

Netzkunst: Sammeln – Erschließen – Vermitteln

Anforderungen multimedialer Kunstformen an die Informationstätigkeit von Kunst- und Museumsbibliotheken

Wegen einer Inkompatibilität der Software konnte der slowenische Internet-Aktivist Vuc Cosic eine an ihn gerichtete anonyme E-Mail nicht entziffern. Nur zwei Worte waren in einer Zeile zwischen unverständlichen Zeichen erkennbar: Net.Art. Vuc Cosic nahm die Message auf und verwendete fortan dieses „virtuelle Readymade“ als Bezeichnung eines Genres, mit dem er sich schon intensiv auseinander gesetzt hatte, das aber bislang keinen festen Namen hatte: die Kunst im Internet. Bezeichnend für diese Kunstrichtung ist, dass selbst ihre Benennung „computergeneriert“ ist. Ebenso bezeichnend ist aber auch die Tatsache, dass die an Vuc Cosic gerichtete E-Mail nicht mehr existiert. Sie ist einem Festplattencrash zum Opfer gefallen.¹

Inzwischen sind viele Netzkunstwerke der ersten Stunde verloren gegangen. Adaweb (<http://adaweb.walkerart.org/home.shtml>) oder The Thing (<http://www.thing.net/>) beispielsweise sind Foren für Net.Art. Doch möchten sie im eigentlichen Sinne die Anforderungen einer Netzkunstsammlung berücksichtigen? Angesichts der rasanten Verfallszeit der Aktualität von Soft- und Hardware stellen sich bereits konservatorische Fragen zur Erhaltung von Netzkunst. Und doch gibt es noch keine eigentlich gezielte Sammeltätigkeit. Vielleicht, weil der Sinn von Ausstellen und Sammeln von Net.Art von den Künstlern so stark angezweifelt wird? Möglicherweise, weil diese Tätigkeiten einen institutionellen Rahmen zu repräsentieren und Besitzansprüche geltend zu machen scheinen, an denen niemandem innerhalb der Web-Szene gelegen ist?

Im Folgenden werden anhand dreier Projekte das Ausstellen und Sammeln von Net.Art vorgestellt, beispielgebend für Tendenzen, in einen gemeinsamen Dialog mit Künstlern, Kuratoren und Sammlern zu treten.

*net_condition*²

Die Ausstellung *net_condition* im Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM), Karlsruhe in Kooperation mit dem steirischen herbst, Graz, dem Intercommunication Center (ICC), Tokio und dem Media Centre d'Art i Disseny (MECAD), Barcelona war ein Netzkunstereignis mit innovativer Ausstellungs- und Veranstaltungskonzeption. *net_condition* untersuchte, wie schon der Titel sagt, die Konditionen einer Informationsgesellschaft unter dem Einfluss des Internets. Durch die lokale und virtuelle Vernetzung der Künstler, Kunstwerke, Veranstaltungen, Diskussionsforen mit den Partnern der Ausstellung und mit Hilfe einer gleichberechtigten Netzpräsenz entstand eine erste gemeinsame Reflexion der Bedingungen der Infor-

mationsgesellschaft in soziologischer, medialer, kommunikativer, kritischer, künstlerischer und ökonomischer Hinsicht.

Im lokalen Ausstellungsraum wurden Netzkunstwerke via Internet an Terminals oder eingebunden in Installationen ausgestellt. Neben dieser „klassischen“ Präsentation gab es einen News-room. Dieser war mit Sitzgelegenheiten und Literatur zur Netzkultur und angrenzenden Bereichen wie Soziologie und Naturwissenschaften ausgestattet. Dort gab es außerdem einen „Workspace“, in dem Netzkunstprojekte von Künstlergruppen realisiert und Vorträge gehalten wurden – also eine Symbiose aus Ausstellung, Produktion und Vorträgen im Ausstellungsraum. Die Ausstellung wurde darüber hinaus von Veranstaltungen vor Ort zum Thema „Vernetzung“ begleitet. Verschiedene künstlerische Projekte sowohl im Bereich Bildmedien als auch in der Musik wurden vorgestellt. Ferner fanden verschiedenste Vorträge und Symposien vor Ort, in den Medien und im Netz statt. Parallel stellten die Partnerinstitutionen eigene Projekte vor und vernetzten sich mit der Präsentation der Arbeiten. Über die Newsgroups wurde *net_condition* reflektiert.

