. Ostfildern-Ruit 1997, S. 24 f.

7 Auf diese materiellen Rahmenbedingungen bin ich ausführlich eingegangen: Materialität und Immaterialität der Netzkunst, in: kritische berichte. Zeitschrift für Kunst- und Kulturwissenschaften, 26, 1998, H. 1, S. 39–53.

8 Vgl. bezüglich einer ähnlichen visuellen Anordnung Daniel Buren: Rahmen, in: Daniel Buren. Ausst.-Kat. Staatsgalerie Stuttgart. Stuttgart 1990, S. 282–283.

9 Die Frage der Relevanz von kunsthistorischen Interpretationen bedarf daher ebenfalls dringend einer Revision.

10 Siehe Axel Spree: Kritik der Interpretation. Analytische Untersuchungen zu interpretationskritischen Literaturtheorien. Explicatio. Paderborn 1995.

11 Siehe hierzu Hans Dieter Huber: System und Wirkung. Fragen der Interpretation und Bedeutung zeitgenössischer Kunst. Ein systemtheoretischer Ansatz. München 1989, S. 80–95.

12 Ebenda, S. 80 f. Siehe ferner Hans Georg Gadamer: Wahrheit und Methode (s. Anm. 1); Hans Lenk: Philosophie und Interpretation. Vorlesungen zur Entwicklung konstruktionistischer Interpretationsansätze. Frankfurt a. M. 1993, Kap. 6; Günter Abel: Was ist Interpretationsphilosophie?, in: Zeichen und Interpretation. Hg. v. Josef Simon. Frankfurt a. M. 1994, S. 16–25;

Hans Lenk: Interpretationskonstrukte als Interpretationskonstrukte, ebenda, S. 36–56.

13 Die wichtigsten Beispiele sind die Arbeiten von Philipp Pocock und Felix Stefan Huber: *Arctic Circle* (1995), *Tropic of Cancer* (1995) und *Other Lands* (1997). Auch Eva Wohlgemuths/Kathy Rae Huffmanns Reise nach Sibirien im Oktober 1995 (http://www.icf.de/siberian_deal/IS.html) gehört zu den frühen Arbeiten dieser Themengruppe.

14 Die Netzaktivitäten von Heath Bunting beschäftigen sich meiner Meinung nach mit dieser Schnittstelle (<http://www.irational.org/heath>).

15 Tilman Baumgärtel: Das Internet als imaginäres Museum. Forschungsbericht für das Wissenschaftskolleg Berlin (<http://duplox.wz-berlin.de/texte/tb/>; 30. Juli 1999).

16 Siehe Christian Doelker: *Ein Bild ist mehr als ein Bild. Visuelle Kompetenz in der Multimedia-Gesellschaft*. Stuttgart 1997.

17 Huber, *System* (s. Anm. 11), S. 80. Hierzu auch H. Anton: *Interpretation*, in: *Historisches Wörterbuch der Philosophie*. Hg. v. Joachim Ritter/Karlfried Gründer, Bd. 4, 1976, Sp. 514–517.

18 Im Prinzip gilt das in der Lese- und Leserforschung über den Akt des Lesens Geschriebene in modifizierter Weise auch für die »Lektüre« von Netzkunst. Zum Vorgang des Lesens siehe Wolfgang Iser: *Der implizite Leser. Kommunikationsformen des Romans von Bunyan bis Beckett*. München 1976; ders.: *Der Akt des Lesens. Theorie ästhetischer Wirkung*. München 1976; Mary Ann Caws: *The Eye in the Text. Essays on Perception, Mannerist to Modern*. Princeton 1981; *The Reader in the Text. Essays on Audience and Interpretation*. Hg. v. Susan R. Suleiman/Inge Crosman. Princeton 1980; Günter-Karl Bose: *Schreiben und Lesen*. Leipzig 1997.

