

**Andrea Zapp (ed.): Networked narrative environments as imaginary spaces of being**

Manchester: Cornerhouse Publishing 2004. 144 S., ISBN 1-900756-24-2, £ 8,99

Im künstlerischen Umgang mit digitalen Medien haben die Rollen von Künstler und Betrachter eine maßgebliche Neupositionierung im Vergleich zur bisherigen Medienkunst erfahren. Interaktivität wird konstant hinterfragt und neue Erzählmodalitäten werden erprobt. Einem weiteren Aspekt widmet sich der neueste, von Andrea Zapp herausgegebene Sammelband *Networked narrative environments as imaginary spaces of being*. Die darin versammelten Arbeiten sowie die zugrunde liegende gleichnamige Tagung (2003 in Liverpool) untersuchen imaginäre Erzählräume und wie sie mithilfe von computervernetzten Umgebungen inszeniert werden. Performances und Installationen nutzen technologische

Vernetzung und machen sie zu einem weitreichenden Element eines erzählerischen Gesamtkonzeptes. Indem so reale und imaginäre Räumlichkeiten und Umgebungen ineinander verwoben werden, entstehen ‚Seins-Räume‘, deren unterschiedliche Ausformungen die Beiträge dieses Bandes beleuchten. Es handelt sich dabei um ein in der Entstehung begriffenes künstlerisches Genre, das auf Installationen oder öffentlichen Räumen beruht, die, mit dem Internet verbunden, auf die Integration und Aktivierung der Betrachter abzielen. Künstler nutzen die Bandbreite digitaler Medien, um Netzwerke als narrative Räume zu erkunden: Darunter fallen ebenso Software-Kunst, Chat, Online-Theater wie Telepräsenz. Zentrales Thema hierbei ist immer wieder die menschliche Anwesenheit. Diese Herangehensweise ermöglicht die Reflexion sozialer und medialer Prozesse. Die Aufsätze von Susan Collins, Steve Dixon, Erkki Huhtamo, Margarete Jahrmann, Paul Sermon, Gloria Sutton und Andrea Zapp stellen elaborierte Modelle der Partizipation und kollaborativen Inhaltsproduktion vor und dienen als facettenreiche Dokumentation, die den derzeitigen Diskussionsstand um Medienkunst, Erzählformen und Netzwerke illustriert. Künstlerische Praxis, Medienphilosophie und Kunstgeschichte finden gleichermaßen Berücksichtigung.

Wie hat man sich nun diese computervernetzten narrativen Umgebungen vorzustellen? Einige Beispiele werden anschaulich beschrieben, wie *Mongrels XReport* (2002), eine Arbeit, die auf verschiedenen Ebenen konzipiert ist, als Sticker-Kampagne auf der Strasse, digitaler Routenplaner, als Datenbank mit individuell abrufbaren Hinweisen und als Website. Sie versteht sich als ‚öffentlicher Dienst‘, um das Bewusstsein für Überwachung im öffentlichen Raum zu stärken. Dabei ist sie auf die aktive Teilnahme und Kollaboration der ‚Betrachter‘ angewiesen. *Transporting Skies* (2002) setzt ein Landschaftsgefüge aus den Aufnahmen zweier unterschiedlicher (realer) Orte zusammen, bei denen immer ein Teil real, ein anderer virtuell ist. *Net Congestion (Chameleons 3)* (2000) bringt Live-Theater in den Cyberspace: Den Zuschauern ist es möglich, durch Interaktion in Echtzeit die Performance, die (nur) im Netz stattfindet, zu kreieren. Die Online-Performance basiert auf einer live übertragenen Theaterbühne, auf der Schauspieler mit vorbereiteten Videoprojektionen interagieren. Zugleich haben Webnutzer, die das Live-streaming verfolgen, die Möglichkeit via in den Theaterraum projiziertem Chatfenster Dialoge und Handlungsverläufe vorzuschlagen, die die Schauspieler in Echtzeit umsetzen. Die vorbereitete und die improvisierte Performance vermischen sich. Die Schauspieler werden zu Marionetten der Webnutzer.

Der dabei entstehende Raum wird von den Autoren des Bandes als ein ‚dritter Raum‘ beschrieben, der sich aus realen und virtuellen Bestandteilen zusammensetzt. Dieser ‚Zwischenraum‘ erlaube das Collagieren von Bereichen mit unterschiedlichem Stellenwert (Galerie, Strasse, Bühne, Web) über Netzwerke, die Zeit und Entfernung überwinden. Resultat seien kurzlebige, episodische und nutzerdeterminierte Erzählungen, die gelegentlich das Banale und Ordinäre streifen und von der Faszination der computergestützten Kommunikation zwischen den Medi-

ennutzern zeugen. Diese Gemeinschaftlichkeit verlangt nach einer Neuprägung des Publikums- bzw. Nutzerbegriffs. Den Aspekten der Partizipation, Kollaboration und Kommunikation zollen die verwendeten Bezeichnungen *Co-Konspirator*, *Co-Autor* oder *spect-actor* Tribut.

Das Netzwerk wird in den aufgeführten Arbeiten zu einem zentralen Bestandteil des künstlerischen Rüstzeugs erhoben. In allen angeführten Werken ist die Sprache meist wichtiger als das Visuelle. Konstitutive Elemente sind nicht die visuellen oder materiellen Ausdrucksmittel, sondern Links, Austausch, Debatten und Handlungen über Distanzen hinweg. Das Netzwerk wird hier als Katalysator kollektiver Fiktionen dargestellt – nicht ohne sich der Grenzen seines Einsatzes bewusst zu sein.

Petra Missomelius (Marburg)

## Hinweise

- Beck, Klaus, Wolfgang Schweiger, Werner Wirth (Hg.): Gute Seiten - schlechte Seiten. Qualität in der Onlinekommunikation. *a* Internet Research, Bd. 15, hrsg. von Patrick Rössler, München 2004, 356 S., ISBN 3-88927-351-3
- Burnett, Ron: How Images Think. Massachusetts 2004, 272 S., ISBN 0-262-02549-3
- Engell, Lorenz, Britta Neitzel (Hg.): Das Gesicht der Welt. Medien in der digitalen Kultur. Paderborn 2004, 180 S., ISBN 3-7705-3944-3
- Kamps, Klaus (Hg.): Internet im Wandel. Brüche und Kontinuitäten. Wiesbaden 2004, 250 S., ISBN 3-531-13766-2
- Pias, Claus (Hg.): Cybernetics - Kybernetik. The Macy-Conferences 1946-1953. Band II. Documents/Dokumente. Zürich 2004, 420 S., ISBN 3-935300-36-0
- Pias, Claus (Hg.): Zukünfte des Computers. Zürich 2004, 270 S., ISBN 3-935300-56-5
- Schmitt-Walter, Nikolaus: Online-Medien als funktionale Alternative? Über Konkurrenz zwischen den Mediengattungen. Angewandte Medienforschung. Schriftenreihe des Medien Instituts Ludwigshafen, Bd. 29, München 2004, 240 S., ISBN 3-88927-350-5
- Wardrip-Fruin, Noah, Pat Harrigan (Eds.): First Person: New Media as Story, Performance, and Game. Massachusetts 2004, 350 S., ISBN 0-262-23232-4