

## Netzkunst und die Museen - Aspekte der Institutionalisierung einer neuen Kunstform

von Barbara Basting

### Vorbemerkung

Die folgenden Seiten verstehen sich als Versuch, einige der Probleme der "Musealisierung" von Netzkunst darzustellen. Sie fassen auf Gesprächen und Mail-Interviews mit Vertretern vor allem amerikanischer Institutionen, die auf diesem Gebiet bereits Erfahrungen gesammelt haben, sowie auf entsprechenden Äusserungen von Netzkünstlern. Es wäre illusorisch, hier Vollständigkeit oder nur eine gewisse Repräsentativität anzustreben. Aber durch die Berufung auf Individuen und Institutionen, die sich mit der Problematik auseinandergesetzt haben und die auch innerhalb des Kunstbetriebs eine Position haben, die ihnen viel Aufmerksamkeit und damit eine gewisse Definitionsmacht sichert, werden Hinweise gegeben, wo eine weitere Vertiefung des Themas gegebenenfalls ansetzen könnte.

Nicht behandelt wird die grundsätzlich andere Frage, wie sich Museen im Netz selber darstellen.<sup>1</sup> Auch reine Medienkunstzentren werden hier nicht dargestellt, weil sie sich per definitionem den neuen Entwicklungen verpflichtet fühlen und weniger mit der Problematik der Integration in ein traditionelles Sammlungs- und Ausstellungsprogramm konfrontiert sind.<sup>2</sup>

Auch die Konzepte rein virtueller Plattformen wie Rhizome.org oder The Thing<sup>3</sup> bleiben unberücksichtigt, weil es sich hier nicht um klassische, an architektonische Orte gebundene Kunstinstitutionen handelt. Allerdings sind gerade diese Plattformen, die völlig neue Wege der Kommunikation erproben, für die Verbreitung der Netzkunst bei ihrem ersten Aufkommen besonders wichtig gewesen. Sie haben nach wie vor einen wichtigen Stellenwert, zumal sie das Vertrauen vieler Pioniere auf dem Gebiet der Netzkunst besitzen und von diesen auch als Kanal benutzt und mitdefiniert werden. Es zeichnet sich sogar eine Aufspaltung in diese "community"-basierte Szene und in die institutionalisierte Förderung und Archivierung von Netzarbeiten ab. Im Moment lässt sich kaum mehr als spekulieren, wer auf Dauer die wirkungsvollere Strategie der Präsentation von webbasierten Arbeiten entwickelt. Sicher ist nur eines: Die Institutionalisierung einer Kunstform wirkt immer auch auf deren Entwicklung zurück. Die Skepsis vieler Pioniere gegenüber dem Interesse der Institutionen an der Netzkunst lässt sich zum Teil mit einer kritischen Haltung gegenüber diesen Einflussnahmen erklären.

1. Ist Netzkunst überhaupt Kunst? Ein paar Überlegungen vorweg.

Es gibt zwar immer noch Beobachter, die der Netzkunst oder net.art mehrere Jahre nach ihren ersten Manifestationen den Kunststatus abstreiten wollen. Zugleich ist es aber ein Faktum, dass sich quasi seit den Anfängen des Internet und erst recht des

---

<sup>1</sup> Zu dieser Fragestellung sei auf den jährlichen Kongress "Museums and the Web" hingewiesen, dessen Akten zum Teil in gedruckter Form vorliegen, aber teilweise auch im Netz abrufbar sind. ([www.archimuse.com](http://www.archimuse.com)). Ein grundlegender Artikel zu dem Thema ist: Steve Dietz, Beyond the interface - Museums and the Web; [www.walkerart.org/gallery9](http://www.walkerart.org/gallery9)).

<sup>2</sup> Gedacht ist hier an Institutionen, die vom ZKM Karlsruhe über das Mecad in Barcelona bis zum Ars Electronica Center Linz reichen.

<sup>3</sup> [www.rhizome.org](http://www.rhizome.org), <http://bbs.thing.net>.

World Wide Web (ab 1991) Künstler und Querdenker mit diesem neuen Medium und dessen kommunikativen Möglichkeiten in all seinen Aspekten auseinandergesetzt haben. Ob man diese Tätigkeit nun mit dem Etikett der Kunst versehen will oder nicht, ist letztlich Wortklauberei. Fest steht: So etwas wie "Netzkunst" oder "Netzkreativität" existiert, und sie ist - das spricht für ihre Bedeutung - auch durch die momentane Krise der "Netzökonomie", den wirtschaftlichen Einbruch nach dem Abklingen ersten "dot.com"-Hysterie nicht zu stoppen. Im Gegenteil, es scheint, als seien jetzt manche Kinderkrankheiten abgeschüttelt - es wird aber weiter gearbeitet, und es wäre falsch, diesen künstlerischen Experimenten keine Beachtung mehr zu schenken.

Sie werden früher oder später in ihrer eminenten Bedeutung für die Auseinandersetzung mit den inhaltlichen, nicht nur formalen Aspekten der neuen Technologien auch vom breiteren Kulturbetrieb erkannt werden. Allerdings ist die Frage zu stellen, ob der herkömmliche Kunstbegriff, der sich an Einheiten wie dem singulären Werk und dem noch singulärerem Künstler-Autor, aber auch an Strukturen des Kunstbetriebs - mit den Galerien, Sammlern, dem heutigen Ausstellungswesen und dem gegenwärtigen Verständnis von der Aufgabe der Museen herausgebildet hat, überhaupt noch tauglich ist, diese neuen Wege hinreichend zu erfassen.

