



OWNING ONLINE ART ZUM VERKAUF UND BESITZ NETZBASIERTER KUNSTWERKE



EINE PUBLIKATION DER FHNW HOCHSCHULE FÜR GESTALTUNG UND KUNST
HERAUSGEGEBEN VON MARKUS SCHWANDER UND REINHARD STORZ

- 5** REINHARD STORZ UND MARKUS SCHWANDER
EINLEITUNG
- 7** RACHEL MADER
KOMMENTARE AUS DEM OFFSIDE – NETZBASIERTE KUNST UND DAS
KUNSTSYSTEM
- 19** PETER SCHNEEMANN
KOMPATIBILITÄTSPROBLEME: ZUM VERHÄLTNIS ZWISCHEN
NETZBASIERTER KUNST UND MARKT IN EINER MEDIENHISTORISCHEN
FRAGESTELLUNG
- 29** MARKUS SCHWANDER
PACKAGE DEAL – ZUR MATERIALITÄT NETZBASIERTER KUNSTWERKE
- 39** OLIA LIALINA
ALUMINUM SITES, GEEK CURATORS AND ONLINE CONSERVATORS
- 45** CARLO ZANNI
329,95 EURO – A TEN YEARS INVESTIGATION
- 53** TABEA LURK, HOCHSCHULE DER KÜNSTE BERN/AKTIVEARCHIVE
ZUR ALTERUNG VON NETZKUNSTWERKEN
- 69** SIMON GRAND
ÖKONOMIEN DER KUNST – HERAUSFORDERUNGEN & STRATEGIEN EINER
GALERIE FÜR NETZBASIERTE KUNST
- 77** FELIX STALDER
EIGENTUM, BESITZ UND FREIE GÜTER: SOZIALE BEZIEHUNGEN ALS
KERN EINER NEUEN ÖKONOMIE IMMATERIELLER KULTUR?
- 91** ISABEL ZÜRCHER
GETEILTE VERANTWORTUNG FÜR EIN KOLLEKTIVES ERBE?
NETZBASIERTE KUNST IN ÖFFENTLICHEN SAMMLUNGEN
- 99** REINHARD STORZ
NETZBASIERTE KUNST IN MUSEEN, PRIVATEN KUNSTSAMMLUNGEN UND
GALERIEN
- 117** ROMAN KURZMEYER
NETZBASIERTE KUNST AUS DER SCHWEIZ:
EIN NEUES KAPITEL IN DER GESCHICHTE DER SAMMLUNG RICOLA
- 125** ANNETTE SCHINDLER UND REINHARD STORZ
DIGITAL ART COLLECTION/STORE – EIN NEUER ORT DER SCHWEIZER
MEDIENKUNST
- 129** ARTIST'S STATEMENTS

REINHARD STORZ UND MARKUS SCHWANDER EINLEITUNG

Das Forschungsprojekt **Owning Online Art** (OOA) untersucht die Bedingungen für eine Einführung von netzbasierter Kunst in den Kunstmarkt und stellt die Frage, wie sich Kunstwerke, die im WWW veröffentlicht und jedermann zugänglich sind, als Eigentum definieren und in öffentliche wie private Sammlungen von zeitgenössischer Kunst integrieren lassen. Als anwendungsorientiertes Forschungsprojekt begleitet und unterstützt OOA die Gründungsphase des Projekts DA Collection/Store. Dieses hat den Verkauf von digitalen Kunstwerken wie den Aufbau einer Modellsammlung für digitale Medienkunst zum Ziel.

Die Diskussion über die Vermarktung und Sammelbarkeit von Netzkunst wurde im Dialog mit einem interdisziplinär besetzten Team aus verschiedenen Hochschulen geführt. In den Forschungsbeiträgen kommen die Perspektiven von KünstlerInnen und KunstwissenschaftlerInnen, von Ökonomen und SammlungskuratorInnen zum Tragen, restauratorische Aspekte werden ebenso untersucht wie gestalterische Aspekte von digitalen Bilddisplays und von Interfaces für Online-Ausstellungen. Wichtig für den Forschungsprozess war von Beginn weg auch eine empirische Basis. So wurden Befragungen von SammlungskuratorInnen und von internationalen wie Schweizer KünstlerInnen mit Erfahrung im Bereich der netzbasierten Kunst durchgeführt, eine Tagung mit WissenschaftlerInnen und KünstlerInnen förderte den persönlichen Austausch unter den Projektbeteiligten.

In der vorliegenden Publikation befassen sich KunstwissenschaftlerInnen mit der wissenschaftlichen Verortung ausgewählter Werke der Netzkunst (Rachel Mader) und entwerfen medienhistorische Fragestellungen zum Verhältnis von Internetkunst und Markt (Peter Schneemann). KünstlerInnen diskutieren an Werkbeispielen Aspekte der Materialität von netzbasierter Kunst (Markus Schwander) und reflektieren ihre langjährige Erfahrung mit KuratorInnen und Sammlern, mit Fragen der Kommerzialisierung und Konservierung von «net art» (Olia Lialina, Carlo Zanni).

Als Forschungspartner bringt das Projekt Aktive Archive Kompetenzen in Fragen Dokumentation, Konservierung und Restaurierung elektronischer Kunst in die Untersuchung ein und debattiert Lösungsmodelle für die Restaurierung netzbasierter Werke (Tabea Lurk). Zur Klärung der Frage nach dem Verhältnis von netzbasierter Kunst und Kunstmarkt stehen verschiedene Ökonomien zur Debatte – etwa die Ökonomien des Marktes, des Neuen und der Anerkennung (Simon Grand) oder Aspekte der Ökonomie freier, immaterieller Güter (Felix Stalder).

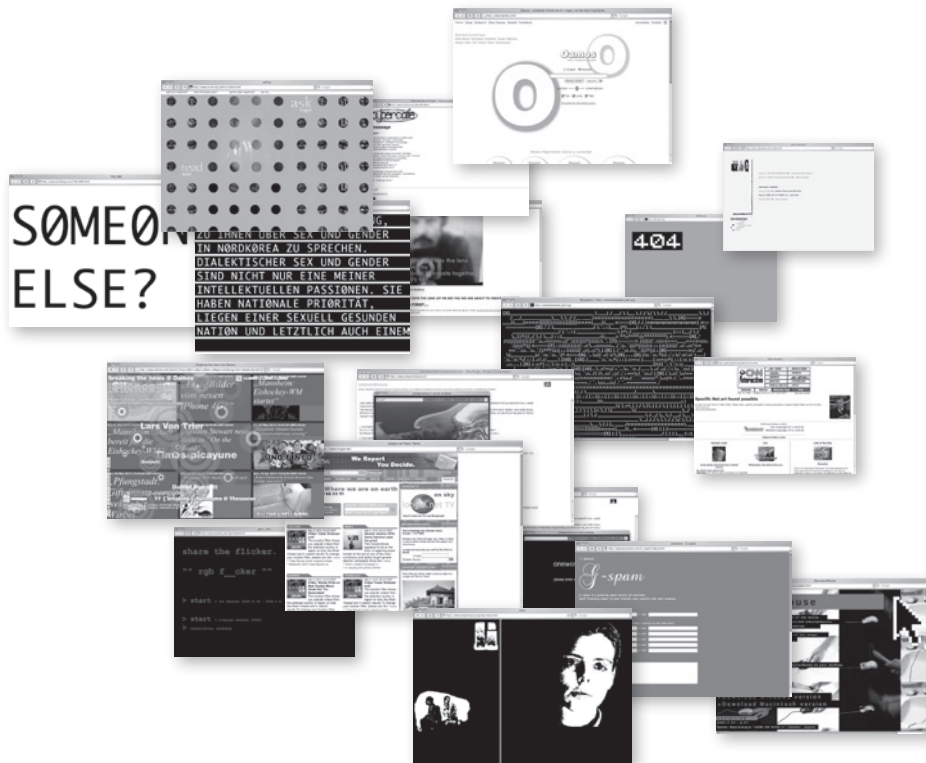
Weitere Beiträge wenden sich der Sammlungspraxis von netzbasierter Kunst zu. Kontrovers werden Haltungen und Ansprüche von SammlungskuratorInnen und NetzkünstlerInnen debattiert und die Idee einer «Schweizer Plattform für Netzkunst» vorgestellt (Isabel Zürcher). Dann wird die historische und aktuelle Entwicklung sowohl des Marktangebots wie des Sammelns von Netzkunst in den USA und Europa aufgerollt (Reinhard Storz) und aus der Sicht eines Kurators der Ankauf

von netzbasierten Arbeiten in eine bestehende Sammlung für Schweizer Kunst thematisiert (Roman Kurzmeyer). Schliesslich wird in einem kurzen Programmtext das Konzept und die gegenwärtigen Aktivitäten des Projekts DA Collection/Store vorgestellt (Annette Schindler und Reinhard Storz).

Den Abschluss des Textteiles bilden die Antworten von 17 internationalen KünstlerInnen auf einen im Rahmen des Forschungsprojekts **OOA** entwickelten Fragebogen.

Die Liste der Textstudien wird erweitert durch einige praxisbezogene Recherchen. Dazu zählen eine Bestandesaufnahme von aktuellen Online-Bezahlsystemen und eine Recherche zur netzspezifischen Kunstform der Screensaver (Beo von Arx), eine Bildsammlung zu Beispielen von digitalen Displays in Kunstmessen und Kunstausstellungen, eine Recherche der Basler Webdesignerin und Künstlerin Esther Hunziker zum Interface-Design von Online-Kunstaussstellungen und Sammlungsarchiven und die Entwicklung einer Wandkonsole mit integriertem Kleincomputer für interaktive Kunstwerke durch die Zürcher Industriedesignerin Regula Büchel.

Für die Forschungspublikation wählten wir eine netzgestützte Form, die mit dem kombinierten Angebot von Text-Formaten für das Internet, für E-Book-Reader und Smartphones sowie für den Print-on-demand-Buchdruck ausgelegt ist. Die Entscheidung, alle Forschungstexte in einer Online-Fassung anzubieten, begründet sich auch aus der Tatsache, dass viele der untersuchten Objekte und Phänomene selbst ihre Quelle im Internet haben. So sind alle in den Untersuchungen genannten netzbasierten Kunstwerke online als «Original» abrufbar.



**RACHEL MADER
KOMMENTARE AUS DEM OFFSIDE – NETZBASIERTE KUNST UND
DAS KUNSTSYSTEM**

AN DEN ORTEN IHRER PRÄSENTATION UND IN DEN FOREN IHRER
BESPRECHUNG ZEIGT ES SICH NACH WIE VOR: DIE MEDIENKUNST NIMMT
IN BEZUG AUF DEN TRADITIONELLEN KUNSTBETRIEB EINE SONDERSTELLUNG
EIN. RACHEL MADERS BESCHREIBUNG NETZBASIERTER WERKE FRAGT
DANACH, WIE WEIT DIESE SELBST KUNSTHISTORISCHE DISKURSE WEITER
FÜHREN UND WO IHRE REZEPTION SPEZIALKENNTNISSE VORAUSSETZT.
DER WERKBEGRIFF BELEUCHTET AUF JEDEN FALL DIE FUNKTIONSWEISE DES
AKTUELLEN KUNSTBETRIEBS.

1. EINFÜHRUNG

Die Trennung der «neuen Medien» ist nicht Konsequenz der künstlerischen Auseinandersetzung, sondern vielmehr Ergebnis pragmatischer Initiativen zur Schaffung von Präsentationsmöglichkeiten und medientheoretischer Reflexionen. Dies meint, dass also dem «Eigensinn des Materials» keine fundamentale, sondern lediglich eine spezifizierende Funktion zugedacht werden muss.¹ Das Bemühen, der Medienkunst einen angemessenen Ort im Kunstsystem und im Diskurs einzuräumen, ist zwangsläufig mit der Betonung von Spezifitäten verbunden, mit denen Legitimation hergestellt und etabliert wird. Yvonne Volkarts These, nach der «sich alles Weitere <automatisch generieren>» würde, wenn «die Wichtigkeit von Ausstellungen, Media Labs, Konferenzen und Festivals beständig vorgelebt» würde, beschreibt die notwendige Doppelspurigkeit der Argumentation.² In vier thematisch fokussierten Kapiteln sollen hier ausgewählte Netz-kunstarbeiten einerseits als Einzelwerke gewürdigt, andererseits danach befragt werden, inwiefern, wo und wie sie kunsthistorische Debatten anregen und wo sie einen Spezialistendiskurs bedienen, der technische Fachkenntnisse zur grundlegenden Voraussetzung einer Rezeption macht.³ Abschliessend sei danach gefragt, inwiefern der «Eigensinn des Materials» eine Auseinandersetzung mit dem Werkbegriff provoziert, die exemplarisch für die aktuelle künstlerische Produktion und ihre Aufnahme im Kunstbetrieb stehen kann. Daraus folgt die für diesen Text leitende These, dass netzbasierte Kunst und ihre Rezeption immer auch einen spezifischen Kommentar zur Funktionsweise des Kunstsystems liefert. Wenn darum am Schluss des Textes, ausgehend vom Werkbegriff, netzbasierte Kunst und ihre Position im Kunstbetrieb beleuchtet wird, dann im Interesse, darüber auch dessen Verfasstheit zu beschreiben.

2. KREATIVES PROGRAMMIEREN UND AKTIVES BETRACHTEN – HERAUSFORDERUNGEN AN DIE KUNSTREZEPTION

Gerade mal zwei Minuten betrachten MuseumsbesucherInnen durchschnittlich ein Bild; eine Zeitspanne, die kaum je erlaubt, eine Netz-kunstarbeit in ganzer Länge zu erschliessen. Denn operieren die einen Film- oder Videoarbeiten gleich mit einem linear in sich geschlossenen, meist länger als zwei Minuten dauernden Ablauf, so sind viele andere, die Möglichkeiten des Internet ausnutzend, lediglich mittels anhaltendem Durchklicken in ihrer Ganzheit einsehbar. Die im Ausstellungskontext hochgradig

1 Den Begriff «Eigensinn des Materials» entnehme ich in loser Anlehnung Giaco Schiessers Ausführungen zum Verhältnis zwischen Medien und Künsten insgesamt. Vgl. Giaco Schiesser, «Arbeit am und mit Eigensinn», in: Monika Fleischmann und Ulrike Reinhard (Hrsg.): *Digitale Transformationen. Medienkunst als Schnittstelle von Kunst, Wissenschaft, Wirtschaft und Gesellschaft*, Heidelberg: whois Verlags- und Vertriebsgesellschaft, 2004. Vgl. dazu auch Sabeth Buchmann, «Nur soviel: Das Medium ist nicht die Botschaft». Kritik der Medientheorie, in: Marius Babias (Hrsg.), *Im Zentrum der Peripherie. Kunstvermittlung und Vermittlungskunst in den 90er Jahren*, Dresden, Basel: Verlag der Kunst, 1995, S. 79–102.

2 Yvonne Volkart, «Durchstreifen und Neuvermessen. Schweizer Medienkunst im internationalen Kontext», in: *Mapping New Territories. Schweizer Medienkunst International*, hrsg. von Bundesamt für Kultur, plug.in, Neue Kunst Halle St. Gallen, 2005, S. 34–41.

3 Felix Stalder wies darauf hin, dass im Bereich der Technologie «das Wissensgefälle zwischen Spezialisten und der weiteren Öffentlichkeit beträchtlich ist.» Als mögliche Aufgabe der Kunst mit neuen Technologien sieht er denn auch deren Vermittlungspotenzial: «Eine Aufgabe der Künstlerinnen und Kunstinstitutionen kann es sein, spezifische Ausschnitte der Gegenwart erfahrbar zu machen...» Felix Stalder, in: *Mapping New Territories. Schweizer Medienkunst International*, hrsg. von Bundesamt für Kultur, plug.in, Neue Kunst Halle St. Gallen, 2005, S. 146.

konditionierte Betrachterhaltung wird im Umfeld netzbasierter Kunst denn auch in mindestens zweifacher Hinsicht herausgefordert: nicht nur muss die passive und auf Kontemplation ausgerichtete Betrachterhaltung verabschiedet werden, auch ist in vielen Fällen das Umfeld nicht die genormte Ruhe des Museums, sondern das unübersichtliche Datenmeer des World Wide Web. Dass sich KünstlerInnen angesichts dieser Ausgangslage entschliessen, für den Einstieg in ein Werk Hilfestellungen anzubieten, ist ein jüngeres Phänomen. In vielen frühen Arbeiten werden erläuternde Hinweise verweigert. Obwohl sie keine über den Normalgebrauch hinausreichenden Computer-Kenntnisse voraussetzen, erfordern sie doch ein Insistieren etwa dann, wenn wie bei Jodi jeder Klick lediglich einen neuen Tanz grafischer Elemente auf dem Bildschirm oder eine Error-Meldung auslöst.⁴ Jodi führen die mittlerweile selbstverständlich gewordenen, mittels einfachen ästhetischen Codes geführten Benutzerbewegungen ad absurdum: Anwählbare Elemente der Bildgestaltung müssen mittels wahllosem Gleiten des Cursors über die Bildschirmoberfläche überhaupt erst eruiert werden. Ein Click führt zu einer neuen Seite, die wiederum in keinem narrativ schlüssigen Zusammenhang mit der vorangehenden steht, sondern lediglich in geordneter Manier meist neue Ziffern, grafische Zeichen oder einfach Abbildungen zeigt.⁵ In unterschiedlicher Verarbeitung sind Programmiersprache, Quellcode oder allgemeiner verdeckte Informationen des Internets an die Oberfläche gebracht, ein Prinzip diverser früher Netzarbeiten, mit dem ihre AutorInnen auf die Problematik latent mitlaufender Protokolle hinwiesen.⁶

2.1. BACK TO THE ROOTS: LOW TECH UND MINIMALE INTERAKTION

Nicht selten resultierte aus der Visualisierung elementarer Daten eine Ästhetik, die, wenn sie auch vielfältige Formen annehmen konnte, weit hinter den Möglichkeiten des Internets zurückstand und die KünstlerInnen deshalb unter dem Terminus «Low Tech» gleichsam als programmatische Haltung postulierten.⁷ Exonemos *rgb-f_cker* (2003) etwa lässt zahlreiche flimmernde Rechtecke unterschiedlichen Formats über den Bildschirm tanzen, deren Farbigkeit immer deutlicher aus den Grundfarben der Bildschirmübertragungen, nämlich Rot, Grün und Blau besteht. «Flickern» ist der technologische Terminus für die rasch wechselnde Lichtintensität. Der durch Auslassung einzelner Buchstaben zweideutige

⁴ <http://www.wwwwwww.jodi.org>; dies die Adresse der offiziellen Website von Jodi, auf der allerdings nicht alle ihre Arbeiten versammelt sind. Zahlreiche, insbesondere frühe Werke hosten sie auf jeweils eigenen Websites, deren Name aus einem zumeist unverständlichen Kürzel und ihrem Namen besteht. So etwa bei <http://404.jodi.org>: 404 ist ein häufig in Fehlermeldungen auftretender Code, der sich in dieser Arbeit als einzige Schrift auf einem farbigen Bildhintergrund zeigt. Ein Anklicken führt zu einer Liste kryptischer Bezeichnungen (z.B. «Bttr nvr thn lt.»), an deren Ende der blinkende Cursor zu einer Interaktivität einlädt, die gar nicht existiert. Anwählen lässt sich nur ein gleichzeitig in der oberen linken Bildecke blinkendes Rechteck, das einen schliesslich direkt auf die Ausgangsseite zurückbringt [03.2010].

⁵ <http://www.wwwwwww.jodi.org/betalab/index.html>, die Arbeit **betalab**, die auf der aktuellen Website verzeichnet ist, ist dafür ein gutes Beispiel. Während die erste Seite eine Kompilation von 3D-animierten Karten und Versatzstücken eines Quellcodes zeigt, führt ein Klick zu äusserst unterschiedlich gestalteten Unterseiten, eine verzeichnet lediglich eine Liste vierstelliger Zahlen, eine weitere bietet wechselnde Vogelporträts und auf wieder einer anderen sind Modellzeichnungen technischer Abläufe und der Prototyp einer einfachen Maschine in konstanter Rotation gezeigt [03.2010].

⁶ Das Interesse an der Isolation einzelner technischer Komponenten des Internets findet sich bereits in den ersten Netzarbeiten. So wurde nicht nur der frühe Zeichencode zum Informationsaustausch ASCII und die Programmiersprache zum bildgebenden Mittel (vgl. etwa auch bei Vuk Cosic, *Deep ASCII*, 1998 oder auch die von Christiane Paul 2002 im Whitney Museum organisierte Ausstellung **CODEDOC**, die sich ausschliesslich für die Umarbeitung der Codes interessiert hat), die Gestaltung des Desktop wurde thematisiert (vgl. die Arbeit *Desktop Is*, 1997 von Alexei Shulgin) oder auch die Anbindung von zusammengehörigen Informationen über eine gemeinsame bzw. mehrere unterschiedliche Website (vgl. dazu Olia Lialinas Arbeit *Agatha Appears*, 1997) war Gegen-

Titel (f_cker = fucker) spielt mit derbem Wortschatz an auf die unangenehme Wahrnehmungssituation.⁸ Mit einer Gruppe von Arbeiten, die unter dem Begriff «Data Visualisation» subsumiert werden kann, bringt **rgb f_cker** die sonst verborgene Datenübertragung an die Oberfläche und führt sie vor als eigenständige digitale Ästhetik.⁹

Der Maschinencharakter des Computers, seine generativen, vom Zufall geleiteten Möglichkeiten sind Eigenschaften, die von verschiedenen KünstlerInnen dazu genutzt wurden, den klassischen Kreativitätsbegriff zu hinterfragen oder zu ironisieren. Beat Brogles **onewordmovie** (2003) und Cornelia Sollfranks **net.art generator** (ab 1999) sind zwei Bilder generierende Arbeiten, die über eine minimale Interaktivität mit den NutzerInnen, der «Maschine» die Kreativität überlassen. Beide bieten auf einer einfach gegliederten Einstiegsseite den NutzerInnen die Möglichkeit, einen Begriff einzugeben, der als Suchbefehl in verschiedene Bildersuchmaschinen die mit diesem Begriff gekennzeichneten Files erfasst. **onewordmovie** stellt diese in einer schnell ablaufenden Bilderfolge, gleich einem Film, neu zusammen.¹⁰ In einem sich konstant erneuernden Loop wird eine schnell wechselnde Folge von je vier bis acht Einzelbildern abgespielt, die einmal generierten Filme werden gesammelt und bleiben auf der Website einsehbar. So willkürlich, wie die Bilder auf das Netz gelangen, so zufällig werden sie Teil eines unter einem Suchbegriff subsumierten Panoramas der digitalen Bilderflut.¹¹ Die Maschine und ihr unüberblickbares virtuelles Hinterland werden durch das konzeptuelle Gerüst des Künstlers Beat Brogle und schliesslich die individuelle Eingabe in die Form eines Films gezähmt.¹² **onewordmovie** repräsentiert mit den thematisch teils absurd anmutenden Bilderfolgen nicht nur einen Ausschnitt aus dem kollektiven digitalen Bilderschatz, sondern verweist auf seine Organisation im Netz, die weder zwingend logisch noch kontrollierbar ist.

2.2. ANGRIFF AUF BILD UND MAUS

Wiewohl Cornelia Sollfranks **net.art generator** nach demselben Grundprinzip funktioniert, zielt die Nähe ihrer entstandenen Produkte zu klassischen Kunstwerken auf einen fruchtbaren Konflikt mit den Bedingungen und Modalitäten des Kunstbetriebs.¹³ In zahlreichen Ausstellungen zeigte die Künstlerin denn auch computergenerierte Bilder gleichzeitig mit dem **net.art generator**, Fragen nach der künstlerischen Qualität dieser Bilder, Probleme der Urhebererschaft oder Überlegungen zum Werkbegriff waren

stand künstlerischer Reflexion.

⁷ Für das britische Kollektiv **Redundant Technology Initiative** ist Low Tech Programm. Vgl. www.lowtech.org [03.2010]. Im Jahr 2000 organisierte Justin Hoffmann in der Zürcher Shedhalle eine Ausstellung zur Thematik und illustrierte die Aktualität dieses Interesses anhand von Arbeiten von Sadie Benning, etoy, Critical Art Ensemble u.a..

⁸ <http://www.exonemo.com/rgb/indexE.html> [03.2010].

⁹ Den Begriff «Data Visualisation» entnehme ich Rachel Greene, *Internet Art*, London: Thames and Hudson, 2004, S.132-151. Sie subsumiert darunter etwa auch Arbeiten von Lisa Jevbratt, die Internet Protokolle visualisiert, ihnen aber ihren Informationsgehalt nur optisch entzieht, denn sie können weiterhin angeklickt werden.

¹⁰ Der Hinweis, woraus die Bilder generiert werden, findet sich neben vielen weiteren Informationen zur Arbeit auf der Website des **onewordmovie** selbst: <http://www.onewordmovie.ch> [03.2010].

¹¹ Der problematische Begriff der Bilderflut wird von Brogle selbst auf der Website erwähnt. Er gibt an, diese mit seiner Arbeit nach einem User-orientierten Prinzip zu organisieren. Vgl. <http://www.onewordmovie.ch> [03.2010].

¹² Die Entwicklung eines konzeptuellen Gerüsts, das erst durch das Zutun des Users eine konkrete Gestalt einnimmt, vergleicht Philip Galanter mit der Arbeitsweise der Fluxus- und Happening KünstlerInnen. Vgl. Greene 2004 (wie Anm. 9), S.152. Verena Kuni bezeichnet Sollfranks Arbeiten als konzeptuell und setzt sie in die Tradition früherer Institutionskritik. Vgl. Verena Kuni, «Ganz automatisch ein Genie», in: **Net.art generator. Programmierte Verführung**, hrsg. vom Institut für moderne Kunst Nürnberg, Nürnberg: Verlag für moderne Kunst, 2004, S.70.

¹³ <http://net.art-generator.com/src/gen.html> [03.2010].

in der Folge nicht nur Nebenprodukte, sondern integrale Bestandteile der Installationen.¹⁴ Der Umstand, dass der **net.art generator** in fünffacher Ausführung besteht, die die Künstlerin jeweils in Zusammenarbeit mit unterschiedlichen Programmierern entworfen hat, ist weiteres Indiz für Sollfranks Bestrebungen, den Kreativitätsbegriff unter aktuellen Bedingungen neu zu entwickeln und zu bewerten.

Ein radikaler Angriff auf die Maschine selbst macht das japanische Künstlerduo Exonemo mit der **Danmatsumouse** (2007).¹⁵ Während auf dem Bildschirm unterschiedlichste physische Angriffe auf die Computermaus vorgeführt werden, wird allmählich klar, dass der Cursor das Sprachrohr dieser Malträtierung ist. Und noch etwas später wird offenkundig, dass erst, wenn die Verbindung ganz unterbrochen ist, der Cursor keine Bewegung mehr überträgt, das Ziel des Anschlags also erreicht ist. Die gewalttätige Trennung zwischen der real existierenden Maus und ihrem virtuellen Effekt ist eine ironische Anmerkung auf die Autonomie einer Maschine, die letztlich immer Ergebnis menschlicher Konstruktion ist.

3. DIE NEUE BENUTZERFREUNDLICHKEIT VON «TACTICAL MEDIA»

«The Digital Age exploded into existence», konstatiert die Medienkünstlerin Lynn Herschman Leeson 1996 und beschreibt damit die plötzliche und heftige Präsenz neuer Informations- und Kommunikationsformen Mitte der 1990er Jahre. In ähnlicher Weise wie künstlerische Arbeiten der 1960er und 1970er Jahre das Phänomen neuer Informationstechnologien gleichsam als materielle Grundlage nahmen und kritisch kommentierten, reagierte auch eine Community von Internet-interessierten Kulturarbeitenden auf die Omnipräsenz des World Wide Web.¹⁶ Die Faszination für die Möglichkeiten einer globalen, dezentralen und zugleich kostengünstigen Kommunikation findet sich denn auch bereits sehr früh in der Internetkunst. Bereits das gemeinhin als erste Netzarbeit bezeichnete Projekt **The World's First Collaborative Sentence** (1994) des amerikanischen Künstlers Douglas Davis operiert mit der Möglichkeit des virtuellen, von keiner übergeordneten Stelle kontrollierten Austausches.¹⁷ Als Beitrag zur Ausstellung **InterActions** (1967–81) richtete Davis den gerade erst in der Lehman College Art Gallery in New York eingerichteten Webserver zur Lancierung seines bis heute nicht abgeschlossenen Satzes ein.¹⁸ Die bald ebenfalls zu vernehmende Kritik seitens der KünstlerInnen bezog sich unter anderem auf die Kommerzialisierung der Kom-

¹⁴ Zwischen 1999 und 2004 wurde der **net.art generator** sechs Mal öffentlich gezeigt; in der Städtischen Galerie Bremen (1999) und im Rahmen der Sammlungsausstellung der Volksfürsorge in Hamburg (2003) waren gerahmte Ausdrücke der digital generierten Bildcollagen ausgestellt.

¹⁵ <http://exonemo.com/Danmatsumouse/indexE.html> [03.2010].

¹⁶ Zur Verwendung der Informations-technologien in der Kunst der 1960er und 1970er Jahren vgl. Sabeth Buchmann, **Denken gegen das Denken: Produktion, Technologie und Subjektivität bei Sol LeWitt, Yvonne Rainer und Hélio Oiticicia**, Berlin: b_books, 2007.

¹⁷ 1969 organisierte Jan van der Marck für das Museum of Contemporary Art in Chicago die Ausstellung **Art by Telephone**, wobei die zahlreichen, der Konzeptkunst zugerechneten Künstler das Telefon nicht nur als Kunstobjekt, sondern in seiner Funktion als Kommunikations-träger nutzten. Dieser Werkgruppe kann auch die Arbeit **Die Welt in 24 Stunden** (1982, präsentiert an der Ars Electronica) des kanadischen Künstlers Robert Adrian X zugerechnet werden. Unter Verwendung unterschiedlichster Telekommunikationsapparaturen stellte er über einen Zeitraum von 24 Stunden eine fortlaufende Kommunikation mit auf der ganzen Welt verstreuten Teilnehmern. Erinnert sei auch an Nam June Paiks Videoarbeit **Global Groove** (1973), die unter Einsatz zahlreicher technischer Spielereien die Idee der globalen TV-Landschaft in einem einzigen Film zusammenfassen wollte.

munikationstools durch grosse Unternehmen wie etwa die British Telecom. Dieser Thematik zuzurechnen ist etwa **Communication Creates Conflicts** (1995) des Netzkunstpioniers Heath Bunting, wobei er die nur scheinbar interaktiven Tools dieser Firmen adaptierte und sie für ein persönliches Gespräch mit den Nutzern umzugestalten versuchte.¹⁹ 2001 nehmen sich **Exonemo** mit **G-Spam** die mittlerweile rege genutzte Mailkultur zum Ausgangspunkt und nutzen die Hülle der verpönten Spam-Mails in Verbindung mit den beliebten elektronischen Grusspostkarten, um die Ambivalenz und die Risiken dieser Kommunikationsformen zu thematisieren.²⁰ Ihr Projekt bietet die Möglichkeit, ebendiese virtuellen Grüsse in der Form von Spam an Freunde zu verschicken, die – haben sie einen effizienten Firewall aktiviert – diese Freundlichkeit gar nie erhalten werden.

3.1. WENIGER UTOPIE, MEHR PRAGMATISMUS

Arbeiten wie jene von Birgit Kempker oder Marc Lee beziehen interaktive Elemente mit ein und liefern so auch Hinweise über die Verschiebung von utopischen Projektionen auf das Netz hin zu pragmatischen Perspektiven. Kempkers **Sphinx** (2004) und Lees Arbeiten insgesamt setzen teilnehmenden BetrachterInnen voraus, die sich nicht nur Durchklicken, sondern mit kleinen Beiträgen aktiv an der Gestaltung bzw. am Verlauf der Arbeit beteiligen. Wie Brogle und Sollfrank bietet auch Lee den UserInnen die Möglichkeit, die Arbeit nach einem von ihnen ausgewählten Begriff zu steuern. Nebst dieser Eingabe, die den Charakter der Arbeit, wenn auch nicht ihre grundsätzliche Beschaffenheit, entscheidend mitgestaltet, legen alle drei AutorInnen Optionen vor, die eine verfeinerte Ausgestaltung des Erscheinungsbildes zur Folge haben können. Beziehen sie sich bei Lees **Breaking the News** auf den Tonfall der Nachrichtenmeldungen, lassen sich bei Sollfrank und Brogle technische Details wie etwa die Anzahl der zu einem neuen Bild generierten Einzelbilder beim **net.art generator** bzw. die Menge der zu einem Loop zusammengesetzten Images beim **onewordmovie** mitbestimmen. Entstehen bei Sollfrank gesampelte, in ihrer Erscheinung aber konventionelle Bilder, so sind es bei Brogle Filme, die erst dann beendet sind, wenn die Suchmaschine keine neuen Bilder mehr findet.²¹ Beide adaptieren durch kleine Ergänzungen die Logik der populären Suchmaschine. Die insbesondere auf der die Arbeit hostenden Website zusätzlich angebotenen Optionen wie etwa «Hitlist», «Favorites» oder «Send a movie to a friend» befreit die künstlerische Intention von jener politischen Radikalität, wie sie mit dem Begriff «Tactical Media» verknüpft ist.²² Das subkulturelle Vokabular ist einer Benutzerfreundlichkeit gewichen, die sich nicht nur stärker und deutlicher am Konsumenten orientiert, sondern auch ein weniger spezialisiertes Publikum anspricht. Deshalb scheint es mir auch wenig sinnvoll, von einer «Entpolitisierung» zu

¹⁸ <http://artport.whitney.org/collection/davis/Sentence/sentence1.html> [03.2010]. Bereits ein Jahr nach der Initiierung des Projektes wurde die Arbeit vom Whitney Museum angekauft und läuft seither auf dessen Server. Die Möglichkeiten der Eingabe wurden im Laufe der Zeit den technischen Möglichkeiten angepasst, mittlerweile können auch Audio- und Videomaterialien eingefügt werden. Vgl. Douglas Davis im Interview mit Tilman Baumgärtel, **net.art 2.0. Neue Materialien zur Netzkunst**, Nürnberg: Verlag für moderne Kunst, 2001, S.60.

¹⁹ <http://www.irational.org/cybercafe/tokyo/> [03.2010].

²⁰ <http://www.exonemo.com/G-spam/index.html> [03.2010].

²¹ Vgl. die Angaben von Brogle und Zimmermann auf www.onewordmovie.ch, unter dem Link **concept** [03.2010], zu Marc Lees Arbeit **Breaking the News** <http://www.oamos.com> [03.2010].

sprechen; der Verlust der utopischen Projektionen geht mit einer faktischen Demokratisierung des Auftrittes einher. Dass dies durchaus im Interesse der KünstlerInnen selbst sein kann, belegt Sollfranks Idee, die im **net.art generator** entstandenen Bilder z.B. über den Möbelgrossverteiler IKEA zu vertreiben.²³

3.2. DIE GLEICHZEITIGKEIT VON POPULARITÄT UND SUBVERSION

Die Verbindung von Popularität und subversiver Nutzung ist Grundlage der Arbeiten von Marc Lee. Seinem Interesse für Internet-News verpflichtet, adaptiert und manipuliert er die Ästhetik und Benutzermodalitäten populärer Nachrichtenseiten. Auf der fiktiven Newsseite **Loogie.net NEWS** (erste Version 2004) werden über frei wählbare Suchbegriffe neue Nachrichtenmeldungen generiert, die, erneut ins Netz eingespeist, in der virtuellen Realität effektive Wirksamkeit entfalten.²⁴ Dieser subversive Akt ist dem in den späten 1990er Jahren an Bedeutung gewinnenden strategischen Umgang mit Massenmedien verpflichtet, der mit dem erwähnten Begriff der «tactical media» gefasst wurde. In der drei Jahre später entstandenen Arbeit **Breaking the News – Be a News-Jockey** (2007) ist dieses Erbe weiterhin spürbar, die ketzerische Verarbeitung bestehender Internet-News wird nun jedoch karikierend vorgeführt und hat keinen Rückkoppelungseffekt auf Meldungen in bestehende News-Websites mehr. Der **News Jockey** generiert auf Basis der Eingabe von einzelnen Worten oder Satzfragmenten eine neue Nachrichtensendung, indem er das Internet unter dem entsprechenden Schlagwort durchsucht und aus den gefundenen Versatzstücken eine nach individuellen Bedürfnissen modifizierbare Bild-, Text- und Toncollage zusammenstellt. Doch nicht nur die inhaltliche Ausrichtung der Informationen kann bestimmt werden, auch der Tonfall ist den Interessen entsprechend nach den Optionen kritisch, informativ oder unterhaltsam anwählbar. Zusammen mit den trickfilmartigen grafischen Elementen und den Veränderungen von Grösse und Vervielfachung einzelner Bildfragmente wird die interpretierende Geste des **News Jockey** transparent. Marc Lee spottet dem Lockruf der Live-Schaltung, heute gängiges Werbeargument für TV-Formate, durch die Zersetzung des Materials und dessen wilder Rekonstruktion mit ästhetischen Argumenten. Im Gegensatz zu Vuk Cosics **Net.art per se (CNN Interactive)** (1996), einer der ersten künstlerischen Adaptionen einer Mainstream-Website, intendieren Lees Arbeiten nicht einen gezielten Angriff auf effektiv agierende Marktführer, sondern führen in spielerischer Form ihre Ästhetik und Argumentationsweisen vor.²⁵

²² Der Begriff «Tactical Media» geht auf Ausführungen des Historikers und Philosophen Michel de Certeau zurück; er schlug ihn vor in *Die Kunst des Handelns* (frz. *Arts de Faire*, 1980) im Rahmen seiner Analyse des Konsumentenverhaltens. Damit bezeichnete er die Möglichkeit eines kreativ-subversiven Nutzens hegemonialer Vorgaben und Positionen. Im Verlaufe der 1990er Jahre wurde «Tactical Media» im Zusammenhang mit einem politischen Aktivismus gebracht, der auf Machtpositionen zielt und dabei nicht selten deren Strategien adaptiert. 1997 verfassten Geert Lovink und David Garcia das Manifest *The ABC of Tactical Media* (http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors2/garcia-lovinktext.html), das anlässlich der Lancierung der Website **Tactical Media Network** auf dieser publiziert wurde, vgl. <http://www.waag.org/project/tm> [03.2010].

²³ Diese Idee äusserte die Künstlerin anlässlich der Vorstellung ihrer Arbeiten am Eröffnungskongress des Forschungsprojektes **Owning Online Art** im Juni 2007. Vgl. <http://www.oaart.ch/konferenz230607/index.html> [03.2010].

²⁴ <http://www.igoi.net/index.php/Loogie/NetNEWS> [03.2010].

²⁵ <http://www.ljudmila.org/naps/cnn/cnn.htm> [03.2010].

4. ANTIAUTORITÄRE GESTEN UND ANIMIERTE POESIE – ERZÄHLEN IM HYPERTEXT

Das Interesse von NetzkünstlerInnen für die Möglichkeiten des Erzählens im virtuellen Raum korrelierte mit virulent geführten Debatten um narrative Modelle in der Kunst. Die aus der Literatur bekannten Methoden der Narration bezog die Kunstgeschichtsschreibung fachspezifisch auf ästhetische Fragestellungen. Während etwa in der Malerei die paradoxe Gleichzeitigkeit von einem festgehaltenen Ausschnitt und dessen erzählerischem Potenzial diskutiert wurde, zeigte sich die Ausgangslage für die Kunst der neuen Medien grundsätzlich anders.²⁶ Trotz ihrer Zuschreibung zum Feld der bildenden Künste teilen diese viel mehr die narrativen Möglichkeiten von Literatur und Film sowie deren kritische Reflexionen. Diese wiederum teilen sie mit kulturphilosophischen Diskussionen, die in jüngerer Zeit mit Metaphern wie Rhizom, Netzwerk oder Hyperkultur für die verknotete und wenig lineare Beschaffenheit sämtlicher gesellschaftlicher Systeme plädiert. Die Spezialistin für neue Medien, Söke Dinkla, rekurriert in ihren Schilderungen zu narrativen Strategien im virtuellen Raum genau auf diese post-strukturalistisch geprägten Begrifflichkeiten und behauptet, dass erst «der Wandel vom analogen zum digitalen Medium [...] den grundlegenden Zweifel, an dem, was wirklich ist, und die Suche nach veränderten Möglichkeiten der Repräsentation von Wirklichkeit verständlich» machen würden.²⁷

Olia Lialinas frühe Arbeit **My Boyfriend Came Back from the War** (1996) bestätigt Dinklas Diagnose, indem die Erzählung die Möglichkeitsform annimmt. Die Geschichte schildert die Begegnung eines Paares, das sich nach einer langen kriegsbedingten Trennung wieder sieht.²⁸ Mittels Frame-Technologie, die eine individuell aktivierbare Aufteilung des Bildschirms ermöglicht, entwirft Lialina einen Dialog zwischen den beiden Personen, der die Schwierigkeit der erneuten Annäherung allein durch die stakkatoähnlichen Sätze augenscheinlich macht. Die Sprecherposition bleibt dabei immer unklar, lediglich einzelne Aussagen lassen Vermutungen zu, ob er oder sie sich mitteilt. So tapen sich die BetrachterInnen nicht nur mittels Maus, aktive Flächen suchend, über den zunehmend in einzelne Quadrate zergliederten Bildschirm. Auch bewegen sie sich durch eine optisch zwar übersichtlich gestaltete, erzählerisch aber mehrschichtig angelegte Geschichte, in der die Hilflosigkeit des Paares angesichts ihrer plötzlichen Nähe und sein Ringen um Worte eine konzeptuelle Entsprechung findet im suchenden Vorwärtstasten. Obwohl die BetrachterInnen den Strang der Erzählung ihrer Neugier folgend aufdecken können, sind die frei bestimmbaren Optionen den technischen Entwicklungen entsprechend darauf beschränkt, eine

²⁶ Seit ihren Anfängen basiert die künstlerische Verarbeitung von inhaltlichen Stoffen auf Geschichten, so der Kunsthistoriker Wolfgang Kemp. Die Herausbildung ikonographischer Codes und Modalitäten diente der garantierten Lesbarkeit der Erzählung, die sich notgedrungen nur durch einen einzigen Augenblick repräsentieren liess. Wolfgang Kemp, «Über Bilderzählungen», in: Michael Glasmeier (Hrsg.), **Erzählen. Eine Anthologie**, Ostfildern: Cantz Verlag, 1994, S. 55–69.

²⁷ Söke Dinkla, «Virtuelle Narrationen. Von der Krise des Erzählens zur neuen Narration als mentales Möglichkeitsfeld», in: Rudolf Frieeling/Dieter Daniels, **Medien Kunst Netz. Medienkunst im Überblick**, Wien, New York: Springer, 2004, S. 253.

²⁸ <http://www.teleportacia.org/war/war.html> [03.2010]. Ohne autobiografisch zu sein ist es naheliegend, dass Lialina die Thematik an den damals für Russland aktuellen Tschetschenien-Konflikt anbindet. Die Erzählung selbst gibt darüber aber keine Auskunft.

lineare Logik der Narration zu vermeiden. Dennoch ist diese Struktur als antiautoritäre Geste zu lesen, die nicht – wie es der häufig vorgetragene Vergleich zu Sergej Eisensteins Technik der Parallelmontage suggeriert – mit den Mitteln einer dramatischen Beschleunigung arbeitet, sondern der Komplexität der Situation Rechnung tragend das Suchen nach Worten zum inhaltlichen und gestalterischen Prinzip erhebt.²⁹ Fast antagonistisch muten vor diesem Hintergrund die Arbeiten des koreanischen Duos Young-Hae Chang Heavy Industries an, die gerade das Prinzip der Linearität und der dramatischen Entwicklung einer Geschichte durch rhythmische Gestaltung zusätzlich betonen. So etwa in **The End**, einer von gegenwärtig 40 auf der offiziellen Website einsehbaren «text-based animations». ³⁰ Nach dem üblichen Intro, in dem gleich dem Film von zehn nach eins zurückgezählt wird, beginnt die Erzählung – so scheint es – von hinten: «The End» steht geschrieben, die Formel, die gemeinhin das Ende des Films markiert. Die darauf folgenden Satzfragmente machen bald klar, dass die Geschichte hier erst beginnt und womöglich bald eskalieren wird. Rhythmisch abgestimmt auf die jazzige Begleitmusik wird die Trennung eines Liebespaares in Dialogform wiedergegeben. Was vorerst als eine friedliche Vereinbarung aussieht, wird bald zum Schlagabtausch zwischen zwei wütenden und verletzten Individuen, die am Ende gar zuschlagen.³¹ Die Musik unterstützt die Dramatik durch Steigerung der Lautstärke, Intensität und Geschwindigkeit, versiegt konsequenterweise nach dem gewalttätigen Zuschlagen der Frau, das gleichsam dem Ende der Kurzgeschichte entspricht. Das gestalterische und kompositorische Prinzip dieser Arbeit findet sich als strukturelle Grundlage und gleichsam als Markenzeichen in nahezu sämtlichen Animationen von Young-Hae Chang Heavy Industries. Die Inhalte der Geschichten und ihre Quellen unterscheiden sich mitunter ganz grundsätzlich, die Umsetzung reflektiert – trotz gleich bleibendem Gerüst – jedoch immer die spezifische Thematik. **Cunningus in North Korea** kombiniert in einer ironisch gebrochenen Erzählung die politische Propaganda Nordkoreas mit der Idee der sexuellen Befreiung durch die staatlich postulierte Gleichheit aller Menschen. Der Text mimt einen populärwissenschaftlichen Vortrag, den Young-Hae Chang Heavy Industries scheinbar auf Einladung des nordkoreanischen Diktators Kim Jong-Il – dies ist den einleitenden Worten zu entnehmen – vor einem nordkoreanischen Publikum hält.³² Die unterlegte Musik ist beschwingt und mit funkigen Elementen durchsetzt, der Text mit roten und vereinzelt auch schwarzen Balken unterlegt, und das wechselnde Format der Worte pointieren den ironischen Ton des Auftritts. Absurd anmutende Aphorismen wie beispielsweise «Dialektischer Sex + Gender = glückliches Volk» oder auch die Bemerkung zur bourgeoise bedingten sexuellen Hemmung

²⁹ Den Vergleich stellte etwa Lev Manovich in seinem Aufsatz «Behind the Screen», unter <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-1-9707/msg00119.html> [03.2010]. Tilman Baumgärtel bringt die Parallelmontage in einem Interview mit Lialina ein ohne dass diese in der Folge darauf eingeht. Vgl. Tilman Baumgärtel, **net.art** 1999, Nürnberg: Verlag für moderne Kunst, S.129.

³⁰ Mit diesem sprechenden Kürzel wird die Arbeit des Duos unter ihrem Eintrag bei Wikipedia benannt. Die Adresse ihrer Homepage lautet: <http://www.yhchang.com> [03.2010].

³¹ http://www.yhchang.com/THE_END.html [03.2010].

³² http://www.yhchang.com/CUNNINGUS_IN_NORDKOREA.html [03.2010] ist eine der wenigen Arbeiten, die auch in deutscher Sprache vorliegt. Die meisten anderen sind in englischer und/oder koreanischer Sprache auf der Website einsehbar. Nach Angaben des Duos produzieren sie die meisten Geschichten vorerst in Englisch, dies auch, weil das Mitglied Mark Voge aus den USA stammt. Vgl. <http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2005/2/Yoo/index-engl.htm> [03.2010].

der südkoreanischen Bevölkerung sind Kommentare aus einer ungewohnten Perspektive auf eine politisch erstarrte und selbstzufriedene Nation. Young-Hae Changs Interpretation dieser Situation oszilliert zwischen karikierenden und zynisch anmutenden Kommentaren, deren enttabuisierende Form in gleicher Weise von den Verboten im Norden und Süden Koreas berichten.

Birgit Kempfers **Sphinx**³³ interessiert sich – ähnlich wie Lialinas vielschichtiger Dialog – für eine narrative Struktur, in der die Position des Erzählenden destabilisiert wird. Dies zum Einen, indem die Sphinx zusehends von der Maschine abgelöst wird, zum Anderen durch die radikale Verabschiedung einer Metaerzählung. Die Autorschaft konstituiert sich aus Fragenden und Antwortenden, die in kollaborativer Kommunikation erzählerische Fragmente erzeugen, unter Verzicht auf eine übergeordnete Sinnstruktur.³⁴ Die netzbasierte Kommunikation zwischen den multiplen AutorInnen ergibt ein flechtenartiges und kontinuierlich weiter wucherndes Gewebe von Fragen und Antworten, die nur lose oder kaum verbunden die Gleichzeitigkeit unterschiedlichster Positionen vorführt.

Das Interesse an medienspezifischen narrativen Möglichkeiten hat, wie die Beispiele zeigen, die konstitutive Funktion zumeist aufgegeben. Jüngere Werke setzen sich spielerisch mit den medialen Bedingungen des Internets auseinander, dies häufig ganz ohne aufklärerischen Impetus.³⁵ Der saloppe Hinweis von Young-Hae Chang Heavy Industries zur Wahl ihres Mediums – «Net art is relatively cheap to make, and you don't need a studio for all your unsold works»³⁶ – unterstreicht nicht nur diese Beobachtung. Sie zeugt gleichzeitig von aktuellen künstlerischen Produktionsbedingungen, in denen mediale Entscheidungen nicht rein künstlerischer Natur sind.

5. ARBEIT AM WERKBEGRIFF

Young-Hae Chang Heavy Industries weist eine rege internationale Ausstellungstätigkeit vor, die sich keineswegs beschränkt auf spezialisierte, neuen Medien vorbehaltene Kunstforen. Ihre Arbeiten erfahren dabei selten einschneidende Veränderungen: Anstelle des Computerbildschirms tritt mitunter der Flachbildschirm, vereinzelt eine vergrößerte Beamer-Projektion. Die Werke selbst bleiben unverseht in Ablauf und Komposition. Marc Lee konzipiert seine Projekte häufig bereits für den Ausstellungskontext, sie sind daher nicht selten in einer raumgreifenden Installation zu sehen, innerhalb der sich die BesucherInnen von sich konstant erneuernden Nachrichtencollagen umgeben sehen.³⁷ Exonemo agieren grundsätzlich im virtuellen und realen Raum gleichzeitig und machen genau diese Verbindung zum Gegenstand zahlreicher Arbeiten.³⁸

³³ <http://www.xcult.org/sphinx/index.html>.

³⁴ Die Verabschiedung «grosser Erzählentwürfe» bezeichnet Söke Dinkla als ein zentrales Interesse postmoderner Kunst. Vgl. Dinkla 2004 (wie Anm. 27), S. 252/3.

³⁵ Diese Entwicklung teilt die Netzkunst mit der Video- und der Performance-Kunst. Setzten sich die Kunstschaaffenden anfänglich meist intensiv und fokussiert mit den spezifischen Konditionen des Mediums auseinander, erweiterte sich diese Perspektive häufig zu einem pragmatischeren Nutzen der unterschiedlichen Medien. Anschauliches Beispiel einer solchen künstlerischen Entwicklung zeigt Dan Grahams Werkkomplex. Vgl. Brian Wallis (Hrsg.), **Rock my Religion. Writings and Art Projects 1965-1990**, Massachusetts: MIT, 1993.

³⁶ <http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2005/2/Yoo/index-engl.htm> [03.2010].

³⁷ <http://www.igol.net/> [03.2010]. Auf Marc Lees Website sind Video- und Fotodokumentationen diverser Ausstellungen einzusehen.

³⁸ Vgl. etwa ihre Ausstellung im Basler Plug.in, 2. Juni bis 14. September 2008



Beat Brogle, *Iconic Flow*, 2005 Installation im Swisscom Business Park, Köniz/Bern

Cornelia Sollfrank hat für den **net.art generator** diverse Umsetzungen für die öffentliche Präsentation gefunden: In der Städtischen Galerie Bremen (1999) sowie in der Sammlungsausstellung der Volksfürsorge Hamburg (2003) und im Tinguely Museum (Kunstmaschinen - Maschinenkunst, 2008) zeigte sie nebst einer Computerstation auch digital generierte Bildercollagen. Beat Brogle, der neben seinen computergestützten Projekten auch Videos und Installationen herstellt, ist mit einer Verarbeitung für den dreidimensionalen Raum vertraut. Die Arbeit **Iconic Flow**, die er als Kunst am Bau-Projekt für den Swisscom-Business-Park in Köniz 2006 realisierte, steht inhaltlich und formal in loser Anlehnung zu **onewordmovie**. Die im Eingangsbereich angebrachten 28 Plasma-Bildschirme zeigen nach dem Prinzip des **onewordmovie** Kurzfilme mit Zufallsbildern aus dem Internet, die Eingabe der Suchbegriffe lassen sich via SMS steuern.³⁹

Diese Adaptionen der Arbeiten an den jeweils spezifischen Kontext wird von den KünstlerInnen nicht als Verlegenheitslösung erachtet. Vielmehr ist sie Teil ihrer Aktivitäten, die, ob im Netz oder im realen Raum, in Abstimmung mit den vorliegenden Bedingungen geschehen muss. Denn während das Netz durch seine technischen Bedingtheiten einen reflektierten Umgang damit voraussetzt, hat die Expansion in den Ausstellungsraum notwendigerweise den

³⁹ Während die Online-Version keine Restriktionen kennt, werden bei der Installation in der Swisscom sexualisierte oder erotische Begriffe unterdrückt.

⁴⁰ Die Ausstellung **net.condition. Art and Global Media** (2001) wird zwei Jahre später von Julian Stallabrass als erster Versuch einer Historisierung von Netzkunst bezeichnet. Vgl. Julian Stallabrass, **The Online Clash of Culture and Commerce**, London: Tate, 2003, S.126.

Einbezug dessen Parameter zur Folge. NetzkünstlerInnen agieren also mit einem situativen Werkverständnis, das Kontextsensibilität, Offenheit und Prozessorientiertheit ins Zentrum stellt. Topoi wie die Immaterialität von netzbasierter Kunst, wie sie etwa von Thimothee Druckerey und Peter Weibel in ihrer Ausstellung **Net Condition** als grundlegendes Kriterium benannt wurden, sind demnach eher Mystifizierung einer künstlerischen Praxis als Beschreibung der aktuellen Produktionen.⁴⁰ Genau der entspannte Umgang der Netzkunstschaftenden mit dem Werkbegriff und der Materialität der Arbeiten ist es, der die Vorstellung einer Kunstfertigkeit – die ureigenste künstlerische Kompetenz – grundlegend umwertet. Die Radikalität der Haltung ergibt sich aus dem situativen Gebrauch materieller Grundlagen, die sich dadurch einer Essentialisierung, wie sie von einem Zweig der Medientheorie verlangt und behauptet wird verweigern. Diese Geste bleibt auch ein Potenzial, weil sie von der Rezeption dieselbe Flexibilität erfordert und die Arbeiten sich dadurch einer reduktionistischen Interpretation entlang von Kriterien wie Handschrift oder ausschliesslich spezifischen Fachkenntnissen verweigern. Damit hinterfragt und destabilisiert netzbasierte Kunst nicht nur diverse Parameter der Kunstproduktion – so etwa die Konzentration auf ein klar eingrenzbare Werkverständnis oder die Vorstellung einer hauptsächlich reflektiven Betrachterhaltung –, sondern irritiert ebenso die Kunstkritik und -geschichte. Diese, der Autonomie der Kunst und den daraus folgenden Konsequenzen verpflichtet, sieht sich einer Kunstproduktion gegenüber, die die Abhängigkeit der kreativen Praxis von den diversen technologischen, gesellschaftlichen und institutionellen Bedingtheiten selbstbewusst aufgreift und vorführt. Die zögerliche Einbindung der Netzkunst in den traditionellen Kunstbetrieb ist demnach auch Zeichen von dessen beharrlichem Insistieren auf Grundlagen, mit denen die Unabhängigkeit der Kunst in der Gesellschaft scheinbar garantiert wird.

RACHEL MADER

ist Kunsthistorikerin und Projektleiterin von **Kunst als Unternehmen – Kreative Praxis und Kulturpolitik seit 1980** (2009–12); von 2002–09 war sie wissenschaftliche Mitarbeiterin an der ZHdK (IFCAR) sowie an den Universitäten Bern und Zürich. Forschung und wissenschaftliche Publikationen zu Gegenwartskunst, Kunstbetrieb, Kunstförderung und Kulturpolitik, Ambivalenz als künstlerische Strategie, feministische Kunstgeschichte, Wissenschaftskritik. Rachel Mader engagiert sich darüber hinaus als Mentorin an Kunsthochschulen, begleitet Forschungsprojekte (**Owning Online Art – Study for a Netart Gallery**) und arbeitet als Kritikerin und Kuratorin; seit 2008 Stiftungsratsmitglied Stiftung GegenwART, Kunstmuseum Bern.



**PETER SCHNEEMANN
KOMPATIBILITÄTSPROBLEME: ZUM VERHÄLTNIS ZWISCHEN
NETZBASIERTER KUNST UND MARKT IN EINER
MEDIENHISTORISCHEN FRAGESTELLUNG**

KUNSTWISSENSCHAFT UND INSTITUTIONEN HABEN BISHER NOCH NICHT GELERNT, EPHEMERE WERKE ERFOLGREICH UND NACHHALTIG ZU VERMITTELN. DER AN UNIKAT UND KÜNSTLERISCHER HANDSCHRIFT ORIENTIERTE WERK- UND WERTBEGRIFF LÄSST NETZKUNST ALS SPEZIAL- UND DAHER ALS ISOLIERTEN BEREICH ERSCHEINEN, DESSEN DIFFERENZ DIE ETABLIERUNG IM MARKT OFFENBAR VERHINDERT. PETER SCHNEEMANN ERLÄUTERT DIE PARAMETER DER DISKUSSION UND SKIZZIERT, UNTER ANDEREM AM HISTORISCHEN BEISPIEL DER VIDEOKUNST, MÖGLICHE MODELLE.

1. EINLEITUNG

Die nachfolgenden Überlegungen verstehen sich als Beitrag zur Diskussion um die mögliche Vermarktung von netzbasierter Kunst. Ziel ist nicht eine konkrete Antwort auf die Frage, ob und wie sich diese Gattung im Markt etablieren kann; vielmehr gilt es, Perspektiven zu öffnen auf die Parameter der Diskussion und die möglichen Modelle. Es bleibt voranzustellen, dass es in den verschiedenen Ausformungen der Kunst im Internet radikale Unterschiede gibt in der Dominanz, die das Medium für ein konkretes Werk hat. Mag es bei einem Werk mehr um eine Distributionsform gehen, so ist für ein anderes das Potenzial der Interaktion und der Prozessualität konstituierend.

Eine strukturelle und historische Perspektive vermag zunächst deutlich zu machen, welche ideologiegeschichtlichen Fragestellungen den Kunstmarkt betreffen, welche soziologisch zu verstehen sind und welche auf eine mediengeschichtliche Diskussion rekurrieren. So verbindet bereits die Pragmatik des Projektes, die Gründung einer Galerie für netzbasierte Kunst,¹ die Mechanismen einer Institution des Kunstmarktes mit der Frage nach der Spezifik eines Mediums. Diese Feststellung mag banal erscheinen, erinnert jedoch an Reflexe, die bei diesem Bezug entweder eine grundsätzliche Inkompatibilität annehmen oder aber eine Transformation des einen Elements (der Institution) durch das Andere (das Medium) voraussetzen. Rudolf Frieling hat in Bezug auf die neuen Medien grundsätzlich von «Vermittlungsparadoxien» gesprochen, um einen Widerspruch zu konstatieren, der zwischen den neuen Medien und ihrer Distribution in herkömmlichen Medien bestehe.²

Weiter fällt auf, dass prinzipiell eine kategorische Trennung, ja ein Konflikt konstruiert wird zwischen «reinen» künstlerischen Interessen und ökonomischen, strategischen Überlegungen. Diese Trennung ist in höchstem Masse reaktionär und entspricht in keiner Weise dem Reflexionsstand der Forschung. Die nachfolgenden Anmerkungen gehen von der umgekehrten Voraussetzung aus: Der Internet-Künstler hat ein natürliches Interesse, seine Tätigkeit und Produktion in der Ökonomie zu verankern.³ Welche historisch gewachsenen Strukturen sind dabei zu beachten und können als Grundlage für neue Strategien dienen? Programmatisch sei hier eine Untersuchungsebene gesucht, welche ökonomische Fragen nach dem «Produkt» in die Darlegung eines Netzwerks komplexer Abhängigkeiten von Werkbegriff und Wertbegriff einbindet.

