

Panel VI

Neue Medien – Neue Orte?

Hans Dieter Huber – ÜBER DAS SAMMELN, ERHALTEN UND VERMITTELN VON BITS AND BYTES

Mit dem Start des World Wide Web entstanden in schneller Folge eine Reihe künstlerischer Arbeiten, die auf der Technologie des Internets und seinen technologischen Bedingungen und Möglichkeiten basierten. So wie das Internet unsere Gesellschaft vor neue Herausforderungen stellte, stellte die Kunst, die mit dem Internet und speziell dem WWW entstand, ebenfalls neue Herausforderungen an die Künstler, die Kritiker, die Kunstgeschichte, die Ästhetik, die Museologie und die Konservierung. Durch die Bedingungen des Netzes forciert, entstand ein neuer Typ von Künstler. Da eine der Hauptfunktionen des Internets in der Ermöglichung lokal ungebundener und nicht hierarchischer Kommunikation lag, waren es vor allem solche Künstler oder Künstlergruppen, die an Kommunikation, Austausch und sozialen Netzwerken interessiert waren, die das Netz für sich entdeckten. Sie eigneten sich dieses Medium sehr schnell an. Künstlerische Mailboxsysteme wie The Thing, New York, das 1991 gegründet wurde, die Digitale Stadt Amsterdam (Januar 1994), die Internationale Stadt Berlin oder das Ljudmila Lab in Ljubljana gehören in diese frühe Gruppe künstlerisch-aktivistischer Auseinandersetzung mit dem neuen Medium. Einige dieser Künstler hatten vorher Videos gedreht, aber nicht alle. Philip Pocock hatte beispielsweise 1988 in New York zusammen mit John Zinsser das Journal of Contemporary Art gegründet, eine wichtige Zeitschrift für Künstler-Interviews. Zum ersten Mal in der langen Geschichte der Kunst musste man sich nicht mehr an einen bestimmten Ort begeben, um Kunstwerke im Original betrachten zu können. Denn es kam nach Hause auf den Bildschirm. Man kann-

te sich die unterschiedlichsten Werke der Net Art aus Kanada, USA, Slowenien, Spanien oder den Niederlanden per Doppelklick zu sich nach Hause ins gut geheizte Zimmer holen. Zum ersten Mal konnte die lokale und zeitliche Gebundenheit von Ausstellungen, ihre »Site Specificity«, aufgelöst und dadurch in Frage gestellt werden. Dies bedeutete eine radikale Herausforderung für jegliche Ästhetik, die bis heute noch nicht ansatzweise theoretisch verarbeitet ist. So verwundert es nicht, dass der slowenische Netzkünstler Vuk Cosic sich einmal sinngemäß äußerte: Wir brauchen keine Ausstellungen von Net Art, denn die Kunst ist bereits ausgestellt – und zwar im Netz selbst. Hier entstehen herausfordernde, neue Fragen nach einer möglichen Kontextualisierung und Einbettung solcher, von der Institution eines Ortes und einer Zeit und damit eines großen institutionellen Namens unabhängigen Arbeiten. Werke der Net Art benötigen zunächst und zuerst einmal überhaupt keinen Galeristen, keinen Kunstverein, keinen Kurator, keinen Kritiker, auch kein Museum, um in der Öffentlichkeit präsentiert zu werden. Denn sie sind schon öffentlich zugänglich und sie sind bereits präsentiert und zwar im Netz selbst. Die Distributionskanäle verliefen und verlaufen weitgehend außerhalb des institutionell strukturierten Kunstsystems.

Dennoch trafen die Künstler der Net Art immer wieder auf das Kunstsystem, um das sie entweder wie Katzen um den heißen Brei schlichen oder – als politische Aktivisten – gar nichts damit zu tun haben wollten, aber dann doch immer wieder um ihre Anerkennung durch das System buhlten. Es dauerte im Vergleich zu der rasanten Geschwindigkeit, mit der sich das Netz entwickelte, sehr lange, bis das Kunstsystem endlich zur Kenntnis nahm, dass sich hier ein neues künstlerisches Medium etabliert hatte. Dieser Prozess der Kenntnisnahme und Anerkennung ist bis heute noch nicht abgeschlossen. Die Musealisierung der Net Art hat erst seit etwa drei bis vier Jahren begonnen. Die Kunstkritik konnte sich am schnellsten auf diese neuen Kunstformen einstellen und in der ihr eigenen Sprache eines tagesaktuellen Jargons wichtige Verankerungen und Kontextualisierungen vornehmen. Kritiker wie Tilmann Baumgärtel, Josephine Bosma oder Matthew Mirapaul begleiteten von Anfang an mit ihren schnell geschriebenen Interviews, Artikeln und Kommentaren die sich neu bildende Kunstform. Interessant erscheint es mir, dass historisch gesehen, zum ersten Mal die Kritiker den Sprung vor die Kuratoren geschafft haben. Während in traditionellen Ausstellungssituationen und -kontexten die Arbeit und Funktion der Kritiker erst dann beginnt,

wenn die Kuratoren ihre Arbeit bereits getan haben, haben wir es hier offensichtlich mit einer umgekehrten Reihenfolge zu tun. Die Kritiker haben die Kuratoren von der angestammten Position im System auf den zweiten Platz verwiesen. Welche Veränderungen in der inhaltlichen, institutionellen und kontextuellen Rezeption der Kunstwerke sich daraus ergeben, wird sich wohl erst mit einem gehörigen historischen Abstand zur Jetztzeit zeigen lassen.