Doch diese Frage soll hier nicht im Mittelpunkt stehen. Es sei nur darauf hingewiesen, dass gerade die Netzkünstler sich schon früh an diesen vorhandenen Kategorien gerieben haben und dass jeder Versuch eines institutionellen Umgangs mit der Netzkunst dem Rechnung tragen sollte.<sup>4</sup>

Sowohl visuelle, ästhetische Fragestellungen als auch konzeptuelle, im weitesten Sinne politische Experimente und die Erforschung des gesellschaftlichen Potentials der Strukturen des Internet haben dabei bisher eine Rolle gespielt. Die neue, netzweite "Beweglichkeit", die Austauschbarkeit und Kombinationsmöglichkeit von Inhalten durch die Digitalisierung, sprich: die Transformierbarkeit von Bild, Ton, Schrift in die immergleiche Grundeinheiten von Bits und Bytes, ist dabei die Ausgangsbedingung vieler künstlerischer oder kreativer Untersuchungen. Damit ist aber auch angedeutet, was Netzkünstler unermüdlich betonen: dass der "Ort" der Netzkunst - sofern sie nicht installativen Charakter annimmt - der Computer ist. Der ideale Ausstellungsort für Netzkunst ist ein mit der nötigen Software versehener, mit einer möglichst schnellen Verbindung ans Internet angeschlossene Computer. Etwas anders sieht es mit Installationen aus - diese sind im Grunde nicht anders zu handhaben als schon bekannte installative Formen aus dem Bereich der Videokunst.

## 2. Wie kommt das Neue ins Museum?

Mark Tribe, der seit 1996 in New York die inzwischen in der Internetkunstszene sehr bekannte, höchst aktive und durch ihre diskursprägenden und filternden Funktionen inzwischen auch ziemlich mächtige Netzkunstplattform "Rhizome" gegründet hat, antwortete im August 2000 auf die Frage, was er für die vordringlichen Themen im Zusammenhang mit Netzkunst halte: "Das wichtigste Thema, mit dem die Netzkunstgemeinschaft heute konfrontiert ist, ist die Frage, wie der Übergang von einer "Tauschökonomie" zu einer anerkannten Kunstbewegung gelingen kann, die von etablierten Institutionen und Geldgebern akzeptiert wird. Wie

---

<sup>4</sup> Eine ausführliche Diskussion innerhalb der "Netart"-Community über Netzkunst fand Anfang 2001 auf der Mailingliste nettime statt. Archiviert unter: [www.nettime.org/nettime.w3archive/200102/](http://www.nettime.org/nettime.w3archive/200102/).

können wir am wirkungsvollsten Museen, Galerien, Stiftungen und sonstige Geldgeber gewinnen, ohne unser Selbstverständnis preiszugeben?"<sup>5</sup> Damit legt Tribe den Finger auf den wunden Punkt: Viele Netzkünstler der ersten Stunde arbeiteten anarchisch, sie hinterfragten und untergruben die Kommunikationsstrukturen des Internet - was oft nur möglich war, weil ihre Interventionen eben gerade nicht als Kunst markiert waren, sondern als verwirrende Strategien auftraten.<sup>6</sup>

Anarchie ist aber nicht unbedingt das, was herkömmliche Institutionen finanzieren oder unterstützen wollen; sie wird erst dann "museumswürdig", wenn ihre eigentliche Wirkung verpufft, ihre "beste" Zeit verstrichen ist. Andererseits macht es gerade erst die Anerkennung durch traditionelle Institutionen leichter, potentielle Geldgeber von der Bedeutung der Netzkunst zu überzeugen. So führt Tribe den Umstand, dass Rhizome im Jahr 2001 sein Budget gegenüber 2000 um über 700% steigern konnte, auf die Tatsache zurück, dass viele Stiftungen in Amerika inzwischen besser die Bedeutung einer Netzkulturplattform wie Rhizome verstehen.<sup>7</sup> Paradoxerweise trägt gerade die Präsenz von Netzkunst auf den Homepages anerkannter Museen wie dem Whitney Museum of American Art, dem San Francisco Museum of Modern Art (SF MoMA), dem Guggenheim<sup>8</sup> und anderen dazu entscheidend bei.

### 3. Was wollen die Netzkünstler? Zum Beispiel Olia Lialina und Natalie Bookchin.

Allerdings sind die Netzkünstler, das zeigt ein Rückblick auf die kurze bisherige Geschichte der Netzkunst, durchaus daran interessiert, die "Trägerraketen"-Funktion jedweder Form von Institutionalisierung dann und wann für ihre Zwecke ausnutzen. Ausstellungen, aber auch Lehrtätigkeiten und sonstige öffentliche Auftritte sichern der Szene Aufmerksamkeit und machen sie überhaupt erst für ein Publikum sichtbar, das seinen Alltag nicht unbedingt mit und im Internet verbringt und nicht schon zum inneren Zirkel der Eingeweihten und ohnehin Überzeugten gehört.

