

Das Online-Projekt 'shrink to fit'

Kuratorische Untersuchung (Teil 1)

von Reinhard Storz

Einleitung

- 01.) Netzkunst als Auftragsarbeit
- 02.) Work in Progress
- 03.) Trailertexte
- 04.) Die Projekt-Thematik von 'Shrink to fit'
- 05.) Das Interface als Parasit
- 06.) 'Window Interface'
- 07.) Die Link-Frage
- 08.) Programmierte Kunst
 - Exkurs: Der Programmierer-Künstler

Einleitung

Untersuchungsgegenstand des Forschungsprojekts "Netzkunst - online und im Museum" sind Fragen der Produktion, Kommunikation, Rezeption und Archivierung, die sich im Zusammenhang mit der kuratorischen Praxis von Netzkunst sowohl online wie im Museumskontext ergeben.

Um die Fragen in der Praxis überprüfen und analysieren zu können, wird im Rahmen unserer Forschung von August 01 bis Juni 02 das Online-Kunstprojekt "Shrink to fit" entwickelt und realisiert. Es gilt, spezifische Fragestellungen der künstlerischen Netzarbeit und ihrer kuratorischen Bedingungen herauszuarbeiten, entsprechende Erfahrungen zu sammeln und zu analysieren. Aus den Daten und Informationen der ersten Etappe (bis 31.1.02) werden Schlüsse für weitere Untersuchungen in der zweiten Etappe des Forschungsprojekts gezogen.

Eine komplexe Frage stand am Anfang unseres Online-Kunstprojekts "shrink to fit": Welche medienspezifischen Bedingungen muss Netzkunst berücksichtigen und hinterfragen, um genuin als künstlerische Antwort auf das neue Kommunikationsmittel gelten zu können? Nachfolgend werden die entscheidenden Projektmerkmale von "shrink to fit" untersucht und sowohl in ihrer praktischen Konsequenz wie im medientheoretischen Kontext erörtert.

Das Projekt Shrink to fit'

Bei 10 Künstlern und Künstlerinnen werden Netzarbeiten in Auftrag gegeben. Bedingung ist: ihre Projektbeiträge sollen einzeln nicht mehr als fünf bis sieben Minuten Aufmerksamkeit in Anspruch nehmen. Zu jeder Arbeit schreibt ein Autor / eine Autorin einen kurzen Text. Jeden Monat am 15. wird in 'Shrink to fit' ein neues Teilprojekt aufgeschaltet, der Text erscheint als 'Trailer' bereits 2 Wochen früher.

1.) Netzkunst als Auftragsarbeit

Im Gegensatz zu Museen, die für thematische Ausstellungen auf bereits bestehende Kunstwerke zurückgreifen können, muss ein Online-Kuratorenprojekt neue Werke in Auftrag geben. Die Alternative aus der Museumspraxis würde das blosses Verlinken von im Netz bereits veröffentlichten Kunstwerken bedeuten. Das leisten im Internet schon zahlreiche Linklisten und kann nicht Lösung eines kuratierten Kunstprojekts sein. Die Vergabe von Auftragsarbeiten für ein mehrteiliges Kunstprojekt bedingt eine thematische Vorgabe für die Teilbeiträge. Für 'shrink to fit' ergingen Aufträge an KünstlerInnen, deren bisherige Arbeit mit dem Projektthema der kurzen Aufmerksamkeit korrespondiert. Zum grösseren Teil wählten wir KünstlerInnen, die sich bereits international mit Arbeiten in der Netztechnologie profiliert hatten, vereinzelt betreuten wir für unser Projekt aber auch KünstlerInnen, die bisher noch nie mit dem Netzmedium gearbeitet hatten.¹

2.) Work in Progress

'Shrink to fit' ist ein Work in Progress. Daten im Zeitmedium Internet können jederzeit ergänzt und erweitert werden. Anstatt wie in Museumsausstellungen oder Printpublikationen das Projekt zu einem bestimmten Zeitpunkt abgeschlossen zu veröffentlichen, wählen wir eine Progression über die Frist von zehn Monaten. So können wir für das projektbegleitende Publikum, das sich einmal pro Monat ins Projekt einschaltet, das Shrink-Konzept der kurzen Aufmerksamkeitsdauer einhalten, während die vergangenen Monatsbeiträge im Archiv um eine Stelle nach unten rücken. Mit dem periodischen Erscheinen neuer Beiträge und Texte wird "shrink to fit" über 10 Monate hinweg "heiss" gehalten.

Im Juni 2002 wird das Projekt seine komplette Form erreicht haben. 'Shrink to fit' wird dann im aktiven Archiv von Xcult erreichbar bleiben.

3.) Trailertexte

Zu jedem Teilprojekt von "shrink to fit" erscheint zwei Wochen voraus ein Text, der die Aufgabe hat, als Trailer auf das kommende Netzkunst-Projekt neugierig zu machen und es nach seinem Erscheinen als Kommentar, Interpretation und Hintergrundinformation zu begleiten. Dass aktuelle Kunstwerke klärungsbedürftig sind, erkennen wir heute in jeder anspruchsvollen Ausstellung zur aktuellen Kunst. Die Begleittexte an den Wänden der Museumsräume werden immer wichtiger, und das Publikum ist dankbar für das Angebot. Im Internet mit seiner Hypertext-Struktur ist das Nebeneinander von Text und Bild eine Selbstverständlichkeit. Wir nutzen sie und treiben sie über die im Kontext der Netzkunst nach unserem Wissen noch nie erprobten Trailerfunktion von Texten weiter. Dabei gewähren wir auch den TextautorInnen eine formale Freiheit: ihre Texte sollen nicht bloss didaktisches Instrument sein, sondern unterschiedliche Formen der Kunstvermittlung erproben.

¹ TeilnehmerInnen am Shrink-Projekt sind bis April 2002 Hervé Graumann, Genf (Text: Hans Christian Dany, Berlin), Thomas Feuerstein, Wien (Text: Birgit Kempker, Basel), Vladimir Muzhesky, New York City (Text: Barbara Basting, Zürich), John Klima, New York City (Text: Blackhawk, New York City), Claudia und Julia Müller, Basel (Text: Yvonne Volkart, Zürich), Philippe Schwinger und Frederic Moser, Stuttgart / Genf (Text: Hans Rudolf Reust, Bern), Holger Friese, Berlin (Text: Felix Stalder, Toronto), Shu Lea Cheang, London (Text: nn).