Die Kunstgeschichte tat sich da schon schwerer. Bis auf einige wenige Ausnahmen gibt es bis heute in der Kunstgeschichte kaum nennenswerte Beiträge, Forschungen oder theoretisch-methodische Diskurse. Ein, zwei junge Kunsthistoriker haben zwar die ersten Magisterarbeiten über das Thema verfasst und diese sind sehr wichtige und viel versprechende Arbeiten der frühen Rezeptionsgeschichte von Net Art, aber von Seiten der professionellen Kunstwissenschaft ist bisher in diesem Bereich sehr wenig zur Kenntnis genommen worden.

Auch der Institution des Museums fällt es entsprechend schwer, mit diesem neuen Medium adäquat umzugehen. In den USA haben die ersten Museen vor etwa drei Jahren erkannt, dass es für das Corporate Image des Hauses vorteilhaft sein könnte und im Geschäft mit der Konkurrenz der Ausstellungsinstitutionen Pluspunkte bringt, wenn man sich eine hippe Net Art Extension auf den Webserver seines Museums legt. Es ist wie mit Optionsscheinen oder Junk Bonds. Man kauft eigentlich nur die Hoffnung darauf, dass man vielleicht irgendwann einmal ein historisches Hauptwerk einer elektronischen Epoche oder Übergangszeit in Händen halten könnte. Benjamin Weil war einer der ersten im Netz, der bereits im Februar 1995 mit der Plattform äda'web begann, Künstlern wie Jenny Holzer, Julia Scher, Doug Aitken und vielen anderen mit entsprechendem technologischen Fachwissen eine Möglichkeit zur Verfügung zu stellen, um hervorragende netzspezifische Werke zu schaffen. Das Walker Art Center in Minneapolis unter der Leitung des Medienkurators Steve Dietz hat bisher die überzeugendste kuratorische Arbeit auf diesem Gebiet geleistet. Steve Dietz veranstaltete 1998 die erste kuratierte Ausstellung zur Net Art und überzeugt bis heute sowohl durch seine konsequente theoretische wie kuratorische Sorgfalt. Andere Museen wie das New Yorker Guggenheim Museum oder das San Francisco MoMa folgten diesem Weg.

Deutsche oder europäische Museen haben die Entwicklung dieses Mediums, mit Ausnahme von Le Fresnois in Lille, der Hamburger Kunsthalle und des ZKM in Karls-

ruhe weitgehend verschlafen. Das ZKM hat sich unter der Leitung von Peter Weibel, wenn auch erst sehr spät, endlich der Aufarbeitung der Geschichte, Theorie und Ästhetik der Telekommunikationsmedien angenommen. Weder gibt es ausgebildete Kuratoren für Medienkunst noch irgendeine Grundlagenforschung zu Fragen der Erhaltung, Konservierung oder Restaurierung digitaler Informationen. Das Museum als ein visuelles Display und als Animationsbetrieb einer gehobenen Spektakelkultur für ein Publikum, dem kommerzielle Themenparks zu primitiv sind, ist durch seine Ideologie der Eventgestaltung zu sehr von kurzfristigen Medienerfolgen geblendet, als dass es sich langfristigeren Fragen und Perspektiven widmen könnte.

Von einer ästhetischen Theorie der Net Art ist ebenfalls kaum zu sprechen. Uns fehlen bis heute überzeugende Analysen und Interpretationen zum ästhetischen Funktionieren von Websites, die eindeutig künstlerische Arbeiten sind. Es gibt keine Geschichte des Webdesigns, obwohl es sich beim Internet um ein bedeutendes Wirtschaftsprodukt handelt und es gibt keine ästhetische Theorie der Net Art. Erst in zaghaften Versuchen artikulieren sich hier seit ein paar Jahren die ersten Argumentationsstränge. Peter Weibel als Künstler, Theoretiker und Ausstellungsmacher ist immer wieder einer der Ersten und Wichtigsten gewesen, die auf die neuen und veränderten Dimensionen des Ausstellens unter der Bedingung des Netzes hingewiesen haben. Seine Unterscheidung zwischen einer Nahgesellschaft und einer Ferngesellschaft reflektiert erste Konsequenzen der entstandenen Telekommunikationsgesellschaft und der Rolle lokal ungebundener Kunstformen in einer globalisierten Gesellschaft.