Die Arbeiten, Vorträge und Projekte werden vollständig im Netz dokumentiert (<http://www.zkm.de/net>). Durch Verlinkung der Netzkunstwerke, einer Tour durch die Ausstellung mit Hilfe von Panoramen, textlichen Beschreibungen, Bibliografien und Links zu Sites der Künstler, beteiligter Einzelpersonen und Institutionen bleibt *net_condition* weiterhin präsent. Diskussionsforen sorgen für einen direkten Austausch des Publikums im Netz.

Die Ausstellung *net_condition* stellte einen Querschnitt künstlerischer Positionen im Netz dar. Sie präsentierte sich aber auch als Event in einem Netzwerk von Partnern, im Internet und mit den Kommunikationsmitteln des Internets, so dass sie über eine Darstellung künstlerischer Positionen hinausgeht und als ganz neue Auffassung von Ausstellung im medialen Kontext präsentiert werden konnte. Dabei wurden u.a. nicht nur neue Konzepte der Präsentation von Internet-Arbeiten entwickelt, sondern auch Formen der Dokumentation derselben erarbeitet.

Der Aufbau der Site zu *net_condition* auf dem Server des ZKM ist ein Anfang, Netzkunst zu dokumentieren. Um weitere Schritte der Archivierung und Vermittlung von Netzkunst zu planen, muss Klarheit herrschen über die Komplexität der Netzkunstarbeiten sowie die Möglichkeiten und Erfordernisse, diese zu archivieren.

Claudia Gehrig
(Zentrum für Kunst
und Medien-
technologie, Karlsruhe)



Was bedeutet es, ein Netzkunstwerk zu sammeln und zu archivieren? Welche Komponenten eines Netzkunstwerkes müssten erhalten werden? Die einfachste Möglichkeit ist das Setzen eines Links auf eine Netzkunstarbeit. Damit verweist man auf einen anderen Server. Ist das Projekt von diesem Server genommen, gibt es keine Referenzen mehr. Um ein Projekt dauerhaft zu archivieren, müssten sämtliche Komponenten gespeichert werden: die Software, Interaktionstools, Browserversionen oder Emulatoren sowie auf lange Sicht spezielle Hardware-Komponenten. Berücksichtigt werden müssten auch die mit dem Netzprojekt verbundenen Diskussionsgruppen, außerdem die sich verändernden Kommunikationsschnittstellen. Manche Netzkunstwerke verändern sich auch durch den Rezipienten: Es werden beispielsweise Datenteile hinzugefügt, oder mit dem Netzprojekt verbundene Suchmaschinen ergänzen dieses fortlaufend. Diese Kunstwerke sind abhängig von ihrer virtuellen Umgebung. Eine weitere Möglichkeit der Archivierung von Net.Art ist das Speichern eines Clones. Eine Kopie der jeweiligen Site wird auf den eigenen Server gelegt. Was allerdings interaktive Arbeiten betrifft, die sich durch den Rezipienten verändern, kann mit einem Clone nur ein momentaner Stand dokumentiert werden.

Die Haltung der Künstler ist oft die, dass Netzkunst nicht ins Archiv gehört. Sie soll mit ihrer momentanen Umgebung kommunizieren und interagieren. Ist ein Netzkunstwerk vom Server genommen, ist seine Existenz nicht mehr relevant. Bei der Verlinkung von Netzkunstwerken geht man dieses Risiko eines Verlustes ein. Sofern kein Clone vorliegt, müsste die Dokumentation auf einer anderen Ebene stattfinden.

Textliche und bildliche Erschließungsmöglichkeiten von Netzkunst

Netzkunst wird zunehmend komplexer. Sie enthält immer mehr Applikationen, die ohne großen Zeitaufwand vom Rezipienten auf den lokalen Rechner geladen werden können. Eine Site enthält oft nicht nur ein Projekt, sondern ist mit den verschiedensten Interaktionsmöglichkeiten ausgestattet. All diese komplexen Komponenten zu archivieren ist fast nicht mehr möglich. Der Abstraktionsgrad ist somit weitaus höher geworden. Deshalb könnte darüber nachgedacht werden, mit vereinfachten Mitteln beschreibend zu verfahren.

