

»THE POLITICS OF TECHNOLOGICAL FANTASY«¹

Mit dem Electronic Café International zurück in die Zukunft

VON JESSICA NITSCHKE

I. IMMER WIEDER ZUKUNFT – WAS DER BEGRIFF DER MEDIENKUNST VERSCHWEIGT

Um 1960 beginnt die ›heroische‹ Gründungsphase dessen, was heute als Medienkunst bezeichnet wird, allerdings noch lange, ohne diesen Begriff zu verwenden [...].²

Die Medienkunst ist und war immer ein Experimentierfeld neuer technischer Möglichkeiten im Kontext ästhetischer Fragestellungen und somit ein Ort künstlerisch-technologischer Innovationen. Zu beobachten ist dies im Rahmen der einschlägigen Medienkunstfestivals, beispielsweise der *ars electronica* (Linz), der *transmediale* (Berlin) oder dem *european media art festival* (Osnabrück). Der Begriff der Medienkunst ist wiederum nur aus seiner medien- wie auch kunstgeschichtlichen Entwicklung heraus verständlich. Denn auf der Grundlage eines weitgefassten Medienbegriffs wäre eigentlich jede Kunstform Medienkunst. Doch ist der Begriff in diesem Fall nicht weit gefasst, sondern impliziert – ohne dies sichtbar zu machen – *neue Medien*. Doch auch diese Einschränkung führt nicht weit genug, denn auch Fotografie und Film waren einmal neue Medien – wo also anfangen?

Ein kleiner Rückblick: In seinem bereits 1936 verfassten Aufsatz *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* hat Walter Benjamin den Film zum Inbegriff des zeitgemäßen und zugleich zukunftsweisenden Kunstwerks erklärt.³ Als der Text 1963 erstmalig in deutscher Sprache erschien, wurde er im links-intellektuellen Klima der Studierenden-Bewegung als »endlich eingetroffene Botschaft der Politisierung der Kunst, sozusagen als kulturrevolutionäre Bombe im Überbau, gefeiert«⁴. An die Stelle des auratischen und mit Kultwert ausgestatteten Originalkunstwerks wollte Benjamin das technisch reproduzierbare treten lassen, das nicht nur einige wenige, sondern potenziell alle Menschen erreichen sollte. Was

1 Das Zitat stammt aus dem Titel eines Beitrags von Philip Glahn und Cary Levine über das *Electronic Café* in Los Angeles (1984), einem Vorläufer des im Folgenden bearbeiteten Projekts aus dem Jahr 1992 (Glahn/Levine: »The Future Is Present«).

2 Daniels: »Was war die Medienkunst?«, S. 61.

3 Benjamin: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*.

4 Lindner: »Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit«, S. 232.

er seinerzeit auf Film (und auch Fotografie)⁵ bezogen hatte, wurde in den 1970er- und 1980er-Jahren wieder aufgegriffen und für die Videokunst in Anschlag gebracht. Denn durch die zunehmend kostengünstigere und leichter handhabbare Videotechnik entstanden wieder neue Möglichkeiten, die Produktionsmittel selbst in Hand zu nehmen und technisch reproduzierbare Kunstwerke zu schaffen – Benjamins bereits Jahrzehnte zuvor angestellten Überlegungen stießen auf fruchtbaren Boden. Bei Ulrike Rosenbach, Videokünstlerin der ersten Stunde, heißt es:

In unseren Köpfen hatte sich Walter Benjamin festgesetzt mit seiner Theorie der Vervielfältigung des Kunstwerks, der Idee, die zuließ, daß nicht nur einige reiche Bürger Kunst besitzen könnten oder einige Sammlungen und Museen. Es war der Gedanke: ›Kunst für alle‹ durch Reproduktion und Serienanfertigung.⁶

Hier zeigt sich einmal mehr die Verschränkung eines politischen Anspruchs – der gewünschten Demokratisierung von Kunst – mit den jeweils verfügbaren Medientechnologien. Zugleich deutet sich eine Entwicklungslinie von Film über Video zu Medienkunst an; diese bildet sich auch in der Geschichte und den Namen der oben genannten Festivals ab. Die *ars electronica* gründete sich bereits 1979 und verfolgt seitdem die Erforschung der Schnittstelle von Kunst, Technologie und Gesellschaft; die *transmediale* wurde 1988 unter dem Namen *Video Film Fest* im Kontext der Berlinale gegründet; das *emaf* ist aus dem 1981 in Leben gerufenen *Experimental Film Workshop* e.V. hervorgegangen, 1988 erfolgte dessen Umbenennung, mit der die Öffnung gegenüber video- und computer- und später internetbasierten Kunstformen einherging.

Die Genese der Festivalnamen zeigt: Bevor die Medienkunst als solche bezeichnet wurde, war sie (unter anderem) Videokunst. Deren Etablierung vollzog sich wiederum auf der Grundlage eines sich im Lauf der 1980er-Jahre verändernden Werkbegriffs, in dem die Reduktion auf Gattungen, Einzelmedien und deren Medienspezifika aufgehoben und auf komplexe Arrangements und Installationen ausgedehnt wurde.⁷ Dieser Entwicklung wurde der Begriff der Medienkunst schließlich eher gerecht, denn er macht deutlich, dass es um die Integration, Adaption und auch Transformation *verschiedener* Medien geht. Dieter Daniels stellt heraus, dass unter dem Begriff die »jeweils einem spezifischen Medium gewidmeten

5 Vgl. dazu ausführlich Nitsche: »Filmkunst« und dies.: Walter Benjamins Gebrauch der Fotografie.

6 Rosenbach: »Video als Medium der Emanzipation«, S. 99. Bemerkenswert ist, dass sowohl für Fotografie, Film als auch Video gilt, dass gerade deren technische Reproduzierbarkeit lange verhinderte, dass sie im traditionellen Kunstbetrieb Fuß fassen konnten, weil diese im Widerspruch zu Logiken und Wertvorstellungen des Kunstmarkts stand. Vgl. dazu auch Daniels: »Bildende Kunst und laufende Bilder«, S. 41.

7 Vgl. Daniels: »Video – Das unspezifische Medium«, S. 35.

Kunstformen Video-, Computer- und Netzkunst inter- und transmedial »wieder-vereinigt«⁸ werden. *Videokunst* kennzeichnet er aus heutiger Perspektive explizit als historisch gewordenen Begriff.⁹ Der Begriff der Medienkunst markiert zugleich jenen Wandel, unter *Neuen Medien* nicht mehr lediglich technische Medien (wie Fotografie, Film und Fernsehen) zu verstehen, sondern auch digitale Medien.

Die Medienkunst saß lange zwischen den Stühlen und entfaltete möglicherweise gerade dadurch eine besondere Produktivität und Innovation: Zum einen produzierte sie ohne unmittelbar zielgerichtete kommerzielle Zweckorientierung, zum anderen war sie absolut technikaffin und kann gerade dadurch als Seismograf zukünftiger Medien dienen. Mit diesen Eigenschaften stand sie einerseits quer zum Wirtschafts- und andererseits auch zum traditionellen Kunstsystem. Diese Position gewährte große Freiheit, beförderte ein radikales Experimentieren auf dem jeweils aktuellen Stand der Technik und erforderte zugleich die Entwicklung neuer Strukturen wie auch Institutionen innerhalb des Kunstkontextes.

In dieser kursorischen Skizze deutet sich bereits an, dass der Begriff der Medienkunst – der inzwischen mitunter selbst als »Dinosaurier der 80er und 90er Jahre«¹⁰ und »künstlich ernährtes Geschöpf«¹¹ verhandelt wird – in Beziehung zum (jeweils) medientechnologisch *Neuen* zu denken ist, was ihm bezüglich der Frage nach einer *zukünftigen Medienästhetik* besondere Bedeutung verleiht.