Von Sammlern und Galeristen kann man im Zusammenhang mit Net Art eigentlich überhaupt noch nicht sprechen. Mir sind zwar einige Personen bekannt, die den Versuch unternommen haben, Net Art übers Netz zum Verkauf anzubieten. Aber es gibt bisher noch so gut wie keinen Markt für dieses Medium. Volkswirtschaftlich gesprochen, wird der Markt als der Ort des Zusammentreffens von Angebot und Nachfrage definiert. Das Angebot ist reichlich vorhanden, aber die Nachfrage fehlt völlig. Also gibt es auch keine Preisbildung für Net Art. Denn erst wo gesammelt und gekauft wird, entsteht ein Markt. Solange Net Art nicht gesammelt wird, wird es auch keinen Markt geben und folglich auch keine Galeristen, die hier zwischen Käufern und Künstlern preisbildend vermitteln.

Wenn diese Ausführungen also etwa den gegenwärtigen Stand der Dinge wiedergeben, dann stellt sich die Frage: Wie geht unsere Gesellschaft gegenwärtig mit dieser neuen Kunstform um? Man könnte diese Fragestellung noch weiter präzisieren, indem man danach fragt, wie möchte denn unsere Gesellschaft gerne damit umgehen; wie könnte sie damit umgehen oder noch schärfer: Wie sollte sie damit umgehen?

Net Art muss zu allererst einmal gesammelt werden, um für die Nachwelt erhalten zu werden. Wo keiner sammelt, wird auch nichts aufgehoben. Aber was sollte man sammeln, wie sollte man es sammeln und warum? Es geht meiner Meinung nach darum, Net Art als ein künstlerisches Medium zu begreifen, das eine Geschichte besitzt, wie alle anderen künstlerischen Medien auch. Ich schlage daher heute die Historisierung und Musealisierung der Net Art vor. Denn sie ist als Kunstform in ihrer heißen Phase schon Vergangenheit. Ich mache an dieser Stelle keinen Unterschied zwischen einem anonymen Einblattholzschnitt des 15. Jahrhunderts, einer Zeichnung Michelangelos, den Kupferstichen Marcantonio Raimondis, den frühen Lithografien Alois Senefelders, den Celestografien von August Strindberg, den ersten Videotapes von Nam June Paik und Werken der Net Art. Man kann künstlerische Werke, die verschiedene Einzelmedien der Mediengattung Internet zur Formbildung benutzen, ohne weiteres aus einer historischen Perspektive beobachten, beschreiben und sie darin einbetten. Diese historische Aufarbeitung und Einbettung muss aber noch geleistet werden. Wir sollten daher konsequent mit der Historisierung und Musealisierung der Net Art beginnen, denn sie ist nicht mehr Avantgarde, sondern längst vergangene Geschichte. Vuk Cosic sagte in einem leicht melancholischen Unterton während einer Taxifahrt mit Tempo hundert durch das nächtliche Ljubljana: »You know, I am history – Weißt du, ich bin Geschichte.« Und er hat recht. Net Art können wir bereits heute als eine sehr spezielle, eng begrenzte, historische Kunstbewegung in der zweiten Hälfte der neunziger Jahre begreifen.

Eine genaue und fundierte historische Quellenrecherche ist das A und O jedes differenzierten Verständnisses von Geschichte, das Fundament aus Wahrheit oder Falschheit, auf dem man sich bewegt. Man hat es selbst in der Hand, ob man sich auf einem brüchigen Fundament aus falschen Daten, schlecht recherchierten Zusammenhängen und oberflächlicher Buzzword Theory bewegen will, oder ob wir uns endlich einmal dazu entschließen,

trotz aller Hektik und Zeitdruck, die historischen Zusammenhänge genau, in Ruhe und vor allem auf eine differenziertere Weise als bisher zu erforschen. Ich plädiere dafür, bei allen künftigen Projekten auf diesem Gebiet nicht nur an Künstler oder Kuratoren zu denken, sondern vor allem an die Wissenschaft, welche die gesellschaftliche Basisleistung der Beschreibung, Inventarisierung, Katalogisierung, Erklärung und des historischen Verstehens zu allererst erbringt. Die Heiligsprechung der Kunst erfolgt über das Museum und die Kunstwissenschaft. Während wir auf der einen Seite einer Kuratorenschwemme entgegenblicken, wird immer deutlicher, dass wir durch die staatliche Kahlschlagpolitik in den Geisteswissenschaften der letzten fünfzehn Jahre einem eklatanten Wissenschaftlermangel entgegensehen. Es gibt auf diesem Gebiet kaum gut ausgebildeten Nachwuchs und er wird dringend gebraucht.

Net Art besitzt ebenso wie alle anderen Medien, die jemals erfunden wurden, ihre medienspezifischen, künstlerischen, sozialen und gesellschaftlichen Wurzeln und Verbindungen. Es gilt, diese strukturellen Kopplungen und operationalen Schließungen in einer historischen Recherche und Rekonstruktion einer breiten Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Erst eine genaue Recherche kann die Grundlage der Vermittlungsarbeit von Net Art werden. Indem wir ästhetische, kunst-, medien- oder kulturhistorische Interpretationen einzelner Werke der Net Art durchführen, bereiten wir den Boden für eine historische Einbettung und sprachliche Vermittlung dieser Werke vor.

