

Roberto Simanowski

Ölbilder mit Buntstiften, Formalismus und Halbwertszeiten. Interview mit Ursula Hentschläger und Zelko Wiener

2003

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17578>

Veröffentlichungsversion / published version

Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Simanowski, Roberto: Ölbilder mit Buntstiften, Formalismus und Halbwertszeiten. Interview mit Ursula Hentschläger und Zelko Wiener. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 27, Jg. 5 (2003), Nr. 1, S. 1–9. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17578>.

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/>

Ölbilder mit Buntstiften, Formalismus und Halbwertszeiten. Interview mit Ursula Hentschläger und Zelko Wiener

Von Roberto Simanowski

Nr. 27 – 2003

Abstract

Ursula Hentschläger und Zelko Wiener sind seit Jahren aktiv sowohl als Theoretiker wie Praktiker digitaler Kunst. Ihre Website zeitgenossen.com ist eine Art Gesamtdatenwerk, mit Anmerkungen zur digitalen Kultur und Kunst wie dem Essay *Vom Bit zum Qubit* und Beispielen digitaler Kunst wie der Hyperfiction *Fernwärme*, der escherartigen Bilderfolge *Panorama* oder dem audio-visuellen Rollover-Poem *YATOO* (siehe Besprechung). Hentschläger und Wiener treten allerdings auch im Printbereich und auch hier in doppelter Hinsicht in Aktion: Ursula Hentschläger, die u.a. mit Romanen wie *Martscherie oder das Leben in der Versuchung* (1995) oder *Lost & Found* (2001) an die Öffentlichkeit trat, veröffentlichte 1993 in *MedienKunstPassagen* eine Online-Interviewreihe zum Künstler als Kommunikator und gab 1999 zusammen mit Katharina Gsöllpointner *Paramour. Kunst im Kontext Neuer Technologien* heraus. Mit Zelko Wiener, der seit 20 Jahren im Bereich Neue Medien arbeitet und 1986 mit einer Online-Animation auf der Biennale in Venedig vertreten war, veröffentlichte sie 2002 *Webdramaturgie. Das audio-visuelle Gesamt ereignis*. Ein Jahr später gaben beide zusammen mit Manfred Faßler den Interviewband *Webfictions. Zerstreute Anwesenheiten in elektronischen Netzen heraus*, in dem neben einer umfangreichen Einführung von Manfred Faßler (Hybride Gegenwart, cybride Räume) Interviews mit 21 Künstlern, Theoretikern und Kuratoren der digitalen Medien zu finden sind. Das 22. Interview - mit den Interviewern, Künstlern und Theoretikern Hentschläger und Wiener - wird hier nun nachgeliefert. Roberto Simanowski sprach mit den beiden über Medienbegriffe, über die Rolle des Technischen für Webkunst, über L'art pour l'art digital, über die Vergänglichkeit softwarebedingter Kunst und über gegenwärtige Ausstellungsformen.

1. Begrifflichkeiten

dd: Die Interviewsammlung *Webart Shortcuts* ist Teil eines Buches und Website zugleich und bedient sich des Verfahrens des Email-Interviews. Insofern ist es dem neuen Medium nicht nur inhaltlich, sondern auch methodisch und publizistisch verpflichtet. Könnt ihr zunächst etwas zur Produktion und Präsentation der Interviews sagen?