Die russische Netzkünstlerin Olia Lialina hat diese durchaus ambivalente Einstellung der Netzkünstler zur Institutionalisierung ihres Tuns in ihrem sehr

---

<sup>2</sup> Mail-Interview der Autorin mit Mark Tribe vom 30.8.2000. "The most important issue facing the net art community today is how to deal with the transition from a marginal art form based in a gift economy to a recognized art movement that is gaining wide acceptance from established institutions and funders. How can we most productively engage museums, galleries, foundations and corporate funders without sacrificing the

<sup>6</sup> Nach wie vor einen sehr nützlichen Überblick über diese subversiven Strategien bietet: Tilman Baumgärtel, "net.art - Materialien zur Netzkunst", Verlag für moderne Kunst, Nürnberg 1999 (sowie der sechsten erschienenen 2. Band (2001). Eine chronologische Liste von Links findet man unter "history of netart" auf der Seite der kalifornischen Netzkünstlerin Natalie Bookchin (<http://calarts.edu/~bookchin/>). Einen Einstieg bietet: "netz.kunst" - Jahrbuch des Instituts für moderne Kunst 1989/99, erhältlich über [www.moderne-kunst.org](http://www.moderne-kunst.org). Ebenfalls hilfreich das "du"-Heft "Net.art - Rebellen im Internet" (Nr. 711, November 2000; [www.dumag.ch](http://www.dumag.ch)); ferner der Katalog "Netcondition", der die erste umfassende Netzkunstaussstellung im ZKM, 1999, dokumentiert (Netcondition, hg. von Peter Weibel und Timothy Druckrey, MIT Press, Cambridge/Mass. 2001).

<sup>7</sup> Siehe den Abschnitt "rhizome.org" in: New Media/New Funding Models, Report prepared for "Creativity & Culture, The Rockefeller Foundation, von Pamela Jennings, 2000 (Online ist dieser gute Überblick über die neue Medienszene und ihre Finanzierung in Amerika herunterzuladen unter: <http://digital-Bauhaus.com>).

<sup>8</sup> Das Guggenheim ([www.guggenheim.org](http://www.guggenheim.org)) hat im Zuge allgemeiner Sparmassnahmen seine dementsprechenden Initiativen, für die Jon Ippolito verantwortlich zeichnet, im vergangenen Herbst einschneidend reduziert - Grund sind die rückläufigen Eintrittszahlen aufgrund der Terrorangriffe im September. Bemerkenswert ist die Sektion in der Homepage mit Links zu bestehenden Netzarbeiten, die das Centre Pompidou, Paris, anbietet ([www.cnac.fr](http://www.cnac.fr)). Die Tate Gallery, London, hat zwei Auftragsarbeiten auf ihrem Server laufen ([www.tate.org.uk](http://www.tate.org.uk)).

lesenswerten Aufsatz "Die Kunst reisst aus" reflektiert.<sup>9</sup> Dort schreibt sie: "Konferenzen sind (vorläufig) noch die Haupteinnahmequelle und (wie üblich) ein Ort der Begegnung, zudem bieten sie Gelegenheit, Bilanz der einen oder anderen Periode in der Geschichte der Netzkunst zu ziehen. Mit Ausstellungen verhält es sich genau umgekehrt. Netzkunst-Ausstellungen sind eine Unsäglichkeit im modernen Kunstbetrieb, auch wenn es ganz unterschiedliche Ausstellungen gibt und sie dank der Bemühungen von Kuratoren nicht alle gleich aussehen. Als Ausstellung bezeichne ich jede Veranstaltung, die der Netzkunst gewidmet ist - mit Ausnahme der Konferenzen. (...) Der Kurator oder Künstler, der aus einem Netzkunstwerk ein OBJEKT macht, reisst das Kunstwerk aus seinem Kontext heraus und stellt so letztendlich ein primitiveres Kunstwerk aus. Das Kunstwerk wird flach; je umfangreicher das OBJEKT, desto lebloser wird das Kunstwerk." Derlei mag zum Teil auch pro domo geschrieben sein - wie überhaupt alle Aussagen aus der Netzkunstszene natürlich auch eine gewisse Ideologie und den eigenen Anspruch transportieren, die wahre Lehre zu vertreten. Lialina gehört zu jenen von ihr selbst ironisch so benannten "FNAs" (famous net artists), die inzwischen als Hochschullehrer ihr Auskommen finden und dadurch an institutionellen Finanzierungsmodellen für Netzkunst nur mässig interessiert sein dürften. Aber Lialina berührt mit ihrer Kritik auch den problematischen Kern der Institutionalisierung - sprich: Anbindung an einen vorhandenen Ort - einer Kunstform, die längst ihren eigenen Ort hat, nämlich das word wide web.

Ähnlich grundsätzlich skeptisch, wenn auch mit anderen Argumenten äussert sich Natalie Bookchin, ebenfalls eine Pionierin der Netart sowie Professorin an der renommierten Kunstakademie Calarts in Los Angeles zu der Problematik.<sup>10</sup>

"Ich glaube nicht, dass Museums der ideale Ort für Netzkünstler sind. Ich denke, der ideale Ort, um Netzkunst anzuschauen, ist in Ihrem Büro oder zu Hause vor Ihrem Computer. 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. Ich stelle eine Machtverschiebung insofern fest, als Kuratoren und Kritiker daran gelegen sein muss, sich mit Netzkunst zu beschäftigen - nicht umgekehrt. Das hat gleichzeitig zu einer verstärkten Einbeziehung von Netzkünstlern als Kuratoren und Organisatoren geführt, denn Netzkünstler sind, das liegt in der Natur der Sache, sehr auf Zusammenarbeit eingestellt. Wir denken automatisch an andere Leute und wie man sie zusammen bringen kann."