Newsgroups beispielsweise haben schon auf die Vergänglichkeit der Nachvollziehbarkeit ihrer Diskus-

sionsinhalte reagiert: Es gibt einige gedruckte Reader mit den wichtigsten Diskussionen, da sie ansonsten im Netz verloren gingen. Der gedruckten Form ist auch *net_condition* mit der Publikation des Katalogs gefolgt, obwohl die Ausstellung im Netz dokumentiert ist. Dies ist eine vereinfachende Vorgehensweise zur Beschreibung komplexer Vorgänge. Eine vereinfachende Vorgehensweise zur Beschreibung komplexer Umgebungen eines Netzkunstwerkes wären Rezensionsschemata, die in Datenbankstrukturen dokumentiert werden. Die Instrumente hierfür sind überraschend bibliothekarisch:

- formale Erschließung;
- technische Beschreibungen;
- inhaltliche Erschließung (terminologisch oder integriert in Kategorienschemata);
- bildliche Darstellungen (Screenshots, interaktive Panoramen);
- Textbeiträge: Artikel, Rezensionen oder Kommentare durch mit der Site verbundene Diskussionslisten.

Durch die Integration von Diskussionslisten wäre eine Eingruppierung der Kunstwerke in den aktuellen Diskussionskontext möglich und könnte die augenblickliche Rezeption des Kunstwerkes verfolgen. Durch Beiträge der Rezipienten könnten sogar beschreibende Datensätze erweitert, wenn nicht sogar verändert werden.

Was ist bei der Dokumentation von Net.Art bereits geschehen? Beispielgebend werden im Folgenden zwei Net.Art-Datenbanken vorgestellt.

[tp://rhizome.org/artbase](http://rhizome.org/artbase)

Rhizome ist eine weltweite, nichtkommerzielle Organisation, die sich der Vermittlung und Bewahrung von Medienkunst verschrieben hat. Das Advisory Panel setzt sich zusammen aus Kuratoren und Künstlern. Über ihre Web-Site organisiert *Rhizome* eine Mailing-Liste und Veranstaltungen, die Menschen zusammenbringen und den Diskurs über Medienkunst aufrechterhalten sollen. Die *Rhizome* Artbase ist ein Online-Archiv von Internet-Kunst-Projekten, das der Vermittlung und Bewahrung von Net.Art in der Zukunft dient. Die Mitglieder des Advisory Panels wirken als Kuratoren: Sie entscheiden, welche Netzkunstprojekte in die Artbase aufgenommen und mit Hilfe von Metadaten, Clones oder Links dokumentiert werden. Die Dokumentation erfolgt durch die Aufnahme formaler Kriterien sowie die Einordnung der Netzkunstwerke in Typen und Kategorien; hinzu kommen technische Angaben zum Kunstwerk und die Vergabe von Schlagworten. Mit der Verwendung von Klonen

stellt sich die *Rhizome* Artbase dem Problem der Konservierung von Web-Kunst. Ergänzt wird die *Rhizome* Artbase durch die *Rhizome* Textbase, die 1.500 Artikel enthält. Beide sind eingebunden in die Internetpräsenz von *Rhizome*, die abgerundet wird durch Diskussionsforen, die *Rhizome* Newsgroup, Veranstaltungshinweise etc.

www.verybusy.org

verybusy.org ist eine Initiative von Stephan Schröder an der Hochschule für Grafik und Buchkunst, Leipzig. Hier wird, aufbauend auf einem Grundstock von anfangs 111 Netzkunstprojekten, ein Forum geboten, das jedem Besucher gestattet, selbst Vorschläge zu Einträgen von Netzkunstarbeiten zu machen oder eigene Netzkunstprojekte einzutragen. Dazu gibt es entsprechende Formulare. Die Netzkunstarbeiten werden nach formalen Kriterien katalogisiert und mindestens einem, maximal drei Begriffen zugeordnet, um sie zu beschreiben. Darüber hinaus sollten Gewichtungen der insgesamt sieben Begriffe (netart, audio related, video related, documentation, text related, other) entwickelt werden. Mittlerweile ist die Sammlung auf über 800 Projekte angewachsen.

Mit diesem Konzept soll eine Erschließungsstruktur nachgezeichnet werden, wie sie der des Netzkunstwerkes am ehesten entspricht: nicht vermeintlich in der Auswahl objektiviert oder kuratiert durch Einzelne, sondern rezipiert von allen Nutzern, um ein möglichst großes, aber bewusst auch wechselndes Spektrum einzufangen. Der Ansatz hier: Das Klonen von Seiten, ihr Speichern auf anderen Datenträgern, das Backup eines Sourcecodes bedeutet das Ende einer Seite. Deshalb wird darauf verzichtet. Die Seiten werden lediglich verlinkt. Wenn eine Seite offline geht, gibt es auch keinen Nachweis mehr unter verybusy.org. Ein Kontrollinstrument ist eine automatisierte Überprüfung der Sites: Kommt keine Verbindung mehr zustande, wird der Link zur Site gelöscht. Automatisiert ist auch die Suche zum Auffinden neuer Web-Projekte.

