

Hans Dieter Huber

## »Die Erfahrung schuf die Kunst, die Unerfahrenheit aber das Glück«

Über Netzkunst und ihre Erfahrung im WorldWideWeb

Wenn man die Frage nach den Bedingungen und Möglichkeiten von Kunsterfahrung im WWW stellt, wird man leicht in drei Problemkreise verwickelt, die sich alles andere als einfach oder elegant lösen lassen. Zum einen wird man mit der Tücke des Kunstbegriffes konfrontiert. Die Beantwortung der Frage »Wie unterscheide ich Kunst von Nicht-Kunst?« ist daher logisch primär vor jeder möglichen Kunsterfahrung. Das zweite Problem ist das Erfahrungsproblem. Es gibt bis heute wenig Konsens darüber, was eine Erfahrung ausmacht bzw. welche Einzelbestandteile eine Erfahrung konstituieren.<sup>1</sup> Zum dritten verwickelt man sich fast noch aussichtsloser in die Frage, wie sich ein elektronisches Netzwerk wie das WWW am besten beschreiben und definieren läßt.

Ich werde daher zu jedem dieser drei Problemkreise ein paar kurze Anmerkungen machen, ohne die Problemlage jedoch in ihrer ganzen Tragweite entfalten zu können. Am Schluß wird dann daraus ein vorläufiges Resümee gezogen, welches vielleicht für die weitere Diskussion der Frage, inwieweit Kunst im WWW möglich ist oder nicht, von Relevanz sein könnte.

Wenn man die Frage stellt, was das WWW »eigentlich« ist, fällt einem auf, daß es in der bisherigen Auseinandersetzung von Metaphern nur so wimmelt. Der verstärkte Gebrauch von Vergleichen und Analogien ist ein Indiz für die allgemeine Unsicherheit hinsichtlich der Frage, mit welchem Phänomen man es hier zu tun hat.<sup>2</sup> Ist das WWW ein Highway, ein globales Dorf, eine Architektur, eine Bibliothek, ein Organismus oder ein Geschwür? Jede dieser Metaphern erzeugt letztlich ein unbrauchbares Bild und damit unter Umständen ein falsches Verständnis der Prozesse im WWW.

Das WWW läßt sich am besten als ein Kommunikationssystem beschreiben, als ein operational geschlossenes System, in dem es weder einen Input noch einen Output gibt. Das klingt seltsam. Wieso? Soziale Systeme sind Kommunikationssysteme, die ihre Systemgrenzen aufgrund ihrer Eigenaktivität erzeugen.

Das WWW (als Kommunikations- und nicht als Hardwaresystem) erzeugt sich aus seinen eigenen Bestandteilen und reproduziert sich aus diesen Bestandteilen. Es erhält sich in diesem Zyklus beständiger Reproduktion aufrecht und stabilisiert sich in einem bestimmten historischen Zustand, der sich beobachten läßt und der insofern wandelbar ist, als sich die Art und Weise der Selbstreproduktion ändert. Dennoch stabilisieren sich letztendlich über wiederholte Reproduktionszyklen von Kommunikation und Anschlußkommunikation im WWW Gewohnheiten, Traditionen, Rituale, Normen, Erwartungen, Innovationen usw.; eben alles das, was ein soziales System auszeichnet. Durch eine Zunahme der Interaktionen

zwischen bestimmten Bereichen im WWW differenzieren sich Teilsysteme aus, die dadurch eine größere Autonomie gegenüber anderen Bereichen erreichen können. Auf der anderen Seite ist es aber auch möglich, daß sich bestimmte Bereiche des Internets durch eine Abnahme ihrer Interaktionen entdifferenzieren. Wenn wir dies nun auf Kunstwerke im WWW beziehen, dann heißt das, daß sich durch eine hohe Zugriffsrate ein Werk im Netz verankern und stabilisieren kann und umgekehrt durch eine niedrige Zugriffsrate verschwindet. In diesem Sinne könnte man die »hits« einer Website als die Popularität oder den Bekanntheitsgrad dieses Werkes auffassen. Ein Absinken der Interaktionen ist gleichbedeutend mit einer Abnahme von Autonomie bzw. einer Zunahme von Abhängigkeit. Der Grad an Autonomie und Ausdifferenzierung von WWW-Kunst hängt von einer verstärkten Interaktion mit anderen Teilbereichen ab. Dies läßt sich an verschiedenen künstlerischen Homepages wie dem *FileRoom* von Antonio Muntadas<sup>3</sup>, Julia Schers *kon-sentklinik*<sup>4</sup>, Douglas Davis *The Longest Sentence Of The World*<sup>5</sup> oder Jenny Holzers *Truisms*<sup>6</sup> beobachten. Sie leben nur durch Interaktion. Sie bildet sozusagen ihre Nahrung. Ohne sie sterben sie einen langsamen Tod.