Gleichzeitig gibt Natalie Bookchin auch zu bedenken, dass gerade die neuen Formen der Zusammenarbeit einen neuen Kunstbegriff fordern. "Es ist nicht mehr interessant, eine Website um der Website willen zu kreieren. Es geht jetzt mehr um <Networking>, um das Knüpfen der Netze als Kunstform und darum, alternative Gemeinschaften zu schaffen, die andersartige Aktionen verfolgen, ob es nun Performances im Internet sind oder politischer Aktivismus oder überraschende Interventionen. Einer der entscheidenden Unterschiede [zu traditioneller Kunst, Anm. d. Autorin] besteht darin, dass solche Interventionen darauf basieren, überraschend aufzutauchen, wenn man nicht eingeladen ist. Und das steht in Gegensatz zu dem, wofür das Museum garantiert. Das Museum hat ein Programm, es muss weit voraus planen, um Ausstellungen durchzuführen. (...) Museen haben als taxonomische Orte begonnen; sie sind ein Ort, wo Werke archiviert werden können, wenn sie geschaffen sind. Aber ich glaube nicht, dass irgendeine wie auch immer radikale Kunst zuerst im

<sup>9</sup> Siehe das schon zitierte du-Heft.

<sup>10</sup> Interview mit Natalie Bookchin, geführt von der Autorin in Zürich am 4. Juli 2000.

Museum existieren kann. Denn wenn sie im Museum landet, ist sie schon irgendwie korrumpiert. Man könnte die radikalsten Dinge in einem Museum tun - sie werden niemanden aus der Fassung bringen, es wird keinerlei Auswirkung in der wirklichen Welt haben, denn in Museen lassen wir uns nicht mehr überraschen. Und so arbeiten die Künstler, die für mich derzeit die interessantesten Projekte verfolgen, ausserhalb des Museums, im wirklichen Leben."

Auch dieses ausführliche Zitat macht deutlich, dass eine Netzkunst, die mehr sein will als harmlose ästhetische Spielerei und den Anspruch hat, gesellschaftlich wirksam zu sein - die also im Grunde den ästhetischen Anspruch der Avantgarde im neuen Medium weiterzutragen versucht - den Bogen ums Museum schlagen will. Sicher ist die von Bookchin eingenommene Position besonders radikal. Man sollte sich aber gerade solche Positionen vergegenwärtigen, wenn man darüber nachdenkt, welche Art von Kunst oder Künstlern man überhaupt in ein Museum der Gegenwart ziehen kann; man verfällt dann nicht der Illusion, im Museum tatsächlich auch an die unkonventionellsten Ansätze zu gelangen.

Bookchins Argumentation legt auch bestimmte Schlussfolgerungen hinsichtlich der Präsentation nahe. Will heissen: Das Museum kann zwar Spuren vergangener Prozesse aufzeichnen (wobei die "Vergangenheit" hier auch die jüngste Vergangenheit sein kann) - es sollte aber nicht selber versuchen, diesen Prozess zu initiieren, weil dies nur um den Preis inhaltlicher Kompromisse geht.

## 5. Erfahrungen mit vorhandenen Modellen

Man kann sich dennoch auf den Standpunkt stellen, dass das Museum erstens die Funktion hat, kulturelle Erscheinungen für die Mit- und Nachwelt zu dokumentieren; dies ist auch schon geschehen, indem bestimmte amerikanische Häuser<sup>11</sup> oder beispielsweise Netzplattformen wie Rhizome oder The Thing für die Entwicklungsgeschichte der Netzkunst wichtige Arbeiten auf ihrem Server archivieren und zugänglich halten. Neben den "virtuellen" Ausstellungen auf dem Computerbildschirm liegen inzwischen einige Erfahrungen mit Netzkunst-Ausstellungen im realen Raum vor - vor allem das ZKM, Festivals wie die Ars electronica, das SFMoma und das Whitney Museum haben sich hier hervorgetan. Überdies profilieren sich einige wenige Museen, darunter vor allem die DIA Foundation in New York, das Walker Art Center, das Guggenheim und das Whitney als regelmässige Auftraggeber von Netzkunst. Andere, wie das ICC in Tokyo, das vor allem durch Firmen finanziert wurde, mussten ihre Tätigkeit inzwischen wieder einstellen, weil die Geldgeber sich zurückzogen. Als wichtige "Horte" der Netzkunst dürfen auch Hochschulen gelten, die hier unberücksichtigt bleiben, weil die Modelle und auch die Motivationen für die Integration von Netzkunst andere sind als beim Museum.<sup>12</sup>

### a) DIA Foundation, New York

Seit 1995 bereits gibt die DIA Foundation for the Arts regelmässig Web-Projekte in Auftrag und zählt damit zu den Pionierinstitutionen auf dem Gebiet. Dabei folgt DIA

---

<sup>11</sup> Namentlich das Walker Art Center, das das "Adaweb" zugänglich hält. sowie turbulence.org, [www.rhizome.org](http://www.rhizome.org), bbs.thing.net, und das Sfmoma, das allerdings die Grenze zwischen Netzkunst und Webdesign offen hält.