Was sollen wir sammeln, wie sollen wir sammeln und vor allem, warum sollen wir sammeln? Fangen wir mit der letzten Frage an. Wir können uns in jedes beliebige Heimat-, Kunst- oder Industriemuseum begeben. Was wir dort bewundern, sind individuelle Spitzenleistungen, die Erfindung der Mona Lisa, des Jacquard-Webstuhls, der ersten benzinbetriebenen Kutsche der Welt oder des ersten Satelliten in der Umlaufbahn der Erde. Das Museum hilft uns, die kulturelle Identität unseres sozialen Lebens auf diesem Planeten besser zu verstehen, die geschichtliche Situation, in der wir leben, besser zu begreifen und unsere kulturelle Identität zu erfahren. Es ist klar, dass jede museale Konstruktion eine ideologische Interpretation von Geschichte darstellt. Aber das Problem ist, dass wir keine ideologiefreie, neutrale Darstellung von Net Art geben können. Jede Darstellung wird von einer bestimmten ideologischen Position aus argumentieren müssen und diese Position wird

wiederum von einer anderen ideologischen Position aus angreifbar sein. Die Gegenstände einer materiellen Kultur sind enorm wichtig für die ästhetische Formulierung einer kulturellen Identität.

Aus historischer Perspektive gesehen, bestand und besteht der Auftrag des Museums immer noch im Bewahren, Erhalten und Vermitteln der wichtigsten kulturellen Leistungen und Errungenschaften unserer Gesellschaft. Aus diesem Grunde 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 WWW, der Geschichte und damit aus dem historischen Bewusstsein einer Zeitepoche herausfallen. Diese frühen Pionierarbeiten, die bis vor wenigen Jahren noch in originaler oder bereits verstümmelter Form im Netz selbst lagen, sind ständig von einem historisch unreflektierten Re-Design oder ihrem endgültigen Verschwinden bedroht.

Kriterien sollten einmal historischer Art sein. Die frühen, bedeutenden Projekte sollten erfasst, gesammelt und archiviert werden, auch wenn sie heute vielleicht sehr einfach und simpel anmuten, und man sich fragen mag, was daran wohl neu und innovativ gewesen war. Man sollte also die »Frühdruckzeit« des »HTML 1.0«, den Erhalt der wichtigsten Inkunabeln, sichern.

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

Ein drittes, medienpezifisches Kriterium liegt in folgender Fragestellung: In denjenigen Bereichen und Arealen eines Mediums, die sich nicht in ein anderes Medium transformieren, übersetzen oder reproduzieren lassen, liegt exakt der genuine, unverwechselbare, durch nichts zu substituierende Gehalt eines Kunstwerks. Die logischen Implikationen dieser These für eine medienpezifische Sammlung von Net Art können nicht hoch genug eingeschätzt werden. Arbeiten, die nur im Netz selbst funktionieren können und nicht als Konserve auf eine Diskette, eine CD-ROM kopiert werden können oder auch offline funktionieren, wären unbedingt als genuin netzspezifische Kunstwerke einzustufen und bevorzugt zu konservieren.

Es wäre also darüber nachzudenken, ob man Netzkunst-Arbeiten, die man gesammelt hat, solange an ihrem jeweiligen Ort im Internet belässt, solange sie einwandfrei funktionieren. Ich möchte dies als die Einheit der Differenz von Ortsspezifität und Ortsunspezifität bezeichnen. Das wäre ein Aspekt der Site-Specificity und Site-Unspecificity von Netzkunst, der ähnlich dem Fall von Kunst im öffentlichen Raum zu behandeln wäre, deren Besitzer ein Museum wäre. Ich würde also dafür plädieren, Arbeiten der Net Art zunächst dort zu belassen, wo sie sind und wo sie funktionieren. Denn das erleichtert den Betreuungsaufwand und die ganzen Fragen der technischen Maintenance wären gelöst. Parallel sollte allerdings mit dem Ankauf, der Vertragsunterzeichnung und Bezahlung eine Sicherungskopie (sei es auf CD-ROM oder Festplatte) im Archiv für alle Fälle abgelegt werden. Man könnte auch vertraglich vereinbaren, dass zu jedem Jahresende eine neue Sicherungskopie des aktuellen Standes geschickt werden muss, falls sich die Arbeit weiter in ihrer Struktur verändert. Dies hat den Vorteil, dass man die historische Dynamik einer Arbeit im Netz an diachronen Schnittpunkten dokumentieren kann. Erst für den Fall, dass die jeweilige Arbeit oder der Server ganz vom Netz genommen werden würde, sollten sämtliche Files, Dateien und Skripte physikalisch auf den Server des Museums übertragen werden und dort ihre neue konservatorische Betreuung finden. Die technischen Probleme der Erhaltung digitaler Online-Medien sind gegenwärtig sehr schwer abzuschätzen. Trotzdem kann man bereits festhalten, dass diese Fragen wichtig sind und dringend einer Klärung näher geführt werden sollten. Generell kann man vielleicht die Behauptung wagen, dass ähnliche konservatorische Probleme, wie sie bei der Erhaltung und Konservierung von Video- und Medienkunst heute bereits auftreten, auch hier zum konservatorischen Problem werden können.¹ Diese konservatorischen Probleme lassen sich in Probleme der Softwarekonservierung, der Hardwarekonservierung und der Kontextkonservierung unterscheiden. So gibt es eine enge Verzahnung zwischen den verschiedenen Versionen des Betriebssystems, den darauf abgestimmten Software-Versionen sowie deren Plug-ins. Dies gilt für die drei wichtigsten Plattformen, MS-DOS, Macintosh und UNIX. Das heißt im Prinzip, dass man parallel zum Sammeln der Netzkunstarbeiten ein Archiv von Software-sammlungen anlegen, anbieten und für Download (per FTP) bereithalten muss, in dem die relevanten Betriebssystemversionen, Softwareversionen und Plug-in-Versionen zusammen mit einer Beschreibung ihrer