UH&ZW: Die nun vorliegende Online-Interviewreihe zeigt 21 Positionen aus den drei Bereichen Kunst, Theorie und Veranstaltung zum Thema Kunst und Internet. Die Interviewten zählen mit zwei Ausnahmen zur sog. Netzkunst-Community, einem eigenständigen Bereich im Internet, dessen Knotenpunkte bislang Medienkunstzentren und -festivals darstellen. Gemeinsam ist ihnen, dass sie Rahmenbedingungen für die Entwicklung und Präsentation jener künstlerischen Projekte herstellen, die sich der Erforschung des Mediums widmen. Personen, die derartige Knoten vertreten, bilden eine Gruppe. Kunstschaffende - als weitere Gruppierung - stehen in diesem Bereich vor einer Vielzahl an Möglichkeiten und die jeweilige Auseinandersetzung kann sich auf partizipative Elemente, zugrundeliegende Codierung, multimediale Interpretation u.a.m. fokussieren. Wir legten in der Auswahl der KünstlerInnen den Schwerpunkt auf jene, die sich mit audio-, visuellen-, wie textuellen Phänomenen im World Wide Web beschäftigen. Als dritte Gruppe war die theoretische Auseinandersetzung mit dem Medium vorgesehen und so wurden in diesem Bereich Online Publizierende eingeladen. Ein zentrales Kriterium für die Auswahl war neben der soeben beschriebenen Dreiteilung die jeweils eigenständige Webpräsenz; sei diese nun zur Präsentation gedacht, wie es bei vielen Festivals, Medienzentren und Theorieangeboten der Fall ist, oder aber zur Entwicklung eigenständiger und medialer Arbeiten im World Wide Web, wie sie im Rahmen von Kunstprojekten anzunehmen sind.

Die Online-Version zeigt die 21 Personen mit je 10 Antworten zu 21 Themen mit max. 12 Zeilen pro Aussage in zwei Sprachen. Für die mediale Form des World Wide Web wurde also das Material, das nach Gesprächen oder Korrespondenzen mit Expertinnen und Experten gewonnen war, in Themenschwerpunkte strukturiert und verknüpft. Für die an den Druck gebundene Form des Buches wurden hingegen die gesamten Interviews in ihrem linearen Verlauf und ihrem besonderen Zugang zu den Fragestellungen verwendet. So formten sich einzelne Porträts, deren inhaltliche Dichte durch den individuellen Zugang zum Thema generiert wird. Sowohl im Web wie auch im Buch entstanden so spezifische Medien/Zeit/Bilder.

dd: Der Band heisst *Webfictions*, womit terminologisch eine Abgrenzung zu Konkurrenzbegriffen wie *digital fiction* oder *netart* vorgenommen wird. Zugleich problematisiert ihr selbst die Begrifflichkeit und fragt, ob das Internet, das World Wide Web oder die DVD alle *ein* Medium sind oder interne Differenzen bestehen, die

sich auch ästhetisch niederschlagen könnten. Wie verhält es sich damit aus der Sicht der Theoretiker und der Künstler?

UH&ZW: Medien können zunächst als technologische Systeme gesehen werden, die ihre ganz speziellen Formate schaffen. Ohne Ölfarbe gäbe es kein Tafelbild, ohne Kamera kein Filmschaffen, ohne binärem Code keine elektronischen Medien usw. Insofern verbindet die genannten - Internet, World Wide Web und DVD - der Umstand, dass sie technologisch ähnlich strukturiert sind: Alle drei beruhen auf der binären Codierung und gelten dementsprechend als "neue Medien". Das Internet und das World Wide Web weisen mit ihren gemeinsamen Netzwerkprinzipien aber grundsätzlich andere Spezifika auf als die DVD, die eher für den Konsum bzw. die künstlerische Arbeit vor Ort gedacht ist und hohe Datenmengen verarbeiten kann. Bislang macht sich kaum jemand die Mühe, nicht lineare Geschichten zu entwerfen, die die inhärente Interaktivität des Mediums nutzen würden und der DVD-Gebrauch beschränkt sich zumeist auf das Anwählen diverser Menüpunkte oder aber zum Sichern von Video-Dateien; systemspezifische Entwicklungen stehen also noch aus.

Hier kommen wir aber der Begrifflichkeit langsam näher. Werden z.B. Speicherformate als Unterscheidungskriterium geführt, so lassen sich dabei CD-ROM, DVD, Mini-Disc oder ZIP-Medien subsumieren, die wohl noch keine Medien bilden, da sie an sich lediglich (leeres) Speicherpotential beinhalten. Es gilt also zunächst die Technologie von der Anwendung zu trennen. Niemand würde behaupten, der Buchdruck sei ein Medium, wenn er auch das Mittel stellt, um die damit zusammenhängenden Medien zu generieren. Dementsprechend gelten die Bücher, Zeitungen, Zeitschriften als die Medien; der Buchdruck bildet die dahinter stehende Technologie, ohne die diese Medien nicht existieren würden. Daran hat sich nichts geändert und es würde wohl kaum jemand ernsthaft behaupten, eine Maschine oder einer ihrer Teile stellte bereits das Medium dar. Somit geht es also nicht um die DVD als solche, sondern darum, was auf dieser DVD schließlich gespeichert wird.