2. WERKBEGRIFFE

Worin begründet sich die ideologische Konstante in der Diskussion um das Verhältnis zwischen netzbasierter Kunst und Kunsthandel? Jede Charakterisierung dieser Kunstgattung tendiert dazu, eine radikale Differenz zum konventionellen Kunstbegriff zu

¹ Die Gründung einer kommerziell agierenden Galerie für netzbasierte Kunst war der Ausgangspunkt des Forschungsprojekts **Owning Online Art**.

² Rudolf Frieling, **40yearsvideoart.de**, Ostfildern-Rujt: Hatje Cantz, 2006, S. 7–14.

³ Dies gilt nicht nur für EinzelkünstlerInnen, sondern auch für die Community der im Internet agierenden Künstler. Ein Beispiel dafür ist die enge Zusammenarbeit der *Ars Electronica* mit Telekommunikations- und Computerfirmen wie Vodafone und Microsoft.

konstatieren. Als Negativfolie dient dabei die Verortung im grossen Referenzsystem der Kunstgeschichte, dessen Kategorien rasch aufgezählt sind: **der Künstler** als Autor mit einer Intention und einem Produktionsort, dessen Werk historisch und inhaltlich kontextualisierbar ist; **das Objekt** mit einer spezifischen Materialität, als Original ausweisbar, datierbar und ausstellbar; **der Ort** (Galerie, Museum, Messe), der eine Lokalisierung innerhalb des Regelwerks der Kunst zulässt; **die Rezeption** als Handlung, die dem Publikum ein Erlebnis möglich macht und so Wirkung erzeugt.

Diese Kategorien dienen als Positionierungshilfe für die immer wieder aufflammende Grundsatzdiskussion um Qualität und deren Kriterien. Zudem lässt sich jede einzelne Perspektive zu einer normativen Instanz umwerten und verabsolutieren. Das klassische Kunstobjekt, wie es seit Jahrhunderten gesammelt und inventarisiert wird, verortet sich hier eindeutig. Das zur Anwendung kommende Raum- und Zeitmodell strukturiert sich von der Vorstellung eines Produktionsprozesses, dem jeder Rezeptionsvorgang nach- und meist sogar untergeordnet ist. Die obigen Kategorien bilden bis heute eine hierarchische Struktur für die Inventarisierung jeder Museumssammlung.⁴ Bis in die aktuelle Gesetzgebung hinein, vom Urheberrecht bis zum Standardmodell eines Galerievertrags, finden sich solche Axiome.⁵

Die Entwicklung der Kunst im 20. und 21. Jahrhundert führte zu immer grösseren Widersprüchen zwischen neuen künstlerischen Praktiken und dem institutionalisierten Werkbegriff. Bereits die Strategien der Moderne lassen sich mit einem auf die Produktion eines ästhetischen Objekts fokussierenden Werkbegriff mit heroischer Einzelautorschaft nicht mehr zufriedenstellend fassen. Die Problematiken sind auf verschiedenen Ebenen nachzuvollziehen, wobei hervorzuheben ist, dass die Existenz eines statischen Werkbegriffs für dessen künstlerische Negation häufig die rhetorische Voraussetzung bildete und bildet.

Besondere Relevanz, auch für die so genannten «neuen Medien», kommt dem Auseinanderfallen von Konzept und Umsetzung zu, das die Avantgardebewegungen des 20. Jahrhunderts als Konzept ausgearbeitet hatten: «Einerseits griffen sie auf vorgefertigte Industrieprodukte zurück und liessen Dritte die Herstellung ausführen, oder aber sie verkauften andererseits dem Sammler selbst eine Anleitung zur Anfertigung und animierten ihn, das Werk selbst zu basteln.»⁶ Diese Strategien können sowohl in der Notwendigkeit des Zugriffs auf spezialisierte Kompetenzen bedingt sein als auch in einer konzeptuellen Dekonstruktion von Autorschaft. Revisio-nistische Tendenzen beklagen hier häufig die zunehmende Bedeutung eines intentionalen Diskurses, der als abstrakter Theorieüberbau verstanden wird.

⁴ Vgl. Thomas Ketelsen, *Künstler-viten, Inventare, Kataloge: drei Studien zur Geschichte der kunst-historischen Praxis*, Ammersbek bei Hamburg: Verlag an der Lottbek Peter Jensen, 1990; Hans-H. Clemens, *Inventur im Museum: Rekonstruktion und Modernisierung traditioneller Sammlungsverwaltung. Ein Praxisleitfaden*, Bielefeld: Transcript, 2001; Tiffany Sutton, *The classification of visual art: a philosophical myth and its history*, Cambridge: Cambridge University Press, 2000.

⁵ Vgl. auch Christine Fuchs, *Avantgarde und Erweiterter Kunstbegriff. Eine Aktualisierung des Kunst- und Werkbegriffs im Verfassungs- und Urheberrecht* (Nomos Universitäts-schriften Recht, Bd. 358), Baden-Baden: Nomos Verlagsgesellschaft, 2000; Maria Eichhorn, *The Artist's Contract. Interviews with Carl Andre, Michael Asher, Daniel Buren, Paula Cooper, Hans Haacke, Jenny Holzer, Adrian Piper, Setz Siegellaub, John Weber, Lawrence Weiner, Jackie Winsor*, hrsg. von Gerti Fietzek, Köln: König, 2008.

⁶ Bernadette Walter, *Dunkle Pferde. Schweizer Künstlerkarrieren in der Nachkriegszeit*, Bern: Peter Lang, 2007, S. 96.

Dieser korrespondiere nicht länger mit einem ästhetischen «Wert», mit der sinnlichen Evidenz.

Eine weitere, sehr wichtige Ebene der Auflösung des Objektbegriffs betrifft die klassische Abgrenzung vom Prozess, etwa vom Prozess der Herstellung und der Handlung. Alle Qualitäten des Transitorischen, des Ephemereren und auch der Interaktion stehen der Idee einer Objektsammlung, wie es etwa das Museum als zentrale Institution der Kunstgeschichte pflegt, fundamental entgegen. Im Fall der Performancekunst kann sich der Moment der dauernden Präsentation zu einem Moment der einmaligen oder wiederholten Aufführung wandeln. Die Performance stellt sich so als eine mögliche Form der Realisation dar, die Elemente von Interaktion enthält, sich häufig der Kontrolle entziehend. Die Kategorie des konservierten, datierbaren Werks muss hier versagen. Betrachtet man ein Museum wie das MoMA, sind die Konsequenzen dieser Problematik radikal. Diese Institution der Kunst der Moderne schreibt eine objektbezogene Kunstgeschichte, die die Performancekunst beinahe vollständig ausschliesst. Bearbeitungen von Prozesshaftigkeit, nicht nur diejenige der Performancekunst, sind für eine Fragestellung, die sich für das Verhältnis zwischen neuen Medien und Kunstmarkt interessiert, von paradigmatischer Bedeutung. Denn historisch ist hier nachvollziehbar, wie sich die Strategie des Kunstmarktes (auch seine «Lösungsansätze») und die Entwicklung einer künstlerischen Praxis gegenseitig befruchteten. So ist aus der Gattung der Dokumentation ein eigenständiger Objekttypus entstanden, der sowohl gehandelt wie auch in Museen konserviert wird.⁷

Man kann das obige Referenzsystem durchgehen und weitere «Auflösungen» finden. So ist spätestens mit der Land Art und den darauf folgenden verschiedenen Ausprägungen von Aktionskunst im gesellschaftlichen Raum eine Ausdifferenzierung der Vorstellung vom Ort des Kunstwerks zu konstatieren. Der institutionalisierte Raum ist nur noch ein Ort des Werks, der auf andere Orte des gleichen Werks verweist.⁸

Der Kunstmarkt, auf der anderen Seite, steht für einen konservativen Werkbegriff. Obwohl gerade durch ihn innovative ökonomische Konzepte und Vertriebsformen wie «Dienstleistung» oder «on demand» in das Kunstsystem eindringen können, findet sich dafür bisher kaum ein Beleg. Der statische Werkbegriff schliesst sich einer Sammlungstradition an, die das Bewahren eines Objektes über eine längere Zeit mit dem klassischen Wertekanon verbindet. Es darf im Übrigen nicht ausser Acht gelassen werden, dass massgebliche Motivationen für das Sammeln von Kunst unverändert an Repräsentationsformen gebunden sind, die das Objekt fokussieren. Sowohl Objektbezogenheit als auch Sammlungsaktivität implizieren kompensatorische Strategien, etwa gegen eine «kurzlebige Eventkultur»⁹, aber möglicherweise auch gegen einen Leistungsbegriff, der auf gesteigerte Flexibilität und Dynamik ausgerichtet ist.

⁷ Vgl. Miguel Angel Corzo, *Mortality Immortality? The Legacy of 20th-Century Art*, Los Angeles, Getty Conservation Institute, 1999; Beatrice von Bismarck, *Interarchive: archivarisches Praktiken und Handlungsräume im zeitgenössischen Kunstfeld*, Köln: Verlag der Buchhandlung Walther König, 2002.

⁸ Vgl. Nina Möntmann, *Kunst als sozialer Raum: Andrea Fraser, Martha Rosler, Rirkrit Tiravanija, Renée Green*, Köln: Verlag der Buchhandlung Walther König, 2002; Peter Schneemann, «Mapping the Site. Der Anspruch des Ortsspezifischen als Herausforderung für die kunsthistorische Dokumentation», in: *Kritische Berichte*, Jg. 33, Heft 3, 2005, S.64-76.

⁹ Vgl. etwa auch die Argumentation des Schaulagers als Modell für eine neue Form der «Aufbewahrung» unter <http://www.schaulager.org> [03.2010]

Die Frage nach der ökonomischen Bedingung von Kunst im Internet rückt fast zeitgleich mit konservatorischen Fragen in den Vordergrund der Aufmerksamkeit. Diese Parallelität macht deutlich, dass der Werkbegriff der netzbasierten Kunst durchaus mediale «Gebundenheiten» und «Bedingtheiten» enthält. Die zeitliche Gebundenheit, wie ich sie beim Werkbegriff dargelegt habe, spiegelt sich nun in der Beachtung der Hardware und ihrer Ästhetik, wie etwa der grünen Monitorschrift älterer Werke.¹⁰ Die so gerne als «immateriell» beschriebene Computerkunst wird über den Umweg der Frage nach ihrer Archivierbarkeit doch an einen medialen Träger zurückgebunden.¹¹ Es wird auch zunehmend erkannt, wie der Diskurs über Immaterialität im Widerspruch steht zur starken Abhängigkeit der Netzkunst von technischer Ausstattung und einer anspruchsvollen Infrastruktur. Die netzbasierte Kunst braucht dringend Strategien, den Werkbegriff programmatisch zu klären und zu demonstrieren. Der momentan zu beobachtende «Rückzug» auf spezialisierte Nischen ist längerfristig keine Perspektive.

3. WERTBEGRIFFE

Die Kategorie Kunst ist eine Wertekategorie. All ihre Ausformulierungen sind entweder reflektierte Auseinandersetzung mit Wertbegriffen oder aber bilden eine Folie für diese, unabhängig von einer intentionalen Abgrenzung oder Negation.¹² Der Kunsthandel vermarktet keine Objekte, sondern Wertzuschreibungen, die sich auf Objekte, aber auch Prozesse, Intentionen, Materialien, Techniken, ja sogar Künstlersubjekte beziehen. Der Wertbegriff bildet also in gewisser Weise einen Bedeutungs- und Rezeptionshorizont für die sich wandelnden Ausformungen der Kunst. Das kann dazu führen, dass bestimmte Merkmale einer künstlerischen Strategie in diesem Prozess der Projektion überproportional gewertet werden und vermeintlich einen konstitutiven Charakter erlangen: Die Spur der Hand des Künstlers, das seltene Material, die Einmaligkeit gegenüber der Kopie, die Neuartigkeit, die provokative Kraft, etc.

Der Deutungsvorgang steht in engem Verhältnis zur gesellschaftlichen Übereinkunft und nimmt eine Einordnung des singulären Werks in einen Wertediskurs vor. Neue Formen des Werkbegriffes konnten unter ideellen Konstruktionen der Avantgarden einen hohen Status erlangen. Für die Netzkunst sind Wertzuschreibungen im Zusammenhang mit utopischen Entwürfen der Kommunikation, der Globalisierung und der Innovation bereits sehr früh festzustellen. Die Protagonisten selbst unterstützen diese ideelle Verortung.¹³ Es erschien nahe liegend, in der Verwendung des Internets die primäre Auseinandersetzung mit den gesellschaftlichen Potenzen und Problemen einer neuen Informations- und Kommunikationstechnologie zu sehen.

¹⁰ Christiane Paul, «The Myth of Immateriality - Presenting & Preserving New Media», in: Oliver Grau, *MediaArtHistories*, Cambridge: The MIT Press, 2007; vgl. auch den Ansatz von Johannes Gfeller im Forschungsprojekt «Aktive Archive», <http://www.aktivearchive.ch> [03.2010]

¹¹ Zum Begriff «Immaterialität» vgl. Lucy Lippard, *Six Years: The dematerialization of the art object from 1966 to 1972*, New York, 1973 und auch Tilman Baumgärtel, «Aus der Vor- und Frühgeschichte der Netzkunst», <http://www.heise.de/bin/tp/issue/r4/dl-artikel2.cgi?artikelnr=6151&moe=print>

¹² Peter Schneemann, «Physis und Thesis. Die Frage nach dem Wert der Kunst in der Gegenwart», in: *Kodikas/Code, Ars Semiotica*, Bd. 25, Nr. 3-4, 2002, S.275-290.

¹³ Vgl. Stefan Münker und Alexander Roesler, *Poststruktur alismus*, Stuttgart: Verlag J.B. Metzler, 2000.

«Today, Ars Electronica has become an international trademark, the trademark of a city facing the future.»¹⁴ Wie der Titel **Facing the Future** suggeriert, versteht sich die Ars Electronica als Teil einer Avantgarde. Nicht Zeitgenossenschaft kennzeichnet das Selbstverständnis ihrer Szene, sondern die Zukunftsorientierung/das Innovationspotenzial für Wissenschaft und Gesellschaft. Damit findet bei der Kunst im Internet eine problematische Verkürzung des Deutungshorizontes statt über die Spezifika des Mediums, die eine Ausdifferenzierung in formale oder ästhetische Interessen und konzeptuelle Reflexionen zurückdrängt.

Die fast ausschliesslich über das technologische Medium erfolgende Definition von netzbasierter Kunst ist entweder positiv oder auch subversiv konnotiert; in beiden Fällen ist sie auf gesellschaftliche Relevanz ausgerichtet.

Die erste Doktrin sieht im Medium eine völlig neue Möglichkeit der Beziehung zwischen Künstler und Publikum. Der Fokus zielt auf die Möglichkeiten der Distribution. Ähnlich wie bei der Einführung der Druckgrafik im 18. Jahrhundert oder der Entdeckung des Faxgeräts durch Künstler wie Nam June Paik oder Joseph Beuys in den 1970er Jahren wird in der Alternative zum Status des Originals eine demokratische Potenz erkannt: «Mittels technischer Medien soll die Kunst die Begrenztheit des manuell hergestellten Originals überwinden, ein neues Publikum erreichen und gesellschaftlich mobilisieren.»¹⁵ - «Alle Nutzer können sich gleichwertig interaktiv betätigen, jeder prinzipiell gleichermaßen als Sender und Empfänger fungieren. Das Internet arbeitet weitestgehend dezentral und selbstorganisiert. Der Ausbau ist nutzergesteuert. Zentrale Kontrollgremien, die das Netzgeschehen nachhaltig steuern können, fehlen.»¹⁶ Auch Tilman Baumgärtel vertritt 2000 die These, dass das Internet eine Demokratisierung der Kunst erlaube und somit im Prinzip jeder zum Künstler werden könne: «Einige der innovativsten und ungewöhnlichsten Netzangebote kommen dabei von <Wohnzimmer-Sendern> aus der ganzen Welt. Damit scheint wieder einmal Brechts berühmte Forderung, dass alle Medienkonsumenten auch zu Medienproduzenten werden sollen, ihrer Verwirklichung ein Stück näher gerückt zu sein.»¹⁷

Netzbasierte Kunst ist in diesem Sinne die erste Kunstrichtung, die theoretisch weltweit abrufbar ist und unabhängig vom Raum Gleichzeitigkeit erzeugen kann. Sie operiert international und wird international rezipiert. «Die Netzkunst ist sozusagen überall und nirgends - sie findet in einem distribuierten Computernetzwerk statt. Zu den Grundbedingungen des <Cyberspace [...]> gehören die Entstofflichung (die Bewohner und ihr Wohnraum sind digital und damit gewissermaßen körperlos) sowie die raum-zeitliche Direktheit (der <raumlose Raum> der Netzwelt ist weitgehend unabhängig von geographischen Entfernungen).»¹⁸ Es kann aber nicht von

¹⁴ **Facing the Future** ist ein Rückblick auf zwei Dekaden des Festivals für Computerkunst. Timothy Druckrey (Hrsg.), *Ars Electronica. Facing the Future*, Cambridge: The MIT Press, 1999.

¹⁵ Dieter Daniels, *Duchamp und die anderen: Der Modellfall einer künstlerischen Wirkungsgeschichte in der Moderne*, Köln: DuMont, 1992, S.18.

¹⁶ Sabine Helmers, Ute Hoffmann und Jeanette Hofmann, *Netzkultur und Netzwerkorganisation. Das Projekt «Interaktionsraum Internet»*. WZB Discussion Paper FS II 96-103, Wissenschaftszentrum Berlin für Sozialforschung, 1996, S.18.

¹⁷ Vgl. Tilman Baumgärtel, «Zielgruppe: null Zuhörer. Konferenzbericht: <net.congestion - Art, Music and Activism at the dawn of the fusion between the internet and broadcast media>», Amsterdam, 6.-8. Oktober 2000», in: *Kunstforum International*, Bd. 153, 2000, S. 468.

einer vollkommen internationalen Netzkunstszene gesprochen werden. Vielmehr widerspiegeln elektronische Kommunikationsnetzwerke die existierenden sozial-ökonomischen Hierarchien und schreiben diese fort.¹⁹

Die zweite Doktrin sieht das Internet als ökonomisch bereits kontaminiert und sucht in subversiven Strategien die Möglichkeiten einer neuen Aneignung.²⁰ Netzbasierte Kunst kann heute meines Erachtens ihren ideellen Wert nicht mehr allein durch die technologische Innovation bestimmen, sondern verlangt nach einer kritischen Positionierung unter kunstspezifischen Aspekten. Die Konnotation der Innovation reicht nicht mehr aus, da sie so weit in den Alltag eingedrungen ist, dass kaum ein utopisches Potenzial unmittelbar erkannt wird.²¹ Die Frage nach den ökonomischen Möglichkeiten der Kunst im Internet stellt radikal die Frage, ob sie mit dem Status der Kunst operieren oder aber sich ganz anderen Wertesystemen, etwa der Dienstleistung oder den Unterhaltungsmedien, annähern möchte.

Der Wert der Kunst wird trotz aller Arbeit an der Aufhebung der Grenze zwischen Kunst und Leben immer über eben diese Differenz definiert. Die Wertigkeit eines Werkes ist bedingt durch den kategorischen Status seiner Reinheit und Unschuld, der es aus dem Wertesystem der Konsumprodukte herauslöst. Die «symbolische Alchemie» der Wertsteigerung funktioniert nach diesem Modell Bourdieus in der Abgrenzung der Welt der Kunst. Erhält die Kunst also ihren Wert in der Negation eines Tauschwertes, so wie sie in der Gesellschaft ihre Funktion einnimmt in der Zurückweisung jeglicher Funktion?²² Es ist hinzuzufügen, dass für das Selbstverständnis der meisten künstlerischen Disziplinen das Internet als Distributionsmedium zu einer Krise der Vorstellung vom «geistigen Eigentum» geführt hat. Wenn das Netz als «kein Konsumenten-, sondern ein Produzentenmedium»²³ verstanden wird, bleibt die Frage nach dem ökonomischen Überleben des Künstlers. Welche Kategorien spielen eine Rolle, wenn es abzuklären gilt, ob die Internetkunst an den traditionellen Kanon der Kunstwerte wieder anknüpfen kann?

4. ORTE UND HANDLUNGEN

Je komplexer ein Werkbegriff ist und je rascher sich Wertvorstellungen etablieren, desto bedeutender werden die Regelwerke der Rezeption. Orte und Handlungen sind Schlüsselmomente im ökonomischen System der Kunst. Der Ort als Referenz ist ein realer und ein Ort von Dauer. Dieses Kriterium beschreibt recht genau die Funktion eines Museums. Das Museum fungiert nicht nur als Institution der Bewahrung, sondern als Ort, der die Wirkungsgeschichte eines Werkes protokolliert. Auch wenn die Netzkunst als immateriell und als «zeitgenössisch»

¹⁸ Tilman Baumgärtel, [net.art]. Materialien zur Netzkunst, Nürnberg: Verlag für moderne Kunst, 1999, S.21.

¹⁹ Ebenda, S.18.

²⁰ It will be a decisive programmatic point of the social ecology to guide these capitalist societies of the age of mass media into a post-mass medial age; I mean that the mass media have to be reappropriated by a multiplicity of subject-groups who are able to administer them on a path of singularisation.» Félix Guattari, Die drei Ökologien, hrsg. von Peter Engelmann, Wien: Passagen, 1994, S.64.

²¹ So wirkt der Slogan der Online Gallery artcart.de «be avantgarde buy net.art» für eine Zeit nach den Avantgarden seltsam verstaubt.

²² Bernd Kleimann, Wo zu Kunst? die Frage nach ihrer Funktion, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 2001.

²³ Baumgärtel 2000 (wie Anm.17), S.468.

beschrieben wird, so ist höchst interessant zu beobachten, wie die Anekdoten und Geschichten um ältere Werke der Netzkunst mehr Aufmerksamkeit auf sich ziehen als die Arbeit selbst. Die Geschichte verleiht hier im ganz klassischen Sinne dem Werk einen kulturhistorischen Wert. Man kann noch weiter gehen und betonen, dass das Museum als kompensatorische Instanz eine neue Bedeutung gegenüber tendenziell ephemeren Werkbegriffen einnehmen müsste. Die Moderne erklärte die Tradition der Apotheose des Vergangenen, wie sie noch im 19. Jahrhundert besonders von den Institutionen Kunstakademie und Museum zelebriert wurde, zum Antagonismus zu den wahrhaft kreativen Kräften der Kunst. Memorialpotenz der Kunst und stilistischer Rückbezug auf verbindliche historische Positionen verschmolzen in einem Feindbild. In der avantgardistischen Betonung des Gegenwärtigen sollten dagegen die Künste am Fortschrittsgedanken partizipieren und den Ballast der Erinnerung ablegen.

Die Manifestkultur, wie sie etwa beim Dichter Filippo Tommaso Marinetti, Umberto Boccioni oder Gino Severini für die europäische Avantgarde als Schlüsselmoment 1909 greifbar ist, basiert auf einer strikten Rhetorik der Negation von allem, was als Tradition auf Vergangenes verweist.²⁴ Konsequenterweise zielt der Aufruf zur Befreiung durch Zerstörung explizit auf die Erinnerungskonstruktionen und Regelmechanismen Museum und Bibliothek. Die Skepsis gegenüber dem Museum als Instanz der Geschichte wird immer noch gerne zitiert, doch die Gegenbewegung ist zu erkennen in einer intensiven Auseinandersetzung mit dem Archiv.²⁵ Ich bin überzeugt, dass die damit einsetzende Kanonbildung massgeblich ist für das Interesse von Kunstsammlern an dieser Kunstform.

Die Kategorie des Ortes gehört nicht nur für den retrospektiven Blick zum Status des Kunstwerks, sondern für dessen Konstitution in einem gesellschaftlichen Akt. Ein Werk ohne eine Gemeinschaft, die es in einer sozialen Interaktion betrachtet, kann kaum als Objekt der Begierde funktionieren. Der Kunstrezipient geht eine enge Verbindung zur Situation der Schaustellung ein. Er ist wie das Werk selbst Teil einer Schaustellung. Man mag hier an die Aufwertung des Rezipienten in der Frühgeschichte des «Salons» denken. Die Rezeption der Kunst ist ein gesellschaftlicher Vorgang, dessen Rituale sich für die Moderne seit dem 18. Jahrhundert entwickelt haben.²⁶ Die Kunst und die gemeinsame Verständigung über ihren Wert bilden eine Plattform für die Positionierung und Profilierung der Protagonisten. Es ist allgemein festzustellen, dass nur solche «Orte der Kunst» in den letzten Jahren eine besondere Attraktivität gewonnen haben, welche den Rezipienten Möglichkeiten zu einem Auftritt als «Handelnde» geben. Dies ist durchaus im wörtlichen Sinn zu verstehen: Während Museen für ihre ständigen Sammlungen immer weniger Publikum verzeichnen, brechen Messen, «Kunstanlässe», Sammlertreffen und anderen «Events» immer neue Publikumsrekorde.

²⁴ Friedrich Wilhelm Malsch, *Künstlermanifeste: Studien zu einem Aspekt moderner Kunst am Beispiel des italienischen Futurismus*, Weimar: VDG, 1997.

²⁵ Bismarck 2002 (wie Anm. 7); Ingrid Schaffner, *Deep storage: Arsenal der Erinnerung: Sammeln, Speichern, Archivieren in der Kunst*, München: Prestel Verlag, 1997.

²⁶ Oskar Bätschmann, *Ausstellungskünstler. Kult und Karriere im modernen Kunstsystem*, Köln: Du Mont, 1997.

5. VERGLEICHSMODELL

Eine Prognose für die zukünftige Entwicklung des Kunstmarkts und seiner Beziehung zur netzbasierten Kunst ist hier nicht zu leisten. Als Vergleichsmodell kann jedoch die Videokunst herangezogen werden, die als neues Medium in den 1970er Jahren gefeiert wurde und sehr ähnliche Diskurse um Potenzen und medienspezifische Identität hervorbrachte. Die Axiome sind von der Struktur her überraschend ähnlich: Das Kunstvideo war im Ausstellungskontext zunächst nicht konkurrenzfähig. Präsentationen fanden meist in einem abgedunkelten Sonderraum statt. Zwitter zwischen Exponat, Fernsehen und Kino, war Videokunst ein Gegenentwurf zu den klassischen, ikonischen Bildmedien.²⁷ Ihre Autoren nahmen eine gesellschaftlich relevante, ja politische Rolle für sich in Anspruch; das Medium, das dem abgestumpften Konsum von Massenmedien und dem bürgerlichen Begriff des Originals zuwiderlief, sollte seine emanzipatorische und demokratische Wirkung auch über den Kontext der Kunst hinaus entfalten.²⁸ Und schliesslich etablierte sich früh der Verkauf unlimitierter Videotapes.

Die Entwicklung der Videokunst zeigt meines Erachtens ganz klar auf, wie ein neues Medium, das eine breite gesellschaftliche Verwendung im Rahmen der Unterhaltungsindustrie fand, Strategien entwickelt hat, um sich im klassischen Kunstkontext etablieren zu können. Es mag eine Verkürzung sein, doch man darf die These wagen, dass innerhalb dieser Strategien ideologische Fragen einer neuen «demokratischen» Kunst zu Gunsten des alten Modells des zertifizierten Einzelwerkes aufgegeben wurden. Auch die Fragen einer alternativen Zielgruppe und neuen Formen der Rezeption haben sich in ihrer Radikalität nicht durchsetzen können.

Seit Mitte der 1990er Jahre (Daniels nimmt die **documenta X 1997** als Stichdatum) erlebte die Videokunst einen qualitativen Sprung bezüglich Anerkennung im Ausstellungskontext und auf dem Kunstmarkt. Als Grund dafür nennt Daniels den veränderten Werkbegriff, den Transfer vom Videotape zum projizierten Kunstvideo, zur raumgreifenden Präsentation.²⁹ Eine wesentliche Rolle dabei spielte der technische Fortschritt in der Bildprojektion (Lichtstärke und Bildgrösse). Die körperlich sinnliche Erfahrung bei der Rezeption spielt demnach für den kommerziellen Erfolg eine zentrale Rolle.³⁰

Das Kunstvideo hat seine Entwicklung als ein Hybrid aus den klassischen Bildgattungen der Malerei und der Fotografie und den neuen, digitalen Bildwelten durch die Verankerung in der Installation massgeblich erweitert. «Es kommt dem Typus des handelbaren Kunstwerks insoweit entgegen, als es noch

²⁷ Vgl. Dieter Daniels, «Video/Kunst/Markt», in: Wulf Herzogenrath und Rudolf Frieling (Hrsg.), **40jahrevideokunst.de. Digitales Erbe: Videokunst in Deutschland von 1963 bis heute**, Ostfildern: Hatje Cantz, 2006, S.42.

²⁸ Als Wendepunkt von der utopischen Haltung der 1960er Jahre zu einem kunstimmanenten Begriff der Videokunst in Deutschland kann Gerry Schums Projekt einer Fernseh-galerie 1970 angesehen werden und der Versuch, mit seiner Videogalerie erstmals limitierte Kunstvideos marktfähig zu machen. Vgl. Daniels 2006 (wie Anm. 27), S.45.

²⁹ «Er [der Sprung im Marktwert] steht vielmehr für einen völlig veränderten Werkbegriff von Videokunst, der sich im Laufe der 1980er Jahre unter anderem durch die Videoinstallation und die schnell wieder vergessene Videoskulptur langsam vorbereitet hat, aber erst seit circa 10 Jahren breite Wirkung zeigt. In der Tat hören viele bereits etablierte Videokünstler Ende der 1980er Jahre auf, Videotapes zu produzieren, um stattdessen nur noch raumbezogene Arbeit zu machen, [...]» Vgl. Daniels 2006 (wie Anm. 27), S.43.

³⁰ Vgl. Karlheinz Lüdeking, «Jenseits des weissen Würfels. Wie die Kunst dem Betrachter ausserhalb der Galerie begegnet», in: Wolfgang Kemp (Hrsg.), **Zeitgenössische Kunst und ihre Betrachter**, Jahresring 43, Köln: Oktagon 1996.

³¹ Daniels 2006 (wie Anm. 27), S.40.

einen Objektcharakter hat, wenn auch einen zwiespältigen. Das Objekt (Videotape, DVD) ist selbst nicht bildhaft, doch es bildet noch eine von seinen Abspielgeräten trennbare Entität. Dies hat weniger eine technische als eine marktpsychologische Bedeutung: Man kauft kein digitales Konglomerat von Hard- und Software, wie etwa bei einem interaktiven Kunstwerk, sondern ‹nur› das bildhafte ‹Werk› ohne Displaytechnik.»³¹

Für die potenzielle Entwicklung netzbasierter Kunst im Markt stellt sich, nach der Analyse von Werk- und Wertbegriff sowie mit Blick auf das Beispiel der Konjunktur des Kunstvideos, zugespitzt eine scheinbar sehr einfache Frage. Muss, damit eine Vermarktung der netzbasierten Kunst als Gattung erleichtert wird, diese Gattung Kriterien des klassischen Kunst-Objektes simulieren, oder kann die Kunst im und durch das Internet als Kunstgut in Distributionskanälen reüssieren, die ausserhalb des Kunstbetriebs ihre Ursprünge haben?

PROF. DR. PETER J. SCHNEEMANN

ist Professor am Institut für Kunstgeschichte IKG der Universität Bern. Er habilitierte mit einer Arbeit über die Historiographie des Abstrakten Expressionismus. Seine Lehr- und Forschungsschwerpunkte reichen vom 18. Jahrhundert bis in die Gegenwart. Aktuelle Projekte beschäftigen sich mit Modellen der Kunstbetrachtung im 20. und 21. Jahrhundert, der Künstlerausbildung und der Kunst im Film.
<http://www.ikg.unibe.ch> [03.2010]



MARKUS SCHWANDER PACKAGE DEAL – ZUR MATERIALITÄT NETZBASIERTER KUNSTWERKE

DIE VERKÄUFLICHKEIT VON KUNSTWERKEN BEMISST SICH IN HOHEM MASSE AN IHRER «MATERIALITÄT» UND DEREN DAUERHAFTIGKEIT. MARKUS SCHWANDER KONFRONTIERT DIE IDEEN DER KONZEPTKUNST ZUR VERGÄNGLICHKEIT AUS DEN 1960ER JAHREN MIT DEN KONKRETEN ERFAHRUNGEN VON KÜNSTLERINNEN HEUTE, DEREN NETZBASIERTE WERKE OFT DURCH VERÄNDERUNGEN IM INTERNET IN IHRER SICHTBARKEIT UND FUNKTION EINGESCHRÄNKT WERDEN. SCHWANDER PLÄDIERT DAFÜR, DASS DIE KÜNSTLERINNEN ZUSAMMEN MIT VERMITTLUNGS- UND SAMMLUNGSMUSEEN DER ERHALTUNG DER KUNSTWERKE SORGE TRAGEN. ER ZEIGT AN KONKRETEN BEISPIELEN, WIE MATERIALISIERUNGEN IM HINBLICK AUF VERKAUF ARBEITEN POSITIV VERÄNDERN KÖNNEN.

Um das Verhältnis von netzbasierter Kunst und dem Kunstmarkt zu klären, behandelten wir im Forschungsprojekt «Owning Online Art» zum einen grundlegende ökonomische, technische und historische Fragen. Wir untersuchten zudem einzelne netzbasierte Kunstwerke. Um die Bedingungen von Verkauf und Besitz abschätzen zu können, galt es, ihre «Materialität» zu überprüfen. Was würde im Fall eines Verkaufs an einen Sammler übergeben? Wird eine url auf einen neuen Besitzer überschrieben? Soll die Software des Werkes auf dem Server der KünstlerIn gelöscht und auf den des neuen Besitzers aufgesetzt werden? Wie ist das Volumen einer Programmierung bestimmbar? Was muss bei der Restaurierung eines Werkes erhalten bleiben?

Die im Projekt untersuchten Kunstwerke basieren wie alle digitalen Arbeiten auf einem Programm. Dieses Programm ist eine Textform, die einen Rechenvorgang in Bezug zu Betriebssystemen und deren Anwendungen, also anderen Programmen, beschreibt. So ein Programm lässt sich als aktive Struktur beschreiben, die mit verschiedenen Komponenten verbunden ist. Das Zusammenwirken dieser Elemente macht das Werk sichtbar und ermöglicht die gewünschten Funktionen. Da diese Beziehungen zu wechselseitigen Abhängigkeiten führen, verursachen Veränderungen in einer beteiligten Software, sei es ein Browser oder ein Player, Störungen dessen, was auf dem Bildschirm erscheint. Um diese Störungen zu beheben, muss oft das verändert werden, was als die Struktur des Werkes bezeichnet wurde. In diesem Sinne unterscheidet sich dessen «Materialität» stark vom Material nicht digitaler Kunst. Tabea Lurk stellt dazu in ihrem Textbeitrag weiter gehende Überlegungen aus konservatorischer Sicht an.¹

1. MATERIALITÄT

Der Begriff «Materialität» bezieht sich auf eine Debatte zur Immaterialität des Kunstwerkes, wie sie seit den 1960er Jahren geführt wird. Dieser Diskurs ist für die Frage der Kommerzialisierung von netzbasierter Kunst insofern wesentlich, als die Netzkunst sich anfänglich stark an der Tradition der Konzeptkunst orientiert hat und der Diskurs von Beginn weg in Auseinandersetzung mit Fragen des Kunstmarktes geführt wurde. «The people who buy a work of art they cannot hang up or have in their garden are less interested in possession. They are patrons rather than collectors», formulierte Lucy Lippard in **Six Years: The Dematerialisation of the Art Object 1966 to 1972**.² Im Weiteren wies sie in dieser Chronik auf die Tatsache hin, dass Konzeptkunst in Magazinen und Zeitungen ideal gezeigt werden könne, weil diese Art von Materialisation den Werken entsprechende. «Kosuth, Piper and Ian Wilson published works as «ads» in newspapers at the time.»³ Joseph Kosuth formulierte 1969 selber die Hoffnung, dass immaterielle Kunst durch die Verbreitung in den Massen-

¹ Tabea Lurk, «Zur Alterung von Netzkunstwerken» in der vorliegenden Publikation, S.53-68.

² Lucy Lippard, **Six Years: The Dematerialisation of the Art Object 1966 to 1972**, Berkley and Los Angeles: University of California Press, 1973 S.xx.

³ Ebenda, S.xviii.

medien potenziell breiter wahrgenommen werden könnte als traditionelle Medien wie Malerei und Skulptur.⁴

In ihrem 2007 erschienenen Buch **How to do Things with Art** kritisiert Dorothea von Hantelmann die These, dass Werke der bildenden Kunst überhaupt immateriell sein könnten. «Eine Kunst, die keine Möglichkeit der Tradierbarkeit offeriert, wird entweder tradierbar gemacht oder fällt langfristig aus dem Kanon der Bildenden Kunst heraus.»⁵ Weiter führt sie aus: «Aus dem Zusammenhang von materiellem Objekt, Ding- und Warenhaftigkeit kommt die Kunst nicht heraus. In jedem Kunstwerk wird etwas materialisiert. Nur dadurch kann es zum Kunstwerk werden, damit ist es aber auch strukturell ding- und warenförmig.»⁶ Nach Adorno ist gerade die Dinglichkeit des Kunstwerks und dessen Wesen, die eigene Dinglichkeit zu negieren, der Widerspruch, der die bildende Kunst ausmacht.⁷ Während Konzeptkünstler wie Jan Dibbets die Immaterialität als Lösung dieses Widerspruches betrachteten und vor allem davon ausgingen, dass ein Kunstwerk, je weniger kunstvoll es ist, sich umso stärker als resistent gegenüber dem Markt erweise⁸, scheint es heute interessanter zu untersuchen, welche Inhalte in der Materialisierung entstehen und wie diese die Frage der Besitzbarkeit reflektieren. Im Forschungsprojekt befragte KünstlerInnen formulieren mehrheitlich eine pragmatische Sicht bezüglich der Handelbarkeit ihrer Werke. Martine Neddham (aka Mouchette) schreibt dazu: «Any work of art, no matter how immaterial it is becomes a marketable commodity when it enters the art market. I wish my art would enter the art market one day so as to benefit from that kind of circulation. I'm glad it was never made as a marketable commodity and I don't think entering the art market would alter its nature.»⁹ Young-Hae Chang Heavy Industries äussern sich noch etwas offensiver: «We tell institutional collectors that they can present our work like a painting or a sculpture. We tell potential private collectors that they can hang our work over their sofas at home and in their office.»¹⁰

Bei digitalen Produktionen besteht die Materialität des Produktes aus den Daten, die es entstehen lassen. Diese Datenmenge als Material zu bezeichnen ist sinnvoll, ja zwingend, wenn sie im Falle eines Verkaufes den Besitzer wechselt. Konsequenterweise weiter gedacht ermöglicht dies, auch die Aufzeichnungen von Handlungen, die sich in der Interaktion ereignen, als Daten und somit als Material zu sehen, was im Fall der **Sphinx** eine Rolle spielen wird.

2. PACKAGE DEAL

Die eingangs beschriebenen Überlegungen zur speziellen Materialität der netzbasierten Kunstwerke verlangen festzulegen, was zu einem Werk gehört und wie mit den einzelnen Komponenten umzugehen

⁴ Ebenda, S. 73.

⁵ Dorothea von Hantelmann, **How to do Things with Art**, Zürich - Berlin: Diaphanes, 2007, S. 14.

⁶ Ebenda, S. 160.

⁷ Theodor W. Adorno, **Aesthetische Theorie, Gesammelte Schriften** Bd. 7, hrsg. v. Rolf Tiedemann, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1970, S. 262.

⁸ Vgl. Lucy Lippard (wie Anm. 2), S. xiv; Jan Dibbets: «To sell my work? To sell isn't part of the art. Maybe there will be people idiotic enough to buy what they could make themselves...»

⁹ Martine Neddham in der vorliegenden Publikation, S. 154.

¹⁰ Young-Hae Chang Heavy Industries in der vorliegenden Publikation, S. 167.

ist. Diese Definitionen nannten wir im Forschungsprojekt «Packages». **Package Deal** war zu Beginn der Name einer zu gründenden Galerie, die, wie der Name sagt, dafür sorgen würde, dass beim Kauf «alles inbegriffen» und so «zu einem Paket geschnürt» wäre.¹¹ Obwohl die Idee einer Galerie in der angedachten Form nicht weiter verfolgt wurde, scheint es sinnvoll, am Begriff «Package» festzuhalten. Das Package ist eine handelbare Einheit, «Package Deal» als Vorgehensweise beschreibt alle notwendigen Massnahmen, um ein Werk für einen neuen Besitzer funktionstüchtig zu machen. Es war deshalb ein Ziel, zusammen mit KünstlerInnen die Materialität ihrer Arbeiten zu diskutieren und deren mögliche Chancen im Kunstmarkt zu untersuchen. Materialität beinhaltet auch Fragen nach dem Umfang eines Werkes. Da diese nicht in räumlichen Ausdehnungen gemessen werden kann, bietet sich ein Vergleich mit den zeitbasierten Medien an. Quantifiziert werden kann die Länge der Zeit, die BetrachterInnen beim Ansehen eher filmischer Werke verbringen, oder in interaktiven Arbeiten die Anzahl Clicks, die zur Verfügung stehen, um das Werk zu erkunden. In einem Bereich, in dem es keine Konvention der Preisgestaltung gibt, müssen KünstlerInnen und GaleristInnen selber Definitionen aufstellen, die sich argumentativ vertreten lassen, die aber auch Vorstellungen und Erwartungen der SammlerInnen einbeziehen. Monica Studer und Christoph van den Berg, vertreten von der Galerie Nicolas Krupp in Basel, schreiben dazu, dass die Kunden der Galerie «eine gewisse Stabilität durch das Aufstellen von eindeutigen Regeln schätzen», da dies ihnen «einen Vergleichsrahmen und einen Massstab» gibt.¹²

Im Verlauf des Forschungsprojektes kaufte die Sammlung Ricola **un_focus**¹³, eine netzbasierte Arbeit der Künstlerin Esther Hunziker. **un_focus** besteht aus zehn einzelnen, zum Teil interaktiven Animationen. Die Arbeit ist ein Unikat und wird als grosse Arbeit betrachtet, insbesondere weil die einzelnen Teile nicht Variationen einer Idee sind, sondern je auf eigenständigen audio-visuellen Konzepten beruhen. **un_focus** ist das erste netzbasierte Werk der Künstlerin und stammt aus dem Jahr 2000. Um sicher zu stellen, dass es in den nächsten Jahren online präsentierbar ist, musste Hunziker die Arbeit neu mit Flash programmieren. Flash hat sich heute als Standard durchgesetzt und ist auf den meisten Computern beim Kauf schon vorinstalliert. Andere Anwendungen verlieren ihre Bedeutung, weil sie weniger benutzt werden. Besonders intensiv zeigt sich die Notwendigkeit der technischen Überarbeitung bei Projekten, die Daten aus dem Internet abfragen und somit von den verschiedenen Suchmaschinen abhängig sind. Die Beschreibung der Materialität muss den Fokus daher auch auf diese interaktiven Komponenten richten.

Während ein Künstler wie Hamish Fulton, dessen Arbeit seit den 1960er Jahren im Wesentlichen aus Wanderungen besteht, Dokumentationsfotos als vollwertige Repräsentationen seiner Handlungen be-

¹¹ Simon Grand behandelt in seinem Beitrag «Ökonomien der Kunst» in der vorliegenden Publikation die Bedingungen für die Gründung einer Galerie für Netzkunst, S.69-75.

¹² Monica Studer und Christoph van den Berg in der vorliegenden Publikation, S.163.

¹³ <http://www.ref17.net/unfocus> [03.2010]. Vgl. hierzu den Beitrag von Roman Kurzmeyer in der vorliegenden Publikation, S.117-123.

trachtet und verkauft, kann dies für interaktive Kunstwerke von heute nicht mehr genügen.¹⁴ War die Vergänglichkeit des künstlerischen Eingriffs damals Programm, empfinden die im Projekt befragten KünstlerInnen das Verschwinden ihrer Werke jetzt als Verlust. Für sie ist die Erhaltung der Arbeiten ein wesentliches Anliegen, nicht zuletzt als Beleg für ihre künstlerische Identität. Shu Lea Cheang schreibt dazu: «Yes, I can only restate again, how important it is to preserve online work. In my case, my major commission **BRANDON**¹⁵ at the Guggenheim Museum was once lost (removed from the sponsored server) and kept offline for a few years. It was finally resurrected by the museum with a digital art preservation grant... until now, I don't see the site getting fully recovered in its full length presentation as it was in 1998-1999.»¹⁶ Nachdenken über die Komponenten, die das «Package» eines Werkes ausmachen, kann, das soll im weiteren Verlauf des Textes gezeigt werden, durch ein breiteres Verständnis von Materialität auch zu einer neuen Sicht auf die Werke führen.

3. BEZIEHUNGEN VERHANDELN: SPHINX SPECIALS

Auf der Webseite der **Sphinx**¹⁷ können NutzerInnen schriftlich eine Frage stellen und erhalten nach einiger Zeit eine Antwort. Birgit Kempker behandelt in «Sphinx Specials», einem Text zu Konzepten möglicher verkäuflicher Produkte, die Beziehung zwischen Künstlerin und KäuferIn als kommerzialisierbares Objekt. Schon der erste Kontakt mit der Sphinx stellt die Frage nach der Art der persönlichen Beziehung. Die Eingangsseite zeigt eine regelmässig gelochte, hellblaue Oberfläche, durch die eine unerkennbare Person blickt. Ein schmales Laufband am oberen Seitenrand fragt: «Sphinx oder Maschine?» Zwei Optionen stehen zur Wahl: «ask» oder «read». Während «ask» zu einem neutralen Eingabefeld für eine eigene Frage führt, listet «read» alle bisherigen Fragen und deren Antworten auf. Mit der Wahl entscheiden sich die NutzerInnen auch für eine Rolle: für die der distanziierten BeobachterIn oder für den Einstieg in eine aktive Kommunikation.

Nach der Wahl der zweiten Option beginnt aber ein weiteres Spiel um Nähe und Distanz. Die Frage wird entweder von der Sphinx selber oder von der Maschine beantwortet. Während die Maschine durch ihren Namen, aber auch durch die konsequente Verwendung von Sestinen für den Satzbau und einer computergenerierten Lesestimme Anonymität und Distanz vermittelt, scheint hinter der Sphinx eine lebendige Persönlichkeit zu stehen. Das Wechselspiel der beiden «Personen» intensiviert die Beziehung zwischen der NutzerIn und der Sphinx/Maschine. Die Beteiligung an dieser Kommunikation ist frei und unentgeltlich. «Eigene Fragen» und die dazu entstandenen Antworten können aber gekauft werden. Für CHF 350.- erhält die SammlerIn ihre Frage und die Antwort der Sphinx auf einer CD, eingebettet

¹⁴ Patrick Werkner, *Land Art USA*, München: Prestel Verlag, 1992, S.134. Ausführlicher behandelt Peter Schneemann unter dem Titel «Kompatibilitätsprobleme» Fragen der Dokumentation als Kunstwerk, vgl. vorliegende Publikation, S.19-28.

¹⁵ <http://brandon.guggenheim.org> [03.2010].

¹⁶ Shu Lea Cheang in der vorliegenden Publikation, S.132.

¹⁷ <http://www.xcult.org/sphinx/index.html> [03.2010].

in den Kontext vorgängiger Fragen und Antworten. Diese werden von der Sphinx so zusammen gestellt, dass sich ein Pfad ergibt, der spürbar macht, in welchen gedanklichen Zusammenhängen sich die Antwort auf die gestellte Frage entwickelt hat. Gekauft wird also nicht nur das Dokument des eigenen Austausches mit der Sphinx, sondern zusätzlich eine Rekonstruktion der Auseinandersetzung mit dem befragten Thema durch die Sphinx.¹⁸

Die Beziehung zwischen der Sphinx und einer SammlerIn kann sich noch vertiefen. In «Sphinx Specials» schreibt Birgit Kempker: «Die auf die spezielle Frage eines <Sammlers> oder Kunstkäufers hin komponierten Buchobjekte, (Buchobjekte, weil sie geklebte, gestickte, ausgeschnittene Bücher sind, also räumlich) die um die jeweils gestellte Frage Bilder und Texte vernetzen. (Kleben, Schneiden, Kopieren, Fotografieren, Mikrofonieren) Diese Specials werden in einer Kopie (Buch) der [Sphinx-] Bibliothek beigefügt und kommen so möglicherweise in den nächsten Verlinkungen wieder als aufgelesenes Material vor.»¹⁹ Die KunstkäuferIn wird also in den Produktionsprozess einbezogen, wie ja auch die am Anfang gestellte Frage zu allen folgenden Interaktionen geführt hat. Weiter stellt die Sphinx der SammlerIn Aufgaben: «Sie muss ein von ihr gekauftes Werk kopieren, dieses transportieren, etc. So kann jedes Special sehr anders sein, es können sich andere Kooperationen ergeben, andere Handlungen, Rückwirkungen auf die Sphinx im Netz.»²⁰

4. NICHTGEWÄHLTE ZUGÄNGE. 1 JAHR ONEWORDMOVIE



Beat Brogle, onewordmovie,
Festplatte mit den Daten eines
Jahresdownloads

Beat Brogles **onewordmovie**²¹ fragt dagegen nur nach einem Wort. Auf der Website des Projektes können NutzerInnen einen Begriff eingeben. Das Programm von **onewordmovie** sucht zu diesem Begriff im Internet Bilder und stellt daraus einen Film zusammen. Im Unterschied zu Birgit Kempkers **Sphinx** blickt hier keine Person auf die NutzerIn. Ein Wort für ein Suchprogramm – wie bei Google – setzt einen Film in Gang. Das Eingeben von Suchbegriffen ist eine alltägliche Handlung geworden, die NutzerIn lässt sich damit nicht auf eine persönliche Kommunikation ein.

Verbindlich wird die Interaktion aber im Falle eines Kaufes. Angeboten wird eine DVD mit dem Film zu einem von der NutzerIn gewählten Wort: Die Wahl des Wortes wird sofort anspruchsvoller. Bringt das Wort schöne Bilder oder zeigt es die Originalität der KäuferIn? Könnte z. B. die «Michael Jackson-DVD» für Memorabiliensammler einmal wertvoll werden? Jedes Wort wird pro Jahr nur einmal verkauft. Die KäuferIn erhält eine CD mit den Bildern, die im Internet zu dem entsprechenden Begriff gefunden wurden und einen Player, der den

¹⁸ Beispiele solcher Pfade können auf <http://www.xcult.org/sphinx/index.html> unter «collectors» eingesehen werden [03.2010].

¹⁹ Aus der Konzeptbeschreibung von Kempker für den Digital Art Store (unpubliziertes Manuskript). Weitere Informationen dazu auf <http://www.xcult.org/kempker/mat/sphinxbuch.html> [03.2010].

²⁰ Ebenda.

²¹ <http://www.onewordmovie.ch> [03.2010].

Film erzeugt. So entstehen aus dem beliebigen Bildarchiv des Internets durch kopieren auf einen Datenträger Wert vermehrende Originale.

2007 begann Brogle, alle während des Jahres von **onewordmovie** verwendeten Bilder vom Internet herunter zu laden. Der Download verändert nicht nur den Ort und die Zugänglichkeit der Daten. Brogle stellte fest, dass sich der Inhalt der Arbeit veränderte. Für den Download benutzte er alle Wörter, die je bei **onewordmovie** eingegeben wurden. Diese Wörter, etwa 100'000, zeigen ein überraschendes Interessenspektrum der NutzerInnen. Zu über 90% handelt es sich um Begriffe mit Bezug zur Pornografie. Das Internet zeichnet sich dadurch aus, dass jede NutzerIn nur das sieht, was sie sucht. Nicht gesuchte Informationen existieren nicht. Die Konfrontation mit einer anonymen, von der NutzerIn nicht selbst getroffenen Auswahl verändert den Blick auf das Werk. Erscheint das Projekt erst wie ein leichtfüßiges Spiel, entsteht durch die Fixierung der ausgewählten Wörter ein Archiv von beunruhigenden kollektiven Vorlieben.

Eine Auswahl von Bildern aus dem Internet wird zu einem bestimmten Zeitpunkt fixiert. In den Vordergrund treten historische Fragestellungen, denn die so aufgezeichneten Daten werden sich im Netz nicht erhalten. In Zukunft entsteht mit diesen jährlichen Downloads ein Werk, das - neben der Funktion, offline Bilderlieferant für **onewordmovie** zu sein - sehr komplexe Informationen zum Internet enthält.

5. DIE RAHMUNG DES EREIGNISSES: 1 STUNDE TV-BOT

Marc Lee beschäftigt sich in seinen Arbeiten mit Nachrichten, die im Internet zur Verfügung stehen. Zufällige Suchabfragen kombinieren News zu neuen Sendungen. Sobald die Webseite **TV-Bot**²² ausgewählt wird, beginnt das Programm auf dem Internet nach Nachrichten zu suchen. Es werden nur Nachrichten integriert, die nicht älter als eine Stunde sind. Die Informationen verändern sich stetig und erscheinen in immer neuen Kombinationen. Die Vergangenheit wird nicht aufgezeichnet, die Information verliert sich, während neue entsteht. Der Fluss der Information scheint schon immer da gewesen zu sein und ewig weiter zu fließen. Was könnte aus diesem Fluss verkauft werden? Der Künstler schlägt vor, eine Stunde **TV-Bot** anzubieten mit einem frei wählbaren Anfangstermin. Da das automatische Aufzeichnen der Informationen in der Programmierung nicht vorgesehen ist und das Werk grundsätzlich verändern würde, muss die gewünschte Stunde vom Künstler willentlich aufgezeichnet werden. Daher liegt der Zeitpunkt des Beginns der Aufzeichnung in der Zukunft. Wie kann und soll eine KäuferIn ein Datum bestimmen? Geburtstag, Nationalfeiertag, Zufall? Die Aufforderung zur Wahl eines zukünftigen Datums ist in Bezug auf Nachrichteninformationen überraschend, werden doch

²² <http://www.1go1.net/index.php/Main/TV-BOT?> [03.2010].

Üblicherweise nur Ereignisse in der Vergangenheit datiert. Die Definition eines materialisierten «Werks» zwecks Kommerzialisierung erzwingt in diesem Fall Fragen nach der Erwartung des Publikums. Sie verkehrt die gewohnte Perspektive gegenüber Ereignissen, die eine Nachricht wert sind und fordert die Zuschauer auf, sich schöne, lustige, brutale oder Aufsehen erregende Begebenheiten in der Zukunft zu wünschen. Auch hier erzeugt die Fixierung des Datenflusses neue Fragen und erweitert das Werk.

6. SCHLUSSFOLGERUNGEN

Unglücklicherweise litt **TV-Bot** wie andere netzbasierte Kunstwerke am Bedeutungsverlust des Programms «Real Player». Die meisten TV-Stationen, die als Bild- und Textlieferanten fungieren, verwenden die Applikation nicht mehr. Das Werk musste neu programmiert werden.²³ Wie alle netzbasierten Kunstwerke operiert auch **TV-Bot** in einem stark von IT-Firmen dominierten Kontext. Die Veränderung der Software erfordert immer wieder Neuanpassungen. Die Tradierbarkeit eines netzbasierten Kunstwerkes ist also eingeschränkt, weil sein Kontext – Browser, Programme und Hardware – das Werk nicht mehr unterstützt und es damit unsichtbar wird. Diese Veränderungen geschehen so schnell und einschneidend, dass der Eindruck entsteht, die digitale Kultur sei natürlicherweise ephemere. Da die Netzkunst sehr stark von Ideen der Konzeptkunst geprägt wurde, gibt es Stimmen, die gerade die Immaterialität und die Vergänglichkeit der netzbasierten Kunst zu deren Grundbedingungen zählen. Wenn aber Sichtbarkeit und Funktion des Werkes eingeschränkt werden oder verloren gehen, existiert das Werk nur noch als Erzählung, seine Kraft als Werk der bildenden Kunst ist nicht mehr erlebbar. Da ein wichtiger Teil netzbasierter Kunst interaktiv funktioniert, das Werk also in bedeutendem Mass durch Handlungen der NutzerInnen erzeugt wird, ist es noch schwieriger als bei traditionellen Medien, durch ein dokumentarisches Bild oder eine Beschreibung das Erlebnis des Werkes zu evozieren. Monica Studer und Christoph van den Berg beschreiben die Situation so: «Wir finden es wichtig, dass auch im Netz eine Geschichte und Chronologie der künstlerischen Netzarbeiten ablesbar ist. Heute – 2009 – sind durch die Entwicklungen der Technologie und dank der schnelleren Übertragungsgeschwindigkeit andere Arbeiten möglich als vor zehn Jahren, Das wird nur ersichtlich, wenn die Dinosaurier der Netzkunst funktionsfähig online bleiben können. [...] Bei weiteren Arbeiten, die ohne Interaktion zwischen Publikum und uns funktionieren, sollte der Code immer wieder an den aktuell gültigen technischen Standard angepasst werden, es fehlt uns jedoch die Zeit für die Pflege. Die Anpassungen könnten von einer Fachperson vorgenommen werden, wir selber tendieren dazu, eher Zeit und Geld in neue Arbeiten zu investieren als in die Restauration, und nehmen so in Kauf, dass ältere Arbeiten leider nicht mehr vollumfänglich funktionieren.»²⁴

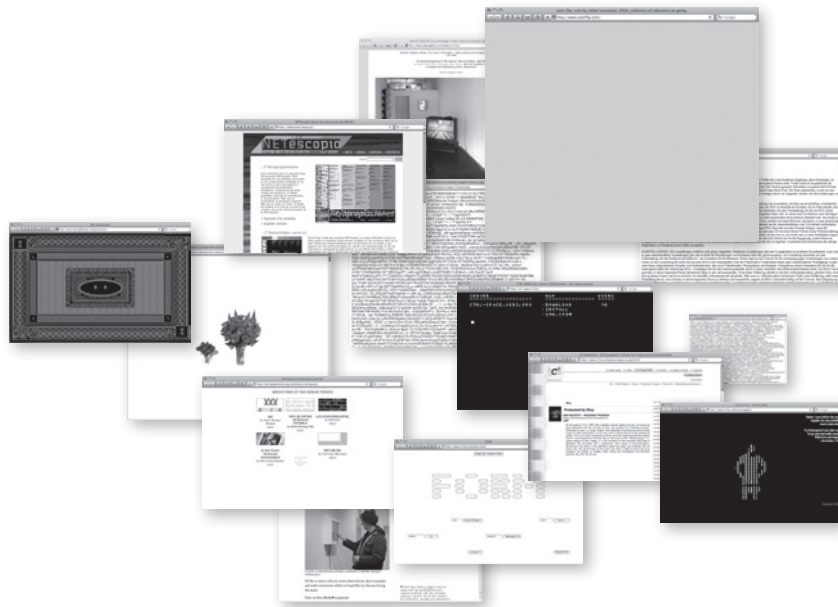
²³ Seit Januar 2010 gibts den TV-Bot 2.0.: <http://www.1go1.net/56ktv/> [03.2010].

²⁴ Monica Studer und Christoph van den Berg in der vorliegenden Publikation, S.163.

Das Engagement zur Erhaltung von netzbasierten Kunstwerken, die durch Veränderungen der Zugänge und Kompatibilitäten bedroht sind, verweist auf eine umfassendere Problematik, der netzbasierte Gestaltung ausgesetzt ist. Wo werden Webseiten wichtiger Designer erhalten? Wird es in 20 Jahren noch möglich sein, die visuelle Kultur des Internets von heute zu betrachten? Hier können Sammlungen einen wichtigen Beitrag leisten. Kunstsammlungen hatten schon immer den Auftrag, durch Besitz Kunstwerke zu erhalten und der Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Ein im Museum ausgestelltes Bild verursacht Kosten für Raumbedarf, Pflege und Versicherung. Obwohl netzbasierte Kunstwerke wie beschrieben nur durch einigen technischen Aufwand erhalten werden können, kann das auf den Server gelegte und online sichtbare netzbasierte Kunstwerk dagegen sehr einfach permanent öffentlich gezeigt werden. Galt seit den 1960er Jahren das Verschwinden des Objektes als künstlerisch radikale Lösung, muss in einer Zeit und in einem Medium, in dem alles ohnehin sehr schnell verschwindet, umgedacht werden. So ist die Erhaltung von Werken netzbasierter Kunst ein kämpferischer Akt gegenüber der Macht der IT-Firmen und zugleich ein Beispiel von Denkmalschutz für neueste Technologie.