2. ELECTRONIC CAFÉ INTERNATIONAL ALS WELTWEITES NETZ VOR DEM W(ORLD)W(IDE)W(EB)

Die folgenden Ausführungen widmen sich dem Medienkunstprojekt *Electronic Café International* – kurz *ECI* –, das Anfang der 1990er Jahre den Stand der Technik ausgelotet hat, für das technologiebasierte Interaktion kennzeichnend war und das zugleich an künstlerische Traditionen (Künstlercafé) wie auch konkrete Vorgängerprojekte (*Electronic Café*, Los Angeles 1984; *Café Casino* und *Ponton-Projekt*, Kassel 1987) angeknüpft hat.¹² Am Beispiel dieses Projekts kann gezeigt werden, wie zu

8 Ebd., S. 32.

9 Vgl. ebd., S. 34.

10 Stefan Heidenreich: »Es gibt gar keine Medienkunst!«, in: *Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung*, 27.01.2008, hier zit. nach Daniels: »Was war die Medienkunst?«, S. 57.

11 So Florian Rötzer im Rahmen des Symposiums *Neue Medien in der Kunst. Geschichte – Theorie – Ästhetik* an der Akademie der Bildenden Künste München, 21./22. Januar 2010, hier zit. nach Daniels: »Was war die Medienkunst?«, S. 57.

12 Die folgenden Ausführungen gehen auf meine Forschung im Rahmen des Projekts *Die Medienkunstagentur 235 Media. Ihre Bedeutung hinsichtlich der Produktionsbedingungen, Ökonomisierung und Internationalisierung von Medienkunst* (Projektleitung: Renate Buschmann, Laufzeit: 2015-2018) in der Stiftung *imai* zurück. Dieses widmete sich auf vielfältige Weise der Video- bzw. Medienkunst. Zur Geschichte und den Tätigkeitsfeldern von 235 Media in den 1980er und 1990er Jahren vgl. Buschmann/Nitsche (Hrsg.): *Video Visionen* (zum *ECI* vgl. dort meinen Text »Das Electronic Café International 1992 – »the state of the art of network-art« und Kimura-Myokam: »Netzwerk-Kunst«). Seit Ende der 1990er Jahre

JESSICA NITSCHKE

einer bestimmten Zeit, die zugleich den Medienumbruch vom Analogen zum Digitalen markiert, zukünftige Medien imaginiert wurden.¹³



Abb. 1: Das ECI während der documenta IX in Kassel

Anfang der 1990er Jahre befand sich das Internet noch in seinen Anfängen und ISDN war die vorherrschende, seit 1989 immer weiterreichend ausgebaute Kommunikationstechnologie.¹⁴ Das ECI, das die ISDN-Technologie nutzte, ist ein Beispiel dafür, wie in der retrospektiv so bezeichneten Prä-Internet-Ära netz(werk)basierte Kunst realisiert wurde.

Der Begriff der Netz(werk)kunst wird insbesondere mit digitalen, internetbasierten Kunstformen in Verbindung gebracht. Doch nicht jede internetbasierte Kunst ist Netz(werk)kunst und nicht jede netzwerkbasierte Kunstform benötigt das Internet. Dass sich das Internet im Laufe der 1990er Jahre zum idealen Medium der

hat sich der Schwerpunkt von 235 Media verschoben und das Unternehmen bietet über den Bereich der Kunst hinaus medientechnisch komplexe Ausstellungsgestaltungen und die Entwicklung medialer Räume, interaktive Installationen und Interface-Lösungen an (vgl. <https://235media.de>, Geschäftsführung damals wie heute: Axel Wirths und Ulrich Leistner). Das seit Anfang der 1980er Jahre aufgebaute Video- und Medienkunstarchiv von 235 Media wurde in die Stiftung imai überführt und so für die Forschung zugänglich gemacht.

¹³ Zur Auseinandersetzung mit der Frage, wie zukünftige Medien imaginiert werden, vgl. ausführlich Ernst/Schröter: *Zukünftige Medien*; über das Projekt *Piazza virtuale*, das ebenso wie das ECI im Rahmen der *documenta 9* realisiert wurde, heißt es dort: »Allen Beteiligten war klar, dass man im Begriff war, einen Medienumbruch in Echtzeit zu erleben.« Ebd., S. 26. Zu *Piazza virtuale* vgl. auch die umfassenden Informationen auf der Website des DFG-Forschungsprojekts *Van Gogh TV. Erschließung, Multimedia-Dokumentation und Analyse ihres Nachlasses* (Team: Tilman Baumgärtel, Christoph Ernst, Anja Stöffler, Jens Schröter, Julian Weinert): <http://vangoghtv.hs-mainz.de/>.

¹⁴ Die Abkürzung steht für *Integrated Service Digital Network* oder in der deutschen Version für *Integriertes Sprach- und Datennetz*. Integriert bedeutet hier, dass verschiedene Dienste gleichzeitig übertragen werden können. Heute gehört die ISDN-Technologie auch im Bereich der Telefonie, wo sie noch lange verwendet wurde, überwiegend der Vergangenheit an.

Vernetzung entwickelt hat, kann in den Hintergrund treten lassen, dass *das Netz* nicht der einzige Ort für Netz(werk)kunst ist – denn die Idee, weltweite Netzwerke zu schaffen bzw. zu nutzen und auch für die Kunst produktiv zu machen, existierte bereits lange zuvor. Die japanische Medienkunst-Kuratorin Hiroko Kimura-Myokam schreibt dazu:

Wenn wir Netzkunst als etwas ansehen, das durch die Telekommunikationstechnologie geschaffen wurde, durch ein System also, das den Zweck des Informationsaustauschs hatte, können wir den Ursprung der Netzkunst zurückverfolgen bis zur Mail Art in den 1960er-Jahren oder zu Projekten, die Fax und Telefon seit dieser Zeit verwendeten.¹⁵

Das ISDN-basierte *ECl* lässt sich mit ihr auch beschreiben als Experiment »in der ›Morgendämmerung‹ der internetbasierten Netzkunst [...], die dann Mitte der 1990er-Jahre populär wurde.«¹⁶

3. MOBIL, TEMPORÄR, VERNETZT UND (NICHT NUR) VIRTUELL: DAS KÜNSTLER:INNEN-CAFÉ DER 1990ER JAHRE

Die Nutzer ›lungern im elektronischen Raum herum‹, so wie es die Dadaisten und Surrealisten in den Pariser Cafés der zwanziger Jahre taten.¹⁷

Abbildung I zeigt das *ECl* an seinem ersten Aktionsort in Kassel, in unmittelbarer Nähe zu der barocken Orangerie in der Karlsau, wo es 1992 für die gesamten 100 Tage der *documenta* installiert war. Die Beteiligten am Projekt waren Axel Wirths (künstlerische Leitung/Organisation), Ulrich Leistner (Technik), Sabine Voggenreiter (künstlerische Leitung/Management), Detlev Meyer Voggenreiter (künstlerische Leitung/Design/Architektur), Reinhard Müller (Design/Architektur) und Uwe Wagner (Design/Architektur). Kooperationspartner waren unter anderem Keigo Yamamoto (Fukui/Nagoya, Japan), Jeffrey Shaw (Karlsruhe), Manfred Eisenbeis (Köln), Don Foresta (Paris), Kit Galloway und Sherrie Rabinowitz (beide: Santa Monica, USA).

Das im Konzeptpapier formulierte Anliegen war, zur *documenta IX* einen »meeting point« zu schaffen, »der mit einem entsprechenden Aktionsprogramm unterhaltsam und interaktiv einen angemessenen Rahmen entfaltet. [...] Das Aktionsprogramm soll sich dabei auch mit Grenzbereichen der Kunst, wie Fotografie, den neuen Medien, Design, Musik und ihren darstellenden Formen wie Performance beschäftigen.«¹⁸ Darüber hinaus sollte das Programm Radio,

¹⁵ Kimura-Myokam: »Netzwerk-Kunst«, S. 197.