Für sich alleine ist das WWW aber noch längst kein soziales System, sondern nur ein Medium, in dem Informationen gespeichert, verändert oder hin und her transportiert werden. Zu einem sozialen System unserer Gesellschaft wird es erst durch seinen tatsächlichen Gebrauch, durch seine Benutzer. Das WWW ohne Benutzer ist ein Medium. Zusammen mit seinen Benutzern wird es dagegen zu einem sozialen System.

Als Medium ist das WWW ein operational geschlossener Festspeicher, in dem informierte Materie bzw. materialisierte Informationen bereitliegen.<sup>7</sup> Aber es ist ein geschlossener Speicher. Nichts dringt hinein, nichts dringt heraus. Das erscheint paradox. Alles was passiert, passiert innerhalb des Systems, das auf dieser Ebene keinerlei Verbindung mit seiner Umwelt besitzt. Alles, was hinein will oder heraus will, muß übersetzt werden. Dies geschieht durch die Schnittstellen. Mit ihrer Hilfe unterhält das Medium WWW Kontakt zur Umwelt. Auf der einen Seite gibt es sensorische Schnittstellen wie Tastatur, Touchscreen, Maus oder Scanner, und auf der anderen Seite effektorische Schnittstellen wie Bildschirme, Lautsprecher oder Drucker. Über diese Oberflächen schließt der Benutzer an das geschlossene System an. Er kann damit im System und nur im System selbst elektronische Zustände generieren oder verändern. Erst über tatsächliche Anschlußkommunikationen durch den Aufruf einer bestimmten Seite, das Laden eines Bildes oder das Klicken eines Hyperlinks wird das WWW zu einem sozialen System.

Entscheidend für die Konzeption des WWW als ein Sozialsystem ist die Rolle des Beobachters, der hier traditionellerweise Benutzer oder User genannt wird. Er ist kein Bestandteil des Systems, sondern gehört der Umwelt dieses Systems an. Dieser Gedanke erzeugt zunächst erhebliche Irritationen, ist aber, wenn man ihn durchdenkt, folgerichtig. Denn die Benutzer sind nicht Teile des WWW, sondern sie gehören seiner Peripherie an. Jeder Benutzer beobachtet die

1 Vgl. dazu die hervorragende historische Darstellung von F. Kambartel zum Stichwort »Erfahrung« in: *Historisches Wörterbuch der Philosophie*, Bd. 2, Sp. 609–617 und die ausgezeichnete Einführung in die Thematik von Peter Bieri in: Ders. (Hg.): *Analytische Philosophie der Erkenntnis*. Frankfurt/M. 1987, S. 9–72.

2 Das Motiv für den Gebrauch von Metaphern könnte in der logischen Funktion solcher Metaphern liegen. Denn eine Metapher organisiert ein neues, unbekanntes Gebiet nach der logischen Struktur eines alten, bekannten Gebietes. Einen Hinweis dazu liefert Nelson Goodman: *Sprachen der Kunst. Ein Ansatz zu einer Symboltheorie*. Frankfurt/M. 1973, S. 81–83.

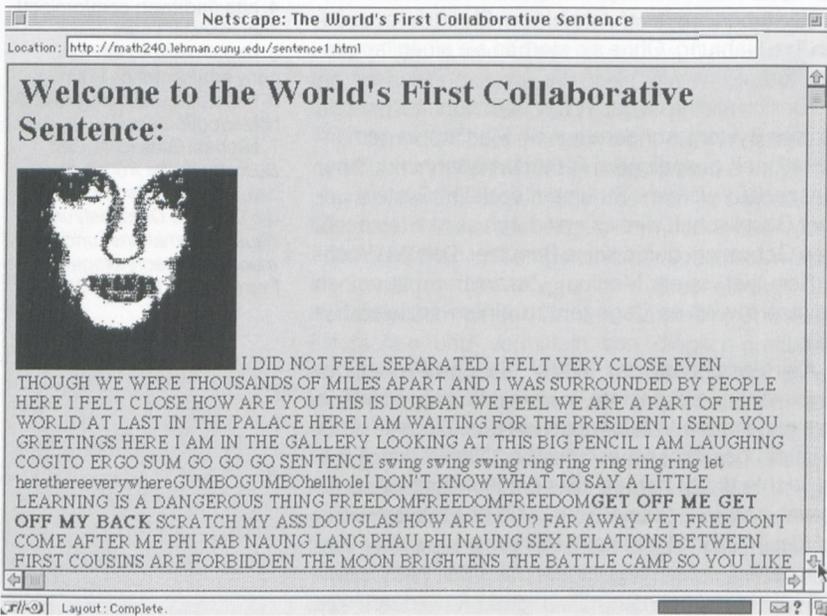
3 <http://fileroom.aaup.uic.edu/FileRoom/documents/homepage.html>