4.) Die Projekt-Thematik

Thematisch-formale Vorgabe für die 10 Monatsbeiträge des Projekts "shrink to fit" ist die Bedingung einer kurzen Aufmerksamkeitsspanne. Die Werkbeiträge der eingeladenen KünstlerInnen sollen einzeln nicht mehr als fünf bis sieben Minuten Aufmerksamkeit in Anspruch nehmen.² Damit nimmt Shrink Bezug auf eine spezifische Rezeptionsbedingung des Internets, ohne, auf den ersten Blick zumindest, die Arbeitsideen der beteiligten Künstlerinnen und Künstler stark einzuschränken. Angesichts der oft zitierten "Informationsflut" in unserer Wissensgesellschaft wird der Zeitfaktor im individuellen Mediengebrauch zu einem zentralen Parameter. Dieser Tatsache müssen sich Kunstkuratoren genauso stellen wie andere Content-Provider, welche sich im Internet um die Aufmerksamkeit des Publikums bewerben. Nicht zufällig hat das Stichwort der Aufmerksamkeitsökonomie parallel zum Wachstum des Internets an Bedeutung gewonnen. Während in den vergangenen 20 Jahren das Informations- und Unterhaltungsangebot in den neuen und alten Medien sich quantitativ vervielfacht hat (Gratiszeitungen, Privates Fernsehen, Internet), ist das Mass der verfügbaren Medienaufmerksamkeit auf der Rezipientenseite seit 1980 nur (oder immerhin!) um 60% auf über acht Stunden gestiegen.³ Mit unserem Projekt versuchen wir, bei kunstinteressierten Internet-Usern monatlich während 5-10 Minuten Interesse zu provozieren. Damit wird eines klar: Im World Wide Web mit seinem immensen Informationsangebot benötigt es heute einiges an medialem Knowhow, um überhaupt ein Publikum zu gewinnen und an die eigene Site zu binden. Auch im Kunstbereich hat in den letzten drei Jahren jede gesellschaftlich relevante Institution einen eigenen Web-Auftritt realisiert, der die real schon bestehende Klientel mit Informationen bedient. Als "virtuelles" Kunstprojekt muss Shrink dagegen ein Online-Publikum erst aufbauen und von seiner Relevanz überzeugen. Dass für die Online-Kunst von Shrink kein Eintritt erhoben wird, ist (von der heutigen Netzerfahrung her) selbstverständlich: "Im Internet wird bis auf Ausnahmen, die die Regel bestätigen, nur noch in Aufmerksamkeit bezahlt. Was hier zählt, ist nicht mehr die Kasse, sondern das Zählwerk, das die Besucherzahlen der web site registriert."⁴

In seinen Untersuchungen zur Ökonomie der Aufmerksamkeit stellt Georg Franck fest, dass die Geldwährung zunehmend durch die Währung Aufmerksamkeit abgelöst wird. Medien, Kultur und Wissenschaft hängen nur noch in zweiter Linie vom Geldfluss ab, ihr erstes Produktionsmittel ist die Aufmerksamkeit. "Sie sind die Vorhut einer Wirtschaftsweise, in der es generell wichtiger geworden ist, auf die Aufmerksamkeit zu achten, als auf das Geld. Medien und Wissenschaft sind nun aber auch die führenden

² Circa fünf weitere Minuten dauert die Lektüre des Trailer-Texts, welcher helfen kann, die Bedeutung des künstlerischen Werks zu erschliessen.

³ Nach der von ARD und ZDF veranlassten Umfrage "Massenkommunikation 2000" benutzt die deutschen Bevölkerung täglich während 8,5 Stunden ein Medium. Spitzenreiter ist das Radio mit 206 Minuten, dann folgen Tv mit 185 Minuten, Zeitungslektüre mit 30 Minuten und Internet mit durchschnittlich 13 Minuten. Das Internet sei (im Erhebungsjahr 2000) noch auf eine jüngere Bevölkerungsgruppe beschränkt. In den letzten 20 Jahren, seit 1980, habe der Medienkonsum um gut 60% zugenommen. (NZZ.30.3.2001)

⁴ Georg Franck, Jenseits von Geld und Information. Zur Ökonomie der Aufmerksamkeit. in: Kunstforum international Bd.148 Dezember 1999 - Januar 2000. Ruppichterorth 1999, S.91

Industrien der Gesellschaft, die sich Informationsgesellschaft nennt. Sie sind es, die die materielle Produktion aus der Vormachtstellung gedrängt haben."⁵

Mit seiner Projektthematik und Interface-Lösung knüpft 'shrink to fit' an diese Überlegungen an, als künstlerische Untersuchung kleiner Erzähl- und Interaktionsformen. Die Dramaturgie der schnellen Verführung und Repräsentation, welche sich in Trailern, Clips und Spots immer auf beworbene Produkte bezieht, wird im Konzept von "shrink to fit" zur autonomen Form, zum zerdehnten oder beschleunigten Umgang mit dem eiligen User und seiner prekären Präsenz. Als Kunstprojekt kann 'shrink to fit' aber nicht auf den Publikumsgeschmack und damit auf hohe Einschaltquoten zielen. Die Monatsbeiträge widersprechen den populären Erwartungen an die kommerziellen Vorbilder. Doch auch Kunst untersteht letztlich dem Diktat der Aufmerksamkeit. An dieser Stelle knüpft die Interface-Lösung des Projekts an.

5.) Das Interface als Parasit

In 'Shrink to fit' haben wir auf eine per Netzadresse klar lokalisierbare Homepage verzichtet. Wir entwickelten ein Flash-Interface, das sich auf jeder Webseite einfügen lässt.⁶ Die kleinen Fenster, die sich von diesem Interface aus öffnen lassen und die eigentlichen Inhalte von 'Shrink' enthalten, werden vom User erfahrungsgemäss der Adresse der "Mutterseite" zugeordnet, von der aus sie sich öffnen lassen.⁷ Diese bleibt im Hintergrund immer sichtbar. Mit diesem Konzept stören wir bewusst die bisher übliche Ortszuweisung im Internet.

Der Raum des WWW ist nicht leicht fassbar, er irritiert. Wenn wir uns das Web als räumliche Form vorstellen, denken wir es uns als unregelmässige Struktur von Knotenpunkten und Verbindungslinien, die sich wie eine Gitterschale um die Erde legen. Es gibt andere, bessere Bilder dafür, aber auch sie sind Behelfsbilder. Nach über 120 Jahren Erfahrung mit elektrischen und elektronischen Medien umschreiben unsere Bilder den technisch durch Wellen und Kabelverbindungen determinierten Medienraum weiterhin in Form von Metaphern, in der Bild-Vorstellung ebenso wie in der Sprache. Wir sprechen von Data Highway und von Navigation (sind also mit dem Auto oder mit dem Schiff unterwegs), wir sprechen von *Website* oder *Homepage* (von Ort und Gegend, von Heimat), um die räumliche Ungewissheit sprachlich zu verschleiern.

Dazu zwei medienhistorische bzw. philosophische Hinweise. Neue Medien tauchen historisch in gesellschaftlichen Milieus auf, welche von älteren Medien geprägt sind. Der französische Medientheoretiker Régis Debray beschreibt diese historische Überlagerung so: "Es ist eine Schichtung von Erinnerungen und narrativen Assoziationen, ein Palimpsest aus Gesten und Legenden, die immer wieder reaktivierbar sind, das aufgeblätterte Repertoire der Träger und Symbole aller vorangegangenen Epochen."⁸

⁵ Georg Franck, *Jenseits von Geld und Information. Zur Ökonomie der Aufmerksamkeit.* in: *Kunstforum international* Bd.148 Dezember 1999 - Januar 2000. Ruppichteroth 1999, S.94

⁶ Programmierung und Design des Flash-Interface stammen von den Medienkünstlern Monica Studer und Christoph v d Berg, Basel.