Ergänzt wird verybusy.org von Diskussionsforen, einem Chatsystem, kommentiert von einem Newsletter des Herausgebers, einem Ausstellungskalender, der von den Besuchern direkt ergänzt werden kann, und von Künstlern produzierten Download files. Dieser Server bietet also eine „ganz normale“ Online-Umgebung mit den gewohnten Features und lebt von der Interaktion der Besucher. verybusy.org möchte ein Beitrag zu den „... offenen Systemen und der vernetzten soziologischen Kraft des Internets“ (Stephan Schröder) sein.

Die drei Web-Projekte im Vergleich

net_condition ist eigentlich eine Ausstellungsdokumentation. Repräsentative Kunstwerke, die eine Entwicklung der Web-Kunst in den letzten zehn Jahren zeigten, und aktuelle Netzkultur wurden während der Ausstellung gezeigt und werden jetzt in dieser Zusammenstellung im Netz präsentiert. Neuere Positionen kommen durch kommentierte Linklisten dazu, doch eine Bewahrung, ein Klonen der Sites wird nicht vorgenommen. *net_condition* dokumentiert allerdings sehr ausführlich: mit Panoramen und einer vollständigen textbasierten Dokumentation, die recherchierbar ist.

Rhizome garantiert eine Auswahl an Web-Arbeiten, deren Rezeption in der Zukunft noch möglich sein wird. Kommentiert sind die Arbeiten durch Artikelleistungen und eine formale und inhaltliche Erschließung. Allerdings wird es hohe Anforderungen an *Rhizome* stellen, die Soft- und Hardware-Umgebung der Netzkunstprojekte zu archivieren. Die Auswahl ist repräsentativ und richtet sich nach bestimmten Kriterien des Panels.

verybusy.org kommentiert mit seiner Web-Site den aktuellen Diskussionsstand zur Netzkunst. Die Site verändert sich, ist an die Dynamik des Internets angepasst. Allerdings wird eine historische Reflektion nicht mehr möglich sein, da Seiten, die offline sind, nicht mehr präsentiert werden. Dabei ergibt sich auch eine Wertigkeit des Kunstwerkes besonderer Art. Der Wert richtet sich nicht mehr nach bisherigen kuratorischen Kriterien, sondern nach der Aufmerksamkeit, die ein Kunstwerk im Netz erzielen kann. Die Wertigkeit eines Kunstwerkes ist abhängig von den „Hits“, die es über die Rezeption im Netz erhält. Die Wahrnehmung der Site verybusy.org verändert sich dadurch, dass sie sich vom reinen Betrachten und Interagieren auch auf die Bereitstellung von „ideas, tools and practise“ bezieht. Der Rezipient ist aktiv mitgestaltend.

Der Originalitäts-Begriff

Die Erhaltung einer sich ständig verändernden Umgebung kann nur eine Momentaufnahme sein. Doch kann die derzeitige Diskussion in Zukunft illustrieren, auf welchem Weg sich die Net.Art befand, welche Mittel, welche Ästhetik daraus entwickelt wurden. Gerade Künstler, die u.a. mit der Wiederaufnahme technischer Erscheinungsbilder arbeiten (Beispiel: Jodi: 404 (<http://404.jodi.org/>) mit der Ästhetik des ASCII-Codes), müssten eine Nachvollziehbarkeit von Entwicklungsschritten vorfinden können.



Fazit: Internet-Kunst braucht eine Kombination aus Museum, Dokumentationsstelle, Diskussionsforum und „Workspace“. Nur so kann man einem derart dynamischen und globalen Medium wie dem Internet und all den Kunstwerken, die aus ihm erwachsen, gerecht werden: indem man die Internet-Kunst konserviert und dokumentiert, aber zugleich auch interaktiv und mitgestaltend reflektiert.

Claudia Gehrig
(Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe)

- 1 Quelle: Weibel, Peter / Druckrey, Timothy:
net_condition: art and global media
- 2 Die Ausstellung net_condition fand vom 23.09.99
bis 27.2.00 am ZKM in Karlsruhe statt. Siehe auch:
<http://www.zkm.de/net>

**SCHULZ
BIBLIOTHEKSTECHNIK**

Der Bibliothekseinrichter

Wir richten
Bibliotheken ein
- auch Museumsbibliotheken



SCHULZ BIBLIOTHEKSTECHNIK GMBH
Postfach 1780, D-67327 Speyer
Telefon 0 62 32 / 31 81 81
Telefax 0 62 32 / 4 01 71