4 <http://adaweb.com/project/secure/kk/kk3.html>

5 <http://math240.lehman.cuny.edu/sentence1.html>

6 <http://adaweb.com/project/holzer/cgi/pcb.cgi>

7 Michael Giesecke: *Der Buchdruck der frühen Neuzeit. Eine historische Fallstudie über die Durchsetzung neuer Informations- und Kommunikationstechnologien*. Frankfurt/M. 1991, S. 38.



Zwei Künstler-Homepages:  
oben der File Room von  
Antonio Muntadas und unten  
The Longest Sentence  
of the World  
von Douglas Davis  
WWW-Adressen s. Seite 5,  
Anmerkung 3 und 5.

Kunst im WWW von außen, aus seiner privaten Perspektive. Denn sein Bewußtsein ist nur über die sensorischen und effektorischen Oberflächen mit dem System gekoppelt. Seine Hand wird über die Maus in das kleine digitale Ikon des Browsers hinein verlängert. Tastatur, Scanner, Video-In, Audio-In und Maus sind die wichtigsten sensorischen Schnittstellen des WWW, mit denen das System in sensorischem Kontakt zu seiner Umwelt steht, mit dem es seine Umwelt wahrnehmen kann, können wir auch sagen.

## II

Die Frage nach der Erfahrung ist weit schwieriger zu beantworten. Eine zufriedenstellende Antwort hängt unter anderem davon ab, wie Wahrnehmung, Lernen und Gedächtnis funktionieren, ob man der Ansicht ist, daß es sich bei Wahrnehmung um eine Aufnahme von Sinnesdaten, eine Form von Informationsverarbeitung, von mentaler Repräsentation oder um kognitive Konstruktionen handelt. Der Erfahrungsbegriff besitzt

eine lange Begriffstradition, die meist unter dem Stichwort Erkenntnis läuft und von der Antike bis heute reicht. Einen für unsere Frage verblüffend brauchbaren Erfahrungsbegriff enthält eine Passage aus der Metaphysik des Aristoteles: »Aus der Erinnerung wird ... die Erfahrung produziert. Denn viele Erinnerungen desselben Gegenstandes erzeugen letztendlich die Fähigkeit zu einer einzelnen Erfahrung. Erfahrung scheint der Wissenschaft und der Kunst sehr ähnlich zu sein, denn in der Tat gelangen Wissenschaft und Kunst durch Erfahrung zum Menschen. Denn die Erfahrung erschuf die Kunst, wie Polus sagte, aber die Unerfahrenheit das Glück.«<sup>8</sup>

In den letzten Jahren haben Neurobiologie, Hirnforschung und Kognitionswissenschaft eine enorme Entwicklung hinter sich gebracht, die unser traditionelles Verständnis von Wahrnehmung, Lernen und Gedächtnis fundamental verändert haben. Ich erwähne hier nur die Arbeiten von Humberto Maturana, Francisco Varela, Heinz von Foerster, Ernst von Glasersfeld oder die Arbeiten aus der Hirnforschung von Gerhard Roth oder Ernst Pöppel. Erfahrung muß demnach als selbstreferentielle, kognitive Konstruktion eines Beobachters beschrieben werden. Das kognitive System wird als operational geschlossenes System konzipiert, dessen In- und Output über die sensorischen und effektorischen Oberflächen im Verhältnis zu seiner internen Eigendynamik verschwindend gering ist.

Zweitens muß Erfahrung als privat, unzugänglich und unbeobachtbar für Dritte konzipiert werden, sofern sie nicht durch ein Medium kommuniziert werden kann. Zugang zu Erfahrungen anderer haben wir nur über Medien. Was also die Kunsterfahrungen eines Beobachters angeht und worin sie eventuell bestehen, können wir daher nicht aus dem elektronischen Kunstwerk im WWW und seinen »Eigenschaften« ableiten, sondern nur aus der Beobachtung seiner Beobachter. Selbst wenn wir nun Beobachter am Bildschirm beobachten, sagt dies nicht besonders viel über ihre tatsächlichen, momentanen Erfahrungen aus. Nur soweit Erfahrungen mit der Kunst im WWW in öffentlich beobachtbaren und zugänglichen Medien formuliert wurden, zum Beispiel in Sprache, Schrift, Bild oder Ton, lassen sie sich für andere beobachten. Nur insofern, als der User die sensorischen Schnittstellen des WWW perturbiert (Maturana), also seine Gedanken oder Erfahrungen selbst in einem Hypermedium ausdrückt, können wir seine Erfahrungen beobachten. Die Frage nach Kunsterfahrungen im WWW läßt sich also nur an konkreten Beschreibungen der User beobachten und beschreiben.

