

ohne Autor

Netzkunst zwischen Blüte und Isolation: Interview mit Tilman Baumgärtel

2001-11-24

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17488>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

ohne Autor: Netzkunst zwischen Blüte und Isolation: Interview mit Tilman Baumgärtel. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 20, Jg. 3 (2001-11-24), Nr. 6, S. 1–8. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17488>.

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/>

Netzkunst zwischen Blüte und Isolation: Interview mit Tilman Baumgärtel

Nr. 20 – 24.11.2001

Abstract

Tilman Baumgärtel hat sich neben einer Reihe von Zeitungs- und Online-Beiträgen zur Netzkunst um diese auch durch eine der ersten Materialsammlungen verdient gemacht. 1999 erschien im Verlag für modernen Kunst Nürnberg [*Net.Art*], eine Sammlung von Interviews, die das Buch-Publikum mit wichtigen Vertretern und Projekten der Netzkunst vertraut macht. Nach zahlreichen Beiträgen zur Geschichte der Netzkunst und der digitalen Medien hat Baumgärtel nun einen zweiten Interviewband für den gleichen Verlag zusammengestellt. Höchste Zeit, den Interviewer selbst einmal zu befragen: zu Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft der Netzkunst, zu ihren ästhetischen und politischen Aspekten, ihrem Formalismus und der Nähe zur Netzliteratur.

1. Netzkunst und Oral History

dd: Mit deinem Interviewband [*Net.Art*] hast du 1999 als einer der ersten die ästhetischen Prozesse in den neuen Medien, ihre Vertreter und Projekte einem breiteren Publikum vorgestellt. Dass im September 1999 auch das ZKM (Zentrum für Kunst und Medientechnologie) in Karlsruhe seine große Ausstellung zur Netzkunst eröffnete und dass im Folgejahr der *Net Art Guide* des Fraunhofer Instituts erschien, belegt das Interesse, das diese neue Kunstform inzwischen auf sich zog. Zeitgleich erlebte das WWW den Durchbruch zum Massenmedium. Würdest du von einer Geburt der Netzkunst aus dem Siegeszug des WWW sprechen?

TB: Von einer Geburt wohl nicht, weil es schon vor dem Web und vor dem Internet Künstler gab, die mit Telekommunikationsmedien gearbeitet haben. Durch die Gespräche mit Robert Adrian X, Wolfgang Staehle, Rena Tangens und padeluum im

ersten, Nam June Paik und Douglas Davis im zweiten Buch habe ich das stark betont. Aber je mehr Leute als Akteure und als Zuschauer beteiligt sind, desto interessanter wird es natürlich, und ich glaube, dass die Netzkunst durch das leicht zu bedienende WWW erst die nötige kritische Masse erreicht hat.

dd: *[Net.Art]* versteht sich als Bestandsaufnahme und will eine Oral History der Netzkunst sein. Gleichwohl nimmst du in der Einleitung eine gewisse Systematisierung vor und nennst als allgemeine Kennzeichen der Netzkunst Konnektivität, Globalität, Multimedialität, Immaterialität, Interaktivität und Egalität. Was genau verbirgt sich dahinter und was wäre dem heute, zwei Jahre später, hinzuzufügen?

TB: Das, was im Vorwort zum zweiten Buch steht. ;-)

Im Ernst: die wichtigste Funktion meiner beiden Bücher (und des dritten Teils, den ich gerne noch machen möchte), ist die Produktion von Dokumenten, für die Gegenwart und die Nachwelt. Gleichzeitig kann man natürlich nicht anders, als über ein Thema nachzudenken, wenn man sich damit beschäftigt, und die Resultate dieser Reflexion wollte ich nicht aus dem Buch heraushalten. Dass das in einer Kritik dann als "theoretisch ambitioniert" bezeichnet wurde, hat mich zwar gefreut, aber so war es gar nicht gemeint.

Ich wollte einfach nur die Gedanken aufschreiben, die mir bei der Recherche zu dem Buch gekommen sind.

