

## *Digital Arts – Sammelrezension*

### **Charlie Gere: Digital Culture**

London: Reaktion Books 2003, 224 Seiten, ISBN 1-86189-143-1, £ 14.95

### **Christiane Paul: Digital Art**

London: Thames & Hudson 2003, 224 Seiten, ISBN 0-500-20367-9, £ 7.16

### **Julian Stallabrass: Internet Art – The Online Clash of Culture and Commerce**

London: Tate Publishing 2003, 160 Seiten, ISBN 1-85437-345-5, £ 14.-

Die Eule der Minerva fliegt laut Hegel in der Dämmerung. In der zweiten Hälfte der 90er Jahre schienen sich zwar die Entwicklungen im damals gerade von Intellektuellen und Künstlern entdeckten Internet zu überstürzen, aber die (Buch-) Veröffentlichungen von einst haben die Zeit nicht gut überstanden. Blickt man heute in einschlägige Anthologien aus dieser Periode, kommt man aus dem Sich-Wundern kaum heraus: Seltsamer Cyber-Kauderwelsch wechselt sich ab mit unreflektierter Techniqueuphorie. Das sollen wir damals so fleißig gelesen haben? Bei vielen der wichtigsten Entwicklungen - zum Beispiel bei Computerspielen herrscht aber in den goldenen Jahren auch einfach nur schiere Sprachlosigkeit. Das beginnt sich nun zu ändern...

Während in der Netzkultur beziehungsweise -kunst zur Zeit eher Friedhofsruhe herrscht, hat nun die Stunde der Chronisten geschlagen. Drei fast zeitgleich erschienene englischsprachige Bücher resümieren die Entwicklung einer digitalen Kultur in den vergangenen Jahrzehnten. Im Gegensatz zu den aufgeregten Debatten der späten 90er Jahre befeißigen sich alle drei Bücher angelsächsischer Sachlichkeit. Alle drei gehören zu der eher anglo-amerikanischen Gattung des ‚Textbooks‘, und können getrost in der Bibliothek oder der Buchhandlung unter ‚Netzkultur‘ eingeordnet werden.

*Digital Culture* von dem britischen Kunsthistoriker Charlie Gere spannt dabei den weitesten Bogen: Es geht um den künstlerischen wie den politischen Einsatz digitaler Medien, um ihre Entstehung in Forschungslaboren und Universitäten, ebenso wie um ihren Einsatz durch Künstler und Aktivisten. Von den Macy-Konferenzen über die Mandelbrot-Fraktale bis zur Silicon-Valley-Start-Up-Kultur, von der Kybernetik über die Entstehung des Internets bis zum Cyberpunk bleibt nichts unerwähnt, was in diesem eher lose formulierten Zusammenhang eine Rolle gespielt hat: Strukturalismus, Feminismus, Dekonstruktivismus werden genauso gestreift wie John Cage, H.G. Wells oder Jodi.org.

Das klingt nach einem wilden Parforce-Ritt, aber Gere ist zu jedem Zeitpunkt Herr seines Themas. Tiefgehende Analysen darf man von so einem Überblick nicht erwarten, eher bewegt sich das Buch auf dem Niveau von Lexikondefinitionen. Um ein Beispiel zu wählen, das nicht direkt mit digitalen Medien zu tun hat: „What Derrida aimed to demonstrate, among other things, was the impossibility of securing meaning in a text. For him signification is an endless play of difference without any centre that could put an end to the ever-proliferating possibilities.“ (S.53) Vielleicht muss man über Dekonstruktivismus ja wirklich nicht mehr wissen als solche Lehrbuchweisheiten...

*Digital Art* von Christiane Paul beschränkt sich im Gegensatz zu Geres Buch auf Kunst, die mit digitalen Medien produziert worden ist. Sie spannt dabei einen weiten Bogen von der frühen Computerkunst (John und James Whitney, Charles Csuri, Michael Noll) einerseits und der Videokunst der 60er Jahre (Paik et al.) andererseits, um sich dann größtenteils mit der digitalen Kunst der Gegenwart auseinander zusetzen: interaktive Installationen, digitale Fotomontagen, Netzkunst, Softwarekunst, Games, die die Autorin, in sachlicher Prosa darstellt. Ganz im Stil aller Publikationen aus der *World of Art*-Serie von Thames & Hudson behandelt sie im großen Überblick die gesamte Bandbreite der digitalen Kunst, die hier unversehens zum eigenen Genre geworden ist. Das Buch ist mit zum Teil sehr seltenen Bildern hervorragend illustriert. Die geborene Deutsche Paul, die Kuratorin für Medienkunst am Whitney-Museum ist, hat dabei einen guten Abriss zusammengestellt, der die europäische und die US-amerikanische Perspektive auf dieses Thema gleichberechtigt zur Kenntnis nimmt. Gerade bei der Netzkunst greift die Betrachtungsweise, die die vorgestellten Arbeiten nur als Kunst und nicht als Teil einer weiter gefassten Netzkultur auffasst, teilweise etwas kurz – auch wenn Hackertätigkeit ebenso behandelt wird wie die Entwicklung des Internets.