Wenn wir von der Maschine als einer technischen Hülle sprechen, so muss die Folgefrage sein, was kann dieser Maschine beigebracht werden und welche Resultate lassen sich damit erzielen. Elektronische Vernetzung - um langsam zum Internet und zum World Wide Web zu kommen - basiert zwar auf einer bestimmten Konstellation von Hardware, kommt aber letztlich nur dadurch zustande, dass sich an verschiedenen Orten Menschen zusammenfinden, wechselseitig Inhalte codieren und ihre Maschinen miteinander kommunizieren lassen. Was für die Hardware gilt, gilt auf einer anderen Ebene auch für die Software: Die Programme ermöglichen zwar die Konstruktion von Websites, letztlich ist es aber erst die Summe der Websites, die das spezifische Medium Web ausmacht. Damit sind wir wiederum bei Inhalten; wie immer diese auch aussehen mögen.

Im Bereich des Internets und des World Wide Web vereinfachen wir die Diskussion gern dahingehend, dass wir feststellen, "jeder Pudel ist ein Hund, aber nicht jeder Hund ist ein Pudel". Nun funktioniert ein Pudel bis zu einem gewissen Grad gleich wie ein Rottweiler; dennoch sind Unterschiede zwischen den beiden Hundetypen unschwer zu erkennen. Das World Wide Web ist bekanntlich nur einer von mehreren Internetdiensten - die Promenadenmischung vielleicht? Das WWW basiert also auf den gleichen Prinzipien, auf denen das Internet aufgebaut ist. Darüberhinaus weist es aber eigenständige Formen auf und diese betreffen die Verknüpfung dreier technologischer Phänomene: Interaktivität, Multimedialität und elektronische Vernetzung.

dd: Vernetzung und in gewissem Grade auch Interaktivität scheint mir allerdings für den Hund an sich zu gelten, wenn ich an Netztechnologien wie IRC, WAP und E-Mail denke.

UH&ZW: Gehen wir davon aus, dass die Technologie elektronischer Netzwerke per se Vernetzung zum Ziel hat und dabei interaktiv sein muss, da es sich um Konstruktionen im Mensch-Maschine-Bereich handelt - wir also Schnittstellen brauchen, die eine maschinelle Reaktion auf eine menschliche Aktion erlauben, so gelten folgerichtig diese beiden Phänomene für alle elektronischen Vernetzungsmedien. Multimedia bringt aber eine zusätzliche Dimension ein, die ebenfalls auf dem Phänomen der binären Codierung beruht: Die formale Gleichwertigkeit von Bildern, Texten und Klängen sowie deren Einbettung in eine Gesamtarchitektur von Information. Zudem ist das Web in erster Linie ein Publikationsmedium; auch darin liegt ein wesentlicher Unterschied zu den übrigen Internetdiensten. E-Mail z.B. basiert auf dem Austausch von Information, Web bietet Information an. Wir sprechen hier in weiterer Folge von inszenierter Information, wie sie das Internet vor Streaming und Breitband nicht gekannt hat. Dabei ist die Störung im Fluss der Wahrnehmung, wie wir sie durch den fragmentierten Seitenaufbau von HTML kennen, ein Problem, das erst in jüngerer Zeit durch spezielle - multimediale - Formate umgangen werden kann. In diesem Bereich liegt auch unser eigener Schwerpunkt. Wir arbeiten an dem Modell der Webdramaturgie, mit dessen Hilfe interaktive audio-visuelle Gesamtereignisse im Web möglich werden. Die Feststellung sei erlaubt, dass wir im Medium Web immer noch am Anfang stehen, sowohl technologisch wie strukturell. Die Basisidee mag definiert sein und die Sprache sich abzeichnen, nur beherrscht sie noch kaum jemand fließend. Der Vergleich scheint passend, dass wir versuchen, Ölbilder mit Buntstiften zu malen, ohne uns zu fragen, ob wir wirklich Ölbilder schaffen wollen.

dd: *Webfiction* bedeutet terminologisch auch eine Abgrenzung zu Webart. Ist dies eher ein Zufall oder seht ihr handfeste Unterschiede zwischen *Webfiction* und *Webart*?