MARKUS SCHWANDER

ist bildender Künstler. Er studierte Kunstvermittlung und Kunst in Luzern und Basel und zeigt seine Arbeiten in Ausstellungen im Bereich Skulptur und Zeichnung, u. a. im FRI-ART in Fribourg (2006) und in der Villa Merkel in Esslingen (2007). 2004 erschien das Buch **Abdruck. zu den Objekten und Zeichnungen von Markus Schwander** im Revolver-Verlag Frankfurt/Main. Von 1999 bis 2008 Dozent für Bild & Kommunikation an der FHNW HGK Institut Mode-Design und ist Ko-Leiter des Forschungsprojekts **Owning Online Art**. <http://www.markusschwander.com> [03.2010]



OLIA LIALINA ALUMINUM SITES, GEEK CURATORS AND ONLINE CONSERVATORS

OLIA LIALINA, GEBOREN 1971 IN MOSKAU, BEGANN SICH ALS JOURNALISTIN UND FILMKRITIKERIN IN DEN 1990ER JAHREN MIT DIGITALEN MEDIEN UND NETZBASIERTER KUNST ZU BEFASSEN. MIT DER ARBEIT **MY BOYFRIEND CAME BACK FROM THE WAR** (1996) SPIELTE SIE SICH RASCH ÜBER POLITISCHE UND SPRACHLICHE GRENZEN HINWEG IN DIE INTERNATIONALE MEDIENKUNSTSZENE. HEUTE LEHRT LIALINA ALS PROFESSORIN AN DER MERZ AKADEMIE IN STUTTGART. IHRE ERFAHRUNGEN MIT PRÄSENTATIONEN, KURATORINNEN, SAMMLERINNEN UND KÜNSTLERINNEN BENENNEN FRÜHE INITIATIVEN DER FÖRDERUNG UND PFLEGE NETZBASIERTER WERKE. LIALINA ILLUSTRIERT VERÄNDERUNGEN DER REZEPTION IN DEN LETZTEN 20 JAHREN UND MACHT DEUTLICH, DASS NETZBASIERTE WERKE AUF EIN IM WÖRTLICHEN SINN «VERNETZTES» WISSEN ANGEWIESEN SIND.

DIESER TEXT LIEGT IN DER ENGLISCHEN ORIGINALFASSUNG VOR.

«Online Art» is of course a very careful term. It is as broad as computer art. Is there any computer which is not online now?

All sorts of artistic expression, a large variety of technologies and media can be seen as online art. Generative graphics made with processing, performances in Second Life, Flash games, browser bookmarklets, Google mash-ups, Youtube videos as well as conceptual net.art works, HTML experiments of the 1990s and networking acts of the 1960s. There is a variety of forms. For example at the time of writing this, Firefox Addons and Wikipedia art are hot and software art and interface art are out. And whatever or whoever becomes famous online attracts the interest of gallerists and collectors today, despite the complex technology or ephemerality of the work.

Works that were supposed to be online or shown and discussed at new media festivals and conferences¹ in the second part of the nineties, entered contemporary art galleries, art fairs and private collections after the turn of century.

Recently, «Net Art» changed from being an art form in New Media to a subject in contemporary art. I see several preconditions for this transition:

1. Big audience.

If yesterday for net artists it made sense only to address people in front of their computers, today I can easily imagine to address visitors in the gallery - because in their majority they will just have gotten up from their computers. They have the necessary experience and understanding of the medium to get the ideas, jokes, enjoy the works and buy them.

2. Mature medium.

Maturity for a medium means that users are really busy and the medium became totally invisible. If I want to attract attention of users to their online environment and create works about the World Wide Web, I'll better do it offline. Net art today is finding its way out of the network.

3. Slim computers.

They look exactly like picture frames and they come with only one button. You press this button and the art piece starts. Reducing a computer to a screen, to a frame that can be fixed on the wall with one nail, marries gallery space with advanced digital works. Wall, frame, work of art. And the art world is in order again.

I formulated these principles two years ago in the «Flat against the Wall» essay for Media Art Undone panel at Transmediale07 conference.² Today I'd add a 4th one:

¹ For the variety of methods to show net art in the 1990s read my article «Die Kunst reisst aus», in: *DU. Die Zeitschrift für Kultur*, issue no.11, November, 2000, p.31-33 (online version «A Link would be enough», see <http://art.teleportacia.org/observation/du.html> [03.2010].

² http://art.teleportacia.org/observation/flat_against_the_wall [03.2010].

4. Geek Curators.

To name some with whom I had the pleasure to work – Paul Slocum, And/Or gallery (Dallas), Marcin Ramoci, Vertex List (New York), Maxim Ilyukhin, ABC (Moscow). They are not only knowledgeable about the online world and free from the media art prejudices of the 1990s, but also technically competent and innovative. They can offer truly unexpected solutions for materializing, objectifying and preserving works that were born to live in the browser.³

Among important events that reflect the process are Bryce Wolkowitz's On/Off show of 2006 that brought web projects of different years to the walls of real space. In 2008 IMAL in Brussels put together an exhibition of new media works from private collections, a big part of them was dealing with web aesthetics or were formerly web projects. In 2008 net artist Dragan Espenschied and myself were commissioned to make a web-specific work to be shown outdoors at the Madison Square Park in New York. The curator of the park's public art program considered Animated GIFs to be proper visuals for public space.

Talking about the clients, there is Thierry T., a mysterious Belgian collector, who looks for the stuff he likes online and suggests to the gallerists or artists directly in what form or storage medium he'd like to have it in his, they say, biggest new media collection. There's a rumor about him rebuilding his house to give a proper place to all the «aluminum web pages»⁴ he bought in the last years.

*

But about owning art online? There are precedents and interesting examples. Not so many though, even if technologically it would have been a very easy thing to do; also effective if you plan to get some publicity. Today it would be very fitting as well, in times when it's so fashionable to keep your digital belongings on server farms. I don't suggest to move collections to the Cloud (it could be an interesting opportunity for online galleries, not collectors), but to keep the purchased works online and to manifest your rights to the copy or original by making your name prominent. In the title bar or in the location bar, for example, if the project is to be seen in the browser.

A curious case is the one-screen-project **Colorflip** by Rafael Rozendaal.⁵ Its title in the very top of the browser says «ColorFlip.com by Rafael Rozendaal, collection of Sebastien de Ganay». As it seems collector de Ganay knows that web is the best place to exhibit web art and knows how to deal with the browser space.

Ten years ago, at the zenith of Dot.Com, Auriea Harvey and Michael Samin of e8z.com bought my page

³ For example for the Show#17 (<http://andorgallery.com/shows/17.html>) Paul Slocum transformed a webpage **Olia's and Dragan's Comparative History of Classic Animated GIFs and Glitter Graphics** (2007) into a 7-channel video on commodore monitors. See <http://www.contemporary-home-computing.org/vernacular-web-2/examples.html> and <http://www.andorgallery.com/shows/images/17stack2.jpg> [both 03.2010].

⁴ Web graphics, or generative graphics, or interface art is often sold today as digital print or silkscreen on aluminum.

⁵ Such projects can be interactive and dynamic, but the user is not leaving the document and thus not changing the URL. <http://www.colorflip.com> [03.2010].

If You Want to Clean Your Screen. The work was a part of *Miniatures of Heroic Period*⁶, a very provocative exhibition for its time, 1998. It was the first exhibition ever that explicitly offered net art (technically web pages) for sale. e8z.com were the first ones who wanted to support the idea and, I guess not in the last place to experiment with the form that an online collection could take. **If you want to clean your screen** was moved to their own server, where it stays till now. Harvey and Samyn didn't go further with their collection. So my work is the only one in their «possession» folder.⁷ But one should say that the way they designed their possession page is a piece of art by itself. Innovative and technologically sophisticated, with a lot of respect to the medium. And not without irony, they were net artists themselves, after all.

But even with only one work in their possession they have enough to do. Though **If you want to clean your screen** was technologically a very primitive work, it uses two functions in Netscape 3. These functions were considered bugs and got removed quite soon. So in browser coming after Netscape 3 these bugs are not working, but every time in a different way, so new code has to be constantly written to keep the page functioning.

Other two works from the Heroic period exhibition were sold only much later, in 2005, when MEIAC in Spain started to build their collection of online art. In the beginning of 2009 it became the Net Art Viewer⁸, part of the Immaterial Museum Project of MEIAC. At this moment it is a selection of 30 internet projects. They are presented in a classical web exhibition way: info about artists, about projects, curatorial statement, screenshots and a link to the project itself. An interesting peculiarity is that there are actually two links: One leads to the original project on the server of the artist, the second to a purchased copy stored on the museum server. It looks like a temporary solution... or curator's confusion (I'm still waiting for the curator's statement).

C³ in Budapest is an institution with more experience in maintaining online art. It played an important role in net art in the second part of the 1990s and was providing residencies to net artists from 1996 to 2003. At the moment the C³ collection contains 20 online artworks including Shulgin's **Form Art**⁹, Jodi's **Ctrl Space**¹⁰ and Etoy's **Tanksystem**¹¹. They all were realized there and are kept online and taken care of for more than ten years. My experimental net drama **Agatha Appears**¹² is maintained there since 1997. It has to go through the «cosmetic procedures» constantly: for example graphics are appearing too small for contemporary high resolution screens, the used audio format is not supported any more, it became impossible to fiddle around with the status bar in current versions of browsers... In 2008 conservator Ela Wysocka, graduate of the Faculty of Art Conservation and

⁶ <http://art.teleportacia.org/exhibition/miniatures> [03.2010].

⁷ <http://www.entropy8zuper.org/possession> [03.2010].

⁸ <http://netescopio.meiac.es> [03.2010].

⁹ <http://www.c3.hu/collection/form> [03.2010].

¹⁰ <http://ctrl-space.c3.hu> [03.2010].

¹¹ http://www.c3.hu/collection/index_en.php?id=6 [03.2010].

¹² <http://www.c3.hu/collection/agatha> [03.2010].

¹³ http://www.incca.org/files/pdf/resources/wysocka_e._agatha_reappears_net_art_restoration_project.pdf [03.2010].

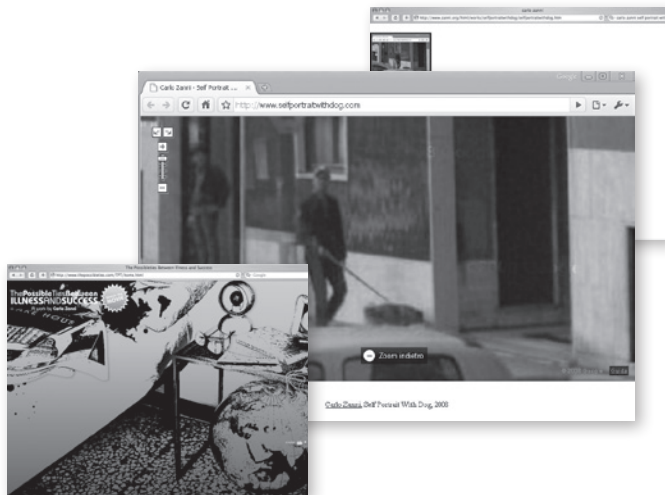
Restoration of Fine Arts Academy in Krakow, and C³ programmer András Szönyi restored Agatha Appers, by rewriting HTML code, Java scripts and substituting Real Audio with Flash. Now you can read the dialogs again and follow the story.

This was one of the first experiments to restore a net art work. And the one that actually succeeded. Wysocka writes about the experiment: «Although Agatha is complete again and works properly with current browsers, applied conservation treatments won't protect Net-art pieces from further Internet development as it is barely possible to predict these transformations. Reformatting and reprogramming strategies are not long-term solutions because they place the artwork in a never-ending process of continuous translation to correlate with valid technology. For this reason and due to the nature of the medium itself the results obtained cannot be considered the final state of the work and the end of preservation efforts.»¹³

I see it as a rather optimistic statement. There is no end to preservation effort in case of art online. The conservator sees the priority of old work functioning in new browsers over preserving the author's programming and virtualization of the artworks environment. There is a good chance that online art will stay online.

OLIA LIALINA

born 1971 in Moscow, is a pioneer Internet artist and theorist as well as an experimental film and video critic and curator. Lialina studied film criticism and journalism at Moscow State University, graduating in 1993. She founded Art Teleportacia, a web gallery of her work, which also features links to remakes of her most famous work «My boyfriend came back from the war» and was one of the organizers and later, director of Cine Fantom. Lialina is currently teaching at Merz Akademie in Stuttgart. Some of her artwork is maintained in the computerfinearts collection at Cornell University. <http://www.teleportacia.org/olia.html>, <http://www.merz-akademie.de/cms> [03.2010].



CARLO ZANNI
329,95 EURO – A TEN YEARS INVESTIGATION

SEIT ÜBER ZEHN JAHREN BESCHÄFTIGT SICH CARLO ZANNI MIT DER FRAGE, WIE NETZBASIERTE KUNST IM KUNSTMARKT ETABLIERT WERDEN KÖNNTE. ER NAHM AN ZAHLREICHEN ÖFFENTLICHEN DEBATTEN ZUM THEMA TEIL UND ERPROBTE ES AUCH PRAKTISCH IN DER ZUSAMMENARBEIT MIT GALERIEN. IN SEINEM WERK SETZT ZANNI VERSCHIEDENE STRATEGIEN EIN, WOBEI DIE MATERIALISIERUNG VON NETZBASIERTEN KUNSTWERKEN AUCH KRITISCHE FRAGEN ZUM KUNSTMARKT IM ALLGEMEINEN PROVOZIERT.

DIESER TEXT LIEGT IN DER ENGLISCHEN ORIGINALFASSUNG VOR.

I think an artist is responsible for his work from the beginning to the end in all the possible meanings. You can either make art for free or sell it to make a profit. However, if you care for it, your life won't be easy. I choose to sell my projects because I believe in the ethics of a regulated market not only within the art world. Of course some people don't need to sell to keep doing what they like to do most. Many others instead are struggling in daily jobs to finance their lives. And this is how things go whether you are a novelist, a songwriter or a visual artist.

The market of digital works is very tiny in comparison with more established ones (paintings and sculpture). Even video, which has been out for almost 40 years now, isn't well represented in important auctions. Digital art, and even worse, networked art, is almost invisible. Since I've been among the first ones attempting to wade this dangerous river, I always tried to search for easy ways to approach the art market while respecting the pretty unique nature of the projects.

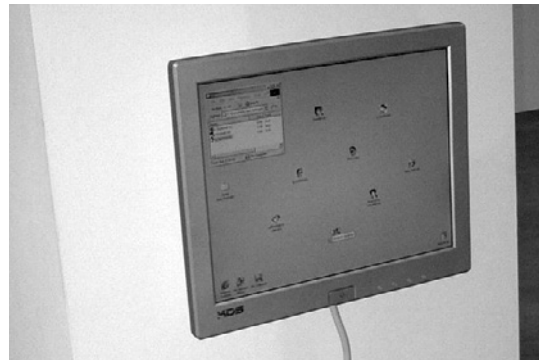
I began thinking about selling models for net-based artworks as soon as I realized that art dealers didn't have a clue on how to sell them. I thought that if I was giving them a model and some possible standards, they could use them to build a market. I was wrong, not in order to develop my theories and models but in thinking dealers needed this. They probably needed and still need education to understand the artworks and bravery to support them in an international context within the contemporary art world and market. Despite this awareness, I always kept investigating the subject both hosting a forum (**P2P-\$: Peer to Peer Selling Processes for net_things**, 2002)¹, a mailing list (**P2P-EDU: Peer to Peer Educational for art dealers**, 2003)² and testing my ideas on the field on my own projects.

Another 'big reason why' is that the main part of the current generation of influential dealers, critics, and collectors are not at ease with the language developed specifically to the media used by the artists/collaborations (artists today are making works with tools using programming languages as 'colors' 'and brushes', formal structures to incorporate the functions of mass media). More generally, I think that schooling is a key issue to

1 P2P-\$: Peer to Peer Selling Processes for net_things was a chat based dialogue that lasted three days (May 22, 23, 24 2002).

I was invited by critic and curator Valentina Tanni to give a lecture, but instead of speaking myself I chose to invite 40 speakers worldwide, and asked them to give their opinion and share their experience about selling net things. There were some interesting point of views like from John Klima, John Simon and Wolfgang Staelle. But there was no final answer for what I was looking for. The protocol started (or re-started) a discussion about this topic, then I found the perfect balance and answers to my needs with the **Altarboy**, theory + artwork. More info about «The Protocol, discussed on Rhizome that then became Altarboy», discussed below: <http://www.zanni.org/html/altarboyallinfo.htm> [03.2010]. See also: from An Interview with Carlo Zanni, by Anne Marie Boisvert, for **CIAC Magazine** #16 fall 2002, http://www.ciac.ca/magazine/archives/no_16/en/entrevue-zanni.htm [03.2010]. Press Release from 2002: <http://rhizome.org/discuss/view/1995> [03.2010].

2 P2P-EDU: Peer to Peer Educational for art dealers was done in collaboration with Michele Thursz. The P2P-edu wanted to build an educational bridge between net works and those people who have a really pragmatic position in the art field, i.e. those discovering, supporting and distributing contemporary expressions of our time: galleries and dealers. In fact, a crucial reason why the market for net based art works has not evolved, is the existence of an out of date business model used in the traditional art market. Depending on the nature of the work, the piece has to be checked and debugged constantly trying to migrate it to updated platforms that can be more easily maintained than an old PC etc., otherwise you buy a piece, you store it, and when you turn it on after 10 years of storage, it probably won't work. Conservation and maintenance are very important when dealing with this type of projects. And dealers as well as some artists and collectors are not prepared for it yet. This theme was approached by the first P2P chat conference.



Carlo Zanni, IcoPortraits (Desktop Icons), 2004, CDs, Portraits Originalgröße, Screen, Ausstellungsansicht und USB stick

build a better world. Of course I'm not talking specifically about art teaching.³

FILE

In 2000-2002 I did some tiny portraits under the form of 32 x 32 pixel desktop icons. Famous people and simple friends, as Elizabeth Payton was doing in her practice. When I've been asked to show some of them in Prints and Chips - a show curated at Bitforms Gallery in New York by new media pioneering curator Michele Thursz - I decided to show them under a temporary visualization form. I made four prints out of them. Each print was hosting a single icon (the same size it has on the screen) and then mounted on aluminium to be hung onto a wall.

At the bottom of the wall I installed the proper artwork that was a USB pen hosting the files that were also displayed as real icons on a monitor just next to the prints. Doing this I was stressing the fact that the file was more a «flexible spatial concept» than a unique and immutable object like a sculpture or a painting. The buyer was acquiring the rights to «temporary visualize» the file (for instance video projecting it, printing it) while the «value» of the piece was kept in the

³ From «I simply call it art», an interview done with Kristine Ploug for *Artificial.dk*, June 29 2005, <http://www.artificial.dk/articles/cz.htm> [03.2010]. Press Release from 2003: <http://rhizome.org/discuss/view/7724> [03.2010].

file. He couldn't go and resell the print but of course he had rights to visualize the file in the way he liked it most.

This empowers the collector by allowing any possible form of temporary visualization of the file, and the ability to re-use or re-load the file in many ways to manifest a variation of objects. The fragility of the file adheres to the notion of the precious object but the malleability of the file is seductive for the ideologies of consumerism. These ideas are expressed in a conversation between critic Claire Barliant, senior editor at Artbyte magazine, and myself for A Post Media Network, 2001.⁴

A few weeks before the exhibition, this theory and specific way to approach the market were supported and explained to a public audience as a case study by Michele Thursz in **Collecting the Uncollectible**, a panel discussion held at the Guggenheim Museum. Panelists: Artists John Klima and John Simon, moderated by Jon Ippolito, Associate Curator of Media Arts, Guggenheim Museum, NYC. Artist Mark Napier initiated this conversation around new business models for digital artists together with educators Kim Kanatani and Rosanna Flouty of the Guggenheim Museum.⁵

NETWORK



Carlo Zanni, Altarboy, 2004

I wanted to find a neutral and very customizable model to sell radical Internet based art, something characterized by a «primordial asset», more a theory than an object of art. A more radical approach to the matter was the making of **Altarboy**, in 2003 presented for the first time during Artissima Art Fair in Turin at the Analix Forever booth. **Altarboy** is a portable metal suitcase that once opened, displays in the top shell a screen showing the art piece (a close up of a young woman with pupils filled by images retrieved by Google using queries she gave me describing her personality). These images once saved from the search engine were reduced to a size of 1 x 1 pixel to fill the pupil of the subject. People could click on the eyes to check its content in transformation). Inside the bottom shell there was a PC running as a web server. The PC wasn't hosting only the code powering the artwork but also a web server publishing. Once online, the public could have access to a website to interact with the piece. This means that when the buyer plugs the case into the web, the artwork is shown

I wanted to find a neutral and very customizable model to sell radical Internet based art, something characterized by a «primordial asset», more a theory than an object of art. A more radical approach to the matter was the making of **Altarboy**, in 2003 presented for the first time during Artissima Art Fair in Turin at the Analix Forever booth. **Altarboy** is a portable metal suitcase that once opened, displays in the top shell a screen showing the art piece (a close up of a young woman with pupils filled by images retrieved by Google using queries she gave me describing her personality). These images once saved from the search engine were reduced to a size of 1 x 1 pixel to fill the pupil of the subject. People could click on the eyes to check its content in transformation). Inside the bottom shell there was a PC running as a web server. The PC wasn't hosting only the code powering the artwork but also a web server publishing. Once online, the public could have access to a website to interact with the piece. This means that when the buyer plugs the case into the web, the artwork is shown

⁴ <http://www.zanni.org/html/txtinterv/clairebinterv.htm> [03.2010].

⁵ From **Vitalogy**, published by ICA London, 2005, text by Carlo Giordano: <http://www.zanni.org/index.html> [03.2010].

online as a proper website while when it is offline, it is only available for him, locally. During its online life, **Altarboy** stores the traffic passing through it (images, text, IP ...) in a database, so that you can also run it in an offline mode or in an after-internet era. This way is very useful when selling a networked piece that requires to be online to be alive.

Altarboy is a theory platform and an artwork. It means that the theory (server + domain name etc.) can be used for a myriad of other projects with their own concepts and aesthetics. And it is an artwork as well (actually two) because I used this process for two sculptures called **Altarboy**.⁶

ARCHIVE



Carlo Zanni, *The Possible Ties Between Illness And Success*, 2006/07, Skulptur mit iPod

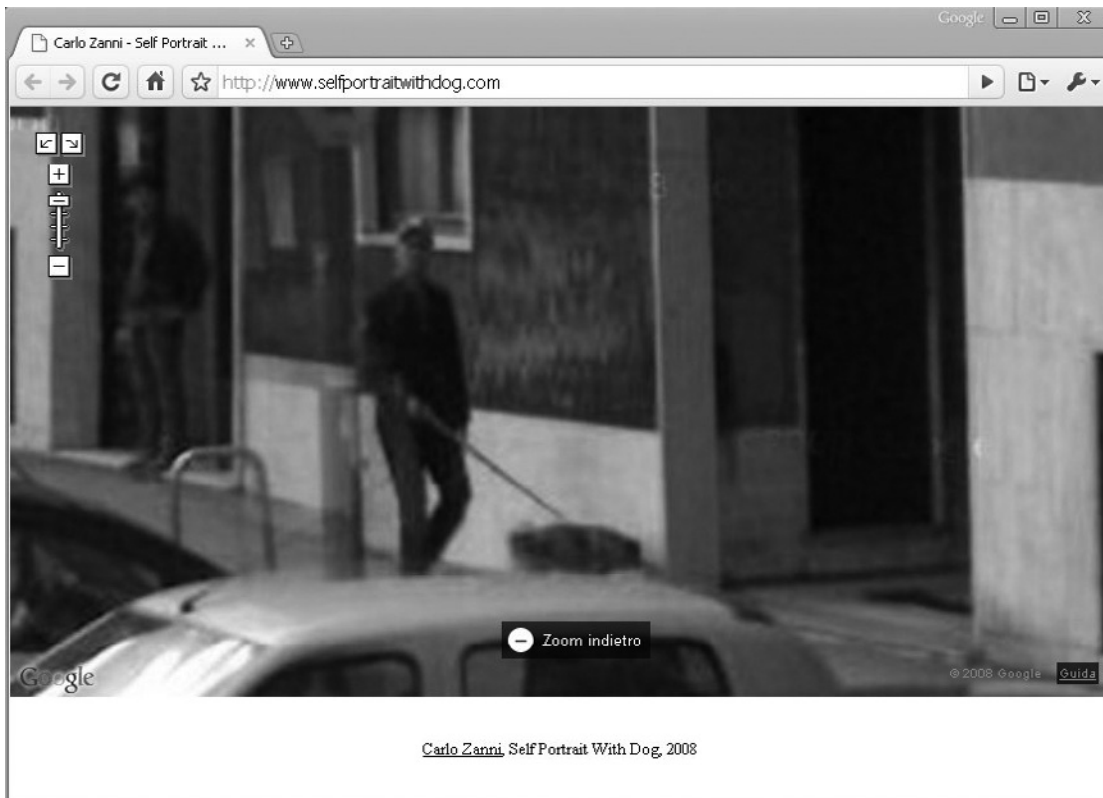
Other forms I've experimented within my practice so far is the sale of archives containing recorded versions of a time based experience. **The Possible Ties Between Illness And Success**⁷ is my first attempt of merging cinema and Internet giving birth to a hybrid I call **DATA Cinema**.

The project is based on a sequence where an actor lays on a bed sick with his skin filled by stains and dots. The amount and position of the stains on the body were determined by the number of people visiting the website on which the short movie was available and their country of origin. So statistics were transforming some elements of the narrative. The server behind the project was a dedicated server rendering movies on a daily basis (when web stats were available). The system was publishing online some of them once a week. The daily renderings were kept storing to obtain twelve archives based on the life

span of one year of online life. These archives were then uploaded into an iPod (one month per iPod). This iPod was part of a sculpture consisting of a laser cut metal case covering the iPod (except for the screen) with a nanoceramic sculpture made with a fast prototyping machine from the last scene of the movie (when the actor and his partner lay both on the bed). The collector buys the iPod based sculpture and 30 unique movies rendered in the corresponding month. This sculpture, together with the file and the server, is another very flexible model that can be customized to sell various projects.

⁶ See also: <http://www.zanni.org/html/works/altarboy-cyrille/altarboycyrille.htm> [03.2010].
<http://www.zanni.org/html/works/altarboy-oriana/altarboyoriana.htm> [03.2010].
<http://www.zanni.org/html/altarboy-allinfo.htm> [03.2010].

⁷ <http://www.thepossibleties.com> [03 2010].



Carlo Zanni, Self Portrait with Dog, 2008

DOCUMENTATION

The documentation of a project instead of the project itself is something explored in the past to sell performance-based works. There are many books giving detailed information and examples. In most cases it's about making photos, or videos and adding a certificate. I think documentation is a good strategy to be added to other forms of conservation and exhibition. For instance an iPod archive could break down or even iPods will not exist at all in a few years. So it's good to give the films on a DVD to the collectors too. To minimize dependency and because of all the instability problems, we should start thinking about the use of many different kind of media and sources for the same purpose.

WEBSITE DOMAIN NAME

The selling and buying of website domain names is probably the first or one of the first things happening years ago when the net bubble was yet to come. It is a simple and clean way but not too interesting - in art terms - if it is only used to sell some content you could easily save on a CD or on any other storage device. One project I recently came up with fits very well into this model and it is the way I currently sell it. The project is called **Self Portrait With Dog**⁸ and is a web page

⁸ <http://www.Selfportraitwithdog.com> [03.2010].

with a two-frame layout. The bottom one works like a museum label, with author's name, title of the work and year; the top frame, much bigger, has a link to Google Street View: this link shows me walking my dog in Milan. Basically what happened is that the Google car had shot us on a spring afternoon and then I found ourselves online some months later when Google held a public launch for the Italian version. This means, that when the Google street view car will pass again to keep their database updated, we will not be there anymore. So the website will look the same except that we'll be replaced by someone or something else.

CARLO ZANNI

born 1975 in La Spezia (Italy), uses live Internet data feedback to create time-based social consciousness experiences using photos, films and installations that investigate topical issues of our lives. Zanni exhibits internationally, and has had shows and screenings at the Performa 09 in New York (2009), the Galleria Lorcan O'Neill in Rome (2009) and the Hammer Museum in Los Angeles (2009). The Institute of Contemporary Arts (ICA) in London organized his first retrospective in October 2005 and published his book **Vitalogy**. <http://www.zanni.org/index.html> [03.2010].



TABEA LURK, HOCHSCHULE DER KÜNSTE BERN / AKTIVEARCHIVE ZUR ALTERUNG VON NETZKUNSTWERKEN

WÄHREND DAS INTERNET GLAUBEN MACHT, MAN WERDE ALS USERIN IMMER MIT AKTUELLEN DATEN BEDIENT, SIND ETLICHE NETZBASIERTE KUNSTWERKE AUFGRUND IHRER HISTORISCHEN PROGRAMMIERUNG BEREITS NICHT MEHR ABRUFBAR ODER VERÄNDERN AUFGRUND VON TECHNISCHEN ANPASSUNGEN IHR ORIGINÄRES ERSCHEINUNGSBILD. HIER GILT ES ZU PRÜFEN, WELCHE EINGRIFFE ZUR SICHERUNG EINES WERKS LEGITIM SIND UND BEI WELCHEN EINE KONSERVATORISCHE MASSNAHME LETZTLICH DAS WERK IN SEINER HISTORISCHEN BEDINGTHEIT VERLETZT. DIE TECHNOLOGISCH MOTIVIERTEN, ANHAND ANSCHAULICHER BEISPIELE AUSGEFÜHRTEN ÜBERLEGUNGEN VON TABEA LURK SPRECHEN FÜR MASSNAHMEN DER ERHALTUNG, DIE VON WERK ZU WERK NEU ZU BESTIMMEN SIND, WAS EINEN FLEXIBLEN UMGANG MIT DEN BEGRIFFEN DER ORIGINALITÄT ODER AUTHENTIZITÄT VORAUSSETZT.

1. EINLEITUNG

Das Internet, gerade mal 40 Jahre alt, hat sich vor allem in der vergangenen Dekade vom mehr oder minder geschlossenen, hoch entwickelten Forschungsnetzwerk Advanced Research Project Agency (ARPA) zu einem bunten Marktplatz entwickelt, in dem bekannter-massen auch die Kunst ihre Nische gefunden hat.¹ Als so genannte Netzkunst lädt sie zum Flanieren², Interagieren (Studer/van der Berg)³ und Partizipieren (Gees)⁴ ein oder sucht durch künstlerische Aktionen aufzurütteln (Übermorgen.com⁵) und den Glanz von allzu glatten Oberflächen ein wenig zu zerstreuen. Mark Napier zerlegt beispielsweise in der Arbeit **Shredder**⁶ (1998) HTML-basierte Websites in ihre Grundbestandteile, so dass der Eindruck entsteht, sie seien durch einen Aktenvernichter gelaufen.

Als künstlerisches Medium tritt seit Mitte der 1990er Jahre primär die grafische Benutzeroberfläche des Internets in Erscheinung – das so genannte World Wide Web (WWW) –, dessen technische Grenzen Künstler wie Vuk Cosic⁷ und andere z.B. durch Computerprogramme testeten, die (dereinst) die Browser oder Rechner ihrer Nutzer zum Absturz brachten.⁸ Hinzu kommt die Auseinandersetzung mit juristischen Grenzen und dem komplexen Verhältnis zwischen urheberrechtlich geschützten Inhalten und einer neoliberalen Haltung der Verbreitung von Büchern, Texten und Bildern im Internet. Dies zeigen Netzarbeiten wie **GWEI – Google Will Eat Itself**⁹ (2005) oder **Amazon Noir – The Big Book Crime**¹⁰ (2006/07), beide von Übermorgen.com. Die lokale Überschreitung territorialer Demarkationslinien im realen wie im virtuellen Raum hat Heath Bunting mit **BorderXing Guide**¹¹ (2001) eindrucksvoll inszeniert. Der Künstler dokumentierte nicht nur scheinbar illegale Grenzübergänge im Modus der Performance, sondern regulierte insgesamt den Netzzugang über die jeweiligen Ortszonen der Besucher-Clients. Eine ganz andere Leseweise von «site specificity» offeriert hingegen Anja Kaufmann mit ihrem Audioprojekt **RadioSolarKompass**¹² (2005), in dem ein Computerprogramm weltweit etwa 250 Online-Radiosender belauscht und deren Klangmaterial abhängig von der jeweiligen Tageszeit (Raum-Zeit-Abgleich) ausspielt. Die Künstlerin koppelt den Moment, in dem der **RadioSolarKompass** von einem Radiosender auf einen anderen umschaltet, an den Sonnenaufgang in der jeweiligen Zeitzone.

Wie bereits diese wenigen schweizerischen Werkbeispiele zeigen, benutzt Netzkunst das Internet nicht nur als Medium, sondern auch als Ort und als Material.¹³ Im Unterschied zu den eventartigen Aktionen vieler Telekommunikationskünste seit den

1 Verena Kuni, **netz.kunst. Jahrbuch des Instituts für moderne Kunst '98/'99**, Nürnberg 1999.

Tilman Baumgärtel, **[net.art] Materialien zur Netzkunst**, Nürnberg: Verlag für moderne Kunst, 1999. Peter Weibel et al. (Hrsg.), **Net_condition: art and global media**, Cambridge (Mass): MIT Press, 2001.

Nina Kahnwald, **Netzkunst als Medienkritik. Neue Strategien der Inszenierung von Informationsstrukturen**, München: kopaed, 2006.

2 Verena Kuni, «Die Flaneurin im Datennetz. Wege und Fragen zum Cyberfeminismus», in: Sigrid Schade, Georg Christoph Tholen (Hrsg.), **Konfigurationen. Zwischen Kunst und Medien**, München: Wilhelm Fink, 1999, S.467-485, hier S.467.

3 <http://www.vuedesalpes.com> [03.2010].

4 <http://www.communimage.ch> [03.2010].

5 <http://www.ubermorgen.com/2007/sound.html> [03.2010].

6 <http://www.potatoland.org/shredder> [03.2010].

7 <http://www.ljudmila.org/~vuk> [03.2010].

8 Einen breiteren Überblick zum Motiv viraler Zerstörkraft in Medienkunstwerken präsentierte die Wanderausstellung **I Love You** (im Museum für Angewandte Kunst in Frankfurt am Main, 2003, entwickelt von digitalcraft, vgl. <http://www.digitalcraft.org/iloveyou/index.htm> [03.2010]).

9 <http://www.gwei.org> [03.2010].

10 <http://www.amazon-noir.com> [03.2010].

11 <http://www.irational.org/borderxing> [03.2010].

12 <http://radiosolarkompass.org> [03.2010].

1960er und 70er Jahren zeichnet sich die Netzkunst zumeist dennoch durch ihre raum-zeitliche Unabgeschlossenheit aus. Die meisten Werke existieren in progress, d.h. ohne einen spezifischen Endpunkt. Viele KünstlerInnen aktualisieren fließend oder sporadisch die Erscheinungsform ihrer Werke und appropriieren kontinuierlich neuere Kommunikationsformen, -formate und -strategien und erweitern damit ihren eigenen Geltungsbereich. Damit setzt die Netzkunst gleich mehrere Trends der künstlerischen Avantgarden des 20. Jahrhunderts fort. So wird beispielsweise der klassische Werkbegriff nicht nur im übertragenen Sinne aufgelöst, sondern ganz wörtlich: das Netzkunstwerk wird stets an einem Ort sichtbar, der nicht mit dem Speicherplatz identisch ist.

2. ALTERUNGSFORMEN DER NETZKUNST

Insgesamt sind die künstlerischen Aneignungsstrategien im Internet also vergleichbar heterogen wie in anderen künstlerischen Medien, allerdings unterscheiden sich die medienimmanenten Randerscheinungen beim Altern der Werke. Interessant ist, dass diverse funktionale Fehler geradezu direkt auf den kontinuierlichen Fortschritt der Netztechnologien hinweisen. Wer kennt nicht die Fehlermeldung 404, die in memoriam der Geburtsstunde des Internets beim CERN auf eine nicht (mehr) existente Website verweist,¹⁴ oder die Platzhalter für Bildmaterial, das nicht (mehr) verfügbar ist? Auch die Wahrnehmung, dass eine Website verzerrt aussieht oder sich merkwürdig verhält, ist vielen bekannt.

Kurz: Die zerstörerische Wirkmacht des Internets zeigt sich dem Nutzer überall dort, wo Websites unverhofft Lücken aufweisen, der Datentransfer ins Stocken gerät oder ganze Werke unzugänglich werden. Für gewöhnlich diskutieren wir solche Phänomene im Rahmen der Erhaltung von Kunst- und Kulturgut unter dem Stichwort des Schadensbildes oder der Degradation. Während einige Netzkunstwerke unübersehbare Fehlstellen aufweisen, verschwinden andere Werke und Websites insgesamt vom Internet. Diese Alterungsspuren und -prozesse haben zwar wenig mit den klassischen Degradationsphänomenen realweltlicher Kunstwerke gemein: Sie lassen sich in der Regel nicht auf Abnutzung im klassischen Sinne oder falsche Lagerung, klimatische Schwankungen und (physische) Transportschäden zurückführen. Nichtsdestotrotz bleibt auch die scheinbar omnipräsente und zeitlose Netzkunst offenbar nicht makellos. Wer über Netzkunst arbeitet, kennt den Phantomschmerz verschwundener Werke und den Frust über das Versäumnis, rechtzeitig eigene Screenshots angefertigt zu haben.

Bereits 2001 haben Blank & Jeron in ihren **Anmerkungen zur Konservierung von Netzkunst** die (selbst-)kritische These formuliert, dass konservierte Netz-

¹³ Inke Arns, «Unformatierter ASCII-Text sieht ziemlich gut aus – Die Geburt der Netzkunst aus dem Geiste des Unfalls», in: Thomas Wulffen (Hrsg.), **Der gerissene Faden. Nichtlineare Techniken in der Kunst**, Kunstforum International, Bd. 155, Juni/Juli 2001, S. 236–241.

¹⁴ Was die Prägnanz der Zahl 404 betrifft, seien lediglich die Arbeit **404.jodi.org.blaster** (1998) der Künstlergruppe Jodi (<http://404.jodi.org> [03.2010]) sowie das EU-Projekt **404 Object Not Found** (2002/03) genannt. Es wurde vom `medien_kunst_netz_dortmund`, einem Verbund zwischen dem Museum am Ostwall, dem `hardware medien kunst verein` (Dortmund), dem Kulturbüro Stadt Dortmund und der Universität Dortmund realisiert und diskutiert (<http://404project.hmkv.de/> [03.2010]).

kunst ein bisschen weniger Netzkunst sei, als konservierte Malerei noch Malerei.¹⁵ Ein Lösungsansatz besteht für die beiden Künstler im Modell der Patenschaft, bei dem eine spezifische Art von Wartungsvertrag zwischen KünstlerInnen und Museum abgeschlossen wird.

Bei den folgenden Betrachtungen über die Erhaltung von Netzkunst geht es weniger um den vermeintlich defizitären Charakter der Konservierung als vielmehr um das sich wandelnde Verständnis von (Netz-)Kunstwerk und Werkumfeld (Internet). An die Stelle des monolithischen Werkbegriffs tritt bei netzbasierten Kunstformen ein modulares Werkkontinuum, das neue Handlungsoptionen eröffnet. Werkbestandteile und Komponenten des Werk-, System- oder Netzumfelds werden dabei voneinander unterschieden. Zur Analyse dieser Bestandteile und ihres Zusammenhalts haben wir daher den Begriff der «Werklogik» eingeführt.¹⁶ Die Werklogik identifiziert die Kernkomponenten des Kunstwerks und beschreibt das Ineinandergreifen der beteiligten digitalen Module. Dieses wird im Hinblick auf die Verankerung im Systemumfeld und in Bezug auf das künstlerisch-ästhetische Gesamtkonzept dokumentarisch erfasst. Bezogen auf die Fehlerzonen in Netzkunstwerken lassen sich so **lokale** von **externen** Störquellen unterscheiden. Während lokale Probleme auf singulären Rechnern, d.h. auf dem Werk-Server oder dem Client-Rechner auftreten, sind externe Fehlerzonen Kontext-sensitiv. Diese Kontext-Sensitivität ist massgeblich auf die Verbreitung globaler Suchmaschinen und Metadaten-Dienstleister wie Google zurückzuführen. Seit ca. 1999/2000 binden immer mehr Werke die Inhalte dieser externen Datenlieferanten in die eigene Werklogik ein. So entstehen dynamische Bereiche im Kunstwerk, innerhalb derer die Darstellungsinhalte tagesaktuell assembliert werden. Zugleich häufen sich jedoch auch Störungen (im Kunstwerk), verursacht durch Veränderungen im Netzumfeld (Internet), die nicht mehr am Werk selbst auftreten. Aufgrund mangelnden Zugriffs können sie kaum im Kern behoben werden. Allerdings ermöglichen aktuelle Technologien die Entwicklung von Dokumentations- und Übersetzungstools, welche eine Brücke schlagen zwischen veralteten, aber authentisch erhaltenen Werkbestandteilen und dem aktuellen Netzumfeld.

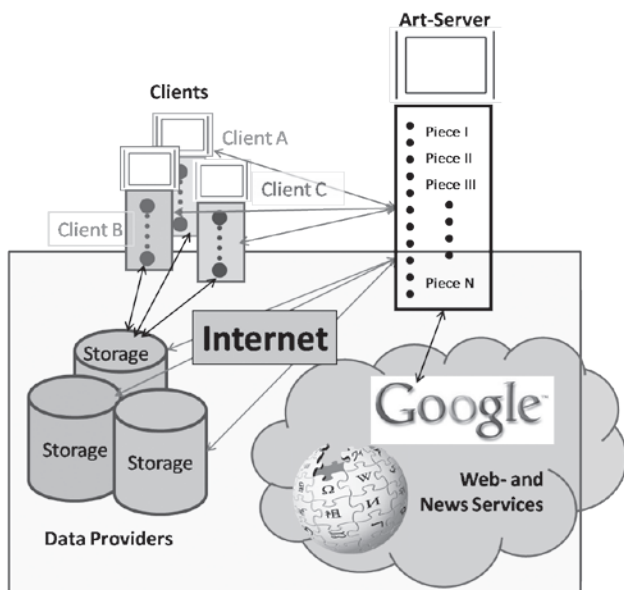
Generell liefert das sich hier andeutende Moment der Abgeschlossenheit einen wichtigen Faktor für die Erarbeitung von Konservierungsstrategien. Es erlaubt, zumindest drei Typen von Netzkunst zu unterscheiden:

Netzkunstwerke des ersten Typus zeichnen sich durch eine gewisse Abgeschlossenheit aus. Das Werk steht zumeist in Form statischer oder skriptbasierter HTML-Websites zur Verfügung.

Im zweiten Typus verwenden die KünstlerInnen offenere Werkstrukturen, bei denen externe Datenquellen mit eingebunden werden. Die Prozesse zur Werkausspielung werden noch nahezu vollständig auf jenem Server ausgeführt, der das Werk beherbergt.

¹⁵ Joachim Blank, Karl-Heinz Jeron, *Anmerkungen zum Konservieren von Netzkunst* (2001), vgl. http://www.joachimblank.com/texte/conservate_netart.pdf [12.2008].

¹⁶ «Wir», das ist das Team, das im Rahmen des nationalen Forschungsprojekts *Aktive Archive* konservatorische und restauratorische Rahmenbedingungen von neuen Medien thematisiert.



Beim dritten Typus schliesslich lagern KünstlerInnen den Transfer von medialen Daten auf den Client aus. Der Server liefert dann nur noch die Regeln zum Download und zur Wiedergabe von Text, Bild, Audio- und Videoinhalten, die allerdings der Client ausführt. Sowohl Server als auch Client benötigen dann freien Zugriff auf das Internet, um die erforderlichen Inhalte zu beschaffen.

Das Werk existiert mehr und mehr in einem verteilten Kommunikationsprozess, der gleichsam als Dreiecksbeziehung zwischen Client, Werke-Server und externen Datenlieferanten, d.h. **dem Internet**

erfolgt. Auch wenn die skizzierte Typisierung weitgehend mit der Weiterentwicklung (Genealogie/Generationsfolge) der Netztechnologien korreliert und insofern historisch bedingt ist, bleibt zu prüfen, inwiefern diese Differenzierung dazu geeignet wäre, kunsthistorisch die Genese der Netzkunst nachzuzeichnen. Die vorgeschlagene Einteilung ist hier jedenfalls medientechnisch inspiriert und wertet nicht: weder historisch, noch ästhetisch, noch konzeptuell.

3. MEDIALE FEHLSTELLEN UND SCHWELLENSITUATIONEN

Doch zurück zu den Fehlstellen und zur Frage nach der Degradation von Netzkunst. Was auf den ersten Blick einfach nur störend wirkt und KünstlerInnen wie KunsthistorikerInnen und -kritikerInnen gleichermaßen enerviert, kann für die medientheoretische Betrachtung einen interessanten Mehrwert bergen. Es lässt sich zeigen, dass gerade die mehr oder minder spontan auftretenden Fehlstellen auf jene kulturell codierten Schwelle situations hinweisen, die z.B. Georg Christoph Tholen als «Zäsur» charakterisiert.¹⁷ Mediale Zäsuren legen den Bruch im technischen Kontinuum offen und markieren damit den schleichenden Fortschritt, der sich scheinbar unbemerkt hinter der glatten Benutzeroberfläche der Bildschirme ereignet. Intelligente, voll automatisierte Mechanismen tragen an und für sich dafür Sorge, dass der ungeübte Nutzer den technologischen Shift gar nicht erst mitbekommt. Disfunktionalitäten an Kunstwerken werden daher meistens erst nach und nach sichtbar. Kaum jemand kann sich beispielsweise noch bewusst an den Tag erinnern, an dem der Internetservice Google die Standardkommunikation von der textbasierten Beschreibungssprache HTML (Hypertext Markup Language) auf die skriptorientierte Makrosprache JavaScript umgestellt hat.

¹⁷ Georg Christoph Tholen, **Die Zäsuren der Medien. Kulturphilosophische Konturen.** Frankfurt: Suhrkamp Taschenbuch Verlag, 2002, S.9.

Um derart technologisch induzierte Veränderungen mit medientechnischen Schwellensituationen in Verbindung bringen zu können, bedarf es einer genaueren Analyse der Fehlerursachen. Natürlich lässt sich nicht jeder Bug in einem Netzkunstwerk als Indikator für eine Zäsur im tholenschen Sinne beschreiben. Vielmehr soll der Begriff der Zäsur nur auf eben jene Modifikationen im gesamttechnologischen Gefüge angewandt werden, die auftreten, wenn beispielsweise ein neuer Standard eingeführt wurde. Medienschwellen markieren «gravierende» Veränderungen. Wird eine mediale Zäsur akut, kommt es im digitalen Umfeld (environment) des Kunstwerks zu einer Verwerfung. Das reibungslose Funktionieren wird verhindert. Man kann dann von Alterung sprechen.

3.1. ERHALTUNGSFRAGEN

Die formende Wirkmacht des Träger- bzw. Kommunikationsmediums Internet oktroyiert der Kunst nicht nur gestalterische Rahmenbedingungen auf, wie dies auch bei anderen Kunstformen der Fall ist. Sie wirkt vielmehr nachträglich auf die entstandenen Objekte ein. Netzkunst ist per se einem dynamischen Umfeld ausgesetzt. Direkter und unkalkulierbarer als beispielsweise computerbasierte Offline-Installationen hängt die Funktionalität und mithin die sichtbare Präsenz vieler Internetkunstwerke von externen Faktoren ab. Dies stellt uns im Hinblick auf die Erhaltung (und mithin die Vermarktung, wie sie im vorliegenden Forschungsprojekt **Owning Online Art** zur Diskussion steht) vor neue Herausforderungen.

Im Folgenden seien zunächst häufig wiederkehrende Fehlerquellen erläutert, unter ihnen die Abhängigkeit von externen Datenquellen, Metadatenlieferanten, Kommunikationsformaten, kommerziellen Anwendungen und Community Portalen. Daran anschliessend wird ein Ausblick auf einzelne jüngere Erhaltungs- bzw. Wiederbelebungspraktiken gewagt. Berücksichtigt man darüber hinaus technische Entwicklungen, wie sie sich derzeit im Umfeld der Virtualisierung und Emulation sowie im Kontext der Legacy-Forschung der Informatik abzeichnen, wächst die Zuversicht in nachhaltige Konservierungsansätze für die Netzkunst.

3.1.1. Abhängigkeit von externen Datenquellen

Da die ästhetische Neuordnung von Inhalten aus dem Internet zu einer weit verbreiteten netzkünstlerischen Strategie gehört, betreffen Veränderungen der Zugriffsschnittstellen oder -bedingungen in der Regel nicht nur einzelne Kunstwerke, sondern gleich eine ganze Reihe von Arbeiten.

Ein anschauliches Beispiel für jene netzbasierete Fragilität, die durch die Einbindung externer Datenquellen entsteht, liefert John Klimas Arbeit **The Great Game**¹⁸ (2001), die unter anderem in der von Reinhard Storz kuratierten und in Kooperation mit dem Museum für Kommunikation in Bern realisierten Netzkunst-Ausstellung **Shrink-to-Fit** (2004) enthalten war.¹⁹ Als Computerspiel konzipiert, verwendet die Arbeit tagesaktuelle Landkarten, welche

¹⁸ <http://www.cityarts.com/greatgame> [03.2010].

¹⁹ <http://www.xcult.org/shrink> [03.2010]. **Shrink to Fit** greift die unter NetzkünstlerInnen der ersten und zweiten Generation verbreitete Intention auf, die NutzerInnen zu aktiver Partizipation zu ermuntern. Das Interface wird zum Handlungsraum der Ausstellung. Zudem kann das grafische Ausstellungsportal in die eigene Website integriert werden.

die kriegerischen Aktivitäten der alliierten Streitkräfte und der USA während des Afghanistan-Krieges von 2001 verzeichnet haben. Mit sarkastischem Unterton integriert Klima Abbilder des realen Kriegsschauplatzes in das künstlerische Onlinespiel. Seit dem Verschwinden der Datenquelle **funktioniert** auch das Werk nicht mehr. Anstatt die Datenquelle zu aktualisieren, wie dies häufiger bei anderen KünstlerInnen vorkommt, hat sich John Klima offensichtlich dazu entschieden, den Werktorso gleichsam als Memorial online stehenzulassen. Daneben verlagerte er 2003 mit dem Aufkommen einer neuen Konfliktzone das Werk(konzept) auf den damals aktuellen Playground: den Irak. **TGG – Iraq Expansion Pack & Campaign Maker v1.0²⁰** (2003) kann somit als eine Art Update verstanden werden, das zugleich den Dritten Irakkrieg reflektiert/persifliert.

3.1.2. Abhängigkeit von externen Metadatenlieferanten

Neben der Verwendung klar definierter, fixer Datenquellen binden viele Künstler die Dienste externer Informationsdienstleister in ihre Werke mit ein. Dies ist so beliebt, weil die Inhalte stets aktuell, in grosser Menge und kontinuierlich verfügbar sind. Hinzu kommen Aspekte wie die Fülle der verfügbaren Medienformate (Text, Bild, Bewegtbild, Ton, Animation), die semantische Strukturiertheit, die zum leichten Auffinden von Inhalten führt, und die Anpassungsfähigkeit an verschiedene Sprachen. Zudem können Datenlieferungen automatisch, z.B. durch RSS-Feeds, eingebunden werden. Ein weiterer Punkt mag der vermeintliche Aufschub von Rechtsfragen sein, da so die Frage der Nutzung urheberrechtlich geschützten Materials ein Stück weit unterminierbar scheint.

Da sich das Grabben und Reassemblieren von multimedialen Inhalten aus dem Internet allerdings generell in einer Grauzone der Legalität abspielt, können von den Serviceprovidern schlecht Garantien bezüglich des Zugriffs eingefordert werden. Als private Dienstleister definieren sie ihre Nutzungsbedingungen, d.h. den Zugriff auf die Daten (Kommunikationsformat und -protokoll sowie Datenmenge etc.). Sie können den (Wieder-)Verwendungszweck der Inhalte festlegen.²¹ Meistens dulden die News-Services die parasitäre Aneignung der künstlerischen Datenpiraten – zumindest solange, wie sie nicht für ihre Dienstleistungen kritisiert bzw. attackiert werden.

Ein anschauliches Beispiel für die Versiertheit, mit der auf verschiedenste Informationsdienstleister zugegriffen werden kann, liefert Marc Lee in **Breaking the News. Be a News-Jockey**²² (2006). Die als raumfüllende Installation konzipierte Arbeit greift auf ursprünglich 16 News-Services zu, deren Inhalte kontinuierlich so zusammengestellt werden, dass ein scheinbar endloser, interaktiver Film entsteht.²³ Der Nutzer kann einen Suchbegriff in ein dafür vorbereitetes Suchfeld eingeben. Anschliessend leiten knapp 20 unterschiedliche Newsmodule die Anfragen an die entsprechenden Datenlieferanten weiter. Die auf dem Client

²⁰ Vgl. <http://www.cityarts.com/iraq> [03.2010].

²¹ Vgl. z.B. die Nutzungsbedingungen von Google: <http://www.google.ch/accounts/TOS> [03.2010].

²² Seit 2008 existiert auch die vereinfachte Webversion **OAMOS** (<http://www.oamos.com> [03.2010]), die der Popularität der Arbeit Rechnung trägt.

²³ Unter anderem werden die Services Amazon, ccMixer, Flickr, Google, Google Images, selektierte RSS-Feeds, Synonyms, Technorati, ausgewählte Webcams, Wikipedia, Yahoo, Yahoo Music, YouTube, Sonic-Squirrel adressiert.

installierte Wiedergabesoftware erhält vom Werke-Server Informationen darüber, wo die entsprechend referenzierten Inhalte im Netz gedownloadet werden können.

Während bei einem Kunstwerk wie **Breaking the News** der Ausfall eines Datenlieferanten lediglich die ästhetische Vielfalt einschränkt und das Werk dadurch schlicht langweiliger würde, kann der gleiche Fehler bei anderen Kunstwerken zu einem Totalausfall führen. So ist es beispielsweise unschwer, sich vorzustellen, was es für die Arbeit **Onewordmovie**²⁴ (2004) von Beat Brogle und Philipp Zimmermann bedeuten würde, wenn Google keine Bilder(referenzen) mehr ausliefern würde. Das Werk erzeugt auf Anfrage des Nutzers einen interaktiven Film, der quasi endlos von Google referenziertes Bildmaterial zu einem Kunstfilm arrangiert.

Die Einbindung bzw. Auswertung von Meta-Informationen externer Datendienstleister macht die Kunstwerke nicht nur situations-, sondern auch orts- und rechnerabhängig. Denn viele Serviceanbieter **optimieren** ihre Ergebnisse, indem sie die Antworten auf die Suchanfrage abstimmen. Hierbei verwenden sie nicht nur ihre interne Webstatistik, sondern auch bestimmte Computereinstellungen wie den Ort, die Zeitzone, Landes- und Spracheinstellungen sowie weitere Parameter wie etwa Client-Profile, die temporär von den Services gecached werden. Zudem wird die Anfrage (Request) häufig mit einer Kennnummer versehen. Dies erlaubt die serverseitige Dokumentation des Benutzerverhaltens. Der Client kommuniziert diese Parameter bei jedem Request automatisch. Erinnerung sei hier an den automatischen Büchervorschlag, den Amazon auch dann für seine Kunden bereitstellt, wenn diese gar nicht als User auf der Seite (dauer-)eingeloggged sind.

3.1.3. Abhängigkeit vom Kommunikationsformat und kommerziellen Anwendungen

Nicht selten werden zudem diverse browser-spezifische Einstellungen wie der Typ, die Version des Browsers, Sprach- und Nutzereinstellungen sowie die verwendeten Plugins übermittelt. Diese und weitere Informationen tragen dazu bei, das Format der Kommunikation zwischen Server und Client zu regeln. Die Relevanz des Kommunikationsformats zeigt sich beispielsweise bei Cornelia Sollfranks **net.art generator 5**²⁵ (2003). Denn der **net.art generator** (NAG) verarbeitet nicht nur Bildmaterial von Google-Images und ist somit wie oben beschrieben von einer externen Datenquelle abhängig, sondern er versteht auch nur ein bestimmtes Format: HTML. Um das originale NAG-Skript ausführen zu können, müssen die von Google gelieferten Parameter also im HTML-Protokoll verfasst sein. Da die entsprechenden Kommunikationsparameter, welche diese Information klar ausweisen könnten, im NAG-Skript jedoch nicht explizit definiert sind, nimmt die Google-Suchmaschine an, einen aktuellen Web-Client zu bedienen. Auf dem NAG-Webserver ist nämlich auch ein Mozilla-Browser installiert, der für Google als Kommunikationspartner sichtbar wird. Fehlende Pa-

²⁴ <http://www.onewordmovie.ch> [03.2010].

²⁵ <http://net.art-generator.com/src/gen.html> [03.2010]. Die Arbeit wurde 2008 umbenannt, da der fünfte net.art generator (NAG) nicht mehr ganz funktionstüchtig ist und der vierte NAG sich als Hauptwerk herausgebildet hat. Seit 2007 existiert sogar eine Museumsversion/Installation (siehe: <http://www.youtube.com/watch?v=43y2k5j7oIU> [03.2010]).

parameter oder nicht definierte Lücken, die zur Entwicklungszeit unproblematisch waren, weil es häufig gar keine Alternativen gab, gehören zu den klassischen Problemfällen in alten Skripten. Sie werden erst zum Problem, wenn sich die Format- oder Kommunikationskonventionen ändern. Seit der Google-Umstellung von HTML auf JavaScript kann so der Img-Agent im NAG-Skript von Conrnelia Sollfrank die Antwort nicht mehr ohne weiteres verstehen; die Bilderproduktion gerät ins Stocken.

3.1.4. Abhängigkeit von Community-Portalen und externen Anwendungen

Komplexer wird es, wenn ganze Anwendungen eines kommerziellen Dienstes direkt in das Kunstwerk eingebunden oder die Werke insgesamt auf einer Community-Plattform wie Facebook, YouTube oder Flickr angesiedelt sind. Zwar übernehmen die jeweiligen Anbieter die Wartung ihrer Server selbst. Das entlastet die KünstlerInnen. Allerdings bestehen in der Regel nur beschränkte Zugriffsrechte. Diese reichen im Falle von Systemfehlern oder -updates, wenn also das Kunstskript und das aktualisierte Serverenvironment (partiell) inkompatibel werden, oft nicht aus, um das Werk wirklich nachhaltig zu konservieren oder zu restaurieren. Ferner sind viele kleinere Anwendungen häufig nur auf kurze Laufzeiten beschränkt und eignen sich somit dediziert nur für bestimmte Aktionen. So binden einige KünstlerInnen kommerzielle Anwendungen für bestimmte Werke oder Events in ihre Websites nur ein – z.B. für das Versenden, Verarbeiten und die Weiterleitung von Kurznachrichten, E-mails oder SMS –, weil es schlicht günstiger ist, kurze Zeit einen Service in Anspruch zu nehmen, als selbst eine entsprechende Funktionalität programmieren zu lassen.