<sup>12</sup> Banff, Brown, Calarts, Köln, Leipzig, Karlsruhe.

dem Grundsatz, diese Projekte nicht in ihren Ausstellungsräumen zu zeigen; sie laufen nur auf dem Server der Foundation.<sup>13</sup>

Im Gespräch<sup>14</sup> umreißt Konservatorin Lynn Cooke das Konzept von DIA, das auch für die Netzprojekte gilt. "Wir veranstalten hauptsächlich Einzelausstellungen, und die Künstler sollen sich mit dem spezifischen Raum hier bei uns [renovierte alte Lagerhallen in Chelsea, New York, Anm. d. Autorin], der wenig mit einem traditionellen Museum zu tun hat, auseinandersetzen. Als wir eine Netzkunst-Programm aufzogen, ging es uns darum, etwas zu kreieren, was zu diesem Konzept passte - es sollte sehr genau auf dieses Medium, den virtuellen Raum, eingehen, und nicht in anderen Medien übersetzbar sein. Und da wir bei DIA uns von jeher stark für einzelne Künstler engagieren, indem wir diesen die optimalen Möglichkeiten schaffen, entschlossen wir uns dazu, auch bei den Webprojekten ähnlich vorzugehen. Wir wählen einen Künstler aus, beschreiben ihm die Möglichkeiten und helfen ihm bei der Umsetzung. Tendenziell bevorzugen wir Künstler, die noch keine Erfahrungen mit den elektronischen Medien haben. Wir suchen solche, für die es eine neue Herausforderung ist, diese für sich zu erkunden und öffnen ihnen so Türen zu einem Terrain, das sie sonst vielleicht nicht beschreiten würden. Deswegen sind wir bisher nicht auf die sogenannten <net.artists> zugegangen, die sich schon anderweitig profiliert haben."

Diese Strategie verfolgt also nicht den Ansatz, vorhandene Werke zu dokumentieren und Positionen ins Museum zu holen, sondern sie versteht sich explizit als Auftraggeberschaft, die Künstler in einer Versuchsanordnung plaziert und besonders erpicht ist auf deren Umgang mit dieser Anordnung. Das hat Vorteile: Man entzieht sich den leidigen Debatten der Netart-Szene, ob ihre Kunst nun im Museum gut aufgehoben sei oder nicht, und liefert gleichzeitig eigene Beiträge zur künstlerischen Auseinandersetzung mit dem Medium, die im besten Falle nicht dem Diktat und den ideologischen Vorgaben der "net.art" folgen, sondern unbefangener an die Sache herangehen. Auch das Avantgarde-Pathos der Netartists hält Lynn Cooke für kalten Kaffee - der Begriff der Avantgarde sei so obsolet, dass er in keiner Weise mehr wiederzubeleben sein.

Der Vorteil der Auftraggeberschaft - zu ihr gehört eine umfangreiche technische Assistenz im Software-Bereich, für die bei DIA derzeit Sara Tucker verantwortlich zeichnet - ist aber gleichzeitig auch ein Nachteil: Solche Programme werden von der "freien", anarchischen Szene nicht unbedingt ernstgenommen, zumal sie ohnehin nicht daran partizipiert, und an bestimmten Debatten im Netz, rund um die Netzkunst,<sup>15</sup> nimmt diese Kunst auch nicht teil. Der deutsche Künstler Wolfgang Staehle, der in New York seit 1991 die älteste und berühmteste Netzkulturplattform, The Thing, betreibt, kritisiert Bemühungen wie jener der DIA Foundation deutlich: "Manche Künstler haben keine Ahnung vom Netzkontext, in den sie sich begeben. Sie machen halt dies und jenes, setzen sich mit dem Medium aber gar nicht richtig auseinander. Die Institutionen und Kuratoren nobilitieren sich, indem sie renommierte Künstler für Webprojekte einladen."<sup>16</sup>

Auf die Frage, wo sie die interessantesten Entwicklungen im Netz sehe, antwortet Lynn Cooke denn auch wie die Vertreterin einer Institution: "Mich interessiert besonders, was die verschiedenen Institutionen mit Netzkunst anstellen, wie sie ihre Programm entwickeln. Das Walker Art Center macht ganz andere Dinge als das SF MoMA oder das Whitney Museum. Dass es so verschiedene Institutionen gibt, führt

---

<sup>13</sup> [www.diacenter.org](http://www.diacenter.org)

<sup>14</sup> Geführt von der Autorin im Juni 2000 in New York.

<sup>15</sup> Beispielsweise im Frühsommer 2001 auf Nettime.

<sup>16</sup> Im Gespräch mit der Autorin im Sommer 2000.



erstens zu einer wechselseitigen Profilierung. Ausserdem werden die Institutionen zu Gastgebern für externe Projekte. Wir haben schon früh das 'Stadiumweb' auf unseren Server genommen; Walker das Ada'web. Natürlich gibt es einige andere Institutionen, die diese 'Schirmfunktion' übernehmen, aber keine unterstützt ein kontinuierliches Programm." Die Vertreter der 'Net-Community', wie etwa Staehle, würden dem wohl ihre eigene erkleckliche Liste von Netzkunstbeiträgen, die direkt aus der Community auf ihrem Server gelandet sind, entgegenhalten. Nur - Communities, wie sie im Netz ein dominierendes Modell sind, funktionieren halt nicht per Auftrag, sondern per Netzwerk. Hier müssen Institutionen passen, und daher erscheint der von DIA eingeschlagene Weg bei aller möglichen Kritik nicht unklug.

Bei der Auswahl der Künstler gehe DIA quer durch die Generationen, während z.B. das Walker Art Center eher die junge Szene bevorzugt. Zu den Besonderheiten von DIA gehört neben der - kostenintensiven - Unterstützung der Künstler bei der Entwicklung ihrer Webkunst die Vermittlung: Auf der Homepage der Foundation findet sich zu jedem Projekt ein längerer Text, der dieses erklärt und auch für Laien zugänglich macht. Dahinter steckt die hauseigene Philosophie, Kunst sei "nicht nur für die Spezialisten und Experten" - weder auf der Künstler- noch auf der Betrachterseite. Das DIA-Modell basiert auf ausreichenden finanziellen Mitteln, auf einem aus der Kunst, nicht aus der Netzszene her entwickelten Kunstbegriff und auf der Koppelung des Renommee einer im realen Raum etablierten Institution, die nun auch allerneueste Medien auf ihre Weise integriert.