¹ 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 25. November 1995, Wolfsburg 1997.

Eigenschaften gesammelt gehören. Insbesondere ist auf ein konsequentes Sammeln und Archivieren dieser Softwarebestandteile zu achten. Bei Aufwärtskompatibilität sind ältere Softwareversionen kein Problem. Allerdings wird es dann zu einem Problem, wenn eine neue Betriebssystemsoftware oder Browsersoftware nicht mehr das Installieren und Abspielen älterer Versionen oder Files erlaubt. Hier muss oder sollte also parallel eine Art historischer Sammlung, Archivierung und Inventarisierung der für Netzkunst benötigten Computersoftware betrieben werden. Das Problem weitet sich nahtlos auf Hardwarekomponenten aus.² Hier müsste man Experten der Computerentwicklung befragen und unbedingt weitere Forschung in Richtung der Haltbarkeit von Computern wäre notwendig.

Die rechtlichen Probleme beim Sammeln von Netzkunst betreffen einmal die Frage des rechtmäßigen Eigentümers einer Netzkunstarbeit. 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 kommen Fragen, 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 der spezifischen Struktur und Bedeutung des Werkes, nach sorgfältiger Abwägung, entscheiden. Da viele Netzkunstwerke von einer dynamischen Veränderung ihrer Struktur im Netz selbst leben, müsste man im Prinzip von einer solchen grundlegenden Veränderbarkeit des Originalen 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. Das private Downloaden ist eigentlich unproblematisch. Schwieriger wird es dagegen im rechtlichen Sinne, wenn ein Netzaktivist beispielsweise eine urheberrechtlich geschützte Arbeit kopiert und im Ausland irgendwo öffentlich aufs Netz legt, wozu es einige Beispiele gibt.

Denken wir noch einmal über die konservatorische Betreuung und Erhaltung von Arbeiten der Net Art nach. Jon Ippolito hat am 31. März 2001 auf der variable-

² Erich Gantzert-Castrillo: »Vom langsamen Verschwinden des Originals«, in: *Wie haltbar ist Videokunst?*, a.a.O. [Anm.2], S. 49–60.

media-conference im Guggenheim Museum, New York vier mögliche Stufen der Konservierung von zeitgenössischer Kunst aufgestellt. Er hat sich dabei nicht implizit auf digitale Medien bezogen oder gar auf Net Art, sondern hatte wohl eher Installationen von Dan Flavin oder Bruce Nauman im Hinterkopf. Er unterschied zwischen Storage, Emulation, Migration und Re-Interpretation:

Storage

The most conservative collecting strategy – the default strategy for most museums – is to store the work physically, whether that means mothballing dedicated equipment or archiving digital files on disk. Storing one of Flavin's fluorescent light installations simply means buying a supply of the out-of-production bulbs and putting them in a crate. The major disadvantage of storing obsolescent materials is that the artwork will expire once these ephemeral materials cease to function.

Emulation

To emulate a work is to devise a way of imitating the original look of the piece by completely different means. Emulating a Flavin fluorescent light installation would require custom-building fluorescent bulbs that produce the same light as and resemble the physical appearance of the original bulbs. Possible disadvantages of emulation include prohibitive expensive and inconsistency with the artist's intent. For example, Flavin deliberately chose to use ordinary off-the-shelf components rather than esoteric materials or techniques.

Migration

To migrate an artwork involves upgrading equipment and source material. The obsolete fluorescent bulbs of Flavin's light installation could be upgraded to fluorescent or halogen lights of comparable hue and brightness. The major disadvantage of migration is the original appearance of the artwork will probably change in its new medium. Even if state-of-the-art fixtures cast similar light to Flavin's originals, the actual fixtures are likely to look different.

