

art.net.dortmund

Vom Museum zur Community und zurück

Matthias Weiß

Net art ist mündig geworden. Sie ist als ausstellbar eingeschätzt worden und wird opulent präsentiert, gelobt, mit Preisen gekürt, in Büchern dauerhaft beschrieben und ist zu einer ernst zu nehmenden Kunstgattung herangereift, mit allen Vor- und Nachteilen, die ein solcher Aufstieg aus dem Reich des Underground mit sich bringt. Immer mehr Institute, immer mehr Rahmenwerke im und außerhalb des Internet beschäftigen sich mit net art und zeigen sie. Net art gehört mittlerweile zum festen Bestandteil der Kunstszene. Und sie hat – begrifflich zumindest – ihren Gründungsmythos geschrieben. Net art hat die Schwelle der Institutionalisierung längst überschritten, und die Zeit, in der man unter dem Begriff die überraschenden Zufallsereignisse, welche Rechnercrashes à la Jodi simulierten, verstand, ist auch vorbei. Zeit, sich nun mit ihren Folgeerscheinungen und vielfältigen Konnotaten auseinander zu setzen.

art.net.dortmund soll ein internetbasiertes Angebot sein, das diesen Bedingungen genügt. Getragen wird es allerdings von der Stadt Dortmund. Damit ergibt sich die besondere Situation der Institutionalisierung. Auch wenn an allen Enden des Netzes derartige Plattformen entstehen, scheinen sie lediglich die paradoxe Sehnsucht nach einer Bändigung der net art unter der – etwas häretisch formuliert – Fuchtel von Museen und kunsthistorischen Bemühungen zu

spiegeln. Das mag zu Teilen zutreffend sein, ist aber jeweils abhängig von den lokalen Bedingungen. Die folgenden Ausführungen sollen das art.net.dortmund vorstellen und erläutern, warum diese etwas altmodische Struktur Sinn auch in Relation zu der an sich „ungreifbaren“ [net art macht](http://net.art.macht).

Die Stadt Dortmund versucht seit einiger Zeit mit bislang nur Einzelaktionen den Strukturwandel der Region kulturpolitisch zu spiegeln. Sie hat die Kooperation mit dem [hardware medien kunst verein](http://hardware.medien.kunst.verein), Dortmund, der seit 1995 Medienkunst zeigt, gesucht. Sie hat Ausstellungen wie vision.ruhr (2000) oder [Reservate der Sehnsucht](http://Reservate) (1998) gefördert und initiiert, um damit den Weg fort von der Kohlehalde hin zu smarten Bits und bewegten Bildern zu ebnen. Hintergrund des Mühens um Anschluss an modernste Technologien und Kulturpraxen ist die Situation und Selbsteinschätzung der Stadt, die mittlerweile so etwas wie das Silicon Valley des Ruhrgebiets darstellen will, in der mehr Technologie immer auch ein Mehr an Dienstleistung fabriziert. Angekoppelt an die Universität haben sich im Technologie-Park zahlreiche Unternehmen angesiedelt. Zwischen Chip-Schmiede und Mega-Call-Center ist beinahe jede Sparte der IT-Branche vertreten und zum Motor im städtischen Arbeitsmarkt geworden. Dieser Park ist eine Zwischenstadt für sich, angesiedelt inmitten des Übergangs zwischen Bochum und Dortmund an der B1.

Kultur hat es im Revier und insbesondere in Dortmund trotz fortdauerndem Strukturwandel nicht ganz leicht. Dies belegen beispielsweise auch die Besucherzahlen für das Millionenprojekt vision.ruhr, die weit unter der kalkulierten Marge lagen. In seiner Außenwirkung gibt es neben den althergebrachten Klischees aus der großindustriellen Vergangenheit auch die simple Identifikation als BVB-City, was den Rahmen kultureller Bandbreite auf einen millionenschweren Spitzen-Sportclub reduziert. Ein weiterer, aber wesentlicher Nachteil ist das Fehlen feudaler Kultur-Strukturen, wie man sie aus anderen deutschen Großstädten gewohnt ist. Stunde Null war der Zweite Weltkrieg. Keine historisch gewachsene Sammlung, kaum eine überragende Architektur war vorhanden. Begreift man diese Situation aber als Chancen bringende Grundlage für eine andere Kulturarbeit, so wird die Fokussierung auf Künste, die sich neuester Technologien bedienen, verständlich.