⁷ Dieses Konzept der Ortlosigkeit scheint auf den ersten Blick der kommerziellen Banner-Werbung zu entsprechen: Auch die Banners tauchen in der gleichen Form auf verschiedenen "Wirtseiten" des WWW auf. Nur führt ihr Anklicken dann direkt auf die 'Homepage' des Anbieters. So sind Banners letztlich einfach bildbasierte Links. Bei 'shrink to fit' ist das nicht der Fall. Das Flash-Interface auf den Wirtseiten enthält selbst alle nötigen Projekt-Angaben. Der Medientheoretiker Peter von Brandenburg (New York City) schreibt dazu: "I think this would require the on-line gallery equivalent of a promo banner-swap, yes? Except this is more elaborate since it's actually a self-contained gateway (& I like the idea very much btw)".

⁸ Régis Debray: *Für eine Mediologie.* in: Claus Pias (et alt.): *Kursbuch Medienkultur*, Stuttgart: DVA 1999, S. 71

Aus der Erfahrung älterer physischer Transportmittel wie Schiff und Auto werden so Metaphern für die neue virtuelle Bewegung im Internet abgeleitet. Schon in der Reflektion älterer Fahrzeugtechniken hatten sich Theorien entwickelt, die sich in das Denken der neuen Medien übertragen lassen. So sprach 1839 ein Artikel in der Londoner Zeitschrift *Quarterly Review* im Zusammenhang mit der neuen Eisenbahntechnologie von der "allmählichen und schliesslich vollständigen Vernichtung des Raumes und der Entfernung, von denen man bis jetzt annahm, dass sie die verschiedenen Nationen der Welt auf ewig von einander trennten."⁹ Hier ist die Rede vom vernichteten Raum. Tatsächlich versteht man in der Verkehrsökonomie die beschleunigte Überwindung von Distanzen als eine Verkleinerung des Raumes. Doch was ist Raum, wie wird in der Philosophie das Eigentümliche des Raumes beschrieben? Martin Heidegger schreibt in *Die Kunst und der Raum* zur Schwierigkeit, den Raum als Phänomen begrifflich zu fassen: "Es gibt einen Notweg, einen schmalen freilich und schwankenden. Wir versuchen auf die Sprache zu hören. Wovon spricht sie im Wort Raum? Darin spricht das Räumen. Dies meint: roden, die Wildnis freimachen. Das Räumen erbringt das Freie, das Offene für ein Siedeln und Wohnen des Menschen. Räumen ist, in sein Eigenes gedacht, Freigabe von Orten, an denen die Schicksale des wohnenden Menschen sich ins Heile einer Heimat oder ins Unheile der Heimatlosigkeit oder gar in die Gleichgültigkeit gegenüber beiden kehren. (-) Räumen erbringt die jeweils ein Wohnen bereitende Ortschaft."¹⁰

Nach Heidegger können wir Raum also nur durch Orte feststellen. Diese Erfahrung machen wir sprachlich auch im Umgang mit dem www. Wenn wir den sog. *Cyberspace* schon nicht erfassen können, versuchen wir ihm zumindest Orte zuzuweisen. Der erste wesentliche Ort im Netz ist für uns das Hier an und in unserem Bildschirm, dem 'Human-Computer-Interface'. Hier treffen unsere Augen und Ohren auf die Dinge im Web. Weiter wissen wir, dass es auch ein Dort gibt, die weltweit verstreuten Server, in denen die von uns abgerufenen Daten gespeichert sind. Diese unsichtbaren Orte sind für den User aber nur über die Netz-Adressen relevant. Für erfahrene Internet-Anwender wird es zur Gewohnheit, in der Adressleiste des Browsers die Urls¹¹ zu überprüfen. Denn die Web-Adressen verleihen den angewählten Seiten die Identität und scheinbare Verortbarkeit (Site, Home) einer Autorenschaft. Sie ist, vereinfacht gesagt, das Äquivalent einer persönlichen Wohnadresse. An der Adresse lässt sich auch die Frage nach dem "Kunstorignal" im Netz festmachen. Dazu sagt der Berliner Netzkünstler Holger Friese: "Das eigentliche Kunstwerk besteht nicht aus irgendeiner physischen Dateistruktur auf einem Datenträger wie einer Festplatte, sondern das Original ist eigentlich der Domainname, weil es jeden Domainnamen im Internet nur einmal geben kann. Dadurch wird die Arbeit zum Original."¹²

⁹ Der Artikel führt weiter aus: "Nehmen wir beispielsweise an, dass plötzlich in ganz England Eisenbahnen angelegt werden; dies würde selbst bei der gegenwärtig noch bescheidenen Geschwindigkeit bedeuten, dass sich die gesamte Bevölkerung in Bewegung setzt und, metaphorisch gesprochen, ihre Plätze um zwei Drittel der Zeit näher an den Kamin der Hauptstadt rückt, welche sie jetzt noch davon trennt. Ebenso würden sie einander um zwei Drittel der Zeit näherkommen, die jetzt noch zwischen ihnen liegt. Bei weiterer Beschleunigung könnte der Vorgang wiederholt werden. Verkürzte man die Entfernungen auf diese Weise weiter, so würde die Fläche unseres Landes zur Grösse einer einzigen Metropole zusammenschrumpfen." zitiert in: Wolfgang Schivelbusch: *Geschichte der Eisenbahnreise. Zur Industrialisierung von Raum und Zeit.* München 1977, S.36

¹⁰ Martin Heidegger: *Die Kunst und der Raum.* St.Gallen: Erker-Verlag 1969, S.8-9

¹¹ URL: Uniform Resource Locator (die Webadresse)

¹² Holger Friese im Gespräch mit Hans Dieter Huber. unter <http://www.arte-tv.com/hebdo/metropolis/dtext/19990123.htm>

In 'Shrink to fit' versuchen wir auch diesen Rest an örtlicher Zuordnung in Frage zu stellen. Das Projekt ist nicht einer Netzadresse zuweisbar, sondern vielen. Shrink ist auf den ersten Blick ein Parasit, ein Kuckuck, auf den zweiten, richtigen, aber eher ein Symbiont. Denn Kuckucks sind Nest-Hacker, während Shrink sich um eine freundliche Übernahme bemüht, mit Vorteil für beide Seiten.

6.) "Window Interface"

Auf allen Sites öffnet die Bedienung des Shrink-Interface ein kleines Fenster mit den Projekthaltungen. Die mit 500x700 Pixel kleinbemessene Dimension dieses Shrink-Fensters erzeugt den visuellen Effekt von zwei versetzt übereinandergelegten Bildschichten: das kleinere Shrink-Fenster öffnet sich vor dem Hintergrund einer grösseren Ausgangsseite, von der es aktuell (20.2.02) nach unserem Wissen international 28 verschiedene Versionen auf ebensovielen Servern gibt.¹³ Während die Inhalte des kleinen Shrink-Fensters überall gleich aussehen, haben wir auf das Design der Hintergrundfenster nur insofern Einfluss, als sie neben eigenen Elementen auch unser Shrink-Interface zeigen, in unterschiedlicher Farbe und Grösse.¹⁴

So nimmt die halb fremd-, halb projektbestimmte 'Layer-Ästhetik' von Shrink konzeptuell bezug auf die Eigenart des Computerbildschirms als "window interface". Dieser Begriff beschreibt die Tatsache, dass bei der Internetnutzung wie beim üblichen Computergebrauch innerhalb des Bildschirmrahmens meist mehrere 'Fenster' bzw. Menus oder Bedienungspaletten geöffnet sind. Für die Netzkunst spielt dieser Umstand eine wesentliche Rezeptionsästhetische Rolle.

