

Roberto Simanowski

Netzkunst plugged: Interview mit Annette Schindler

2001-08-08

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17473>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Simanowski, Roberto: Netzkunst plugged: Interview mit Annette Schindler. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 19, Jg. 3 (2001-08-08), Nr. 5, S. 1–10. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17473>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Netzkunst plugged: Interview mit Annette Schindler

Von Roberto Simanowski

Nr. 19 – 08.08.2001

Abstract

Annette Schindler, vormals Leiterin des Kunsthauses Glarus und Exdirektorin des Swiss Institute New York, leitet das September 2000 in Basel eröffnete Forum für Neue Medien [plug in], dessen Ziel es ist, Netzkunst online zu präsentieren und zugleich offline als ein Begegnungs- und Vermittlungsort zu dienen. Damit baut Basel – wo 1995 der Schweizer Ableger von *The Thing* gegründet wurde, wohin das Medienfestival Viper von Luzern aus zuwanderte und wo die Schule für Gestaltung, der Studiengang elektronische Musik des Konservatoriums und demnächst wohl auch der Studiengang des neugegründeten Institut für Medienwissenschaft der Universität Basel für eine entsprechende Szene sorgt – seinen Ruf als führende Schweizer Medienkulturstadt weiter aus. Eigentlich ein paradoxer Vorgang angesichts des Delokalisierungseffekts, für den die Neuen Medien so bekannt sind. Aber auch das Internet wird getragen von realen Personen, die an bestimmten Orten leben und diskutieren, und selbst digitale Produkte benötigen neben den Weiten des Netzes offenbar einen konkreten Raum für die Begegnung mit der Öffentlichkeit. Im Falle [*plug in*] befindet sich dieser Raum in privilegierter Lage gleich neben dem Museum für Gegenwartskunst und erhält durch Almodovar-Mitarbeiter Frederico Cambero aus berufener Hand sein Design. Es scheint, die Garage-Zeiten sind auch im Bereich der Netzkunst vorbei. Ob das gut oder schlecht ist, wie das [*plug in*]-Konzept konkret aussieht, wie [*plug in*] seinen Gegenstand umreißt und wie die Kuratierung von Netzkunst im Hinblick auf Präsentation, Verkauf und Archivierung aussieht, wollte Roberto Simanowski von Annette Schindler wissen - und fiel dabei gleich mit der Tür ins Haus.

Repräsentation des Digitalen

dd: Olia Lialina, eine der bekanntesten Netart-Künstlerinnen, unterstellte den Netzkunst-Ausstellungen im DU-Themheft "Net.Art. Rebellen im Internet" (November 2000) provokant "falsche Vorstellungen und Profitsucht". Sie amüsierte

sich über die in Galerien installierten Computer, die vom Publikum eher zum Surfen im Web oder zum Abrufen der Emails benutzt würden als zum Anschauen der verlinkten Netzkunstwerke, die man viel besser vom heimischen Computer aus betrachten kann: "Man geht ja auch nicht in eine Galerie und liest Bücher", lautet Lialinas nicht ganz stimmige Analogie. Lialina fordert schließlich: "Es ist also an der Zeit, sich von der Idee der Ausstellungen loszusagen und zu der bereits eingangs skizzierten Schlussfolgerung zu gelangen: Die einzige Möglichkeit, *net art* an einen Ort zu importieren, an dem daran interessierte Leute zusammentreffen, ist eine Konferenz." Diese Losung folgt freilich auch einem 'gewerkschaftlichen' Kalkül, denn wenn Künstler auf einer Konferenz ihrer Werke vorstellen, bekommen sie dafür meistens Geld, was bei Online-Galerien seltener der Fall ist. Welche Perspektiven und Erfahrungen setzt die Kuratorin einer Online-Galerie diesem Generallangriff entgegen?