UH&ZW: Ende der 90er-Jahre schien eine Trennung in Netzkunst und Webkunst sinnvoll, da mit letzterer - wie gerade angesprochen - eine neue Dimension multimedialer Interaktion zum Tragen kam. Diese Frage wird in den Buch-Interviews immer wieder gestellt und die Antworten unterscheiden sich enorm. Nachdem alle elektronischen Vernetzungsmedien derzeit in Entwicklung sind, gibt es folgerichtig auch ständig Adaptierungen oder Verschiebungen von Begriffen. Dies wird sich vermutlich auch in Zukunft nicht vermeiden lassen. Um aber zur Frage zurückzukommen: Die Titelidee ist von Manfred Faßler. Persönlich verbinden wir mit Webfictions eher die Vorstellung einer Utopie. Dass der Begriff in der Welt der Literatur anders konnotiert wird, war uns bewusst, der Untertitel "Zerstreute Anwesenheiten in elektronischen Netzen" schien uns aber ausreichend, um auf die kulturelle Deutung hinzuweisen. Wir sehen keine Notwendigkeit für eine weitere begriffliche Unterscheidung, da diese zwar inhaltlich, nicht aber formal zu begründen wäre. Mediale Begriffe sollten beide Ebenen gleichwertig reflektieren.

2. Gesellschaftliche Funktion und Experiment mit Form

dd: In der Einleitung zu den Interviews fragt ihr euch, was Kunst nun zu Kunst mache. Eine der wiederkehrenden Fragen an die Interviewten lautet dann, welche Rolle die Technik im Ensemble der digitalen oder Webkunst spielt und ob diese Kunst noch gesellschaftliche Bedeutung hat. Welche Positionen gab es dazu? Wie sieht eure aus?

UH&ZW: Wir fragen nicht uns, was Kunst zu Kunst macht; wir fragen nur die anderen :-). Zweifelsohne prägt eine fatale Überbewertung der Technologien im Augenblick den gesamten Diskurs rund um neue Medien(kunst). Damit gekoppelt wirkt das Bestehen auf der grundsätzlichen Bedeutung der binären Codierung ungefähr so, als würde immer wieder hervorgehoben, dass wir Strom brauchen, um die Maschinen aufzudrehen. Versorgen wir die Maschinen aber nun mit Elektrizität aus Wasserkraftwerken oder aus Atomanlagen und welche Art der Stromzufuhr ist für die Geräte bekömmlicher? Binäre Medien können nur funktionieren, weil sie zunächst binär codiert sind. Der Code ist damit Teil des Systems; wie auch der elektrische Strom nebenbei. Die Frage geht also nicht nach dem politisch korrekten Code allein, sondern nach den Möglichkeiten, die sich über unterschiedliche Codierungen ergeben können. Spannend wäre eher noch die Frage danach, wie sehr Codierungen per se bereits existieren, bzw. wie sehr wir die Welt tatsächlich neu erfinden können? Dass also die Entwicklung neuer Codes zu wieder neuen Möglichkeiten führen wird, ist logisch. So wie die Erfindung des WARP-Antriebes vermutlich unsere Wahrnehmung des Weltraumes revolutionieren würde. In beiden

Fällen ist damit aber noch nicht die Frage beantwortet, wie wir die Neuerungen dann einsetzen werden.