Ein prominentes Beispiel für ein solches temporäres Setting liefert die Netzkunstaktion **HelloMrPresident** (2001), die Johannes Gees anlässlich des Weltwirtschaftsforums 2001 realisiert hat.²⁶ Das Werk für Internet, SMS und Laser bestand aus einem Web-Frontend und einer lokalen Laserinstallation in Davos. Die vom Gipfel ausgeschlossene Öffentlichkeit konnte Kurzbotschaften via Natel oder Internet an ein bestimmtes, vom Künstler kuratiertes Newstoportal schicken. Von dort aus wurden diese an den Laser in Davos übertragen, der die Texte schliesslich auf einen Hügel vis-à-vis des Tagungsortes projizierte. Zudem wurden die gesendeten Nachrichten online archiviert. Während auf der Website das integrierte News-System zunächst noch visuell zugänglich blieb und die Nachrichten einsehbar waren, ist das Werk nach einem Hackerangriff zunächst ganz vom Netz verschwunden, heute existiert auf der ehemaligen Domain eine Umleitung zur Künstlerwebsite, auf der dokumentarische Fotos und Videos abgelegt sind. Ähnliches gilt für Gees' Arbeit **HelloWorld** (2003), welche das Prinzip weiter ausbaute. NutzerInnen konnten weltweit an temporären Installation teilnehmen, die gleichzeitig in Bombay, Genf, Rio de Janeiro und New York Textbotschaften auf Hauswände übertrugen.²⁷ Das Internet fungierte in derartigen Fällen nicht nur als Übertragungsmedium

²⁶ <http://www.johannesgees.com> [03.2010].

²⁷ <file://localhost>
Vgl. <http://johannesgees.com:%3Fcat=36> [03.2010].

und Archiv, sondern offerierte auch eine Website, die mit vier Webcams die künstlerische Aktion abbildete. Heute ist die Domain in anderen Händen und kann lediglich durch dokumentarische Aufzeichnungen erinnert werden. Auch das ist ein typischer Problemfall, aus dem den KünstlerInnen kaum ein Vorwurf zu machen ist. Johannes Gees und andere entwickeln temporäre Werkformen und kümmern sich häufig bereits in der Konzeptionsphase um die Dokumentation der Aktionen.

3.1.5. Soziale Netzwerke

Als letzter Aspekt für externe Fehlerquellen seien hier soziale Faktoren angeführt, die ein nicht zu unterschätzendes Gefahrenpotenzial bergen. Sie ereignen sich sowohl innerhalb von Künstlergruppen als auch im Kuratorium der wenigen öffentlichen Einrichtungen, die sich auf das bisher vage Geschäft mit der Netzkunst eingelassen haben. Freundschaften zerbrechen, Künstlerkollektive leben sich auseinander oder werden aufgelöst; KuratorInnen, IT-Staff und technischer Support verlassen eine Einrichtung, wonach die Kunst-Server mehr oder minder unbeaufsichtigt so lange weiterlaufen, bis sie gehackt werden oder kaputt gehen. Updates werden zwar – häufig automatisiert – aufgespielt, aber für die kontinuierliche Überprüfung, ob die Werke auch noch abspielbar sind, stehen selten Ressourcen zur Verfügung. Zudem wird bei der Übergabe, sofern diese überhaupt stattfindet, das meist personalisierte Wissen bei Weitem nicht immer in verständlichen Dokumentationen übergeben oder zugänglich gemacht. Dies erschwert die Erhaltung für die Folgegenerationen.

Entsprechende Beispiele sind in der Community allseits bekannt und bedürfen hier nicht der Erwähnung. Allerdings sei doch ein weiterer Sonderfall erwähnt, der am ehesten in diese Kategorie sozial determinierter Problemzonen der Netzkunst passt und zugleich Werkspezifisch ist: Birgit Kempfers **Sphinx**²⁸ (2004). Das Kunstwerk ist trotz programmierter Automatismen per definitionem an die Autorität und die Präsenz (!) der Künstlerin gebunden, da die Fragen, die vom Nutzer an die **Sphinx** gestellt werden, entweder von der Künstlerin selbst oder von der von Peter Dittmer programmierten Sphinx-Maschine beantwortet werden können. So inszeniert die Arbeit eine vage Spannung zwischen einem mediengestützten, zwischenmenschlichen Dialog und einen reinen Mensch-Maschine-Dialog. Die Künstlerin weist darauf bereits auf ihrer Website hin, wenn sie an der Oberkante der **Sphinx** kontinuierlich den Text einblendet: Wer wird antworten – Sphinx oder Maschine? Und die Antworten erfolgen bei Weitem nicht unmittelbar. Das Moment der Asynchronizität zwischen Frage und Antwort erhöht die Spannung. Die Künstlerin bestimmt, wer auf welche Frage antwortet. Zudem behält sie sich das Recht vor, selbst dann in den Dialog einzugreifen, wenn die Fragen bereits an die Maschinensphinx delegiert wurden – beispielsweise indem sie in die künstlichen Sestinen eingreift.

²⁸ <http://www.xcult.org/sphinx>
[03.2010].

3.2. LOKALE FEHLERQUELLEN

Netzkunstwerke sind jedoch nicht nur externen Schwankungen im Netzumfeld ausgesetzt. Häufig kommt es auch im unmittelbaren Umfeld des Kunstwerkes, d.h. auf den Speicher- und Wiedergaberechnern, zu Veränderungen – z.B. wenn Software- oder Systembestandteile aktualisiert werden. Was primär zum Schutz der Speicher- oder Wiedergaberechner gedacht ist, gefährdet immer wieder ganz elementar die Existenz codebasierter Kunstwerke. So manches wohlwollende Sicherheitsupdate birgt unerwünschte Nebeneffekte. Die Softwarehersteller bieten Updates in der Regel an, um unsichere Schnittstellen zu versiegeln oder der Datenkorruption durch unzureichend programmierte Skripte vorzubeugen. Für die Kunstwerke kann dies jedoch bedeuten, dass bestimmte Funktionalitäten oder Teilbereiche der Skripte nicht mehr ohne Übersetzungstools ausgeführt werden können bzw. ausser Kraft gesetzt werden.

Als Beispiel könnten einige der Kunsts Skripte erwähnt werden, die Ende der 1990er Jahre im Umfeld von Andrew C. Bulhaks **Dada Engine** (1996) entstanden sind.²⁹ Die **Dada Engine** ist ein zufalls-gesteuerter Textgenerator, der ohne allzu grosse Programmierkenntnisse modifiziert werden kann und sich relativ schnell in der Künstlergemeinschaft verbreitet hat. Noch immer sind Derivate des künstlerischen Codes sowie die originale **Dada Engine** als Downloads verfügbar. Sie können serverseitig installiert und in eigene Websites integriert werden. Allerdings werden einige Skripte aufgrund modifizierter Fehlertoleranzen auf aktuellen Webservern nicht mehr direkt ausgeführt. Es gibt unterschiedliche Ansätze zur Restaurierung dieser Codefragmente. In einigen Fällen genügt es, einzelne Zeichen zu korrigieren – z.B. durch das Ersetzen von Semikolons durch Kommata oder das Ausfüllen von zuvor ausgelassenen Parametern.

Eine andere Problematik tritt auf, wenn der Anbieter die von KünstlerInnen verwendete Software nicht länger unterstützt. In der Regel wird zunächst nur der Support für die entsprechende Anwendung oder Software eingestellt. Dies führt allerdings über kurz oder lang zum Verschwinden des Produktes vom Markt. Den Softwareanbietern ist daraus insofern kein Vorwurf zu machen, als ihre Lizenzen zwar meist endlos gelten, aber Garantien nur für die aktuellen Produkte, d.h. für einen begrenzten Zeitraum, ausgesprochen werden. Open Source Software ist in solchen Fällen robuster als proprietäre Software Produkte, da der Code offen gelegt ist. Sie ist mithin leichter anpassungsfähig als kommerzielle Produkte. Im Hinblick auf die Abhängigkeit bestimmter Computerkunstwerke von einem bestimmten Systemumfeld – und von bedeuteten Hardware- (Computertypus, Grafikkarten, Druckerschnittstellen etc.) und Softwarekomponenten (Betriebssystem, Software- und Treiberbibliotheken) – liefern aktuelle Virtualisierungs- und Emulationstechnologien sowie der Aufbau von Sammlungen mit Referenz-Betriebssystemen und -Software eine derzeit gangbare Lösungsstrategie. Sie sind gegebenenfalls durch weitere Sicherheitsvorkehrungen zu ergänzen. Allerdings

²⁹ Ein bugfix release (Version 1.01) wurde am 29. April 1996 publiziert, die aktuelle Version der **Dada Engine** findet sich unter: <http://dev.null.org/dadaengine> [03.2010]. Die referenzierten Skripte sind unter http://dev.null.org/dadaengine/manual-1.0/dada_toc.html abgelegt [03.2010].

trifft dies eher für aktuelle Systeme und Teile der Netzkunst zu, während vor allem frühe Softwarekunstwerke ab Mitte der 1980er Jahre nur sehr bedingt lauffähig bleiben.³⁰

Ähnlich verhält es sich mit der Bindung an eine bestimmte Computer-Plattform. Diese Abhängigkeit kann sowohl server- als auch clientseitig festgestellt werden. Obgleich viele Anwendungen nominell für PCs und Macs verfügbar sind, kommt es immer wieder zu Abspielfehlern, wenn das Script auf einem anderen Computertyp erstellt wurde.

3.2.1. Parziale Störungen bei der Wiedergabe

Beeinträchtigt wird die Rezeption von browserbasierten Kunstwerken zudem durch Pop-Up- und Werbe-Blocker sowie durch diverse Filter, die an und für sich den Nutzer vor lästigen Mitteilungen schützen sollen. Diese unterbinden nicht selten auch die unmittelbare Rezeption von Netzkunstwerken, deren Narration sich in unterschiedlichen, nach und nach öffnenden Browserfenstern abspielen. So präsentieren Frédéric Moser und Philippe Schwinger in ihrem digitalen Waldspaziergang **Eine Aporie**³¹ (2001), der ebenfalls Teil der Netzkunst-Ausstellung **Shrink-to-Fit** war, animierte Bilder, die immer neue Browserfenster öffnen. Werden die Fenster in solchen Arbeiten nicht mehr direkt geöffnet, weil zuerst eine Erlaubnis erteilt werden muss, wird die von den Künstlern erwünschte Unmittelbarkeit untergraben.

Schwieriger zu handhaben sind Anwendungen, die komplexe, interaktive Elemente zur dynamischen Navigation nutzen (s.u. **The Ram Show**) oder Werke, die spezifische Mediaplayer oder Interpreter verwenden. Während die Navigation zum Entstehungszeitpunkt in der Regel noch möglich ist, verändern sich die Rendering Engine und andere Browser-immanente Wiedergabelemente im Laufe der Zeit so stark, dass die Steuerung schlicht unmöglich wird.

Ebenfalls in den Bereich der ästhetisch modifizierten Ausspielung fällt die zu schnelle Wiedergabe von dynamischen Inhalten. Massgebliche Auslöser dieses Effekts sind bessere Netzanbindungen (Bandbreite, Bitrate) und eine grössere Performanz der Nutzerrechner.³² Bereits 2005 hat die Netzkünstlerin Olia Lialina in einem Vortrag darauf hingewiesen, dass ihre ursprünglich als Cyber-Roman konzipierte Arbeit **My Boyfriend Came Back From the War**³³ (1996) heute derart rasch durchgeklickt werden kann, dass das Überraschungsmoment bzw. die Spannung beim Abwarten der nächsten Aktion verschwindet. Der Zeitfaktor wird hier für die frühere Journalistin zum stilistischen Element, das sich nun sukzessive verändert. Wie sehr sich Olia Lialina der unaufhaltsamen Veränderung des Internets und mithin der eigenen Adaptationen bewusst ist, zeigt sich daran, dass sie unterschiedliche Versio-

³⁰ Ein wichtiger Aspekt ist der Zugang zum Quellcode. Zwar bekommt man alte Skripte auch in kompilierter Form häufig bedingt zum Laufen, aber Spezialfunktionalitäten - z.B. die Konvertierung oder Speicherung der erzeugten Daten in heutigen Formaten statt im softwareeigenen Datenformat - können nur angepasst werden, wenn der Quellcode vorhanden ist.

³¹ http://www.xcult.org/shrink/art/schwi_mo/schwi_mo_d.html [03.2010].

³² Das Problem der Abspielgeschwindigkeit wird vor allem im Desktop-Bereich bei der Wiedergabe von interaktiven CD-Roms und DVDs komplex, weil viele KünstlerInnen der ersten Generation die Angabe der fps (frames per second) vergessen oder absichtlich übertrieben hoch gesetzt haben: die Inhalte konnten nicht so schnell abgespielt werden. Im Bereich der Netzkunst zählt die Regulation der Abspielgeschwindigkeit zu den einfacheren Problemen, da sie nicht invasiv durch die Festlegung der Datenrate reguliert werden kann.

³³ <http://www.teleportacia.org/war> [03.2010].

nen dieser Arbeit im Internet zur Verfügung stellt.³⁴ Auch hat sie 2008 ihre **Agatha Appears** (1997) restaurieren lassen.³⁵ Geradezu messbar wird der Geschwindigkeitsanstieg bei dem Kult-Porno **Deep Throat** (1972), der 1996 vom **ASCII-Art-Ensemble**³⁶ als ASCII-Film ins Web gestellt wurde. Der ehemals ca. 90 Minuten lange Featurefilm dauert heute gerade mal eine knappe halbe Stunde.³⁷

3.2.2. Umzug auf eine neue Domain

Oft vernachlässigt wird nicht zuletzt der Umzug eines Netzkunstwerkes auf eine andere Domain. Künstlergruppen wie **Etoy**³⁸ und **Jodi**³⁹ führten bereits in den späten 1990er Jahren eindrücklich vor, dass die (ursprüngliche) URL nicht selten direkt zum Werk gehört.⁴⁰ Häufig sind sich die KünstlerInnen des Wertes einer bestimmten Domain nicht in vollem Umfang bewusst und müssen dann nachträglich mühsam die eigene Domain zurückkaufen. Während das Problem im Sammlungskontext und für Ausstellungen relativ einfach zu lösen ist,⁴¹ stellt dieser Aspekt vor allem für künstlerische Arbeiten, die sich in Privatbesitz befinden und primär durch das Internet besucht werden, ein durchaus ernst zu nehmendes Problem dar.

4. ERHALTUNG UND WIEDER-SPIELBARMACHUNG

Über all die Probleme, Gefahrenzonen und Alterungsprozesse dürfen die positiven Entwicklungen nicht übersehen werden. So tauchen in letzter Zeit vereinzelt immer mal wieder alte Netzkunstwerke oder künstlerische Websites auf, die zwischenzeitlich offline oder zumindest nicht direkt zugänglich waren. Exemplarisch sei die Aufschaltung des österreichischen Knotens von **The Thing**⁴² durch das Ludwig Boltzmann Institut Medien.Kunst.Forschung 2007/08 erwähnt.⁴³ Ein anderes Beispiel wäre die (Wieder-)Bereitstellung der World Artistic Property Organization-Website (WAPO) durch das Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) Karlsruhe im Sommer 2008.⁴⁴ Von solchen Wiederbelebungsaktionen profitieren vor allem künstlerische Websites, die in einem institutionell geförderten Werkverbund verankert sind. Zwar haben einige KünstlerInnen, die im Rahmen von Kollektivprojekten Netzarbeiten entwickelt haben, häufig selbst keinen Zugriff mehr auf die ursprüngliche Programmierung der Werke. Mitunter wurden die Werke direkt auf dem Institutionsrechner realisiert. Dafür ist die Wahrscheinlichkeit, in grossen Medienkusteinrichtungen alte Backups zu finden, statistisch höher als bei selbst-

³⁴ <http://myboyfriendcameback-fromth.ewar.ru> [03.2010].

³⁵ <http://www.incca.org/preservation/390-wysocka-e-agatha-re-appears-net-art-resoration-project.html> [03.2010].

³⁶ 1998 haben sich die Künstler und Programmierer Walter van der Cruijssen, Luka Frelj und Vuk Cosic in Amsterdam anlässlich eines Festivals zum **ASCII-Art-Ensemble** formiert. Die Gruppe gehört zu den bekanntesten Pionieren der Netzkunst. Vgl. <http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/aae.html> [03.2010].

³⁷ <http://www1.zkm.de/~wvdc/ascii/java> [03.2010].

³⁸ Seit 1994 existiert die Gruppe **etoy/etoy.CORPORATION** in unterschiedlichen Formationen. Zu den Gründungsmitgliedern haben Gino Esposito, Michel Zai, Daniel Udatny, Martin Kubli, Marky Goldstein (**etoy.GOLDSTEIN**), Fabio Gramazio (**etoy.GRAMAZIO**) und Hans Bernhard gehört (vgl. <http://www.etoy.com>)

³⁹ Joan Heemskerk, Dirk Paesmans, <http://www.jodi.org> [03.2010].

⁴⁰ eToys Inc. vs. etoy. first hearing in the case eToys Inc. vs. etoy, in: **etoy.HISTORY-FILE: 08-10-99**, URL: <http://history.etoy.com/stories/entries/38> [03.2010].

⁴¹ AktiveArchive hat daher in sein Konservierungs-, Archivierungs- und Wiedergabetool Netart Router extra eine eigene Nameserver-Funktionalität eingebaut.

⁴² <http://www.thing.at> [12.2008]

⁴³ <http://media.lbg.ac.at/de/content.php?iMenuID=94&iContentID=91> [03.2010].

⁴⁴ <http://salon-digital.zkm.de/~wapo/intro.htm> [03.2010]. Es bleibt zu hoffen, dass irgendwann der gesamte **Salon Digital** (1996/97, Walter van der Cruijssen, Christian Gosch, Jürgen Enge) wiederhergestellt wird, der als einer der ersten musealen Online-Kataloge zumindest im deutschsprachigen Raum gilt und in einem interaktiven Labyrinth Zugang zu einigen Werken im ZKM-Medienmuseums gewährt hat.

administrierten Webservern, wo die routinemässige Sicherung den Künstler(gruppe)n überlassen bleibt.

Neben der institutionell lancierten Wiederherstellung von Netzkunstwerken ist allgemein eine steigende Sensibilisierung für Fragen der Erhaltung des digitalen Kulturerbes festzustellen. So existieren heute für einfache Webinhalte ganz selbstverständlich Archivierungskonzepte und einige Richtlinien, wie sich der Umgang mit Netzkunstwerken erweitern lässt.⁴⁵ Dieser Trend wirkt sich merklich auch auf die KünstlerInnen aus, wie dies bereits am Beispiel von Olia Lialina skizziert wurde.⁴⁶

An der Schnittstelle zwischen Institution und Eigenengagement sei auch Reinhard Storz' Rettungsaktion für das Kollektivprojekt **The Ram Show**⁴⁷ (1999) angeführt. Der Kurator und Netzaktivist hat bereits 2004 die Programmierung des aufwändigen Netzkunstwerks zum Thema Erinnerung und Gedächtnis vollständig aktualisiert, nachdem die interaktive Navigation aufgrund modifizierter Browserfunktionalitäten unmöglich geworden war. Dabei wurde die ehemals HTML-basierte Programmierung in Flash nachgebildet, so dass das alte 'Look and Feel' sowie die ursprüngliche Sichtbarkeit zugänglich wurden.

Aus kunsthistorischer Sicht sind, wie am Beispiel von John Klima angedeutet, weiter auch alternative künstlerische Erhaltungsstrategien interessant, weil diese erneut Aufschluss über die Intention und die ästhetische Grundhaltung vermitteln. So lassen sich zumindest drei Strategien unterscheiden: Die erste Gruppe von KünstlerInnen versucht, durch regelmässige Sichtung, gezielte Updates und teils aufwändige Wiederherstellungsszenarios ihre Werke am Leben zu erhalten. Dabei nutzen sie die Gelegenheit eines Systemupdates auch, um ihre Werke ästhetisch zu aktualisieren. Diese Massnahmen, welche künstlerische Ansprüche einlösen, treffen bei RestauratorInnenen und KunsthistorikerInnen teilweise auf mässiges Verständnis, weil sie die historische Entwicklung der Werkgenese ein Stück weit einebnen. Nicht selten werden die neuen Werkversionen unter Beibehaltung des zumeist schon erfolgreichen Titels einfach weiter geführt. Eine andere Gruppe von KünstlerInnen betrachtet die technisch induzierte Degradation ihrer Werke als Lauf der Dinge und steht zum partiellen Verfall. Sie belässt die Werkversionen online und reiht so ihre Arbeiten in eine Tradition der approximativen Selbstauflösung des Kunstwerks ein, wie dies prominent beispielsweise Dieter Roth oder Damien Hirst praktizieren bzw. praktiziert haben. Wieder andere fürchten ein negatives Image durch den oberflächlichen Verbleib ausgebrauchter Netzkunstwerke und entfernen die entsprechenden Websites lieber gleich vom Netz. In Härtefällen verbleiben dann nur noch Screenshots oder sporadische Relikte in einem Internetarchiv wie etwa der «Waybackmachine», welche

⁴⁵ Während die Schweizerische Nationalbibliothek im Rahmen von **eHelvetica** Strategien zur Archivierung elektronischer Helvetica entwickelte (http://www.nb.admin.ch/slb/slb_professionnel/01693/index.html?lang=de [03.2010]), beschäftigt sich auch das Schweizerische Bundesarchiv (BAR) in dem Projekt ARELDA mit der digitalen Archivierung (<http://www.bar.admin.ch/themen/00772/index.html?lang=de> [03.2010]). Ansätze für digitale Langzeitarchivierung webbasierter Daten finden sich in: **nestor Handbuch. Eine kleine Enzyklopädie der digitalen Langzeitarchivierung.** Version 2.0, Boizenburg: vwh, 2009.

⁴⁶ <http://www.c3.hu/collection/agatha> [03.2010].

⁴⁷ <http://www.xcult.org/ateliers/ramshow/index.HTML> [03.2010]. Das Werk wurde in Zusammenarbeit mit Monica Studer und Christoph van den Berg und weiteren KünstlerInnen realisiert.

die visuelle Erinnerung durch automatisch gecrawlte, oft fragmentarische und statische Daten unterstützen.⁴⁸

4.1. ABSCHLUSSBEMERKUNG

Die dargelegten Betrachtungen sind primär kunsttechnologisch motiviert und zeigen Aspekte klassischer Schadensfälle an Netzkunstwerken und ihrer Ursachen auf. Diese prägen die Handhabung, Ausstellung und Erhaltung gewissermassen mit. Als Kernfrage bleibt dabei jeweils abzuwägen, wie viel Originalität ein technisch veraltetes Umfeld im aktuellen Tagesbetrieb verkräftet und wie sich das gewandelte Verständnis von Originalität, Authentizität und Werk auf die nachhaltige Bewahrung der Netzkunst auswirkt.⁴⁹ Diese Frage kann kaum von einer Disziplin allein beantwortet werden. Einerseits sind informatisches Detailwissen und medientechnische Expertisen gefordert, um die Schadensphänomene zu verstehen, korrekt zu erfassen und etwaige Stabilisierungs- oder Restaurierungsmassnahmen entwickeln zu können. Andererseits unterstützen kunstwissenschaftliche Betrachtungsformen ein grundlegendes Verständnis des künstlerischen Konzepts, der ästhetischen Ausrichtung und der historischen Kontextualisierung: Das Kunstwerk dokumentiert bestimmte künstlerische Strategien, deren Intention und Artikulationsform möglichst unbeschadet erhalten bleiben sollen. Schliesslich wird die Frage nach dem Werk auf materieller Ebene aus Sicht aktueller Konservierungs- und Restaurierungstheorien gestellt. Dabei tritt an die ehemalige Stelle der physischen Befundsicherung⁵⁰ die möglichst authentische Aufbewahrung von Medienobjekten, inklusive ihrer funktionalen Vernetzung im Systemumfeld. Renommierete internationale Forschungsprojekte legen zudem Künstlerinterviews als Planungsinstrument der präventiven Konservierung nahe.⁵¹ Längst ist die Künstlerbefragung auch in anderen Bereichen der Gegenwartskunst zum strategisch-methodischen Instrument avanciert;⁵² es vermittelt zwischen der Dokumentation und den geplanten Erhaltungsmassnahmen.⁵³

Die so garantierte Methodenvielfalt erlaubt es, Fehlstellen auf der Ebene digitaler Codierbarkeit neu zu werten. Abhängig vom informatischen Befund lassen sich Skalenübergänge mit epochalen Schwelensituationen in Verbindung bringen, ohne dass der digitale Code pauschal mit kulturellen Codes verknüpft werden muss. Intendiert ist eine kulturhistorisch medienarchäologische Sensibilisierung für technologische Frakturen, um so mittel- und längerfristige Konsequenzen für die Erhaltung von

⁴⁸ <http://www.archive.org/web/web.php> [03.2010].

⁴⁹ Vgl. hierzu z.B. Pip Laurenson, «Authenticity, Change and Loss in the Conservation of Time-Based Media Installations», in: <http://www.tate.org.uk/research/tateresearch/tatepapers/06autumn/laurenson.htm> [03.2010].

Howard Besser and Mona Jimenez propagieren gar den Begriff der «complex media», um die gattungsübergreifend auftretende Problematik zu fassen.

⁵⁰ Ulrich Schiessl, «Materielle Befundsicherung an Skulptur und Malerei», in: Hans Belting et al. (Hrsg.), *Kunstgeschichte. Eine Einführung*, Berlin: Dietrich Reimer, 1985, S.58f.

⁵¹ Richard Rinehart, *Preserving the Rhizome ArtBase*, New York, 2002: <http://rhizome.org/artbase/report.htm> [03.2010]. Auch in der Tate Modern finden sich entsprechende Ansätze, die sogar im Web zugänglich sind.

⁵² Was die kunstwissenschaftliche Stellung des Künstlerinterviews anbelangt, vgl. z.B. Christoph Lichtin, *Das Künstlerinterview: Analyse eines Kunstprodukts*, Bern: Lang, 2004.

⁵³ Vgl. Erich Gantzert-Castrillo, *Archiv für Techniken und Arbeitsmaterialien zeitgenössischer Künstler*, Wiesbaden, 1968/79 sowie diverse EU- und Forschungsprojekte wie z.B. des International Network for the Conservation of Contemporary Art INCA (<http://www.incca.nl> [03.2010]) oder *Inside Installation* (<http://www.inside-installations.org> [03.2010]).

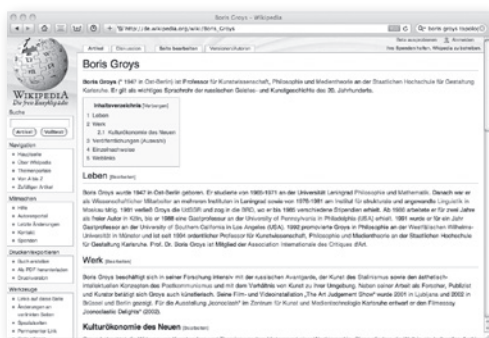
⁵⁴ Inke Arns, «Unformatierter ASCII-Text sieht ziemlich gut aus – Die Geburt der Netzkunst aus dem Geiste des Unfalls», in: Thomas Wulffen (Hrsg.), *Der gerissene Faden. Nichtlineare Techniken der Kunst. Kunstforum International*, Bd. 155, Juni/Juli 2001, S.236-241.

⁵⁵ Reinhard Storz, *Cargo Cult im Cyberspace*, Jodi – Laborieren am Quellcode, 2002, in: <http://www.xcult.ch/texte/rest/jodi.html> [03.2010].

Netzkunst und digitalen Artefakten abzuschätzen. Geforscht wird zudem an der praktische Implementierung von Nachhaltigkeit in einem Feld unaufhaltsamer (digitaler) Veränderungen. Neben der Frage nach dem Verständnis von Authentizität bleibt beispielsweise zu klären, wie künftig historisch informierte Aufführungspraktiken aussehen werden oder wie anpassungsfähig und mithin zeitlos Netzkunstwerke tatsächlich sind. Im Rekurs auf aktuelle Datenquellen erneuern sich zwar viele Arbeiten anscheinend permanent selbst. Allerdings schreiben sich auch hier historische Parameter ein, die die Werke einer bestimmten Zeit, Geisteshaltung und eben auch bestimmten technologischen Standards zuordnen. Hinzu kommt, dass diverse Netzkunstwerke, wie Inke Arns bereits früher erläutert hat, mit dem spielen, «was normalerweise als technische Disfunktion unterdrückt wird». Die Autorin führt weiter aus, dass die medialen Störungen in der Kommunikation zwischen Maschinen von Netzkunstwerken immer schon radikal dekonstruiert und ästhetisch überformt sichtbar gemacht werde.⁵⁴ Ganz ähnlich hat auch Reinhard Storz mit Blick auf Arbeiten wie **OSS** (1999) festgestellt, dass die Künstlergruppe Jodi in der scheinbar starren Befehlssprache kommerzieller Software produktive Fehlfunktionen aufspürten und dabei Effekte erzielten, «die andere auch mal als Defekte missverstehen.»⁵⁵ So verleihen ambivalente Tendenzen wie das Moment veraltender Aktualität oder fragiler Stabilität der Netzkunst an der Demarkationslinie medialer Brüche einen ganz besonderen Charme.

TABEA LURK

studierte Kunstwissenschaft und Medientheorie an der Staatlichen Hochschule für Gestaltung in Karlsruhe; Volontariat am Zentrum für Kunst und Medientechnologie ZKM Karlsruhe; seit Sept. 2006 wissenschaftliche Mitarbeiterin bei AktiveArchive in Bern und seit Mai 2008 Leitung des ArtLab der Konservierung und Restaurierung der HKB - Hochschule der Künste Bern. Tabea Lurks Forschungsschwerpunkt liegt bei der Medienkunst und der Erhaltung digitaler Medienkunstwerke.
<http://www.aktivearchive.ch> [03.2010].



**SIMON GRAND
ÖKONOMIEN DER KUNST – HERAUSFORDERUNGEN & STRATEGIEN
EINER GALERIE FÜR NETZBASIERTE KUNST**

AUSGEHEND VON BORIS GROYS' THESE, WONACH KUNST EIN WIRTSCHAFTSZWEIG SEI, LÄSST SIE SICH BESCHREIBEN ALS FELD FÜR ÖKONOMISCHE STRATEGIEN. ENTLANG VON SCHLÜSSELBEGRIFFEN WIE «ANERKENNUNG», «INNOVATION», «SELEKTION» ODER «WETTBEWERB» LEGT SIMON GRAND DAR, DASS EIN ÖKONOMISCH ERFOLGREICHES UNTERNEHMEN IM KONTEXT DER KUNST «SOVERÄNE ENTSCHEIDUNGEN» TREFFEN MÜSSE. ES SIND GLAUBWÜRDIGE BEHAUPTUNGEN, DIE EINEM WERK DEN STATUS VON RELEVANTER KUNST VERMITTELN, WOBEI DER VERKAUF DIESES WERKS DIE BEHAUPTUNG EBENSO ZU STÜTZEN VERMAG WIE DIE FACHLICHE ANERKENNUNG DERER, DIE SIE FORMULIEREN. DER TEXT, IN DER ERSTEN PHASE DES FORSCHUNGSPROJEKTS FORMULIERT, PROVOZIERT FRAGEN ZUR POSITIONIERUNG EINES WIRTSCHAFTSUNTERNEHMENS IM BEREICH NETZBASIERTER KUNST. ZUDEM BIETET DIE ARGUMENTATION KÜNSTLERINNEN ZAHLREICHE ANHALTSPUNKTE, UM IHR VERHÄLTNIS ZUM KUNSTMARKT ZU ÜBERPRÜFEN.

1. AUSGANGSLAGE: ÖKONOMIEN DER KUNST

«Die Kunst ist primär ein Wirtschaftszweig. Die Aufgabe der Kunst besteht in Produktion, Verbreitung und Verkauf von Kunstwerken.»¹ Mit dieser Bestimmung wird die Kunst zu einem Gegenstand der Ökonomie und zu einem Feld für unternehmerische Strategien. Die zentrale Herausforderung für jeden Akteur in diesem Kontext ist es, die verschiedenen ökonomischen Herausforderungen zu sehen und sie für die eigenen Strategien zu nutzen. Es gilt, die Vielfalt und Heterogenität der Ökonomien einzubeziehen, die für die Bewertung und Umwertung von Kunstwerken wesentlich sind.

Es handelt sich erstens um eine Ökonomie des Marktes. Es ist wichtig zu verstehen, wie sich Angebot und Nachfrage nach einem Kunstwerk formieren. Zugleich stellt sich die Frage nach den Grenzen des jeweils relevanten Marktes, denn die Kunst bildet nicht einen Markt, sondern formiert sich aus einer Vielzahl unterschiedlicher, sich überlagernder und miteinander interagierender Märkte: für Pop-Art und Minimalismus, für Malerei und Installationen, für grosse und kleine Kunstwerke, für Originale und Serien. Mit dieser Ökonomie beschäftigt sich die Wettbewerbsstrategie: Es geht darum, konkret zu entscheiden, ob man einen grossen oder einen kleinen, einen umkämpften oder einen vernachlässigten, einen gesättigten oder einen dynamischen Markt adressieren und wie man sich darin genau positionieren will.

Zweitens geht es um eine Ökonomie des Neuen, also um die Frage, ob es um etablierte und eingeordnete, archivierte und dokumentierte Kunstwerke geht oder darum, neue Arbeiten (die zunächst immer Behauptung sind) als Kunstwerke zu etablieren, zu bewerten und zu positionieren. Dabei geht es immer um die Frage, ob ein neues Kunstwerk versucht, sich in einem bestehenden Markt zu behaupten, oder ob sich mit dem Kunstwerk ein neuer Markt schaffen lässt. Mit dieser Ökonomie beschäftigt sich die Innovationsstrategie, die konkrete Entscheidungen fordert, ob eine fokussierte oder eine radikale Neuerung, eine modulare oder eine architektonale Innovation, eine technologische oder eine kulturelle Veränderung angepeilt wird und wie genau diese Innovationsstrategie verwirklicht werden soll.

Drittens geht es um eine Ökonomie der Anerkennung, Ein Kunstwerk darf nicht nur eine Behauptung bleiben, sondern es muss in einem Kunstmarkt als Kunstwerk Anerkennung finden, indem es tatsächlich gezeigt, bewertet, versteigert oder gekauft wird. Es ist natürlich sehr wichtig zu beurteilen, wessen Anerkennung man sucht: jene von Insidern oder von der Öffentlichkeit, von Privatsammlern oder von Museen, von Künstlerkollegen oder Kritikern. Mit dieser Ökonomie beschäftigt sich die Legitimationsstrategie, welche die Behauptungen, die mit jedem Kunstwerk verbunden sind, in geglaubte und geteilte, selbstverständliche und nicht hinterfragte Realitäten übersetzt und transfor-

¹ Boris Groys, *Über das Neue. Versuch einer Kulturökonomie*, Wien: Hanser, 1992, S.9.

miert, wobei zu bedenken ist, dass die gezielte Herstellung von Anerkennung auch ihr Gegenteil bewirken kann.

Es gibt eine Vielzahl anderer Ökonomien. Die drei hier skizzierten Ökonomien und die entsprechenden Strategien sind aber in jedem Fall und insbesondere für den Kontext der Kunst sehr wichtig. Es fragt sich, ob ein Akteur sich mit diesen Ökonomien und den damit verbundenen Strategien explizit beschäftigen will oder nicht. Was in jedem Fall zählt, sind die konkret verwirklichten Muster von Produktion, Distribution und Verkauf und die tatsächlich erzielten Ergebnisse auf dem Kunstmarkt. Relevant ist die mit diesen Mustern verbundene Wahrnehmung der jeweils eigenen künstlerischen Position, der Vergleich mit anderen Künstlern innerhalb und ausserhalb des eigenen Marktes, Fragen der Innovativität und Neuartigkeit der eigenen Werke oder der spezifischen Präsenz und Relevanz in verschiedenen Feldern des Kunstsystems.

2. GRENZZIEHUNG: DAS EIGENE DER KUNST

Jedes Objekt und jede Ware kann ein Kunstwerk sein, ist es aber nicht automatisch. Entsprechend «[...] ist es leicht zu behaupten, dass das Kunstwerk eine Ware ist. Viel schwieriger aber ist zu bestimmen, welche Waren Kunstwerke sind»². Die Behauptung, wonach eine Malerei, eine Installation oder eine Performance Kunst sei, lebt also davon, dass man andere davon überzeugen kann, dass dem so sei. Wenn jemand für ein Kunstwerk Geld ausgibt, ist dies eine der greifbarsten Bestätigungen dafür, dass ein Objekt, zumindest für diese Person, einen Wert als Kunstwerk hat. Natürlich sind neben dem Kaufakt auch weitere Aktionen und Transaktionen in diesem Prozess der Bestätigung von Kunst als Kunst wichtig: Ausstellungen, die Aufnahme in eine Galerie, der Einbezug in die Kunstkritik und Kunstgeschichte.

Diese Betrachtungsweise hat eine wesentliche Konsequenz für unsere Perspektive auf Kunst und ihre Kreation: «Die Kreation besteht aus zwei Operationen – Produktion und Selektion. [...] Der Akt der Kreation ist primär ein Akt der Selektion.»³ Durch die Selektion von Objekten als Kunstwerke, durch den Käufer, den Sammler, das Museum, die Galerie, wird Kunst zu Kunst und bleibt es auch. Natürlich ist dabei die Selektion des Künstlers selber wesentlich, der künstlerische Kurationsprozess ist in diesem Sinn selber ein Prozess der Auswahl und Bewertung, Kontextualisierung und Umwertung, Interpretation und Übersetzung. Die Ökonomien der Kunst und die mit ihnen verbundenen Strategien sind mögliche Sichtweisen darauf, wie die Selektion stattfinden kann und stattfinden wird. Das Paradigma des Marktgeschehens verschiebt sich dabei von einer Produktionssicht auf eine Konsumsicht.

Es ist also entscheidend, sich mit den konkreten Konsumbedingungen und Konsumgewohnheiten der be-

² Boris Groys, *Topologie der Kunst*, Wien: Hanser, 2003, S.9.

³ Ebenda, S.11.

teiligten Akteure auf dem konkret relevanten Kunstmarkt auseinandersetzen. Wie wird ein bestimmtes Kunstwerk konsumiert, wie wird es gekauft? Aus dieser Perspektive sind Kunstwerke und künstlerische Strategien daraufhin zu befragen, wie sie die Konsumenten und Sammler, die Händler und Aussteller in das Ereignishafte eines Kunstwerkes einbeziehen, in Entwicklung und Prozess, Herstellung und Erhaltung. In allen diesen Aktivitäten finden Selektionen und Bewertungen, Entscheidungen und Gewichtungen statt, die sich auf die erfolgreiche Übersetzung von Objekten in Kunstwerke auswirken. Letztendlich hat dabei «[...] jedes gesellschaftlich etablierte Selektionsverfahren einen Namen»⁴, den Namen eines Künstlers oder eines Ausstellungsmachers, eines Sammlers oder eines Kritikers.

Die verschiedenen Selektionsverfahren, die Bewertungsstrategien und die unterschiedlichen Konsumerfahrungen stehen untereinander in Konkurrenz, und zwar einerseits innerhalb eines bestimmten Marktes, andererseits zwischen Märkten innerhalb des Kunstsystems. Die zentrale und fundamentale Frage ist, welche Selektionen und Strategien sich im Wettbewerb um Legitimität, Aufmerksamkeit, Wertschätzung und Finanzressourcen in einer bestimmten Situation und über die Zeit durchsetzen und etablieren können. Marcel Duchamps Readymades sind nichts anderes als die allgemeine Beschreibung dieser Umwertungsstrategien von einem Objekt zu einem Kunstwerk. Entsprechend ist es nicht erstaunlich, dass dieses Verfahren eine so zentrale Bedeutung erlangte.⁵ Allerdings ist dieses Verfahren für jeden einzelnen Fall und in jeder Situation neu zu bestimmen.

Eine zentrale Eigenheit von Märkten für Kunstwerke ist, dass sie sich zu einem relevanten Teil auf Unikate beziehen oder auf limitierte Serien. Das bedeutet aus ökonomischer Sicht, dass eigentlich das Angebot den Preis diktiert, aber nur, wenn eine entsprechende Nachfrage besteht. Jedes Kunstwerk ist in diesem Sinn eine Setzung auf der Suche nach einem Markt. Die jeweiligen Behauptungen und Selektionen können aber auch dazu dienen, einen neuen Markt zu etablieren. Kunstsammler und Ausstellungsmacher, Konsumenten und Kritiker formieren aus diesen extrem fragmentierten Konstellationen Bündelungen von jeweils vergleichbaren Kunstwerken und Selektionsverfahren. Die Vergleichbarkeit ist nicht einfach gegeben, sondern muss hergestellt werden durch die Definition von entsprechenden Kategorien und Beziehungen.

3. STRATEGIEN: SOUVERÄNE ENTSCHEIDUNGEN

Aus dem bisher Gesagten ist zu schliessen, dass jede künstlerische Behauptung, jede Herstellung von Vergleichbarkeit, jede Konkurrenzkonstellation, jede Setzung von Märkten, jede Differenzierung und Abgrenzung kontingent und von den involvierten Akteuren hergestellt und etabliert sind. Das bedeutet, dass es ebenso andere

⁴ Ebenda, S.15.

⁵ Vgl. dazu im Groys, *Über das Neue* (wie Anm. 1).

⁶ Boris Groys, *Topologie der Kunst* (wie Anm. 2), S.17.

Behauptungen, Abgrenzungen, Vergleichbarkeiten und Setzungen sein könnten. Letztendlich sind es souveräne Entscheidungen im eigentlichen Wortsinn, die allein die mit dieser Kontingenz verbundenen Unsicherheiten und Ambiguitäten reduzieren können. Jeder Künstler und «[...] Autor trifft souveräne Entscheidungen, aber gerade weil sie souverän sind, können sie nicht gerechtfertigt, begründet oder verteidigt werden. Sie können nur gefallen oder nicht gefallen. Das Schicksal des Autors besteht darin, gefallen zu müssen, um zu überleben.»⁶ Wer Aufmerksamkeit und Zahlungsbereitschaft generiert, hat eine konkret greifbare Bestätigung, dass er oder sie gefällt.

Zugleich muss auch jeder Sammler und Galerist, Ausstellungsmacher und Kritiker seine souveränen Entscheidungen treffen. Das bedeutet, dass «[...] die Souveränität des Künstlers unmittelbar, ohne jede Vermittlung und Institutionalisierung, mit der Souveränität des Zuschauers konfrontiert [...]» wird.⁷ Deshalb ist die Kunst in so ausgeprägter Form selbstreferenziell. Ihr System stabilisiert Selektionsmechanismen, es bevorzugt einzelne Wertungsstrategien und verwirft gewisse Behauptungen als nicht relevant oder unattraktiv. Dabei spielen Inszenierungen eine ganz zentrale Rolle. Sie schaffen Kontexte, in denen Konkurrenz und Vergleichsdynamik, Behauptung und Wertung, Selektion und Ausgrenzung stattfinden können. Dafür eignen sich Messen, Ausstellungen, Biennalen oder ähnliche Anlässe: «Damit der souveräne Autor seine auktorialen Entscheidungen nicht nur vollziehen, sondern auch manifestieren kann, braucht er einen Ort.»⁸ Seine Entscheidungen sind inhärent unsicher und kontrovers. Entsprechend etablieren sich unterschiedliche Agenten, die proaktiv versuchen, Unsicherheiten zu reduzieren, Kontroversen zu beeinflussen und Kontingenzen zu stabilisieren. Galeristen leisten genau diese Arbeit und tragen so zur Wertschöpfung bei für ihre Sammler, für Ausstellungsmacher, Publikum, Kritiker und deren Leser, Künstler und Kollegen. Dadurch entsteht ein komplexes System von Querverweisen, Bedeutungszuschreibungen und Investitionsentscheidungen, die sich zu stabilen kollektiven Vorstellungen und Erwartungen verdichten und so einzelne Märkte und relative Positionen festschreiben, die zugleich aber immer durch Innovationen oder Umwertungen, also neue Readymades, hinterfragt und über die Zeit dekonstruiert werden können. Was sich letztendlich durchsetzt im Wettbewerb, ist offen, sicher ist nur: es wird sich etwas durchsetzen.

In diesem Prozess etabliert sich ein spannendes Paradox: Weil sich aufgrund der oben beschriebenen Wettbewerbsdynamik in der Kunst zwangsläufig immer wieder neue Bewertungen und Positionen durchsetzen, entsteht der Verdacht, dass dafür bestimmte Akteure zuständig oder bestimmte Fähigkeiten erforderlich sind.⁹ Wer erfolgreich ist, scheint eine spezifische Fähigkeit zu haben, die ihn oder sie erfolgreich macht. Entsprechend wird hinter und unter der Oberfläche des Kunstsystems eine ge-

⁷ Ebenda, S. 21.

⁸ Ebenda, S. 22.

⁹ Für eine detaillierte medien-theoretische Analyse des Verdachts vgl. Boris Groys, *Unter Verdacht. Eine Phänomenologie der Medien*, Wien: Hanser, 2009.

staltende Kraft vermutet, bestehend aus einflussreichen Akteuren, die über diese Prozesse verfügen und sie für die eigenen Strategien furchtbar machen. Dabei ist jeweils ex post klar, wer sich durchgesetzt hat, im Nachhinein wissen wir, dass jemand erfolgreich ist; ex ante ist der Erfolg aber nicht garantiert, also nicht durch gewisse Strategien und Interventionen, Manipulationen und Positionen sicherzustellen. Erwartungsbildungen sind entsprechend in jeder Wettbewerbsdynamik zentral.

4. UNTERNEHMERISCHE KONSEQUENZEN FÜR EINE GALERIE FÜR NETZBASIERTE KUNST:

Was heisst das für den Aufbau einer Galerie im Kontext Internet? Hier sind ein paar mögliche Schlussfolgerungen für das weitere Vorgehen beim Galerieaufbau¹⁰:

Erstens muss diese Galerie als ein Akteur im Kunstsystem für sich gewisse fundamentale Setzungen und Festlegungen machen, die souverän sind, die also nicht abschliessend fundiert und begründet werden können: Was ist der Fokus bezüglich Markt und Wertschöpfung? Die Galerie ist konfrontiert mit der Tatsache, dass es so etwas wie eine Galerie für netzbasierte Kunst braucht, es diese aber nicht gibt. Das ist eine Chance und eine Herausforderung zugleich, ist doch zuerst genau zu bestimmen, was das Konzept einer solchen Galerie einschliessen kann. Die Selektionsstrategie der Galerie muss zuerst etabliert und zu einem Namen gemacht werden.

Zweitens tritt diese Galerie mit Künstlern und Sammlern, mit Ausstellungsmachern und Kritikern in einen Austausch, welche ihrerseits genauso fundamentale Setzungen und Festlegungen machen, die auch nicht abschliessend fundiert und begründet werden können. Auch diese anderen Akteure interessieren sich für die Kommerzialisierung netzbasierter Kunst. Sie haben dazu aber kontroverse Vorstellungen und heterogene Erwartungen. Die Galerie muss ihren Fokus mit und gegen diese Erwartungen attraktiv machen.

Drittens stellt sich für die Galerie die Frage, wie sie die Ökonomien des Marktes, des Neuen, der Aufmerksamkeit etc. aufgrund des definierten Fokus sieht und was daraus für die Wettbewerbs-, Innovations- und Legitimitätsstrategie folgt: Was will die Galerie erreichen, wie manifestiert sich das? Inwieweit richtet sich die Galerie an bestehenden Märkten und Ökonomien aus oder wie will sie einen eigenen Markt mit eigener Ökonomie schaffen? Diese souveräne Entscheidung wird die Selektionsstrategie der Galerie und so ihre Attraktivität und Relevanz im Kunstsystem bestimmen. In diesem Kontext sind die potenziellen und aktuell identifizierten Zahlungsbereitschaften zentral.

Viertens muss sich die Galerie intensiv mit den Konsum- und Selektionsbedingungen im eigenen Kon-

¹⁰ Die Gründung einer kommerziell agierenden Galerie für netzbasierte Kunst war der Ausgangspunkt des Forschungsprojekts *Owning Online Art*.

text auseinandersetzen und die Selektionsmuster bestimmen, die für das eigene Tun wichtig sein sollen. Diese Selektionsmuster sind nicht allgemein zu bestimmen, sondern manifestieren sich in konkreten und spezifischen Handlungen und Setzungen: Welche Künstler werden durch die Galerie vertreten, welche Kunstwerke ausgewählt, welche Konsumenten und Investoren adressiert, welche Preise definiert? Bei der Etablierung eines neuen Galerietypus in einem neuen Markt gibt es keine Alternative zu souveränen Entscheidungen und autonomen Behauptungen. Sie bilden den Kontext für alles Weitere.

Fünftens kann ex ante nicht klar gesagt werden, ob der definierte Fokus und die damit verbundenen Selektionsstrategien attraktiv genug sind, um Aufmerksamkeit zu gewinnen. Umso konkreter müssen proaktiv Behauptungen und Setzungen gemacht und überprüft werden. Können sie Kaufentscheidungen herbeiführen und so einen Namen etablieren? Eigene Referenzen und Bewertungen sind im Zusammenspiel mit den Künstlern und Käufern zu schärfen. Auf der einen Seite sind dabei die frühen Setzungen wesentlich, weil sie den Kontext für die weitere Entwicklung bilden, auf der anderen Seite braucht es aber auch erste Erfahrungen und Reaktionen, um unter Unsicherheit ex ante etwas über die Konkurrenzdynamik zu erfahren.

DR. SIMON GRAND

ist Ökonom und Unternehmer; Gründer und akademischer Direktor, RISE Management Research, Universität St. Gallen HSG; wissenschaftlicher Mitarbeiter im Institut für Design- und Kunstforschung, FHNW Hochschule für Gestaltung und Kunst in Basel; Forschungs-, Publikations-, Beratungs-, Unterrichts- und Vortragstätigkeit in den Bereichen Unternehmertum, Management, Strategie, Innovation und Designforschung.
<http://www.rise.ch> [03.2010]



**FELIX STALDER
EIGENTUM, BESITZ UND FREIE GÜTER: SOZIALE
BEZIEHUNGEN ALS KERN EINER NEUEN ÖKONOMIE
IMMATERIELLER KULTUR?**

FELIX STALDER BESCHÄFTIGT SICH MIT GRUNDTHESEN ZUR ÖKONOMIE FREIER IMMATERIELLER GÜTER, WIE SIE IM BEREICH DER FREIEN UND OPEN SOURCE SOFTWARE, ABER AUCH IN ANDEREN GEBIETEN DER DIGITALEN WISSENS-, KULTUR- UND KUNSTPRODUKTION AUFTAUCHEN. DER AUTOR GEHT DER FRAGE NACH, WAS «EIGENTUM» UND «BESITZ» ÜBERHAUPT BEDEUTEN IN EINEM KONTEXT, IN DEM IHR ZENTRALES DEFINITIONSMERKMAL, DIE EXKLUSIVE VERFÜGUNGSGEWALT, NICHT GEGEBEN IST. DER SKIZZIERTER ÜBERBLICK ÜBER BEREITS BESTEHENDE ÖKONOMISCHE MODELLE AUF DER GRUNDLAGE FREI ZUGÄNGLICHER GÜTER GEHT DAVON AUS, DASS SICH DIE BEDINGUNGEN FÜR DIE HERSTELLUNG UND NUTZUNG DIGITALER GÜTER DEUTLICH VON JENEN MATERIELLER GÜTER UNTERSCHIEDET. EIGENTUM UND ÖKONOMIE SIND DESWEGEN KEINESWEGS AUSSER KRAFT GESETZT. VIELMEHR VERÄNDERN SICH DIE MIT DIESEN BEGRIFFEN VERBUNDENEN KONZEPTE UND PRAKTIKEN.

1. EINFÜHRUNG

Der vorliegende Beitrag befasst sich mit Phänomenen und Praktiken ausserhalb der bildenden Kunst. Während sich das Feld der Kunst erst allmählich mit der Ökonomie freier Güter zu beschäftigen beginnt und Netzkunst, nach einer kurzen Blütezeit gegen Ende der 1990er Jahre¹ heute ein Nischendasein führt, haben sich andere Bereiche der digitalen Kultur und Wirtschaft weit entwickelt. Das bedeutet nicht, dass die dortigen Erfahrungen und Fallbeispiele eine Art «Avant-garde» darstellen, deren Vorbild andere Bereiche folgen müssten. Ganz im Gegenteil: Bereits ein knapper Überblick vermag zu zeigen, dass die entwickelten Modelle kontextabhängig sind und sich auch in vermeintlich einheitlichen Gebieten, etwa der Freien und Open Source Software (FOSS), deutlich voneinander unterscheiden. Grosse, Industrierelevante Softwareprojekte – etwa der Webserver Apache – sind ganz anders strukturiert als Künstlerzentrierte Projekte – etwa die Musiksoftware PureData (PD). Es kann hier folglich nicht darum gehen, von kunstfernen Projekten direkte Schlüsse auf künstlerische Projekte zu ziehen, sondern darum, den bereits vorliegenden Erfahrungsschatz in die Kunstinterne Diskussion einzubringen. Was davon relevant ist, können nur die einzelnen Akteure des Kunstbetriebs, im Hinblick auf ihre eigene aktuelle Praxis, bestimmen. Es geht also mehr darum, Reibung zu erzeugen als fertige Rezepte anzubieten.

2. EIGENTUM AN FREIEN GÜTERN

Unter der Voraussetzung des freien Zugangs zu und der freien Nutzung von immateriellen Gütern verliert der Begriff des Eigentums sein zentrales Definitionsmerkmal, die exklusive Verfügungsgewalt, und wird damit problematisch. Unter «Eigentum» versteht man konventionell «die rechtliche Zuordnung einer beweglichen oder unbeweglichen Sache zu einer natürlichen oder juristischen Person im Sinne eines umfassenden und gegenüber jedermann wirkenden, so genannten absoluten Besitz-, Verfügungs- und Nutzungsrechts.»² Eigentum entsteht also auf Basis eines Rechtstitels, der die spezifischen Bedingungen der exklusiven Verfügungsgewalt über eine Sache definiert. In diesem Sinne gibt es im Wesentlichen drei Typen des Eigentums an immateriellen Dingen, abhängig davon, auf welchem Rechtstitel es beruht.³

2.1. URHEBERRECHTLICH GESCHÜTZTE WERKE

Werke sind gemäss schweizerischem Urheberrecht «geistige Schöpfungen der Literatur und Kunst, die individuellen Charakter haben». Das Urheberrechtsgesetz verleiht dem Urheber, der «natürliche[n] Person, die das Werk geschaffen hat», das «ausschliessliche Recht zu bestimmen, ob, wann und wie das Werk verwendet wird». Dieses Recht ist übertragbar, und die Übertragbarkeit der Nutzungsrech-

¹ Eine zeitnahe Bestandesaufnahme der «heroischen» Phase der Netzkunst liefert Tilman Baumgärtel, [net.art]. Materialien zur Netzkunst. Nürnberg: Verlag für moderne Kunst, 1999.

² <http://de.wikipedia.org/wiki/Eigentum> [12.2008].

³ Streng genommen gibt es noch weitere, etwa rechtlich geschützte geografische Herkunftsangaben und Ursprungsbezeichnungen, die in diesem Kontext aber vernachlässigt werden können.

te bildet die Voraussetzung für die Warenförmigkeit immaterieller Güter. Das Urheberrecht garantiert den Eigentumscharakter des Werkes bis 75 Jahre nach dem Tod des Urhebers. Nach dieser Zeit löst sich das Eigentum am Werk auf und es wird gemeinfrei (davon bleiben die einzelnen, materiellen Kopien natürlich unberührt). Solange eindeutig festzulegen ist, wer Urheber eines Werkes ist und wie genau das Werk begrenzt ist (das heisst, wie es sich von anderen Werken abgrenzt) bietet das Urheberrecht eine relativ kohärente Grundlage, um Eigentumsansprüche an Werken festzulegen (sie im Konfliktfall geltend zu machen ist natürlich eine andere Sache). Es scheint allerdings heute im digitalen Kontext an seine Grenzen zu stossen. Zum einen weitet sich sein Geltungsbereich zunehmend aus, zum anderen machen die neuen Möglichkeiten zur Werkbearbeitung und Distribution die Durchsetzung der exklusiven Rechte immer schwieriger. Aktuelle, weit verbreitete Kulturpraktiken (Appropriation, Remixing, Transformation) können vom Urheberrecht nur schlecht gefasst werden. Als Konsequenz wird es bei vielen Werken immer schwieriger, die Urheberschaft und/oder die Grenzen eines Werkes genau zu bestimmen. Um von den neuen Möglichkeiten der Kooperation und Distribution besser Gebrauch machen zu können, werden heute vielfach so genannte freie Lizenzen eingesetzt, die die exklusive Kontrolle über die Werknutzung in ihr Gegenteil verkehren: in die Garantie der mehr oder weniger freien Nutzung. De facto ist damit die Warenförmigkeit der Werke zumindest teilweise aufgehoben (aber nicht die ökonomische Wertschöpfung, die auf solchen Werken aufbauen kann).

2.2. PATENTRECHTLICH GESCHÜTZTE ERFINDUNGEN

Das Patentrecht garantiert exklusive Nutzungsrechte für Erfindungen, die «die Voraussetzungen der Neuheit, der gewerblichen Anwendbarkeit und des nicht Naheliegens [...] erfüllen».⁴ Da das Kriterium der gewerblichen Nutzung für die Vergabe eines Patents von zentraler Bedeutung ist, spielen Patente in der Kulturökonomie so gut wie keine Rolle. Die Ausweitung der Patentierbarkeit, insbesondere in Richtung Softwarepatente (aktuell nur in den USA), schafft zwar eine neue Grauzone mit für die freie Software negativen Dynamiken,⁵ aber im Kulturbereich wurde dies bisher noch kaum relevant.⁶

2.3. MARKENRECHTLICH GESCHÜTZTE PRODUKTNAMEN / -ZEICHEN

«Eine Marke im rechtlichen Sinn ist ein geschütztes Kennzeichen, mit dem ein Unternehmen seine Waren oder Dienstleistungen von solchen anderer Unternehmen unterscheidet. [...] Markeninhaber haben [...] das ausschliessliche Recht, ihre Marke zur Kennzeichnung von Waren und Dienstleistungen zu gebrauchen und darüber zu verfügen (z.B. Lizenzen zu erteilen). Sie können Dritten verbieten, ein identisches oder ähnliches Zeichen für gleiche oder gleichartige Waren oder Dienstleistungen zu

⁴ <http://www.patentlaw.ch> [12.2008].

⁵ Andreas Wiebe, «Patentschutz und Softwareentwicklung – ein unüberbrückbarer Gegensatz?», in: Bernd Lutterbeck, Rolf A. Gehring (Hrsg.), **Open Source Jahrbuch 2004: Zwischen Softwareentwicklung und Gesellschaftsmodell**, Berlin: Lehmanns Media, 2004.

⁶ Patentierbarkeit wird im Kulturbereich insofern relevant, als es aufgrund bestehender Patente im Audio- und Videobereich freie Softwareprojekte an Grenzen stossen und deshalb viele KünstlerInnen mit proprietären Produkten arbeiten. Den wenigsten ist dieser Zusammenhang bewusst.

verwenden.»⁷ Der Markenschutz gilt zehn Jahre, kann aber beliebig oft verlängert werden. Er verfällt, wenn die Marke nicht mehr genutzt wird oder zum generischen Begriff «verkommt» (z.B. «Bos-titch»).