#### b) Walker Art Center

Einen deutlich anderen Weg geht das Walker Art Center in Minneapolis, ein Mehrspartenhaus, in dem die Sammlung digitaler Kunst ebenfalls nur ein Zweig ist. Unter der Leitung von Steve Dietz, der sich auch mit Essays zum Verhältnis von Institutionen und Netzkunst profiliert hat, ist hier die "gallery 9" entstanden, deren verschiedene Kompartimente ein breites Panorama aktueller Medienkunst auffächern. Es reicht von der integralen Archivierung älterer Netzkulturplattformen wie dem von Benjamin Weil begründeten "Ada'web" bis hin zu neueren Auftragsarbeiten und Themenausstellungen, manche darunter in Zusammenarbeit beispielsweise mit dem ZKM in Karlsruhe oder dem Goethe-Institut. Auffällig ist, dass im Walker Art Center nicht nur Werke online "gesammelt" werden, von denen etwa 6-10 pro Jahr unter der Auftraggeberschaft des Hauses entstehen, sondern auch Essays und - durch die Gruppen- und Themenausstellungen, die ebenfalls breit online dokumentiert sind - theoretische Erörterungen auf der Homepage zu finden sind. Die Einbettung in einen Diskurs, in Gesprächszusammenhänge ist zentral.

Steve Dietz' beschreibt die "Ankaufspolitik" wie folgt<sup>17</sup>: "Wir sind noch dabei, eine Ankaufspolitik zu definieren, aber die 'Digital Arts Study Collection' DASC (<http://www.walkerart.org/gallery9/dasc>) ist als eine Mischform aus Sammlung, Studiensammlung und Archiv konzipiert. Die Kriterien, auf die wir achten, umfassen die Qualität des Werkes, seinen Stellenwert, seine Repräsentativität und schliesslich, wie es sich in die vorhandenen Sammlungen, in unsere Bestände und Programme einfügt." Allerdings ist die DASC nur eine Komponente der Auseinandersetzung von Walker mit Netzkunst. "Für die 'Gallery9' geben wir Werke in Auftrag, stellen sie aus, schaffen aber auch den entsprechenden Kontext." Diese Kontextualisierung hält Dietz auch für entscheidend; darin nähert sich Walker auch dem an, was aus der Community heraus entstandene Netzplattformen versuchen - sie verschmelzen die

---

<sup>17</sup> In einem Mailwechsel mit der Autorin vom 25.10.2000.

aktuelle Diskussion mit der Präsentation von Werken, sind Diskursort ebenso sehr wie Schaufenster.

Zur Frage, welches das wichtigste Thema in der Netzkunst-Diskussion sei, meint Dietz: "Mein Hauptziel und -interesse ist es, eine heterogene Infrastruktur und ein Umfeld zur Verfügung zu stellen, das Netzkunst und alles, was Künstler mit den und durch Netzwerke zu kreieren versuchen, zu fördern. Das Verhältnis der Institutionen zur Netzkunst sieht Dietz pragmatisch, stellt aber einen entscheidenden Unterschied zwischen Amerika und Europa fest: "In Europa gibt es viel mehr Unterstützung für Netzkunst als in den USA, aber vor allem durch virtuelle Organisationen, nicht unbedingt durch etablierte Institutionen. In den USA funktioniert die alternative Netzszene vielleicht nicht so gut wie in Europa." Und diese Netzwerke, die in den vergangenen Jahren ihre eigenen Existenzmodelle und -regeln entwickelt haben, sind einerseits parallel, ohne Respekt für Institutionen oder sogar in explizitem Widerstand zu ihnen entstanden; sie lassen sich folglich auch nur in Grenzen institutionell integrieren und schon gar nicht durch eine Institution simulieren.

c). Whitney Museum for American Art, New York

Das Whitney hat mit seiner Biennale 2000 als erste amerikanische Institution Netzkunst in eine Ausstellung integriert und sich mittlerweile auch durch weitere Ausstellungen wie "Bitstreams" (März-Juni 2001) hervorgetan. Dies, obwohl Christiane Paul, Kuratorin für digitale Medien am Whitney, die Probleme mit der Netzkunst innerhalb einer musealen Institution klar umreißt<sup>18</sup>: "Sowohl das Präsentieren als auch Sammeln von Netzkunst ist sehr problematisch. Netzkunst wird gemacht, um jedem zu jedem Zeitpunkt an jedem Ort der Welt zugänglich zu sein. Museen und Galerien verlieren in diesem Zusammenhang ihre Legitimation, und einige Netzkünstler wollen natürlich ganz gezielt den traditionellen Kunstmarkt, das bestehende System und die Institutionen umgehen. Zeigt man Netzkunst im Museum (zum Beispiel durch das Aufstellen von Terminals), bedeutet das zunächst einmal eine andere Form der Kontextualisierung und idealerweise sollte Netzkunst natürlich in verschiedensten Arten von Kontexten - unter anderem öffentlichen Räumen - existieren. Ich halte es allerdings oft für problematisch, einfach den Bildschirm an die Museumswand zu projizieren, was letztlich auf eine 'Fernseherfahrung' hinausläuft: ein Besucher navigiert (oder ist im Besitz der Fernbedienung), fünfzig andere sehen zu. Auf der anderen Seite ist digitale Information natürlich sehr flexibel und kann sich in den verschiedensten Formen manifestieren, so dass sich Bezüge zum Raum des Museums herstellen lassen (und manchmal sind sie schon vom Inhalt her gegeben). Zeigt man Netzkunst als Projektion oder mit Installationskomponenten, heisst das, dass man die Arbeit zumindest zum Teil neu definiert. "