Die Thematisierung der Mittel war immer schon Teil künstlerischen Schaffens. Belassen wir also die Code-KünstlerInnen in einer Ecke und die FlasherInnen in einer anderen, so haben wir es in diesem Bereich immer noch mit Kunstschaffen zu tun, das zumeist unsere gegenwärtige, durch Mediatisierung und Globalisierung geprägte Welt reflektiert. Ob dies nun durch Dekonstruktion oder durch Konstruktion von Wirklichkeit geschieht, ist dabei nicht zentral. Wir stimmen hier mit Giselle Beiguelman überein, die im Interview zur Frage nach technischen Kriterien folgendes meinte: "Technologie ist nie von allen anderen Elementen unabhängig, die eine wichtige Rolle im kreativen Prozess spielen. Alles ist vermischt: technische Optionen, ideologische Positionen, ästhetische Wahlmöglichkeiten, kulturelle Hintergründe und Erfahrungen. Ich glaube nicht, dass alle diese Elemente in einem homogenen Credo vermischt werden sollten, aber wir müssen wissen, warum wir etwas so und nicht anders machen. Kurz, ich bin für das Chaos, aber ich misstraue dem Beliebigen."

Die Frage ist also, zu welchen authentischen Haltungen und Manifestationen können wir uns aufraffen, um uns und die Welt - durchaus auch im Sinne des radikalen Konstruktivismus und jenseits wirtschaftlicher oder politischer Interessen - zu gestalten. Die gesellschaftliche Bedeutung der Kunst ergab sich immer schon aus diesem Spannungsfeld und ist auch gegenwärtig hier anzusiedeln. Walter van der Cruisen schrieb darüber im Online-Chat folgendes: "Kunst hat immer Bedeutung. Vielleicht hat sie eine andere als vorher, aber nicht weniger." Wir gehen davon aus, dass die beiden Aspekte Form und Inhalt Kunst erst allgemein definier- und analysierbar machen. Diese beiden prägen den gesamten kunsthistorischen Diskurs und sollten schon deshalb Beachtung finden. Dafür braucht es im medialen Bereich nun ein hohes Maß an technologischem Verständnis, denn jede Technologie führt per se zu eigenen inhärenten Möglichkeiten. Diese gilt es zu erkennen, um schließlich auch die Ausformung der Inhalte zuordnen zu können. Mit einer solchen Trennung der Darstellung vom Dargestellten, der Grenzziehung von "aussen" zum "innen" lässt sich jede Ausdrucksform der Kunst sehr gut analysieren. Es ist die Basis der Kunstvermittlung, das Fundament der Kunstgeschichte und damit natürlich auch das ewige Schreckgespenst der Kunstschaffenden. Form und Inhalt müssen nicht explizit ausgesprochen werden, um die Vermittlungsebene nicht doch zu dominieren. Die Folgen sind einfach und linear: Logik der Ausführung, Objektivität der subjektiven Beobachtung und ähnliche Kunststücke der Sprache. Zugegeben, diese Techniken der Vermittlung fallen den Kunstschaffenden erst dann auf, wenn sie gegen eine Arbeit gerichtet werden.

dd: In der Diskussion der gesellschaftlichen Funktion digitaler Kunst wird zuweilen von einem neuen Formalismus gesprochen (so auch Tilman Baumgärtel in eurem Band), vor dem andere im Namen kommunikationsutopischer Verpflichtungen

warnen. Einige Theoretiker digitaler Kultur, wie Andrew Darley in *Visual Digital Culture. Surface Play and Spectacle in New Media Genres* (2000), raten in diesem Zusammenhang allerdings durchaus zu einem unvoreingenommenen Blick auf die Ästhetik des Sensuellen und können sich auf Susan Sontags Essay *Against Interpretation* von 1964 berufen, der das Dilemma unserer Kultur in der Hypertrophie des Intellekts auf Kosten der sensuellen Begabung sieht und eine Erotik statt Hermeneutik der Kunst fordert. Ist Webkunst nicht auch ein erneuerter Versuch, die Zeichen von der Bürde, Bedeutung für etwas anderes als sich selbst zu tragen, zu befreien? Ist der autonome, allein auf sich verweisende technische Effekt das zeitgenössische Äquivalent zum einstigen Prinzip der reinen Sichtbarkeit seiner selbst? Ich kenne euch als Webkünstler mit sichtlicher Freude am digitalen Design. Schlägt euer Herz manchmal für eine l'art pour l'art digital?