¹⁶ Ebd., S. 195.

¹⁷ Youngblood: »Der virtuelle Raum«, S. 13.

¹⁸ Konzeptpapier zum *Casino Container/ECl*, S. 3.

JESSICA NITSCHKE

Installationen, eine Aktionszeitung, Konzerte, Theaterveranstaltungen, Lesungen, Diskussionen, Talkshows, Tagungen und Ausstellungen beinhalten.

Für die Gestaltung des Ortes, der hier entstehen sollte, orientierte man sich nicht an dem für die Kunst traditionellen Ort des Museums, sondern an der Tradition der Künstler:innencafés. Es ging darum, einen Raum zu schaffen, in dem man sich gerne aufhielt, in dem auch gegessen und getrunken werden konnte,¹⁹ in dem Veranstaltungen unterschiedlicher Art stattfinden sollten und in dem man kommunizieren und sich vernetzen konnte. Der Unterschied zum traditionellen Café bestand darin, dass diese Vernetzung nicht nur unter den körperlich Anwesenden stattfinden konnte, sondern dass virtuelle Kommunikationsmöglichkeiten geschaffen werden sollten. Dies bedeutete bereits Anfang der 1990er-Jahre eine weltweite Vernetzungsmöglichkeit und bildete (unter anderen technischen Voraussetzungen) einen Anfang von dem, was später als weltweites Netz(werk) genau diesen Namen erhalten sollte: World Wide Web. Im Konzeptpapier liest sich dieses Anliegen so:

Da sich schon immer Kunst und Leben im Café verbunden haben, ist die Idee, einen mobilen und medial vernetzten Café-Container mitten in das documenta-Geschehen zu stellen und über ein offenes Aktionskonzept die Kunst zu einem interaktiven Prozeß zu gestalten.²⁰

Das *ECl* sollte als »permanent eingerichtetes multimediales Café« installiert werden, in dem die Kommunikation »ihre Erweiterung durch interaktive Kommunikation über eine Vernetzung mit anderen *ECl* in aller Welt« findet.²¹ Konkret sollte sich dies wie folgt gestalten und wurde auch so realisiert:

Ausgestattet mit allen Möglichkeiten der modernen Informationsvermittlung wie Videokamera, Videostillkamera, digitaler Tonaufnahme, Bildbearbeitungscomputer, Scanner etc., kann das *ECl* unter Anleitung eines künstlerischen Operators von jedermann genutzt werden. Hierbei können Botschaften, Texte, Bilder, Musik, Unterhaltungen nicht nur ausgetauscht, sondern auch zusammen entwickelt und präsentiert werden. [...] Durch die revolutionierenden neuen Möglichkeiten der Kommunikationstechnologie, insbesondere die weltweite Einführung des ISDN-Telefonnetzes, ist eine direkte Verbindung, vom meeting point aus, zu fast jedem beliebigen Ort auf dem Globus möglich.²²

Bemerkenswert ist, dass der Ausstellungsraum bzw. dessen individuelle Architektur eigens für dieses Projekt konzipiert wurde bzw. elementarer Bestandteil des

¹⁹ »Künstler kochen im Casino Container. Die Container/Gastronomie ist kontinuierlicher Programmpunkt. 10-15 Künstler kreieren zu bestimmten Themen Menues.« Ebd., S. 9.

²⁰ Ebd., S. 3 und 9.

²¹ Ebd., S. 7.

²² Ebd.

Projekts war. Der Container war ausklappbar und bot innen eine Gesamtnutzfläche von 135 qm; darüber hinaus konnte der Außenbereich genutzt werden (vgl. Abb. 1).²³

Die architektonische Konstruktion des *ECI* hatte einen Vorläufer auf der vorangegangenen *documenta*: das *Café Casino*. Realisiert worden war dies durch die Gruppe Pentagon, die im September 1985 von Wolfgang Laubersheimer, Reinhard Müller, Ralph Sommer, Detlef Meyer Voggenreiter und Gerd Arens gegründet worden war. Mit ihrer Ausrichtung stand Pentagon im Kontext des Neuen Deutschen Designs, einer antifunktionalistischen Designbewegung, die in den 1980er-Jahren in Deutschland entstanden war. Es ging darum, ein alternatives Designverständnis zu entwickeln, das sich sowohl in neuen Formen als auch in der Verwendung anderer Materialien niederschlug.

Die Gruppe Pentagon hatte den Café-Gedanken, der später für das *Electronic Café International* elementar war, im Kontext der *documenta 8* in seinem Projekt *Casino* umgesetzt – einem Künstlercafé, das »in einer heruntergekommenen Provinzdisko im Zentrum von Kassel«²⁴ temporär installiert wurde.

Mit dem späteren Projekt hatte das *Café Casino* bereits gemeinsam, dass auch hier die damaligen technischen Möglichkeiten der Vernetzung genutzt wurden:

Der Café-Besucher sieht sich als Anwender alsbald in verschiedene technologische Projekte verstrickt, die ihn die Reminiszenzen des Materials vergessen lassen und ein anderes, künstliches und zukünftiges Café entwerfen: Datenbanken sind mit Übersee verbunden und geben Auskunft über alle herbeigewünschten Besucher des Cafés, nämlich all jene Künstler, die je an einer *documenta* teilgenommen haben.²⁵

Nach dem *Café Casino*-Projekt erhielt Pentagon weitere Anfragen, bei Kunst- und Kulturveranstaltungen mobile Cafés zu installieren. Dies war der Ausgangspunkt dafür, ein Café im Container zu planen, das als Ganzes mobil und variabel einsetzbar sein sollte. So entstand für die *documenta IX* das *ECI* bzw. der *Casino Container*²⁶ – »ein doppelter Seecontainer, in dem alle für ein Café erforderlichen Funktionen berücksichtigt und baulich installiert sind, und der von einer auffaltbaren Peripherie umgeben ist«²⁷. Mit Design und Architektur selbst gestaltend in den öffentlichen

23 Vgl. ebd., S. 6.

24 Voggenreiter: »Fünf Jahre Gruppe Pentagon«, S. 17. Es handelte sich dabei um die Kasseler Diskothek *New York*.

25 Voggenreiter: »Zur Eröffnung des Cafés *Casino*«, S. 117. Wie diese Ausstattung konkret aussah und auf wen sie zurückgeht, bleibt der weiteren Forschung vorbehalten – naheliegender ist, dass eine Verbindung zu *Minus Delta t* und dem *Ponton* Projekt bestand. Im Archiv der Stiftung *imai* findet sich eine Dokumentation der Abschluss- und zugleich Ab-rissperformance des *Cafés Casino* durch Pentagon.

26 Für das Projekt wurde sowohl die Bezeichnung *Casino Container* als auch *Electronic Café International* verwendet.

27 Voggenreiter: »Fünf Jahre Gruppe Pentagon«, S. 21.

Raum einzugreifen und diese Architektur zugleich so mobil zu entwerfen, dass sie in ganz unterschiedlichen Umgebungen errichtet werden kann, unterscheidet das *ECl* von dem *Café Casino*-Projekt.

Es gibt im Rahmen der *documenta 8* einen weiteren wichtigen Vorläufer, in dem sich zentrale Ideen, Technologien und auch die mobile Architektur des *ECl* vorformuliert finden: das *Ponton* Projekt.²⁸ Dieses wurde erstmalig 1986 im Rahmen der *ars electronica* in Linz durch das Künstlerkollektiv *Minus Delta t* realisiert, dessen Gründung durch Karel Dudesek, Chrislo Haas und Mike Hentz bereits in das Jahr 1978 fällt. Die Gruppe stellt mindestens in zweierlei Hinsicht ein künstlerisches Avantgarde-Kollektiv dar: zum einen in Bezug auf (extreme) Performance, zum anderen in Bezug auf die künstlerische/experimentelle Arbeit mit elektronischen Medien.²⁹ Die Fernsehprojekte von *Ponton* wurden unter dem Namen *Van Gogh TV* durchgeführt.