Reinterpretation

The most radical preservation strategy is to reinterpret the work each time it is re-created. To reinterpret a Flavin light installation would mean to ask what contemporary medium would have the metaphoric value of fluorescent light in the 1960s. Re-interpretation is a dangerous technique when not warranted by the artist, but it may

be the only way to re-create performance, installation, or networked art designed to vary with context.

Die bisherigen Konzepte zur Erhaltung digitaler Informationen von Seiten der Restauratoren sehen im Wesentlichen zwei Methoden vor: Migration und Emulation.

Migration

Die Langzeitverfügbarkeit digitaler Informationen durch kontinuierliche Migration zu erreichen, ist der eher traditionelle Ansatz. Durch Migration soll erreicht werden, dass Bild- oder Textdateien mit ihren Kontext- und Erschließungsinformationen über lange Zeiträume im Umfeld der jeweils zeitbezogenen Hard- und Softwareinformationen verfügbar und lesbar bleiben. Technisch geschieht das einerseits durch Auffrischen der Signale, und andererseits durch kontinuierliche Anpassung der Aufzeichnungsformate sowie nicht zuletzt durch Anpassung an die zeitbedingt geänderte Software, wodurch Informationen und die mit ihnen verbundenen Funktionalitäten zugänglich erhalten werden können.

Emulation

Das Emulationskonzept zur Langzeitverfügbarkeit digitaler Daten wurde alternativ zum Migrationskonzept von Jeff Rothenberg (1995) vorgeschlagen, der das Migrationskonzept für zu unsicher hielt. Prinzipiell beruht das Konzept darauf, die Funktionalität des Systems in der Zeit, in der sie entstanden ist, nachzubilden, das heißt, es soll eine nicht mehr vorhandene Hardware und Betriebssystemumgebung so nachgeahmt werden, dass die digitale Information in ihrer ursprünglichen Softwareumgebung und damit auch in ihrer ursprünglichen Funktionalität zugänglicher gemacht und erhalten werden kann. In der Praxis ist es dafür erforderlich, die digitalen Konversionsformen, Kontextinformationen, Anwendungssoftware und Betriebssysteme mit den entsprechenden Dokumentationen zusammenspielen, regelmäßig aufzufrischen, und auf jeweils gängigen Informationsträgern zu stabilisieren.³

Man kann die Frage der Erhaltung auch allgemeiner und weniger technisch stellen (am Beispiel einer Installation von Dan Graham). Die entscheidende Frage lautet folgendermaßen: Ist es wichtig, dass der materielle Träger einer künstlerischen Arbeit identisch erhalten bleibt oder nicht? Kann der materielle Trägerrahmen auch aus anderen Materialien reproduziert werden oder

³ Gerhard Banik [u. a.]: Institut für Informationskonservierung. Aufbaustudium Konservierung Neuer Medien & digitaler Information. Vorläufige Konzeption zur Gründung und Aufbau am Studiengang Restaurierung und Konservierung von Graphik, Archiv- und Bibliotheksgut, Staatliche Akademie der Bildenden Künste, Stuttgart 2001, S. 3.

nicht? Bei den meisten künstlerischen Arbeiten des 20. Jahrhunderts sind die Originalmaterialien von entscheidender Bedeutung für den Wert und die Bedeutung eines Werkes. Und ein Original unterscheidet sich genau dadurch von einer Reproduktion oder einer Kopie des Werkes. Aber es gibt auch zahlreiche Arbeiten in der Kunst des 20. Jahrhunderts, bei denen man den materiellen Träger oder Teile davon ersetzen kann und trotzdem noch das gesamte Werk als Beobachter angemessen ästhetisch erfahren kann und der Wert des Werkes dadurch nicht geschmälert wird. Von solcher Art würde ich die Installationen Dan Grahams oder Bruce Naumans ansehen. Es ist für die ästhetische Erfahrung dieser Werke nicht entscheidend, ob der Schall isolierende Einwegspiegel genau derjenige ist, der 1974 von Dan Graham selbst ausgewählt wurde, oder ob es einer ist, dessen Schallisolierungs- und Reflexionswerte dem originalen Spiegel in etwa entsprechen. Entscheidend ist, dass die ästhetische Erfahrung so gemacht werden kann, wie sie vom Künstler ursprünglich beabsichtigt wurde. In diesem Sinne spricht Benjamin Weil, Media Curator am SFMoma von der »conservation of artistic intent«, von der Erhaltung und Konservierung der künstlerischen Intention. Nun ja, wie kann man Absichten konservieren? Das ist für mich als analytisch ausgebildetem Philosophen eine durchaus interessante Fragestellung, der man bei Gelegenheit einmal gesondert und kritisch nachgehen könnte.