AS: Zunächst reproduziert ja *[plug in]* das Galerien-Modell nicht, eben gerade weil es für die Medienkunst kaum mehr Sinn macht. Es gibt tatsächlich nichts öderes als Computer mit default-settings in einem Ausstellungsraum. Galerien und Museen sind darauf ausgelegt, Kunstwerke als Objekte der Kontemplation zu präsentieren. Solche gibt es im Bereich der 'Medienkunst' zwar auch – das wurde eindrücklich anschaulich in der Ausstellung *Bitstream* im Whitney Museum of American Art in New York, wo der Grossteil der ausgestellten Werke wieder als klassische Tafelbilder daherkamen. Diese Werke sind für den Museumskontext konzipiert und sind dort sicher gut aufgehoben. Daneben hat sich aber aus der Netzkultur eine andere Art von künstlerischer Praxis entwickelt, welche die spezifischen Möglichkeiten der IT benutzt, sich ihre Öffentlichkeit selbst schafft, und statt an Fragen der Repräsentation an dynamischen und partizipativen Prozessen interessiert ist.

Wenn etwa LAN ein tool – tracenoizer.org – anbietet, das es uns erlaubt, unsere Datenkörper auf dem Netz zu klonen und damit unser Userprofil zu multiplizieren, stellen sie uns damit eine Handlungsmöglichkeit zur Verfügung, die uns erlaubt den Kontrollmechanismen auf dem Internet etwas entgegen zu halten. Dieses tool ist online und kann jederzeit von jedem Computer mit Netz-Zugang aus benutzt werden. Es gibt tatsächlich keinen Grund, sich in einen Ausstellungsraum zu bemühen, um *tracenoizer* zu sehen, ganz abgesehen von der Tatsache, dass sich das tool auch nicht repräsentieren lässt wie ein herkömmliches Kunstwerk: es hat keine physische Form, die sich in einer Vitrine oder als Installation ausstellen lässt. Ich komme später nochmals auf *tracenoizer* und unsere Form der Repräsentation dieses Projektes zurück.

Mein Anliegen mit *[plug in]* ist es, von diesen spezifischen Voraussetzungen ausgehend ein mediengerechtes und publikumsgerechtes Produktions- und Vermittlungs-Angebot zur Verfügung zu stellen. Zunächst bieten wir den Besuchern mit unserem 'öffentlichen Wohnzimmer' eine Umgebung an, welche sich – wie der

Name schon sagt – mehr am Wohnzimmer als an der Galerie orientiert. In unserem Raum am St.Alban-Rheinweg gibt es Getränke, BesucherInnen können sich hinflutzen, Kopfhörer aufsetzen und abtauchen in die elektronische Bilder und Klänge einer Selektion von Videos, CDRoms, DVD's etc. Und es hat auch Bücher und Zeitschriften zum lesen – einiges von dem, was in *[plug in]'s* Wohnzimmer zur Verfügung steht, kann man durchaus auch zuhause anschauen, nur hat man es zuhause wahrscheinlich nicht: Oftmals sind etwa CDRom-Arbeiten ja nicht gerade einfach zugänglich, sie werden vielleicht einmal in einem Festival gezeigt, und sind nachher für die Öffentlichkeit kaum mehr greifbar. Ausserdem nutzen wir unseren Raum für Veranstaltungen, elektronische Musik, Video-Präsentationen, Diskussionen, und natürlich für arbeiten und meetings.

Wenn wir Netz-Arbeiten wie *tracenoizer* präsentieren, dann findet das nicht in Repräsentationsrahmen statt, sondern eher als Promotion: Das tool analysiert also erst mal die Datenkörper – das sind jene Begriffe, die auf dem Netz am häufigsten in Verbindung mit den jeweiligen Namen auftauchen. Es handelt sich um die sogenannten userprofiles, also jene Information, die öffentlich auf dem Internet über jeden von uns zur Verfügung steht, die von jedem gebraucht und missbraucht werden können. Die einzige Möglichkeit, sich gegen den Missbrauch dieser Informationen zu schützen, ist eben, sich zu klonen, seinen Datenkörper zu vervielfältigen, und sich selbst dank der Desinformation zu anonymisieren. Um *tracenoizer* als Handlungsmöglichkeit gegen die digitale Kontrolle breiter bekannt zu machen, haben wir nun während der Messe massenhaft Sticker mit den Datenkörper-Informationen aller an der Art beteiligten KünstlerInnen in Umlauf gesetzt. Die Macher von *tracenoizer* waren ausserdem täglich in *[plug in]* anwesend und boten BesucherInnen und KünstlerInnen Assistenz beim klonen an.