Zum Verständnis hilft vielleicht der Hinweis auf den englischen Begriff des 'screen' und den französischen des 'écran'. Ihre Bedeutung ist offener als die des deutschen Begriffs 'Bildschirm', da sie auch als Bezeichnung älterer Bildformen dienen.¹⁵ Der New Yorker Medientheoretiker Lev Manovich benutzt den Begriff des 'Screens' nicht nur für den Computer-Bildschirm, sondern auch für die Bildform des Cinquecento-Tafelbildes (Classical Screen) und für die Bildform der Kinoleinwand bzw. des Videomonitors (Dynamic Screen). Diese älteren Bildformen zeichnen sich durch folgende Rezeptionsabsichten aus: "A screen's image strives for complete illusion and visual plenitude, while the viewer is asked to suspend disbelief and to identify with the image. Although the screen in reality is only a window of limited dimensions positioned inside the physical space of the viewer, the viewer is expected to concentrate completely on what she sees in this window, focusing her attention on the representation and disregarding the physical space outside. This viewing regime is made possible by the fact that the singular image, whether a painting, movie screen, or television screen, completely fills the screen."¹⁶

¹³ Sicher feststellen lässt sich die Interface-Übernahme durch fremde Sites wohl erst mit der Zeit, wenn die Suchmaschinen solche Seiten erfasst haben. Unsere Netzstatistik gibt nur Hinweise auf die Sites mit den häufigsten Zugriffen. Wenn, wie im Januar 2002, auffällig viele Shrink-Zugriffe im Bereich mehrerer Prozente von Domains in Israel und Griechenland erfolgen, lässt sich per Search Engines noch nicht herausfinden, ob das der Interface-Übernahme einer lokalen Site zu verdanken ist. Möglich ist auch der Hinweis auf Shrink in einer Zeitschrift oder einem E-Zine.

¹⁴ Zum Vergleich: das 'shrink-Interface' unter www.digitalediva.de und unter www.kunstmuseumthun.ch

¹⁵ So hat man zum Beispiel schon die Bildauffassung des impressionistischen Malers Claude Monets mit dem Begriff des 'écran' umschrieben, als Schirm, in oder auf dem sich das Bild 'ereignet'. (Vgl. Gottfried Boehm: Paul Cézanne. Montagne Sainte-Victoire. Frankfurt a.M.: Insel-Verlag 1988, S.47)

¹⁶ Lev Manovich: The Language of New Media. Cambridge, Mass.: MIT-Press 2001, S. 96

Im 'Computer Screen' wird dieser Illusionismus des kohärenten Bildes gebrochen, auch wenn man zuerst Ähnlichkeiten mit den älteren Bildmedien feststellen kann. Auch vor dem Computer blenden wir die Umgebung um den Bildschirm aus unserer Wahrnehmung aus, und die physische Distanz des Betrachters zum 'Bild' ist mit ca. 60 Zentimetern wesentlich geringer, als bei allen älteren Bildformen. Insofern lassen sich die physischen Rezeptionsbedingungen am Computer eher mit der Buchlektüre als mit dem Betrachten eines Videofilmes vergleichen. Was beim Buch das Blättern ist, findet bei der Netzkunst eine Entsprechung im Klicken auf Hyperlinks. Doch schon hier endet die Parallele. Denn auch das 'Fließband' von Textzeilen in Buchseiten erzeugt laut Marshall McLuhan für den konzentrierten Leser eine filmische Sogwirkung.¹⁷ Dies entspricht eher selten der Rezeptionserfahrung von Netzkunst, und es widerspricht der Eigenart des Computer-Interface als 'Window Screen'. Nicht zufällig wurde für die Bildschirm-Oberfläche des Computers die Metapher des 'Desk Top', des Schreibtischs geprägt. Er bildet den Hintergrund für verschiedene gleichzeitig angezeigte Elemente wie Icons, Fenster und Bedienungselemente. Selbst bei weit geöffnetem Fenster des Webbrowsers wird man neben den Inhalten der Seite noch 'bildfremde' Bedienungselemente wie Menus, Scroll-Balken und den Mauszeiger sehen. Deshalb machen sich die wenigsten User die Mühe, das Browserfenster voll zu öffnen. Bei der Bildwahrnehmung von Malerei, Film und Fernsehen würde man diesen Eindruck einer permanenten, von den Autoren nicht beabsichtigten Bildmontage als störend empfinden.¹⁸ Lev Manovich vergleicht die Bildanlage am Computermonitor deshalb mit der Tradition der Werbe- und Informationsgrafik: "A window interface has more to do with modern graphic design, which treats a page as a collection of different but equally important blocks of data such as text, images, and graphic elements, than with the cinematic screen."¹⁹

Diesen Montageeffekt verstärkt das Kunst-Projekt "shrink to fit" durch die in der Programmierung festgeschriebene, beschränkte Fenstergröße und die dahinter sichtbaren fremden 'Mutterseiten'.

7.) Die Link-Frage

Zumindest im Kunstbereich ist das Konzept eines site-unabhängigen Flash-Interface nach unserem Wissen bisher noch nie angewandt worden. Es ist eine neue Form der Hypertext-Anwendung, entwickelt im Rahmen eines Kunstprojekts.²⁰ Diese Interface-

¹⁷ Marshall McLuhan schreibt in 'Die Gutenberg-Galaxis': "Die Typographie hat starke Ähnlichkeit mit dem Film, denn die Lektüre des Buches versetzt den Leser in die Rolle eines Filmprojektors." zitiert in: Der McLuhan-Reader, Mannheim 1997, S.84

¹⁸ Schon die Senderlogos im Fernsehen stören uns bei anspruchsvollen Filmen. Manche Nachrichtensender und -Sendungen imitieren aber zunehmend den Window-Screen des Computers, indem sie unten im Bild zum Beispiel Textbänder mit Börsennachrichten laufen lassen.

¹⁹ Lev Manovich: The Language of New Media. Cambridge, Mass.: MIT-Press 2001, S. 97

²⁰ Beat Suter und Michael Böhler schreiben: "Zwar findet die Entwicklung der Technologie und der Baumaterialien für den 'Cyberspace' nach wie vor hauptsächlich in den Laboratorien der Netzwerke und Software-Firmen sowie technischer Universitäten statt, doch bei der konkreten und vor allem der kreativen Anwendung der neuen Techniken und Materialien leisten die Autoren und Autorinnen von 'Cybertexten' (-) einen wichtigen Beitrag. Ihr besonderer Stellenvorteil ist es, dass sie gleichsam die neuen Allrounder sind, indem die meisten unetr ihnen nicht nur das theoretische Instrumentarium der neusten Kommunikations- und Medientheorie beherrschen, sondern handwerksmässig praxisorientiert sowohl computertechnologische und soziale als auch künstlerisch-ästhetische Kompetenz miteinander zu verknüpfen vermögen."