Halten wir als Zwischenergebnis fest: Es gibt Arbeiten, bei denen die Originalität des materiellen Trägers für die ästhetische Erfahrung und die Authentizität des Werkes entscheidend sind. Dies sind Arbeiten, die im weitestgehenden Sinne auf einer Ideologie der Authentizität fußen und den Glauben an diese Ideologie für ihr ästhetisches Funktionieren zwingend benötigen. Bei Arbeiten, die nicht auf dieser Ideologie der Authentizität operieren, kann der materielle Träger vollkommen ausgetauscht werden und die ästhetische Erfahrung des Werkes kann trotzdem gemacht werden. Zu dieser Gruppe von Arbeiten zähle ich auch die Werke der Net Art. Ferner gehören hier alle Werke hinein, die in irgendeiner Art und Weise auf einer wie auch immer garteten Notation beruhen, seien es Musikwerke, Tanznotationen, Anweisungen zur Ausführung von Sol LeWitt Wall Drawings, die Stacks von Felix Gonzalez-Torres oder HTML-Notationen. Ihnen liegt eine bestimmte mehr oder weniger genau beschriebene oder syntaktisch definierte Notation zugrunde, die durch ihre Ausstellung, Prä-

sensation, Aufführung eine Interpretation erfahren. Der Browser, der die HTML-Notation einer Net Art Arbeit auf der Oberfläche eines Bildschirms darstellt, stellt eine solche Aufführung beziehungsweise eine orts- und zeitspezifische Interpretation von Net Art dar. Der Browser funktioniert wie der Dirigent eines Symphonieorchesters, der eine Partitur mehr oder weniger gelungen zur Aufführung bringt. Da Net Art immer schon aufgrund der Differenz von Browseroberfläche und Source Code oder, um in Begriffen von Jodi zu sprechen, von Surface und Underground, funktioniert, kann der materielle Träger von Net Art beliebig ausgetauscht oder differenziert werden. Er gehört nicht zu den ästhetisch notwendigen Bestandteilen des Werkes. Das Entscheidende ist die Konstanz der HTML-Notation, die verschiedenartige, historische und ortsspezifische Interpretationen und Aufführungen erfährt und erfahren wird.

Was nun aber neu hinzukommt, sind zwei Dinge: einmal die Distribution und zum anderen die Konservierung der künstlerischen Absicht. Bei der Erhaltung netzbasierter Kunstwerke durch eine sammelnde Instanz muss also ein Umdenken stattfinden. Zusammen mit dem oder den Künstlern müssen die entscheidenden Parameter einer Arbeit festgelegt werden. Der Künstler sollte in Interviews, Texten, Skizzen und Anweisungen zusammen mit dem Kurator, dem Kunstwissenschaftler oder dem Restaurator eine möglichst präzise Beschreibung derjenigen Parameter angeben, die für ein ästhetisch befriedigendes Funktionieren der jeweiligen Arbeit auch in Zukunft, in späteren Zeiten, wenn alle Beteiligten längst das Zeitliche gesegnet haben, sorgt. Der Künstler sollte sich also von Anfang an Gedanken über die Art und Weise der Konservierung, Erhaltung oder Re-Interpretation seiner künstlerischen Arbeit aufgrund einer ausführlichen und sorgfältigen Dokumentation, einer Notation oder einer genauen Anweisung machen. Er sollte möglichst klar und deutlich formulieren, welches die zentralen Kategorien oder Parameter sind, deren Erhaltung für das ästhetische Funktionieren seiner Arbeit essentiell ist und welche Elemente, Relationen und Parameter frei variabel bleiben können. Der Künstler braucht hierzu einen ausgebildeten Experten, um diese Parameter festlegen zu können.

Als Historiker bin ich gewohnt, in großen Zeitabschnitten zu denken. Nehmen wir einmal die wunderbare Zeichnung der delphischen Sybille von Michelangelo. Das Blatt hat großes Glück gehabt, dass es die fünfhundert Jahre bis heute überstanden hat. Denn es hätte auch verloren gehen, verbrennen oder aus

Versehen weggeworfen werden können. Das Papier hätte Säuren enthalten können, welche die Zellstruktur der Flachsfaser hätten zerstören können. Wenn Michelangelo mit Eisengallustinte gezeichnet hätte wie Johann Sebastian Bach seine Partituren geschrieben hat, oder wie Vincent van Gogh mit einer billigen, nicht lichtechten Tusche, dann wäre das Blatt heute auch nicht mehr vorhanden. Menschliche Unzulänglichkeit ist hier einer der Hauptgründe historischer Substanzverluste. Die historische Achillesferse einer Michelangelo-Zeichnung liegt also eindeutig in der Tatsache, dass sie nur ein einziges Mal auf der Welt vorhanden ist. Dasselbe gilt von Werken der Net Art. Sie sind meist auch nur ein einziges Mal auf einem Server vorhanden. Sicher gibt es irgendwo noch Backup-Kopien, zu Hause, beim Provider oder bei Alexa in San Francisco, aber ich glaube, jeder von uns weiß exakt, wie schnell und unwiderruflich ein Ordner oder eine Datei für immer und ewig von unserem Planeten verschwunden sein kann. Dazu benötigt man nicht einmal einen Mülleimer.