Das Radio- und Fernsehprojekt *Ponton* in Linz bestand neben *Minus Delta t* aus dem in Lyon ansässigen Künstlerkollektiv *Friigo* wie auch der dortigen Musik-Performance-Gruppe *Code Public* und *Radio Bellevue*.³⁰ Das Linzer Projekt bestand aus einer am Donauufer installierten *Containercity* wie auch einem Fahrzeug als mobile Einheit. Die technische Ausstattung implizierte Mischpulte, Schnittplätze, Abspielgeräte, Projektoren, Monitore, Computer u.v.m., womit eigene Radiosendungen und TV-Programme realisiert worden sind.³¹

1987 erweiterte sich nicht nur der Name, sondern auch die Besetzung: Das *Ponton european mobile art project* versammelte nun Mike Hentz, Benjamin Heidersberger und Karel Dudesek von *Minus Delta t*, Gerard Couty von *Friigo* und Axel Wirths von *235 Media*.³² In dieser Konstellation nahm man mit einem imposanten Großraum-Gelenkbus, versehen mit der Aufschrift *Ponton*, an der *documenta 8* in Kassel teil.³³ Eine Werbepostkarte für das *Ponton* Projekt, die 1987 in der

28 Das Projekt variierte über die Jahre sowohl seine Namen als auch seine Besetzung, weitere Bezeichnungen waren z. B. *Ponton mobile media art project*, *Ponton Media Art* und *Ponton European Media Art Lab*. Ich verwende der Einfachheit halber den Namen *Ponton* Projekt. Den personellen Kern des Projekts bildeten Benjamin Heidersberger, Mike Hentz und Karel Dudesek. Für eine ausführliche Darstellung der Projekte und deren Bezeichnungen und Protagonisten vgl. die Website des DFG-Forschungsprojekts zu *Van Gogh TV*: https://vangoghtv.hs-mainz.de/?page_id=85112, 27.08.2021.

29 Zu *Minus Delta t* vgl. auch: *Minus Delta t: Das Bangkok-Projekt*; Vogel: »Interview mit *Minus Delta t* in Lenins Arbeitszimmer (1. Mai 1989)«; Hentz (Hrsg.): *Works 4*; Nitsche: »Punk – Performance – Kunst. Documenta 7 und 8 als Symptom und Schauplatz«.

30 Vgl. *Minus Delta t: »Das Projekt«*, S. 9.

31 Vgl. ebd., S. 10.

32 Vgl. *PONTON. European mobile art project. EMAF 1988* (letzte Aktualisierung der Website: 12. August 1996) http://2016.emaf.de/emaf.de/_emaf/www.emaf.de/1988/ponton.html, 14.05.2021.

33 Auch zwischen dem dortigen *Café Casino* in der ehemaligen Diskothek *New York* und *Minus Delta t* bestand eine enge Verbindung. Denn die Gruppe gestaltete unter dem Titel *La Fête Permanente* das dortige Abendprogramm mit und war damit zugleich Teil des von Elisabeth Jappe kuratierten Performance-Programms (*Elisabeth Jappe: documenta 8 live*

Zeitschrift *mediamatic* publiziert wurde, informiert über Maße und Inventar des Großraumbusses: »120m³ Meter Multi Media, 22m Bus-Skulptur, Computer Data Bank, Produktionsraum, Video-Editing, Slow Scan, Transmitter, Video-Archiv, High Beam, Computer Graphik, Video-Print, Infothek, Satellitenempfang, Bar.«³⁴ Die dortigen Computer boten bereits die Möglichkeit an, die seit 1985 existierende Mailbox The WELL in San Francisco zu nutzen. Nach der *documenta 8* gastierte die Gruppe mit dem *Ponton* Medienbus 1988 auf dem *EMAF* (*European Media art festival*) in Osnabrück wie auch der *Videonale 3* in Bonn.³⁵

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass das *Ponton* Projekt einen ideellen Ausgangspunkt für jene beiden Großprojekte der *documenta IX* darstellte, die mit elektronischen Medien und virtuellen Netzwerken das Kunstfeld bespielten: zum einen die *Piazza Virtuale* von dem aus *Minus Delta t* hervorgegangenen *Van Gogh TV*, zum anderen das *ECl* von *235 Media* und *Pentagon*.³⁶

4. NOCH WEITER ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT: DAS *ELECTRONIC CAFÉ* IN LOS ANGELES 1984

Anfang der 1990er Jahre repräsentierte das *ECl*-Projekt den »state of the art of networkart«³⁷. Doch die Ausführungen über das *Ponton*-Projekt haben gezeigt, dass die ihm zugrundeliegende Idee nicht vollständig neu war – das gleiche gilt für den Namen. Im Folgenden möchte ich auf jenen noch früheren Vorläufer eingehen, der (fast) den gleichen Namen trug: das von Kit Galloway und Sherrie Rabinowitz bereits 1984 in Los Angeles realisierte *Electronic Café*.³⁸

Es handelte sich bei der früheren kalifornischen Version um ein multimediales Echtzeit-Computer-/Videonetzwerk, das für die Dauer von sieben Wochen während der Olympischen Sommerspiele in fünf Schnellimbiss-Restaurants wie auch im Museum of Contemporary Art in Los Angeles installiert wurde. Ausgewählt wurden Stadtteile mit ganz unterschiedlicher Bevölkerungsstruktur, um einen Austausch zwischen diesen herzustellen und um einen Eindruck von der kulturellen Vielfalt der Stadt und der Spiele erhalten zu können.

– Performance, Aktion, Ritual. *235 Media* 1987, damals im Vertriebsprogramm für Videokunst auf VHS v. *235 Media*, heute im Archiv der Stiftung imai).

34 Vgl. *Ponton* Postcard (mit der Bildunterschrift *Minus Delta t + 235 join forces at Documenta 8*). In: *Mediamatic*, Jg. 2, Nr. 1, 1987, S. 37.

35 Vgl. Malsch: »Das Dilemma der Großfamilie - 3.Videonale Bonn«, S. 161.

36 Für zahlreiche ergänzende Hinweise zu *Minus Delta t* und dem *Ponton* Projekt danke ich Tilman Baumgärtel.

37 Wirths: »Artistic Electronic Networking«, S. 172.

38 Das Projekt wurde mit Mitteln des Los Angeles Museum of Contemporary Art gefördert und fand im Rahmen des *Olympic Arts Festival* statt. Es ist ausführlich dokumentiert in <http://www.ecafe.com/museum/hilites/1984.html>, 15.01.2021. Verwiesen sei dazu auch auf Glahn/Levine: »The Future Is Present« wie auch die Forschungsergebnisse von Besser: »InterPARES 2 and the Electronic Café International« und ders.: »Final Report: Electronic Café International«.