Die Probleme, die sich beim institutionellen Sammeln von Netzkunst ergeben, skizziert Paul wie folgt: "Ein wesentliches Problem ist, dass es bisher kein ökonomisches Modell für diese Art von Kunst gibt. Es gibt weder ein Original im ursprünglichen Sinn noch limitierte Editionen, und die meisten Arbeiten müssen im Netz frei existieren, um sinnvoll zu sein. Ein wichtiger Aspekt des Sammelns ist die Erhaltung der Kunst, die ebenfalls problematisch ist. Schon jetzt gibt es einige Arbeiten, die nicht mehr zugänglich sind, weil sie für eine Browserversion geschaffen wurden, die längst von niemandem mehr benutzt wird. Es bieten sich drei Lösungen: das zusätzliche Sammeln der nötigen Soft- und Hardware (wenig elegant und

---

<sup>18</sup> In einem Mail-Interview mit der Autorin vom 2.1.2001.



ausserdem aufwendig); Emulators, die die jeweilige Soft- und Hardware simulieren; oder ein Upgrade, d.h. eine Überarbeitung des Werks für die jeweils aktuellere Plattform. Auch das lässt sich meines Erachtens nur im Einzelfall entscheiden, denn viele Arbeiten reflektieren den Stand der Technologie zum Zeitpunkt ihres Entstehens. Das heisst, die Künstler hätten wahrscheinlich eine völlig andere Arbeit geschaffen, wenn sie die nächste Entwicklungsstufe der Technologie zur Verfügung gehabt hätten. Ein weiteres oft diskutiertes Konzept in diesem Zusammenhang ist das der 'variablen Medien' - die Tatsache, dass digitale Information verschiedenste Formen annehmen kann und sich eine Arbeit auf unterschiedliche Weise dokumentieren lässt, von Konzepten und einer ausgedruckten Version ihrer Komponenten und Entwicklungsstadien bis hin zu Objekten. Das Entscheidende ist die Dokumentation des Prozesses."

Das Whitney hat Netzkunst nicht auf der Homepage präsent, sondern nur als Links im Zusammenhang mit den jeweiligen Ausstellungen und in der Sammlung.

#### d) San Francisco MoMA

Diese Problematik des rapiden Verfalls der Internetkunst durch das von der Industrie vorgegebene Tempo der technischen Neuerungen im Soft- und Hardware-Bereich lässt es sinnvoll erscheinen, sich über entsprechende Dokumentationsstrategien Gedanken zu machen; auch auf diesem Gebiet kann sich eine Institution sinnvoll profilieren. Ähnlich wie die Kontextualisierung der Netzkunst eine wichtige Rolle spielt - das hatte schon Steve Dietz betont -, ist auch die Auftraggeberschaft zwecks gezielter Begleitung und Dokumentation ihrer Entstehung eine Möglichkeit, wenigstens den einen oder anderen Aspekt dieser Form künstlerischen Schaffens institutionell zu begleiten und zu archivieren. Diese Strategie verfolgt Benjamin Weil, der seinerzeit das "Ada'web" gegründet hat und heute Kurator für elektronische Medien am Museum of Modern Art in San Francisco ist.

Benjamin Weil versteht die Auftraggeberschaft, bei der das Museum zu "Partituren" von Entstehungsprozessen digitaler Kunst gelangt, zwar nicht als einzige Lösung, aber doch als gangbares Experiment, das andere Formen des Umgangs mit den neuen Medien ergänzen kann (also sprich die Strategien, die andere Häuser verfolgen). "Meine Beobachtung ist, dass die Werke, die mit digitalen Tools (ob nun On- oder Offline) produziert werden, mit einem absehbaren Verfall konfrontiert sind, weil die Technologie sich so rasant ändert. Ich schlage vor, die Bytes und den Programmiercode von der Soft- und Hardware zu trennen, um auf diese Weise die heutigen Werke so zu archivieren, dass sie in Zukunft möglichst integral rekonstruiert werden können, vergleichbar musikalischen Partituren.

Man sollte sich in Erinnerung rufen, dass beispielsweise Hans Namuths dokumentarische Filme über Jackson Pollocks Malprozesse entscheidend sind für das Verständnis von Pollocks Werk - und es in Zukunft noch mehr sein werden. Also ist es wichtig, möglichst nah am künstlerischen Prozess zu sein, mit den Künstlern zu diskutieren, während sie ihr Werk produzieren, und dadurch diesen Prozess näherzukommen, der zum Werk dazugehört. Es bietet sich hier die Gelegenheit, den Unterschied zwischen SAMMELN - das eher zu abgeschlossenen, objekthaften Kunstformen passt - und dem ARCHIVIEREN - zu treffen, das einen breiteren Zugang meint, das Sammeln von Daten und dem zugehörigen Kontext."

Weils Vorgehen schliesst natürlich sämtliche Künstler, die der aktivistischen netart-Szene zuzuordnen sind, per definitionem aus - was aus kulturgeschichtlicher Sicht nicht unproblematisch ist. Aber Weil relativiert: "Künstler, die nicht gerne mit Institutionen zusammenarbeiten, haben viele andere Möglichkeiten - und wir haben

auch andere Möglichkeiten, mit ihnen dennoch zusammenarbeiten. Es gab einen kurzen Moment in der Geschichte der Netze, als eine gemeinsame Praxis der Erforschung dieser Netze einen Terminus wie netart gerechtfertigt haben mag." Heute gebe es eine derartige Vielfalt an Praktiken im Netz, die alle auf ihre Weise mit der Erforschung des Mediums zu tun hätten, dass es borniert wäre, alles nur auf dem Anspruch der Netart-Szene zu reduzieren.