Aber denken wir ruhig einmal fünfhundert Jahre in die Zukunft. Was wollen wir, dass im Jahre 2501 von unseren heutigen Gedanken, Werken und kulturellen Leistungen auf dem Gebiet der Net Art erhalten geblieben ist? Welches Medium ist für eine solche Erhaltung am besten geeignet oder besitzt die größte Wahrscheinlichkeit, dass es auch in fünfhundert Jahren noch verfügbar sein könnte und verstanden werden kann. Digitale, computerbasierte Arbeiten scheiden hier völlig aus. Wenn selbst das Nixdorf Museum in Paderborn aufgehört hat, Software zu konservieren und die Kunststoffgehäuse der Rechner nur noch als materielle Designobjekte in ihren Vitrinen präsentiert, dann sollten wir kritisch darüber nachdenken, wie wir Net Art der Nachwelt erhalten wollen. Mit Ippolitos Konzept von Storage und Migration können wir vielleicht maximal über zwanzig Jahre Verfügbarkeit diskutieren, aber nicht über fünfhundert. Auch Überlegungen zu Open Source Anwendungen sind hier nur ein kurzes Strohfeuer. Sie stellen keine wirkliche Lösung dieser Problematik dar. Man könnte cool und zynisch argumentieren: Na ja, manche Arbeiten der Net Art sind sowieso nicht besonders gut, macht also gar nichts, wenn sie wieder verschwinden. Aber da muss ich als historisch arbeitender Wissenschaftler einwenden: Wir könnten uns alle irren. Denn historische Bedeutung unterliegt einer ständigen Revision. Sie entsteht erst durch Kontextualisierung. Durch Veränderung und Wandel historischer Kontexte ändert sich zwangsläufig auch die Be-

deutung eines Werkes. Da der Wandel unserer Gesellschaft permanent und sehr schnell fortschreitet, ändert sich Bedeutung ebenso permanent und schnell. Die ästhetisch-historische Bedeutung eines Kunstwerkes ist keinesfalls absolut fixiert. Ganz im Gegenteil: Die Wahrscheinlichkeit, dass wir aufgrund der zeitlichen Nähe und persönlichen Involviertheit in Net Art diese vollkommen falsch einschätzen und bewerten, ist ziemlich hoch. Dies lehrt ebenfalls immer wieder der Blick in die Geschichte der Kunst und ihrer Irrtümer.

Sehen wir uns also einmal die Chancen verschiedener Medien auf historisches Überdauern an. Ein Ölgemälde hat schlechte Chancen, da es nur einmal auf der Welt existiert, ebenso eine Stein- oder Holzskulptur. Auch ein Bauwerk ist nicht sicher davor gefeit, zerstört zu werden oder verloren zu gehen, denken Sie an Abriss, Erdbeben oder Bomben. Bei einer Bronzeskulptur ist die Wahrscheinlichkeit, dass ein Exemplar erhalten bleibt, umso größer, je mehr Güsse angefertigt wurden. Eine fotografische Abbildung befindet sich bereits in einer etwas besseren Position. Davon könnten vielleicht zwanzig bis vierzig Exemplare auf Erden kursieren. Ein gedrucktes Foto in einem Wochenmagazin, das mit einer Auflage von fünfhunderttausend Exemplaren verbreitet wird, wird wahrscheinlich nie vollständig verloren gehen können. Sie ahnen vielleicht schon, auf was ich hinaus will, nämlich auf eine möglichst hohe simultane Verbreitung an verschiedenen Orten. High scale distribution ist die dritte Möglichkeit für Erhaltung. Das Medium Buch ist dafür das Geeignetste. Das älteste gedruckte Buch, das wir auf Erden haben, ist die Gutenberg-Bibel von 1450, die in mindestens hundertvierzig Exemplaren auf Papier und vierzig Exemplaren auf Pergament gedruckt wurde. Von der Papierausgabe existieren heute noch, nach über fünfhundertfünfzig Jahren neunundvierzig Exemplare, während von den Exemplaren auf Pergament nur noch vier Exemplare erhalten geblieben sind. Wenn man künstlerische Werke der Net Art also für einen Zeitraum von fünfhundert Jahren für die Nachwelt erhalten will, sind zuverlässige Dokumentations- und Notationsverfahren, wie oben erwähnt, anzudenken.

Ich fasse noch einmal die wichtigsten Erkenntnisse zusammen.

- Rasante Entwicklung, historische Abgeschlossenheit der Net Art, Beginn der Historisierung und Musealisierung
- Hinterherhinken von Theorie, Ausbildung, Vermittlung und Konservierung. Es sollten hier erhebliche Anstrengungen unternommen werden.

- Sammlung der Inkunabeln der Netzkunst, der Arbeiten mit einem nicht kopierbaren, netzspezifischen Funktionieren. Das löst auch das Problem illegaler Kopien.
 - Konservierung und Erhaltung über vier mögliche Stufen: Storage, Migration, Emulation und Re-Interpretation.
 - Für deep time messages von fünfhundert Jahren Dauer erscheint high scale distribution im Medium des Buches gegenwärtig der interessanteste Ansatz zu sein.