Beat Suter / Michael Böhler (Hg.): Hyperfiction. Frankfurt a.M.: Stroemfeld/Nexus 1999, S.17

Idee bedingt eine engagierte Kommunikation und Überzeugungsarbeit nach aussen, mit der wir im Verlauf des Forschungsprojekts Erfahrungen sammeln. Was ist damit gemeint? Bereits die übliche Form einfacher Hyperlinks ist im Dickicht des WWW eine heiss begehrte Valorisierung und Hilfe bei der Veröffentlichung eines Projekts. Die Linklisten von bekannten Kulturinstitutionen zum Beispiel müssen sehr selektiv gepflegt werden, damit sie ihre Absicht verwirklichen, dem Publikum eine Orientierungshilfe im Netz zu bieten und den User durch diese Dienstleistung an die eigene Site zu binden.²¹ Für unabhängige Kunstproduktionen ist es doppelt schwierig, diesen Selektionsfilter zu durchdringen, da dieser die Tendenz hat, 'artverwandte' Sites mit der eigenen zu verknüpfen.²² Aus der Erfahrung der unabhängigen Kunstplattform Xcult.org zeigt es sich zudem, dass man wertvolle Links zur eigenen Site kaum erzwingen kann. Es braucht im Kulturbereich Monate und Jahre, um eine valable Liste von Fremdlings zu erreichen.

Als Projekt, dessen zehnmonatige Realisierungsphase ein 'Frischhalte-Datum' kennt, muss Shrink der Linkfrage einen hohen Stellenwert beimessen. Für diese Projekt gilt, was Michael H. Goldhaber für Netzkunst generell schreibt: "Wenn jede Kunst Strategien zur Gewinnung von Aufmerksamkeit benötigt, um den Zuschauer näher an das Werk zu holen, müssen Webkünstler, wenn sie erfolgreich sein wollen, permanent überlegen, wie sie sich mit dem verlinken, was bereits Aufmerksamkeit gefunden hat, wie sie neues Interesse und Aufregtheit wecken können, die den Neugierigen in das spezifische Aufmerksamkeitsnetz ziehen, das man aufgebaut hat."²³

Nun bedingt die Interface-Idee von 'shrink to fit' bei den Verantwortlichen kultureller Websites ein Interesse, das über die blosser Linksetzung hinausgeht. Die Übernahme des Interface' ist für sie bzw. die Webmaster der Site mit Arbeit und einem gewissen technischen Knowhow verbunden. Zudem hat sich bereits eine graphische Tradition der Listen-Form²⁴ für Link-Seiten herausgebildet, die unser Interface visuell zwar imitiert, aber nicht einhält.²⁵ Weiter erschwert nach unserer bisherigen Erfahrung die übliche Funktionstrennung von redaktioneller und technischer Verantwortung bei den Sites und die Unmöglichkeit, das 'Shrink'- Interface mittels eines Editor-Programms einzufügen, unsere Absicht zusätzlich.²⁶ Auch benötigt unser Projekt diese Links möglichst schnell, d.h. innerhalb von wenigen Wochen oder Monaten, nicht 'irgendwann' später, nach Abschluss des Projekts.

²¹ Das mag paradox klingen, dienen Links dem User doch dazu, zu anderen Sites zu wechseln. Doch selektive Linklisten, hinter den man einen hohen Informationsstandart erkennt, dienen als Dienstleistung durchaus auch der Werbung für die eigene Site. Zudem vergrössern sie für die Site die Möglichkeit, nach dem Prinzip des 'do ut des' auf den anderen Urls selbst verlinkt zu werden.

²² Museen setzen also bevorzugt Links zu anderen Museen, mit denen sie verglichen werden möchten. Links, die in der Werthierarchie von Institutionen 'nach unten' weisen, werden vermieden.

²³ Michael L. Goldhaber: Kunst und die Aufmerksamkeitsökonomie im wirklichen Raum und im Cyberspace. in: Kunstforum International, Bd.148, Dez.1999 - Januar 2000, Ruppichterth, S.83

²⁴ Als Beispiel nennen wir den Link zu "shrink to fit" von der Website der Kunsthalle Basel. Weil das Shrink-Interface nicht ins grafische Design passt, öffnet der Link einfach die Seite auf Xcult, auf der das Interface eingefügt ist.

²⁵ Im Ruhezustand zeigt das Interface nur eine Linie, über der in periodischen Zeitabständen der Teitel *shrink to fit* aufscheint. Doch entsprechen den per Programmierung bestimmaren Ausmasse des Interface (im geöffnetem Zustand) erzwingt es in der Linkliste Abstände nach oben und unten im Bereich von 100 bis 200 Pixel.

²⁶ Die meisten Sites werden heute mittels Editor-Programmen gestaltet und verwaltet. Neue Hypertext-Verfahren wie unser Interface-Konzept sind in diesen Applikationen nicht vorgesehen. Der Webmaster benötigt das Knowhow, die an sich einfach per Copy/Paste realisierbare Seitenveränderung direkt im html-Code vorzunehmen.

Mit dem Erfolg dieser Strategie kann man wohl nie zufrieden sein. Aber wir haben doch einiges erreicht: Bisher haben 28 Kultur-Sites aus Ch, At, De, It, Ca, und den USA das Shrink-Interface eingefügt. In der Schweiz wurde das Shrink-Interface zum Beispiel eingesetzt auf der Eingangsseite der Kunstmuseen in Bern und Thun, auf der Site des Museums für Kommunikation Bern, der Kunsthalle Basel (als Erstlink), des Centre Image Genf, des Plugin Basel, einem Link des kunsthistorischen Instituts der Uni Bern, des medienwissenschaftlichen Instituts der Uni Basel, des Bundesamts für Kultur Bern usw.²⁷

8.) Programmierte Kunst

Programmierte Bild- und Anwendungsabläufe gehören zur medienspezifischen Eigenart von künstlerischer Netzarbeit. Tatsächlich arbeiten alle bisher realisierten Beiträgen zu Shrink mit einer spezialisierten Programmierung (java script, java, active script / Flash, cgi, etc).²⁸ Oft verfügen die KünstlerInnen selbst über das entsprechende Know-how, in manchen Fällen kommt es zur Zusammenarbeit mit weiteren Künstlern, welche über die Programmierarbeit zu Mitautoren des Teilprojekts werden. Nachfolgend ein ausführlicher Exkurs zur Grenzfigur des 'Programmierer-Künstlers', zu einer juristischen Einschätzung von Programmierarbeit und zu entsprechenden Statements am Symposium der Ars Electronica 2001.