19 Edmund Husserl: *Vorlesungen zur Phänomenologie des inneren Zeitbewußtseins*. Tübingen 21980.

20 Nelson Goodman: *Sprachen der Kunst. Entwurf einer Symboltheorie*. Frankfurt a. M. 1995, bes. Kap. IV und V.

21 Siehe zu dieser Argumentation ausführlicher Huber, *Kommunikation* (s. Anm. 6), S. 42.

22 Siehe z. B. die Gästebucheinträge auf dem Webserver der dX hinsichtlich der Rezeptionshaltung des Publikums, die hier sichtbar wird (auf der Raubkopie von Vuk Cosic unter: <http://www.ljudmila.org/~vuk/dx/comments/guestboo.htm> leider nur unvollständig; auf der CD-ROM der dX vollständig unter [file:///cdX-rom/dX Folder/comments/guestbook.html](file:///cdX-rom/dX%20Folder/comments/guestbook.html)).

23 Wie z. B. in dem im Wintersemester 1997/98 am Kunstgeschichtlichen Seminar der Frankfurter Universität unter der Leitung von Gottfried Kerscher durchgeführten Seminar zur Netzkunst (<http://www.rz.uni-frankfurt.de/~kerscher/nSem/netartSem.html>).

24 Heath Bunting zeigt z. B. auf seinem Server [irational.org](http://www.irational.org) eine Seite mit Sekundärliteratur zu seinen Arbeiten (<http://www.irational.org/info>), die in diesem Fall sehr gut zu einer Rezeptionsstudie genutzt werden kann.

25 So hat die Berliner Künstlerin Bettina Lockemann im Zusammenhang mit ihrer Internet-Arbeit »1. Live-Source Ostdeutschlands« (<http://www.hgb-leipzig.de/livesource>) bereits 1996 eine kleine Umfrage zum Thema Live-Sources und zu den Betrachtungsgewohnheiten von Live-Source-Usern durchgeführt (unveröff. Manuskript, dem Autor vorliegend).

- 26 <http://io.aec.at/~oliver/frames/1.html>
- 27 <http://www.yorku.ca/BodyMissing/>
- 28 <http://adaweb.walkerart.org/project/aitken/>
- 29 <http://www.cs.msu.su/wwwart/refresh.htm>
- 30 <http://www.irational.org/skint/>
- 31 <http://adaweb.walkerart.org/partners/protected/instructions.html>
- 32 Eine Dokumentation dieser Arbeit findet man unter <http://www.-numeral.com/alterend.html>.
- 33 http://sero.org/bad_browser/
- 34 <http://www.antworten.de>
- 35 <http://sero.org/handshake/>
- 36 http://www.icf.de/CAC/CAC_home.html
- 37 <http://math240.lehman.cuny.edu/sentence1.html>
- 38 <http://adaweb.walkerart.org/project/holzer/cgi/pcb.cgi>
- 39 <http://www.sito.org/synergy/hygrid/>
- 40 <http://thing.at/thing/netzbikini/>
- 41 http://sero.org/without_addresses/
- 42 Joachim Blank: What is net.art;-)?, publiziert im März 1997 unter <http://www.hgb-leipzig.de/theorie/netlag.htm>.
- 43 <http://www.zerberus.de/bionic/index.html>
- 44 <http://bbs.thing.net/login.thing>
- 45 <http://www.dds.nl/>
- 46 <http://www.to.or.at/>
- 47 <http://www.v2.nl/>
- 48 <http://www.c3.hu/>
- 49 <http://adaweb.walkerart.org/>
- 50 <http://stadiumweb.org/>, Domain seit 19. April 1996.
- 51 <http://www.turbulence.org/>; Domain seit 9. April 1997.
- 52 In: net.art on nettime vom 11. Mai 1997, s. unter <http://www.ljudmila.org/nettime/zkp4/37.htm>: »In looking for reference points to somehow locate »Net.Art« (as a phenomenon of the WWW) within the recent history of art, various contributors to the discussion have proposed most of the movements and media of the 20th century. David Garcia started the list with video art, while Carey Young found »strong links« to sculpture, telematic art, land art and especially to installation. John Hopkins mentions mail art, Walter van der Cruijssen added experimental film, performance, conceptual art, electronic art and media art. Pauline Bosma suggests radio and hints at fluxus while Alexei Shulgin and Rachel Baker's references to on-line readymades and »found elements« points to a dada connection. I can add minimal art, computer graphics and Zerography to the list without even stopping to think.«