Wer die Restaurants bzw. das Museum besuchte, konnte dort »mit Hilfe der Video/Computer/Robotikhardware Zeichnungen, Fotos, Gedichte oder Nachrichten austauschen«³⁹. Als Ort für die *Electronic Cafés* Schnellrestaurants auszuwählen, war ein wichtiger Teil des Projekts, wovon man sich versprach, Personen zu erreichen, die sich möglicherweise niemals in einem Museum einfinden würden. Hier zeigt sich ein für die Arbeiten von Galloway und Rabinowitz typisches Element: Sie waren nicht an »Telekommunikationsprojekten als elitären und exklusiven ›Kunst-events‹ interessiert, sondern beton[t]en das soziopolitische Engagement ihrer Projekte«.⁴⁰

Ein weiterer Aspekt war, die Idee des Cafés für den elektronischen Raum zu aktualisieren bzw. zu etablieren, der ebenso als Ort des kulturellen Austauschs gedacht wurde. Youngblood beschreibt das *Electronic Café* als ein »hybrides, multimediales Telekommunikationssystem«.⁴¹ Galloway und Rabinowitz haben die weltumspannende Wirkung ihrer Idee weiter mitverfolgt, und sie standen mit dem späteren *ECI*-Team aus Deutschland in Kontakt, was auch auf der genannten Homepage dokumentiert ist: »MOBILE-ECI: Launched at Documenta IX, Kassel, Germany, (June 13 – Sept. 20) 100 DAYS of interactive and public participatory telecommunications events. (Yes, we were there to[o].)«.⁴²

Dass Galloway und Rabinowitz bereits zuvor Projekte realisiert hatten, die wiederum als Vorläufer⁴³ des *ECI* angesehen werden können, sei nur am Rande angemerkt: Mit ihrem »Satellite Arts Project«, bei dem zwei Gruppen von Tänzern an verschiedenen Orten miteinander interagierten«⁴⁴, waren sie bereits auf der *documenta 6* (1977) vertreten, 1980 realisierten sie ein weiteres Satellitenprojekt mit dem Titel *Hole in Space*. Hier wurde für die Dauer von drei Tagen eine Satellitenverbindung zwischen Los Angeles und New York City hergestellt, die interaktiv angelegt war. Durch diese öffentliche *Kommunikations-Skulptur* konnten Passanten visuell und akustisch Kontakt mit Menschen auf der jeweils anderen Seite des Kontinents aufnehmen. Die Dramaturgie der drei Tage schildern Galloway und Rabinowitz wie folgt:

Es gab den Abend der Entdeckung, gefolgt von dem Abend der mündlich verabredeten Treffen, gefolgt schließlich am dritten Abend von einem Massenandrang und einer transkontinentalen Begegnung mit

39 <http://www.medienkunstnetz.de/werke/electronic-cafe-project/>, 15.01.2021 (dort zit. nach InfoWorld, September 10, 1984).

40 Arns: »Interaktion, Partizipation, Vernetzung. Kunst und Telekommunikation«, o.S.

41 Youngblood: »Der virtuelle Raum«, S. 12.

42 <http://www.e cafe.com/1992.html>, 15.01.2021.

43 Auf ihrer Homepage stellen Galloway und Rabinowitz eine kleine »Early History of Electronic Café« vor, vgl. <http://www.e cafe.com/museum/vintageeci/vintageeci.html>, 15.01.2021.

44 Arns: »Interaktion, Partizipation, Vernetzung. Kunst und Telekommunikation«, o.S.

Geliebten und Familienmitgliedern, die sich zum Teil schon zwanzig Jahre nicht mehr gesehen hatten.⁴⁵

In einer durch COVID-19 geprägten Zeit, in der Videokonferenzen so selbstverständlich geworden sind wie nie zuvor, lässt sich die spektakuläre Dimension von Projekten wie *Hole in Space* nur noch erahnen. In größerem Umfang entstanden künstlerische Konzepte technologischer Interaktivität erst in den 1990er-Jahren, wie auch das im Folgenden vorgestellte *ECl* des Kölner Teams, das in der Planungsphase in Kontakt mit Galloway und Rabinowitz stand. Auch wurden die beiden in einer von Axel Wirths und Meyer Voggenreiter moderierten Videotelefonkonferenz während der *documenta* zugeschaltet.⁴⁶ In seiner 1990er-Jahre-Version wurde das *ECl* signifikant erweitert und verändert. Um die Differenz zu ihrem kalifornischen Vorläufer deutlich zu machen, wurde für die europäische Realisierung auch die Bezeichnung *Mobile Electronic Café International (Mobile ECl)* gewählt.



Abb. 2: Videotelefonie im *ECl* (Kassel)

5. DAS *ECl* UND SEINE PROJEKTE IN KASSEL, KÖLN UND VENEDIG

Im Folgenden geht es um die konkreten Realisierungen des *ECl* an seinen verschiedenen Standorten. Mit dem *Casino Container* wurde jeweils dieselbe mobile Architektur installiert, darin haben jedoch jeweils unterschiedliche Einzelprojekte stattgefunden. Die Projektbeschreibung, die sich heute auf der Homepage von *235 Media* wie auch der Plattform *medienkunstnetz.de* findet, fasst die Realisierung(en) des *ECl* wie folgt zusammen:

⁴⁵ Zit. nach <http://www.medienkunstnetz.de/werke/hole-in-space/>, 15.01.2021.

⁴⁶ Diese Videotelefonkonferenz fand am 21. Juni 1992 im *ECl* in Kassel statt (vgl. dazu die filmische Dokumentation im Archiv der Stiftung *imai*).

In rund 60 Einzelprojekten erforschten, diskutierten und kritisierten Künstler, Designer, Musiker, Architekten, Schriftsteller und Kritiker die veränderten Möglichkeiten von Technik und Produktion. Ihr Atelier auf Zeit war das *Electronic Café International* in der oberen Etage des Containers mit Anschlüssen an verschiedene Netzwerke und Arbeitszusammenhänge (direkte ISDN-Verbindungen, Internet, Bildtelefon, Audiokonferenzen etc.), die sie als »artists in residence« nutzen konnten. Die Einseitigkeit der sendergesteuerten Kommunikation sollte ebenso durchbrochen werden wie die Beliebtheit eines offenen Kanals, in dem sich alle Äußerungen gegenseitig auslöschen. *Casino Container* entwickelte für die mediengesellschaftliche Gegenwart das Konzept eines mobilen öffentlichen Raumes, der dort eingesetzt werden kann, wo er gebraucht wird. Er kombiniert das traditionelle Café und die mediale Workstation zu einer zeitgemäßen Form des Palavers, die das öffentliche Leben vor Ort mit den Netzwerken des globalen Dorfes verbindet. Für eine gewisse Zeit wird ein Ort besetzt, aktiviert und verändert. Dann geht die Reise weiter.⁴⁷

Marshall McLuhans Prognose, die Welt werde durch die elektronische Vernetzung zu einem »Global Village«, findet in dieser Projektbeschreibung ihren Niederschlag.⁴⁸ Bazon Brock beschreibt die Bedeutung von McLuhan (und Walter Benjamin) für die Videoszene wie folgt:

Also: als wir [...] zum ersten Mal die Chance erhielten, das neue Medium [Video, Anm. d. Verf.] auszuprobieren, hieß unser Großvater Benjamin. Dessen Sohn McLuhan hatte mit uns etwas Großes vor: Welteroberung im heimischen Sessel. Der zeitgemäße Imperator blies sich global auf, Extension der Haut, der Hände und Füße, der Augen und Ohren [...].⁴⁹

Bemerkenswert ist, dass das *globale Dorf* im *Electronic Café International* wiederum zu einem öffentlichen Ort wurde, der nicht nur virtuell existierte (und auch nicht nur im *heimischen Sessel*). Hier findet jenes Zusammenspiel der Gegensätze *Hypermedialität* und *Unmittelbarkeit* statt, das Schröter und Ernst als kennzeichnend für die Zeit um 1990 herausstellen und auch für das im Rahmen der gleichen *documenta* realisierte Projekt *Piazza virtuale* in Anschlag bringen.⁵⁰ Der städtische Platz (*Piazza*) wie auch das Café sind ganz traditionelle öffentliche Ereignisorte für Kommunikation, die auch ohne jegliche Medientechnologie auskommen. In den Projekten

47 <http://235media.de/235cms/1992/02/mobile-electronic-cafe/>;
<http://www.medienkunstnetz.de/werke/electronic-cafe/>, 15.01.2021.