UH&ZW: Unser Herz schlägt für interaktive, audiovisuelle Gesamtereignisse in einer sinnlichen Verquickung inhaltlicher Fragestellungen mit entsprechenden medialen Lösungen. Wir stimmen hier mit Simon Biggs überein, der im Interview meinte: "Es ist die Aufgabe der KünstlerInnen, Dinge in Frage zu stellen; besonders die, die über Fragen erhaben zu sein scheinen und dort Probleme zu schaffen, wo andere Lösungen suchen." (vgl. Interview mit Biggs in [■ dichtung-digital 3/2002](#)) Unsere Projekte werden jeweils von einem Thema bestimmt. In der *Binary Art Site* war es das Thema Freiheit, in der *Outer Space IP* die Orientierungslosigkeit. In unserem neuen Projekt, das im Herbst gelauncht wird, geht es um Macht. Wir versuchen mit unserer Arbeit die Medialität unserer Zeit zu reflektieren. Die Gestaltung ist uns dabei ebenso wichtig; sie gibt den Inhalten die entsprechende Form. Formale Aspekte dienen aber niemals reinem Selbstzweck, auch wenn sie eine wichtige Vermittlerfunktion ausüben. Eine der vielen Qualitäten der Kunst - wie auch der Philosophie oder der Literatur - lag immer schon in der Emotionalisierung von Prozessen, der Stärkung innerer Haltungen oder der Bewusstmachung von Problemen. Daran arbeiten wir auch. Das ist ein möglicher Ansatz von vielen. Wir halten nun wenig von der Vorstellung, dass ein Zugang zum Kunstschaffen besser wäre als ein anderer. Wer immer daran arbeiten mag, soll es nach eigenen Kriterien tun und sich selbst möglichst viel künstlerische Freiheit gönnen. Die Vielfalt macht das Netz spannend und einzigartig: Es lässt ahnen, wie gewaltig und unterschiedlich die menschliche Kultur tatsächlich ist.

3. Vergänglichkeit und Zukunft digitaler Kunst

Dd: Ideen, Theorien oder Kunstprojekte im Web sind über kurz oder lang, wenn überhaupt, nur noch von historischem Interesse. So ein Satz in eurer Einleitung. Ihr verweist auf die längst vergessenen Technologien BTX, Minitel und seht das gleiche

Vergessen schon über HTML und Flash verhängt. Gleichwohl ermuntert ihr, sich davon nicht demotivieren zu lassen. Ist dies vielleicht die skandalöseste Erfahrung und Zumutung, die die Kunstgeschichte jemals für Künstler und Publikum parat hielt: Die Beschäftigung mit etwas, das schon technologiebedingt niemals die Weihen des Zeitlosen wird erringen können?

UH&ZW: Die grösste Stärke technologiebasierter Kunst - die untrennbare Einheit von Form und Inhalt - wird als solche kaum wahrgenommen. Diese besondere Qualität ist nicht dem Wirken der Kunstschaffenden zu verdanken, sie ist schlicht und einfach dem Medium inhärent. Wenn wir die elektronischen Netze als eine der aktuell wichtigsten Ausdrucksformen technologiebasierter Kunst betrachten, dann könnte das Bewusstmachen der medialen Einheit von Form und Inhalt für die Debatte über Netz- oder Webkunst bis zum Code hilfreich sein. Damit erklärt sich auch die Vergänglichkeit jeder Arbeit im Netz: Inhaltlich baut sie auf dem aktuellen Stand der Netztechnologie auf, formal ist sie von eben dieser Technologie abhängig, wobei Hard- wie Software einzuschliessen ist. Damit nicht genug, denn um kulturell wirken zu können, braucht die Kunst auch die entsprechende Gesellschaft, die mit der so eingesetzten Technologie etwas anzufangen weiss. Um also die Antwort auf den Punkt zu bringen: die Arbeit im Netz ist der Weg, der uns irgendwo hinführt, nur nicht zu einem Ziel.