Das jüngste Engagement in Sachen Kultur und Neue Medien stellt die Internet-Plattform art.net.dortmund dar. Diese Site versteht sich nicht als eine Konkurrenz zu aufwändigen Groß-Projekten wie netzspannung.org.

art.net.dortmund möchte vielmehr lokal community-bildend sein, Ressourcen vor Ort bündeln und gleichermaßen Anschlüsse an den deutschen aber auch internationalen Kontext abbilden und herstellen. Und dies sollte aus der Szene selbst entwickelt, es sollten keine festen Strukturen vorgegeben werden und einen „work in progress“ darstellen. Was als Marketing-Idee ihren Ursprung hatte (art.net.dortmund wurde von der Dortmund Agentur, der Marketing-Abteilung der Stadt Dortmund zunächst als eine Art Internet-Museum erdacht), ist nun in seiner Version 1.1 (Stand Februar 2002), um einmal das modische Computerzeichensystem zu beanspruchen, zu einem beinahe vollständig zweisprachigen Informations- und Rezeptionsangebot gereift.

art.net.dortmund erlebte seine Geburtsstunde im Rahmen einer Tagung im Mai 2001, an der neben Künstlern wie Olia Lialina, Bettina Lockemann, Karin Hinterleitner und Daniel García Andújar auch Kuratoren wie Dirk de Wit (Brüssel) oder Kunsthistoriker (Hans Dieter Huber, Andreas Broeckmann) teilnahmen. Zudem informierte sich die Runde, die in einer Art Workshop-Situation agierte, bei Gabriele Blome über die Situation von netzspannung.org. Zur Veranstaltung erschien auch der Kulturdezernent Jörg Stüdemann als offizieller Vertreter der Stadt und versprach eine Lebensdauer des Projekts von zunächst fünf Jahren.

Bereits vor der Tagung und den daraus entwickelten Ansätzen zur Umsetzung wurde der spanische Künstler Daniel García Andújar aus Valencia mit der Entwicklung einer geeigneten Struktur und Verfassung beauftragt. Diese wurden dann im Rahmen der oben erwähnten Tagung diskutiert. Als Ergebnis präsentiert sich der Server heute mit einer dreiteiligen Oberfläche: *peripherie*, *konkret* und *workbox*. Im ersten Bereich werden net art relevante Themen behandelt. Dies ist der Ort der Reflexion. So werden einerseits die Ergebnisse der konstituierenden Tagung in Text/Bild/Ton publiziert, andererseits aber auch eine Einführung in die Geschichte der net art (Inke Arns), Modellanalysen (Hans Dieter Huber, Matthias Weiß) und eine Kontroverse über den Erhalt von net art (Hans Dieter Huber, Daniel Tyradellis) angeboten. Zudem gibt Bettina Lockemann ihre Sicht über den Stand der net art zwischen Wild West-Stimmung und Institutionalisierung wieder. Diese Sektion versteht sich vielleicht aus kunsthistorischer Perspektive von selbst, ist jedoch keine Selbstverständlichkeit.

Betrachtet man das Geschehen im Netz als überlieferungswürdig und in einer wie auch immer gearteten Weise kulturell identitätsstiftend, Zeitgeschichte

abbildend, also als dynamisches Kulturgut, dann führt dies schnell zu der paradoxen Feststellung, dass man sich zwar darüber im Klaren ist, dass hier Kultur- und Kunstarbeit geleistet wird, die für das unmittelbare Verständnis der Gegenwart von enormer Bedeutung ist. Kaum hinterfragt wird die Tatsache, dass man zwar lernen kann, wie man einen Rembrandt, romanische Architektur oder barocke Bücher in die Gegenwart rettet, und das möglichst dem Original getreu. Was aber passiert, wenn in Zukunft Quantencomputer die binärlogischen Maschinen unserer Zeit abgelöst haben? Kann zumindest eine Idee dieser Gegenwärtigkeit, welche mir als eine der wesentlichen Qualitäten des Internet erscheint, vermittelt werden, wenn selbst die technischen Grundlagen nicht mehr vorhanden sind? In diesem Kontext möchte das art.net.dortmund einen Ort der Diskussion anbieten.