Im Bereich der Open Source Software spielt der Markenschutz eine zunehmend wichtige Rolle. Er erlaubt den Inhabern des Rechtstitels, eine gewisse Kontrolle über den frei verfügbaren Code auszuüben, indem zwischen offiziellen, unter dem Markennamen veröffentlichten und inoffiziellen, unter anderem Namen veröffentlichten Versionen unterschieden wird. Der Begriff «Open Source» selbst ist markenrechtlich geschützt und gilt nur für den unter einer von der Open Source Initiative anerkannten Lizenz veröffentlichten Code.⁸ Die mit der Kontrolle des Markennamens einhergehende Einschränkung der Nutzung des Codes kann zu Problemen führen. So erlauben etwa die Mozilla Corporation, dass Softwaredistributionen nur das offizielle binary Paket (Objektcode) unter dem geschützten Namen «Firefox» vertreiben dürfen. Wer den Source Code selbst kompilieren und dann diese Version vertreiben will, darf das zwar (es handelt sich schliesslich um Freie Software), aber eben nicht unter dem Namen «Firefox». Die Softwaredistribution Debian sah sich deshalb genötigt, ihre Version des Browsers in «Iceweasel» umzubenennen. Die Mozilla Corporation will damit verhindern, «dass möglicherweise fehlerhafte Versionen ihrer Programme den guten Namen der Mozilla-Produkte beflecken».⁹

Das Markenrecht, das im Kern auf die klare Abgrenzung ähnlicher Produkte zielt, spielte im Kulturbereich lange Zeit insofern nur eine negative Rolle, als KünstlerInnen, die mit markenrechtlich geschützten Symbolen arbeiten, von den Markeninhabern mit Klagen bedroht wurden. Ein frühes Beispiel ist etwa die legendäre Schweizer Punk Band Liliput: Sie hiess «Kleenex», bis 1980 der amerikanische Konzern Kimberly-Clark als Inhaber der Namensrechte der Taschentuchmarke eine Namensänderung erzwang.¹⁰ Diese Erfahrung hat sich seitdem unzählige Male wiederholt. Erst in den letzten Jahren hat sich die kulturelle Ökonomie so ausdifferenziert, dass das Markenrecht auch von kulturellen Akteuren beansprucht wird. Aktuell wenden es hauptsächlich grosse Museen an, nicht nur im Kontext von Logos und Namen, sondern zum Schutz der Abbildung der Gebäude.¹¹

Von Interesse ist ebenfalls der Markenschutz, wie er im Bereich der Open Source Software angewandt wird: Eine spezifische Identität wie Firefox kann wertvoll sein, auch wenn der darunter liegende funktionale Code frei zugänglich ist. Die Firefox Corporation positioniert sich im Markt, indem es ihre Identität vereinfacht, Nutzer zu finden, die ihrem Angebot vertrauen, ohne dass sie wirklich etwas über den darunter liegenden Code wissen müssten. Diese Nutzer, bzw. der web traffic, den sie produzieren, lässt sich kapitalisieren. Mozilla bie-

⁷ <http://www.ige.ch/d/marke/ml.shtm> [12.2008].

⁸ <http://www.opensource.org> [03.2010].

⁹ Oliver Diedrich, «Debian vs. Mozilla oder: Namen sind Schall und Rauch», in: **Heise Open** <http://www.heise.de/open/artikel/Debian-vs-Mozilla-oder-Namen-sind-Schall-und-Rauch-221989.html> [03.2010]

¹⁰ [http://de.wikipedia.org/wiki/Kleenex_\(Band\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Kleenex_(Band)) [12.2008].

¹¹ So schreibt etwa die Guggenheim Foundation: «The names, titles, building images, trademarks, service marks, and logos that appear on the Site are registered and unregistered marks of the Foundation [...]. You may not use the Guggenheim Trademarks without the Foundation's prior, written permission.» <http://www.guggenheim.org/terms-conditions> [12.2008].

tet als default search engine Google an und bezieht einen prozentualen Anteil an den damit generierten Werbeeinnahmen von Google.¹² Den Wert eines Unternehmens wie der Mozilla Corporation bestimmt aber nicht nur die exklusive Kontrolle über geistiges Eigentum, sondern auch, oder vielleicht sogar in erster Linie, die spezifischen Fähigkeiten, die in der sozio-technischen Konfiguration des Unternehmens generiert werden.

3. BESITZ IMMATERIELLER GÜTER

Ganz anders als bei Eigentum, das auf einer formalen Rechtsgrundlage beruht, stehen die Dinge, wenn wir uns dem Besitz an immateriellen Gütern zuwenden. Hier sind die Verhältnisse wesentlich flexibler und nuancierter. Als Besitz wird die «tatsächliche Herrschaft einer Person über eine Sache»¹³ bezeichnet, unabhängig von der formal-rechtlichen Lage. Das klassische Beispiel für den Unterschied zwischen Eigentum und Besitz – der Dieb im Besitz von Dingen, die nicht sein Eigentum sind – ist in unserem Kontext allerdings weniger relevant. Vielmehr von Interesse sind Formen des Besitzes an immateriellen Gütern, die entweder über den Umweg materieller Güter konstruiert sind oder auf sozialen Konventionen mit oder ohne Rekurs auf die oben genannten rechtlichen Konstruktionen aufbauen. Mit dem verkörperten Wissen («embodied knowledge»), dem Besitz durch Assoziation, dem Privilegierten Zugang und der symbolischen Teilhabe lassen sich mindestens vier verschiedene Typen ausmachen.

3.1. VERKÖRPERTES WISSEN

Wissen kann entweder in Menschen oder in Objekten verkörpert sein. Besonders bei technologischem Wissen allerdings sind die beiden Ebenen des Technischen und des Sozialen – oder, wie es Bruno Latour formuliert, der «humans» und der «non-humans» – in der Praxis nicht zu trennen.¹⁴ Es handelt sich vielmehr immer um heterogene Netzwerke von Personen, die mit spezialisierten Artefakten spezifische Effekte (etwa einen Browser, eine Search Engine oder ein Kunstwerk) produzieren.

Das materialisierte Wissen, das sehr viel grösser sein kann als die Summe der Einzelteile, ist nebst dem exklusiven Wissen (sei es in Form von geistigem Eigentum oder von Firmengeheimnissen) die zentrale Grundlage der immateriellen Wertschöpfung von Unternehmen oder anderen Organisationen. Es ist oftmals die spezifische Konfiguration, die es möglich macht, Mehrwert zu generieren, auch wenn die einzelnen Elemente standardisiert sind (Google's Infrastruktur etwa besteht aus mehreren 10'000 billigen Servern) oder wenn das durch das Netzwerk zirkulierende Wissen im Grunde genommen allen zugänglich ist (etwa im Fall von IBM's Nutzung von Open Source Software). Der Aufbau solcher Netzwerke ist aber sehr komplex und zeitaufwändig. Netz-

¹² Im Jahr 2006 nahm Mozilla US\$66,8 Millionen ein. Davon wurden rund 85% durch das Abkommen mit Google generiert. http://en.wikipedia.org/wiki/Mozilla_Foundation#Financing [12.2008].

¹³ <http://de.wikipedia.org/wiki/Besitz> [12.2008].

¹⁴ Vgl. etwa die Fallstudie von Bruno Latour, *Aramis, or The Love of Technology* (trans: Catherine Porter), Cambridge: MA, Harvard University Press, 1996.

werke (wie alle sozialen Organisationen) sind Pfad-abhängig («path-dependent»), das heisst, sie sind nicht nur «Ist-Zustand», sondern enthalten ihre gesamte Geschichte, aus der heraus spezifische weitere Entwicklungswege mehr oder weniger gut zu beschreiben sind. Daher kann es sich lohnen, solche Netzwerke als Ganze zu kaufen, um die darin produzierten Potenziale den eigenen strategischen Zielen unterzuordnen. Dies ist ein Grund, warum etwa Microsoft Interesse zeigte, Yahoo! zu kaufen. Der Erwerb bezog sich nicht nur auf ein Bündel an IP Titeln und Hardware, sondern auf ein organisch gewachsenes Netzwerk mit einer Geschichte und spezifischen Potenzialitäten für die Zukunft.

Das Risiko in solchen Übernahmen ist allerdings gross: Ein Netzwerk befindet sich zwar kurzfristig (unmittelbar nach der Übernahme) im Besitz des Käufers, dieser Besitz stützt sich jedoch nicht auf einen stabilen Eigentumstitel, sondern auf eine soziale Konvention (die natürlich auch auf vertraglichen Abmachungen beruht, die zum Ziel haben, das Netzwerk weiterhin zu reproduzieren). Wenn nun Teile des Netzwerks diese Konvention brechen (etwa, indem Mitarbeitende kündigen oder weniger produktiv arbeiten, weil ihnen die neue «Kultur» nicht mehr zusagt), lösen sich das Netzwerk oder zumindest seine in ihm verkörperten Fähigkeiten auf, ohne dass der neue Besitzer viel dagegen unternehmen kann.

3.2. BESITZ DURCH ASSOZIATION

Es ist möglich, über bestimmte Stile, Stilelemente oder semiotische Objekte mehr oder weniger exklusiv zu verfügen, ohne dass diese Verfügung auf einem formalen Eigentumstitel beruht. Der Besitz beruht dann darauf, dass die genannten Merkmale mit einer bestimmten Person assoziiert werden. Ein Beispiel liefert etwa die Assoziation bestimmter, quasi-anonymer Strichmännchen mit Keith Haring. Die Stärke der Assoziation kann es anderen unmöglich machen, sich solche Elemente anzueignen, ohne dass die Aneignung selbst zum Thema wird (weder im positiven noch im negativen Sinn). Diese de-facto Exklusivität ist die Grundlage dafür, sie entgeltlich anderen zur Verfügung zu stellen. Keith Haring gestaltete auf dieser Grundlage diverse Produkte und Produktplakate, etwa 1986 für Absolut Vodka.¹⁵ Der Besitz durch Assoziation beruht auf einem sozialen Konsens, der einigermaßen verbindlich vorschreibt, welche Formen der Aneignung als positiv und welche als negativ verstanden werden. Das Kunstsystem als relativ homogenes und kleines Feld verfügt über gute Mittel, Besitz durch Assoziation zu festigen, weil die Reputation der einzelnen Teilnehmer darauf beruht, den systemweiten Konsens (der oftmals nur implizit ausgesprochen ist) nicht zu verletzen, was natürlich gewisse strategische Tabubrüche und Konfrontationen nicht ausschliesst. Die Effektivität dieser sozialen Normen macht Besitz durch Assoziation zu einem zentralen Regelungsmechanismus. KünstlerInnen schützen ihre Werke, indem sie damit bekannt werden und so ganz direkt die Assoziation stärken. Formalrechtliche Regelungen sind in erster Linie für die Verwerter von entscheidender Bedeutung. Auch in anderen kulturellen Subkulturen werden Werke in erster Linie durch As-

¹⁵ http://absolutad.com/absolut_gallery/artists/pictures/?id=960&s=artists [12.2008].

soziation und Gruppennormen und weniger durch Rechtsansprüche zu Eigentum gemacht. Unter professionellen Zauberern etwa ist es verpönt, die Tricks anderer, aktiver Magier in der eigenen Show zu verwenden. Zuwiderhandlung wird mit Ächtung innerhalb der professionellen Community bestraft, was durchaus soziale und ökonomische Folgen haben kann.¹⁶ Ähnlich ist der Umgang mit neuen Kreationen auch unter Stand-Up Comedians¹⁷ und Spitzenköchen strukturiert.¹⁸

Ausserhalb solcher eher geschlossener Systeme ist die normative Bindungsfunktion der Assoziation oftmals viel schwächer. Sehr aktiv führt das die Migros vor, die immer wieder eingeführte semiotische Elemente so übernimmt, dass die Referenz bestehen bleibt, ohne dass entsprechende Rechtstitel oder der gesellschaftliche Konsens verletzt werden. Das ist aber nicht immer der Fall. Als die Migros Ende der 1990er Jahre die damals gerade berühmt gewordenen Freitag Taschen als «Donnerstag Taschen» anbot, drohten nicht nur die Brüder Freitag mit Plagiatsklagen, sondern es formierte sich schnell ein gesellschaftlicher Konsens, dass der Entwurf dieser Taschen so stark mit den Originalhersteller assoziiert sei, dass die Migros nicht nur möglicherweise ungesetzlich gehandelt habe, sondern vor allem amoralisch. Die daraus resultierende schlechte PR hat sich als ausgesprochen wirksam erwiesen und die Taschen wurden sehr schnell wieder aus dem Handel gezogen.¹⁹ Das sich die Aneignung der Migros zu einem PR-Desaster entwickelte, hat nicht nur mit dem Goliat-gegen-David-Aspekt zu tun. Ebenfalls wichtig ist, dass die Unternehmer der Creative Industries genau an der Schnittstelle zwischen Kultur und Kommerz angesiedelt sind, wo Objekte, obwohl kommerzielle Produkte, stark mit individueller Kreativität assoziiert sind und deshalb auch auf ein kulturelles Wertesystem rekurrieren, das eben Besitz durch Assoziation stützt. Dies ist nicht der Fall, wenn sich eine rein kommerzielle Firma die Stilelemente einer anderen, rein kommerziellen Firma angeeignet. Hier ist erlaubt, was nicht verboten ist. Der Fall der Donnerstag Taschen zeigt, dass also auch ausserhalb des Kunstsystems die Möglichkeit besteht, solche normativen Formen des Besitzes zu stabilisieren, allerdings scheint eine gewisse Nähe zu den kreativen Berufen notwendig.

3.3. PRIVILEGIERTER ZUGANG

Es gibt viele Formen, den im Prinzip freien Zugang zu Werken zu modulieren. Eine der Achsen, entlang welcher eine solche Modulation stattfindet, ist die Zeit. Etwas als erster zu sehen kann (sozial und/oder ökonomisch) wertvoll sein, auch oder gerade, wenn das Objekt oder Werk danach allen zugänglich ist. Eine andere Achse ergibt sich aus der physischen Distanz. Im Theater sind die Sitze vorne teurer als die Sitze hinten. Eine weitere Achse kann der Mediatisierungsgrad sein. Die Aufnahme einer Performance, auch wenn sie in Echtzeit einsehbar

¹⁶ Jacob Loshin, **Secrets Revealed: How Magicians Protect Intellectual Property Without Law** (July 25, 2007), Available at SSRN URL: <http://ssrn.com/abstract=1005564> [03.2010].

¹⁷ Dotan Oliar, Christopher Jon Sprigman, «There's No Free Laugh (Anymore): The Emergence of Intellectual Property Norms and the Transformation of Stand-Up Comedy», in: **Virginia Law Review** (Dezember). Vol. 94 No. 9, 2008.

¹⁸ Emmanuelle Fauchart; Eric von Hippel, **Norms-based Intellectual Property Systems: The Case of French Chefs**. MIT Sloan Working Paper 4576-06 (January 2006) URL: <http://ssrn.com/abstract=881781> [03.2010].

¹⁹ Christoph Doswald, «Donnerstag, Freitag und Robinson», in: **Ironisch/Ironic**. Ausstellungskatalog Migros Museum für Gegenwartskunst, Zürich, 1998.

und auch wenn die Kamera näher an den Performern dran ist als jeder Besucher, ist dennoch ein substanziell anderes, meist weniger wertvolles Erlebnis als jenes direkt vor Ort. Eine weitere Achse ist diejenige der Personalisierung, die die Beziehung zwischen dem Produzenten und dem Rezipienten individualisiert und verstärkt. Leser etwa nehmen stundenlange Wartezeiten in Kauf, um sich die Kopie ihres Buches vom Autor signieren zu lassen, womöglich noch mit einer persönlichen Widmung. Dies erhöht zweifellos den Wert des Buches, auch wenn es sich nicht zwingend in seinem Geldwert niederschlägt.

3.4. SYMBOLISCHE TEILHABE

Das klassische Beispiel einer ökonomischen Transaktion, die zu Quasi-Besitz durch symbolische Teilnahme führt, ist das Sponsoring von Veranstaltungen oder Objekten von hohem sozialem Eigenwert, der sich durch die symbolische Teilhabe transferieren lässt. Das von Herzog & De Meuron erbaute Fussballstadion in München, Fokus intensiver Aufmerksamkeit und positiver Emotionalität, heisst «Allianz Arena». Dies erlaubt der Versicherung Allianz, symbolisch an diesen ihr an sich wesensfremden Ereignissen teilzuhaben und damit ein Teil dieser gesellschaftlichen Energie zu absorbieren. Analoge Beispiele gibt es viele, im Sport ebenso wie im Kultursektor. Der Sponsor wird «part of the experience», wie es im Kontext der EURO08 propagiert wird.

Eine andere Form der symbolischen Teilhabe entwickelte etwa das Projekt Blender²⁰, welches die Open Source 3D Animation Suite mit dem gleichen Namen und Open Source Animationsfilme produziert. Ihr bisher letztes Werk, der Animationsfilm **Big Bug Bunny** hatte Anfang April 2008 in Amsterdam Premiere. Um das Projekt im Voraus zu finanzieren gab es das Angebot, die DVD noch während der Produktionszeit zu bestellen. Als Gegenleistung bekamen die Käufer einerseits den Film, bevor er frei öffentlich zugänglich war, überdies wurde ihr Name im Abspann erwähnt als Mitglied des Produktions-Teams. Rund 1'000 Personen hatten die DVD vorbestellt und damit einen relevanten Teil der Produktionskosten beigesteuert, was ihre Teilhabe mehr als nur symbolisch macht, sondern eine der diversen Möglichkeiten darstellt, in der Community aktiv zu werden. Diese Form der Teilhabe der Community an Projekten bildet eine Grundlage für ökonomische Modelle freier Güter, die ich im Folgenden beleuchten werde.

4. ZUR ÖKONOMIE FREIER GÜTER, BEISPIEL FREIE SOFTWARE

Wie bereits erwähnt, ist die freie Verfügbarkeit von digitalen Gütern nicht gleichbedeutend mit der Abwesenheit einer Ökonomie solcher Güter, auch dann nicht, wenn wir Ökonomie – wie im Folgenden – in einem engen Sinn als (Geld)wirtschaftliche Beziehungen verstehen. Deshalb werde ich mich auf jene Aspekte konzentrieren, die Nutzer diese Dienstleistungen bezahlen lassen, obwohl die eigentliche Software frei verfügbar und

²⁰ <http://www.blender.org>
[03.2010].

nutzbar ist. Das heisst, ich werde primär die Nachfrageseite behandeln und die Analyse, warum und wie Freie und Open Source Software (FOSS) produziert wird, beiseite lassen.²¹

4.1. WAS IST FREIE UND OPEN SOURCE SOFTWARE (FOSS)?

Auf der ideologischen Ebene gibt es deutliche Unterschiede zwischen Freier Software und Open Source Software. Während erste auf die politischen Aspekte freier Kooperation hinweist, betont die andere deren Effizienz. Der Begriff Freie Software stammt aus der Mitte der 1980er Jahre, der Begriff Open Source wurde Ende der 1990er Jahre eingeführt, um die Ideen näher an die Geschäftswelt heranzuführen.²² In der Praxis liegen die Unterscheide weniger weit auseinander, denn die vom Begründer der Free Software Bewegung, Richard Stallman, formulierten Grundprinzipien, die so genannten «vier Freiheiten», gelten ebenso als Open Source Software.²³

- Freiheit 1: Das Programm darf zu jedem Zweck ausgeführt werden.
- Freiheit 2: Das Programm darf studiert und verändert werden.
- Freiheit 3: Das Programm darf verbreitet werden.
- Freiheit 4: Das Programm darf verbessert und verbreitet werden, um damit einen Nutzen für die Gemeinschaft zu erzeugen.²⁴

Diese Freiheiten sind durch freie Lizenzen, allen voran die GNU General Public License (GPL),²⁵ rechtlich einklagbar.²⁶ Jeder Nutzer der Software ist sich dieser vier Freiheiten sicher, solange er sich an die übrigen Bedingungen der Lizenz hält. Im Fall der GPL müssen diese Freiheiten mit dem Programm weiter gegeben werden. Ein Code, der einmal unter der GPL veröffentlicht wurde, kann nie wieder unter einer anderen Lizenz veröffentlicht werden (es sei denn, alle Rechtsinhaber stimmen zu).²⁷ Personen und Firmen, die keine formelle Beziehung zueinander haben, können somit zusammenarbeiten bzw. auf den Werken anderer aufbauen, ohne sich dem Risiko auszusetzen, plötzlich mit urheberrechtlichen Forderungen konfrontiert zu werden. Für die langfristige Kooperation in offenen Netzwerken ist dies eine wesentliche Voraussetzung.

4.2. KOMMERZIELLE NACHFRAGE IM BEREICH FREIER SOFTWARE

Während Freie Software zunächst als Gegenreaktion zur Entstehung einer kommerziellen, proprietären Software-Industrie entstand,²⁸ ist in den letzten

²¹ Diese Frage wurde in der Forschung schon früh und sehr ausführlich behandelt, wobei auf der Ebene der individuellen Entwickler immer wieder ein Motivationspluralismus (intrinsisches Interesse, Reputation, Kooperation, Lernen, Problemlösung, Verdienst etc) festgestellt wurde. Zusammenfassend vgl. Steven Weber, **The Success of Open Source**. Cambridge: MA, Harvard UP, 2004.

²² Volker Grassmuck, **Freie Software. Zwischen Privat- und Gemeineigentum**, Berlin: Bundeszentrale für Politische Bildung, 2002. URL: <http://freie-software.bpb.de> [12.2008].

²³ Vgl. Free Software Definition: <http://www.fsf.org/licensing/essays/free-sw.html> [12.2008], und die Open Source Definition: <http://opensource.org/docs/osd> [12.2008].

²⁴ Eine Besonderheit von Software, die in den meisten anderen Kulturgütern keine direkte Analogie findet, ist die Unterscheidung zwischen Quellcode (source code) und Objektcode (binary code). Der Quellcode ist der in einer Programmiersprache geschriebene Code. Damit eine Maschine ihn lesen kann, muss er in Objektcode, der nur aus 0 und 1 besteht, umgewandelt werden. Damit verliert er aber seine Les- und Veränderbarkeit für die allermeisten Menschen. Deshalb ist es wichtig, dass nicht nur das Programm, das auf dem Computer laufen kann, frei verfügbar ist, sondern auch der veränderbare und lesbare Quellcode. Bei der so genannten proprietären Software ist der Quellcode streng gehütetes Geschäftsgeheimnis und die Nutzer erhalten nur den Objektcode.

²⁵ <http://www.gnu.org/copyleft/gpl.html> [12.2008].

²⁶ <http://gpl-violations.org> [03.2010].

²⁷ Die GPL wurde kürzlich überarbeitet und liegt nun als Version 3 vor. Dabei wurden weitere verpflichtende Regeln eingeführt, die auf softwarespezifische Gefahren für die oben genannten vier Freiheiten reagieren. Für eine kurze Erklärung der Neuerungen vgl. Richard Stallman, **Why Upgrade to GPLv3** (20 July 2007). <http://www.gnu.org/licenses/rms-why-gplv3.html> [12.2008].

Jahren eine regelrechte Industrie entstanden, immer mehr Firmen nutzen und produzieren FOSS.²⁹ In dieser Industrie, die ein Teil der sehr viel breiteren, teilweise ganz unkommerziellen oder auch anti-kommerziellen FOSS-Bewegung ist, haben sich im Wesentlichen vier Bereiche entwickelt, die die Ökonomie von der Nachfrageseite her strukturieren.³⁰

4.2.1. Dienstleistungen für die Community als Ganze

Freie Software wird meist in formal offenen Netzwerken,³¹ mit Hilfe von E-mail Listen, CVS Servern (die den eigentlichen Code verwalten), Blogs und anderen Kommunikationsmitteln koordiniert. Während solche primär sozial strukturierten Netzwerke in vielem sehr gut funktionieren, so sind sie doch für gewisse, wesentliche Aufgaben komplexer Projekte nicht geeignet. Nicht zuletzt deshalb, weil offene Netzwerke keine rechtlichen Entitäten sein können. Dies führt dazu, dass in den letzten Jahren für fast alle grösseren Softwareprojekte eigene Stiftungen entstanden sind, die entsprechende Aufgaben übernehmen. Eines der bedeutendsten Beispiele hierfür ist die 1999 gegründete Apache Foundation.³² Diese Stiftung bietet organisatorische, rechtliche und finanzielle Unterstützung für über 50 freie Softwareprojekte. Finanziert (im Umfang von jährlich etwa US\$150'000) wird die Stiftung von Spenden, vor allem von grossen Firmen, die ein starkes Eigeninteresse daran haben, dass sich eines oder mehrere dieser Projekte positiv weiterentwickelt. Grösster Einzelsponsor der Apache Foundation ist Google.

Es gibt viele vergleichbare Beispiele, in denen eine Stiftung die Community finanziert, die diese als Ganze unterstützt, indem sie gewisse organisatorische Dienstleistungen erbringt. Ausserhalb des Softwarebereichs ist sicherlich die Wikimedia Stiftung die bedeutendste.³³ Ihre Aufgabe ist es, die Entwicklung der Wikipedia und ihrer angegliederten Projekte zu fördern, hauptsächlich, indem sie die Betreuung der in Zwischenzeit sehr beträchtlichen und entsprechend kostenintensiven Infrastruktur übernimmt,³⁴ aber auch Konferenzen und andere Events mit organisiert. Die Wikipedia Stiftung wird von individuellen (Klein)Spendern und Gerätespendern finanziert, im Umfang von knapp US\$6'000'000.- im Jahr 2007-08.³⁵

Stark verallgemeinert lässt sich feststellen, dass, je grösser und etablierter eine Community,

²⁸ Williams, Sam (2002). Free as in Freedom. Richard Stallman's Crusade for Free Software. Sebastopol, CA, O'Reilly URL: <http://www.oreilly.com/openbook/freedom/> [12.2008].

²⁹ Bruce Perens, «Open Source – ein aufstrebendes ökonomisches Modell», in: B. Lutterbeck, Matthias Bärwolff, R. A. Gehring (Hrsg.), **Open Source Jahrbuch 2007 – Zwischen freier Software und Gesellschaftsmodell**, Berlin: Lehmanns Media, 2007. <http://www.opensourcejahrbuch.de/portal/scripts/download?article=osjb2007-02-03-perens.pdf> [12.2008].

³⁰ Dies ist nicht die einzige Art, wie sich Geschäftsmodelle im FOSS Sektor kategorisieren lassen. Ein etwas engerer Blick auf kommerzielle Softwareproduzenten identifiziert sechs verschiedene Clusters, die sich nur teilweise mit den vier von mir vorgestellten Modellen überschneiden. Der Unterschied ergibt sich unter anderem daraus, dass hier Firmen die Angebotsseite fokussieren. Vgl. Carlo Daffara, **Business models in FOSS-based companies** (2006). <http://opensource.mit.edu/papers/OSSEMP07-daffara.pdf> [12.2008]. Vgl. auch: Raphael Leitertitz, Open Source-Geschäftsmodelle, in: B. Lutterbeck, R. A. Gehring (Hrsg.), **Open Source Jahrbuch 2004 – Zwischen Software-entwicklung und Gesellschaftsmodell**, Berlin: Lehmanns Media, 2004. <http://www.opensourcejahrbuch.de/portal/scripts/download?article=II-5-Leitertitz.pdf> [12.2008].

³¹ Mit formal offen meine ich, dass nicht die formale Mitgliedschaft in einer Organisation (etwa als Angestellter oder anderweitig vertraglich Gebundener) oder formale Titel notwendig sind, um am Projekt teilzunehmen. Natürlich verfügen auch solche Projekte über Mechanismen, um gewisse Prozesse zu schliessen.

³² <http://www.apache.org/foundation> [12.2008].

³³ <http://www.wikimedia.org> [12.2008].

³⁴ Ende 2006 war die Wikipedia an sechster Stelle der meistbesuchten Destinationen online, mit ca. 285'000 Seitenaufrufen pro Minute. http://wikimediafoundation.org/wiki/Frequently_Asked_Questions_-_How_is_the_revenue_spent_3F [08.2007].

die sich als formal offenes Netzwerk strukturiert, desto grösser ist die Nachfrage nach spezialisierten Dienstleistungen, welche für die Community als Ganze erbracht werden. Erfolgreiche Projekte scheinen, wohl auch aufgrund ihrer Grösse, das Problem des Trittbrettfahrens («free riding») überwinden zu können.³⁶ Welche Dienstleistungen dies sind und wer innerhalb der Community bereit ist, wie viel dafür aufzubringen, ist von Fall zu Fall sehr unterschiedlich. Im Falle der Künstler-zentrierten Musiksoftware Pure Data werden auch diese Dienstleistungen unentgeltlich angeboten von Institutionen, die in ihrer Arbeit stark auf diese Software rekurren, in diesem Fall ist die Serverinfrastruktur vom Institute of Electronic Music and Acoustics in Graz bereit gestellt.

4.2.2. Dual-Licensing

Die GPL bringt mit sich, dass alle Software, die auf GPL Code aufbaut, selbst wieder unter der GPL vertrieben werden muss. Nicht alle Nutzer wollen diese Bedingungen in Kauf nehmen. Daraus entsteht die Nachfrage nach dem Erwerb eines Programms auch unter einer nicht freien Lizenz. Dies ist möglich, wenn das Programm zweimal lizenziert wird: einmal frei für alle unter der GPL, einmal kostenpflichtig unter einer klassischen Lizenz, damit für den Lizenznehmer die Verpflichtung entfällt, das eigene Produkt unter der GPL zu vertreiben. Eines der prominentesten Beispiele ist QT, eine so genannte «Klassenbibliothek für die plattformübergreifende Programmierung grafischer Benutzeroberflächen für viele Programmiersprachen.»³⁷ Mit dieser Bibliothek lassen sich relativ einfach grafische Benutzeroberflächen (Graphical User Interface, GUI) programmieren, wie sie heute für die überwiegende Mehrheit aller Programme auf dem Markt sind. QT wird von der norwegischen Firma Trolltech hergestellt und, unter anderem, im Projekt KDE³⁸, dem aktuell umfangreichsten Open Source Projekt, benutzt.³⁹ Nach heftigen Kontroversen entschloss sich Trolltech im Jahr 2005, das ursprünglich nicht unter der GPL stehende Programm für alle Plattformen auch unter der GPL zu lizenzieren, gleichzeitig aber auch gegen Bezahlung andere Lizenzbedingungen anzubieten. Damit wird das Toolkit einerseits weit verbreitet und etabliert sich als ein Standardwerkzeug für Interfaceentwickler, andererseits haben auch Firmen Zugriff darauf, die selbst keine Freie Software vertreiben wollen. Für diese lohnt es sich, für ein Produkt zu bezahlen, das sie auch ohne Bezahlung nutzen könnten. Dass das Programm auch frei verfügbar ist, ist sogar für die bezahlenden Firmen von Vorteil, weil dadurch garantiert bleibt, dass viele Entwickler mit diesem Programm arbeiten. Der Nachteil einer solchen Doppellizierung ist, dass alle Entwickler diesem Modell zustimmen müssen. In der Praxis führt dies dazu, dass sich der Kreis der aktiv Mitarbeitenden auf die Angestellten der Firma, die die Rechte verwal-

³⁵ Rund drei Drittel dieses Betrags wurden durch Beiträge individueller Spender gesammelt. Der Rest kam von Stiftungen und anderen institutionellen Zuschüssen. Jahresbericht, 2007-08, <http://wikimediafoundation.org/wiki/Donate/Transparency/de> [12.2008].

³⁶ Unter Trittbrettfahren («free riding») wird in den Wirtschaftswissenschaften das Nutzen einer allgemeinen Ressource bezeichnet, ohne individuell für deren Kosten mit aufzukommen.

³⁷ [http://de.wikipedia.org/wiki/Qt_\(Bibliothek\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Qt_(Bibliothek)) [12.2008].

³⁸ <http://www.kde.org> [03.2010].

³⁹ Vgl. Eva Brucherseifer, «Die KDE-Entwicklergemeinschaft - wer ist das?», in: *Open-Source-Jahrbuch 2004*, hrsg. von Robert A. Gehring und Bernd Lutterbeck, Berlin: Lehmanns Media, 2004. <http://www.open-sourcejahrbuch.de/portal/scripts/download?article=I-6-Brucherseifer.pdf> [12.2008].

tet, beschränkt. Das ist aber nicht notwendigerweise ein grosser Nachteil.⁴⁰

Die meisten Werke der bildenden Kunst werden nicht in offenen, kooperativen Netzwerken hergestellt, sondern von einzelnen KünstlerInnen oder kleinen, meist ziemlich klar strukturierten Gruppen. Diese halten in der Regel alle Urheberrechte inne und es wäre dadurch kein Problem, ein bereits frei lizenziertes Werk für den Markt nochmals, etwa in einer limitierten, veränderten Auflage zu lizenzieren.

4.2.3. Customizing

Freie und Open Source Software, vor allem, wenn in formal offenen Netzwerken (was meistens der Fall ist) entwickelt, ist aus strukturellen Gründen generisch. Denn es ist der generische Kern eines Problems, der von vielen geteilt wird und um den herum sich die Kooperation in grösseren Gruppen organisiert. Die Anwendung von Software ist aber fast immer einzigartig, besonders, wenn sie eine gewisse Komplexitätsstufe überschreitet. Keine zwei Implementierungen eines Webservers oder eines Content Management Systems (CMS) gleichen einander, weil sich die Aufgaben, die mittels der Software gelöst werden wollen, ja auch von Fall zu Fall unterscheiden. Um diesem Raum zwischen der generischen, kooperativ hergestellten und frei zugänglichen Lösung und der einzigartigen Anwendung, die im konkreten Einzelfall relevant ist, zu überbrücken, entsteht eine grosse Nachfrage nach Dienstleistungen. Diese wird von einem bereits sehr differenzierten, rasch wachsenden Angebot von Dienstleistern befriedigt, deren Spanne von Kleinstunternehmern bis zu multinationalen Konzernen wie IBM oder HP reicht.

Generell lässt sich beobachten, dass, aller Kopierbarkeit zum Trotz, technologisch komplexe Software Werke sehr kontextabhängig sind und dass die Übertragung von einem Kontext in einen anderen, etwa von einem Server auf einen anderen, sehr aufwändig sein kann. In diesem Sinne bedeutet Customizing nicht nur die Anpassung einer bestehenden generischen Software an spezifische Anforderungen, sondern auch die Überführung einer bestehenden Softwarekonfiguration in einen anderen Nutzungskontext, wobei sie dann nur in Bezug auf die Erscheinung minimal zu verändern ist. Im Bereich der Online-Kunst gehören Fragen der Archivierung oder der Servermigration in diesen Bereich.

4.2.4. Support

Nebst dem Customizing schafft sicherlich der Bereich des Supports die grösste Nachfrage nach kommerziellen Dienstleistungen auf Basis freier Güter. Eine zentrale Kritik an in offenen Netzwerken hergestellten Produkten ist, dass die Verantwortung und Zuständigkeit oft unklar ist. Zwar können die meisten Probleme auch innerhalb der offenen Netzwerke gelöst werden (durch das Konsultieren von Foren und Mailinglisten), aber dies kann sehr zeit- und arbeitsaufwändig sein und bei demjenigen, der das Problem lösen muss, einen hohen Wissensstand vor-

⁴⁰ Im Januar 2008 wurde die Firma TrollTech von Nokia für \$150 Million übernommen.

aussetzen. Fehlt ein praktikabler und effizienter Weg, die auftretenden Probleme zu lösen, so stellt sich die Frage nach der mittel- und langfristigen Nutzbarkeit von freien Gütern. Dieses Problem führt zu einer grossen Nachfrage nach Support-Leistungen, die umso grösser ist, je dynamischer das Umfeld, in dem die Software zum Einsatz kommt. Das bekannteste Beispiel eines Geschäftsmodells, das auf der Nachfrage nach Supportleistungen (und Customizing) beruht, ist wohl die Firma Red Hat, die seit bald zehn Jahren Support und Training ihrer eigenen, freien Plattform zum zentralen Element ihres Geschäftsmodells macht.⁴¹ Eine ähnliche Strategie verfolgt die Firma Canonical,⁴² die die äusserst erfolgreiche GNU/Linux Distribution Ubuntu vertreibt.⁴³

Fragen nach der langfristigen Investitionssicherheit spielen auch in vielen Aspekten des Kunst- und Kulturmarktes eine Rolle und damit auch die Frage nach dem Support. Im Bereich der sehr fragilen, instabilen Medien, insbesondere im hochdynamischen Online-Bereich, sind sie von besonderer Dringlichkeit. Worin genau die Supportbedürfnisse bestehen und welche Dienstleistungen erbracht werden können, hängt aber sehr stark vom einzelnen künstlerischen Werk ab, dessen Wert langfristig erhalten werden soll.

5. AUSBLICK

Wir stehen erst am Beginn einer Entwicklung, die zu einer Differenzierung der Formen des Eigentums und des Besitzes an immateriellen Gütern, Prozessen und anderen Verdichtungen führen wird. Einige davon werden, wie bisher, auf exklusiven Rechtstiteln beruhen. Andere Formen sind im Kulturbereich schon seit Langem wichtig, wie der Hinweis auf Magier, Komiker und Köche gezeigt hat. Solche und ähnliche Praktiken, mit oder ohne freie Lizenzen, werden wohl sogar noch an Bedeutung gewinnen. Einige dieser neuen Formen werden direkt neue Geschäftsmodelle hervorbringen, in anderen steht die soziale Valorisierung im Zentrum, die sich nur indirekt in monetäre Dimensionen übersetzen lässt.

Wesentlich erscheint mir, dass Dimensionen, entlang welcher sich diese Differenzierung vollzieht – rechtliche versus normative Regelungen, Exklusivität versus freier Zugang, finanzieller versus sozialer Mehrwert – nicht als Gegensätze und fixe Kategorien zu verstehen sind, sondern jeweils die Enden eines Kontinuums darstellen. Die meisten konkreten Fälle werden sich allerdings nicht an diesen Enden abspielen, sondern irgendwo in der Mitte, wo all diese Elemente in den unterschiedlichsten Mischformen miteinander in Beziehung stehen und sich erst durch ihr spezifisches Verhältnis zueinander überhaupt stabilisieren können.

Freie Güter und kommerzielle Wertschöpfung sind keine grundsätzlichen Gegensätze. Ganz im Gegenteil. Es sind die spezifischen Eigenschaften dieser Güter, die ganz neue Bedürfnisse schaffen. Formel-

⁴¹ Werner Knoblich, «Erfolgreich mit Open Source – Das Red-Hat-Open-Source-Geschäftsmodell», in: B. Lutterbeck, Matthias Bärwolff, R. A. Gehring (Hrsg.), **Open Source Jahrbuch 2006 – Zwischen Softwareentwicklung und Gesellschaftsmodell**, Berlin: Lehmanns Media, 2004. <http://www.opensourcejahrbuch.de/portal/scripts/download?article=osjb2006-04-02-knoblich.pdf> [12.2008].

⁴² <http://www.canonical.com> [03.2010].

⁴³ <http://www.ubuntu.com> [03.2010].

haft verkürzt könnte man sagen, dass das Spezifische an den Dienstleistungen auf Basis freier Güter nicht der Fokus auf exklusiven Besitz, sondern die Stabilisierung von sozialen Beziehungen ist.

Natürlich ist der Bereich der Freien Software sehr anders strukturiert als derjenige der (Online-)Kunst, nicht zuletzt deshalb, weil auch Online-Kunst nicht notwendigerweise in den Bereich der freien Güter fällt. Aber dennoch, es scheint mir glaubhaft anzunehmen, dass das (Geld)wirtschaftliche Potenzial auch in diesem Bereich primär in der Etablierung und Stabilisierung sozialer Beziehungen liegen könnte und weniger in konventionellen Praktiken des exklusiven Besitzes. Im Hinblick auf solche Erwartungen werden klassische Objekte, wie sie von etablierten Institutionen im Kunstmarkt vertrieben werden, zentral bleiben, nicht zuletzt deshalb, weil der Markt mit seinen Konventionen und Praktiken genau für solche Objekte geschaffen wurde. Wenn Online-Kunst nach den Regeln des etablierten Kunstmarkts spielen will, dann scheint mir die konservative Analyse von Peter Schneemann in dieser Publikation – Online-Kunst wird sich an die Logik der Objekte anpassen müssen – durchaus zutreffend. Ich bin allerdings optimistisch, dass sich der Markt verändern kann, ähnlich wie das in anderen Bereichen der Software-, Wissens- und Kulturproduktion bereits mehr oder weniger deutlich zu erkennen ist.

DR. FELIX STALDER

ist Dozent für die Theorie der Mediengesellschaft an der Vertiefung Mediale Künste, Zürcher Hochschule der Künste. Er ist langjähriger Moderator der internationalen Mailingliste nettime, die sich seit 1995 kritisch mit Phänomenen und Projekten an der Schnittstelle von Technologie, Politik und Kunst auseinandersetzt. Er organisierte verschiedene Konferenzen in diesem Feld, darunter **OpenCultures: Free Flows of Information and the Politics of the Commons** (Wien, 2003), **Freebitflows Conference** (Wien, 2004), **World-Information City**, Bangalore (2005), **Wizards of OS** (Berlin, 2006), **Deep Search** (Wien, 2008). Felix Stalder ist Mitbegründer der Initiative kunstfreiheit.ch. <http://felix.openflows.com> [03.2010]



ISABEL ZÜRCHER GETEILTE VERANTWORTUNG FÜR EIN KOLLEKTIVES ERBE? NETZBASIERTE KUNST IN ÖFFENTLICHEN SAMMLUNGEN

DIE VIDEO-KUNST ERWEITETE SICH ZUR INSTALLATION, BEVOR SIE SICH IM KUNSTMARKT ETABLIEREN KONNTE. AUCH AUTORINNEN NETZBASIERTER WERKE ENTWICKELN FÜR DEN KONTEXT VON MUSEEN UND GALERIEN RAUMSPEZIFISCHE PRÄSENTATIONEN. DIE SKEPSIS GEGENÜBER ERWERBUNGEN, DEREN LANGFRISTIGER ERHALT VON DER DYNAMIK DES INTERNETS ABHÄNGIG BLEIBT, IST DAMIT NICHT ÜBERWUNDEN. ALS MODELL FÜR MEDIENSPEZIFISCHES SAMMELN ENTWURF DAS FORSCHUNGSPROJEKT OWNING ONLINE ART DIE «SCHWEIZER PLATTFORM FÜR MEDIENKUNST» – EINE WIEDERAUFNAHME UND KONKRETISIERUNG VON ANLIEGEN, WIE SIE BEREITS VOR ZEHN JAHREN IN UMLAUF WAREN.

«Pure webwork/website is still hard to sell... installation could possibly sell better.»¹ Zeitgenössische Relevanz, ästhetische Qualität, Stellenwert innerhalb eines künstlerischen Oeuvres: Auch wenn alle für Ankäufe geltenden Kriterien eingelöst sind, findet netzbasierte Kunst schweizweit nach wie vor nur marginal Eingang in öffentliche Sammlungen. Dabei fehlt es nicht an Initiativen und Modellen für ihre Vermittlung. Bausteine, die zu einem «Zentrum der Aufmerksamkeit im Netz» beitragen, liegen längst vor, unter anderem mit den projets internet im Centre pour l'image contemporaine in Genf oder mit dem Basler Kulturserver **Xcult**.² Bezüglich des Sammelns netzbasierter Kunst, das ihre AutorInnen aus der anhaltenden unbezahlten Tauscharbeit befreit und bei dem stattdessen Institutionen die Verantwortung für Werke übernehmen, behaupten amerikanische Museen eine Vorreiterrolle. Das Whitney Museum of Modern Art, das Dia Center New York oder das MoMa engagieren sich für Dokumentation und Erhalt von Web-Projekten.³ Mit dem Variable Media Network (VMN) macht sich ein Verbund von KuratorInnen und RestauratorInnen aus unterschiedlichen Institutionen stark für die nachhaltige Integration, Restaurierung und Konservierung von Werken, die sich medienbedingt durch ihre Variabilität auszeichnen.⁴ Kunstschaffende fordert das VMN mit detaillierten Fragebogen auf, ihre inhaltlichen Intentionen darzulegen und zwecks Dokumentation und Konservierung zur Verfügung zu stellen. «Museums have interviewed artists about their work before, but the VMI is radically explicit about the mutability of much contemporary art and attempts to provide a standard framework for both artists and museum personnel to understand what really matters to the artist for any particular work of art.»⁵ Die National Information Standards Organization formuliert Empfehlungen für den Aufbau qualitativ hochwertiger digitaler Sammlungen⁶, diesseits und jenseits des Atlantiks arbeiten Fachleute am Erhalt von und Zugang zu digitalen Archiven.⁷ Zur vorliegenden Publikation trägt Mitherausgeber Reinhard Storz eine kommentierte Liste bei mit Museen, privaten Sammlungen und Galerien, die sich um die Vermittlung von netzbasierter Kunst verdient machen.⁸

Peter Schneemann formuliert es in seinem Beitrag⁹: Wenn online zugängliche Werke in der institutionellen Förderung und Vermittlung bildender Kunst ihren Ort finden sollen, sind Sammlungen herausgefordert, den Begriff der «Autorschaft» vom ein-

1 Shu Lea Cheang in der Umfrage von **Owning Online Art**. Vorliegende Publikation, S.132.

2 Vgl. <http://xcult.org>, <http://www.centreimage.ch/projetsinternet.php> [02.2010]. Barbara Basting, «Bundeskulturserver ja bitte. Knotenpunkt für die Kultur: Wie Internetkunst gefördert werden soll», in: **Wochenzeitung**, 28.9.2000, S.19, <http://woz.ch/archivold/00/39/7629.html> [02.2010]

3 Vgl. <http://artport.whitney.org>, <http://www.diacenter.org/webproj/index.html>, <http://moma.org/onlineprojects/index.html> [02.2010]. Barbara Basting skizziert die unterschiedlichen Sammlungsstrategien amerikanischer Institutionen in «Netzkunst und die Museen - Aspekte der Institutionalisierung einer neuen Kunstform», Manuskript vom 11.3.2002, S.2 ff. <http://www.xcult.org/texte/basting/02/basting.pdf> [02.2010].

4 <http://www.variablemedia.net>. Die jüngste Publikation des VMN steht dort als Download zur Verfügung. Solomon R. Guggenheim Museum/ Daniel Langlois Foundation for Art, Science, and Technology (Hrsg.), **Permanence through Change; The Variable Media Approach**, New York/Montréal, 2003.

5 Steve Dietz, «Collecting New-Media Art: Just Like Anything Else, Only Different», in: Bruce Altshuler (Hrsg.), **Collecting the New**, Princeton University Press, Princeton/Oxford 2005, S.85-101, hier S.98.

6 Vgl. «A framework of Guidance for Building Good Digital Collections», <http://www.niso.org/publications/rp/framework3.pdf> [02.2010].

7 Forschungsprojekte und Netzwerke zum Schutz digitaler Daten thematisieren neben netzbasierter Kunst oder Netzliteratur auch die Konservierung kulturell langfristig wertvoller Daten (vgl. etwa <http://www.langzeitarchivierung.de>). Die Frage nach dem Museum als «Sender», aufgeworfen anlässlich der Tagung **Museums and the Internet** in Hannover (2008), ist dennoch auch auf die Vermittlung von netzbasierten Werken durch Museen übertragbar (vgl. <http://www.mai-tagung.de/maitagung+2008/abstracts.htm>). Ausstellungsprojekte und Tagungen des Zentrums für Kunst und Medientechnologie ZKM in Karlsruhe thematisieren das Internet als Ort der Distribution

maligen und genau datierbaren Oeuvre zu Gunsten von Prozessen und Programmiersprachen auszuweiten, sich vom Vorbehalt des vermeintlich Ephemeren zu verabschieden und angemessene Formen der Inventarisierung und Dokumentation zu entwickeln. Die inzwischen etablierte Praxis des Sammelns konzeptioneller Werke entschärft dabei die Skepsis gegenüber dem Immateriellen: «There are plenty of ephemeral, instruction-based works in museum collections, from Jana Sterbak's **Vanitas: Flesh Dress for an Albino Anorectic** (1987) to LeWitt's **Four Geometric Figures in a Room**. There are plenty of <anti-institutional> artists collected by museums, from Hans Haacke to Andrea Fraser. There are certainly examples of unbounded and open works, from Ray Johnson's correspondence art to Yoko Ono's **Scream** score. Why is there so little new-media art in museum collections?»¹⁰ Steve Dietz, 1996–2003 Kurator für neue Medien am Walker Art Center, Minneapolis, spricht in Bezug auf die elektronischen und netzbasierten Künste von einer Art «Krise des Sammelns»: Die seit den 1990er Jahren enorme künstlerische Produktivität im Bereich des Digitalen und Interaktiven bilde sich in musealen Sammlungen bei Weitem nicht ab. Dietz führt dies nur bedingt auf die oft zitierte künstlerische Programmatik zurück, die sich in Opposition zur reglementierenden Museumskultur auf ein breites Publikum beruft. Für einschneidender hält er die Differenz zwischen der offenen Struktur des Internets und der traditionellen Funktion des Museums als «gatekeeper» bei der Aufnahme neuer Werke in den Kanon der Kunstgeschichte und -kritik. «For museums to acquire open-licensed art would require them to transform from collecting institutions to circulating institutions.»¹¹ Die amerikanische Sammlungspraxis versucht das Spannungsverhältnis zwischen netzbasierter Kunst und dem einmaligen, unveränderlichen Werk im Dialog mit den produzierenden KünstlerInnen anzugehen und kommt zum Schluss, dass diesen die Distribution wichtiger sei als die Auszeichnung ihrer Werke mit dem Attribut der Einmaligkeit: «artists are more interested in making them accessible than rare.»¹² Ergebnisse unserer Email-Umfrage bestätigen diese Zwischenbilanz. Der Anspruch auf Eigentum durch die KünstlerInnen erweist sich als zweitrangig gegenüber einer (manchmal für Aussenstehende schwer identifizierbaren) Autorschaft, die das Werk einschliesslich seiner Distribution als Interaktion versteht. «This interactive communication with the public was the form of my art but at the same time it was the means of distribution.» (Martine Neddum alias Aka Mouchette) Auf die Frage nach dem Ort ihrer Präsentation reagiert Birgit Kempker mit dem Hinweis auf die unkontrollierbaren Wege online publizierter Daten: «Das Netz baut seine eigenen Informationstunnel, durch die werde ich manchmal erreicht und erreiche ich, das merke ich daran, dass ich wieder durchs Netz zurückerreicht werde.» Die x-fache, nicht aktiv beförderte Verlinkung ihrer

und Vermittlung digitaler Werke (vgl. u. a. «From Archive to living Database» am 24. April 2009 oder «access_un_limited» am 9. Oktober 2009, Symposien im Rahmen von Media-artbase, <http://www.media-artbase.de>) [02.2010].

⁸ Vgl. Reinhard Storz, «Netz-basierte Kunst in Museen, privaten Kunstsammlungen und Galerien», in vorliegender Publikation, S.99–116.

⁹ Vgl. Peter Schneemann, «Kompatibilitätsprobleme: Zum Verhältnis zwischen netzbasierter Kunst und Markt in einer medienhistorischen Fragestellung» in der vorliegenden Publikation, S.19–28.

¹⁰ Steve Dietz, «Collecting New-Media Art: Just Like Anything Else, Only Different», in: Bruce Altshuler (Hrsg.), **Collecting the New**, Princeton University Press, Princeton/Oxford 2005, S.85–101, hier S.93.

¹¹ Dietz (wie Anm. 5, S.94).

¹² Dietz (wie Anm. 5, S.94).

Webseite garantiert auch Jodi eine breite Rezeption. Und Young-Hae Chang Heavy Industries formulieren kurz und bündig, es sei das Internet, denen sie ihren Status als international anerkannte KünstlerInnen verdanken: «Many blogs and forums link to our work, and we're pleased and fascinated with how the Web has made us who we are.»¹³ Das globale Kommunikationssystem des Internets relativiert die Bedeutung des Museums als Ort der Ausstellung und Vermittlung. «Was nun passiert, ist, dass Netzkünstler, die mittlerweile einige Bekanntheit erlangt haben, es gar nicht nötig haben, ihre Arbeiten in Museen zu zeigen, sondern dass die Museen diese Künstler brauchen, weil sie zeigen müssen oder wollen, was in der aktuellen Kunstszene passiert.» Die Aussage der Netzkünstlerin Nathalie Bookchin geht aufs Jahr 2000 zurück. «Ich stelle eine Machtverschiebung insofern fest, als Kuratoren und Kritiker daran gelegen sein muss, sich mit Netzkunst zu beschäftigen – nicht umgekehrt.»¹⁴

Das Internet, früh als «imaginäres Museum» tituliert und ernst genommen als Plattform für künstlerische Aktivitäten eigener Gesetzmässigkeit,¹⁵ scheint nicht ohne weiteres mit dem konkreten Museumsbetrieb kompatibel. Die Aufnahme von netzbasierten Werken in Sammlungen bleibt heute aus Künstlersicht ein oft unerfüllter Wunsch (während die erste Generation der NetzkünstlerInnen im Museum einen eigentlichen Kontrahenten der eigenen, anarchisch verstandenen Aktivität erkannten). An traditionellen Medien geschulte Konservatorinnen und Kuratoren benennen Computer-Pannen sowie ihre eigene Unsicherheit bezüglich qualitativer Kriterien als hinderliche Faktoren für Sammlungs-Ankäufe. Herausforderungen stellen sich weiter in Bezug auf die räumliche Präsentation: Nicht selten beklagt die qualifizierte Kritik in Ausstellungen mit neuer Medienkunst die Vielzahl der Monitore, das Defizit an sinnlicher Qualität oder die Überforderung, wenn interaktive Werke nur unter engagierter Beteiligung der Betrachter und manchmal unter erheblichem Zeitaufwand zu erschliessen seien. «Natürlich gibt es Leute, die dauernd auf dem Netz sind. Für mich ist es jedoch primär qualitativ ein anderer Aufwand, aufs Netz zu gehen», formuliert Beatrix Ruf, Direktorin der Kunsthalle Zürich – skeptisch gegenüber der Attraktivität des Mediums Internet als Medium der Kunst. «Es geht um einen Erfahrungsraum und Zeitraum. Bis anhin ist es mir einfach noch nie passiert, dass ich bereit war, drei Stunden Zeit dafür aufzuwenden.»¹⁶ Zwischen einer als didaktisch empfundenen Massregelung des Betrachters und einer Faszination für das Spielerische in der Wahl unterschiedlicher Rezeptionsschritte gehen die Bekenntnisse zur netzbasierten Kunst bei Fachleuten zeitgenössischer Kunst weit auseinander. «Ich zähle mich eher zu jenen, die eine Projektion anschauen, als am Computer <herumzufahren>. Das ist mir sehr oft zu wenig sinnlich. Es sei denn – und das ist dann wieder schön –, die Netzkunst werde gross, gebeamt.»¹⁷ Christoph Vögeler, Direktor des Kunstmuseums Solothurn, legt Wert

¹³ Vgl. die Interviews in dieser Publikation, S.129-168.

¹⁴ Nathalie Bookchin, zitiert nach Barbara Basting, in: «Netzkunst und die Museen – Aspekte der Institutionalisierung einer neuen Kunstform», Manuskript vom 11. März 2002, S.4. <http://www.xcult.org/texte/basting/02/basting.pdf> [02.2010].

¹⁵ vgl. Tilman Baumgärtel, «Das Internet als imaginäres Museum», Okt. 1998, <http://duplox.wzb.eu/texte/tb> [02.2010].

¹⁶ Beatrix Ruf, Direktorin der Kunsthalle Zürich, im Gespräch am 23. Juli 2008.

auf eine Präsentation, die im Museum eine Sinnlichkeit entfalten kann und nicht das Dispositiv eines Arbeitsplatzes rekonstruiert. «Wir haben für unsere Sammlung die **Wiese** (2005) von Monica Studer und Christoph van den Berg gekauft. Dadurch, dass der Screen schön ist, kommt nicht das Gefühl auf, da stehe eine Kiste, in die du hinein musst, sondern ein Bild, das dir entgegen leuchtet.»¹⁸ Zahlreiche KünstlerInnen arbeiten an raumgreifenden Präsentationen ihrer netzbasierten Werke und entkoppeln die Live-Verbindung mit dem Internet vom Blick auf Monitore. Netzbasierte Kunst nimmt hier die Erfahrung des Videos auf: Mit der räumlichen Erweiterung durch Projektionen machte dieses ein neues Erlebnis möglich und konnte sich damit in privaten und öffentlichen Sammlungen etablieren.¹⁹ Stephan Kunz, Kurator am Aargauer Kunsthaus, sieht Institutionen in der Pflicht, sich der Vermittlung von netzbasierter Kunst anzunehmen. Anders als der eigene, vorwiegend als Recherche- und Arbeits-Tool genutzte Computer bietet das Museum Räume zur konzentrierten Betrachtung. Um ein längerfristiges Bekenntnis zu einer Arbeit zu prüfen, seien Ausstellungen ein geeignetes Mittel: «In der Ausstellung zeigst du Sachen, die interessant sind, du probierst aber Dinge auch aus, in einem ganz positiven Sinn. Denn während der Ausstellung realisierst du vielleicht: Es interessiert mich länger als zwei bis drei Monate, ich könnte es mir auch in der Sammlung vorstellen.»²⁰ Die Praxis des Erwerbs in zwei Stufen hatte sich auch der frühere Kurator des Walker Art Centers zueigen gemacht. Der Integration in die eigentliche Sammlung ging eine Test-Phase in der so genannten «Study Collection» voraus. «This allowed me to collect work that I felt strongly about but that the institution was not necessarily fully equipped to deal with at the point. More important, however, the Study Collection allowed me to preserve work that provided a context for the artwork I was collecting, such as the **Art Dirt** webcasts, which included interviews with many of the artists in the digital art collection.»²¹ Die Aufgabe des zeitgemässen Museums sei es, sowohl die Kunstwerke selbst wie ihren Kontext in Schutz zu nehmen. «Museums are moving toward such integration of their collections, archives, and libraries, at least intra-institutionally. It remains a goal to expand accessibility inter-institutionally.»²²

SCHWEIZER PLATTFORM FÜR MEDIENKUNST

Auch vor dem Hintergrund der Frage, ob das institutionelle Sammeln zwingend in Ausstellungen zu vermitteln sei oder ob Institutionen die Bedeutung ihrer Bestände nicht ebenso im virtuellen Raum wach halten können, formulierte im Rahmen von **Owning Online Art** zuerst Felix Stalder die Idee einer «Schweizer Plattform für Medienkunst».²³ Die öffentliche Sichtbarkeit der einzelnen Werke, ihre zentrale Pflege im Auftrag mehrerer öffentlicher

¹⁷ Christoph Vögele, Direktor des Kunstmuseums Solothurn, im Gespräch am 17. Juni 2009.

¹⁸ Ebenda. Dass sich Vögele und andere Kuratoren auf die Präsenz von Online-Arbeiten in den Galerie-Räumen stark machen, hängt auch mit der Anbindung des Publikums an das jeweilige Haus zusammen.

¹⁹ Diego und Gilli Stampa im Gespräch am 5. August 2008.

²⁰ Die ersten netzbasierten Arbeiten, die in Aarau zu sehen gewesen seien, tauchten im Rahmen der Weihnachts- oder Jahresausstellung auf, wobei nur der Katalog die url-Adresse angegeben habe, in den Räumen hingegen nichts zu sehen gewesen sei.

²¹ Steve Dietz (wie Anm. 5), S. 96.

²² Ebenda.

und privater Sammlungen sowie das netzspezifische Modell der Community als Interessens- und Arbeitsgemeinschaft stösst sich möglicherweise noch an der gängigen Sammlungspraxis. Museen sehen es beim Sammeln auch auf eine Schärfung des eigenen Profils mit eigenen Sammlungsschwerpunkten ab. Gleichzeitig verspricht ein zentraler «Pool», die unberechenbaren oder unbekanntenen Faktoren der Konservierung und Restaurierung gemeinsam zu bewältigen.

«Internet-basierte Kunst ist mittlerweile ein etabliertes Genre der zeitgenössischen Kunst und sollte daher Eingang in Sammlungen finden, die sich diesem Bereich widmen. Netzkunst überfordert aber oftmals einzelne Kunstinstitutionen und Sammler, weil der technische Aufwand für Installation und Wartung als sehr gross eingeschätzt wird. Dazu kommt, dass innerhalb der potenziell sammelnden Institutionen wenig fachliche Expertise vorhanden ist, um zu bestimmen, welche Werke sich für eine Sammlung eignen und wie mit den spezifischen kuratorischen Herausforderungen der einzelnen Werke umzugehen ist.»²⁴

Die «Schweizer Plattform für Medienkunst» hätte zum Ziel, mittel- und längerfristig eine Sammlung von netzbasierten Werken aufzubauen und zu garantieren, dass diese über ein gemeinsames Portal zugänglich bleiben.

«Internet-basierte Projekte haben die spezifische Eigenschaft, dass sie gleichzeitig an beliebig vielen Orten rezipiert werden können. Damit eröffnet sich die Möglichkeit, diese Werke auf einer gemeinsamen Infrastruktur zu sammeln und sie so den Sammlern und der Öffentlichkeit zugänglich zu machen, online und/oder in traditionellen Ausstellungskontexten. Die technischen Aufwendungen lassen sich auf diese Weise besser koordinieren und das notwendige Know-how muss nicht in jeder einzelnen Institution aufgebaut werden, sondern wird vom Betreiber der «Schweizer Plattform für Medienkunst» zur Verfügung gestellt.»