## III

Um die Frage beantworten zu können, wie man dazu gelangt, bestimmte elektronische Ereignisse im WWW als Kunst zu bezeichnen, muß man sich die Verwendung des Begriffes »Kunst« ansehen und danach fragen, wer diesen Begriff häufig verwendet. Der Begriff Kunst funktioniert wie ein Eigennamen und wird in bestimmten sozialen Situationen benutzt, um einige Gegenstände oder Ereignisse gegenüber anderen besonders hervorzuheben oder zu kennzeichnen, indem man sie mit dem Label »Kunst« etikettiert.

Der kanadische Kunstphilosoph Thierry de Duve hat gezeigt, daß die Etikettierung oder Taufe eines beliebigen Gegenstandes mit dem Eigennamen ›Kunst‹ sozusagen aus dem Geiste oder der Erinnerung einer persönlichen Sammlung all derjenigen Kunstwerke getroffen wird, die eine bestimmte Person als eigene, »gesammelte« Erfahrung im Kopf hat.<sup>9</sup> Das bedeutet, daß jeder aufgrund seiner eigenen, persönlichen Erfahrungen und Erinnerungen an bestimmte Kunstwerke, die seine Einstellung zur Kunst besonders geprägt und geformt haben, das Urteil ›Das ist Kunst‹ bzw. ›Das ist keine Kunst‹ abgibt. Daraus folgt weiter, daß möglicherweise jeder Mensch zu einem anderen Urteil über dasselbe Kunstwerk gelangen kann, wenn sich die jeweiligen Erfahrungssätze voneinander unterscheiden. So spricht der eine einer Homepage den Kunstcharakter zu, der andere ihn wieder ab. Es kann aus diesen Gründen kein abschließendes, absolutes oder allgemeingültiges Kunsturteil geben, das sich auf ›wesentliche Eigenschaften‹ des Werkes ›selbst‹ stützen könnte. Es gibt keine kleinste, gemeinsame Eigenschaft von Kunst, außer der des gemeinsamen Namens.

Man muß aber unbedingt hinzufügen, daß das Kunsturteil kein rein privates oder rein subjektives Urteil ist. Denn der Mensch lebt nicht isoliert von der Gesellschaft. Kunsturteile werden vielmehr in einem sozialen, potentiell öffentlich zugänglichen Raum abgegeben. Auch die Kunst selbst rechnet mit der Erwartung, als Kunst (und eben nicht als Handwerk oder als Kitsch) beurteilt und von der Gesellschaft angenommen zu werden. Im sozialen Austausch wird das Kunsturteil des einzelnen auf die Waage gelegt. Es kann bestätigt oder verworfen, angenommen oder abgelehnt werden. Dabei gibt es Vorläufer, Mitläufer und Nachbeter.

Das Kunsturteil ist ein sozial überformtes, gesellschaftlich konditioniertes Urteil, das nur aus bestimmten Gründen wie ein subjektives, individuelles Urteil erscheint. Aber selbst das scheinbar individuellste Kunsturteil gehorcht verschiedenen Strömungen von Traditionen, Gewohnheiten, Einstellungen und Erwartungen. Um das Kunsturteil als ein möglichst individuelles und unabhängiges erscheinen zu lassen, müssen diese Einflüsse durch den ›Kunstexperten‹ möglichst ausgeblendet werden. Er muß das Urteil als sein eigenes erscheinen lassen.