48 Vgl. McLuhan: Die Gutenberg-Galaxis und ders.: The Global Village.

49 Brock: Eine Zukunft dem Video? Fragt die alten Männer!, S. 126.

50 Vgl. Ernst/Schröter: Zukünftige Medien, S. 24-30.

Piazza virtuale und *Electronic Café International* werden sie sowohl als konkreter Ort der Zusammenkunft im Rahmen der *documenta*, als auch als virtueller Raum für Interaktion installiert. *Piazza virtuale* wie auch das *ECl* lassen den Wunsch nach technologisch/sozialer Interaktion sichtbar werden. Inwiefern dies nahelegt, sie aus heutiger Perspektive als Teil der Vorgeschichte der *Social Media* zu betrachten, bleibt weiter zu diskutieren.⁵¹

Die Reise des *ECl* führte von Kassel im folgenden Sommer zunächst zur 45. Biennale nach Venedig (13.06.–10.10.1993). Deren Leiter Achille Bonito Oliva hatte auf Grundlage der These, dass sich die zeitgenössische Kunst nicht nur durch ihre Geschichtlichkeit und Tradition, sondern insbesondere auch durch Bewegung auszeichne, »die Losung des ›Nomadism‹ ausgegeben« und zu einem »friedlichen Nomadentum« aufgerufen.⁵² Diesem Konzept wurde das *ECl* mit seiner mobilen Architektur zunächst absolut gerecht. Dennoch scheiterte die erfolgreiche Ausstellungsbeteiligung daran, dass es – als *Café* – von der Stadt als Konkurrenz zur heimischen Gastronomie (miss)interpretiert wurde. Das friedliche Nomadentum stieß hier an seine Grenzen und die Folge war, dass das *ECl* nicht für den gesamten Zeitraum der Biennale installiert bleiben konnte. Das Team erhielt jedoch die Einladung, es noch im gleichen Sommer im neu entstehenden Kölner *MediaPark*⁵³ aufzubauen.

Die an den drei Standorten realisierten Projekte wiesen strukturelle Ähnlichkeiten auf, was sich unter anderem daran zeigt, dass in deren Titeln die zwei Begriffe *interaktiv* und *tele* dominierten: Es gab *Interaktive Bildbearbeitung*, *Interaktive Soundperformance- und -installation*, ein *Interaktives Literatur-Projekt* sowie *Tele-Diskurs*, *Tele-Flirt*, *Tele-Roboting*, *Tele-Sightseeing* und *Tele-Talk*. Die beteiligten Städte waren: Deutschland (Köln und Kassel), Italien (Venedig), Dänemark (Aarhus), Schweden (Stockholm), Kanada (Toronto), Japan (Tokio und Fukui), Finnland (Helsinki), Frankreich (Paris), USA (Santa Monica und Los Angeles).

An einigen wenigen Beispielen möchte ich veranschaulichen, was sich in den *ECl*s abgespielt hat und so einen zumindest kleinen Einblick geben, wie technisch basierte, interaktive Netz(werk)kunst vor dem Internet praktiziert wurde.

51 Diese These wird bezogen auf *Piazza virtuale* im Rahmen des DFG-Forschungsprojekts über *Van Gogh TV* diskutiert. Vgl. ebd., S. 75.

52 »Nachrichtenforum: Biennalen«, S. 412.

53 Der *MediaPark* war Teil eines 1986 gestarteten Stadtentwicklungsprojekts (abgeschlossen 2003). Vgl. <http://www.mediapark.de/index.php?id=150>, 14.01.2021.



Abb. 3: Tele-Sightseeing (Venedig/Stockholm).

Abb. 4: Interaktives Konzert – Mia Zabelka: *The Virtual Violin* (Köln/Aarhus).

Im Rahmen der Biennale in Venedig wurde ein *Tele-Sightseeing* durch Stockholm angeboten (vgl. Abb. 3). Dies funktionierte so, dass ein mit Kamera ausgestattetes Auto durch die Stadt fuhr und die darin befindliche Person über die jeweils passierten Orte berichtete. Diese Fahrten wurden auf Leinwand und Bildschirme ins *ECl* in Venedig übertragen, von wo aus Anweisungen gegeben werden konnten, wo das Auto hinfahren soll. Zugleich wurde die Strecke mit einem Stift auf einem Stadtplan mitverfolgt. Eine Person aus einem Studio in Schweden gab wiederum Hinweise, welche Route sinnvoll sei, und lieferte weiterführende Informationen zur Stadtgeschichte. Mit Blick auf das Konzeptpapier, das in Vorbereitung des *ECl* für die *documenta IX* entstanden ist, ist dieses Projekt den *Tele-Roboter-Spielen* zuzuordnen, die beinhalteten, dass Spielzeugroboter oder auch Autos von einem anderen *ECl* aus gesteuert werden konnten.⁵⁴ Ein weiteres Projekt aus dem Bereich des *Tele-Roboting* wurde von Graham Smith im Rahmen des *McLuhan Program* in Toronto geleitet. Es handelt sich um eine Modell-Ausstellung mit dem Titel *Le Salon des Refusés*. Mithilfe eines Roboters, der mit einer Kamera ausgestattet war, konnte diese Ausstellung vom *ECl* in Venedig aus besichtigt werden. Während der Roboter die Ausstellung abfuhr, erläuterten die zehn beteiligten Künstler:innen ihre Projekte, die Rezipient*innen konnten von Venedig aus Fragen dazu stellen.

Auch *Klanginstallationen* und *interaktive Konzerte* waren Teil der *ECl*s. Am 17. August 1993 fand im *ECl* in Köln das interaktive Konzert mit Mia Zabelka (vor Ort) und Mik Aidt, FRIW und Lars Mondrup im *ECl* in Aarhus statt (vgl. Abb. 4). Es ist den im Konzeptpapier für die *documenta* bereits angekündigten Cyberspace-Konzerten zuzurechnen: »Die Musiker musizieren im Cyberspace – geographisch losgelöst, ungebunden. [...] Bei gleichzeitigem Einsatz von Bildtelefonen kann man die Band auf dem Bildschirm vereinen.«⁵⁵ Die Geige der Künstlerin war dabei nicht das klassische Instrument, das die Zuschauer:innen zu sehen glaubten. Denn Zabelkas

⁵⁴ Vgl. Konzeptpapier zum *Casino Container/ECl*, S. 21.

⁵⁵ Ebd., S. 13.

virtuelle Violine wurde mit einem Datenhandschuh und Körperinterfaces gespielt, die Körperbewegung in Klang übersetzen. Neben ihrer Geige spielte Zabelka auf einem Synthesizer, der wiederum an eine Kamera und einen Computer angeschlossen war. Zur gleichen Zeit wurde im *ECl*-Studio in Aarhus Keyboard und Klarinette gespielt, hier jedoch nicht vor Publikum. Die Tonsignale wurden an den jeweils anderen Ort übermittelt, sodass die Musizierenden jeweils aufeinander eingehen konnten.