Inzwischen sehe ich die Entwicklung der Netzkunst viel stärker im Zusammenhang mit den Entwicklungen in den anderen Künsten, die ebenfalls mit digitalen Medien in Berührung gekommen sind - vor allem mit der Musik, für die diese Begegnung am tiefgehensten und umwälzendsten war. Diesem Thema würde ich in Zukunft gerne verstärkt nachgehen. Ich finde, dass wir die Quantensprünge, die in der Kultur gerade stattfinden, inzwischen schon wieder für recht selbstverständlich nehmen. Das war vor ein paar Jahren noch anders, und dahin solle man wieder zurück. Denn der Übergang von der Industrie- zur Informationsgesellschaft, den wir zur Zeit erleben, hat zu einer Blüte der Künste geführt, wie es sie nur sehr selten gibt. Diese Periode ist noch nicht vorbei, aber sie scheint sich ihrem Ende zu nähern. Die Kunst hat in dieser Periode - wie immer in Zeiten des Übergangs und der grundlegenden Veränderung - keine "ewigen Meisterwerke" hervorgebracht. Es ist eher eine Zeit des produktiven Durcheinanders und einer unglaublichen Intensität. Das hat so was Monte-Verita-haftes, und ich bin gespannt, was sich daraus entwickelt.

dd: Robert Adrian X sagt im Interview in *[Net.Art]*: "Bei der Kunst im 20. Jahrhundert geht es mehr um Ideen, weniger um Praxis und Handarbeit." Der Vorrang der Idee gilt sicher auch für die Netzkunst, die ja zum Großteil in der Tradition der Konzeptkunst steht. Andererseits verlangt Netzkunst natürlich Kompetenz im Hinblick auf Data- und Screen-Design und schließt so wieder die *artes mechanicae*

in den Kunstbegriff ein, wie es noch im Mittelalter der Fall war. Manche meinen gar, dass der Programmierer nun der eigentliche Künstler ist, denn was sei schon ein Projektemacher, der nicht weiß, wie er seine Idee umsetzen soll. Bringt die Netzkunst die lang ersehnte Versöhnung von Dichter und Ingenieur? Oder sollte der Programmierer gleichermaßen im Hintergrund bleiben wie der Metallbearbeiter bei Claes Oldenburg?

TB: So weit ich es überblicken kann, gibt es diese Unterteilung zwischen Künstler und Programmierer so nicht. Die meisten Künstler schreiben ihre Programme und ihren Code selbst. Das hat zunächst schlicht materielle Gründe: fast niemand, der sich mit Kunst im Internet beschäftigt, kann davon leben, geschweige denn andere bezahlen.

Gleichzeitig glaube ich, dass man in Netzkunst auch aus inhaltlichen Gründen nicht darum herum kommt, sich praktisch-handwerklich mit Code zu beschäftigen. Wer den HTML-Code nicht kennt, weiss auch nicht, was man mit ihm jenseits der üblichen Anwendung machen kann. Es macht zum Beispiel die Qualität der Arbeit von Jodi aus, sich mit so etwas ausführlich beschäftigt zu haben. Deren Ideen kommen aus dem künstlerischen Material, deswegen müssen sie sich mit diesem Material auch intensiv auseinandersetzen. Im Grunde ist das dasselbe wie bei Bildhauern der alten Schule...

dd: Aus dem historischen Umfeld des Oppositionspaars Dichter-Ingenieur stammt auch die Metapher des Gesamtkunstwerks. Läuft die Intermedialität der digitalen Medien auf ein solches hinaus? Auf ein Gesamtkunstwerk, das - durch die Interaktivität - zugleich die traditionellen Positionen im Kunstbetrieb - Autor, Vermittler, Publikum - neu mischt?

TB: Solche Ideen standen dabei natürlich immer im Raum. Bei Gesamtkunstwerk denke ich aber immer auch an Wagner, und an eine Kunst, die die Zuschauer überwältigen soll. Das ist bei der Netzkunst zum Glück anders, weil sie keine Kunst der Überwältigung ist, sondern eine sehr kleine, nicht-einschüchternde. Das macht sie natürlich offen für Partizipation und Kollaboration.

dd: Vielleicht verkörpert sich die Überwältigung oder Einschüchterung im Reich des Digitalen eher im Hinblick auf die zugrundeliegende Programmierung. Könnte man nicht sogar von einer Wiederkehr des Erhabenen sprechen, als Angstlust ganz im traditionellen Sinne Edmund Burkes? Vor der unbegreiflichen Monumentalität des Programmcodes, die die Fassungskraft des Betrachters übersteigt, der eingeschüchtert zugleich sich ganz im suggestiven Effekt der Oberfläche verliert.

