

Zu Materialitäten und Strukturen von fragen-zur-kunst.de

Hans Dieter Huber

Die Materialität des Werkes

Es mag den Leser erstaunen, von der *Materialität* einer Website zu lesen. Aus diesen Gründen möchte ich einen kleinen Exkurs über die Bedeutung der Materialität im Internet vorausschicken. Physikalisch gesehen befinden sich alle erforderlichen Elemente zur Präsentation des vorliegenden Werkes *fragen-zur-kunst.de* auf der Festplatte eines 2,4 GHz Celeron Computers, der in einem klimatisierten und gekühlten Raum in einem Berliner Rechenzentrum steht. Die Elemente des Werkes liegen auf ihrer untersten Ebene in Form unterschiedlich magnetisierter Sektoren einer Festplatte vor. Der Lesekopf der Festplatte greift beim Aufruf der Website auf die entsprechenden Sektoren der Festplatte zu und übersetzt die Differenzen in der Magnetisierung in die Maschinensprache des Rechners. Darauf greift das Betriebssystem des Servers bei einer Anfrage von außen zu und sendet die angefragten Informationen über das Internet-Protokoll (TCP/IP-Protokoll) an den entfernten Client-Rechner. Dort werden wiederum mit Hilfe des clientseitigen Rechners und seinem Betriebssystem und Browser die übersandten elektronischen Daten in eine visuell sichtbare und akustisch hörbare Oberfläche überführt.

Ein und derselben physischen Materialität, der serverseitigen Werkstruktur oder Partitur des Werkes stehen auf der anderen Seite viele verschiedene, clientseitige Materialitäten gegenüber, die sich in ihren grundlegenden Parametern fundamental voneinander unterscheiden können. Die Unterschiede in der Aufführung des Werkes betreffen so unterschiedliche Größen wie die Geschwindigkeit der zentralen Verarbeitungseinheit (CPU) des Computers, die Bandbreite der Netzanbindung, das verwendete Betriebssystem etc. Von hier aus, vom Bildschirm und den Lautsprechern des clientseitigen Rechners übersetzt sich die physische Materialität des Bildschirms in die emotional-kognitiven Strukturen der Betrachter. Doch dazu später mehr.

Die Syntax des Werkes

Auf der Web-Oberfläche des clientseitigen Rechners bestehen die syntaktischen Elemente des Systems aus den unterschiedlichen rechteckigen Karten, den unterschiedlichen Farben, den Textfragmenten auf den Karten, den eingebetteten und dahinter verborgenen Video- und Audiodateien sowie der Programmierung der Interaktionen und Beziehungen zwischen den einzelnen Grundelementen. Klickt man auf eines der vier farbigen Rechtecke links oben, zum Beispiel auf die blaue Karte mit dem Wort *Fragen*, dann breitet sich ein Stapel von blauen Karten auf der grauen Oberfläche aus. Diese monochrome Fläche, die wie ein Werk von Alan Charlton aussieht, wird nun zu einem von oben gesehenem Kartentisch, auf dem ein ungeordneter Haufen von Karten liegt. Sie besitzen unterschiedliche Größen und einen unterschiedlichen, mit weiß aufgehellten Blautönen. Auf jeder ist eine Frage in unterschiedlich großer Schrifttype und in weißer Farbe geschrieben. Die Schriftgröße hängt von der Länge der Fragen ab. Je länger die Frage ist, desto kleiner wird die Schrifttype, und umgekehrt. Die Größe der Karte ist ein Hinweis auf die Anzahl der Personen, die eine Antwort auf diese Frage gegeben haben. Wenn man nun mit der Maus über eine der Karten fährt, einmal klickt und den Maus-Button gedrückt hält, wandelt sich die rechte Hand mit dem ausgestreckten Zeigefinger in eine flache, ausgestreckte Handfläche, mit deren Hilfe man die Karten hin- und herschieben und somit den Kartenhaufen durchsuchen kann.

Wenn man sich für eine bestimmte Frage interessiert und darauf klickt, schweben, wie von einer unsichtbaren Hand geschoben, verschiedene neue Karten auf die graue Oberfläche herein. Sie enthalten entweder Standfotos von verschiedenen Personen, die zu dieser Frage interviewt wurden oder gelbe Themenkarten mit verwendeten Stichworten. Wenn man mit der Maus über das Standbild einer Person fährt, erscheint eine grüne Banderole mit ihrem Namen. So kann man blitzschnell erkennen, wessen Bild man vor sich hat. Klickt man dann noch einmal, trennt sich diese Karte vom restlichen Haufen, springt in die linke obere Ecke und beginnt einen Videoclip abzuspielen, in dem die jeweilige Person zu dieser Frage Stellung nimmt.

Fährt man mit der Maus über das Videobild, erscheint rechts oben ein kleiner weißer Kreis mit einem »i«, außerdem ein Stern. Klickt man auf das »i«, erhält man in einem Extrafenster Zusatzinformationen zur Biografie der interviewten Person. Klickt man dagegen auf den kleineren Stern, öffnet sich das so genannte »Dock« rechts unten und das Video wird als Favorit zu einem eigenen Dock-Eintrag hinzugefügt, der benannt und mit einem Kommentar versehen werden kann und der später als eine eigene rote Karte im Dock-Bereich erscheint.

Das entscheidende Geheimnis dieser interaktiven und auch ein wenig partizipativen Arbeit liegt in der Verschlagwortung, die hinter der sichtbaren Oberfläche auf einer eigenen Programmier Ebene realisiert wurde. Hierzu erscheint es mir notwendig, ein wenig auf die verschiedenen Programmier Ebenen der Arbeit einzugehen, die zur Syntax der Arbeit gehören. In der Aufführung einer Arbeit auf dem clientseitigen Rechner begegnen wir als Beobachter nur der Oberfläche oder *surface* des Werkes. In der serverseitigen Werkstruktur tritt uns dagegen die Partitur oder der sonst unsichtbare *underground* der Arbeit entgegen.