[plug in] tritt ab und an auch als AusstellungsorganisatorInn auf, dieses Jahr etwa als special exhibition an der Liste, Young Art Fair in Basel mit zwei Installationen von *Blast Theory* und *Knowbotic Research*. Mir ist es ein Anliegen, das Format Ausstellung zu nutzen, um den BesucherInnen die Möglichkeit zu bieten, digitale Kunst, Datenströme, 3D-Welten und virtuelle Realitäten im Raum physisch zu erleben.

Independent Art und Nobilitierung des Kunstdiskurses

dd: Den Auftakt des öffentlichen Erfahrungsautausches, der zum Konzept des Forums gehört, machte im Oktober 2000 die britische Medientheoretikerin Sadie Plant. Eine ihrer Thesen bestand darin, dass die neuen Medien bestehende

Hierarchien und Machtverhältnisse unterlaufen und umdefinieren könnten. Dies leuchtet ein gerade angesichts der privaten Websites, mit denen Künstler an den üblichen Institutionen – Zeitschrift, Verlag, Galerie, Museum – vorbei an die Öffentlichkeit treten können. Das Orientierungs- und Qualitätsproblem, das aus dieser Umgehung eines wie auch immer institutionalisierten Evaluationsprozesses resultiert, ist bekannt, ebenso der Ruf nach Instanzen, die das Publikum ein bisschen an die Hand nehmen. Suchmaschinen sind mit ihren Hit-Kategorien in dieser Hinsicht die mechanischsten, wenn auch nicht unschuldigsten Varianten, Portale betreiben mit der Verweisungspolitik ihrer Linklisten (die nicht zufällig mitunter auch "Friends" heißen) schon eine unverblümte Vetternwirtschaft. Online-Galerien und -Museen aber scheinen eine direkte Spiegelung ihrer Offline-Vorbilder zu sein, denen sie mitunter – wie im Falle der Museum of Modern Art in San Francisco und in New York – ja sogar direkt unterstellt sind. Wieviel Polizei hat und braucht der Netz-Diskurs oder, mit Pierre Bourdieu gefragt, dem die Abschlussarbeit Ihres Kunstgeschichte-Studiums gewidmet war: ist das Netz noch frei von *feinen Unterschieden* und *literarischen Feldern*?

AS: Zunächst haben wir es ja mit einem dicken fetten Unterschied zu tun: Der allergrößte Teil der Menschen ist von all den schönen Diskursen, über die wir hier sprechen, sowieso vollständig ausgeschlossen. In der Schweiz, die zweifellos zu den ‚computerisier testen‘ Ländern gehört, zieht sich dieser digitale Graben recht schön entlang den herkömmlichen sozialen Trennungen: Frauen, weniger gut ausgebildete oder ältere Menschen und solche mit weniger Einkommen bleiben typischerweise aussen vor.

Was nun die *feinen Unterschiede* im Netz anbelangt, ist meine Vermutung die, dass diese sicher nicht lange auf sich warten lassen werden. Derweilen ist die Situation aber noch zu konfus, um Prestige effizient zu vermarkten:

Das meiste, was an Netzkultur vorhanden ist, läuft ohne direkten ökonomischen Austausch, und lässt sich vorläufig auch nicht vermarkten. Und solange niemand richtig reich und berühmt wird mit Netzkultur, hat er/sie auch kein Prestige, keine Neider – eben keinen feinen Unterschied.