TB: Dann müssten die Betrachter auch vor Microsoft Word oder Netscape in Ehrfurcht erstarren. Tun sie aber nicht, weil derartige Programme zum selbstverständlichen Teil des normalen Arbeitsalltags der meisten Menschen in der Ersten Welt geworden sind. Das Problem ist nicht, dass die Leute zuviel Respekt vor

Software haben, sondern eher, dass sie diese für zu selbstverständlich nehmen und sie nicht hinterfragen. Die Funktionen von einzelnen Programmen wird als gottgegeben genommen, dabei sind viele von ihnen förmlich von einer unausgesprochenen Ideologie durchdrungen.

Die aufzuzeigen und ein bisschen wider den Stachel zu löcken ist die interessanteste Aufgabe von künstlerischer Software. Künstlerische Programme wie Auto-Shop von Adrian Ward sind clevere Parodien von existierenden Programmen, in diesem Fall Photoshop. Jeder, der Photoshop bedienen kann, versteht auch dieses Projekt. Das ist zwar nicht die Mehrheit der Weltbevölkerung, aber der Rest ist davon wohl auch nicht eingeschüchert. Er interessiert sich eben nicht für die Arbeit. Die, die sich mit dem Projekt beschäftigen, dürften aber nicht an der Oberfläche hängenbleiben, weil Auto-Shop auch eine dezidierte Kritik an dieser Oberfläche und an bestimmten Aspekten des Graphical User Interface ist.

2. Differenzierungen

dd: Olia Lailina drängt auf eine klare Unterscheidung zwischen *net art* und *web art*, der HTML-Variante, die man mit Browsern betrachtet. Eine weitere Differenzierung wäre zwischen einerseits Produktions-, andererseits Präsentations- bzw. Distributionsaspekten zu treffen, also zwischen einer Kunst, die das Netz tatsächlich braucht, um sich zu verwirklichen, und einer Kunst, die ebenso offline funktioniert. Der *andere* Ort bringt bringt freilich auch eine andere Ästhetik mit sich, eine, die zwangsläufig weniger auf vernetzte, progressive Kommunikationsskulpturen zielt, als auf das abgeschlossene Werk. In welchen personalen und konzeptionellen Verhältnissen steht die digitale offline Kunst zur Netzkunst?

TB: Interessanterweise hat in letzter Zeit das Interesse an Offline-Arbeiten wieder zugenommen, seit es eine Reihe von Werken gibt, die sich als künstlerische Software verstehen, wie zum Beispiel Adrian Wards Auto-Illustrator, Jodis Modifikationen von dem Ballerspiel Wolfenstein oder Kunst-Browser wie der WebStalker von I/O/D oder Reconnoitre von Corby &Baily. Solche Arbeiten kann natürlich nicht jeder schaffen, weil man dafür schon ziemlich gut programmieren können muss, und es kann auch nicht jeder mitmachen. Trotzdem sind es valide und interessante Arbeiten. Und ich bin mir auch nicht sicher, ob Partizipation von jedermann wirklich der höchste Wert in der Netzkunst ist.

dd: Das wäre eine Verschiebung der Prioritäten, denn meiner Beobachtung nach wurde Interaktion und Partizipation sowohl im Bereich der digitalen Literatur wie der digitalen Kunst favorisiert: Christiane Heibach entwickelt daraus ihre Theorie und

Praxis der kooperativen Ästhetik, die das abgeschlossene Werk eines Autors - als Modell der "elitären" Ästhetik - ablöst, und somit den "ästhetischen Charakter des Netzes" manifestiert (Literatur im Internet. Theorie und Praxis einer kooperativen Ästhetik und "Creamus, ergo sumus" Ansätze zu einer Netz-Ästhetik). Hans Dieter Huber gründet seine Typologie der Netzkunst auf Interaktivität und sieht in den partizipativen Werken die anspruchsvollsten und interessantesten Projekte im WWW (Internet) Siehst du eine Rehabilitierung des abgeschlossenen Werks?