Insgesamt besteht die Arbeit aus zwei Ebenen oder *layers*. Die untere Ebene bildet die Struktur der Arbeit auf dem Server. Dort gibt es auf der Dateiebene ein Verzeichnis, das alle Bilder und Videos enthält. Die restlichen Daten sind in einer relationalen Datenbank abgebildet, die in eine xml-Datei umgewandelt wird und die die Flash-Seite ausliest, welche dann die obere Ebene, die sichtbare Oberfläche des Werkes bildet.

Die Semantik des Werkes

Die Verschlagwortung der Videoclips bildet die entscheidende Bedeutungsebene der genannten Arbeit. Syntaktisch gesehen werden die Verbindungen zwischen den verschiedenen Videoclips über Substantive hergestellt. In der Arbeit sind 113 verschiedene Personen (Künstler, Wissenschaftler, Kritiker, Kuratoren) unter anderem zu den Leitfragen der documenta 12 »Ist die Moderne unsere Antike?«, »Was ist das bloße Leben?« und »Was tun?« im Zeitraum zwischen Oktober 2006 und Mai 2007 befragt worden. Die entstandenen Interviews wurden in 705 verschiedene Videoclips zerlegt, die eine Länge von wenigen Sekunden bis zu mehreren Minuten besitzen. Die Interviews sind unter Bezugnahme auf die jeweiligen Antworten geschnitten worden. Insgesamt verbergen sich 17 Stunden Videomaterial in der Arbeit. Beim Sichten der Videos wurden den Antworten jeweils Schlagworte (Tags) zugeordnet. So taucht zum Beispiel der Begriff *Ästhetische Erfahrung* bei 58 verschiedenen Videoclips auf.

Die vorliegende Arbeit unterscheidet in ihrer semantischen Struktur zwischen *Menschen* (grüne Karten mit Standbild), *Fragen* (blaue Karten), *Themen* (gelbe Karten) und dem *Dock* (rote Karten), in welchem die partizi-

pativen Beiträge verschiedener User einzusehen sind. Die semantische Verknüpfung des Werkes läuft über fünf verschiedene Elementklassen: die Interviewpersonen, die Fragen, die Schlagworte, die Videos und die Kommentare der User, die sie in Form von roten Dock-Karten auf der Weboberfläche hinterlassen haben. Auf der Oberfläche des Browser-Fensters ist diese Struktur jedoch nicht sichtbar. Die Wahrnehmung der Arbeit durch den jeweiligen Betrachter ist eine andere.

Der Betrachter des Werkes

Damit kommen wir an die eingangs beschriebene Schnittstelle, an der sich die verkörperte, aufgeführte und vom Browser des Clients interpretierte Materialität der serverseitigen Partitur in die emotional-kognitiven Wahrnehmungen, Erlebnisse und Erfahrungen von Beobachtern übersetzt und damit in eine gänzlich andere, biologische Materialität überführt wird. Bleiben wir ein wenig auf dieser Seite des Bildschirms. Man kann Betrachter hinsichtlich ihrer individuellen, sozialen und kulturellen Differenzen voneinander unterscheiden. Doch verbleiben wir zunächst bei den individuellen Differenzen. Je nachdem, auf welche der vier farbigen Karten der jeweilige Betrachter rückt, wird er einen anderen Ausschnitt des Werkes zu Gesicht bekommen. Bei jedem Klick auf dieselbe Karte, beispielsweise *Themen*, wird der Kartenstapel immer wieder auf eine andere, zufallsbedingte Weise ausgegeben. Es liegen also immer andere Themen oben auf, während die vorhergehenden Stichworte im Stapel verschwunden sind.

Die nächste Entscheidung, auf welche spezielle Karte der User nun klickt, wird sehr wahrscheinlich vom individuellen Reizcharakter des Stichwortes, der Frage, dem Gesicht oder dem Namen der Person abhängen, der das Interesse des Betrachters an sich bindet. Die Auswahl wird also zunächst durch die zufällige Lage des Kartenstapels bestimmt. Der Klick auf ein bestimmtes Stichwort, eine bestimmte Frage oder eine bestimmte Person ist dann aber mit Sicherheit intrinsisch motiviert, resultiert aus dem aktuellen Erkenntnisinteresse des Users an diesen Themen und Fragestellungen, aber auch aus dem Bekanntheitsgrad der Person oder ihrer Einschätzung als wichtig oder relevant.

Das emotional-kognitive Ergebnis der persönlichen Werkerfahrung ist, von den individuellen Differenzen der einzelnen Betrachter her gesehen, doppelt kontingent, das heißt, es ist immer auch anders möglich. Welche Karten im jeweiligen Haufen oben und unten zu liegen kommen, aber auch der darauf folgende Klick des Users sind kontingent.

Durch diese doppelte Kontingenz des Rezeptionsprozesses entsteht in jedem emotional-kognitiven System eine andere fragmentarische und hoch selektive Bedeutungsstruktur. Die Arbeit zeichnet sich durch eine ungeheure Überdetermination seiner Elemente und Verknüpfungsmöglichkeiten aus. Es ist von der Struktur des Werkes aus gesehen höchst unwahrscheinlich, dass

ein Besucher/ Betrachter das Werk jemals auf vollständige Art und Weise
erfährt. Das Fragmentarische und Desinformative des Werkes gehört ebenso
zu seinen wesentlichen Charakterzügen wie die spielerische, doppelte
Kontingenzt, die von der Flash-Programmierung der Weboberfläche vorgegeben
wird.