Die Plattform ist gedacht als Verbund von Mitgliedern, die sich mit einer (noch zu bestimmenden) Jahresgebühr an den Kosten der Pflege beteiligen. Ihre Betreiber selbst haben kein Budget für Neuerwerbungen, sondern formulieren vor dem Hintergrund ihres Wissens um die aktuelle Produktion Ankaufsvorschläge. Sie sind Ansprechpartner für kuratorische, technologische und konservatorische Fragen.²⁵ Als Mittler zwischen KünstlerInnen und Sammlungen arbeiten sie Kaufverträge aus, entwickeln Standards für die langfristige Dokumentation und machen Kostenvoranschläge für die Installation und Wartung einzelner Werke. Eigentümer der zentral gewarteten und online rezipierbaren Werke bleiben die einzelnen Mitglieder, die bei Bedarf im Dialog mit der Plattform und in Rücksprache mit den KünstlerInnen raumspezifische Präsentationsformen entwickeln. Die Öffentlichkeit profitiert davon, indem sie auf dem

²³ Felix Stalder, **Schweizer Plattform für Medienkunst**.

Unveröffentlichte Projektskizze im Kontext von *Owning Online Art*, Januar 2008.

²⁴ Ebenda. Weitere Zitate folgen.

²⁵ Es war unter anderem die Einschränkung auf die Rolle der Dienstleister, an der die Umsetzung durch die Wirtschaftspartner im Forschungsprojekt *Owning Online Art* scheiterte. Die hohe Identifikation mit den künstlerischen Fragestellungen und ihrer Vermittlung war für Reinhard Storz und Annette Schindler ausschlaggebend bei der ursprünglichen Initiative zur Gründung einer Galerie für netzbasierte Kunst und beim jetzigen Geschäftsmodell der Digital Art Collection mit integriertem Store. Diese Identifikation spielt in der Praxis der Betreiber der skizzierten Plattform eine sekundäre Rolle.

kollektiv gepflegten Portal qualitativ anspruchsvolle Werke, Kommentare und Links dazu einsehen kann.

«Mitglieder können alle diejenigen werden, die ein Interesse an der Sammlung von Netzkunst haben. Dazu gehören: öffentliche und private Institutionen mit einem Auftrag, zeitgenössische Kunst zu sammeln; private Sammler zeitgenössischer Kunst; Private und Institutionen mit einem Interesse, Netzkunst langfristig zugänglich zu machen (etwa Kunsthochschulen, Kunstförderung); individuelle Gönner und Sponsoren.»

Die Mitgliedschaft formuliert ein Bekenntnis zu einer künstlerischen Produktion, die (nicht nur aufgrund ihrer <anti-institutionellen> Wurzeln) ausserhalb des Museums liegt. Der Jahresbeitrag ruft Ankaufskommissionen jährlich die netzbasierte Kunst in Erinnerung, und die Plattform öffnet im Auftrag seiner Mitglieder ein Fenster, das deren Sammlungsaktivitäten an eine überregionale und internationale Öffentlichkeit trägt. Sammlungen, die Werke erwerben, investieren nicht nur in die Materialisierung, sondern legen den Fokus ebenso auf Strategien der Vermittlung und Distribution. Die Einführung einer «Schweizer Plattform für Medienkunst» stellt das institutionelle Sammeln mit seiner Grenzziehung und Profilschärfung einem Modell der Kooperation und gegenseitigen Rücksprachen entgegen – und nähert sich strukturell den erfolgreich etablierten Plattformen **Rhizome** oder **The Thing** (die als eigentliche «Knotenpunkte» für netzbasierte Kunst auch die Aufmerksamkeit institutioneller Sammlungen auf sich zog). Mit dem kollektiven Eigentum von Daten und Programmen hätte der Verbund auch Anteil an einem erweiterten Diskurs über Autoren- und Bildrechte. In Kauf zu nehmen wäre der Umstand, dass die online abrufbaren Werke zunächst (technisch bedingt) als «Spezialfälle» verhandelt würden und erst mit der jeweiligen Integration in Ausstellungen und Publikationen den Anschluss an erweiterte inhaltliche Diskurse bekämen.

Stephan Kunz machte es deutlich im Gespräch: Der Entwurf einer «Schweizer Plattform für Medienkunst» ist nicht in jeder Hinsicht neu. «Vielleicht müsste man netzbasierte Kunst wie Grafik behandeln, z.B. nach dem Vorbild der Schweizerischen Graphischen Gesellschaft, die für 125 Abonnenten ein Blatt exklusiv verlegt. Man macht diese Arbeit für alle Schweizer Museen, und damit wäre sie auch im <Pool>. Verfügbar ist sie dann für alle Abonnenten, die sie ihrerseits zur Verfügung stellen.»²⁶ Während die Reproduzierbarkeit den Marktwert von druckgrafischen Editionen auf einem vergleichsweise niederen Niveau hält, entwickeln sich daraus gleichzeitig Modelle der kollektiven Förderung und Distribution. «Ich bin interessiert an der Verbreitung von physikalischen Vehikeln in Form von Editionen, weil ich an der Verbreitung von Ideen interessiert bin.»²⁷ – Gerade in einem Medium, in dem ein Werk als variabler Prozess, als individuelle Interaktion oder «kommunikatives Dokument»²⁸ zu lesen ist, sollten uns seine Transportvehikel etwas wert sein.

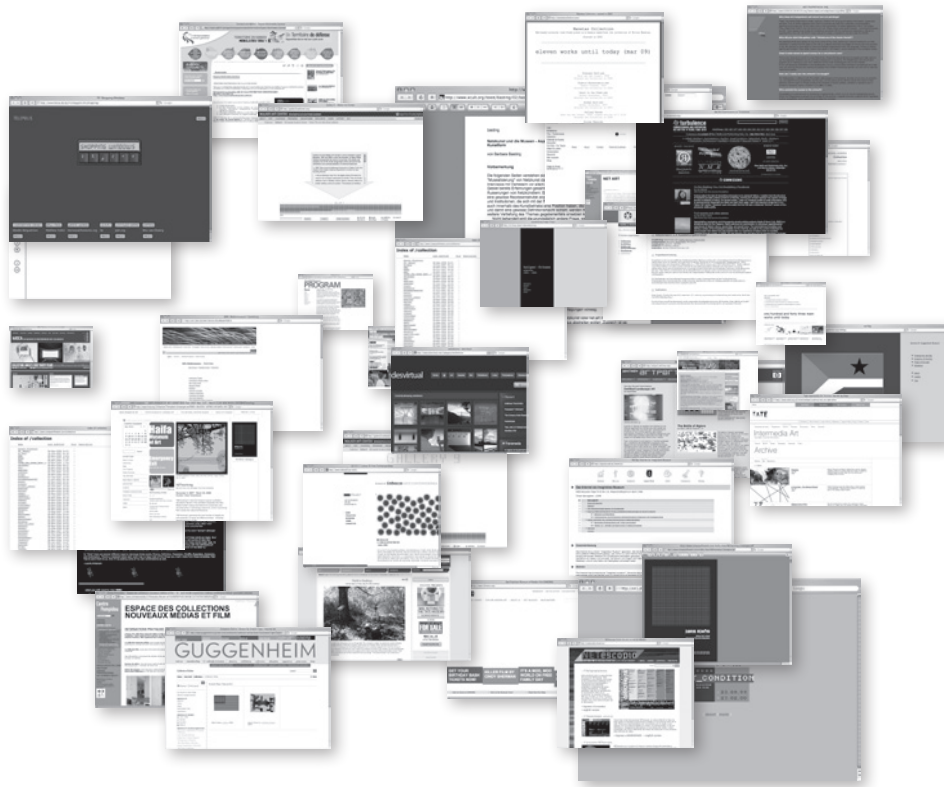
²⁶ Stephan Kunz im Gespräch mit der Autorin und Markus Schwander am 13. Juni 2008.

²⁷ Joseph Beuys, zitiert nach Jacqueline Burckhardt, Präsidentin der Schweizerischen Graphischen Gesellschaft im Vorwort zum Ausstellungskatalog **Im Auftrag. Druckgraphik 1918 bis 1998**, Graphische Sammlung der ETH Zürich u.a., 1998/99, S.1.

²⁸ Vgl. Erik Dettwiler in der Umfrage der vorliegenden Publikation, S.134.

ISABEL ZÜRCHER

studierte Kunstgeschichte und Geschichte an den Universitäten Basel und Hamburg.
1999-2004 wissenschaftliche Assistentin an der Kunsthalle Basel. Herausgeberin
diverser Publikationen zur zeitgenössischen Kunst und ihrer Vermittlung, u. a.
When Attitudes Escape Form (2006), **Werner von Mutzenbecher - im Film sein** (mit
Sabine Schaschl-Cooper, 2007), **Christa Ziegler - gelobtes land/promised land** (2009).
Seit 2005 freischaffende Kunstwissenschaftlerin, Kritikerin, Publizistin in Basel;
Mitarbeiterin im Forschungsprojekt **Owning Online Art**.
<http://www.isabel-zuercher.ch> [03.2010].



**REINHARD STORZ
NETZBASIERTE KUNST IN MUSEEN, PRIVATEN
KUNSTSAMMLUNGEN UND GALERIEN**

Stand: April 2010

DIE RECHERCHE TRÄGT INFORMATIONEN ZU HISTORISCHEN UND AKTUELLEN SAMMLUNGEN VON NETZBASIERTER KUNST ZUSAMMEN UND STELLT GALERIEN UND KUNSTMESSEN VOR, DIE AUCH NETZBASIERTE MEDIENKUNST IN IHREM ANGEBOT FÜHREN. IN DER ONLINE-FASSUNG DER RECHERCHE SIND DIE WEB-INTERFACES ALLER BESPROCHENEN INSTITUTIONEN MIT BILDSCHIRMFOTOS DOKUMENTIERT.

1. EINLEITUNG

Diese Recherche trägt Informationen zur historischen und aktuellen Präsenz von netzbasierter Kunst in Kunstsammlungen, im Kunstmarkt und in der Ausstellungspraxis von Kunstinstitutionen zusammen. Anhand ausgewählter Beispiele beschreibt sie neue und alte Ansätze des Marktangebots und des Sammelns von Netzkunst. Wie Archäologen unter der Erdoberfläche in zeitlich definierbaren Zonen nach Spuren vergangenen Lebens suchen, befragen wir in unserer Web-Untersuchung die Archivtasten von Museen nach der Geschichte ihrer Sammeltätigkeit von Netzkunst. Manchmal lassen sich nur noch Bruchstücke von früheren Online-Ausstellungsprojekten und Sammlungen finden, nicht selten sind die alten Sammlungen aber noch zugänglich, obwohl ihr Ausbau und ihre Betreuung schon vor einiger Zeit zum Stillstand kamen. Wie die Recherche zeigt, ist es bei den aktuellen Beispielen sinnvoll, die Perspektive von der reinen Netzkunst auf den Begriff der digitalen Medienkunst zu erweitern. Die wachsende Bandbreite der Datenübertragung im Netz erlaubt es inzwischen, auch akustische und filmische Kunstformen im Netz zu publizieren. Dabei lassen etwa der inhaltliche Ansatz des Remix und Samplings von bestehenden Materialien, die eher kleinen Bildformate, die formale Bedeutung des Loops und die mögliche Adressierung an ein grosses, disparates Netzpublikum in diesem Genre andere Inhalte und ästhetische Qualitäten entstehen, als man sie von der älteren Videokunst her kennt. Das Angebot solcher Movies und 3D-Animationen schliessen wir in unsere Untersuchung der netzbasierten Kunst mit ein. Für die Definition einer Netzkunst-Sammlung setzen wir voraus, dass eine kuratierte Werkauswahl auf dem Server der Sammlung gehostet wird oder dass die Sammlung auf der Website der einzelnen Kunstwerke als Besitzerin genannt wird. Bei dieser Sammlungsform wird in der Regel die Werkproduktion im Auftragsverhältnis (als «Commission») finanziert oder das fertige Werk wird von der Sammlung angekauft. Spielarten solcher «Sammlungen» sind kuratierte Themenprojekte oder Online-Ausstellungen von Net Art Werken, die über ein projekteigenes Interface verfügen und die zugehörigen Werke auf dem eigenen Server hosten. Netzkunstsammlungen entstehen auch auf Web-Plattformen, welche der unabhängigen oder institutionellen Förderung von Netzkunst dienen. Diese Plattformen lassen strukturell und ästhetisch zwar eher an Archive als an Kunstsammlungen denken, und die auf ihrem Server gehosteten Werke bleiben im Besitz der KünstlerInnen, aber die Kriterien einer kuratierten Werksammlung auf dem eigenen Server sind erfüllt. Von diesen Sammlungsformen unterscheiden sich Linklisten, die in Form einer reinen Titelsammlung mit oder ohne Wissen der KünstlerInnen auf ausgewählte Werke anderer Server verweisen. Solche Linklisten sind keine Werksammlungen im strengen Sinn, auch leiden sie in der Regel innert kürzester Zeit an defekten Link-Verbindungen. Diese Form entspricht aber dem genuinen Prinzip des Hypertextes und hat einige prominente Vertreter hervorgebracht, die in der vorliegenden Recherche mit der Bezeichnung «Linkliste» vor allem für die frühe Entwicklungszeit mit berücksichtigt werden.

2. HISTORISCHE BEISPIELE VON NETZKUNST-SAMMLUNGEN

Verschiedene Kunstinstitutionen der USA förderten Netzkunst während einer befristeten Zeit oder zeigten Ausstellungen mit netzbasierten Werken, deren Ausstellungsinterface über die Hauptseite des Museums weiterhin zur Verfügung stehen.¹ Von 1997 bis 2003 betrieb das **Walker Art Center Minneapolis** unter dem Titel **Gallery 9** eine Informationsplattform und Linkliste zur Arbeit von über 100 NetzkünstlerInnen.² In diesem Rahmen gründete das Walker Art Center auch die **Digital Arts Study Collection**, welche als prominentes Sammelstück die Netzkunst-Plattform **ada'web** mit ihren Online-Werken bekannter KünstlerInnen besitzt.³ Das **Whitney Museum of American Art NYC** führt auf seiner Website in der Rubrik «Special Exhibitions» einen so genannten **Artport** auf, der als «Portal to net art - online gallery space for commissioned net art projects» definiert ist. Neben Auftragswerken enthält der Artport auch eine gepflegte Linkliste zur Netzkunst. Aufgebaut seit 2001, scheint das Angebot nach 2006 nicht weiter ausgebaut worden zu sein.⁴ Das **Museum of Contemporary Art, Los Angeles** führt unter der Rubrik «Collections» eine **digital gallery**, in der netzbasierte Werke aus der Zeit zwischen 2001 bis 2004 verfügbar sind.⁵ Und das **San Francisco Museum of Modern Art**⁶ führt auf seiner Eingangsseite bis 2008 einen **e.space** auf, in dem vor allem Auftragsarbeiten zur Ausstellung **Art in Technological Times** aus dem Jahr 2001 verlinkt sind.⁷ Schliesslich sind auf der Website des **Guggenheim Museum NYC** unter der Rubrik «Collection > Artwork Type > Internet Art» zwei netzbasierte Werke aufgeführt.⁸ 2008 wurde der Link zu den Werken selbst von der Seite genommen, sie sind jetzt nur noch mit je einem Bild dokumentiert. Die eine Arbeit (**netflag**) ist aber immer noch auf dem Guggenheim-Server nachweisbar.⁹ Europäische Netzkunstsammlungen wurden gegen Ende der 1990er Jahre von der **Fondation Cartier**¹⁰ in Paris und vom **Stedelijk-Museum** in Amsterdam gegründet, sie hatten aber nur kurze Zeit Bestand. Im Archiv des Stedelijk-Museums ist die Ausstellung **Capricorn** aus dem Jahr 1996 dokumentiert, mit Links zu einigen noch intakten Netzkunstwerken.¹¹ Auch das **Centre Pompidou** in Paris kaufte Netzkunst an. Neben ersten Spuren aus dem Jahr 2003¹² findet man auf der Informationsseite des **Espace des Collections Nouveaux Médias** weitere Ankäufe von Net Art verlinkt.¹³ Ein Kaufangebot aus dem Jahr 2006 nennt die Ankaufsbedingungen: «We are willing to buy an unlimited multiple of the internet work in a CD ROM format. The external links, if any, should be taken off. The internet works are going to be presented at the Espace Nouveaux Médias and at the internet site of the museum. The Centre Pompidou buys internet works for approximately 500 euros.»¹⁴ In der Schweiz baute das **Centre pour l'image contemporaine** in Genf zwischen 1997 und 2000 eine kleine Sammlung von netzbasierten Arbeiten auf, die auf der Website im April 2010 immer noch unter «Projets internet» verlinkt sind.¹⁵ Nur noch fragmentarisch erhalten ist die Net Art Sektion der **documenta X** in Kassel aus dem Jahr 1997. Zusammen mit dem documenta-Interface werden manche der Werke heute auf dem Kulturserver **ljud-**

mila.org in Lubljana gehostet.¹⁶ In Budapest legte das **C3: Center for Culture & Communication Foundation** zwischen 1996 und 2003 die **C3 Collection** mit Medienkunst und Netzkunst lokaler wie internationaler KünstlerInnen an.¹⁷ Unterstützt von verschiedenen privaten Stiftungen, hat sich das C3 bis heute die Vermittlung zwischen den Sphären der Kunst, der Wissenschaft und der Technologie ins Programm geschrieben. In Frankreich legte der in der Gemeinde Bourogne nahe Belfort gelegene **Espace Multimédia Gantner** eine **Collection d'oeuvres d'art numérique** an, in der auch Werke europäischer und amerikanischer NetzkünstlerInnen in einer Offline-Version enthalten sind.¹⁸ Eine kleine Sammlung von Netzkunstwerken aus dem Jahr 2001 findet sich auf dem Server des Zeitschriftenverlags **Heise**, der über mehrere Jahre die einflussreiche Online-Zeitschrift für Medienkultur **Telepolis** finanzierte. Unter der Rubrik «Shopping Windows» wurden hier Arbeiten von sechs KünstlerInnen beziehungsweise Künstlergruppen in Auftrag gegeben.¹⁹ Das **Zentrum für Kunst und Medientechnologie ZKM** in Karlsruhe war für die qualitative Definition und Vermittlung von Netzkunst in Europa eine zeitlang wegweisend. Seit den 1990er Jahren baute das ZKM eine Sammlung von Medienkunst auf, doch sind in der Sammlungsliste keine Netzkunst-Werke eingetragen.²⁰ Erhalten ist aber das Web-Interface zu den historisch wichtigen Netzkunst-Ausstellungen **net_condition** (1999/2000) am ZKM. Sein Konzept ist das einer Linkliste, die gezeigten Werke liegen auf den Servern der KünstlerInnen.²¹ Nicht auszuschliessen ist, dass bei international einflussreichen Medienkunst-Institutionen wie dem ZKM oder auch bei wichtigen Festivals wie der **Ars Electronica** in Linz in Zukunft Sammlungsbestände von Netzkunst «auftauchen» und nach aussen kommuniziert werden, deren Wertzuwachs zur Zeit ihrer Entstehung weder von den KünstlerInnen noch von der fördernden Institution vorausgesehen wurde.²² Eine Sammlung historischer Netzkunst wird momentan am **Ludwig Boltzmann Institut für Medien.Kunst.Forschung** in Linz wissenschaftlich bearbeitet. Das Forschungsprojekt **netzpioniere.at** untersucht Materialien der Kunstplattformen **thing.net** (NYC 1993-2002), **thing.at** (Wien 1993-2004) und **public netbase** (Wien 1994-2006) sowie ein Werk der Schweizer Künstlergruppe **etoy**.²³ Ob netzbasierte Werke der **Thing**-Projekte in Form einer «Kunstsammlung» oder in Form eines wissenschaftlichen Archivs wieder an die Öffentlichkeit kommen, wird sich weisen.

3. AKTUELLE SAMMLUNGEN VON NETZBASIERTER KUNST

RHIZOME AT THE NEW MUSEUM

In New York entstand 2003 unter dem Namen **Rhizome at the New Museum** eine Kooperation zwischen der Netzplattform **rhizome.org**²⁴, einer 1996 von MedienkünstlerInnen gegründeten, weltweit bekannten Plattform zur Förderung und Vermittlung von digitalen und netzbasierten Kunstwerken, und dem New Museum, dem 1977 gegründeten Museum of Contemporary Art an der Bowery Street.²⁵ Als so genannter «affiliate» des Museums blieb **Rhizome** ein eigenständiges Projekt,

gewann aber materiell-logistische Vorteile und, durch den Museums-kontext, eine Aufwertung ihrer Medienkunst-Angebote für ein breiteres Kunstpublikum. Im Gegenzug erhielt das **New Museum** für ein vergleichsweise geringes finanzielles Engagement durch die neuen Partner eine hohe Fachkompetenz in Sachen digitaler Medienkunst, ein reichhaltiges Informationsarchiv und die Vernetzung mit einer weltweiten Medienkunst-Community. In seiner **ArtBase** und bei seinen jährlichen «Commissions» leistet **Rhizome** eine wichtige Förder- und Vermittlungsarbeit für netzbasierte Kunst, wobei es unklar bleibt, welche Projekte auf dem eigenen Server gehostet sind und bei welchen nur ein Verlinkungsverhältnis besteht. In einer E-mail-Ausschreibung vom 3. Februar 2009 wird das Selbstverständnis als «online art collection» immerhin deutlich: «Rhizome is pleased to announce that the 2010 Commissions cycle is now open. Founded in 2001, the Rhizome Commissions Program is designed to support emerging artists with financial and institutional resources. In the seventh year of funding for the Program, Rhizome will award grants, with amounts ranging from \$1'000 to \$5'000, for the creation of significant works of new media art. Artists who receive a commission will also be invited to speak at Rhizome's affiliate, the New Museum of Contemporary Art, and to archive their work in the ArtBase, a comprehensive online art collection.»

DIA ART FOUNDATION

Seit 1995 gibt die **Dia Art Foundation** NYC regelmässig künstlerische Web-Projekte in Auftrag.²⁶ Im Mai 2009 umfasst die Sammlung 34 Werke von zum Teil namhaften KünstlerInnen aus dem internationalen Kunstbetrieb. Diese Sammlung ist auf der Homepage der **Dia Art Foundation** unter dem Titel «Artist's Web Projects» gleichwertig wie die anderen fünf Sammlungen und Unterstützungsprogramme der Stiftung aufgeführt. Seit der Gründung der **Dia Art Foundation** im Jahr 1974 gehört die Förderung von zeitgenössischen «risk-taking» Kunstprojekten zum Programm der Stiftung. So hat ihre Sammelstätigkeit im Bereich netzbasierter Kunst eine vergleichbare Motivation wie ihre Unterstützung prominenter Landart-Projekte (**Spiral Jetty**, **Lightning Field**, **Roden Crater**) in den 1970er Jahren.

TURBULENCE.ORG

Das in NYC angesiedelte Förderungsprogramm **Turbulence** ist nicht als Sammlung von Netzkunst angelegt, erfüllt aber die Kriterien einer kuratierten Werksammlung mit eigenem Server wie kaum eine andere Plattform. Auf der Website nennt **Turbulence** in der linken oberen Ecke ihren Zweck und ihr heutiges Selbstverständnis: «turbulence - commissioning and supporting net art for 13 years: 1996-2009».²⁷ Als Tochterprojekt von **New Radio and Performing Arts, Inc.**²⁸ unterstützt **Turbulence** jährlich bis zu 20 Projekte mit Produktionsmitteln von \$2'000 bis \$4'000 - inzwischen (bis Frühling 2010) sind es rund 160 geförderte Werke. Die Werke werden auf dem **Turbulence**-Server gehostet, in den ersten drei Jahren exklusiv. Diese Hosting-Politik hat für die Öffentlichkeit den Vorteil, dass man heute auf **turbulence.org** keine toten Links antrifft. Für die

Unterstützung von netzbasierter Kunst hat das Förderungsprogramm von **Turbulence** neben dem von **Rhizome** wohl die höchste Bedeutung. Und als Sammlung von Netzkunst auf dem eigenen Server bleibt **Turbulence** unerreicht, jedenfalls was den Umfang der Sammlung und das Spektrum der Werkideen betrifft. Im Gegensatz zur **Rhizome** mit seiner Verbindung zum New Museum of Contemporary Art bleibt **Turbulence** aber ein Programm ohne Anschluss an den klassischen Kunstbetrieb.

COMPUTERFINEARTS.COM

Eine Sammlung, die explizit als «net art collection and archive» angelegt wurde, ist die **Computer Fine Arts Collection**.²⁹ 2001 begann der in New York lebende israelische Medienkünstler Doron Golan eine Online-Sammlung von im Web veröffentlichten Kunstwerken aufzubauen. Die Sammlung wurde 2003 von der Cornell University Library übernommen und gehört dort zum Rose Goldsen Archive of New Media Art, «a Division of Rare and Manuscript Collections». Heute ist die **Computer Fine Arts Collection** eine der umfassendsten Sammlungen von netzbasierter Kunst. Mit nahezu 100 vertretenen KünstlerInnen schien die Sammlung jedenfalls bis ins Jahr 2007 einen enzyklopädischen Kurs zu verfolgen. Entsprechend seinem Anspruch, Sammlung und Archiv zu sein, erinnert das Design der Sammlungswebsite mit seinem Listencharakter an ein alphabetisch angelegtes Archiv. Dank der Ausstellung **NETworking – Net Art From the Computer Fine Arts Collection**³⁰ im Haifa Museum of Art (November 2007 bis März 2008) verfügt die **Computer Fine Arts Collection** über einen Katalog mit ausgewählten Werken, der im Internet als PDF-File zur Verfügung steht.³¹

TATE GALLERY GB

Unter den grossen europäischen Museumssammlungen befasst sich die britische **Tate Gallery** mit netzbasierter Kunst. Auf ihrer Website bietet sie in der Rubrik «Intermedia Art» eine Sammlung von 13 «Net Art» Werken an, die zwischen 2000 und 2008 im Auftrag des Museums entstanden sind.³² Für diese Sammeltätigkeit nennt die **Tate Gallery** das Ziel, die KünstlerInnen bei der Anwendung neuer Techniken und Methoden zu unterstützen und die Möglichkeiten der Kunstdistribution jenseits der Ausstellungsräume zu erweitern. «The programme will also address art that comments on the social and political implications of new technology and practices that challenge traditional ideas of the art object; including work that is process-driven, participatory or interactive.» Die von BT (ursprünglich British Telecom) gesponsorte Intermedia Art Website der **Tate Gallery** nutzt auch regelmässig die Senderqualitäten des Webs zur Veröffentlichung von so genannten Broadcasts, Interviews, Medienkunst-Events und Symposien aus den Bereichen der Intermedia Art. So enthält die Liste für das Jahr 2008 14 solcher Online-Angebote.

MUSEO EXTREMEÑO E IBEROAMERICANO DE ARTE CONTEMPORANEO (MEIAC)

Das spanische Museo MEIAC in Badajoz sammelt seit einigen Jahren Netzkunst unter dem Titel **NETescopio - Visor de Arte en Red** (englisch: **Net Art Viewer**).³³ Die Sammlung umfasst heute 40 Werke von 36 KünstlerInnen und hat für die einzelnen Werke zwischen 100 und 7'000 Euro bezahlt.³⁴ Im Interface der Online-Sammlung stehen nebeneinander ein Link zur Werkkopie auf dem Museums-Server und ein Link zum Werk auf dem Server der jeweiligen KünstlerInnen. Als Teil des Projekts **Museo Inmaterial** wird das Programm dieser Sammlung wie folgt beschrieben: «NETescopio es un archivo en línea en continuo desarrollo destinado a preservar obras artísticas generadas para la red. Este nuevo proyecto del MEIAC, enmarcado dentro del concepto de Museo Inmaterial, tiene por objetivo el resguardo, la difusión y la catalogación de dichas obras utilizando para ello el mismo medio de Internet, posibilitando de esa forma su crecimiento y actualización constantes.» Unter dem Titel **Netescopio - Desmontajes** fand im Museo MEIAC von November 2008 bis Februar 2009 eine Ausstellung mit 31 Netzkunstwerken statt, für die auch ein Online-Katalog eingerichtet wurde.³⁵

LX 2.0

LX 2.0 ist ein kuratiertes Online-Projekt der Galerie Lisboa 20 arte contemporanea. Während sich das Verkaufsprogramm der Galerie auf Werke in älteren Kunstmedien konzentriert, von Malerei bis Video, vergibt das **LX 2.0**-Projekt seit 2007 Produktionsaufträge für netzbasierte Kunst und zeigt und archiviert diese auf seiner Plattform.³⁶ Laut Programmtext des Galeristen Miguel Nabinho befindet sich «New Media Art» heute zwar noch am Rand der kommerziellen Kunstwelt, doch wäre es naiv zu glauben, dieser nichtkommerzielle Status würde langfristig andauern. Das zurzeit gültige Konzept von **LX 2.0** verfolgt selbst aber noch keine kommerziellen Ziele für die in Auftrag gegebenen Werke. Es wirkt vielmehr wie eine Option auf die kommerzielle Zukunft der netzbasierten Kunst. Dabei zeigt es ein Nebeneinander von kommerzieller Arbeit und kuratorischer Praxis, wie es auch das **[DAM]** in Berlin praktiziert.

NEEN.ORG / SUPERNEEN.COM

Im Jahr 2000 wurde in der Gagosian Gallery in NY das Projekt **Neen** präsentiert, das auch als «the first Internet Art Movement» bezeichnet wird. Gegründet vom international erfolgreichen Künstler Miltos Manetas, der neben Malerei und Video auch netzbasierte Arbeiten produziert, wurde **neen.org** in kurzer Zeit zu einer Plattform für junge KünstlerInnen aus verschiedenen Ländern, die hier gemeinsam ihre netzbasierten Werke verlinken. Im **Neen-Manifest** schrieb Manetas 2001, der neu lancierte Begriff **neen** würde eine bisher noch nicht definierte Generation von KünstlerInnen und GestalterInnen bezeichnen.³⁷ Inzwischen sind unter **neen.org** in einer langen Linkliste über 160 Werke zusammengefasst, deren Qualität von kuratorischer Pflege und Gruppenidentität zeugt.

MANETAS COLLECTION

Während **neen.org** als reine Linkliste eine «virtuelle» Sammlung bleibt, findet man im Internet seit 2005 die von Miltos Manetas eingerichtete **Manetas Collection**³⁸, die im Januar 2009 zehn «web-based artworks» enthält. Manetas Auflistung von Autor, Werktitel und Sammlung im Titel der html-Seite (z.B. Elastic Enthusiastic, Angelo Plessas, Courtesy Miltos Manetas Collection, 2004) wurde für manche spätere Sammlung beispielhaft, andere Ideen wie die Verbindung des Werks mit einer «Titel-Domain» (im selben Beispiel: www.elasticenthusiastic.com), findet man bereits 1997 beim Werk **www.anworten.de** von Friese/Kossatz³⁹ oder im Verkaufsargumentarium der Netz-Galerie **Art.Teleportacia** von 1998.⁴⁰ Die Website www.manetascollection.com ist nicht immer zugänglich, gelegentlich wird unter der Meldung «Manetas Collection is closed for installation» nach einer Anmeldung mit Passwort verlangt.⁴¹

4. ONLINE-GALERIEN FÜR NETZKUNST UND FRÜHE INITIATIVEN ZUM VERKAUF VON NETZBASIERTER KUNST.

ART.TELEPORTACIA.ORG (JULI 1998-1999)

Die erste Online-Galerie für Netzkunst wurde 1998 von der russischen Medienkünstlerin Olia Lialina unter dem Namen **Art.Teleportacia** gegründet und nach ausbleibendem Verkaufserfolg als abgeschlossenes Projekt im Anfangszustand erhalten.⁴² Die Idee zur Galeriegründung war wohl weniger durch wirtschaftliche Erwartungen motiviert als durch die Absicht, einen Diskurs über den Marktwert und damit über den musealen Wert der neuen Medienkunst anzuregen. Diskussionsbeiträge erschienen u.a. in der New York Times und im damals massgebenden deutschen Online-Magazin **Telepolis**⁴³. Das Galerie-Angebot von fünf Werken bekannter NetzkünstlerInnen nannte Lialina «Miniatures of the heroic Period», was sich, mit selbstironischem Unterton, als kunsthistorischer Anspruch für die Geburtsphase einer neuer Kunstform verstehen lässt. Als besitzbares Original der Werke wurde ihre Web-Adresse (URL) definiert⁴⁴, der Preis pro Werk betrug maximal \$2'000. Heute, gut zehn Jahre später, haben das Galerieprojekt und die fünf vertretenen KünstlerInnen Heath Bunting, Jodi, Alexei Shulgin, Vuk Cosic und Olia Lialina bereits einen sicheren Platz in der noch jungen Netzkunstgeschichte. Das Galerie-Projekt ist auf der Arbeitsplattform von Olia Lialina in den wesentlichen Zügen dokumentiert.⁴⁵ Einige weitere Elemente (Texte) des ursprünglichen Zustands findet man auf einer «Appropriation» des italienischen Netz-Künstlerduos 0100101110101101.org⁴⁶, welches die Aneignung fremder Projekte 1999 zur Kunstpraxis erhob, allerdings ohne in der Kopie auf karikierende Verzerrungen und Abweichungen zu verzichten. Im selben Jahr sorgte Heath Bunting, ein Künstler von **Art.Teleportacia**, für einen künstlerischen Kommentar auf die finanzielle Erfolglosigkeit des Galerieprojekts. Unter dem Projektnamen **Donate net.art to a collector**⁴⁷ forderte er im Netz KünstlerInnen auf, ihre Online-Arbeiten als Spende für Kunstsammlungen zur Verfügung zu stellen.

Allerdings sollten KunstsammlerInnen für das Geschenk an Netzkunst Gebühren von \$1'000 für einen Monat oder \$5'000 für ein Jahr bezahlen.

GIZMOLAND.COM (2000–2001)

Von Mai 2000 bis Juni 2001 betrieben die französischen Medienkunst-Kuratoren Isabelle Arvers und Jean-Christophe Mahé im WWW die Plattform www.gizmoland.com⁴⁸ als «Outil de vente, de promotion et d'information».⁴⁹ Die Seite verstand sich als «Boutique» für die Bekanntmachung und den Verkauf von kleinen digitalen Werken aus den Bereichen «elektronische Musik, Grafik, Animation, Spiele und interaktive Filme». Die Preise wurden mit F 5 bis 30 sehr niedrig angesetzt, bezahlt wurde per Kreditkarte (carte bleue). Nach Aussage von Isabelle Arvers, die später als «Commissaire Nouveaux Médias» Netzkunst-Programme für das Centre Pompidou in Paris betreute, blieb bei **Gizmoland** mit seinen tiefen Preisen und seinem kostenlosen Parallelangebot von täglichen Kulturinformationen und medientheoretischen Texten der Kunstmarktaspekt eher im Hintergrund.

ARTCART.DE (2000–2002)

Die Online-Galerie für Netzkunst [Artcart.de](http://artcart.de)⁵⁰ wurde 2000 vom Mainzer Künstler Mario Hergueta gegründet. Das Programm umfasste etwa 20 Titel von als Multiples angebotenen Werken und nennt Preise zwischen \$50 und \$2'000. Bezahlt wurde online per Kreditkarte. Die Angebotsliste wurde ab Ende 2001 nicht weiter ausgebaut und gepflegt, jeder dritte Link zu einem Werkangebot führt heute zu einer Fehlermeldung. Seit 2009 sind die Web-Files der Galerie nicht mehr mit der Index-Seite www.artcart.de verknüpft, dort steht jetzt der Abschiedssatz: «If there is no system to guarantee reliable distribution, the work disappears.» Nach **Art.Teleportacia** war **Artcart** die zweite Galeriegründung, die sich auf das Angebot von Netzkunst spezialisierte, und wie diese war sie eine Künstler-Initiative. Eine dokumentarische Seite zum **Artcart**-Projekt findet man unter der Adresse des Gründers.⁵¹

FRÜHER VERKAUF VON NETZKUNST-WERKEN

Nachdem die finanzielle Förderung von Netzkunst durch Stiftungen und Institutionen bereits 1996 eingesetzt hatte, kam es 1998 zu ersten Käufen von netzbasierten Kunstwerken durch Kunstinstitutionen und Sammler.⁵² So kaufte das Walker Art Center in Minneapolis die seit 1995 aufgebaute Netzkunst-Plattform **ada'web** mit all ihren Einzelwerken und stellt sie der Netzöffentlichkeit auf ihrer Website über die Buttons «Collection/net.art» weiterhin zur Verfügung.⁵³ Die Fondation Cartier Paris kaufte laut Aussage des Künstlers die Werke **self** (1998) und **Longitude 38** (1999) von Valéry Grancher – dazu ist ein Contrat de Vente erhalten.⁵⁴ Der deutsche Kunsthistoriker und Netzkunst-Theoretiker der ersten Stunde, Hans Dieter Huber, kaufte für DM 3'000 die Arbeit www.antworten.de der Medienkünstler Holger Friese und Max Kossatz komplett mit Festplatte, Software-Applikationen und Codes, nicht zuletzt, um herauszufin-

den, wie eine entsprechende Verkaufstransaktion mit passendem Vertrag aussehen könnte.⁵⁵ In der **New York Times** berichtete der Kunstkritiker Matthew Mirapaul von diesem Verkauf und diskutierte in einem langen Artikel die Frage, wie sich der Geldwert von Netzkunst festlegen lasse.⁵⁶ Die russische Onlinegalerie **Art.Teleportacia** verkaufte 1999 Olia Lialinas Werk **If You Want to Clean Your Screen** an das belgische Design Studio entropy8zuper, das eine eigene Sammlungswebsite gestaltete.⁵⁷ Im selben Jahr bot der Medienkünstler und Gründer der bekannten New Yorker Kunst-Plattform **Thing.net**, Wolfgang Staehle, das älteste **Thing**-Interface (aus dem Jahr 1996) und die **Thing**-Domain über ebay zum Kauf an. Die Offerte von \$1'000, eingereicht durch einen Kurator des Guggenheim Museum, lehnte Staehle als ungenügend ab.⁵⁸ Einige weitere markante Untersuchungen und Tests im Prozess der Markteinführung von Netzkunst seien hier noch aufgeführt: Um das Jahr 2000 bot der New Yorker Künstler John F. Simon Jr. online personalisierte Versionen seiner Java Applet-Arbeit **Every Icon** an, die man über Amazon für \$20 kaufen und über den eigenen Server ins Netz stellen konnte.⁵⁹ Ein ausführliches License Agreement regelt die Rechte des Besitzers.⁶⁰ 2002 lancierte der italienische Künstler Carlo Zanni unter dem Titel **2P_\$: Peer to Peer \$elling Processes for net_things** einen dreitägigen Online-Workshop zur Frage nach dem Verkauf von netzbasierter Kunst. Internationale MedienkünstlerInnen und KuratorInnen äusserten sich zu Zannis Fragestellungen: «Is it possible to sell networked based artworks?» Zudem entwickelte Zanni 2004 unter dem Titel **Altarboy** eine Serie tragbarer Server-Skulpturen, welche das Sammeln von Netzkunst erleichtern sollte.⁶¹ In Deutschland kaufte im Jahr 2003 die Sammlung Volksfürsorge für ihre grosse Sammlung zeitgenössischer Kunst eine Version von Cornelia Sollfranks **net.art generator**. In einem Interview mit der Künstlerin erklärt der für die Sammlung mitverantwortliche Konzernchef seine Motive.⁶² 2004 fasst der irische Netz-Theoretiker Garrett Lynch in der **Net Art Review** einige Fakten zum Verkauf von Netzkunst zusammen.⁶³

5. ANGEBOTE VON NETZKUNST UND DIGITALER MEDIENKUNST IN ETABLIERTEN GALERIEN UND AN KUNSTMESSEN

In den USA und in Europa existieren seit den 1980er Jahren einige Galerien, die sich auf den Handel mit früheren Formen von Medienkunst spezialisiert haben. Zu ihrem Angebot gehören Videokunst (Bänder und Installationen) und elektronische bzw. computerbasierte interaktive Installationen. Ihr prozentualer Anteil am Gesamtspektrum aller Kunstgalerien ist sehr klein. Nachdem heute viele KünstlerInnen neben anderen Arbeitsmitteln auch Video benutzen, werden Werke der Video-Kunst seit einigen Jahren auch von nicht spezialisierten Galerien angeboten. Eine vergleichbare Entwicklung scheint sich auch für netzbasierte Werke abzuzeichnen. So bietet die Chinesische Galerie **Osage**⁶⁴ von der Künstlerin Shulea Cheang neben fotografischen und installativen Arbeiten seit 2008 auch die

netzbasierte Arbeit **Milk** an, und die Zürcher Galerie **Nicola von Senger** zeigte im Frühling 2009 in einer Ausstellung des Wiener Künstlers Thomas Feuerstein auch seine netzbasierte Installation **Manifest**⁶⁵. Die italienische Galerie **Project Gentili** in Prato zeigt bei einer Ausstellung des Künstlerpaars Jodi (NL/BE) auch deren Online-Installation **GeoGoo**⁶⁶. Und in seinem Galerie-Programm an der Kunstmesse Art Basel 2009 bot der **Vitamin Creative Space**⁶⁷ aus Guangzhou für 26'000 Euro Animationen der chinesischen Künstlerin Cao Fei an, die im Zusammenhang mit ihrem Second Life-Projekt **RMB City** entstanden sind. Auffällig ist weiter, dass in den Jahren 2008 und 2009 im Rahmen verschiedener Kunstmesen auch ein auf Medienkunst fokussiertes Angebot lanciert wird. Noch haben diese Initiativen eher die Form von Sonderausstellungen und Off-Programmen als die von ausgewachsenen Kunstmesse-Angeboten.

235 MEDIA ART GALERIE, KÖLN (SEIT 1982)

Die von Ulrich Leistner und Axel Wirths in Köln geführte **235 Media GmbH**⁶⁸ zählt heute weltweit zu den wichtigsten Medienkunst-Galerien und führt in ihrem Katalog Video-Arbeiten und interaktive Installationen von mehr als 120 MedienkünstlerInnen aus 17 Ländern. Zum Angebot der **235 Media** gehören auch medientechnische und kuratorische Dienstleistungen für Museen. Zum Verzicht auf den Handel mit Netzkunst schreibt der Inhaber Axel Wirths: «Wir haben uns bisher bewusst aus diesem Genre zurückgehalten, da wir uns auf unsere Kernaufgaben konzentrieren wollten. Ich halte aber das WWW für das größte und kreativste Medium für Kunst überhaupt und sehe hier viele Chancen.»⁶⁹ Bei ihrer Gründung 1982 war **235 Media** im Handel mit Medienkunst ein Pionierbetrieb. Obwohl Videokunst in der zeitgenössischen Kunstentwicklung heute eine prominente Rolle einnimmt und obwohl interaktive Skulpturen zu den festen Werten der Kunstgeschichte gehören, haben die Galeristen von **235 Media** erkannt, dass auch beratende und kuratorische Dienstleistungen zum Angebot einer spezialisierten Medienkunst-Galerie gehören müssen. Gemeinsam mit der Stadt Düsseldorf initiierte die **235 Media** als Medienkunstagentur 2006 die Stiftung **imai - inter media art institute**, der die umfangreiche Videokunst-Sammlung und die dazu gehörige Vertriebsstruktur, die **235 Media** seit den 1980er Jahren aufgebaut hat, übertragen wurde.⁷⁰

POSTMASTERS GALLERY, NEW YORK (SEIT 1984)

Die von Magdalena Sawon und Tamas Banovich betriebene Galerie **Postmasters Gallery**⁷¹ zeigt neben Malerei, Skulptur und Fotografie seit 1996 auch digitale Installationen und Bildschirmarbeiten. Zu den KünstlerInnen der Galerie finden sich Wolfgang Staehle, John Klima, etoy und Kristin Lucas, in deren Werk auch web-basierte Arbeiten eine Rolle spielen. Mit Ausnahme der raumgebundenen Webcam-Projektionen von Staehle erscheinen aber keine Netzkunstarbeiten im Ausstellungsprogramm der Galerie. Der frühe Einsatz der **Postmasters Gallery** für neue Medienkunst und die Qualität der gezeigten Werke und KünstlerInnen hat internationalen Vorbild-

charakter. Die Online-Funktionalität der Galerie-Website bleibt beschränkt auf Abbildungen und Informationstexte.

BITFORMS GALLERY, NEW YORK (SEIT 2002)

2002 gründete der New Yorker Kunsthändler Steve Sacks die **Bitforms Gallery**⁷², welche sich auf den Verkauf von digitaler beziehungsweise digital erzeugter Kunst spezialisiert. Neben Prints von digital generierten Bildern findet man bei **Bitforms** auch interaktive «Software Art», welche auf CD-Rom in Editionen von 10 bis 250 Stück angeboten wird. Mit Golan Levin und Mark Napier vertritt **Bitforms** zwei Künstler, die sich international auch in der Netzkunst einen Namen gemacht haben. Neben stationär funktionierenden Werken dieser Künstler enthält der Online-Katalog von **Bitforms** Links zu drei Online-Arbeiten von Napier, die als einzige Werke im Katalog aber nicht mit den Buttons «inquire» oder «purchase» versehen sind.⁷³ In einem Interview von 2003 gab Steve Sacks an, wie er sich den Handelsmodus mit Mark Napiers Online-Arbeit **Waiting Room** vorstellt: «Da es sich hier um ein Objekt auf einem Server handelt, verkaufen wir die Arbeit in Form von Anteilen, und zwar 50 Stück zu je USD 1'000.»⁷⁴ Obwohl die Galerie **Bitforms** dem Handel mit Netzkunst kaum Beachtung schenkt, kann sie mit ihrem Fokus auf digitale Medienkunst und mit der multimedialen Funktionalität ihres Web-Interfaces im Rahmen unserer Untersuchung als Pionierbetrieb gelten.

BRYCE WOLKOWITZ GALLERY, NEW YORK (SEIT 2002)

Seit ihrer Gründung 2002 widmet sich die **Bryce Wolkowitz Gallery**⁷⁵ den verschiedenen Formen und Verbindungen von moving image, new media, Skulptur und Fotografie. Mit ihrem Programm beabsichtigt die Galerie, «dem wachsenden Einfluss der Technologie auf unser Leben und die zeitgenössische Kunst» Ausdruck zu geben. Zum Angebot der Galerie gehören historische wie aktuelle Positionen der Medienkunst, aber auch konservatorische Beratung für Institutionen und Privatsammler – etwa in Fragen des technischen Updates, der Archivierung und des Unterhalts. 2008 zeigte Wolkowitz an der Kunstmesse SCOPE Basel offline auf einem Wandbildschirm Werke von Lialina/Espenscheid und Young-Hae Chang Heavy Industries, zu denen im Web auch kostenlos zugängliche Online-Fassungen existieren.⁷⁶ Dabei wurde der Preis für die in einer 10er Edition angebotene Offline-Version des Werks **Traveling To Utopia** von Young-Hae Chang Heavy Industries bei \$10'000 angesetzt. Der Kunde erhält das Werk als Quicktime-Movie auf einem Mac Mini, den er nur noch an einen Wandbildschirm anschliessen muss. Dasselbe Werk bleibt in seiner Online-Fassung aber kostenlos zugänglich. Ähnliches gilt für John F. Simon's Java Applet-Arbeit **Every Icon**, die Wolkowitz im regulären Galerieprogramm mit spezieller Hardware anbietet. Noch vor wenigen Jahren konnte man beim Künstler online für \$20 personalisierte Versionen von **Every Icon** kaufen (ohne Hardware) und über den eigenen Server sie ins Netz stellen.⁷⁷

[DAM] GALERIE, BERLIN (SEIT 2003)

Bereits 1998 gründete der Galerist Wolf Lieser das **Digital Art Museum**.⁷⁸ Als Plattform für digitale Kunst hat es zum Ziel, zeitgenössische digitale Kunst in Ausstellungen und durch andere Vermittlungsformen einem breiten Publikum bekannt zu machen. 2003 eröffnete Lieser zusätzlich die **[DAM] Galerie** Berlin mit Positionen, die sich in den letzten 40 Jahren in der digitalen Kunst etabliert haben. Im Fokus stehen zunehmend auch junge KünstlerInnen. In zahlreichen Gruppen- und Einzelausstellungen präsentiert die Galerie Einzelbilder, interaktive Serien, generative Werke, Transformationsbilder oder filmartige Collagen. Das Doppelkonzept von Museum und Galerie erlaubt es Wolf Lieser, seinem Publikum neben dem marktorientierten Angebot der Galerie im Museumsraum auch «schwierige», nicht kommerzialisierbare Werke der digitalen Medienkunst vorzuführen. Auch lassen sich im Museum kontextbetonte und thematische Ausstellungen realisieren. Das Museum kann so auf die fehlenden Kenntnisse der meisten SammlerInnen und KuratorInnen in Sachen digitale Medienkunst mit einem langfristigen Informationsangebot reagieren, das wiederum den Werkverkäufen der Galerie zugute kommt. Das Unternehmen **[DAM]** empfiehlt sich auf der Webpage mit dem Satz: «Wir sind Ihr kompetenter Partner bei Ausstellungen, Aufbau einer Sammlung, Kunst am Bau und virtuellen Projekten im Internet im Umfeld Digitaler Kunst.» Die kommerziellen Absichten und Angebote der **[DAM] Galerie** bleiben auf der Website weitgehend unsichtbar.

DIGITAL & VIDEO ART FAIR DIVA

Die **DiVA** Art Fair ist die älteste Kunstmesse, welche laut ihren Guidelines die teilnehmenden Galerien dazu verpflichtet, primär Video- und/oder digitale Kunstwerke anzubieten.⁷⁹ Werke in traditionellen Medien wie Zeichnung, Foto oder Installation seien nur dann erlaubt, wenn sie sich auf Video oder neue Medien beziehen würden. (Aus den Guidelines: «The exhibitor agrees to present primarily video and/or digital artworks. Exhibitors may present works of different media than video or digital art as long as the work is related to video or new media. This includes traditional media such as drawing, photo or installation. However, there may be NO display of works that are not related to video or new media.») Zwischen 2003 und 2008 fand **DiVA** elf Mal parallel zu traditionellen Kunstmessen statt, jedes Mal wählte sie eine andere, unabhängige Form, mietete sich in Hotels ein oder stellte ihren Galerien auf der Strasse Schiffscontainer zur Verfügung. Ihren Höhepunkt hatte **DiVA** 2005 und 2006, als sie in sechs Städten präsent war, 2008 reduzierte **DiVA** ihr Angebot auf die Kunstmesse-Städte New York und Paris, 2009 war sie während der **Art Basel** mit einer Media Lounge im Hafenbecken präsent.

HOLY FIRE. ART OF THE DIGITAL AGE: «OFF PROGRAM» DER ART BRUSSELS (2008)

Als Off-Programm der belgischen Kunstmesse **Art Brussels** fand 2008 die kuratierte Ausstellung **Holy Fire**⁸⁰ statt. Sie stellte 27 Posi-

tionen von internationalen KünstlerInnen vor, die sich seit Mitte der 1990er Jahre in der digitalen Medienkunst einen Namen gemacht hatten. Alle gezeigten Werke stammten aus Sammlungen oder wurden von Galerien zur Verfügung gestellt. Wie dem Konzept der Ausstellungskuratoren Yves Bernard & Domenico Quaranta zu entnehmen ist, sollte die Ausstellung dem Kunstmessepublikum explizit die Sammelbarkeit der gezeigten Werke vorführen. (Selbstdefinition auf der Website: «Holy Fire is probably the first exhibition to show only collectible new media artworks already on the art market, in the form of traditional media (prints, videos, sculptures) or customized new media objects. Holy Fire presents contemporary artworks made with contemporary technologies and designed to be collectible.») In der Namensliste der Ausstellung sind auffällig viele KünstlerInnen genannt, die sich früh in der Netzkunstszene profiliert hatten.

KIOSK. ARTIFACTS OF A POST-DIGITAL AGE. EXHIBITION IN THE FRAME OF STRP, ART & TECH FESTIVAL EINDHOVEN/NL (2009)

Als eine Art Nachfolgeanlass zu **Holy Fire** kuratierten Bernard & Quaranta im folgenden Jahr die Ausstellung **Kiosk. Artifacts of a Post-Digital Age**⁸¹. Eingebettet in das Kunst und Technologie Festival **STRP** Eindhoven präsentierte auch diese Ausstellung 17 Objekte der Medienkunst, die nicht nach dem Kriterium ihrer Eignung für Kunstsammlungen ausgewählt waren. Zur Selbstdefinition von **STRP**: «Many people collect art while others collect technology. Then there are the pioneering types who look for a combination of art and technology. They collect art objects that are continually changing, or as Yves Bernard and Domenico Quaranta put it: «They love screens. They love bits with atoms. They love things that move and change, because they live in a world that moves and changes.»» Auf dem Kunst-Blog www.we-make-money-not-art.com findet sich in Bild und Video eine gute Dokumentation der Ausstellung.⁸²

ARTO'_INTERNATIONAL ART FAIR IN OPEN CITY, ROM (2009)

Für ihre Ausgabe von 2009 veröffentlichte die italienische Kunstmesse namens **ARTE contemporaneomoderna ROMA** ihre Absicht, Marco Mancuso, den Herausgeber von **Digicult**, einer international bekannten, der digitalen Kunst gewidmeten Online-Publikation, einzuladen, das Spektrum der Galerien für die Kunstmesse um eine Auswahl von sechs Galerien zu erweitern, die bekannte KünstlerInnen aus dem Bereich der neuen Medien zeigen sollten.⁸³ (Zitat aus dem Bericht von **Digicult**: «Marco Mancuso and the curators' team from Digicult, the web platform dedicated to art and new digital experiences, will complete the selection of galleries with a sector dedicated to research carried out by new media, which have gained a momentous access to the international art scene. A commission of 3 Italian and 3 international galleries complete the fair's selection board.») Zum Resultat dieser Idee findet man keine Informationen mehr.

CONTEMPORARY ART RUHR, C.A.R. (2009)

Im Rahmen der Kunstmesse **Contemporary Art Ruhr** in der Zeche Zollverein Essen findet nach 2009 auch im Sommer 2010 wieder eine Medienkunst-Messe statt.⁸⁴ In der Ausschreibung an interessierte Aussteller ist die Rede von Kunst, die den herkömmlichen Präsentationsrahmen sprengt. (Im Konzepttext für den Bereich «Forum und Medienkunst-Messe» ist zu lesen: «Inmitten der ausgezeichneten Industrie-Architektur der Mischanlage der Kokerei, die riesige Kohle-Bunker und Trichteranlagen beherbergt, inszenieren innovative Akteure Kunst, die aus dem üblichen Rahmen fällt. Thematische Bereiche sind: Medienkunst, Film/Video, Installationen, Skulpturen, multimediale Projekte, Lichtkunst, interaktive & Internet-basierte Arbeiten, elektronische Musik, Performances. Ein Schwerpunkt ist der Bereich Fotografie.»)

E-ARTS BEYOND. SHANGHAI INTERNATIONAL GALLERY EXHIBITION OF MEDIA ART (2009)

In China wurde im September 2009 erstmals parallel zur **Shanghai Contemporary Art Fair** das Messeprojekt **e-Arts Beyond**⁸⁵ durchgeführt. Es ist eine Initiative der **Shanghai Cultural Development Foundation** und von **e-ARTS Shanghai**, welches seit 2007 das erfolgreiche, der elektronischen und digitalen Kunst gewidmete e-ARTS Festival organisiert. In der ersten Ausgabe im September 2009 lancierte das Kunstmesseprojekt **e-Arts Beyond** unter dem Titel **base target=new** eine von Zhang Ga organisierte Ausstellung mit Medienkunst-Werken aus ausgewählten Galerien. Laut Programm wurden zu **base target=new** nur Galerien eingeladen, die als Pionierbetriebe für das Angebot neuer Medienkunst gelten können. (Zitat aus dem Konzept: «base target=new is a highly select, invitation only exhibition presenting pioneering galleries in placing (new) media art at the forefront of the contemporary art landscape. On view will be seminal and recent works representative of a wide gamut of artistic positions and voices with media-specific formal approaches by an array of established artists and emerging talents.») Einige Dokumentarfotos von **e-Arts Beyond** finden sich auf der Website von DASTore.⁸⁶

ANMERKUNGEN**2. HISTORISCHE BEISPIELE VON NETZKUNST-SAMMLUNGEN**

- 1 Zur Entwicklung in den USA vor 2002 vgl. Barbara Bastings Artikel «Netzkunst und die Museen - Aspekte der Institutionalisierung einer neuen Kunstform» (11.3.2002), unter (<http://www.xcult.org/texte/basting/02/basting.pdf>).
- 2 <http://gallery9.walkerart.org>
- 3 Digital Arts Study Collection of Gallery 9/Walker Art Center (<http://www.walkerart.org/gallery9/dasc>)
- 4 Vgl. (<http://artport.whitney.org>) und (<http://www.whitney.org/bitstreams>).
- 5 <http://www.moca.org>
- 6 <http://www.sfmoma.org>
- 7 <http://010101.sfmoma.org>
- 8 <http://www.guggenheim.org/new-york/collections/collection-online/show-list/artwork-type/?search=Internet%20Art>
- 9 <http://netflag.guggenheim.org/netflag>
- 10 Ein direkter Link von der Eingangsseite der Fondation Cartier führte Ende der

1990er Jahre zur Sammlung ihrer netzbasierten Kunstwerke, zu denen die interaktive Arbeit *Verbarium* (1998) von Christa Sommerer und Laurent Mignonneau und die Arbeiten *Self* (1998) und *Longitude 38* (1999) von Valérie Grancher gehörten. Alle Spuren auf dem Server der Fondation Cartier scheinen heute getilgt zu sein.

11 1998/99 war auf der Website des Stedelijk-Museums ein Button mit dem Titel «net art» zu finden. Im Ausstellungsarchiv findet man noch Angaben zu der Ausstellung *Under Capricorn – The World Over* (1996), zu der verschiedene KünstlerInnen netzbasierte Arbeiten beitrugen. Erhalten ist etwa die Arbeit **here** von Laurie Anderson und **Spring Thoughts** von Merel Mirage. Vgl. (<http://www.stedelijk.nl/oc2/page.asp?pageid=592&url=/detectflash.asp>) und (<http://www.stedelijk.nl/capricorn/anderson/index.html>).

12 <http://www.centrepompidou.fr/Pompidou/Musee.nsf/0/B0352D1466099CB3C1256DB300678F96?OpenDocument&Key=&L=1>

13 <http://www.centrepompidou.fr/Pompidou/Musee.nsf/0/06B7B2F49213841BC125703700538FD0?OpenDocument&Key=&L=1>

14 E-mail an Shu Lea Cheang (7.3.2006)

15 <http://www.centreimage.ch/projetsinternet.php>

16 <http://www.ljudmila.org/~vuk/dx>

17 http://www.c3.hu/collection/index_en.php

18 <http://www.cg90.fr/partageonsnospassionsdansleTerritoire/Espace-Multimedia-Gantner/La-collection-belfort.html>

19 <http://www.heise.de/tp/r4/magazin/nk/shopping>

20 [http://on1.zkm.de/zkm/stories/storyReader\\$2812](http://on1.zkm.de/zkm/stories/storyReader$2812)

21 <http://on1.zkm.de/netcondition>

22 Bei beharrlicher Recherche stösst man gelegentlich auf Websites, die auf den sonst gut gepflegten Servern prominenter Institutionen vergessen wurden, ohne noch mit deren Inhaltsverzeichnissen verlinkt zu sein. Etwa die Seite ~wvdc auf einem ZKM-Server (<http://www1.zkm.de/~wvdc>). Die Buchstaben wvdc stehen für den Netzkünstler und Kurator Walter van der Crujjsen, der 1996/97 für das ZKM verschiedene netzbasierte Projekte realisierte. Von dieser Seite aus verlinkt ist der Netzmovie: **Deep Ascii** des Ascii Art Ensemble.