Texte, Scripts und Codes

Ein Exkurs zur Grenzfigur des Programmierer-Künstlers

In der Medienkunst zeigt sich eine neue, noch seltene Grenzfigur: der Programmierer-Künstler. Er ist der Meister der Relationen und Interaktionen, der if-then-Befehle und der objektorientierten Effekte. Die Programmiererin entwirft nicht Figuren, sondern Aktionen, und weil ihr Medium die 'unsichtbare' Schrift ist, Wörter und Zahlen, ist sie Spezialistin für die datenarme Arbeit im Internet.

Die Schrift der Programmiererin kennt nur einen Leser: den Computer. An ihn ist ihr Skript adressiert. Er liest und befolgt den Befehl, und was wir vom Text schliesslich zu sehen bekommen, ist seine Interpretation.²⁹

Lassen sich Begriffe wie "Lesen" und "Interpretieren" auf die Tätigkeit von Computern und ihrer Programme anwenden? Sind die nicht sture Rechenknechte, die nur prozessieren und exekutieren, was ihnen im Imperativ eingeflüstert wird? Oder, anders gefragt, sind Lektüre und Interpretation nicht kulturelle Akte, die so etwas wie Eigenwillen voraussetzen? Und wenn der Code das kreative Medium der neuen Kunst ist, wenn Maschinen Kunst schaffen können, wer bzw. wo ist dann der Künstler? Noch immer suchen wir den Pinselstrich des Künstlers auf der Leinwand.

Programmiererinnen sind Autoren der besonderen Art, Logikerinnen am Rand der Mathematik. Visionärer Überschuss und enigmatische Formeln sind unerwünscht. Und

²⁷ Die ausführliche und aktualisierte Link-Liste findet sich im Projekt Shrink to fit unter >Service >news/links.

²⁸ Die Analyse der Beiträge im Zusammenhang mit dem Shrink-Konzept folgt an dieser Stelle im Sommer 2002.

²⁹ Gemeint ist hier nicht nur das Programmieren in Programmier-Hochsprachen, sondern auch in Scriptsprachen wie dhtml, Java Script, Lingo oder Action Script (Flash 5). Der Streit, ob etwa "Java Script" als Programmiersprache im eigentlichen Sinn definiert werden kann, muss hier nicht weiter interessieren. (vgl. dazu die Diskussion unter: http://www.teamone.de/selfhtml/sfarchiv/1999_2/t03805.htm#a18421).

doch sind sie die modernen Zaubererinnen, oder scheinen das zu sein, was bei der Zauberei genügt. Sie murmeln hinten Zaubersprüche ins Programm und vorn am Bildschirm sehen wir Levitationseffekte. Doch wie bei jeder Magie gibt es unerbittliche Gesetze. Wird in der Zauberformel auch nur eine Silbe, ein Komma vergessen, ist die Geschichte kaputt, der Effekt gleich Null.

Die Figur des Zauberers mag im Kunstkontext traditionelle Bedürfnisse bedienen, über die Komma- und Punktstelle ironisiert sie sich selbst. Die Esoterik der neuen Medien fusst sowohl auf klassischen Technikmythen wie auf der traditionellen Auffassung der Kunstgeschichte, die in den Künstlerinnen weiterhin das inspirierte Medium des Numinosen sehen will. Doch der Programmierer-Künstler ist im Grund ein Ikonoklast, sein Metier ist die Schrift, nicht das Bild - die Handlung, nicht die Darstellung. Noch immer verursachen Programmierer-Künstlerinnen und ihr Tun bei den Experten deshalb kunstbegriffliche Kopfschmerzen. In Kunstjürys werden sie oft als Maschinisten der Bildautoren bewertet, und auch bei Werken, in denen die User im Handlungsgerüst der Programmierung eigene Figuren oder Hypertextelemente beisteuern können, wird der Kunstwert eher produkt- als aktionsbezogen definiert.

Die Differenz zwischen Sprechen und Tun gehört zu den Schlüsselfragen der Kunsttheorie, und an dieser Bruchstelle stösst die neue Text- und Kunstform den Kunstexperten auf. In einem Interview mit Tilman Baumgärtel sagt der Medienkünstler John F. Simon jr: "Es liegt in der Natur der Software, daß man einen Quellcode schreibt, und der wird dann von einem Computer ausgeführt. Man könnte die Ideen einiger Konzeptkünstler tatsächlich als Programm schreiben, und dann von einem Computer ausführen lassen. Die Kunstwerke würden dann einfach sich selbst ausführen, oder, einfacher gesagt: die Kunst tut, was sie sagt."³⁰

Wenn Programme tun, was sie sagen - sagen sie auch, was sie tun? Und ist die Rede des Programmcodes in gleichem Mass vom Recht auf freie Meinungsäusserung geschützt, wie etwa die Rede in der Kunst?

Im New Yorker Gerichtsfall 'University City Studios, Inc. v. Eric Corley' werden diese Fragen in juristischen Überlegungen kontrovers diskutiert. Dabei zeigt sich im Kontext der juristischen Wahrheitsfindung, wie eng die Problematik der Programmierscripts mit unserem Kunstbegriff verbunden ist.

Corpus Delicti im Gerichtsfall ist das sogenannte DeCSS-Script, mit dem sich der Kopierschutz für DVD-Filme knacken lässt. Das Script war von den angeklagten jungen Hackern über Websites veröffentlicht worden, und mit dem Verlust des Kopierschutzes drohten der amerikanischen Filmindustrie hohe Einnahmeverluste.

Die Verteidigung argumentierte klar für die Unterstellung aller Programmierertexte unter den Schutz des First Amendment³¹, denn Quellcode sei heute ein effektives Mittel der menschlichen Kommunikation. Sie bezog sich auf eine frühere Festschreibung des Supreme Court: "'All ideas having even the slightest redeeming social importance', including those 'concerning the advancement of truth, science, morality, and arts' have the full protection of the First Amendment."

³⁰ Tilman Baumgärtel: Die New York School der Programmierer (<http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/sa/3341/1.html>). Von John Simmons stammt die Online-Arbeit 'Every Icon', welche systematisch jedes mögliche aus 32 mal 32 Bildpunkten zusammengesetzte Bild generiert.

³¹ Erster Zusatzartikel zur Amerikanischen Verfassung, der die freie Rede ("Free Speech") garantiert.

Und weiter: "DeCSS is no less deserving of such protection than music, for which the language of expression is musical notes that are unintelligible to the average person, or any form of art, where the range of expression is virtually limitless. (See *Hurly v. Irish-American Gay, Lesbian and Bisexual Group*, 515 U.S. 557, 569, 1995, noting that the versatile scope of the First Amendment "unquestionably shield[s]" such diverse forms of expression as the artwork of Jackson Pollack (sic), the music of Arnold Schoenberg, and the Jabberwocky verse of Lewis Carroll)."³²

Ideen vermitteln sich über die "Rede", sei es die der Verbalsprache, der Malerei oder der Musik. Die Verteidigung zitierte einen Urteilspruch, in dem Rede definiert wird: "[S]peech in any language consists of the 'expressive conduct' of vibrating one's vocal chords, moving one's mouth and thereby making sounds, or of putting pen to paper, or hand to keyboard. Yet the fact that such 'conduct' is shaped by language--that is, a sophisticated and complex system of understood meanings--is what makes it speech. Language is by definition speech, and the regulation of any language is the regulation of speech."