*Internet Art* von Julian Stallabrass hat von allen drei vorgestellten Publikationen den engsten Fokus. Weil er so griffige Thesen formulieren kann, reizt sein Buch auch am ehesten zum Widerspruch und zur Diskussion. Der englische Kunstpublizist Stallabrass hat 1999 für die Tate Gallery eine kleine Netzkunst-Ausstellung unter dem Titel *Art and Money Online* kuratiert. Das Buch ist Resultat

seiner daraus hervorgegangenen Beschäftigung mit Internet-Kunst. Und es ist interessant zu sehen, wie hier die bisher nur auf Mailinglisten und im kleinen Kreis vorgetragene, europäische Version der Geschichte der Netzkunst langsam kanonisch wird: Die ‚Geburt der net.art‘ aus ASCII-Buchstabensalat, die ‚classics of net.art‘, der heldenhafte Kampf der net.art-Gruppe gegen das Kunstestablishment - das alles ist hier einmal zum Mitschreiben festgehalten. Stallabrass hat die Arbeiten, die er diskutiert, anhand von einigen Oberthemen organisiert: Internet-Struktur, Interaktivität, Politik und Kunst und die Kunstinstitutionen. Allerdings spielt er dabei immer wieder die gute, unkommerzielle Netzkunst gegen die korrumpierenden Kunst-Institutionen und den Online-Kommerz aus, was inzwischen ein wenig abgedroschen wirkt.

Alle drei Bücher sind gute Einführungen – neue Konvertiten oder Enthusiasten werden sie allerdings nicht hervorbringen. Sie taugen eher als eine Art ‚Grundkurs Digitale Kultur‘. Alle drei zusammen sind tatsächlich eine gute Hintergrundlektüre für ein Universitätsseminar über die Netzkunst und -kultur der 90er Jahre.

Tilman Baumgärtel (Berlin)

## Hinweise

- |   |  |
|---|--|
| <p>Engemann, Christoph: Electronic Government - vom User zum Bürger. Zur kritischen Theorie des Internet. Bielefeld 2003, 151 S., ISBN 3-89942-147-7</p>  | <p>Montfort, Nick: Twisty Little Passages. An Approach to Interactive Fiction. Cambridge, Massachusetts, London 2003, 286 S., ISBN 0-262-13436-5</p>   |
| <p>Kleinberger Günther, Ulla, Franc Wagner (Hg.): Neue Medien - Neue Kompetenzen? Texte produzieren und rezipieren im Zeitalter digitaler Medien. Bonner Beiträge zur Medienwissenschaft, Bd. 3, Frankfurt/M., Berlin, Bern, Bruxelles, New York, Oxford, Wien 2004, 224 S., ISBN 3-631-51160-4</p> | <p>Schmitz, Ulrich, Horst Wenzel (Hg.): Wissen und neue Medien. Bilder und Zeichen von 800 bis 2000. Philologische Studien und Quellen, Bd. 177, Berlin 2003, 291 S., ISBN 3-503-06157-6</p> |
| <p>Lem, Stanislaw: Die Megabit-Bombe. Essays zum Hyperspace. Telepolis, Hannover 2003, 231 S., ISBN 3-936931-00-3</p>   | <p>Wieland, Melanie, Matthias Spielkamp: Schreiben fürs Web. Konzeption - Text - Nutzung. Praktischer Journalismus, Bd. 52, Konstanz 2003, 303 S., ISBN 3-89669-359-X</p>                    |
| <p>Leopoldseder, Hannes, Christine Schöpf (Hg.): CyberArts 2003. International Compendium Prix Ars Electronica. Ostfildern/Ruit 2003, 267 S. + DVD und CD, ISBN 3-7757-1355-7</p>   |  |