Das Orientierungs- und Qualitätsproblem, das Sie ansprechen, ist ja nicht eins der neuen Medien oder Kommunikationstechnologien, sondern eins der pluralistischen Gesellschaft – und insofern für mich auch nicht ein Problem, sondern eine Herausforderung und eine enorme Chance. Dass sich über das Netz Stimmen von überall her in unseren Diskurs einschalten können, werte ich als positiv, zumindest von der Struktur her ist damit die Möglichkeit angelegt, dass unserem Wertesystem und unseren tradierten Legitimationsmechanismen – welche ja sehr handfeste Diskriminierungen produzierten, und die keineswegs frei wählbar sind – etwas entgegengestellt werden könnte.

Die Herausforderung ist, diese Chance auch produktiv zu nutzen und eben nicht nach neuen Reglementierungen und Ausschlussmechanismen zu rufen. Ich halte es für eine wichtige Errungenschaft, dass es keine einzig gültige Wahrheit mehr gibt, nicht einen verbindlichen Qualitätsmaßstab, nicht eine globale Richtung des Fortschrittes.

Die amerikanischen Moma's haben es sicher schwerer, sich von etablierten Strukturen zu lösen, und sich an der Entwicklung neuer Diskurse zu beteiligen – nicht zuletzt, weil sie auf private Geldgeber angewiesen sind, die in abgesicherte Werte investieren wollen, nicht in Experimentelles. Ich möchte aber nicht verschweigen, dass auch *[plug in]* diese Probleme durchaus kennt: Die Projekte, für die wir einstehen, lassen sich oft kaum festnageln und zuordnen, verorten sich nicht in kanonisierten Kunstbegriffen, und sind kaum an der Nobilitierung durch den Kunstbetrieb interessiert. Für kulturelle Produktion, die sich so anders definiert, müssen Förderinstrumente, muss eine Ökonomie überhaupt erst noch entwickelt werden.

dd: Ich will noch kurz bei der Frage der Hierarchie und Machtverhältnisse bleiben. Sie hatten im Hinblick auf *tracenoizer* gesagt, dass die Präsentation solcher Arbeiten nicht im Rahmen der Repräsentation, sondern eher der Promotion stattfindet, wobei Sie jetzt auch betonen, dass die von *[plug in]* geförderten Projekte sich nicht in kanonisierten Kunstbegriffen verorten lassen. Gleichwohl besteht kein Zweifel, dass Institutionen wie *[plug in]* – oder auch *dichtung-digital* – im Netz Aufmerksamkeit absorbieren und kanalisieren und durch diese Orientierungsfunktion letztlich zugleich die Adresse eines neuen Kanons werden könnten. Wie verhält es sich damit, wenn ein solches Projekt dann auch noch einige Hunderttausend Schweizer Franken hinter sich hat, im Gegensatz etwa zu Grassroot-Unternehmen wie *xcult*, die dann, wenn man so will, eher ein *Unplugged*-Konzept verkörpern?

AS: *x-cult* hat zweifellos eine andere Voraussetzung als eine staatlich unterstützte Institution wie *[plug in]*. Es gibt keine Löhne oder Künstlerhonorare, aber auch keine Rechenschaftspflicht. *X-cult* muss niemandem erklären, weshalb wieviele Basel-Städer und wieviele Baselländer, wieviele Westschweizer oder Ausländer an den Projekten teilnehmen, ausser wenn sie, wie das eben auch geschieht, genau wie *[plug in]* bei Stiftungen o.ä. Unterstützungsgesuche einreicht. *X-cult* muss niemandem sagen, was im nächsten Monat oder in einem Jahr geschieht, weshalb das wieviel kostet, und woher die Gelder dafür kommen sollen.