Im Feld *konkret* ist der „showroom“ von art.net.dortmund loziert. Hier werden sowohl Links zu Ausstellungen anderer Server als auch eigene Produktionen von net art und kuratierte Projekte angeboten. Das Team von art.net.dortmund ist sich darüber im Klaren, dass mit der net art-Szene aufgrund ihrer spezifischen Eigenarten ein enger Anschluss zur Netzaktivisten-Szene besteht. Wie kaum eine andere Kunstgattung ist net art in der Regel medienkritisch und selbstreflexiv. Es gibt auch keineswegs einen klar abgezielten Begriff vom Medienkünstler. Während in der klassischen bildenden Kunst zwar die deutlichen Trennungen zwischen Maler, Bildhauer oder Graphiker längst als überwunden gelten, verhandelt sie ihre Personnage dennoch mit konservativer Beharrlichkeit als Künstler nach altem Begriff. Der Wandel ist spätestens mit net art oder auch Medienkunst manifest, und er bringt uralten arbeitsteiligen Modellen eine neue Aktualität. Künstler müssen nicht mehr Künstler sein, um Kunst zu produzieren. Sie können Mediengestalter oder Programmierer sein. Zudem gibt es eine Schnittstelle zu einer agitierenden Arbeit. Viele net art-Werke spiegeln einen Aktivismus, der um gesellschaftliche Relevanzen kreativen und künstlerischen Tuns kreist und dabei gleichermaßen soziale Absichten hat und politische Änderungen intendiert. Dass dies eine grundsätzlich andere Beschäftigung mit Kunst auf der Seite der Reflexion erfordert, soll sich auch in dem Unterpunkt spiegeln, in dem Interpretationen von Werken der net art nachzulesen sind. Dass damit auch der gewandelte Künstlerbegriff auf dem Prüfstand steht, versteht sich beinahe von selbst. Was aber keineswegs selbstverständlich ist, betrifft die methodische Problematik, mit der die Kunstgeschichte als Wissenschaft in ihrer epistemologischen Verfassung konfrontiert wird. Denn sowohl der Gegenstand als auch der Beruf des Künstlers selbst passen nicht mehr in die Methodiken, mit denen Kunst in der Regel trotz Beuys und Warhol, trotz

Konzept- oder Totalkunst untersucht wird. Geht man zum Beispiel von kollaborativem Arbeiten aus, so müssen auch methodisch bereits abgearbeitete Disziplinen neu bemüht werden. Hier sind der Redaktion Arbeiten willkommen, die sich in eben dieser Weise mit dem Phänomen im Bereich *peripherie* auseinander setzen möchten.

Mit dieser aktivistischen Szene ist die open source-Szene eng verbunden. Gründe wie offener Quellcode, Unabhängigkeit, Zukunftssicherheit, die immer mit den freien oder offenen Systemen und Programmen verbunden werden, sprechen für sich und legen einen direkten Link zu den Bewahrungsstrategien, die auf art.net.dortmund diskutiert werden. Daher möchte der Bereich *workbox* mit seinen Informationsangeboten (zur Zeit eine noch wenig gefüllte Datenbank mit kommentierten Links sowie ein weit schauender, einführender Text zu freier Software von Volker Grassmuck) Künstler ermutigen, freie Tools und Systeme zu verwenden.

Der Hintergrund ist offensichtlich. Werden beispielsweise Wysiwyg-Programme (What you see is what you get, Anm. d. Red.) zur Erstellung von Webseiten und Javascripts oder Style-Sheets verwendet, ist bereits der hier geschriebene Code in der Regel nicht mit anderen Programmen kompatibel. Browserabhängige Formatierungen, wie sie durch kleine Erweiterungen angeboten und in der User-Konfiguration oft übersehen werden, bringen Konfusion in den Code, so dass er nicht mehr von allen Browsern relativ gleich interpretiert werden kann. Konformität mit den Standards des W3C (World Wide Web Consortium, Anm. d. Red.) – relevant vor allem im Falle von HTML-basierten Arbeiten – wird damit auch per se unterbunden. Das Ergebnis sind Webseiten die schon gegenwärtig nicht mehr von allen Browsern unterstützt und betrachtet werden können, und klar ist gleichermaßen, dass derartige Dokumente kaum eine lange Halbwertszeit besitzen können. Was aber, wenn es sich nicht mehr nur um „schlichtes“ HTML oder Scripting handelt? Wer vermag in Zukunft den Code verstehen, wenn die Struktur und Sprache des Netzes eine grundsätzlich andere sein sollte und die Browser der Zukunft HTML nicht mehr interpretieren können? Bei reiner Software heißt das dann aber auch, dass Entwicklungsumgebungen und Programmquellcode in den Tresoren der Copyright-Inhaber auf Dauer verschimmeln.

Aus der Sicht des kreativen Arbeitens mit dem Rechner haben freie Betriebssysteme den Ruf, von und für Experten geschaffen worden zu sein, und damit

seien sie zugleich extrem Benutzer unfreundlich. Auch diese Zeiten sind vorbei. Gegenwärtige Desktop-Systeme wie KDE oder Gnome stehen kommerziellen Konkurrenten in nichts nach. Mittlerweile braucht man daher kein kommerzielles Betriebssystem mehr, um Nutzerfreundlichkeit zu erhalten. Auch lange vermisste Formate wie freies Streaming-Media und Audio-Codecs sind mittlerweile frei verfügbar. Man kann also getrost Real Audio oder MP3 vergessen und auf Ogg umsteigen. Es gibt umfangreiche Programme wie Gimp oder Kontour, die in der Funktionalität kaum ihren kommerziellen Konkurrenten (zumindest mit Blick auf WWW-Produktion) nachstehen. Von Server- und Datenbanktechnologien muss erst gar nicht geredet werden. Ihr hoher Marktanteil belegt nachdrücklich, welche Bedeutung Systeme wie Linux, FreeBSD oder OpenBSD hier erlangt haben. Damit wird auch klar, warum art.net.dortmund zu ihrem Gebrauch ermutigt und auch selbst open source-Servertechnologien nutzt.