Das Urteil über Kunst funktioniert also in Form eines Diskurses, den die Gesellschaft besonders an den Rändern der Gegenwartskunst gerne aufführt. In jeder Gesellschaft wird die Produktion solcher Diskurse aber durch bestimmte Prozeduren kontrolliert, selektiert, organisiert und kanalisiert. Ihre Aufgabe besteht darin, die unberechenbaren Kräfte und ›Gefahren‹ dieser Diskurse zu bändigen und zu bannen. Die wichtigsten Disziplinierungsstrategien des Kunstdiskurses sind die Ausgrenzung, die Anerkennung sowie der Gegensatz zwischen dem ›Wahren‹ und dem ›Falschen‹. Insgesamt fungieren diese verschiedenen Mechanismen als ein System zur Disziplinierung der Kunsturteile.<sup>10</sup>

Hinzu kommen Prozeduren der künstlichen Begrenzung und Einschränkung solcher Diskurse durch den Kritiker und den Künstler. Der Kunstkommentar in der Form von Kunstkritik spielt eine wichtige Diszipli-

nierungsfunktion. Er hat die Aufgabe, das noch einmal deutlich auszudrücken, was im Werk selbst schon längst verschwiegen artikuliert worden ist. Der Künstler als das Rechtssubjekt seines Werkes ist ein Prinzip der Gruppierung und Zuordnung von Diskursen. Der Autor garantiert den Mittelpunkt und Zusammenhalt des Diskurses. Die Zuschreibung an einen Autor, sei es ein Künstler, ein Kritiker oder ein Wissenschaftler, ist ein wichtiger Index für Echtheit, Originalität und Authentizität der Kunst. Der Künstler und der Kritiker geben der beunruhigenden Ereignishaftigkeit der Kunst ihre Einheit, ihre Wahrheit und ihre Authentizität.

Die Gesellschaft besitzt also durchaus effiziente Dispositive zur Durchsetzung des Kunsturteils, die stets mit einer bestimmten Macht vorgetragen werden und einhergehen. Sie bändigen die Unberechenbarkeit des Kunsturteils und kontrollieren damit den Kunstbegriff. Mit der Kunst im WWW verhält es sich keineswegs anders. Der einzige Unterschied dazu ist, daß der Diskurs jetzt erst beginnt. Aber an seinem Verlauf kann man die relevanten Disziplinierungsstrategien bereits deutlich erkennen.

#### IV

Ich komme nun zu meiner Eingangsfragestellung zurück: Gibt es Kunsterfahrung im WWW? Wie man jetzt sieht, ist diese Angelegenheit nicht eine Sache des WWW ›selbst‹ oder irgendwelcher ›wesentlicher Eigenschaften‹ bestimmter Homepages, sondern eine Angelegenheit des Beobachters, seines kognitiven Systems sowie der kulturellen Traditionen, in denen er sich bewegt. Im WWW selbst können keine Kunsterfahrungen gemacht werden, da es ein operational geschlossenes System ist, sondern nur außerhalb im diskursiven Raum des Kunstsystems.

Es gilt allerdings folgendes zu beachten. Um im WWW Kunsterfahrungen machen zu können, muß zuvor ein – bewußtes oder unbewußtes – Urteil darüber erfolgt sein, ob es sich bei der Homepage, die man gerade anklickt, um Kunst handelt oder nicht. Darüber entscheidet, könnte man denken, jeder für sich selbst. Dem Beobachter wird aber von vornherein durch bestimmte Rahmenbedingungen nahegelegt, an Kunst zu denken bzw. es für Kunst zu halten, damit die Disziplinierungsfunktion des Diskurses greift. Bestimmte Homepages mit der Überschrift »Artists«, »Art« oder Server wie *Artcontent*<sup>11</sup>, *ARTNINE*<sup>12</sup> usw. fungieren wie ein voreinstellender Kontext oder eine Art digitaler Kunstinstitution, die den Benutzer entsprechend präparieren. Diese sozialen Dispositive und Rahmen werden zu einer längerfristigen Stabilisierung und Vereinheitlichung des Urteils über die Kunst im WWW führen.

Das elektronische Kunstwerk ist ferner über den Namen seines Autors und über die Kunstkritik an die Tradition der Kunst gebunden. Namen wie Jenny Holzer, Julia Scher, Vera Frenkel, Antonio Muntadas oder Douglas Davis sind international anerkannte Künstler, die sich längst auf dem Kunstmarkt durchgesetzt haben. Der Kunstcharakter verschiedener Homepages wird also das Resultat eines Diskurses sein im Sinne von Festschreibung, Ausgrenzung und Einschwören auf Wahrheit.

8 Aristoteles: *Metaphysik*, 980b28 -981a5. Eigene Übersetzung nach der engl. Ausgabe von Jonathan Barnes (Hg.): *The Complete Works of Aristotle*. Princeton, N.J. 1984, Vol. II, S. 1552.

9 Thierry de Duve: *Kant nach Duchamp*. München 1993, S. 7–80.

10 Michel Foucault: *Die Ordnung des Diskurses*. Frankfurt/M. 1991, S. 11f.

11 <http://www.artcontent.de>

12 <http://www.leipzig.de/ARTNINE/>