Man kann diese Situation bedauern, was viele ja auch tun, welche das Indie-Dasein eher als Warteraum sehen, in dem man sich eigentlich immer nur wünscht, woanders zu sein, nämlich in den Räumen des legitimierten Kunstdiskurses. Man kann sich aber auch bewusst für eine solche Situation entscheiden, und dafür dass diese es einem eben erlaubt, Kunstdiskurse zu führen, die von den etablierten

Institutionen nicht geführt werden, etwa politisch brisante Themen aufzugreifen, welche sich diese nicht erlauben können oder wollen.

Mich interessieren ohnehin jene Diskurse mehr, welche nicht bestehende Machtverhältnisse reproduzieren, sondern diesen etwas entgegenhalten. Ich würde sogar so weit gehen zu sagen, dass das für mich der eigentliche Wert der Kunst ist: ihre ‚Narrenfreiheit‘ so zu nutzen. Ich habe meinen Beruf eigentlich immer so ausgeübt, dass ich die institutionellen Gelder, die mir zur Verfügung standen, kritischen Diskursen habe zukommen lassen, oder halt das Risiko eingegangen bin, Projekte zu lancieren, bei denen es um Inhalte geht, nicht um Prestige oder Karrieren, und trotzdem zu versuchen, Gelder dafür aufzutreiben.

Insofern habe ich wohl immer versucht, die Macht der institutionellen Struktur und die damit verbundenen Unterstützungsgelder strategisch einzusetzen. Es scheint mir einen Unterschied zu geben zwischen dem Moma New York, das eine vielleicht unvermeidbare Ausstellung mit dem Titel "the museum as a muse" macht, in welcher sie ihr Verständnis der Institutionenkritik als einen neuen Zweig der Stilgeschichte präsentieren, und *[plug in]*'s Promotion eines Cloning tools oder eines Copyleft-Diskurses – nicht nur weil *[plug in]* mit viel kleinerer Kelle anrichtet. Man könnte einwenden 'wehret den Anfängen', aber ich meine wir müssen uns über unsere Kanonisierungs-Macht dann Sorgen machen, wenn uns die Aufmerksamkeit des Mainstream-Publikums auch wirklich zukommt, oder wenn wir mit deren Mitteln ausgestattet werden

Kategorien, Mikroökonomie und Präservationsmodelle

dd: *[plug in]* dient der Präsentation *und* Produktion von Netzkunst, d.h. es werden vorhandene künstlerische Arbeiten aufgenommen und zugleich jährlich zwei, drei Produktionsaufträge vergeben. Wie genau funktioniert das und inwiefern brauchen Sie für Auswahl und Auftrag eine klare Definition Ihres Gegenstandes und Kriterien für seine Bewertung?

AS: Die Produktionszusammenarbeiten die wir eingehen, lassen sich am ehesten mit jenen des Films vergleichen: Etwa die Zusammenarbeit einer Filmproduzentin mit einem Regisseur. Es geht also nicht nur darum, jemandem eine Summe Geld in die Hand zu drücken und ihn dem Schicksal zu überlassen, sondern ausgehend von einer künstlerischen Vision nach den Möglichkeiten der Umsetzung zu suchen: welche Technologie ist geeignet, wer arbeitet an der Entwicklung dieser Technologie, wo finden sich Programmierer, wie lässt sich die Produktion

finanzieren und distribuieren etc. Insofern erteilen wir nicht Produktionsaufträge, sondern versuchen, eine neue Art der Produktionszusammenarbeit zu entwickeln.

Ein Projekt, an dem wir derzeit etwa arbeiten, ist eine Zusammenarbeit mit der Künstlerin Marlene McCarty, bei dem *[plug in]* und *Killer Films*, eine New Yorker Filmproduktionsfirma, Ko-Produzentinnen sind. Derzeit recherchieren wir im Bereich von virtuellen 3D Umgebungen, in welchen es um das seltene Phänomen der "MuttermörderInnen" gehen soll, um Pubertät und um den komplexen Prozess des Konstruierens von Identität (<http://www.bad--blood.net>). Ein anderes Projekt, das in Arbeit ist, ist eine Zusammenarbeit mit verschiedenen PartnerInnen in der Schweiz, bei dem es um den Aufbau eines open source servers geht, der es ermöglichen soll, eine neue Form der kulturellen Produktion online zu entwickeln, für die etwa auch das copyright durch das neue Konzept des Copyleft ersetzt werden soll.