Die jüngere Generation der KunstvermittlerInnen erkennt bereits zunehmend die Tatsache, dass netzbasierte Kunst zum einen sehr vielfältige Ausdrucksformen entwickelt und zum anderen keine bleibenden Formate produzieren kann. Das Zeitlose an dieser Kunst ist die Wirkung auf die je eigene Zeit, die wahre Stärke der Kunst, die viel zu leicht vergessen wird. Was hat der Impressionismus aktuell noch anzubieten, ausser einer formalen Gestik? Was damals gesellschaftlich revolutionär war, wird heute zum nur noch historisch zuordenbaren Relikt. Warum sollte das Netz da aus dem Rahmen fallen? Es ist nur schneller - auch im Verschwinden.

dd: Ihr habt Künstler und Aktivisten der digitalen Medien aus aller Welt befragt. Welchen Eindruck habt ihr vom Stand der Dinge und von der Vernetzung des Phänomens on- und offline?

UH&ZW: Bei der Pressekonferenz zur Ars Electronica 2002 machten wir eine interessante Beobachtung: Gerfried Stocker, der künstlerische Leiter, führte unter anderem statistische Zahlen an, wieviele KünstlerInnen, BesucherInnen usw. das Festival erwarde und machte dann ganz nebenbei die Bemerkung, dass die Website der Ars einen neuen Rekord mit 11 Millionen Hits geschafft hätte. Diese Angabe hätte er sich auch sparen können, denn - wie nicht anders zu erwarten - machte die Anzahl von virtuellen BesucherInnen wenig Eindruck. Die institutionellen wie privaten Geldgeber messen den Erfolg einer Veranstaltung immer noch ausschliesslich an der Anzahl der physischen BesucherInnen, worauf das Festival auch primär ausgerichtet ist. Eine ähnliche Situation schilderten uns Ricardo

Barreto und Paula Perissinotto vom FILE-Festival in Sao Paulo. Ihr Festival wäre technisch wie inhaltlich ausschliesslich im Netz realisierbar, zumal sich auch hier die weitaus grössere Anzahl an BesucherInnen einfindet. Auf die Off-Line Erweiterung vor Ort mit Symposion, Installationen usw. kann aber nicht verzichtet werden, denn die Bedeutung des Festivals hängt stark mit dem lokalen "Netzwerk" zusammen, also der Bevölkerung vor Ort, der Presse, der Politik und der Wirtschaft. Mit anderen Worten: Auch die Veranstalter elektronischer Kunst müssen primär ihre Off-Line Umgebung mit physischen BesucherInnen überzeugen.

Für netzbasierte Kunst ist dieses an sich plausible System natürlich weniger haltbar. Es gibt hier die unterschiedlichsten Versuche, netzadäquate Lösungen zu finden, unabhängig davon, um welche Art von Kunst es sich handelt. Lounges und Präsentationen der KünstlerInnen vor Ort sind im Augenblick beliebt. An den unterschiedlichen Ausstellungsformaten lässt sich aber deutlich ablesen, welche Bedeutung dem jeweiligen Kunstschaffen zugesprochen wird. Wir erinnern uns gut an eine nach einer Netzpräsentation unterschiedlicher Flash-Movies im Rahmen der "net_condition" in Amsterdam 2000 - ebenso heftige wie aufschlussreiche Debatte: Die Veranstalterin eines Filmfestivals verkündete damals freudig, sie hätte vor, nun auch im Rahmen ihres Festivals On-Line Kunst zu zeigen. Auf die Frage, ob sie die On-Line-Kunstschaffenden auch physisch zu dem Festival einladen werde (so wie sie es mit anderen FilmemacherInnen tut), zeigte sie sich völlig irritiert und lehnte mit der Begründung, es sei ohnedies alles im Netz verfügbar, eine persönliche Einladung der Betroffenen ab. Hier haben wir also die Kehrseite der Netzmedaille: Je stärker der On-Line Status betont wird, umso bedeutungsloser werden die Menschen, die dahinter stehen. Sie werden selbst zu virtuellen Figuren einer virtuellen Welt. Die Frage ist, ob diese Entwicklung so sein muss.

dd: Behalten wir die Sache also im Blick und hoffen wir für alle drei: die Netzkunst, ihre AutorInnen und ihr Publikum. Vielen Dank für das Gespräch.