Die folgende Tabelle gewährt einen Überblick über diejenigen Projekte, die filmisch dokumentiert wurden und sich im Archiv der Stiftung *imai* befinden.⁵⁶

Art des Projekts	Projekt	Orte
Tele-Roboting	<i>Tele-controlled Music-Roboter – Hybrid Band</i>	Köln/Aarhus
	Graham Smith: <i>Toronto Cyber City</i>	Venedig/Toronto
	Horst Hörtner/Gerfried Stocker: <i>Winke-Winke-Roboter</i>	Köln
Cyberspace-Konzerte/Interaktive Konzerte/Soundperformances	<i>Interaktives Konzert: Mia Zabelka: The Virtual Violin/Mik Aidt, FRIW und Lars Mondrup</i>	Köln/Aarhus
	<i>Soundperformance/Konzert: Mia Zabelka (Gesang/Violine)/Frank Schulte (Electronics)</i>	Köln
	<i>Interaktives Konzert: Roberto Paci Dalò und Christophe Charles</i>	Venedig/Tokio
	<i>Soundperformance: Frank Schulte (Soundproduktion mit allen möglichen Geräten, Abendaktion im ECl)</i>	Köln
	<i>Telefonkonzert/Soundperformance: Axel Otto (Soundproduktion mit verschiedenen Gegenständen)</i>	Köln/Fukui
	<i>Konzert: Violent Music for Restaurants mit Jon Rose (Violine), Anna Homler (Vocals) und Frank Schulte (Electronics)</i>	Köln (Eröffnungskonzert)
	<i>Konzert: King Gong mit Manos Tsangaris & Reiner Winterschladen (Konzert mit Trompete, Schlagzeug, Sprechgesang)</i>	Köln

⁵⁶ Das dort bewahrte Filmmaterial ist unterschiedlich umfassend aufbereitet worden. So gibt es sowohl ausgearbeitete Dokumentationen als auch Tapes, die ausschließlich unbearbeitete Mitschnitte einzelner Projekte enthalten.

	<i>Konzert: Rapping Tracy G. about salon and ECI</i>	Kassel
Klanginstallationen	Andres Bosshard: <i>Telefonia</i>	Venedig/Köln
	Keigo Yamamoto: <i>Hurin</i> (japanisches Windspiel)	Venedig/Fukui
Interaktive Bildbearbeitung	<i>The Creation of Man – Michelangelo</i>	Köln/Aarhus
Interaktive Literatur-Projekte	<i>The Text ... that exploded ...</i> (mit Ralf Löhnhardt)	Köln/Aarhus/Helsinki/Paris/Los Angeles
	Text-Sound-Performance mit Ralf Löhnhardt und Fried Dähn	Kassel
	Salon-Spaziergang zum Schlößchen Schönfeld mit Lesungen. Impresario: Ralf Löhnhardt, Co-Poet: Rolf Persch	Kassel
	Olli Gold verliert im Rahmen der <i>Lovesymbol-collection</i> Liebesgedichte	Köln
Audiovisuelle Ferngespräche	<i>Tele-Talk – Kids News</i>	Köln/Aarhus
	<i>Tele-Diskurs – Satelite Earth News</i>	Köln/Aarhus
	<i>Tele-Flirt</i>	Venedig/Paris
	<i>Tele-Sightseeing</i>	Venedig/Stockholm
	<i>Picturephonetalk – Lovesymbols Nights</i>	Köln/Santa Monica
Fax-Art	<i>Imaginäre Bibliothek/Literatur interaktiv</i>	Kassel
Weitere künstlerische Projekte	Wolf D. Wolf: <i>Swinging Buddha</i> (Laserprojektion)	Köln
	<i>Familienalbum</i> (Diashow)	Kassel

6. MIT DEM *ECI* ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT

Aus der Perspektive des Jahres 2021 erscheinen die hier beschriebenen Projekte ein wenig »in die Jahre gekommen«, mit einer unpassenden Metapher ließe sich über sie sagen, sie haben Patina angesetzt. Patina entsteht durch Verwitterungsprozesse an Oberflächen, in diesem Fall ist es die Medientechnologie, die eine Ästhetik hervorbringt, die retrospektiv veraltet erscheint und doch zukünftige Medien imaginativ zum Vorschein bringt.

Medienkunstgeschichtlich ist das *Electronic Café International* in einem Kontext von Begriffen zu sehen, die Ende des 20. Jahrhunderts eine Virulenz entwickelt haben und die – so veraltet dessen Projekte und deren Ästhetik zum Teil erscheinen – bis in die Gegenwart fortwirkt: mediale Vernetzung, Aktion und Interaktion, Partizipation, Kommunikation und Mobilität. Einhergehend mit diesen Begriffen ändert(e) sich vieles: das Verständnis dessen, was ein künstlerisches *Werk* ist, die Rolle der Rezipierenden wie auch die der Kunstschaffenden/Produzierenden. Diese Veränderung lässt sich sehr kurz zusammengefasst als eine Entwicklung »vom statischen Objekt zum dynamischen Prozess«, »von der kontemplativen Rezeption hin zur aktiven Partizipation«⁵⁷, von der passiven Betrachter:in zur Akteur:in und von einem einseitigen Sender-Empfänger-Verhältnis zur Interaktion und Many-to-Many-Kommunikation beschreiben. Diese Interaktivität verändert sich mit den zur Verfügung stehenden technischen Möglichkeiten. Inke Arns schreibt dahingehend, der Begriff der sozialen Interaktion sei »in den frühen 1990er Jahren dem einer vornehmlich technologischen Interaktivität gewichen«, und diagnostiziert einen »ideologischen Paradigmenwechsel von den ästhetisch-sozialen Entgrenzungsideen der 1960er zu Konzepten der technologischen Interaktivität der 1990er Jahre«⁵⁸. Das Projekt *Electronic Café International* ist für genau diese Entwicklung symptomatisch; es repräsentierte damals – wie Wirths es formuliert hat: »the state of the art of network-art«⁵⁹. Er beschreibt das Projekt auch als technische/experimentelle Auseinandersetzung mit der Frage nach (neuen) öffentlichen Räumen in einem Medienzeitalter, in dem sich virtuelle und elektronische Räume eröffnen, die es auszutesten und zu erschließen galt.

Dabei geht es nicht lediglich um eine technische, sondern auch um eine kommunikative und soziale Dimension, die sich auf der Höhe des technischen Fortschritts bewegt, diesen jedoch nicht kommerziell, sondern künstlerisch nutzt. Wirths spricht von einem elektronischen Nomadentum, das Teil eines neuen »way of life« werden könne, das *ECI* verstand er auch als Treffpunkt und Künstlercafé für »elektronisch Reisende«.⁶⁰ Indem man den realen mit dem virtuellen Raum verband, wurde mit diesem Projekt ein visionärer sozialer und kommunikativer Ort

57 Arns: »Interaktion, Partizipation, Vernetzung. Kunst und Telekommunikation«, o.S.

58 Ebd.

59 Wirths: »Artistic Electronic Networking«, S. 172.

60 Ebd.

geschaffen, der zum einen weit über ein Statement innerhalb des Kunstsystems hinausreicht und zum anderen – unter anderen technischen Voraussetzungen – aktuell geblieben ist. Die Geräte und Technologien, die verwendet wurden, bildeten den damaligen Status quo der technischen Möglichkeiten ab. Sie wurden weiterentwickelt und sind inzwischen im privaten Gebrauch längst zu Selbstverständlichkeiten geworden (Mobil- und Videotelefonie, Bild- und Filmbearbeitungsprogramme, Social Media etc.). Das *ECI* hat die Idee und Medienutopie verkörpert, den neuen kommunikativen und sozialen Möglichkeiten technischer Innovationen im buchstäblichen Sinne *Raum zu geben*.⁶¹

In seiner technischen Funktionsweise auf ISDN-Basis gehört das *ECI* der Vergangenheit an. Im Hinblick auf eine zukünftige Medienästhetik sind jedoch nicht nur die jeweiligen alten und vielleicht bereits verschwundenen Medientechnologien in den Blick zu nehmen, sondern ist auch zu untersuchen, auf welche Fragen und Wünsche sie eine Antwort zu geben versucht haben.