dd: Wenn ich das richtig sehe, handelt es sich bei diesen beiden Projekten ebenso wie bei *tracenoizer* um Projekte, die tatsächlich zur *Netzkunst* zu zählen sind, insofern sie nur im Netz funktionieren. Wären Interaktion und Kollaboration also zwei Kriterien, auf die es Ihnen bei Netzkunst ankommt? Der vor kurzem abgeschlossene *InternetKunstPreis 2001* (vgl. Besprechung auf dd) hat ja noch einmal deutlich gemacht, wie unklar die Unterscheidung zwischen Netz- und digitaler Kunst ist, wobei Preisträger *Crossing the divide* ebensogut bei einem Wettbewerb für digitale *Literatur* hätte eingereicht werden können. Wie sehen Sie die Frage der Kategorisierung?

AS: Bei Wettbewerben brauchen die Juri-Mitglieder wohl schon Kriterien der Zuordnung zu Kategorien. Aber in der Produktion, oder auch in der Präsentation zweifle ich daran, dass Kategorien dienlich sind. Mir geht's bei meinen Projekten eigentlich immer um die Inhalte, um die ‚Botschaft‘, um das, was wir an Behauptungen oder Ansprüchen in die Welt setzen. Die Form, die dabei gewählt wird, muss halt dieser Aussage zu der grösstmöglichen Effizienz verhelfen.

Das gefällt mir übrigens auch an *dichtung-digital*, dass sie ein zuordenbares label, *Dichtung / Literatur* verwendet, um dann über Dinge zu berichten, welche sich diesen Zuordnungen entziehen. Sie beziehen in ihren Texten Stellung zu Inhalt und Ästhetik, und die Argumente, die sie anführen, leuchten halt ein (z.B. Ihre Kritik zu 'crossing the divide' im oben erwähnten Artikel). Und – um nochmals auf unser Kanonisierungs-Thema von oben zurück zu kommen: wenn das einer Kanonisierung Vorschub leistet, soll's mir recht sein – meistens ist's ja leider eher so, dass es nicht intelligente Kriterien sind, welche kanonisieren, sondern Jury-Entscheidungen.

dd: Galerien verstehen und pflegen ihr Publikum immer auch als Kunden. Museen treten selbst als solche auf. Wie verhalten sich im Bereich der neuen Medien Kunst

und Kommerz zueinander und welche Rolle können Plattformen wie *[plug in]* hier für beide Seiten spielen?

AS: Für die Medienkunst hat sich noch keine tragfähige Ökonomie entwickelt. *[plug in]* will in diesem Bereich einen Beitrag leisten, und nach möglichen Formen einer Ökonomie für Medienkunst forschen. Für diese Recherche gehen wir etwa von Mikroökonomie-Modellen aus, die in gewissen Musik-communities bereits verwendet werden.

dd: Was heißt das in diesem Falle konkret?

AS: Unserer Recherche hat eben gestartet, sehr viel konkretes gib't noch nicht zu berichten. Mich interessiert aber etwa ein Modell, wie es in *madeinmusic.com* angewendet wird: Es gibt verschiedene Möglichkeiten, sich in kleinem Rahmen am Prozess der Produktion und Distribution von Musik zu beteiligen: Als MusikerIn, indem man sein künstlerisches Potential einsetzt, als Co-ProduzentIn, indem man einem bestimmten MusikerIn Geld für die Entwicklung und Realisation neuer Arbeiten zur Verfügung stellt und am Verkaufsumsatz beteiligt wird, als MusikliebhaberIn, indem man sich bereits produzierte Musik kauft / herunterlädt, und als Co-Distributor, der seine persönlichen Kontakte einbringt und an den Einkäufen beteiligt ist. Was mir dabei gefällt, ist dass die Funktionen (Produzent, Distributor, ...) flexibel gehandhabt werden können, und man auch verschiedene solcher Positionen einnehmen kann, sowie dass eine Ökonomie aus einem gemeinsamen Interesse an Kultur generiert wird.