Auch wenn man für ein derartiges Rahmenwerk nicht unbedingt Millionen-etats benötigt, will art.net.dortmund sich an die im Netz üblichen Standards zur Honorierung von Künstlern und Autoren halten. Das Projekt trat mit einem Starthaushalt von 70.000 Mark an. Bereits im ersten Jahr wurde ein in seiner Struktur als dauerhaft anmutender Internet-Auftritt im Sinne der Tagungsergebnisse realisiert. Jedoch gelang es bislang nicht, den gewachsenen Ansprüchen gemäß, den Haushalt für das Umsetzen von Projekten aufzustocken. Im Gegenteil: 30.000 Mark wurden aus dem Etat für 2002 gestrichen, so dass neben den laufenden Kosten für Personal und Providing lediglich ca. 2.500 Euro für die Realisierung von Projekten bleibt. Natürlich ist Geld nicht alles, aber es werden mit dieser Politik programmatische Leerstellen erzeugt. So kann 2002 keine eigene Ausstellung von net art organisiert werden, ein geplanter Kongress zur Restaurierung von digitaler Kunst ist nicht mehr machbar und wird auf einen späteren Zeitpunkt verschoben. Auch eine dringend notwendige Datenbank-Programmierung kann nicht in Angriff genommen werden. Dies bedeutet auch, dass ein geplantes Autorensystem nicht umsetzbar ist, da zum gegenwärtigen Zeitpunkt kein Programmierer gefunden wurde, der für die uns möglichen Beträge ein CMS (Content Management System, Anm. d. Red.) anpasst. Es bleibt im Jahr 2002 wahrscheinlich bei den Eigenleistungen. Dieser Zustand ist bedauerlich, und das Verhalten der Kommune ist unerklärlich, da das Projekt politisch gewollt und zumindest in Worten mit einer Perspektive versehen worden ist.

Was net art werden wird, darüber lässt sich zum gegenwärtigen Zeitpunkt nur spekulieren. Aber wie bei jeder Kunst gibt es eine gewisse gegenseitige Abhän-

gigkeit zwischen der Theorie und den Werken selbst. Nicht nur Universitäten oder Fachmagazine aus dem akademischen Sektor übernehmen hierbei eine untersuchende Rolle. Ganz im Gegenteil: Die Anzahl akademischer Arbeiten zum Thema ist derzeit noch sehr gering. Es sind in der Regel freie Institute, die bislang in der net art Impulse gesetzt haben. Nicht das SFMOMA (San Francisco Museum Of Modern Art, Anm. d. Red.) mit der elaborierten Flash-Site sondern diejenigen Sites, die sich – wie art.net.dortmund auch – aus der Szene selbst entwickelten, bieten Raum zu dezidierter Reflexion und Promotion über und von net art. Daher ist die Entwicklung des art.net.dortmund auch an jene angelehnt und erfragt sich an ihr. Und hier liegt auch der Grund für den Mangel an Interesse seitens der Stadt. Nun ist es nämlich nicht das Sponsorendesign, das die Seite auszeichnet. Und den Wünschen einer ausschließlich Zielen des Stadtmarketing orientierten Massenseite sind wir aufgrund der Situation der net art auch nicht nachgekommen. Damit hat das Organisatoren-Team ihr Anliegen aus der Tagung heraus durchsetzen können. Es war mutig und großzügig seitens der Stadt einen solchen Freiraum sowohl zu initiieren als auch zu fördern. Jetzt sollte sie zu ihrem Wort stehen und der Szene den Raum gewähren, den sie mit ihren Bestrebungen nach einem Museum des 21. Jahrhunderts in ihre Werbebroschüren schreibt. Andererseits suchen wir nun auch nach kulturpolitischen Strategien einer Verortung von art.net.dortmund in einem Zwischenraum zwischen Institution und Independent, die uns die Mittel zur Erhaltung des Unternehmens sichert und die vor allem nicht aus den Augen verliert, dass sich net art nicht so leicht ohne großen Sinnschwund in eine Musealität überführen lässt und lassen sollte.