23 <http://media.lbg.ac.at/de/content.php?iMenuID=97&iContentID=104>

3. AKTUELLE SAMMLUNGEN VON NETZBASIERTER KUNST

24 <http://rhizome.org>

25 <http://www.newmuseum.org>

26 <http://www.diacenter.org/webproj/index.html>

27 <http://turbulence.org>

28 <http://new-radio.org>

29 <http://www.computerfinearts.com>

30 <http://www.hma.org.il/Museum/Templates/showpage.asp?DBID=1&LANGID=1&TMID=841&FID=560>

31 http://www.computerfinearts.com/Haifa_show/NETworking_Catalogue.pdf

32 http://www.tate.org.uk/intermediaart/archive/net_art_date.shtm

33 <http://netescopio.meiac.es>

34 <http://www.desvirtual.com/category/exhibitions>

35 <http://netescopio.meiac.es>

36 <http://www.lisboa20.pt/lx20>

37 <http://www.superneen.org>

38 <http://manetascollection.com>

39 Informationen unter <http://h-friese.netart-datenbank.org>

40 Informationen zu den Verkaufsbedingungen von Art.Teleportacia finden sich unter (<http://www.0100101110101101.org/home/copies/art.teleportacia.org/office/faq.html>) und unter (<http://www.0100101110101101.org/home/copies/art.teleportacia.org/office/customer.html>).

41 Screenshot vom 28.03.2009

4. ONLINE-GALERIEN FÜR NETZKUNST UND FRÜHE INITIATIVEN ZUM VERKAUF VON NETZBASIERTER KUNST

42 <http://art.teleportacia.org/exhibition/miniatures>

43 Artikel zur Galeriegründung und zur Frage der Kunstmarktfähigkeit von Netzkunst wurden 1998 publiziert in der New York Times (<http://www.nytimes.com/library/tech/98/11/cyber/artsatlarge/19artsatlarge.html>) und im deutschen Online-Magazin Telepolis (<http://www.heise.de/tp/r4/artikel/3/3276/1.html>).

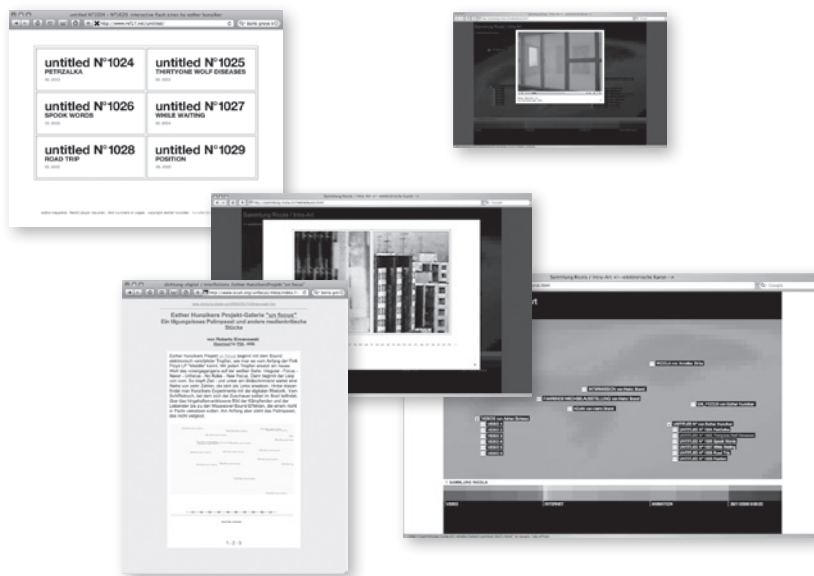
- 44 Vgl. Anm. 40.
- 45 <http://art.teleportacia.org>
- 46 <http://www.0100101110101101.org/home/copies/art.teleportacia.org/art-mac.html>
- 47 <http://www.irational.org/donate>
- 48 Dokumentarisches Material (Screenshots) zu gizmoland.com findet man unter: <http://iarvers.free.fr/pages/exposition.html>
- 49 Formulierung aus dem Text «Sur la terre des Gizmos» von Isabelle Arvers, unter (http://www.isabelle-arvers.com/pressreview/gizmoland_graphiland_2000.jpg).
- 50 <http://www.artcart.de/index4.html>
- 51 <http://mario.hergueta.org/projects/curating/artcart>
- 52 Vgl. Anm. 43 und 63.
- 53 <http://collections.walkerart.org/item/object/10600>
- 54 Granchers «Contrat de Vente» von 1998 vgl. (<http://www.nomemory.org/data1/contrat.html>).
- 55 Der Kaufpreis war DM 3'000. Zu Hubers Werkkauf siehe (<http://archives.arte-tv.com/hebdo/metropolis/dtext/19900123.htm>), Vertrag: (<http://www.fuenfnullzwei.de/hp2001/vertrag.html>), Materialsammlung: (<http://www.fuenfnullzwei.de/press.html>) und (<http://www.fuenfnullzwei.de/press/tagesspiegel/wahnsinn.pdf>).
- 56 Vgl. Anm. 43.
- 57 Entropy8zuper inszeniert ihren «Online-Besitz» unter (<http://www.entropy8zuper.org/possession>).
- 58 Tilman Baumgärtel, «Website-Auktion: The Thing unter dem Hammer», in: Telepolis, 12.05.1999 unter (<http://www.heise.de/tp/r4/artikel/3/3372/1.html>).
- 59 <http://www.xcult.org/digital/05-netart/everyIcon/eicon.html>
- 60 Das License Agreement steht im Quellcode von (<http://www.xcult.org/digital/05-netart/everyIcon/eicon.html>).
- 61 <http://www.zanni.org/html/works/altarboy-oriana/altarboyoriana.htm>
- 62 <http://www.nettime.org/Lists-Archives/rohrpost-0401/msg00133.html>
- 63 http://www.netartreview.net/logs/2004_02_01_backlog.html

5. ANGEBOTE VON NETZKUNST UND DIGITALER MEDIENKUNST IN ETABLIERTEN GALERIEN UND AN KUNSTMESSEN

- 64 <http://www.osagegallery.com>
- 65 http://www.nicolavonsenger.com/d_thomas.feuerstein/Feuerstein_Presstext.pdf
- 66 http://www.projectgentili.com/exhibition_images.php?id=47#
- 67 <http://www.vitamincreativespace.com>
- 68 <http://www.235media.com>
- 69 Interview mit Axel Wirths in: Monika Fleischmann & Ulrike Reinhard (Hrsg.): **Digitale Transformationen. Medienkunst als Schnittstelle von Kunst, Wissenschaft, Wirtschaft und Gesellschaft**, Heidelberg: whois, 2004, S.188.
- 70 <http://www.imaionline.de>
- 71 <http://www.postmastersart.com>
- 72 <http://www.bitforms.com>
- 73 Diese Funktion der Online-Bestellung war beim letzten Besuch [05.2009] nicht mehr im Angebot.
- 74 Steve Sacks, «bitforms», in: **Code**, Katalog Ars Electronica Linz 2003, S. 221. Online-Fassung unter (http://90.146.8.18/de/archives/festival_archive/festival_catalogs/festival_artikel.asp?iProjectID=12510).
- 75 <http://www.brycewolkowitz.com/www>
- 76 <http://www.oart.ch/recherche/pict/30-galleries/wolkowitz1.html>
- 77 <http://www.xcult.org/digital/05-netart/everyIcon/eicon.html>
- 78 <http://www.dam.org>
- 79 <http://www.divafair.com>
- 80 <http://www.imal.org/HolyFire>
- 81 <http://www.strp.nl/strp/artist/125>
- 82 <http://www.we-make-money-not-art.com/archives/2009/04/kiosk-artifacts-of-a-postdigit.php>
- 83 <http://www.digicult.it/En/2008/Artecontemporaneamodernaroma.asp>
- 84 <http://www.contemporaryartuhr.de>
- 85 <http://www.shearts.org>
- 86 <http://www.digital-art-store.com/news/earts/01.html>

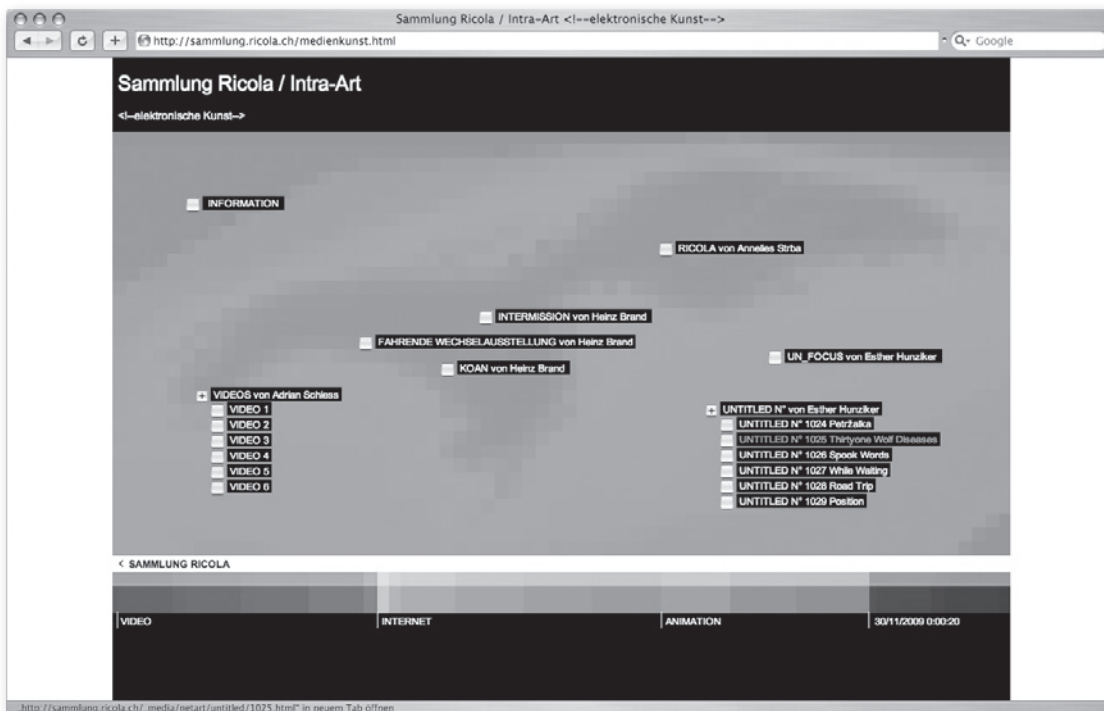
REINHARD STORZ

ist Kunst- und Medienwissenschaftler, seit 1995 Herausgeber von Xcult.org, einem Forum für Netzkultur. Storz arbeitet als Publizist und freier Kurator von Medienkunstprojekten in Zusammenarbeit mit internationalen KünstlerInnen und AutorInnen. Er ist Dozent für Kunst und Medientheorie an der FHNW, Hochschule für Gestaltung und Kunst in Basel und ist Co-Leiter des Forschungsprojektes **Owning Online Art**.
<http://www.xcult.org>, <http://www.beam-me.net> [03.2010].



**ROMAN KURZMEYER
NETZBASIERTE KUNST AUS DER SCHWEIZ: EIN NEUES
KAPITEL IN DER GESCHICHTE DER SAMMLUNG RICOLA**

MIT DEM ANKAUF VON **UN_FOCUS** (2000) DER BASLER KÜNSTLERIN ESTHER HUNZIKER ERÖFFNETE DIE SAMMLUNG RICOLA 2008 EIN NEUES KAPITEL: ERSTMALS GING EIN WERK AUS DEM BEREICH DER NETZBASIERTEN KUNST IN DEN FIRMENEIGENEN KUNSTBESTAND EIN. VOR DEM HINTERGRUND DER SAMMLUNGSGESCHICHTE SKIZZIERT ROMAN KURZMEYER DIE ANSTRENGUNGEN, DIE MITARBEITENDEN DER FIRMA AUCH DURCH DEN EINBEZUG NEUER MEDIENKUNST AN DEN AKTUELLEN TENDENZEN DER ZEITGENÖSSISCHEN KUNST TEILHABEN ZU LASSEN.



Sammlung Ricola: Navigation der Intranet Seite

Der Medientheoretiker Roberto Simanowski spricht in seinem 2002 erschienenen Aufsatz «Esther Hunzikers Projekt-Galerie «un focus»: Ein tilgungsloses Palimpsest und andere medienkritische Stücke» von dieser Arbeit als einer «schönen Sammlung an Experimenten, die verschiedene Möglichkeiten digitaler Rhetorik wie in einem Lehrbuch vorführt.»¹ Ein sinnvoller Anfang für die Erkundung eines neuen Sammlungsgebietes! Die Sammlung Ricola als neue Eigentümerin dieses weiterhin online einsehbaren Werks ist nun beim Titel vermerkt und die Sammlung besitzt neben einem Zertifikat, in dem die Künstlerin das Werk beschreibt und die Verwendung regelt, eine Offline-Version. Mit dem Kauf dieser wichtigen netzbasierten Arbeit akzeptierte die neue Eigentümerin, dass die Künstlerin die Arbeit trotz der Handänderung online belässt, solange es technisch möglich ist und sinnvoll erscheint. Neben diesem netzbasierten Werk, das unter der Adresse www.ref17.net/unfocus ohne Einschränkung und unentgeltlich besucht werden kann, gelangte auch eine Serie von Flash Movies der Künstlerin in die Sammlung. Die sechs Arbeiten **Untitled No 1024–No 1029**² (2003–05) versammeln Fotos, Zeichnungen, Grafiken, Geräusche und Musik zu je einem Thema und werden per Maus animiert. Im Unterschied zu **un_focus** (2000), die als Original an die Sammlung Ricola verkauft wurde, handelt es sich bei Esther Hunzikers weiteren Arbeiten in der Sammlung um Editionen.

Die netzbasierte Kunst wird die traditionellen Medien aus der Sammlungstätigkeit nicht verdrängen, sondern ergänzen. Während Gemälde, Zeichnungen, Fotografien und Installationen in den Firmenräumlichkeiten

¹ Vgl. <http://www.xcult.org/unfocus/meta/index.htm> [02.2010].
² <http://www.ref17.net/untitled/> [03.2010].

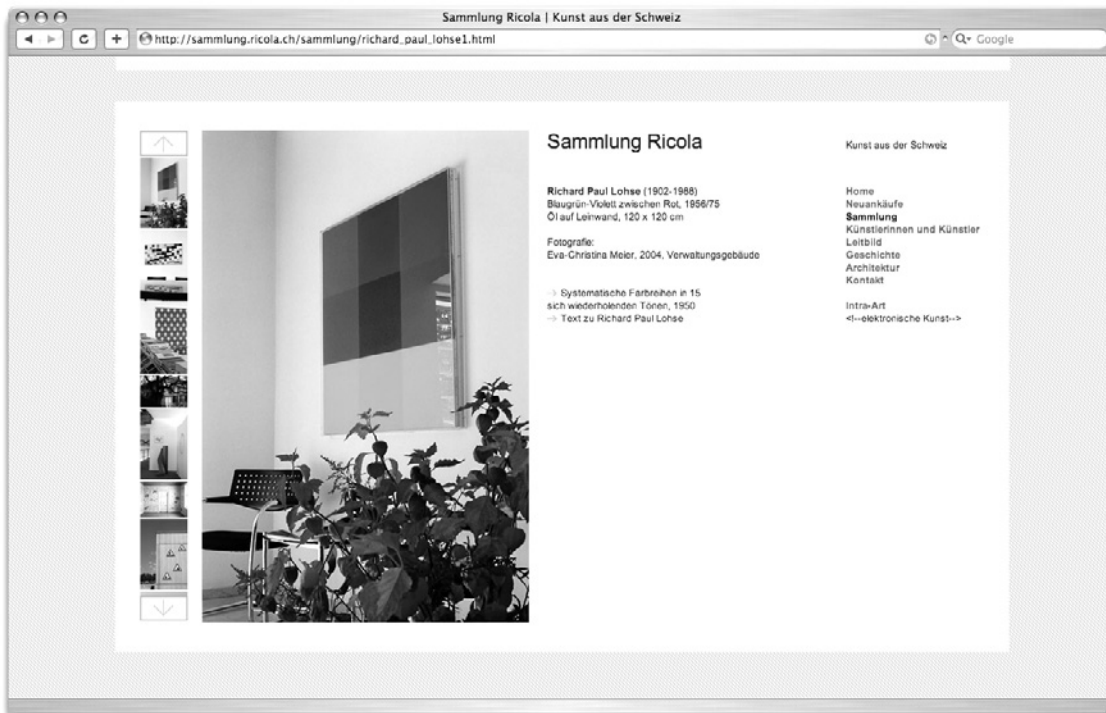
ausgestellt werden, ist die netzbasierte Kunst den MitarbeiterInnen der Ricola über das firmeneigene Intranet auf der Seite «Intra-Art» zugänglich. Neben den netzbasierten Arbeiten sind auch die wenigen bislang vorhandenen Werke aus den älteren Arbeitsgebieten Video und Animation über diese Website firmenintern abrufbar.

1. SAMMLUNGSGESCHICHTE³

Die Ricola AG in Laufen ist ein Unternehmen der Süßwarenindustrie, sie beschäftigt heute weltweit um die 350 MitarbeiterInnen und exportiert Kräuterbonbons in rund 50 Länder Europas, Asiens und Nordamerikas. Für den Firmengründer Emil Richterich-Beck, der aus einfachen Verhältnissen stammte und in den 1930er Jahren, einer Zeit wachsender wirtschaftlicher und sozialer Not, den Schritt vom selbständigen Bäcker zum Süßwarenfabrikanten wagte, war es selbstverständlich, dass er als erfolgreicher Unternehmer auch eine gesellschaftliche, kulturelle und soziale Verantwortung trug. In den 1940er Jahren begann er Gegenwartskunst zu erwerben. Er kaufte zunächst Gemälde, Grafiken und Skulpturen von Künstlern seiner engeren Heimat, dem Laufental, von Künstlern, denen er bald freundschaftlich verbunden war und bis an sein Lebensende blieb, unter ihnen Jacques Düblin, Albert Schilling und insbesondere August Cueni, dessen Schaffen er zeitlebens förderte. Seine Sammlung lokaler und regionaler Kunst erweiterte er in den 1950er und 1960er Jahren mit einzelnen Werken bedeutender Schweizer Maler des 20. Jahrhunderts wie Cuno Amiet, Hans Berger, Wilhelm Gimmi, Max Gubler, Giovanni Giacometti oder René Auberjonois. Die Kunstwerke waren in der Wohnung von Emil und Rosa Richterich-Beck an der Baselstrasse 31 in Laufen und in den angrenzenden Geschäftsräumen ausgestellt.

Die 1975 von ihren beiden Söhnen Hans Peter und Alfred Richterich gegründete und seither ständig ausgebauten Firmensammlung umfasst Kunst aus der Schweiz seit 1950 und ist in den Gebäuden der Ricola Gruppe ausgestellt, nicht nur in den Zonen, in denen der Publikumskontakt stattfindet, sondern vor allem auch im inneren Bereich, also in Büros, Sitzungszimmern, Gängen und Aufenthaltsräumen, sowohl im Bereich der Verwaltung als auch – soweit möglich – in jenen der Fabrikation. Werke der Sammlung sind nicht nur am Hauptsitz des Konzerns in Laufen zu sehen, sondern auch in den Räumlichkeiten der Tochterunternehmungen im In- und Ausland. So sind beispielsweise in den USA Werke von Schweizer KünstlerInnen ausgestellt, welche in den Vereinigten Staaten entstanden sind. Die Sammlung setzt mit frühen Werken der Zürcher Konkreten ein, wobei das besondere Augenmerk des Sammlers Alfred Richterich den beiden Künstlern Richard Paul Lohse und Camille Graeser galt, umfasst vor allem im Bereich der bildtheoretischen Malerei bedeutende Einzelwerke der letzten Jahrzehnte und führt bis in die heutige Zeit und die jüngste Generation von KünstlerInnen in der Schweiz. Neben diesen, meist aus dem Frühwerk stammenden Einzelwerken um-

³ Ausführlicher und mit zahlreichen Illustrationen vgl. Roman Kurzmeier (Hrsg.), *Sammlung Ricola: Kunst aus der Schweiz*, Laufen: Ricola Holding, 2005.

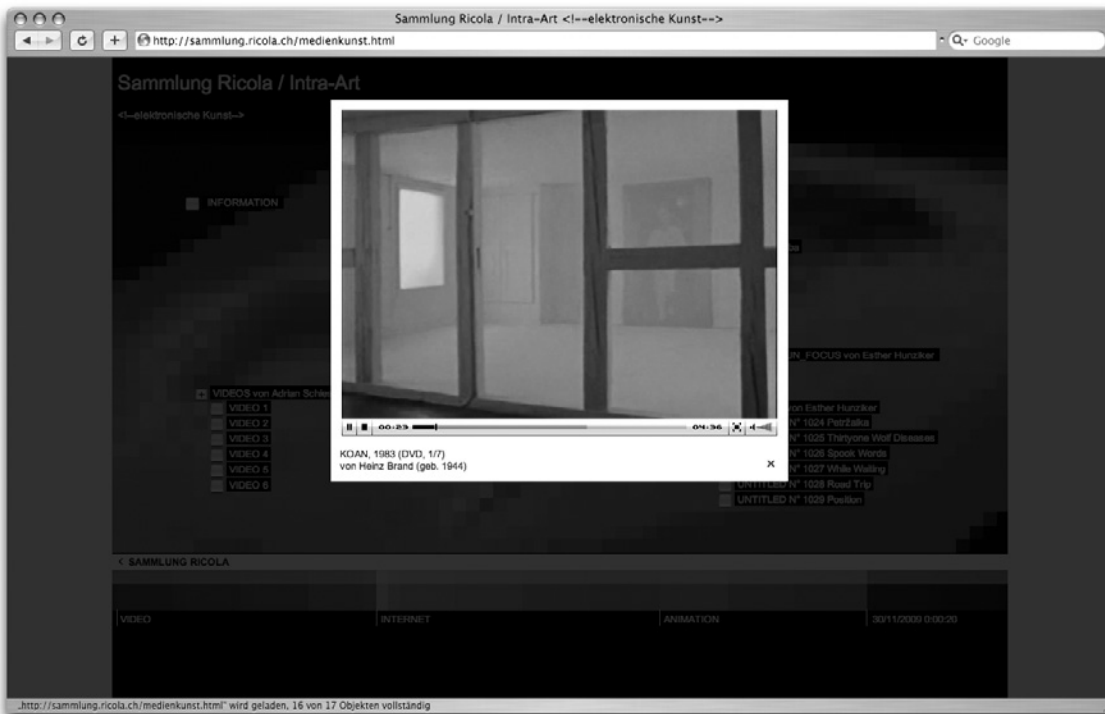


Sammlung Ricola: Intranet-Sammlungskatalog

fasst die Sammlung auch zahlreiche Werkgruppen von Kunstschaffenden, die für die Sammlung von besonderer Relevanz sind, beispielsweise von Helmut Federle, Guido Nussbaum, John Armleder, Jacques Herzog, Adrian Schiess oder im Bereich der jüngeren Kunst unter anderen von Christine Streuli, Shirana Shahbazi oder Mai-Thu Perret.

2. SAMMELN

Sammeln dient der Traditionsbildung. Dies gilt für jede Sammlung, trifft aber für eine Sammlung von Gegenwartskunst besonders zu, weil erst im zeitlichen Rückblick deutlich werden kann, wie der Sammler an der Konstituierung von Gegenwart beteiligt ist. Die Aufgabe einer Sammlung neuer Kunst ist es, ein Bild und einen Begriff dieses Neuen durch die Kombination der Werke zu erzeugen und damit nicht nur den Sammler selbst zu bilden, sondern auch diejenigen, die die Sammlung betrachten, auf diese neue Kunst hinzuführen. Diese Aufgabe wird nie nur durch das einzelne Werk, sondern erst im Zusammenspiel aller in einer Sammlung sichtbaren Objekte erfüllt. Sammeln braucht deshalb Zeit, bedarf gewisser finanzieller Ressourcen und setzt Spürsinn und ein unbedingtes Interesse an der Sache voraus. Sammeln ist eine kulturelle Tätigkeit im eigentlichen Sinne dieses Begriffes, ein prozessuales Verfahren der Auswahl, das in den meisten Fällen erst allmählich die Kriterien hervorbringt, die man schon am Anfang einer Sammlungstätigkeit vermuten könnte.



Sammlung Ricola: Werkpräsentation Elektronische Kunst im Intranet (Heinz Brand, Koan, 1983)

In der Frühzeit der Sammlung waren es fast ausschliesslich aktuelle Werke der Malerei, die von den Sammlern für die Ricola erworben wurden. Mit dem nun getroffenen Entscheid, auch im Bereich der elektronischen und netzbasierten Kunst zu sammeln, ist eine zweite, überraschende strategische Neuausrichtung verbunden, nämlich bewusst retrospektiv Werke zu erwerben, welche aus der Sicht der gegenwärtigen Kunstproduktion besonders interessant erscheinen. Zwei Ergebnisse dieses neuen Blicks in die Kunstgeschichte sind der Ankauf eines Kastenbildes der Winterthurer Künstlerin Clara Friedrich-Jezler (1894-1969) und von zwei Gemälden des Aargauer Malers Rudolf Urech-Seon (1876-1959), der im Alter zu einer persönlichen, lyrischen Abstraktion fand. Clara Friedrich war 1936 in der bahnbrechenden Ausstellung **Zeitprobleme in der Schweizer Malerei und Plastik**⁴ im Kunsthaus Zürich vertreten, hat aber trotz ihres Erfolgs die künstlerische Arbeit früh abgebrochen. Da ihr Werk sehr schmal und grösstenteils in Museumsbesitz ist, kommen kaum Werke in den Handel. Clara Friedrich ist trotz ihrer innovativen Arbeit eine der grossen Unbekannten der Schweizer Kunst, ihr Werk konnte über den kleinen Kreis der Kenner hinaus keine Wirkung entfalten. Die Neuerwerbung ist ein Glücksfall für die Sammlung. Friedrichs Kastenbilder aus zwei übereinander liegenden Bildebenen (bemaltes Glas über bemaltem Karton) dynamisieren die Bilderscheingung. In der Sammlung Ricola ergänzt ihre Arbeit die Werke der Zürcher Konkreten und weist zugleich voraus auf die Kunst der Gegenwart, in der nicht nur im Bereich der netzbasierten Kunst die Relativität und die Veränderbarkeit der Bilderscheingung zentrale Anliegen geworden sind.

⁴ **Zeitprobleme in der Schweizer Malerei und Plastik**, Ausstellung der Zürcher Kunstgesellschaft im Kunsthaus Zürich, 13. Juni - 22. Juli 1936.

3. VERMITTELN

Das Sammeln von Gegenwartskunst aus der Schweiz und die Präsentation dieser Werke in den Gebäuden der Firmengruppe ist ein wichtiger Bestandteil der Firmenkultur der Ricola und Ausdruck eines integralen kulturellen Denkens der Firmeninhaber. Das Kernanliegen der Firmeninhaber ist es, eine sinnhafte Arbeitsumgebung zu schaffen. Die Ausgestaltung der Arbeitswelt mit Kunstwerken, deren Stellenwert und Bedeutung in vielen Fällen noch ungesichert ist oder sich seit dem Ankauf verändert hat, ist ein Angebot an die MitarbeiterInnen, sich mit den geistigen Strömungen und Ideen unserer Kultur und deren Dynamik zu befassen. An dieser Grundkonzeption der Sammlung verändert das Sammeln von netzbasierter Kunst wenig. Netzbasierte Kunst nutzt ein neueres Medium, das aus dem Alltag vieler Menschen kaum mehr wegzudenken wäre und auch die Arbeitswelt grundlegend verändert hat. Ihre Vermittlung verlangt allerdings nach neuen Formen. Während Gemälde, Zeichnungen, Fotografien, Objekte und Installationen in den Arbeitsräumen der MitarbeiterInnen ausgestellt werden können und diese mit den Werken in direkten Kontakt treten, ist die netzbasierte Kunst auf dem Rechner in einem eigenen <Raum> aufzusuchen.

Die Website der Sammlung Ricola, die von Esther Hunziker konzipiert und gestaltet wurde, macht diese unterschiedlichen Räume sichtbar. Die Website umfasst nicht nur Informationen zur Geschichte der Sammlung, dem Leitbild der Sammler, der Firmenkultur, der Firmenarchitektur und den in der Sammlung vertretenen KünstlerInnen, sondern geleitet die BesucherInnen auch durch die ausgestellte Sammlung in den Räumlichkeiten des Unternehmens. Eine eigene Seite mit dem Namen «Intra-Art» führt in den virtuellen Raum der elektronischen Kunst. Gemälde, Zeichnungen, Fotografien, Objekte und Installationen werden ausnahmslos ausgestellt dokumentiert, sodass für die BesucherInnen der Website eine Kontextualisierung der Kunst mit der Arbeitswelt möglich wird, aber auch die tatsächliche physische Präsenz der Kunst im Alltag dokumentiert ist. Die Anzahl der Abbildungen auf der Website wächst mit der Zeit und ausschliesslich im Zusammenhang mit den Präsentationen der Werke. Nie ausgestellte Arbeiten erscheinen auch nicht auf der Website. In diesem Bereich dokumentiert und informiert die Website unsere Vermittlungsanstrengungen. Neben dem Einblick in die Präsentation der Werke ermöglicht die Website auch den Aufbau eines für alle Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter einsehbaren Archivs zur Sammlung. Nur ein Beispiel dazu: Jedes Jahr sind KünstlerInnen zu Gast, um vor dem Personal über ihr Schaffen zu sprechen. Diese Veranstaltungen sollen in Zukunft aufgezeichnet und über die Website zugänglich gemacht werden.

Im Bereich des Sammelns von netzbasierter Kunst befindet sich die Sammlung Ricola in einer unbestimmten Anfangsphase. Neben der gezielten Erweiterung dieser Sammlung und dem damit verbundenen Nachdenken über die mit dieser Kunst verbundenen Raum- und Ortsdefinitionen bleibt die Frage nach den Möglichkeiten und Grenzen der Verankerung der zeitgenössischen Kunst in den Arbeitsalltag

drängend. Im Unterschied zu den ausgestellten Werken, deren Präsenz im Arbeitsumfeld sich niemand entziehen und die deshalb Situationen schaffen kann, in denen das Personal Aussprachen und Erläuterungen einfordert, werden die Website und damit die netzbasierte Kunst nur für diejenigen sichtbar werden, die neugierig und interessiert genug sind, um die Website zu besuchen.

ROMAN KURZMEYER

lehrt Kunsttheorie an der Hochschule für Gestaltung und Kunst in Basel und ist Kurator der Sammlung Ricola. Seit 1999 kuratiert er Ausstellungen und Projekte in der Schweizer Berggemeinde Amden (www.xcult.org/amden). Er ist Mitherausgeber des Katalogs aller von Harald Szeemann (1933–2005) organisierten Ausstellungen und Autor der Monografie **Kunst überfordern: Aldo Walker (1938–2000)**. 2009 zeigte er im Helmhaus Zürich **Boden und Wand/Wand und Fenster/Zeit** (mit Polly Apfelbaum, Katharina Grosse, Bruno Jakob, Adrian Schiess, Christine Streuli, Niele Toroni und Duane Zaloudek). 2004 war Roman Kurzmeier Preisträger des Prix Meret Oppenheim.



**ANNETTE SCHINDLER UND REINHARD STORZ
DIGITAL ART COLLECTION/STORE – EIN NEUER ORT DER
SCHWEIZER MEDIENKUNST**

Stand: Februar 2010

UNTER DEN NAMEN «DA COLLECTION/STORE» ENTSTEHT IN BASEL EINE SAMMLUNG VON DIGITALER MEDIENKUNST MIT INTEGRIERTEM «ART STORE». DA FÜR DIE SAMMLUNG NOCH KEIN LOKAL ZUR VERFÜGUNG STEHT, BENUTZT DAS DA-UNTERNEHMEN SEINE WEBSITE ALS VIRTUELLEN AUSSTELLUNGSRAUM UND KATALOG, MITTELFRISTIG SOLLEN IM ZUKÜNFTIGEN BASLER HAUS DER ELEKTRONISCHEN KÜNSTE AUCH EIGENE RÄUMLICHKEITEN BEZOGEN WERDEN. DAS KONZEPT FÜR DA COLLECTION/STORE WURDE IN PARTNERSCHAFT MIT DEM ANGEWANDTEN FORSCHUNGSPROJEKT OWNING ONLINE ART ENTWICKELT.

Die **DA Collection** umfasst international und national produzierte Werke, die für die Entwicklung der digitalen Medienkunst beispielhaft sind. Die Sammlung versteht sich zudem als nationales Archiv für historische Aktivitäten der Schweizer Medienkunst- und Netzkunst-Szene und soll für Studienprojekte verschiedener Art zur Verfügung stehen. Diesem Zweck dienen auch Recherchen und Texte, die im Rahmen des hier vorgestellten Forschungsprojekts und begleitend zum Aufbau der Sammlung entstanden sind.

Heute existieren weltweit erst wenige Sammlungen für digitale Medienkunst. Deshalb verstehen wir die DA Collection als Modell-Sammlung, die in der Praxis verschiedene Möglichkeiten des Besitzens, Archivierens und Konservierens von digitaler Kunst vorführt. In ihrem Grundbestand enthält die DA Collection Werke aus dem Privatbesitz der beiden Sammlungsgründer, Ankäufe mit Hilfe von Drittmitteln, Leihgaben von KünstlerInnen sowie Werke aus dem Archiv des Schweizer Kultur-Servers Xcult. Mittelfristig soll für die DA Collection ein eigener Schauraum zur Verfügung stehen, in dem neben dem eigenen Sammlungsbestand regelmässig auch grössere Leihgaben von KünstlerInnen und Museen gezeigt werden können. Werke oder ganze Sammlungsteile der DA Collection können an andere Institutionen in der Schweiz oder im Ausland ausgeliehen und dort installiert und präsentiert werden. Parallel zum Aufbau der Sammlung werden restauratorische Techniken und Strategien entwickelt, um Medienkunstwerke zu erhalten. Dafür suchen wir die Zusammenarbeit mit Fachleuten.

Der **DA Store** ist neben der Sammlung das zweite Standbein des DA Unternehmens. Im Store bieten wir eine wachsende Auswahl an Werken der digitalen Kunst zum Kauf an. Das Angebot umfasst Objekte und installative Werke, internet-basierte Produktionen und computergenerierte Animationen. Im Interesse der SammlerInnen digitaler Kunstwerke werden gemeinsam mit den KünstlerInnen für den DA Store käufliche Werk-Pakete definiert, in denen Fragen des Eigentums, der Reproduzierbarkeit und der restauratorischen Pflege geregelt sind. Die Einnahmen aus dem Werkverkauf im DA Store kommen dem Betrieb der DA Collection und dem Ankauf neuer Werke zugute.

Das Unternehmen **DA Collection/Store** versteht sich über die Grenzen der Schweiz hinaus als Pionier-Projekt. So hat etwa die Frage, wie sich internetbasierte Kunstwerke sammeln lassen, bisher erst wenige praxisorientierte Antworten gefunden. Solche Werke verstoßen gegen das traditionelle Verständnis von Eigentum in der Kunst, grundlegende Kategorien wie die des Werkbegriffs, der Werkrezeption oder der Dauerhaftigkeit von Kunstwerken müssen neu überdacht werden. Der DA Store versucht SammlerInnen zu motivieren, in ihre Sammlungen auch Kunstprojekte zu integrieren, die über das WWW jedermann zugänglich sind und in ihrer interaktiven Form vom Betrachter mitbestimmt werden. Da solche Werke zuweilen eine ungewisse Lebensdauer haben, bieten wir konservatorisches und restauratorisches Know-how und Dienstleistungen an, oder wir

unterbreiten Vorschläge, wie diese später in Form einer Dokumentation weiter bestehen können.

Vergleichbare Fragen stellen sich in der Gegenwartskunst bereits für andere Formate, etwa für fotografische Bildtechniken, für Kunstvideos, für Werke der Land Art und für die Performance. Werke in all diesen Medien gehören ebenso wie digitale Medienkunstwerke zum kulturellen Erbe unserer Gesellschaft. Besonders öffentliche Sammlungen haben die Aufgabe, dieses Erbe zu bewahren und stehen daher zunehmend unter Druck, sich auch mit deren Konservierung zu befassen. Das DA-Projekt unterstützt diese Entwicklung mit Argumentationen und erbringt praktische Hilfestellungen.

Ein Motiv für die Gründung des Unternehmens DA Collection/Store ist die Beobachtung, dass etwa von städtischen Ankaufskommissionen immer wieder ein Interesse am Kauf von Medienkunst geäußert wird, der Schritt aber wegen der vielen Unsicherheiten oft nicht gewagt wird. Auch Museumskuratoren zeigen sich zurückhaltend beim Ausstellen von Medienkunst, weil die technischen Hürden als zu hoch erscheinen. Dabei hat die Digitalisierung die meisten Produktions-, Kultur- und Bildtechniken unserer Gesellschaft innerhalb weniger Jahre grundlegend verändert, in einem Ausmass, das sich in der Geschichte der Bilder nur etwa mit den Folgen der Erfindung der Fotografie vergleichen lässt. Weltweit nimmt die Nutzung des Internets weiter zu. Die kulturellen Praktiken einer heranwachsenden Generation werden von den digitalen Medien im gleichen Ausmass geprägt, wie das Fernsehen oder das Kino frühere Generationen bestimmten. Dabei ist es nicht zuletzt die Kunst – und oftmals eben die digitale Kunst –, welche die Mittel und Strategien der gesellschaftlichen Bilderproduktionen erforscht und ihre Grenzen reflektiert.

Die Zukunftsaussichten für das DA-Unternehmen sind positiv. Integriert in die Stiftung für ein «Haus der elektronischen Künste» wird DA Collection/Store neben dem Plug.in und dem Shift Festival in naher Zukunft voraussichtlich einen eigenen Raum im Dreispitz-Quartier von Basel beziehen können. Zudem ist die DA Collection, verbunden mit dem Plug.in in Basel und dem Fachbereich Konservierung und Restaurierung der Hochschule der Künste Bern. Bestandteil des europäisch-schweizerischen Forschungsprojekts **Digitale Medienkunst am Oberrhein. Konservierung – Restaurierung – Zukunftssicherung**, das finanziert wird aus Fördermitteln für Europäische territoriale Zusammenarbeit. Unterstützt durch Tabea Lurk, einer Spezialistin für die Archivierung und Konservierung von digitaler Medienkunst, werden wir das Projekt DA Collection/Store in den kommenden Jahren weiter ausbauen können.

In einer Beta-Version erprobt DA Collection/Store mittlerweile ihre ersten öffentlichen Auftritte. Im September 2009 wurde der DA Store mit Arbeiten von sechs KünstlerInnen und Künstlergruppen zur Teilnahme an **eARTS beyond – International Gallery Exhibition of Media Art Shanghai** eingeladen. Begleitend zur internationalen Kunstmesse **Shanghai Contemporary** und zum **eArts Festival** konnte

der DA Store zusammen mit 13 namhaften Galerien aus Asien, Amerika und Europa sein Werkangebot in einem Ausstellungsraum des Oriental Pearl Fernsehturms von Shanghai präsentieren. Und von Januar bis März 2010 werden in der Ausstellung **Beam me up** im Plug.in Basel auf sechs im Rahmen von **Owning Online Art** entwickelten Computer-Konsolen netzbasierte Kunstwerke vorgestellt, die mit dem Projekt **Beam me up** zum Sammlungsbestand der DA Collection und in ausgewählten Fällen auch zum Angebot des DA Stores gehören werden.

www.digital-art-collection.net

www.digital-art-store.com

ANNETTE SCHINDLER

studierte Kunstgeschichte und Soziologie an den Universitäten Zürich und Madrid und schloss mit einer Arbeit über Pierre Bourdieus Rezeptionstheorie ab. 1992-97 Leiterin des Kunsthaus Glarus, 1997-2000 Direktorin des Swiss Institute in New York. Ihre Ausstellungen, Publikationen und Projekte beschäftigen sich mit zeitgenössischen Diskursen zu feministischen Positionen, kritischer Kunstpraxis, digitaler Kulturproduktion und Technokultur. Seit 2000 ist sie Direktorin des Plug.in in Basel, das sich der Vermittlung von Medienkunst widmet. Sie ist Mitbegründerin der Initiative kunstfreiheit.ch. <http://www.weallplugin.org> [03.2010].

REINHARD STORZ

ist Kunst- und Medienwissenschaftler, seit 1995 Herausgeber von Xcult.org, einem Forum für Netzkultur. Storz arbeitet als Publizist und freier Kurator von Medienkunstprojekten in Zusammenarbeit mit internationalen KünstlerInnen und AutorInnen. Er ist Dozent für Kunst und Medientheorie an der FHNW, Hochschule für Gestaltung und Kunst in Basel und ist Co-Leiter des Forschungsprojektes **Owning Online Art**. <http://www.xcult.org>, <http://www.beam-me.net> [03.2010].



ARTIST'S STATEMENTS

17 FÜR IHRE NETZBASIERTEN ARBEITEN BEKANNTE KÜNSTLER*INNEN REAGIERTEN IM RAHMEN DES FORSCHUNGSPROJEKTS **OWNING ONLINE ART** 2009 AUF EINEN KURZEN FRAGEKATALOG MIT ÄUSSERUNGEN ÜBER PRODUKTIONSBEDINGUNGEN UND DAS VERHÄLTNISS ZWISCHEN DER EIGENEN ARBEIT UND IHRER VERMARKTUNG. IM SPEZIELLEN KOMMT DIE ERHALTUNG BEREITS REALISierter WERKE ZUR SPRACHE: EIN AUFWAND, DEN DIE AUTOR*INNEN DER WERKE MEIST UNENTGELTLICH LEISTEN. DIE FRAGEBOGEN WURDEN TEILS IN DEUTSCHER UND TEILS IN ENGLISCHER SPRACHE BEANTWORTET.

- 130 BEAT BROGLE, BERLIN
- 132 SHU LEA CHEANG, PARIS
- 134 ERIK DETTWILER, BERLIN UND ZÜRICH
- 136 EXONEMO, TOKYO
- 138 THOMAS FEUERSTEIN, WIEN
- 140 HOLGER FRIESE, BERLIN
- 142 HERVÉ GRAUMANN, GENÈVE
- 144 ESTHER HUNZIKER, BASEL
- 146 JODI, DORDRECHT
- 150 BIRGIT KEMPKER, BASEL
- 152 MARC LEE, ZÜRICH
- 154 MARTINE NEDDAM (AKA MOUCHETTE), AMSTERDAM
- 157 ERWIN REDL, NEW YORK
- 159 ALAN SONDEHEIM, NEW YORK
- 161 DOMINIK STAUCH, THUN
- 163 MONICA STUDER UND CHRISTOPH VAN DEN BERG, BASEL
- 167 YOUNG - HAE CHANG HEAVY INDUSTRIES, SEOUL

BEAT BROGLE

geboren 1964, lebt und arbeitet als freier Künstler in Berlin.
<http://www.onewordmovie.ch/brogle/index.html> [03.2010]

1. Wie sah deine erste netzbasierte Arbeit aus?

Onewordmovie (owm) is an online platform which organizes, based on user-supplied terms, the flood of images on the Internet into an animated film. A word turns into images, images turn into a movie. This project plays with the tension between online and cinematic approaches to images. What images are associated with what words? **owm** reveals a glimpse into the collective psychology of online cultures by showing patterns of word-image associations, as created by millions of people around the world.

Welchen Stellenwert haben netzbasierte Projekte in deinem gesamten künstlerischen Schaffen?

Sie sind gleich wichtig wie andere Arbeiten, wobei ich mit **owm** international Beachtung fand.

2. Wo präsentierst du deine Arbeit (Institutionen, Festivals, Internetseiten, etc.)? Welche Plattformen nutzt du zum Informationsaustausch?

Im Netz, als installative Arbeiten im Kunstraum und an Festivals. Wir haben ein Feedback-Tool auf unserer Seite, über dieses sind anfänglich viele Kommentare und Anfragen an uns gekommen.

Welche Rollen spielen Blogs oder Internetforen für die Distribution deiner Arbeit?

Blogs beobachte ich zu wenig, wir haben aber die Erfahrung gemacht, dass in Japan z.B. die Gamer-Szene über Blogs unsere Arbeit verbreitet hat. Durch Google-Suche stosse ich immer wieder darauf, dass meine Arbeit in Blogs besprochen wird.

3. Bei MusikerInnen oder SchriftstellerInnen setzt sich der Verdienst aus verschiedenen Quellen zusammen. Neben Verkäufen von CDs oder Büchern ergeben sich auch Möglichkeiten für Aufträge, Auftritte, Lesungen oder Lehrtätigkeiten. Welchen Anteil haben Verkäufe deiner Werke an deinem Einkommen? Welche anderen Möglichkeiten zum Geldverdienen haben sich aus deiner künstlerischen Tätigkeit bisher ergeben?

Meine Netzprojekte finanziere ich über Projekteingaben. Verkäufe gibt es mit den netzgenerierten Bildern (Digital Prints auf Glasplatten kaschiert), dabei verhält es sich wie mit dem Verkauf von Malerei oder Fotografie. Ich konnte ein Kunst am Bau-Projekt für die Swisscom realisieren. Und ich bekomme Einladungen für Vorträge und Workshops.

4. Inwieweit siehst du deine digitalen Werke als Ware?

Es handelt sich um Kunst. Im Moment, da jemand bereit ist, dafür zu bezahlen, wird es zur Ware. Ich habe kein Problem damit, wenn das jemand tut. Wer digitale Kunst kauft, weiss, dass der Wert

virtuell ist. Die Wertfrage liegt bei der Akzeptanz, bei den Künstlern, Kuratoren und Galeristen, welche «guten» netzbasierten Arbeiten den Raum in der zeitgenössischen Kunst einräumen, so wie sie es mit jedem andern «guten» Kunstwerk auch tun.

5. Ist es dir wichtig, deine netzbasierten Werke möglichst auf Dauer zu erhalten? Kannst du die Pflege selber gewährleisten oder muss/kann die Wartung von einer anderen Fachperson geleistet werden?

Indem sie sich ja aus dem «zeitgeistigen» Pool bedienen, verändern sich die Arbeiten ständig. Die Pflege ist das grösste Problem. Ich arbeite mit Programmierern, die ich bezahlen muss. Die Pflege der Arbeit ist die Hälfte der Arbeit, ein grosser Unterschied zu den andern Medien. Der Code muss dauernd angepasst werden können. Am besten ist es, wenn der Programmierer, der den Code geschrieben hat, das Projekt auch weiter betreut, alle Übergabe- und Abgabeszenarios haben bis anhin extrem viel Zeit und Aufwand gekostet. Netzarbeiten können nach drei Monaten schon restaurationsbedürftig sein, das müsste in die Finanzplanung mit einbezogen werden. Im Falle des Swisscom-Projekts haben wir einen Wartungsvertrag ausgearbeitet.

6. Möchtest du, dass deine netzbasierten Werke in eine öffentliche Sammlung gelangen? Welche Bedingungen müssten dazu aus deiner Sicht erfüllt sein?

Es scheint mir wichtig, dass es nicht eine explizite Sammlung für Netzkunst ist, sondern dass Netzkunst mit andern visuellen Kunstformen zusammen gezeigt wird. Dafür müsste aber eine Plattform geschaffen werden, welche netzspezifische Probleme in den Museen und Sammlungen berücksichtigt.

SHU LEA CHEANG

born 1954 in Taiwan, currently living in Paris.
http://en.wikipedia.org/wiki/Shu_Lea_Cheang
http://dbpedia.org/page/Shu_Lea_Cheang [03.2010]

1. How significant are online-based projects in your overall artistic production?

My online-based work includes webwork, netbased installation and networked performance. Most of my work can fall into these three categories at this time.

2. Where do you present your work (institutions, festivals, websites, etc.)? Which platforms do you use for exchange of information? What role do blogs or Internet forums play in the distribution of your work?

Museums, galleries, festivals and solely on the web. In Europe, we habitually post on SPECTRE for releasing a new work. But it's more like a drop of water in the ocean. I never know who gets the information. Yes, I think with all social network platform, blog, facebook, youtube, daily motion, we do get more exposure.

3. A musician's or writer's income is made up of different sources. Besides CD or book sales there are opportunities for commissions, performances, readings or teaching. What portion of your income are from sales of your works? What other possibilities for earning money have resulted from your artistic activity so far?

Yes, I work on commissions. Mostly venues provide production budget for my work. Workshop, artist in residency, term-based teaching also provide income. Recently I did sell some work which helps a lot.

4. To what extent do you consider your digital work as a marketable commodity?

Certain of my works are more sellable than others, I guess. Pure webwork/website is still hard to sell... Installation could possibly sell better. My work ranges from marketable commodity to purely collective exercise/experience work (like networked performance). I feel the need to switch myself between thinking about market and to connect and collaborate.

5. Is it important to you to preserve your online-based works permanently? Can you ensure maintenance yourself or can/must maintenance be carried out by other qualified personnel?

This is a big question. Yes, I can only restate again how important it is for preserving online work.

In my case, my major commission BRANDON at the Guggenheim Museum was once lost (removed from sponsored server) and kept offline for a few years. It was finally resurrected by the museum with a digital art preservation grant... Until now, I don't see the site getting fully recovered from its full length presentation in

1998-99. As the browser, platform and programming language change, it takes efforts to update the platform. All my work is facing this danger... and is not fully functional at times. But yeah, it does take some efforts. For the past nine years, I have been working with a wonderful German programmer who has actually been keeping an archive for me. Still, all sites need to be updated as browser/platform forward with time.

6. Would you like your online-based works to be introduced to a public collection? In your opinion, what conditions need to be met for this purpose?

I had some encounter with Pompidou museum a few years ago about collecting my webwork. It didn't work out. They set out wanting me to give my webwork in a CD-rom, which happens to be an art form I totally skipped. Recently in Novi Sad, we talked about net art collection with the contemporary museum. Yes, it is very important for museums, public agency to start collecting web work. The main problem is upkeep. By collecting, a copy should be made in this collection. As artists may be relying on hosting server which could get unstable. But at this point, I see few museums having the capacity or understanding to really systematically collecting web work.

ERIK DETTWILER

geboren 1970, lebt und arbeitet in Berlin und Zürich.

<http://www.dewil.ch> (Homepage), <http://vid.dewil.ch> (Videos), <http://blog.dewil.ch> (Blog), <http://www.citysharing.ch> (seit 2006, seit 2007 gemeinsam mit Rayelle Niemann) [alle 03.2010]

1. Wie sah deine erste netzbasierte Arbeit aus? Welchen Stellenwert haben netzbasierte Projekte in deinem gesamten künstlerischen Schaffen?

Die erste netzbasierte Arbeit war eine Text-Bild-Animations-Komposition (HTML/Flash) eines dreimonatigen Aufenthalts in New York 1999/2000. Meine netzbasierten Arbeiten/Projekte haben am ehesten einen dokumentarischen, reflektierenden oder kommunikativen Charakter: Zusammenführungen von Text und Bild (bewegtes Bild, Fotografie).

2. Wo präsentierst du deine Arbeit (Institutionen, Festivals, Internetseiten, etc.)? Welche Plattformen nutzt du zum Informationsaustausch? Welche Rollen spielen Blogs oder Internetforen für die Distribution deiner Arbeit?

Mit meiner netzbasierten Arbeit suche ich nicht eine konkrete Öffentlichkeit (Festivals, etc.). Ich sehe diese Projekte als Ergänzung zu meinem sonstigen künstlerischen Arbeiten: Video, Fotografie. Ich nutze eigene Websites wie <http://www.dewil.ch> und seit kurzem versuche ich - mehr oder weniger - regelmässig einen Blog <http://blog.dewil.ch> zu pflegen. Hin und wieder habe ich einzelne Projekte auf <http://www.xcult.org> platziert. Vor etwa zwei Jahren habe ich begonnen, eine Website, die aus einem Symposium in Bukarest (Mai 2006) hervorgegangen ist - weiterzuentwickeln. <http://www.citysharing.ch> versucht eine kultur- und spartenübergreifende (Internet-)Plattform mit künstlerischen Beiträgen aufzubauen, um die Stadt als soziales, wirtschaftliches und politisches Konglomerat zu erfassen, zu hinterfragen und durch individuelle Perspektiven aufzufächern. Seit einem Jahr wird www.citysharing.ch in Zusammenarbeit mit Rayelle Niemann (Zürich/Kairo) weitergedacht, -gebaut und -gepflegt.

3. Bei MusikerInnen oder SchriftstellerInnen setzt sich der Verdienst aus verschiedenen Quellen zusammen. Neben Verkäufen von CDs oder Büchern ergeben sich auch Möglichkeiten für Aufträge, Auftritte, Lesungen oder Lehrtätigkeiten. Welchen Anteil haben Verkäufe deiner Werke an deinem Einkommen? Welche anderen Möglichkeiten zum Geldverdienen haben sich aus deiner künstlerischen Tätigkeit bisher ergeben?

Ich unterrichte seit 2000 an der F+F, Zürich im Kontext von Computer/Internet, mit wechselnden Pensen in den Lehrgängen Freie Kunst, Kommunikationsdesign oder Gestalterausbildung. Ich programmiere auch Websites in einem kommerziellen Kontext (XHTML, CSS, PHP/MySQL, Flash). Ich habe bisher noch nie ein netzbasierendes Projekt verkauft, wüsste auch nicht, wie ich das anstellen

sollte. Der Verkauf von netzbasierter Arbeit interessiert mich eigentlich weniger... Wenn ich Kunst verkaufe, dann betrifft es die Medien Video, Fotografie (Installationen, Einzelwerke oder Editionen).

4. Inwieweit siehst du deine digitalen Werke als Ware?

Ich sehe meine netzbasierten Werke eher als kommunikative Dokumente denn als Ware.

5. Ist es dir wichtig, deine netzbasierten Werke möglichst auf Dauer zu erhalten? Kannst du die Pflege selber gewährleisten oder muss/kann die Wartung von einer anderen Fachperson geleistet werden?

Ja, wieso nicht, Dauer ist aber so eine relative Angelegenheit, besonders auch im Kontext von Internet. Die technische Wartung hält sich momentan in Grenzen (plattformabhängig/Zukunft?).

6. Möchtest du, dass deine netzbasierten Werke in eine öffentliche Sammlung gelangen? Welche Bedingungen müssten dazu aus deiner Sicht erfüllt sein?

Ich würde es vielmehr begrüßen, wenn Institute vermehrt netzbasierte Arbeiten/Projekte direkt unterstützen oder/und bei KünstlerInnen direkt in Auftrag geben würden. Ähnlich wie dies schon seit langem in den USA oder in England geschieht. In der Schweiz ist in dieser Hinsicht (leider) noch wenig Bewusstsein vorhanden.

EXONEMO

Yae Akaiwa and Kensuke Sembo live and work in Tokyo.
<http://www.exonemo.com> [03.2010]

1. How significant are online-based projects in your overall artistic production?

Recently our works are not only online-based but most of them are connected to the web in some way so it's still a very important field for us.

2. Where do you present your work (institutions, festivals, websites, etc.)? Which platforms do you use for exchange of information? What role do blogs or Internet forums play in the distribution of your work?

We present our works mainly on the website, gallery, festival and event. We don't exchange information by words on blogs or forums so far, but we post information about our activities on our website and sometimes on SNS community.

3. A musician's or writer's income is made up of different sources. Besides CD or book sales there are opportunities for commissions, performances, readings or teaching. What portion of your income are from sales of your works? What other possibilities for earning money have resulted from your artistic activity so far?

We've just started selling artwork so income from the sales are still poor. We also get artist fee for presenting work but mostly it's not enough.

4. To what extent do you consider your digital work as a marketable commodity?

On the game or music scene, buying contents in digital form online has been getting usual but it won't become the same situation on the art scene yet. On the game or music scene, there are platforms like the iTunes Store or the Steam¹ which can control intensively the process of purchasing data so daily users buy digital data casually but there is no such a platform like iTunes or Steam on the art scene.

5. Is it important to you to preserve your online-based works permanently? Can you ensure maintenance yourself or can/must maintenance be carried out by other qualified personnel?

We want to preserve online-based work but it's very difficult individually to keep updating the program in response to the changing platforms. For instance, the Internet Archive² is a way for archiving digital work online, but the program-based work cannot be preserved on such a form. We hope that there is a museum that keeps all platforms (or emulators) so that old and new online works can run on them.

¹ <http://store.steampowered.com>
[03.2010].

² <http://www.archive.org> [03.2010].

6. Would you like your online-based works to be introduced to a public collection? In your opinion, what conditions need to be met for this purpose?

As I mentioned above, to experience online-based work (and also software work) in the future, museums need to preserve the work including platform or emulator. Running the software on the same environment that it was developed on is important. If the old work is run on a new environment, the expression of the work will be different.

THOMAS FEUERSTEIN

geboren 1968, lebt und arbeitet in Wien.

http://de.wikipedia.org/wiki/Thomas_Feuerstein, <http://feuerstein.myzel.net>
[beide 03.2010]

1. Welchen Stellenwert haben netzbasierte Projekte in deinem gesamten künstlerischen Schaffen?

Dies variiert von Projekt zu Projekt; quantitativ etwa 5%, qualitativ im Sinne von Zeitaufwand etc. weit mehr, etwa 30%.

2. Wo präsentierst du deine Arbeit (Institutionen, Festivals, Internetseiten, etc.)? Welche Plattformen nutzt du zum Informationsaustausch? Welche Rollen spielen Blogs oder Internetforen für die Distribution deiner Arbeit?

Auf Festivals in den 1990er Jahren; da meine Projekte meist in verschiedenen Medien realisiert werden, in letzter Zeit meist in «herkömmlichen Ausstellungen» (Galerien, Museen, Kunstvereine...); zum Teil auf Internetseiten (wobei ich hier zwischen Dokumentationen und spezifischen Web-Projekten unterscheide).

3. Bei MusikerInnen oder SchriftstellerInnen setzt sich der Verdienst aus verschiedenen Quellen zusammen. Neben Verkäufen von CDs oder Büchern ergeben sich auch Möglichkeiten für Aufträge, Auftritte, Lesungen oder Lehrtätigkeiten. Welchen Anteil haben Verkäufe deiner Werke an deinem Einkommen? Welche anderen Möglichkeiten zum Geldverdienen haben sich aus deiner künstlerischen Tätigkeit bisher ergeben?

Bis vor einigen Jahren bildeten Einkünfte aus Lehrtätigkeiten und Textonorare die Haupteinnahmequelle. Seit etwa drei Jahren lebe ich ausschliesslich vom Verkauf meiner künstlerischen Arbeit, wobei digitale Produktionen wenig ins Gewicht fallen.

4. Inwieweit siehst du deine digitalen Werke als Ware auf dem Kunstmarkt?

Derzeit sind meine digitalen Arbeiten kaum Teil des Kunstmarkts. In den 1990er Jahren vertrat ich die Ansicht, dass eine konsequente Marktabstinenz meine künstlerische Autonomie sichert. Da diese Haltung Abhängigkeiten und fremdbestimmte Verpflichtungen mit sich brachte, bin ich heute für meine Situation vom Gegenteil überzeugt.

5. Ist es dir wichtig, deine netzbasierten Werke möglichst auf Dauer zu erhalten? Kannst du die Pflege selber gewährleisten oder muss/kann die Wartung von einer anderen Fachperson geleistet werden?

Die Erhaltung ist mir zum Teil wichtig, insgesamt aber vom jeweiligen Projekt abhängig. Die Wartung unterliegt nicht meinem Diktat, kann von jedem übernommen werden.

6. Möchtest du, dass deine netzbasierten Werke in eine öffentliche Sammlung gelangen? Welche Bedingungen müssten dazu aus deiner Sicht erfüllt sein?

Für einige Arbeiten wäre dies sinnvoll. Wichtig wäre, dass bestimmte Kontexte transparent gemacht werden - vor allem, wenn virtuelle Teile eines Projektes mit realen korrespondieren.

HOLGER FRIESE

geboren 1968, lebt und arbeitet als Künstler in Berlin.
<http://www.antworten.de>, <http://www.fuenfnullzwei.de> [beide 03.2010]

1. Welchen Stellenwert haben netzbasierte Projekte in deinem gesamten künstlerischen Schaffen?

Ein guter Teil meiner Reputation als Künstler basiert auf meinen beiden Werken **unendlich, fast..**³ (1995) und **www.antworten.de**⁴ (1997). Durch die frühe Arbeit im Medium Internet wurde ich zur documenta X eingeladen und konnte somit meine Ausstellungsvita mit der Teilnahme an der vielleicht wichtigsten Ausstellung zeitgenössischer Kunst beginnen. Die in den Jahren danach folgenden Ausstellungsteilnahmen und der Status als «net artist» 2003 ermöglichte es mir, ein Projekt für den Kunst am Bau-Wettbewerb der Universität Konstanz einzureichen (und nach dem Gewinn des Wettbewerbs meine Arbeit **the 16bit library** (2005) zu realisieren). Somit haben netzbasierte Werke einen hohen Stellenwert in meinem künstlerischen Schaffen, weil sie für mich als «Türöffner» funktionierte haben. Ich habe mich aber nie als «net artist» gesehen, sondern immer als zeitgenössischer Künstler, der unter anderem mit digitalen Mitteln arbeitet. Exemplarisch hier **the 16bit library**: eine Rauminstallation, die das Internet als integralen Teil nutzt, aber in der reduzierten Form des HTTP Protokolls.