Diesen Ausführungen widersprachen die Klägeranwälte: Der amerikanische Kongress selbst habe Entschlüsselungstechniken als modernes Äquivalent zu "Schlüsseln" bezeichnet. Das unerlaubte Benutzen eines gestohlenen Autoschlüssels könne aber nicht im Ernst vom Recht auf freie Meinungsäußerung geschützt sein, nur weil er Informationen mit dem Schlosszylinder austausche. Es müsse unterschieden werden zwischen der Rede, etwa der literarischen Beschreibung eines Verbrechens, und der Tat selbst, etwa der Anwendung eines Instruments im Tatvollzug.³³

Die Verteidigung zitierte darauf einen früheren Prozess, in dem klargestellt worden war, dass Lochstreifen für ein mechanisches Klavier als Rede im Sinn des First Amendment zu gelten habe, weil der Musiker durch sie kommuniziere und auf das Instrument einwirke. Dass die "Rede" der Lochstreifenprogrammierung "funktional" sei, spiele dabei keine Rolle. Und weiter, als spöttische Replik der Verteidigung an die Kläger: "Defendants appear to insist that the higher the utility value of speech the less like speech it is. An extension of that argument assumes that once language allows one to actually do something, like play music or make lasagne, the language is no longer speech."

Zur Funktionalität geschriebener Rede lassen sich weitere Gedanken anfügen. Auch Partituren und literarische Schriftstücke sind zuerst bloss Handlungsanweisungen, sie steuern neurologische und motorische Vorgänge. William M. Ivins beschrieb das (Vor-)Lesen von Texten in unserer Alphabet-Schrift 1953 als 'biomaschinellen' Vorgang: "Jedes geschriebene oder gedruckte Wort besteht aus einer Zeile konventioneller Anweisungen, gemäss denen man in einer spezifischen linearen Anordnung Muskelbewegungen ausführt, die bei richtiger Ausführung eine Abfolge von Lauten ergeben."³⁴ Und Walter Ong schrieb 1982 über Partituren und den Akt ihrer musikalischen Interpretation: "Das moderne Orchester zum Beispiel ist ein Ergebnis

³² Alle direkten und indirekten Zitate der Verteidigung unter:

http://www.eff.org/IP/Video/MPAA_DVD_cases/20000808_ny_post_trial_brief.html

³³ Alle direkten und indirekten Zitate der Anklage unter: <http://www.mpaa.org/Press/DeCSS2.htm>

³⁴ William Ivins: *Prints and Visual Communication*, Cambridge, MIT Press 1953, S.54-55. Übersetzung in: *Der McLuhan-Reader*, Mannheim 1997, S. 85

hoher Technologie. Die Violine ist ein Instrument, gewissermassen ein Werkzeug. Eine Orgel ist eine riesige Maschine, mit Kraftquellen - Pumpen, Blasebälgen, Generatoren - alles dem Spieler vollkommen äusserliche Dinge. Beethovens Partitur zu seiner 5. Sinfonie besteht aus sorgfältigen Anweisungen für hochspezialisierte Techniker, in denen er genau vorgibt, wie die Instrumente zu nutzen sind. Legato: Nimm die Finger nicht von der Taste, ehe du die nächste angeschlagen hast. Staccato: Schlag die Taste an und nimm die Finger sofort weg.³⁵

Diese Verweise sprechen vom primären Lesevorgang an der Schnittstelle zwischen Schriftmedium und Mensch, vom Entziffern der Botschaft, die in der Aufreihung konventioneller Zeichen besteht: Noten, Buchstaben, Zahlen. Unsere westlichen Schriftsysteme sind erfolgreich, weil "sie selber nicht denken"³⁶, weil zum Beispiel das Alphabet das rein passive Instrument des gesprochenen Wortes ist und keinen Unterschied macht zwischen Sens und Nonsens

Doch Sinn hilft. Und Maschinen stellen sich bei Unsinn taub. Die Notation in vielen Anwendungsprogrammen am Computer bedient sich neben Zahlen und Interpunktionszeichen der Alphabetsprache. Das ist eine Konzession der Programmentwickler an die Anwender, welche ihre Ideen in der programmspezifischen Scriptsprache realisieren. Die Software simuliert das Menschliche nach beiden Seiten hin, zum Scriptprogrammierer wie zum Werkbetrachter.

Im DeCSS-Fall befand das Gericht in erster Instanz, gestützt auf den 'Digital Millennium Copyright Act' sei die Verbreitung des Scripts zu verbieten, da die Funktionalität des Codes gegenüber seinem Redecharakter ausschlaggebend sei. Die Funktion des DeCSS-Scripts bestehe unzweifelhaft und primär darin, Zugang zu einem vom DMCA geschützten Werk zu schaffen.³⁷ Bezogen auf die Veröffentlichung im Internet bemühte Richter Kaplan in der Begründung die Hilfe der Viren-Metapher: Wie bei Computer-Viren bestehe die Gefahr der epidemischen Verbreitung des inkriminierten Scripts im Netz. Vorsichtig fügte die Urteilschrift aber an, es seien leicht Umstände denkbar, in denen der juristische Versuch, die Verbreitung von Computercode zu "regulieren", nicht in selbem Mass berechtigt wäre.³⁸

Das Urteil vom 17. August 2000 wurde im Januar 2001 an den "U.S. Court of Appeals" in New York City weitergezogen.³⁹

Aktivisten der internationalen Opensource- und Copyleft-Bewegung reagierten prompt auf die Formulierung des New Yorker Urteils. Die Funktionalität des Codes wurde mit verstärkter Rede ummantelt. Wenn direkt anwendbarer Quellcode illegal ist, musste nicht-direkt anwendbarer demnach legal sein. So begannen die Aktivistinnen, den inkriminierten Code in dramatische Lesungen, Bilder, Filme, Musik und mathematische

³⁵ Walter Ong: Oralität und Literalität, Die Technologisierung des Wortes. Auszug, abgedruckt in: Kursbuch Medienkultur, Die massgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard, Stuttgart 1999, S.99

³⁶ Eric A. Havelock: Gesprochener Laut und geschriebenes Zeichen. Auszug, abgedruckt in: Kursbuch Medienkultur, Die massgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard, Stuttgart 1999, S.91

³⁷ Urteilstext: <http://www.nysd.uscourts.gov/courtweb/pdf/D02NYSC/00-08592.PDF> (S.28-34)

³⁸ Urteilstext: <http://www.nysd.uscourts.gov/courtweb/pdf/D02NYSC/00-08592.PDF> (S.63-68)

³⁹ Programmatischer Text der Community für die Eingabe ans Appellations-Gericht: <http://www-2.cs.cmu.edu/~dst/DeCSS/amicus-brief.html>

Formeln umzugliessen.⁴⁰ Ob dabei gute Kunst entstand, ist zweitrangig, hauptsache Kunst; "DeCSS Kunst"⁴¹. Kunst dient hier als Mittel der Steganographie, als Verschlüsselung. Nach Jean-François Lyotards Definition von 1986 ist das ihr ureigenes Feld: "Und deshalb besteht die Arbeit des Künstlers gerade darin, Operatoren zu suchen, die sich zur Erzeugung von Sätzen eignen, die ihrerseits noch nie gehört worden sind und also definitionsgemäss - zumindest vorläufig - auch nicht mitteilbar sind. Mitteilbar werden diese Sätze erst, wenn die Operatoren, mit denen sie erzeugt werden können, auch ihren Empfängern bekannt sein werden und wenn diese sie rückübertragen können."⁴² Die Künstler erzeugen also fremdartige Werke, deren Funktion ausschliesslich im Experimentieren mit den Regeln besteht.