dd: Museen haben nicht nur die Aufgabe der Präsentation, sondern auch der Präservation. Im Hinblick auf die neuen Medien stellen sich da neben der üblichen Frage der Kriterien für Auswahl und Taxierung eine ganze Menge neuer Fragen. Erstens handelt es sich bei Netzkunst oft eher um Projekte als um abgeschlossene Werke. Zweitens werden diese nicht erst durch die Musealisierung in den öffentlichen Raum gebracht, da das Netz ja selbst ein öffentlicher Raum ist, sondern es entsteht gewissermaßen eine Konkurrenz der Orte bzw. URLs. Drittens gibt es kein Original und in vielen Fällen ist das ausgestellte Objekt auch grenzenlos kopierbar. Viertens besteht die Gefahr, dass die von der Netzkunst benutzten Technologien obsolet und schließlich unzugänglich werden; womit auch die Archivierung der Software erforderlich wird, was wiederum das Netz als Ausstellungsort ablöst durch den Museumsraum mit entsprechend ausgerüsteten Computern. Welche Antworten sehen Sie in der Museumspraxis der Zukunft auf diese Fragen?

AS: *[plug in]* ist ja kein Museum, legt keine Medienkunst-Sammlung an, und ist insofern auch nicht spezialisiert auf die Fragen der Konservierung und Restaurierung. Innerhalb der Beschäftigung mit den neuen Medien decken wir den Bereich der Produktion und Vermittlung ab – was nicht bedeutet, dass uns die Probleme, die Sie ansprechen, nicht bewusst sind, sondern dass auch wir uns bei

Bedarf auf das Wissen jener stützen, welche auf diesen Gebieten arbeiten. Mich faszinieren diese Themen, insofern auch sie dazu beitragen, die veränderten Parameter des kulturellen Diskurses der Medienkunst sichtbar zu machen. So wird etwa auch vermutet, dass digitale Kunst, welche 'open standard codes' (also solche, die von verschiedenen Programmen prozessiert werden können) benutzt, weniger gefährdet ist, in fünf Jahren verloren zu sein, als solche, die proprietäre Software verwendet – und nur innerhalb von einem System solange genutzt werden kann, bis die neue Generation von Software und Hardware die alte ablöst. Proprietäre Systeme entsprechen einer Marktlogik, eben dass immer neue Software und Hardware gekauft werden muss, welche sich wohl irgendwann selbst überholt. Die offenen Systeme, also auch open source, open content, free software, haben wohl noch keine Ökonomie, sie verstehen aber – nicht nur im Zusammenhang mit Präservation – die digitale Dynamik langfristig vielleicht doch besser.

dd: In einem Gespräch mit Fanni Fetzter in DU (November 2000) bezeichnen Sie es als Aufgabe von *[plug in]*, "ein Konzept zu entwickeln, wie eine Sammlung von Werken der Neuen Medien funktionieren könnte", was "durch den Aufbau einer eigenen Sammlung, die anfangs aus den von Plug-in produzierten Arbeiten bestehen wird", erfolgen soll. Nun gibt es ja bereits verschiedene Vorbilder solcher Sammlungen, die sich in ihrem Verständnis als *digitaler Ausstellungsort* prinzipiell voneinander unterscheiden. Während sich bei p0es1s z.B. die Projekte auf der eigenen Website befinden, vom Aussteller also virtuell in Besitz genommen werden, zielen die Netart-Ausstellungen der Momas in San Francisco und New York darauf, die Objekte auch als Geschenke zu erwerben oder gleich selbst in Auftrag zu geben. Demgegenüber setzt Net Condition – wie etwa auch das Bostoner Cyberarts Festival, die umfangreiche Art Galerie von Rhizome und der Net.Art Contest von Infos 2000 – auf den Konditionen des Netzes auf und geht das Risiko ein, dass die angezeigten und verlinkten Ausstellungsobjekte vom Künstler noch während der Ausstellung aus dieser entfernt werden. Das internationale Archiv der "Virtuellen Kunst" am Kunsthistorischen Institut der Humboldt Universität Berlin erklärt wiederum, die kuratorische und konservatorische Funktion der überforderten Museen dadurch zu übernehmen, dass es die entsprechenden Werke in Aufbau, Settings, Ausstellungsorten sowie Hard- und Software-Konfiguration präzise erfasst. Was sind die Parameter des von *[plug in]* anvisierten Sammlungskonzepts?