2. Wo präsentierst du deine Arbeit (Institutionen, Festivals, Internetseiten, etc.)? Welche Plattformen nutzt du zum Informationsaustausch? Welche Rollen spielen Blogs oder Internetforen für die Distribution deiner Arbeit?

Meine alten Arbeiten wurden einfach ins Netz gestellt und sich selbst überlassen. Ich habe nicht wirklich Werbung für die Arbeiten betrieben. **www.antworten.de** war bis 2002 ein Selbstläufer aufgrund des Domainnamens und **unendlich, fast..** wurde primär über die documenta X und über ein paar Linklisten bekannt. Mit **www.inmeinernaehe.de**⁵ (1999) war das nicht mehr möglich. Die reine Live-Schaltung des Projekts generierte nur noch minimale Hitzahlen. Erst durch die Ausstellung der Installation wurde die Arbeit sowohl online wie offline wahrgenommen. Aber nun spezifisch zu den Fragen:

Distribution: Meine Arbeiten werden auf meiner eigenen Homepage dokumentiert und wenn sich die Gelegenheit ergibt im Rahmen von Ausstellungen, Vorträgen oder Artikeln präsentiert.

Plattformen: Ich nutze keine digitalen Plattformen, gibt es die überhaupt? Die Plattform ist, denke ich, immer noch das persönliche Gespräch und mit Abstrichen die E-mail Kommunikation.

Blogs und Foren: Aktiv spielen sie in der Distribution keine Rolle. Als Surfer finde ich hier und da Anregungen und informiere mich über technische Sachverhalte.

³ <http://www.ljudmila.org/~vuk/dx/english/surfaces/infinite.htm> [03.2010].

⁴ <http://www.antworten.de> [03.2010].

⁵ <http://www.inmeinernaehe.de> [03.2010].

3. Bei MusikerInnen oder SchriftstellerInnen setzt sich der Verdienst aus verschiedenen Quellen zusammen. Neben Verkäufen von CDs oder Büchern ergeben sich auch Möglichkeiten für Aufträge, Auftritte, Lesungen oder Lehrtätigkeiten. Welchen Anteil haben Verkäufe deiner Werke an deinem Einkommen? Welche anderen Möglichkeiten zum Geldverdienen haben sich aus deiner künstlerischen Tätigkeit bisher ergeben?

Verkäufe: Der Verkauf von Werken macht ca. 10% meines Einkommens aus. Entwurfshonorare, Vorträge und Lehrtätigkeiten ca. 30%. Der Rest wird durch angewandtes Grafik- und Mediendesign bestritten.

Geldverdienen: In den Jahren 2000-07 war ich als Geschäftsführer der **FROZEN_BULL artproduction** und 2006-08 als Inhaber von **Parts for the Arts** als Kunstproduzent tätig.

4. Inwieweit siehst du deine digitalen Werke als Ware auf dem Kunstmarkt?

Wie jedes andere Kunstwerk auch. Wenn es einen potenziellen Käufer gibt, kann jedes Werk gehandelt werden.

5. Ist es dir wichtig, deine netzbasierten Werke möglichst auf Dauer zu erhalten?

Dauer: Na, aber sicher doch!

Kannst du die Pflege selber gewährleisten oder muss/kann die Wartung von einer anderen Fachperson geleistet werden?

Meine Arbeiten sind prinzipiell so konzipiert, dass ich sie selbst pflegen kann (Ausnahmen bestätigen die Regel). Prinzipiell sollte man als Künstler nur Werke schaffen, die man auch technisch durchdringt und somit in der Lage ist sie selbst zu erhalten. Eine gute Dokumentation hilft hier auch.

6. Möchtest du, dass deine netzbasierten Werke in eine öffentliche Sammlung gelangen? Welche Bedingungen müssten dazu aus deiner Sicht erfüllt sein?

Sammlung: Sicherlich, denn nur eine öffentliche Sammlung wird auf lange Sicht den Erhalt der digitalen Werke gewährleisten können, und ich habe prinzipiell etwas gegen den secondary market.

Bedingungen: Würde meine erhältlichen Arbeiten auf der Grundlage eines modifizierten Siegelaub-Vertrags⁶ als Schenkung einbringen.

⁶ vgl. Künstler- Verkaufs- und Rechtsabtretungs-Vertrag, Seth Siegelaub, 1971, abrufbar unter: <http://www.wagabundart.eu/resources/siegelaub-d-a.pdf> [03.2010].

HERVÉ GRAUMANN

born 1963, lives and works as an artist in Geneva.
<http://www.graumann.net> [03.2010]

1. What did your first online-based work look like?

I don't remember exactly, some text work maybe. I also first put some Director works online, with shockwave.

How significant are online-based projects in your overall artistic production?

Currently less than before.

2. Where do you present your work (institutions, festivals, websites, etc.)?

Not really.

Which platforms do you use for exchange of information?

None.

What role do blogs or Internet forums play in the distribution of your work?

I show my works on my website, some people see them, some of them contact me.

3. A musician's or writer's income is made up of different sources. Besides CD or book sales there are opportunities for commissions, performances, readings or teaching. What portion of your income are from sales of your works?

It depends on the year... Incomes are not in a regular basis in this field. Sometimes a good portion, sometimes not...

What other possibilities for earning money have resulted from your artistic activity so far?

I am teaching.

4. To what extent do you consider your digital work as a marketable commodity?

Normally everything can be sold... So maybe when it is sold I can consider it as a marketable commodity, otherwise it's simply a visible work that can be shared online.

5. Is it important to you to preserve your online-based works permanently? Can you ensure maintenance yourself or can/must maintenance be carried out by other qualified personnel?

Yes I do some upgrades sometimes but I can't afford a specialist do to it for me. And for example with Flash, I can't script in ActionScript 3, hum...

Shockwave plugin cannot play older works with Intel Macs (maybe with Rosetta but who restarts the browser under Rosetta?), in my opinion, they should have built a player so we could still see the works...

6. Would you like your online-based works to be introduced to a public collection?

Yes, but how?

In your opinion, what conditions need to be met for this purpose?

Interested collectors of such works.

ESTHER HUNZIKER

geboren 1969, arbeitet als freie Künstlerin im Bereich neue Medien in Basel.
<http://www.eh-01.ch> [03.2010]

1. Wie sah deine erste netzbasierte Arbeit aus?

Mein erstes Online-Projekt war **un_focus** aus dem Jahr 2001. «Ein tilgungsloses Palimpsest und andere medienkritische Stücke». **un_focus** ist eine Art Online-Galerie, eine «intermediale Galerie der digitalen Installationen» (nach Simanowski), die zehn Arbeiten beinhaltet.⁷

Welchen Stellenwert haben netzbasierte Projekte in deinem gesamten künstlerischen Schaffen?

Ich habe in den letzten Jahren einige Online-Projekte realisiert, grosse und kleine Arbeiten. Sie haben einen hohen Stellenwert in meinem künstlerischen Schaffen. Das Internet als Plattform war eine zeitlang mein Hauptmedium.

2. Wo präsentierst du deine Arbeit (Institutionen, Festivals, Internetseiten, etc.)? Welche Plattformen nutzt du zum Informationsaustausch? Welche Rollen spielen Blogs oder Internetforen für die Distribution deiner Arbeit?

Vor allem auf Festivals und Internetseiten, auch an Ausstellungen, dies aber eher selten, und wenn, dann sind es meist neue Medien-spezifische Ausstellungen. Der Weg in die «normale» Kunstszene ist mit dem Stempel «Medienkünstlerin» oder (noch schlimmer) «Netzkünstlerin» eher schwierig, leider. Ich nutze zur Distribution praktisch keine Online-Foren oder -Blogs. youtube, myspace, facebook, twitter, second-life oder was auch immer sind für mich eher Zeitfressmaschinen der Belanglosigkeiten. Die Suche im Heuhaufen. Eine Seite mit spezifisch ausgesuchten Links zu einem Thema oder Online-Ausstellungen sind etwas anderes - hier bin ich froh, wenn meine Arbeiten verlinkt oder kommentiert werden.

3. Bei MusikerInnen oder SchriftstellerInnen setzt sich der Verdienst aus verschiedenen Quellen zusammen. Neben Verkäufen von CDs oder Büchern ergeben sich auch Möglichkeiten für Aufträge, Auftritte, Lesungen oder Lehrtätigkeiten. Welchen Anteil haben Verkäufe deiner Werke an deinem Einkommen? Welche anderen Möglichkeiten zum Geldverdienen haben sich aus deiner künstlerischen Tätigkeit bisher ergeben?

Bis vor kurzem spielten Verkäufe eine sehr geringe Rolle. In den letzten Monaten habe ich aber gerade drei digitale Werke an Sammlungen verkauft. Zweimal **untitled**⁸ als Edition (6-er Auflage) und einmal **un_focus** als Unikat. Das Einkommen aus meiner künstlerischen Tätigkeit ergibt sich vor allem aus Preisen, Projekt- oder Werkbeiträgen, oder wie im aktuellen Fall von **beam-me-up**⁹ auch aus einem Auftrag. Alle meine grösseren Online-Projekte der letzten Jahre konnte ich durch öffentliche Beiträge finanzieren.

⁷ <http://www.ref17.net/unfocus> [03.2010].

⁸ <http://www.ref17.net/untitled> [03.2010].

⁹ <http://www.beam-me.net> [03.2010].

4. Inwieweit siehst du deine digitalen Werke als Ware?

Meine digitalen Werke sehe ich erst dann als Ware, wenn ich Überlegungen zum Verkauf anstelle. Ich überlege mir nie im vornherein, wie ich die Arbeit verkaufen könnte und habe bis anhin auch nie eine digitale Arbeit als Ware hergestellt, ausser **beckett01.suit**¹⁰, eine Schrift, die als freier Download zur Verfügung stand und als CD-Edition günstig zu kaufen war. Ich überlege mir erst seit kurzem, wie ich die digitalen Werke als Ware sehen und verkaufen kann, zum einen, weil eine Nachfrage da ist, zum anderen in Diskussionen mit einer Galerie, die meine Arbeiten verkaufen will.

5. Ist es dir wichtig, deine netzbasierten Werke möglichst auf Dauer zu erhalten? Kannst du die Pflege selber gewährleisten oder muss/kann die Wartung von einer anderen Fachperson geleistet werden?

Ja, es wäre schon ein Verlust für mich, wenn die Arbeiten verschwinden würden, weil sie technisch nicht mehr funktionieren. Ich habe auch alle meine analogen Videos digitalisiert in der Hoffnung, dass sie so länger überleben. Meine Online-Arbeiten habe ich auch immer wieder neuen Code-Ansprüchen angepasst, so dass sie auf dem aktuellen Stand sind. Die digitalen Werke sind jedoch keine Bronzestatuen, und das ist auch gut so.

6. Möchtest du, dass deine netzbasierten Werke in eine öffentliche Sammlung gelangen? Welche Bedingungen müssten dazu aus deiner Sicht erfüllt sein?

Die Grundbedingung, die dazu erfüllt werden muss, ist das Verständnis für digitale Werke in den Ankaufsgremien. Ängste, Unsicherheiten, Unwissen, Desinteresse etc. müssen abgebaut werden. Die Mediathek Baselland zum Beispiel, die sich neu «Sammlung neue Medien Baselland» nennt, hat bis anhin keine netzbasierte Arbeit angekauft. Hier muss zuerst ein Umdenken stattfinden, dass nicht nur Videos angekauft werden können. Gleichzeitig müssen aber auch digitale Werke angeboten werden, Werke mit klaren Offerten. Was genau kaufe ich, zu welchen Konditionen, wieso sollte ich es kaufen (wenn es auch online öffentlich ist), etc. etc.

Es hat mich sehr erstaunt und extrem gefreut, dass Roman Kurzmeyer die Arbeit **un_focus** als Original für die Sammlung Ricola gekauft hat. Eine Arbeit als Original, zu einem hohen Preis zu verkaufen ist natürlich spannender als nur «günstige» Editionen zu verkaufen.

¹⁰ http://www.ref17.net/hunziker/zine_edition/beckett01.html [03.2010].

JODI

Joan Heemskerk (born 1968) and Dirk Paesmans (born 1965) live and work in Dordrecht (NL).
http://www.jodi.org/, http://en.wikipedia.org/wiki/Jodi_(art_collective) [beide 03.2010]

Von: jodi [jodi@jodi.org]
Gesendet: Sonntag, 8. März 2009 13:57
An: Storz Ritschard, Reinhard
Betreff: Re: a question (from Paris)

How long are u still there?
its a nice city--
specially to work on ordinateurs
en plus je parle Frabrukelois;..
///
jai fait mon mieux tres vite en bas
bon salut
des Pays BLA
//
asta DJOIDDIDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
.

Questionnaire:

```

,--. -
,-#*--;_)
(____,/)
((c a(
(( )) c/
,- (
/ \.-> =.-@
/ ,/ ) |\|
/ -'---.-,-_-|_|-.
\ _____,.-,/-.-,-'
&)===(
.8! .
:8! |
|8! |
|8! |
|8\____|
!^oooooooo
) ))
, ||
( ||
. ||
) ||
(\._\
gpyy\(\_\\

```


LinkngLinKøingLinKøingLinKøingLinKøingLinKINKy%LinkngLinKøingLinKø
 ingLinKøingLinKøingLinKINKy%LinkngLinKøingLinKøingLinKøingLinKø
 ingLinKINKy%LinkngLinKøingLinKøingLinKøingLinKøingLinKINKy%LinkngLinKø
 ingLinKøingLinKøingLinKøingLinKINKy%LinkngLinKøingLinKøingLinKøingLinKø
 øingLinKINKy%LinkngLinKøingLinKøingLinKøingLinKøingLinKINKy%LinkngLinKø
 øingLinKøingLinKøingLinKøingLinKINKy%LinkngLinKøingLinKøingLinKøingLinKø
 ingLinKøingLinKINKy%LinkngLinKøingLinKøingLinKøingLinKøingLinKINKy%
 LinkngLinKøingLinKøingLinKøingLinKøingLinKINKy%LinkngLinKøingLinKø
 ingLinKøingLinKøingLinKINKy%LinkngLinKøingLinKøingLinKøingLinKøingLinKø
 ingLinKINKy%LinkngLinKøingLinKøingLinKøingLinKøingLinKINKy%LinkngLinKø
 ingLinKøingLinKøingLinKøingLinKINKy%LinkngLinKøingLinKøingLinKøingLinKø
 øingLinKINKy%LinkngLinKøingLinKøingLinKøingLinKøingLinKINKy%LinkngLinKø
 øingLinKøingLinKøingLinKøingLinKINKy%LinkngLinKøingLinKøingLinKøingLinKø
 ingLinKøingLinKINKy%LinkngLinKøingLinKøingLinKøingLinKøingLinKINKy%
 LinkngLinKøingLinKøingLinKøingLinKøingLinKINKy%LinkAHREF="Http://

3. A musician's or writer's income is made up of different sources. Besides CD or book sales there are opportunities for commissions, performances, readings or teaching. What portion of your income are from sales of your works? What other possibilities for earning money have resulted from your artistic activity so far?

81% sales 84% fees commissions etc. 40% grants 10% private;

4. To what extent do you consider your digital work as a marketable commodity?

100%

5. Is it important to you to preserve your online-based works permanently? Can you ensure maintenance yourself or can/must maintenance be carried out by other qualified personnel?

yes we try to preserve (all)
 yes we maintain our own sites
 (sites which are bought are transferred to buyer account)
 no Qualified personnel (website cost 100eu/y)

6. Would you like your online-based works to be introduced to a public collection? In your opinion, what conditions need to be met for this purpose?

what type of pub collection? ///
 www.lesarchivesdusansculottenouveaubla.bl/%porcrnt/arch/tra/*.
 asp?=eng
 or tinyurl;=*
 --
 the web is the biggest "public collection ever -- it's digital
 street --
 --

with this type of research you exaggerate problemzz, there are ov course difficulties for network"artprojects -- but the solution to "support and re: present (inside Other sites" "is not agood one.../...

"w? -- URL "http://www.xxx.net" is the %Place %Site%Specific %Situation for a webwork - it is maybe the most powerfull element in "new media" ever and certainly themost innovating , it gives "a digital file" a "unique" Place in the networks % forever;)=/ to replace play around with these URLs/is not a g0od id - to maintain them at the same%Location; Yes!

|88@88xt!\!-!-. !-\-.-!'`-;--.'-\-'/;. !|-,K8Z/8@ |8@8@G)ZK-\ -,-,\.;! /!--`/'-!-./-,-,))!-K8((8K `8W8K5(D)\--'\-\-(---!!!!/!'!/\-!-!-\!,\((\!4WD)8@ 888@GGZ((!(\-)--'!/\-.-.'/'!-'!` -'-\)-.88K(8K :(K88tNZ)-/jZmKlKK-/ -'/\-.`-/.'JjGGdJjJ,/K/ D8W\8b VNVZ8)K@//Pf+fM888W!!-` -.-.'448@88+MzmG|! V8W8@/| |DGZZ)DKV(.'\:_Z)8/!(!!',!rG)\!!!. -`+))! /W85(P !8K(5(5q)))7J\((5(4q'\-/-\4((/+)))/!!((\ 88)G| |GwG\Z;Kw//88ND\8888(! /j8ZDKDNMMM/44,/)\ K84@; !Z8Z//\!\.,GKq;|\N5|. -\//(\Y' :MLN..M- \)7 @WM5; !KKK\((`-`- / .\((/|V|-\ \ -!!\//',\!'(- 8Z8Z `DGD))\`./(\(\)))!Z/!(` '!,\))_(-\ -;!!!K((K 4t(\(\'- /'!\!\~!`.-\5;\ / \-.-! ,\!' - ! - N\8!

5-((-88@))D))J..(\\)\,/- /-(wt' `|-88@~4KKKDD)))7(!.-;/GK! , `d888@!!DDGt!7/7'\-\-.- \MD! .-.; -, d5K4K!\(DZ)!;\-\-!;/'/KW~ /'jW8f d8\ .W8)GZ))\T((\/(!!!,-'.\!(W' : 48ff j@8WjMzK4Z`KK(NZ)!) !,-,-/.'-\/=8' _ `.,/K888885W* Y4G)KN/.,\-\-.-,\rG@' 48@8W/ V(8K848Z `NKWNK44(Zj)GGGG5Wf `88KM4 88@88@ '~~~~YfM4M4Z+~

22 2222222 2 8888288 288288 28 2882888 28828 82828 82 8 8 28 8 2 8 828 828288 288282 7. RemEQWQWEarks 7. Re@markQWEQWE s7. Rem WQEarKs7.asbasb.aKJDE;QWHEQWHEQWQOEH Rem EWQarks7. RemaPP PQRks7. Remparks7. Rerks Sorry, this file could not be opened. Possible reasons:

BIRGIT KEMPKER

geboren 1956, lebt und arbeitet als Schriftstellerin in Basel.

http://de.wikipedia.org/wiki/Birgit_Kempker, <http://www.xcult.org/kempker>
[beide 03.2010]

1. Wie sah deine erste netzbasierte Arbeit aus? Welchen Stellenwert haben netzbasierte Projekte in deinem gesamten künstlerischen Schaffen?

Es war ein animierter Satz, Reinhard Storz hat ihn animiert für Xcult.¹¹ «Wer Sätze kennt kennt Tiere.» Das Vernetzen ist sowieso in der Textarbeit, besonders in meiner, selbstverständlich, es dann explizit zu tun und daran z.B. mit Reinhard zusammen etwas zu tüfteln und in elektronische Zusammenhänge, die glitzern und flitzen, zu stellen, ist mir arteigen.

2. Wo präsentierst du deine Arbeit (Institutionen, Festivals, Internetseiten, etc.)? Welche Plattformen nutzt du zum Informationsaustausch? Welche Rollen spielen Blogs oder Internetforen für die Distribution deiner Arbeit?

Das Netz baut seine eigenen Informationstunnel, durch die werde ich manchmal erreicht und erreiche ich, das merke ich daran, dass ich wieder durchs Netz zurückerreicht werde. Ich habe dazu immer noch ein nahezu magisches elektrisches Verhältnis und liebe das. Selbst habe ich diese Tunnel (aus Trägheit und besonders aus technischem Unvermögen) noch zu wenig benutzt, bin aber dran, und mir scheint, es ist sehr wichtig, auch im Bereich «Normalbuch» sogar, aber auch Hörspielen und Unikatbüchern, wie ich sie gerade mache mit integrierter DVD (Film, Repère), sozusagen autonome Verteil- und Austauschstrategien zu entwickeln und den Buchhandel, die Vertreter und das ganze schleppende Kulturvermittlungsbetriebsverfahrenungetüm zu umgehen, denn dort werden Entscheidungen getroffen (und Geld verdient), die mit den Interessen dieses Kulturvermittlungsbetriebsverfahrenungetüms zu tun haben. Autoren als Schriftstellerinnen und Schriftsteller sind meiner Erfahrung nach oft konservativ (nicht negativ) und die, die nicht vor die Wand laufen, sondern schön geschmiert mit rutschen im Kunstexistenzrummel, haben weniger existenziellen Bedarf, was zu ändern, jüngere eher und auch andere Möglichkeiten, es gibt viele Ausnahmen.

3. Bei MusikerInnen oder SchriftstellerInnen setzt sich der Verdienst aus verschiedenen Quellen zusammen. Neben Verkäufen von CDs oder Büchern ergeben sich auch Möglichkeiten für Aufträge, Auftritte, Lesungen oder Lehrtätigkeiten. Welchen Anteil haben Verkäufe deiner Werke an deinem Einkommen? Welche anderen Möglichkeiten zum Geldverdienen haben sich aus deiner künstlerischen Tätigkeit bisher ergeben?

Der Verkauf der Werke bringt weniger Geld als sie kosten. Es sind die Begleitumstände, die Geld bringen, Lesungen, Aufträge,

¹¹ <http://www.xcult.org> [03.2010].

Stipendien, Werkunterstützungen und in meinem Fall das Unterrichten in Kunstschulen, Workshops, etc.

4. Inwieweit siehst du deine digitalen Werke als Ware?

Austauschware vielleicht, wenn Ware, konkret sehe ich meine Arbeit als Liebesarbeit, was soll die kosten? Es sollte Liebesgaben für LiebesarbeiterInnen geben. Sie tun ihr Bestes. Wir tun ihr Bestes. Aber was ist Ware?

5. Ist es dir wichtig, deine netzbasierten Werke möglichst auf Dauer zu erhalten? Kannst du die Pflege selber gewährleisten oder muss/kann die Wartung von einer anderen Fachperson geleistet werden?

Ja, diese Fragen um das Erhalten hindern auch, Arbeiten überhaupt erst anzugehen. Die Wartung sollte zu Lebzeiten (in meinem Fall) unbedingt personenunabhängig zu bewerkstelligen sein. Wenn ich tot bin, ist es mir egal und b haben meine Arbeiten im Netz etwas mit Austausch unter Lebenden zu tun (bist jetzt, bin gerade dran, die Erweiterungen davon zu erforschen).

Es gibt aber viel einfachere Fragen, z.B. wie lange bleibt ein Werk auf dem Server und lohnt es sich überhaupt für kurze Zeit. Da meine Arbeiten etwas mit Austausch zu tun habe, sollten sie länger dauern können, es gibt auch Grenzen, wie die **sphinx** auf Xcult, wenn sie nur noch im Netz existiert und von der ersten Welt keinen Rückenwind, keine Auftritte, also keine Aufmerksamkeit mehr bekommt, fehlt halt Strom in der Sache, trotz Steckdosen.

6. Möchtest du, dass deine netzbasierten Werke in eine öffentliche Sammlung gelangen?

Ja.

Welche Bedingungen müssten dazu aus deiner Sicht erfüllt sein?

Kontakt. Geld und vor allem Interesse an der Arbeit und technische Pflege.

MARC LEE

geboren 1969, lebt als freier Künstler in Zürich.

http://de.wikipedia.org/wiki/Marc_Lee, <http://www.igo1.net> [Beide 03.2010]

1. Wie sah deine erste netzbasierte Arbeit aus?

Die erste Arbeit von 1999 hiess **nun**¹² und ist noch online abrufbar.

Welchen Stellenwert haben netzbasierte Projekte in deinem gesamten künstlerischen Schaffen?

Fast alle meine Arbeiten sind netzbasiert.

2. Wo präsentierst du deine Arbeit (Institutionen, Festivals, Internetseiten, etc.)?

Medienkunstaussstellungen, z.B. Plug.in Basel, ZKM Karlsruhe, Media Art Biennale Seoul, Contemporary Art Biennale Sevilla, New Museum New York, Transmediale Berlin, Viper Luzern/Basel, Ars Electronica Linz, CeC Dehli, Read_Me Festival Moskau und ICC Tokyo.

Welche Plattformen nutzt du zum Informationsaustausch?

E-mails, Skype, Websites.

Welche Rollen spielen Blogs oder Internetforen für die Distribution deiner Arbeit?

Ist je nach Arbeit sehr unterschiedlich, z.B. für die Verbreitung bei **Dogmeat.org**¹³ und **O-N-N**¹⁴ spielten Blogs und Foren eine zentrale Rolle. Bei **Loogie.net**¹⁵ und **Breaking The News**¹⁶ mehr oder weniger keine.

3. Bei MusikerInnen oder SchriftstellerInnen setzt sich der Verdienst aus verschiedenen Quellen zusammen. Neben Verkäufen von CDs oder Büchern ergeben sich auch Möglichkeiten für Aufträge, Auftritte, Lesungen oder Lehrtätigkeiten. Welchen Anteil haben Verkäufe deiner Werke an deinem Einkommen?

Ich habe nur ein Mal was verkauft.

Welche anderen Möglichkeiten zum Geldverdienen haben sich aus deiner künstlerischen Tätigkeit bisher ergeben?

Vorträge, Leihgebühren, Künstlerhonorare, Stipendien, Auftragsarbeiten, auch Websites für Kulturinstitutionen.

4. Inwieweit siehst du deine digitalen Werke als Ware?

Je nach Art der Arbeit. Einige sind vergleichbar mit einer Performance, da sehe ich keine Ware. Andere funktionieren eher wie ein Bild, da würde ich den Datenträger als Ware bezeichnen, welcher sich ja auch verändert, wenn er beschrieben wird.

¹² <http://www.nun.ch/netz.html> [03.2010].

¹³ <http://www.igo1.net/index.php/Main/Dogmeat> [03.2010].

¹⁴ <http://www.igo1.net/index.php/Main/O-N-N> [03.2010].

¹⁵ <http://www.igo1.net/index.php/Loogie/NetTV> [03.2010].

¹⁶ <http://www.igo1.net/index.php/Main/News-Jockey> [03.2010].

5. Ist es dir wichtig, deine netzbasierten Werke möglichst auf Dauer zu erhalten?

Ja.

Kannst du die Pflege selber gewährleisten oder muss/kann die Wartung von einer anderen Fachperson geleistet werden?

Die Pflege kann ich selber gewährleisten, sie kann aber auch von einer anderen Person geleistet werden.

6. Möchtest du, dass deine netzbasierten Werke in eine öffentliche Sammlung gelangen?

Ja.

Welche Bedingungen müssten dazu aus deiner Sicht erfüllt sein?

1. Finanzieller Beitrag
2. Bei Ausstellungen Originaltitel und Autor nennen
3. Wenn die öffentliche Sammlung die Arbeit verändert oder weiterentwickelt, ist das okay.

MARTINE NEDDAM (AKA MOUCHETTE)

lives and works as an artist in Amsterdam

<http://www.neddams.info>, <http://neddam.org>, <http://mouchette.net> [all 03.2010]

1. What did your first online-based work look like? How significant are online-based projects in your overall artistic production?

My first online-based work looked like the website of a young girl of 13 years old. In the beginning of the existence of the web, such a young girl's website was quite believable. For some viewers it was seen as art, for others as an internet-phenomenon, with every different opinion in-between. I was happy with this ambiguity and always maintained my anonymity as the author of the website.

When I started creating art on the net in 1996, I was already developed as an artist. I was exhibiting in galleries and museums. I was using language as raw material for my art, but it took all kind of forms, objects on wall or in the space, three-dimensional installations using light and text. I had been creating many large size public commissions for the public space in different countries of Europe.

For me, art on the internet was just in a straight line with what I had been doing before, I was still using text as my artistic material, I was still creating situations in the public space. But for the artistic institution, my work disappeared. Internet art had no existence and no value for the art institutions that were previously buying, curating or commissioning my work. Besides, I was not using my name anymore, I was hiding behind a virtual character, so even when some curators liked the internet work I was doing with Mouchette, they usually couldn't accept to play the game of the virtual character and conceal the name of the author, as I wanted and didn't want to become the accomplice of the identity creation.

2. Where do you present your work (institutions, festivals, websites, etc.)? Which platforms do you use for exchange of information? What role do blogs or Internet forums play in the distribution of your work?

I present my work mostly on the websites of the virtual characters.¹⁷ I maintain a big database of registered users, they are the public of my art and I connect with them directly through the webpages and the e-mails. Since 1997 and 1998, long before blogs existed, I started creating interactive pages where the public could communicate with the virtual characters. This interactive communication with the public was the form of my art but at the same time it was the means of distribution. Therefore I played the role of the museums and art institutions but I was designing it as my art. In technical terms I was also designing customized interfaces (with PHP, MySQL and Javascript) to structure the exchange with the public, it was the kind of software that

¹⁷ <http://mouchette.net> and <http://davidstill.org> [03.2010].

blogs and forums are made of, but homemade and suited to my artistic needs. To this day I'm still using these interfaces as a part of the art, maintaining the software and the contact with the public as a part of the art.

Festivals and institutions dealing with art on internet also existed since the beginning. They contacted me through my websites and I participated to many festivals and won many prizes, without having to disclose my real life identity. Only the actual work on internet mattered, all the communication with the institutions happened online. These institutions for internet art were very significant because they were experimental, they were trying to create specific forms of distribution, specific forms of archiving etc.... They were our partners in artistic creation because they participated in the reflection around a new form of art. They were short-lived for most of them, they disappeared very quickly, sometimes without leaving any traces, but they were meaningful nevertheless.

Universities, art school and art colleges were (and still are) very important for the distribution of the work. Professors and art teachers are very keen on preserving experimental forms of art, and students are very open to new forms of art that are part of their actual environment like internet is, especially when they can have such a direct and personal contact with the work. Art education plays a big role in the preservation and distribution of art on internet.

3. A musician's or writer's income is made up of different sources. Besides CD or book sales there are opportunities for commissions, performances, readings or teaching. What portion of your income are from sales of your works? What other possibilities for earning money have resulted from your artistic activity so far?

I hardly ever sold internet work, or only once or twice, very exceptionally. The rest of the income that I derived from my internet work came from prizes, research grants, lectures and website presentations (small money), residency honorarium, and exceptionally a commission for an internet work. A strong reputation as an internet pioneer added to my credentials and I was invited as a guest lecturer or professor in universities.

4. To what extent do you consider your digital work as a marketable commodity?

Any work of art, no matter how immaterial it is becomes a marketable commodity when it enters the art market. I wish my art would enter the art market one day so as to benefit from that kind of circulation. I'm glad it was never made as a marketable commodity and I don't think entering the art market would alter its nature.

5. Is it important to you to preserve your online-based works permanently?

Yes, definitely. I often wonder what would become of my art the day I die. I wish people would still care for it and wish to keep it alive.

Can you ensure maintenance yourself or can/must maintenance be carried out by other qualified personnel?

For the time being, I ensure all the maintenance myself and I'm the only one who knows how to do it. I wish I will be given the opportunity to instruct people how to maintain it so that its life doesn't totally depend on me.

6. Would you like your online-based works to be introduced to a public collection?

Yes, definitely.

In your opinion, what conditions need to be met for this purpose? That the interactive functions and the dialogue with the online public would be kept alive and active, that the database of participation would be maintained in the same way I do it.

In the context of Archive 2020, [virtueelplatform](http://virtueelplatform.nl/en)¹⁸ asked Martine Neddam to write down some of the technical experiences that she encountered in the years that she has been making Internet art.

¹⁸ <http://virtueelplatform.nl/en>
[03.2010]

ERWIN REDL

born 1963 in Austria. He lives and works in New York.

<http://www.paramedia.net/>, <http://www.rhizome.org/profile.php?6058> [both 03.2010]

1. What did your first online-based work look like? How significant are online-based projects in your overall artistic production?

My first online-based work was a simple text piece using basic poetic statements which got cut up, mixed and rearranged using chance operations. It was done in 1997. I did two internet pieces that year. The same year I started to work on large-scale light installations which currently is my main medium.

2. Where do you present your work (institutions, festivals, websites, etc.)? Which platforms do you use for exchange of information? What role do blogs or Internet forums play in the distribution of your work?

The two online-based pieces of mine were completed in 1997. I haven't done any additional internet work since. At this point I don't subscribe to blogs or social networking sites.

3. A musician's or writer's income is made up of different sources. Besides CD or book sales there are opportunities for commissions, performances, readings or teaching. What portion of your income are from sales of your works? What other possibilities for earning money have resulted from your artistic activity so far?

The two internet-based pieces of mine are not a significant source of income for me. My current media are large-scale light installations and drawings. The sale of those works is the sole source of my earnings.

4. To what extent do you consider your digital work as a marketable commodity?

Digital work is definitely marketable but due to the lack of an «original» or due to the fact that it can be reproduced indefinitely without loss of quality traditional acquisition and collection strategies might not be adequate.

5. Is it important to you to preserve your online-based works permanently? Can you ensure maintenance yourself or can/must maintenance be carried out by other qualified personnel?

I think it is crucial to preserve online-based works permanently. It is necessary that artists are knowledgeable about the technology they use in order to maintain their work. At the same time museums or anyone who collects digital work has to have qualified personnel on staff to maintain digital work. Digital work simply has to get the same attention from museum conservators as traditional media like painting, drawing or sculpture.

6. Would you like your online-based works to be introduced to a public collection? In your opinion, what conditions need to be met for this purpose?

My online-based work is already in a public collection. The condition of course is that it is perfectly maintained in order to be presented correctly.

ALAN SONDHEIM

is an artist/thinker and lives in Brooklyn, New York.
<http://www.alansondheim.org>, http://en.wikipedia.org/wiki/Alan_Sondheim
[both 03.2010]

1. How significant are online-based projects in your overall artistic production?

Critical - almost all of my work is online-based; my texts appear online, my images as well. Video is always poor online and I prefer DVD distribution, or showing in film/video venues.

2. Where do you present your work (institutions, festivals, websites, etc.)? Which platforms do you use for exchange of information? What role do blogs or Internet forums play in the distribution of your work?

I present my work online in Second Life or through my webpage; I also show at conferences, workshops, and seminars. For platforms I use largely PC, although if a place has a Mac or Linux, I'm comfortable with those. I use e-mail a tremendous amount, as well as e-mail lists, and work through Linux for e-mail and scripting. Because I'm not university or gallery affiliated, I have to fend for myself in terms of software and hardware, and have used cracked programs, although I don't like to. Most of the programs I use are free such as Second Life, Blender, Gimp, and Linux/Unix scripts.

3. A musician's or writer's income is made up of different sources. Besides CD or book sales there are opportunities for commissions, performances, readings or teaching. What portion of your income are from sales of your works? What other possibilities for earning money have resulted from your artistic activity so far?

I only wish I could sell works! I get paid for teaching or demonstrating what I do, but I have nothing for people to collect - at least now I am too poor to print graphics, for example. Sometimes I get paid for conferences - if I'm asked to pay for a conference, I can't go. But I'd say really no money - maybe five percent - comes in from my work.

4. To what extent do you consider your digital work as a marketable commodity?

I don't - I don't know how to market it. I wish I did - I'd sell everything. This is difficult given that I'm doing a lot, say, in Second Life, and who knows how long that will last? I do make videos and graphics of what I've done in Second Life, but they seem worthless to me.

5. Is it important to you to preserve your online-based works permanently? Can you ensure maintenance yourself or can/must mainte-

nance be carried out by other qualified personnel?

Yes it's important but given the need for Second Life, for example - it's impossible. A lot of my work is useless - for example my VRML pieces - I can do nothing with them.

6. Would you like your online-based works to be introduced to a public collection? In your opinion, what conditions need to be met for this purpose?

At this point, anything at all. Hopefully on more than one harddrive.

7. Remarks

I wish I did have a way to make money from the work - Azure and I have pretty much nothing. I did have a consultancy and a grant last year - the first through the National Science Foundation (NSF), which is a federal agency, and the second, a grant from the New York State Council of the Arts (NYSCA) that kept us going - we're still living off these. But when these dry up we're in real trouble!

DOMINIK STAUCH

geboren 1968, lebt und arbeitet in Thun.

<http://www.stau.ch>, <http://www.galeriebk.ch/gal/index.php?id=79> [beide 03.2010]

1. Wie sah deine erste netzbasierte Arbeit aus? Welchen Stellenwert haben netzbasierte Projekte in deinem gesamten künstlerischen Schaffen?

Meine erste grössere Arbeit war `<!--van doesburg, al held and rene daniels learn to fly-->`¹⁹ (2001). Eine interaktive Flash-Animation. Vorher hatte ich viel mit animierten Gifs experimentiert. Seither habe ich kleinere und grössere Arbeiten realisiert und auch versucht, Netzarbeiten mit dem öffentlichen Raum zu «verlinken».²⁰ Ich fühle mich aber nicht unbedingt als Netzkünstler. Eher als Allrounder.

2. Wo präsentierst du deine Arbeit (Institutionen, Festivals, Internetseiten, etc.)? Welche Plattformen nutzt du zum Informationsaustausch? Welche Rollen spielen Blogs oder Internetforen für die Distribution deiner Arbeit?

`<!--van doesburg ...-->` konnte ich an der VIPER zeigen. Später auch am Filmfestival in Rotterdam. Das war ganz klar dank der VIPER. Mir fällt diesbezüglich auf, dass viele Kuratoren sich oft im WWW gar nicht auskennen, Festivals dienen da als Plattform. Meistens platziere ich meine Arbeiten auf meiner Homepage. Internetforen und Blogs nutze ich hauptsächlich, um Informationen zu sammeln. Für meine erste grössere Museumsausstellung (2005 im Museum Liner, Appenzell) entwickelte ich ein Netzprojekt, welches vom Museum Liner und **Sitemapping**²¹ finanziert wurde (www.colouritbeautiful.net). Es war ein Versuch, die virtuelle Welt mit dem Museum zu «verlinken».

3. Bei MusikerInnen oder SchriftstellerInnen setzt sich der Verdienst aus verschiedenen Quellen zusammen. Neben Verkäufen von CDs oder Büchern ergeben sich auch Möglichkeiten für Aufträge, Auftritte, Lesungen oder Lehrtätigkeiten. Welchen Anteil haben Verkäufe deiner Werke an deinem Einkommen? Welche anderen Möglichkeiten zum Geldverdienen haben sich aus deiner künstlerischen Tätigkeit bisher ergeben?

Mein Galerist verkauft ab und zu Arbeiten, das schwankt sehr. Im letzten Jahr hatte ich ein Berlin-Stipendium, eine Ausstellung im Kunsthaus Grenchen und überraschend gut verkauft. Mit Wettbewerben, Grafikeditionen, Kunst am Bau konnte ich mich bisher über Wasser halten. Wenn nötig mach ich auch mal einen Grafikauftrag. Es ist ein Seiltanz.

4. Inwieweit siehst du deine digitalen Werke als Ware?

Netzarbeiten habe ich noch nie verkauft. Aber aus Netzarbeiten haben sich schon verkäufliche Ar-

¹⁹ <http://www.xcult.org/airport/index.html> [03.2010].

²⁰ z. B. <http://mysouvenir.ch/> [03.2010].

²¹ <http://www.bak.admin.ch/themen/kulturfoerderung/00476/> [03.2010].

beiten entwickelt. Eigentlich sind Netzarbeiten ja Werke im öffentlichen Raum. So gesehen gehören sie bereits der Öffentlichkeit.

5. Ist es dir wichtig, deine netzbasierten Werke möglichst auf Dauer zu erhalten? Kannst du die Pflege selber gewährleisten oder muss/kann die Wartung von einer anderen Fachperson geleistet werden?

Ich arbeite eigentlich lieber an neuen Projekten, anstatt mich mit schon Realisiertem herum zu schlagen. Momentan überlege ich mir, ob ich - ähnlich wie Softwarefirmen - ein Projekt überarbeiten soll. Aus **Rock'n'Roll is Dead** würde dann **Rock'n'Roll is Dead 2.0**. **Rock'n'Roll is Dead** hab ich vor über einem Jahr vom Netz genommen. Es schien mir technisch veraltet. Ein Problem ist, dass im WWW Neues sehr schnell alt aussieht. Die technischen Entwicklungen gehen schnell voran. Das setzt voraus, dass du die Programmiersprachen studierst. In der freien Wirtschaft werden Unsummen für perfekt funktionierende Webauftritte ausgegeben, da kann meine Kunst nicht mithalten. Manchmal müssen Projektideen zur Seite gelegt werden, weil ich es mir nicht leisten kann, diese von Drittpersonen ausführen zu lassen.

6. Möchtest du, dass deine netzbasierten Werke in eine öffentliche Sammlung gelangen? Welche Bedingungen müssten dazu aus deiner Sicht erfüllt sein?

Das wäre doch ganz schön... Netzbasierte Arbeiten werden aber auf dem Kunstmarkt nicht gleichwertig behandelt wie Bilder, Skulpturen oder Videos. Als Beispiel wieder das Museum Liner: Nach einem Direktionswechsel wurde ich vom Sekretariat telefonisch angefragt, ob es einen Grund gäbe mein Projekt weiterhin online zu behalten. Als ich antwortete, das Projekt sei doch noch nicht abgeschlossen, gab man mir noch ein Jahr. In der Zwischenzeit ist **www.colouritbeautiful.net** nicht mehr online. Das Museum hatte zwar das Projekt finanziert, sich aber nie für Resultate interessiert. Der Server wurde vor Abschluss des Projekts gekündigt, der Inhalt wurde vermutlich gelöscht. Ich wurde nie darüber informiert. Das sagt eigentlich schon alles.

MONICA STUDER UND CHRISTOPH VAN DEN BERG

Monica Studer (geb. 1960) und Christoph van den Berg (geb. 1962) leben in Basel.
<http://www.vuedesalpes.com>, <http://www.xcult.org/stuvdb> [Beide 03.2010]

1. Wie sah eure erste netzbasierte Arbeit aus? Welchen Stellenwert haben netzbasierte Projekte in eurem gesamten künstlerischen Schaffen?

Unsere erste netzbasierte Arbeit bestand darin, eine HTML-Datei von Server zu Server zu schicken. Die Datei zeigte immer jeweils ein Bild des Servers, auf dem sie gerade untergebracht war. Das suchen der nächsten Etappe oblag dem Betreiber des aktuellen Servers. Ein Link wies auf die vorherige Station, sodass sich eine Kette ergeben sollte (leider unternahm das Projekt keine allzu weiten Schritte, und der angestrebte Vernetzungs-Effekt unterblieb bis auf weiteres).

Netzbasierte Arbeiten sind für uns teilweise wichtig, teilweise funktionieren die Arbeiten nicht ohne das Netz. Ein Kern unserer Arbeit, die Website des **Hotel Vue des Alpes**²², ist für diese Werkgruppe unverzichtbar, denn sie stellt das Buchungssystem und mithin das physische Funktionieren des Projektes. Zurzeit sind wir allerdings weniger an den Eigenschaften des Netzes als Kunstort interessiert als in den letzten Jahren: Die phänomenischen Eckpunkte des Netzes sind im grossen Ganzen abgesteckt, die Nägel sind eingeschlagen und die Claims verteilt. Der Ruf «Go west», nein, «Go net» als Schlachtruf der Aufbruchsstimmung ist verhallt, das unbekannte Terrain vague, in das wir als Pioniere vorstossen wollten, hat zum Wohnzimmer des **twitter**-Universums mutiert. Allerdings sind grosse Teile unserer Arbeit vollkommen unabhängig vom Netz und präsentieren sich teilweise als physische Installationen oder Projektionen mit digitalen Elementen, teilweise als grossformatige Drucke als reines Resultat der Beschäftigung mit dem Digitalen.

2. Wo präsentiert ihr eure Arbeit (Institutionen, Festivals, Internetseiten, etc.)? Welche Plattformen nutzt ihr zum Informationsaustausch? Welche Rollen spielen Blogs oder Internetforen für die Distribution eurer Arbeit?

Da seit 1990 unser hauptsächliches Arbeitsinstrument der Computer ist, hat uns Reinhard Storz 1995/96 angefragt, ob wir Interesse hätten, eine netzbasierte Arbeit für **Xcult** zu machen. Er bot Plattform, Speicherplatz und Support an. Da uns zu dieser Zeit eine inhaltliche Auseinandersetzung mit dem Internet zu interessieren begann, entstand so die erste Arbeit im Netz. Über diese ersten Arbeiten auf **Xcult** ist der intensive Austausch mit Reinhard Storz entstanden, der in die Konzeptarbeit zu den kollaborativen Internet-Projekten **RAM-Show**²³, **shrink to fit**²⁴, **56kTV Bastard Channel**²⁵ und **beam me up**²⁶ gemündet hat.

²² <http://www.vuedesalpes.com> [03.2010].

²³ http://www.xcult.org/ateliers/ramshow/issue20/show/index_neu.html [03.2010].

²⁴ http://www.xcult.org/kollekt/index_shrink.html [03.2010].

²⁵ <http://www.56k-bastard.tv> [03.2010].

²⁶ <http://www.beam-me.net> [03.2010].

Abgesehen von **Xcult** und der eigenen Site des **Vue des Alpes**-Projektes präsentieren wir unsere Arbeit heute überwiegend im Kontext von Museums-Institutionen und Ausstellungsorten, die nicht in erster Linie dem Digitalen oder Neuen Medien verpflichtet sind (<analoge> Institutionen). Festivals und das Internet machen einen sehr kleinen Teil der Präsentationen aus. Plattformen zum Austausch von Informationen nutzen wir eigentlich nur in technisch/informatischen Belangen, ansonsten fließt die Information aus den Plattformen nur in eine Richtung.

Wie sich gezeigt hat, sind Blogs und Internetforen für das Verbreiten der eigenen Arbeit im Kontext der analogen Institutionen nur sehr bedingt von Nutzen. Der Löwenanteil der Kontakte für die Distribution entsteht durch unsere Ausstellungen und Print-Publikationen, durch Mund-zu-Mund-Propaganda im Vermittlernetz. Das Internet ist hier eigentlich nur Träger für zusätzliche Information und für Bild- und Textmaterial.

Dort, wo es gilt, Spezialisten für digitale Kunst zu erreichen, ist freilich die Präsenz im Netz das erste Mittel der Wahl. Allerdings gilt auch hier, was im Analogen gilt: Ebenso wenig, wie es Sinn macht, mit der Mappe unter dem Arm hausieren zu gehen, kann man die Personen, die man erreichen will, mit Links und Spam zur eigenen Arbeit drängen.

3. Bei MusikerInnen oder SchriftstellerInnen setzt sich der Verdienst aus verschiedenen Quellen zusammen. Neben Verkäufen von CDs oder Büchern ergeben sich auch Möglichkeiten für Aufträge, Auftritte, Lesungen oder Lehrtätigkeiten. Welchen Anteil haben Verkäufe eurer Werke an eurem Einkommen? Welche anderen Möglichkeiten zum Geldverdienen haben sich aus eurer künstlerischen Tätigkeit bisher ergeben?

Wir leben seit ca. sechs Jahren überwiegend vom Verkauf unserer Arbeiten durch eine kommerzielle Kunstgalerie. Das sind zum grossen Teil digitale Drucke, aber auch installative Arbeiten werden angekauft. Einen Anteil von etwa 10% verdienen wir mit Vorträgen, Workshops und Lehrtätigkeit. Sollte sich im Schlepptau der <Finanzkrise> der Verkauf zurückentwickeln, müssen wir unter Umständen wieder im kommerziellen Sektor digital handwerken, wie es vorher der Fall war, oder uns um staatliche oder private Fördergelder bewerben.

4. Inwieweit sehr ihr eure digitalen Werke als Ware?

Wir haben kein Problem damit, die Resultate künstlerischer Arbeit grundsätzlich als Ware oder Dienstleistung zu sehen, seien sie digital oder nicht; Ware in dem Sinn, dass es sich durchaus um verkäufliche Werke handelt. Wie bei jedem Verkauf lohnt es sich allerdings, sich jeweils Gedanken zu machen über Implikationen und Folgen des Handels, und dort, wo sich wegen der Neuheit des Mediums anerkannte Bedingungen des Verkaufes noch nicht allgemein durchgesetzt haben, Regeln oder Richtlinien zu bestimmen.

Es ist auch so, dass die Kunden der Galerie, die mit diesen Werken handelt, eine gewisse Stabilität durch das Aufstellen von ein-

deutigen Regeln schätzen: Sie gibt ihnen einen Vergleichsrahmen und einen Massstab, denn meist fehlt bei den neuen Arbeiten eine kunstmarktbezogene Einordnung durch Experten. Ist die Frage nach den konservatorischen Belangen und dem Unterhalt einer Arbeit offen oder unklar, sind nicht alle potenziellen Sammler bereit, selbst aktiv an diesen Punkten mitzudenken.

5. Ist es euch wichtig, eure netzbasierten Werke möglichst auf Dauer zu erhalten? Könnt ihr die Pflege selber gewährleisten oder muss/kann die Wartung von einer anderen Fachperson geleistet werden?

Wir finden es wichtig, dass auch im Netz eine Geschichte und Chronologie der künstlerischen Netzarbeiten ablesbar ist. Heute - 2009 - sind durch die Entwicklungen der Technologie und der schnelleren Übertragungsgeschwindigkeit andere Arbeiten möglich als vor zehn Jahren, und das wird nur ersichtlich, wenn die Dinosaurier der Netzkunst funktionsfähig online bleiben können. Dies gilt auch für Arbeiten wie **365 Vasen**, die auf ein Jahr beschränkt war, jedoch als Konzept, das auf der Site nachlesbar ist, immer noch Gültigkeit hat. **Still Life Take Away**²⁷ ist in der Dauer nicht limitiert, jedoch seit einiger Zeit nicht mehr im Fokus unserer Auseinandersetzung, sodass wir keine **still life**-Bestellungen mehr entgegen nehmen. Der Shop könnte jedoch sofort wieder aktiviert werden. Auch hier werden auf der Site Konzept und Gestaltung ersichtlich, auch wenn sich das Projekt zurzeit rein dokumentarisch darstellt.

Bei weiteren Arbeiten, die ohne Interaktion zwischen Publikum und uns funktionieren, sollte der Code immer wieder an den aktuell gültigen technischen Standard angepasst werden, es fehlt uns jedoch die Zeit für die Pflege. Die Anpassungen könnten von einer Fachperson vorgenommen werden, aber wir tendieren dazu, eher Zeit und Geld in neue Arbeiten zu investieren als in die Restauration, und nehmen so in Kauf, dass ältere Arbeiten leider nicht mehr vollumfänglich funktionieren.

Die konservatorische Pflege für ein Projekt zu externalisieren würde generell bedeuten, eine vollumfängliche, maschinenunabhängige Beschreibung zu erstellen, die auch noch in Jahren von einer Fachperson technisch umgesetzt und auf einem entsprechenden Anzeigegerät zur Präsentation gebracht werden kann. Nur: es ist gerade die kontextuelle Abhängigkeit von technischen Gegebenheiten (oder auch das thematische Zusammenspiel mit ihnen), die den Kern gewisser Arbeiten ausmacht. Spätere Veröffentlichungen eines digitalen Werkes werden daher fast zwingend den Charakter von Emulationen früherer Maschinen haben müssen, und es macht Spass sich vorzustellen, wie sich im künftigen Verlauf der Präsentationspraxis das Ringen um Authentizität zu einer Art «historically informed performance»²⁸ für Netzkunst entwickeln wird.

²⁷ http://www.digital-art-collection.net/collection/_arbeiten/svb.html [03.2010].

²⁸ http://de.wikipedia.org/wiki/Historische_Aufführungspraxis: «Historische Aufführungspraxis, auch <historisch informierte Aufführungspraxis>, nennt man die Bemühung, die Musik vergangener Epochen mit authentischem Instrumentarium, historischer Spieltechnik und im Wissen um die künstlerischen Gestaltungsmittel der jeweiligen Zeit wiederzugeben. Ursprünglich bezog sich der Begriff auf die Alte Musik, auf die Interpretation der vor etwa 1830 entstandenen Werke. In den letzten Jahrzehnten beschäftigt sich die Historische Aufführungspraxis zunehmend mit Werken der Romantik und Spätromantik und des frühen 20. Jahrhunderts.» [03.2010].

6. Möchtet ihr, dass eure netzbasierten Werke in eine öffentliche Sammlung gelangen? Welche Bedingungen müssten dazu aus eurer Sicht erfüllt sein?

Öffentliche wie private Sammlungen sind uns willkommen. In erster Linie müsste unserer Ansicht nach die Zugänglichkeit und Verlinkbarkeit gewährleistet sein. Denkbar wäre beispielsweise eine Verlinkung über eine Institutions- oder Sammlungsseite, um dadurch Besitz oder Engagement der jeweiligen Sammlung sichtbar zu machen.

Unsere Erfahrung mit dem Verkauf von Online-Arbeiten ist gering: Aus **Vue des Alpes** wurde 2000 das Hotel als digitale Immobilie vom Kunstcredit Basel-Stadt gekauft. Als symbolisches Pfand sind sie im Besitz eines Architekturmodelles des Hotels. Wir sind, streng genommen, nur noch die Pächter.²⁹

Das Kunsthaus Aarau hat früh schon einen grösseren Komplex von Prints aus **Vue des Alpes** erworben, damit der Zusammenhang mit dem zentralen Internetprojekt verstanden werden kann, haben wir dem Museum eine Leihgabe der Offline-Version zur Verfügung gestellt.

Eine weitere Strategie bedient sich des Printmediums: Für FRAC Alsace haben wir ein Faltblatt (*dépliant touristique*³⁰) gestaltet, das die Website von **Vue des Alpes** bewirbt, und das die von der Sammlung erworbenen Prints eindeutig mit dem Internet-Projekt in Zusammenhang bringt.

Anfragen zum direkten Erwerb einer Internetarbeit sind bis jetzt ausgeblieben. Hauptsächlich werden von unserem Galeristen Prints verkauft. Von den installativen/digitalen Arbeiten wurde vom Kunstmuseum Solothurn **Wiese** und von einem Sammlerpaar die **Gleisenhorn Livecam** erworben.

Dass noch sehr zurückhaltend angekauft wird, hat bestimmt auch damit zu tun, dass es noch wenige spezialisierte Händler und Richtlinien für digitale Arbeiten gibt (s.o.). Seit kurzem ist jedoch zu beobachten, dass viele Galerien neu KünstlerInnen in ihr Programm aufnehmen, die mit digitalen Medien arbeiten.

²⁹ Aufmerksame Besucher des digitalen Hotels werden auf der rechten Seite des Hoteleinganges eine Plakette finden, auf der der Ankauf festgehalten ist.

³⁰ Collection FRAC Alsace, 2005: <http://frac-alsace.videomuseum.fr/Navigart/index.php?db=fracalw&qs=1> [03.2010].

YOUNG-HAE CHANG HEAVY INDUSTRIES

Marc Voge and Young-hae Chang live and work in Seoul.

<http://www.yhchang.com>,

http://en.wikipedia.org/wiki/Young-Hae_Chang_Heavy_Industries [both 03.2010]

1. How significant are online-based projects in your overall artistic production?

Extremely significant. That's what we're all about.

2. Where do you present your work (institutions, festivals, websites, etc.)? Which platforms do you use for exchange of information? What role do blogs or Internet forums play in the distribution of your work?

We present our work both online and offline, and exploit both networks for exchanging information. Many blogs and forums link to our work, and we're pleased and fascinated with how the Web has made us who we are.

3. A musician's or writer's income is made up of different sources. Besides CD or book sales there are opportunities for commissions, performances, readings or teaching. What portion of your income are from sales of your works? What other possibilities for earning money have resulted from your artistic activity so far?

We make almost all our income from sales and commissions - such as the one for **56K Bastard Channel** which you were so kind to offer us - of our work. We also receive some speaking honorariums and screening fees.

4. To what extent do you consider your digital work as a marketable commodity?

To an overwhelming extent. We tell institutional collectors that they can present our work like a painting or a sculpture. We tell potential private collectors that they can hang our work over their sofas at home and in their office.

5. Is it important to you to preserve your online-based works permanently? Can you ensure maintenance yourself or can/must maintenance be carried out by other qualified personnel?

Yes, we like to think our work can be eternal, or at least here and there, on- and offline, until we're no longer around to care for it or about it. We maintain it ourselves but wouldn't mind if someone else did it for us.

6. Would you like your online-based works to be introduced to a public collection? In your opinion, what conditions need to be met for this purpose?

Some of our works are in public collections already. We no longer have much control over these works, but even if we did, we wouldn't know a sure-fire way to conserve them any better than what

the collectors are already doing. More than other art genres, new media is constantly evolving. This means that there is much improvisation when it comes to artists and collectors figuring out how to conserve artworks. There are very few if any enduring standards. We willingly admit this to collectors and invite them to collaborate with us in this ongoing and evolving process.

7. Remarks

Your survey and questions are important for us and, we think, for other new media artists, as well as for art professionals. Thank you for undertaking your research and inviting us to contribute our opinion. If we can be of any further help to you, please don't hesitate to contact us. Best of luck with your project.

WIR DANKEN

Annina Zimmermann für ihren Einsatz bei der Projekteingabe, Jan Torpus, Rod Galantay, Martin Wiedmer (IDK), Daniel Zehntner und Janine Graf (KTI) für ihre Beratung, Florence Zumbühl für Administration, Isabel Zürcher und Nicole Boillat für ihren Spezialeinsatz, Alois Martin Müller für seine Unterstützung der Publikation, Beat von Wartburg (CMS), Claus Donau (CMV), Urs Staub (BAK) und Raphael Rogenmoser (Migros Kulturprozent) für Diskussionen und Support, Barbara Basting für einen Begleittext, Peter Bläuer, Beat Brogle, Verena Formanek, Johannes Gfeller, Birgit Kempker, Stephan Kunz, Nicolas Krupp, Marc Lee, Christoph Lichtin, Pierre-André Lienhard, Chantal Molleur, Irene Müller, André Rogger, Beatrix Ruf, Cornelia Sollfrank, Gilli und Diego Stampa, Monica Studer, Christoph van den Berg, Christoph Vögele für Gespräche und Auskünfte, allen KünstlerInnen, die unseren Fragebogen beantwortet haben und dem ganzen Forschungsteam für die geleistete Arbeit.

IMPRESSUM

OWNING ONLINE ART - ZUM VERKAUF UND BESITZ NETZBASIERTER KUNSTWERKE

Herausgeber: Markus Schwander, Reinhard Storz
Übersetzungen: Aileen Derieg, Jean-Marie Clarke, Tolinga Hamburg
Redaktion: Isabel Zürcher
Gestaltung: Nicole Boillat (Edit-gestaltet)
FHNW, Basel, 2010

Das Forschungsprojekt **Owning Online Art - Study for a Netart Gallery** der FHNW, Hochschule für Gestaltung und Kunst wurde durch die Kommission für Technologie und Innovation (KTI) gefördert.

Diese Publikation wurde unterstützt durch die FHNW, Hochschule für Gestaltung und Kunst, die Christoph Merian Stiftung, Migros Kulturprozent und Digital Art Collection/Store.

KONTAKTADRESSE

Reinhard Storz
Oetlingerstrasse 18
4057 Basel

E-mail-Adressen der Herausgeber:

Reinhard Storz: reinhard.storz@digital-art-collection.net

Markus Schwander: ms@markusschwander.com

Web: <http://www.ooart.ch>