LITERATURVERZEICHNIS

- Arns, Inke: »Interaktion, Partizipation, Vernetzung. Kunst und Telekommunikation«, http://www.medienkunstnetz.de/themen/medienkunst_im_ueberblick/kommunikation/1/, o.S., 22.02.2021.
- Benjamin, Walter: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, (Walter Benjamin: *Werke und Nachlaß. Kritische Gesamtausgabe*, Bd. 16), Berlin 2012.
- Besser, Howard: »Case Study 22 Final Report: Electronic Café International (ECI)«, September 2007, http://www.interpares.org/display_file.cfm?doc=ip2_cs22_final_report_DRAFT.pdf, 16.02.2021.
- Besser, Howard: »InterPARES 2 and the Electronic Café International: Aging Records From Technology-based Artistic Activities«, 14. Juni 2004, [http://www.interpares.org/display_file.cfm?doc=ip2\(besser\)_emg2004.pdf](http://www.interpares.org/display_file.cfm?doc=ip2(besser)_emg2004.pdf), 16.02.2021.
- Brandes, Uta u.a.: »Pentagon – Fünf Personen als Autoren«, in: dies. u.a. (Hrsg.): *Pentagon. Informal Design*, Köln 1990, S. 26-41.
- Brock, Bazon: »Eine Zukunft dem Video? Fragt die alten Männer!«, in: Herzogenrath, Wulf (Hrsg.): *Videokunst in Deutschland: 1963-1982. Videobänder, Installationen, Objekte, Performances*, Stuttgart 1982, S. 126-128.
- Buschmann, Renate/Nitsche, Jessica (Hrsg.): *Video Visionen. Die Medienkunstagentur 235 Media als Alternative im Kunstmarkt*, Bielefeld 2020.

⁶¹ Nach 1993 wurde das *ECI* von der Kölner Gruppe nicht weitergeführt und der *Casino Container* ging mit Meyer Voggenreiter und Uwe Wagner, die fortan unter dem Namen *casino.container* mobile Systeme, Einrichtungen und Ausstellungen gestalteten, seine eigenen Wege.

- Daniels, Dieter: »Video – Das unspezifische Medium«, in: Buschmann, Renate (Hrsg.): Bilder gegen die Dunkelheit – Videokunst aus dem Archiv des *imai* im KIT, Ausstellungskatalog, Düsseldorf 2012, S. 31-38.
- Daniels, Dieter: »Was war die Medienkunst? Ein Resümee und ein Ausblick«, in: Pias, Claus (Hrsg.): Was waren Medien? Zürich 2011, S. 57-80.
- Daniels, Dieter: »Strategien der Interaktivität«, in: ders./Frieling, Rudolf (Hrsg.): Medien Kunst Interaktion. Die 80er und 90er Jahre in Deutschland, Wien/New York City 2000, S. 142-169.
- Daniels, Dieter: »Bildende Kunst und laufende Bilder. Zur Vermittlung von Video-Kunst in der Bundesrepublik Deutschland«, in: Kunstforum International, Bd. 77f., 1985, S. 39-43.
- Erlhoff, Michael: »Pentagon. Design und Konsumtion.« in: Goedl, Monika u.a. (Hrsg.): documenta 8, Ausstellungskatalog, Bd. 2, Kassel 1987, S. 190f.
- Ernst, Christoph/Schröter, Jens: Zukünftige Medien. Eine Einführung, Wiesbaden 2020.
- Glahn, Philip/Levine, Cary: »The Future Is Present: Electronic Café and the Politics of Technological Fantasy«, in: Art Journal, 30. September 2019, <http://artjournal.collegeart.org/?p=12492>, 15.01.2021.
- Hentz, Mike (Hrsg.): Works 4, Köln 1999.
- Kimura-Myokam, Hiroko: »Netzwerk-Kunst | Network Art | ネットワーク芸術 innerhalb der Festivals in Fukui 1990-1993«, in: Buschmann, Renate/Nitsche, Jessica (Hrsg.): Video Visionen. Die Medienkunstagentur 235 Media als Alternative im Kunstmarkt, Bielefeld 2020, S. 189-207.
- Konzeptpapier zum *Casino Container/ECI* © documenta archiv.
- Lindner, Burkhardt: »Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit«, in: ders. (Hrsg.): Benjamin Handbuch. Leben – Werk – Wirkung, Stuttgart 2006, S. 229-251.
- Malsch, Friedemann: »Das Dilemma der Großfamilie - 3.Videonale Bonn«, in: Kunstforum International, Bd. 98, S. 152-161.
- McLuhan, Marshall: The Global Village. Der Weg der Mediengesellschaft in das 21. Jahrhundert, Paderborn 1995.
- McLuhan, Marshall: Die Gutenberg-Galaxis. Das Ende des Buchzeitalters, Düsseldorf 1968.
- Minus Delta t: »Das Projekt«, in: Katalog der ars electronica 1986, <https://archive.aec.at/media/assets/bfff142945f8ce2e516adc538af5c210.pdf>, 14.05.2021.
- Minus Delta t: Das Bangkok-Projekt, Berlin 1982.
- »Nachrichtenforum: Biennalen«, in: Kunstforum International, Bd. 123, 1993, S. 412.

JESSICA NITSCHKE

- Nitsche, Jessica: »Punk – Performance – Kunst. Documenta 7 und 8 als Symptom und Schauplatz« und »Das Electronic Café International 1992 – ›the state of the art of network-art‹«, in: dies./Buschmann, Renate (Hrsg.): Video Visionen. Die Medienkunstagentur 235 Media als Alternative im Kunstmarkt, Bielefeld 2020, S. 47-58 und 210-244.
- Nitsche, Jessica: »Filmkunst. Wie Benjamin den Film denkt«, in: Maske und Kothurn, 60. Jg., H. 3f., 2018 (= Schulte, Christian u.a. (Hrsg.): Walter Benjamin und das Kino), S. 30-59.
- Nitsche, Jessica: Walter Benjamins Gebrauch der Fotografie, Berlin 2010.
- Rosenbach, Ulrike: »Video als Medium der Emanzipation«, in: Herzogenrath, Wulf (Hrsg.): Videokunst in Deutschland: 1963-1982. Videobänder, Installationen, Objekte, Performances, Stuttgart 1982, S. 99-102.
- Vogel, Sabine: »Interview mit Minus Delta t in Lenins Arbeitszimmer (1. Mai 1989)«, in: Kunstforum International, Bd. 103, 1989, S. 115-119.
- Voggenreiter, Sabine: »Fünf Jahre Gruppe Pentagon«, in: Brandes, Uta (Hrsg.): Pentagon. Informal Design, Köln 1990, S. 14-21.
- Voggenreiter, Sabine: »Zur Eröffnung des Cafés Casino auf der documenta 8 in Kassel«, in: Brandes, Uta u.a. (Hrsg.): Pentagon. Informal Design, Köln 1990, S. 115-118.
- Wirths, Axel: »Artistic Electronic Networking. Experiences with the first Mobile Electronic Café International, Casino Container«, in: Tarkka, Minna (Hrsg.): ISEA. The 5th International Symposium on Electronic Art. Catalogue, Lahti: University of Art and Design Helsinki UIAH 1994, S. 172.
- Youngblood, Gene: »Der virtuelle Raum. Die elektronischen Umfelder von Mobile Image«, 1984, <https://archive.aec.at/media/assets/6275aa8941cb43a850613eadd221ef5d.pdf>, o.S., 16.02.2021.

ABBILDUNGEN

Abb. 1: Das ECI während der *documenta IX* in Kassel, Copyright: 235 Media.

Abb. 2: Videotelefonie im ECI (Kassel), Copyright: Stiftung *imai*.

Abb. 3: *Tele-Sightseeing* (Venedig/Stockholm), Copyright: Stiftung *imai*.

Abb. 4: *Interaktives Konzert – Mia Zabelka: The Virtual Violin* (Köln/Aarhus), Copyright: Stiftung *imai*.

Abb. 2-4 sind von mir erstellte Screenshots aus den Dokumentationen zum ECI aus dem Archiv der Stiftung *imai*.