AS: Nun, wir kennen ja alle immer nur den neuesten Stand des Irrtums. Zum Zeitpunkt des Gesprächs war das *[plug in]* Konzept noch in den Anfängen. Ich hoffte damals noch, eine Sammlung aufbauen zu können, meine Recherchen ergaben aber, dass es für uns nicht möglich sein würde, dies zu bewerkstelligen. Wir legen also, im Widerspruch zu unserer ursprünglichen Hoffnung, wirklich keine Sammlung nach musealen Maßstäben an.

In Anbetracht des rasanten Tempo der 'planned obsolescence', mit dem eben solche Erzeugnisse (bekanntlich nicht nur Kunst) altern und verloren gehen, müssen wir

trotz unserer Hightech-Möglichkeiten zum guten alten Papier zurückgreifen, um diese zu erhalten.

In diesem Zusammenhang ist die Arbeit des internationalen Archivs der Virtuellen Kunst an der Humboldt Uni in Berlin unbestreitbar wichtig. Rhizome nimmt sich ja in gewissem Sinn etwas ähnliches vor, indem Netzkunstwerke aufgenommen werden, welche ihren anderweitigen Serverspace verloren haben, unbesehen von der heutigen Beurteilung von Qualität oder kulturellen Bedeutung.

Im anderer Hinsicht wirft das Sammeln von online-Kunst natürlich auch jede Menge juristischer Fragen auf. Die herkömmlichen Begriffe von geistigem Eigentum und Besitz werden auf dem Internet hoffentlich nochmals ganz neu definiert werden. Wenn man eine Seite in seine eigene reinlinkt, ist man dann virtueller Besitzer davon? Es ist ja etwa nicht möglich, open source Software zu *besitzen*, aber es ist möglich, sie zu vertreiben, auch kommerziell. Für mich stellt sich die Frage, wie mediengerecht es ist, den source code einer Netzarbeit unter Verschluss zu behalten – zumal diese ja wiederum häufig unter Verwendung von free software geschrieben wird, und damit eben auch den open source Regeln unterstellt sein sollte. Und selbst wenn man den code nicht freigibt: soll der Besitz einer online-Arbeit über den Besitz des Codes definiert werden? Was, wenn dieser gar nicht vom Künstler stammt, sondern vom Programmierer?

Die Frage nach dem geistigen Eigentum ist nochmals eine andere: Die heutigen Rechte schützen die Interessen den Künstlers ja nur zum Teil, daneben aber sehr stark die Rechte des Marktes. Free art liscence haben etwa einen Vertragsentwurf für Kunst herausgebracht, welcher die Interessen der Künstler innerhalb der veränderten Bedinugen von kultureller Produktion und Distribution besser schützen könnte. (<http://www.artlibre.org/>)

Ausstellungen wie Net_Condition nehmen aber – soweit ich das beurteilen kann – schon eine andere Funktion ein, nicht die des Bewahrens, sondern die des vorübergehenden Präsentierens, eben als Ausstellungsformat, welches *[plug in]* ab und zu auch anwendet.

dd: Eine Menge an Fragen am Ende, die wir nur anreißen können. Ich bin gespannt, welche Antworten die Zukunft bereithält und danke für das Gespräch.