Auch wenn Anlass und Form der DeCSS-Werke den Ausführungen Lyotards eine leicht komische Wendung geben, sie befolgen die sprachphilosophische Analyse wie eine Rezeptur. Ihr Clou besteht darin, das DeCSS-Script durch poetische oder mathematische Filter zu schicken und den Empfängern die Rückübertragung gerade so schwer zu machen, dass sie juristisch nicht verfolgt werden kann. Dass diese Werke dabei auch die "Gesetze der guten Kunst" verletzen (mit den Operatoren winkt man nicht wie mit einem Zaunpfahl!), schmerzt allenfalls deren Richter.

Die Wahrheit bleibt: In ihrer reinen Form sind Programmierertexte wie das DeCSS-Script apoetisch, auch wenn sie Kunst erzeugen. Ihre Autorinnen sind schroffe Schriftsteller. Sie kennen nichts als den reinen Befehlston: Tu dies und tu das, und wenn das nicht der Fall ist tu jenes. Dazu kommt ein Berufsethos der Wortkargheit, je knapper desto besser. Wenn einer das selbe in zwanzig Zeilen sagt, und der andere sagt es in zehn, ist der schnellere der bessere. Stilfragen sind nur für Eingeweihte erkennbar: die Reduktion des epischen Stoffes auf eine schlanke Zeitachse, die Ästhetik der blanken Stringenz.⁴³

Viele Kuratorinnen und Kunstkritiker tun sich heute noch schwer damit, die Arbeit der Programmierer-Künstlerinnen als kunstrelevant zu beachten. Sie schauen nicht hin und hoffen, damit die Grenzlinien der Kunst und das Interesse ihrer Institutionen zu schützen. Mit den Werken der neuen Medienkunst ignorieren sie auch deren Distributionskanäle, sie fürchten die Folgen der neuen Kommunikationstechnologien und - einmal mehr - die drohende Auflösung des Autorenbegriffs in der Kunst. Damit haben sich die Programmierer-Künstlerinnen auseinanderzusetzen. Der russische Medienkünstler Vladimir Muzhesky betonte in einem Gespräch, die alte Rivalität zwischen Kunst und Technologie, die Idee der Kunst als Technologiekritik sei

⁴⁰ Unter <http://www.cs.cmu.edu/~dst/DeCSS/Gallery/> findet man alle wichtigen Links zum Prozess und zu den künstlerischen Folgeprojekten. Zu den Transformationen steht folgende Begründung: "If code that can be directly compiled and executed may be suppressed under the DMCA, as Judge Kaplan asserts in his preliminary ruling, but a textual description of the same algorithm may not be suppressed, then where exactly should the line be drawn? This web site was created to explore this issue, and point out the absurdity of Judge Kaplan's position that source code can be legally differentiated from other forms of written expression."

⁴¹ Jon Ippolito benutzte den Begriff "DeCSS art" in seinem Eingangsreferat zur Ars Electronica 2001. Vgl. Joline Blais / Jon Ippolito: Wie man Kunst immer am falschen Ort sucht. (Looking for art in all the wrong places) in: Takeover - wer macht die Kunst von morgen. Ars Electronica 2001. Wien, New York 2001, S.34

⁴² Jean-François Lyotard: 'Regeln und Paradoxa' in: Philosophie und Malerei im Zeitalter ihres Experimentierens, Berlin 1986; S.99-100

⁴³ Der sprachstilistische Ehrgeiz der Programmiererinnen erinnert eher an Sport als an poetischen Sprachgebrauch. Allerdings hat der Weltrekordler Lynford Christie behauptet, auch seine 100 Meter-Sprints seien pure Posie.

ihm fremd. "Ich glaube einfach nicht mehr, dass es ein Monopol der Kreativität oder Produktivität gibt. Die zeitgenössische Situation ist die der Dispersion, der Zerstreuung."⁴⁴

Aus der Perspektive eines Kurators am Guggenheim-Museum kommentiert Jon Ippolito: "Was wir heute miterleben ist weder eine Implosion noch eine Zersplitterung der Kunst, sondern vielmehr eine seismische Instabilität entlang der Bruchlinie zwischen Kunst und Nicht-Kunst. Um diese Volatilität zu bewältigen, muss unsere Definition von Kunst auch für Beispiele kunstähnlicher Kreativität offen sein, die in Disziplinen ohne direkten Bezug zur Kunstgeschichte oder zum Kunstmarkt entstanden sind." Und weiter: "Jüngere Generationen von KunstkritikerInnen, KuratorInnen und PhilosophInnen können nicht mehr durch blosses Hinsehen beurteilen, ob etwas Kunst ist oder nicht."⁴⁵

Die Programmiererbande pflegt den oppositionellen Touch im Betriebssystem Kunst wohl nicht ungern. Mit Begriffen wie 'Proceduralism' (Judson Rosebush, bereits 1989) oder 'Generative Art' (Cornelia Sollfrank) schafft sie aber Etiketten, die in den bestehenden Kunstbetrieb leicht integriert werden könnten, denn der ist angewiesen auf neues theoretisches 'Branding'. Nur: die neuen digitalen Kunstprodukte haben es, was ihre Distribution betrifft, nicht mehr nötig, in den traditionellen Kunstbetrieb eingemeindet zu werden. Sie verfügen über ihren eigenen Publikationskanal, das Netz, und sie haben bereits ihr eigenes, wachsendes Publikum.

⁴⁴ Der russische Medienkünstler Vladimir Muzhesky im Gespräch mit Barbara Basting.
www.xcult.org/shrink/texte/basting_d.html

⁴⁵ Jon Ippolito in seinem Eingangsreferat zur Ars Electronica 2001. Vgl. Joline Blais / Jon Ippolito: Wie man Kunst immer am falschen Ort sucht. (Looking for art in all the wrong places) in: Takeover - wer macht die Kunst von morgen. Ars Electronica 2001. Wien, New York 2001, S.40

Fortsetzung folgt

Dieser Text zu den kuratorischen Bedingungen künstlerischer Netzarbeit wird im Sommer 2002 erweitert durch eine medienbezogene Analyse der Monatsbeiträge von 'shrink to fit' und durch einen abschliessenden Erfahrungsbericht. Parallel dazu werden die Monats-Beiträge von der Hochschule für Gestaltung, Kunst und Konservierung Bern aus einer konservatorischen Perspektive untersucht. Eine Stellungnahme zu den Erfahrungen mit der lokalen Projektpräsentation im Museum für Kommunikation Bern ergänzt die Analyse.

(Stand: 1.März 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