

Silke Walther

Manuela Naveau: Crowd and Art: Kunst und Partizipation im Internet

2018

<https://doi.org/10.17192/ep2018.2-3.7916>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Walther, Silke: Manuela Naveau: Crowd and Art: Kunst und Partizipation im Internet. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 35 (2018), Nr. 2-3. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2018.2-3.7916>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Manuela Naveau: *Crowd and Art: Kunst und Partizipation im Internet*

Bielefeld: transcript 2017 (Image, Bd.107), 303 S.,
ISBN 9783837636789, EUR 29,99

Seit Rudolf Frielings *The Art of Participation: 1950 to now* (London: Thames & Hudson, 2008) und Matthias Kampmanns Dissertation *Netzkunst* (http://www.weisskunst.de/mss/20100629mw_diss.pdf) haben eine Fülle neuer, zeit- und internetgestützter Partizipationsmodelle aus alltäglicher ‚many-to-many‘-Onlinekommunikation künstlerische wie kuratorische Praxen verändert. Als langjährige Kuratorin der *Ars Electronica* kann Manuela Naveau aus ihren Projekten (vgl. S.147 und S.268) und aus Interviews mit Künstler_innen der *Crowd Art* Einsichten zum Verhältnis zwischen künstlerischer Online-Intervention, sozialer Interaktion und der Bedeutung der Interaktivität für die Prozessabläufe gewinnen. *Crowd Art* wird vor der Folie aktueller Online-Beteiligungsmodelle und alltäglicher Social-Media-Netzwerkaktivitäten als eine auf „künstlerische Beteiligungsprozesse mit unzählbar und unerkennbar *Anderen*“ (S.281) abzielende, konzeptuelle bis subversive Intervention in hybriden ‚Räumen‘ der Online-Netzwerke definiert. In Abgrenzung zur Rolle rezeptionsästhetischer bis performativer Publikumbeteiligung durch Künstler_innen der Neo-Avantgarden geht es der Autorin in *Crowd and Art* um Modelle neuer „e-Partizipation“ (S.146) außerhalb der *White Cubes* des Kunstbetriebs. Ihre Netzwerk-Projekte

lassen sich als künstlerische Angebote zum Beteiligtsein an diskreten bis indiskreten Prozessen kollektiver Kulturproduktion einordnen. Sie sind im Umfeld namhafter Medienkunst-Festivals „seit den 10er Jahren“ (S.149) bis 2014 entstanden. Einleitend wird der Paradigmenwechsel medientechnologisch und kultursoziologisch am Beispiel der Wechselbeziehung zwischen Kunst, Kommunikationsmedien und modernen ‚Massen‘ von Rezipient_innen bis zum *opera aperta* Umberto Ecos erörtert (vgl. S.17-46). Mit populärer Amateur- und interaktiver Netzkultur entwickeln sich an „Schnittstelle[n] zwischen Kunst, Medien, Computertechnologie und Internet“ diverse „Beteiligungsstrategien“ (S.166), die Potenziale interaktiver Live-Kommunikation mit – kaum mehr als ‚Masse‘ adressierbaren – ‚Akteur_innen‘ ausnützen. Naveau erkennt die Generierung von *Crowds* als Ziel einer künstlerischen Strategie, die Claire Bishop in ihrer Studie *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship* (London: Verso, 2012) bereits als eine an Netzwerke delegierte Performance bezeichnete (vgl. S.219ff.). Leider wird das virale Recycling vormals avantgardistischer Partizipation in Varianten der e-Medienkünste von Naveau nicht erörtert, da die Autorin den „Status quo: Partizipation in digitalen Netzwerken“ (vgl. S.21-37) als Emanzipationsgeschichte der Vielen

von den ästhetischen Normen avantgardistischer Kunst deutet und kunstwissenschaftliche Studien (vgl. u.a. Feldhoff, Silke: *Zwischen Spiel und Politik: Partizipation als Strategie und Praxis in der bildenden Kunst*. goo.gl/n6m9qF) nur als Vorstufe zur Theoretisierung der e-Partizipation in Netzwerken heranzieht (vgl. S.35). Diese Theorie ist historisch-systematisch in Kapitel 2, „Crowd and Art: historische Skizze“ als kulturtheoretisch-medienwissenschaftliche Einbettung zeitgenössischer „e-Partizipation“ (S.3) in die Geschichte der (interaktiven) Medienkunst angelegt. Durch diese Meta-Ebene des Netzwerks kann die achtstufige Genealogie aktueller *Crowd Art* entlang der medienkommunikationstechnischen Innovationen von 1900 über Kunst-als-Information in den 1960er Jahren bis hin zur *Wired Art Community* nicht überzeugend mit dem empirisch-induktiven Kapitel 3, den Fallstudien künstlerisch-konzeptueller Partizipationsmodelle (vgl. S.168-229), in Zusammenhang gebracht werden. Die Skizze zunehmend mediatisierter Kommunikationsakte als Basis partizipativer Austauschprozesse nach dem *Social Turn* wäre ohne medientheoretische Teleologie besser auf die Sammlung von Netzwerk-Arbeiten (1982-2014) zu beziehen gewesen. Unter dem Stichwort ‚Tele-Partizipation‘ finden sich anschließend Überlegungen zu Arbeiten, die globale Telekommunikation für alle öffentlich vorführten (z.B. von Robert Adrian

X [vgl. S.170] und Aaron Koblin [vgl. S.194]). Auf die Projektdokumentationen, leider mit Verweis auf Privatarchive, folgt im letzten Kapitel die Auswertung künstlerischer Beteiligungsmodelle und eine Taxonomie, die e-Partizipation nach Graden der Freiwilligkeit, Komplizenschaft versus unfreiwilliger Kommodifizierung als Datenlieferant, ordnet (vgl. S.256). Wie stehen unsere Chancen, der Hölle vereinnahmender Partizipation zeitweise zu entkommen? Wo liegen die Grenzen vernetzter Beteiligung in den ‚neuen‘ Spielen zwischen Künstler-als-Jedermann vs. Jedermann-als-Künstler? Welche Einsichten bringen sie, nachdem automatische Fern-Demokratisierung eine Illusion ist? Naveaus Fallstudien im letzten Teil ihrer Studie veranschaulichen das Spektrum möglicher Wechselwirkungen und Abhängigkeiten, ohne eine Theorie der Partizipation entwerfen zu wollen. Stattdessen wirft die Reihe dieser Interaktionsbeispiele weitreichende epistemologische Fragen auf, denen in freiwilligen, interdisziplinären Forschungsnetzwerken nachgegangen werden kann. Das Buch eignet sich für Medienwissenschaftler_innen mit Interesse an Partizipationsthematik, früher Medien/Computerkunst und an der Genese und Spielarten der *Internet Art*. Medienphilosophisch interessierte Leser_innen werden hier eher wenig Neues finden.

Silke Walther (Kiel/Karlsruhe)