Die Frage, ob die Netzkunst das Museum braucht oder das Museum die Netzkunst - wie beispielsweise Natalie Bookchin als Vertreterin der "harten" netart-Szene meint - , hält Benjamin Weil für müssig. "Museen waren immer die Zeugen einer sich entwickelnden Kunstgeschichte, und zwar nicht nur dadurch, dass sie Kunstwerke sammeln, sondern auch, indem sie viel Geld und Zeit darauf verwendeten, zugehörige Dokumente und Daten aufzubewahren und die Werke zu erforschen und zu konservieren. Es ist also nicht verwunderlich, dass Museen sich für die neuesten Kunstformen interessieren. Oft wurde den Museen vorgeworfen, sie seien zu langsam, hinkten der Kultur hinterher. Nun, da manche von ihnen sich bemühen, Schritt zu halten mit den aktuellen Entwicklungen, wirft man ihnen vor, sie täten dies nur, um von der Situation zu profitieren." Auch den polemischen Abstand mancher Netzkünstler zum Museum hält Weil für eine Farce, denn sämtliche antimusealen Kunstanstrengungen seit Duchamp seien bekanntlich im Museum gelandet. "Diese Künstler sollen einmal ein paar Momente darauf verschwenden, darüber nachzudenken, wie ihr Werk wahrgenommen wird, wenn es sie nicht mehr gibt. Es geht nicht um eine 'Nachwelt', aber um ein Weitertragen von Ideen. Wir leben in einer Welt, die vom Konsum und vom Ephemerem besessen ist, von einem Kult des Neuen. Da ist es eine grosse Herausforderung, einen Blick darauf zu bewahren, wie sich das menschliche Denken entwickelt. Und seit der Moderne ist diese Aufgabe dem Museum übertragen worden."

Aus diesem Grund wird am SF MoMA auch Webdesign gesammelt - nicht zuletzt dank der Nähe zur kreativen Szene von Silicon Valley. Diese Sammlung läuft zwar nicht unter dem Begriff der Webkunst, aber Weil hält es für sinnvoll, solche Querbezüge zur kommerziellen Arbeit im elektronischen Medium ebenfalls zu berücksichtigen. Ohnehin sei es noch zu früh, die Richtung der Entwicklungen abzuschätzen - ob Kunst oder Design den Ton angeben werden, die Ästhetik der kommenden Jahre bestimmen werden.

Die Vehemenz, mit der Weil, aber auch Lynn Cooke gegen sektiererische Tendenzen in der Netart-Szene angehen, markiert zugleich Distanz gegenüber deren Forderungen und zeigt vor allem: es gibt keine einzig richtige oder vorbildliche Strategie im Umgang mit den digitalen künstlerischen Hervorbringungen, sondern nur verschiedene Verfahren der Annäherung. Entscheidend scheint vor allem, dabei ein klares Konzept zu verfolgen, das zum entsprechenden Haus passt und dieses auch von anderen abhebt.

Sicher ist aber auch, dass sowohl virtuelle Plattformen für Netzkunst wie ihre Anbindung an bereits existierende Kunstinstitutionen den Gesetzen der Imagebildung unterliegt. Das Image entscheidet darüber, welche Aufmerksamkeit seitens des Publikums entsteht; Institutionen, die eine Verbindung zur traditionellen Kunst haben, funktionieren dabei als Bindeglieder, während die community-basierten Plattformen erst einmal hermetischer sind und ihre Legitimation nicht in erster Linie über die Anbindung an eine anerkannte Institution, sondern durch die Beeinflussung des Diskurses zu erreichen versuchen.

Es zeigt sich dabei, dass Institutionen, die sich schon früh mit Netzkunst auseinandergesetzt haben, heute international zu den Diskursführern und Trendsettern gehören; sie haben einen Vorsprung, der sich nur schwer aufholen lässt. Gleichzeitig lässt sich feststellen, dass aus der Community heraus gewachsene Initiativen - wie etwa Rhizome - ein hohes Entwicklungspotential besitzen.

Entscheidend scheint bei allen institutionellen Einbindungen, dass man die Präsentation durch flankierende Massnahmen - konservatorischer und museumspädagogischer oder diskursiver Art - begleitet. Nur so besteht eine Chance, sowohl von anderen Institutionen, die sich auf dem Gebiet engagieren, sowie von der freien Netzszene als adäquater Gesprächspartner wahrgenommen zu werden. Auch dem Publikum gegenüber - selbst wenn es sich gerade bei der oft recht komplexen Netzkunst zunächst nur um eine aufgeschlossene Minderheit handelt - sind solche Schritte unumgänglich.

Barbara Basting, Januar 2002.

---

Dieser Text ist Bestandteil des Forschungsprojekts  
"Netzkunst - online und im Mueum"

KTI-Projekt Nr.5691.1 FHS

Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel / FHBB

Hochschule für Gestaltung, Kunst und Konservierung Bern / BFH

Partner: Museum für Kommunikation Bern und Kunstmuseum Bern / Gegenwart

Projektverantwortung: Hans Rudolf Reust

Projektleitung: Reinhard Storz