TB: Ich will bestimmt nicht das Abgeschlossene endgültige Meisterwerk rehabilitieren. Aber es ist andererseits auch sehr fraglich, wie "kooperativ" Webprojekte sind, bei denen die Interaktion darin besteht, sich über Links durch eine Website zu klicken. Netzprojekte, bei denen wirklich zusammengearbeitet wird, sind doch eher selten, die meisten von ihnen sind Mitschreibprojekte, von denen mir immer noch Douglas Davis' "World Longest Sentence" am besten gefällt. Das hat durchaus seine Meriten und arbeitet mit genuinen Eigenschaften des Internets. Wenn es darum geht, Code zu schreiben, kann zwar nicht mehr jeder mitmachen. Aber die fertigen Programme anschließend zu bedienen ist mindestens genauso "interaktiv" wie sich durch eine Website zu klicken.

dd: Eine weitere Differenzierung wäre schließlich zwischen Netzkunst und Netzliteratur zu machen, wobei hier wiederum noch einmal zwischen offline und online zu unterscheiden ist. Da Netzliteratur auch im Zeichen der Multimedialität steht, fragt sich freilich oft, inwiefern das Vorgefundene noch Literatur ist. Manche versuchen die Frage über die Proportionalität zu lösen, wonach ein bestimmter Wortanteil vorhanden sein muss. Phänomene wie die konkrete Poesie oder das in einem Wettbewerb für Netz-Literatur ausgezeichnete Text-Spiel Domino und das unter internet-art geführte, wortbasierte Now Here/Nowhere von Brigid Lowe lassen ahnen, wie problematisch das sein kann. Nach welchen Differenzierungskriterien gehst du vor, wenn du von Netzkunst sprichst?

TB: Diese Kategorisierungsversuche sind mir ehrlich gesagt recht gleichgültig. Ich habe den Begriff "net.art" als Titel für die Bücher gewählt, weil ich unter diesem Titel Arbeiten und Künstler vorstellen kann, die aus der bildenden Kunst, der Literatur, den Massenmedien, der Musik oder vom Programmieren her kommen. Die alten Genre-Grenzen greifen bei der Arbeit am Computer nicht mehr, weil die "universale Maschine" die meisten Medientypen integrieren kann. Netzkunst (im Sinne von bildender Kunst), Netzliteratur etc sind darum nur zweifelhafte Hilfsbegriffe. Was mich interessiert, ist Kunst, die sich mit Computern und Netzwerken in ihrer Eigengesetzlichkeit beschäftigt, nicht Kunst, die die Paradigmen aus anderen künstlerischen Feldern auf den Computer überträgt.

Bei meinem neuen Buch "net.art 2.0" können viele Leute nicht bei allen erwähnten Projekten noch den Bezug zum Internet zu erkennen. Das Musikprogramm für den Gameboy von Christoph Kummerer oder die Skulpturen aus recycelten Schrott-

Computern von Redundant Technology Initiative (RTI), die in "net.art 2.0" vorkommen, sind tatsächlich keine Netzkunst im engeren Sinne mehr. Aber gleichzeitig sind sie genau die Art von dem kreativen Missbrauch von Technologie, wegen dem ich mich ursprünglich für Netzkunst interessiert habe. Darum hätte ich sie ungern weggelassen, nur weil das Label nicht mehr hundertprozentig stimmt.

Vielleicht wäre es aber gut, wenn es einen neuen Oberbegriff für diese ganzen künstlerischen Aktivitäten gäbe. Computerkunst, digitale Kunst, Software-Kunst - das ist alles nicht so besonders sexy. Vielleicht sollte man ein Preisausschreiben veranstalten, um einen neuen Begriff zu finden... ;-)

3. Formalismus, Stagnation und Vermittlung

dd: Oder man lebt halt mit seinen "taxonomischen Skandalen", wie die Literaturwissenschaft im Hinblick auf Gattungsbestimmung und -zuordnung ja auch. - Bleiben wir bei deinem neuen Buch, das sich schon im Titel als Fortsetzung zu erkennen gibt. In welcher Form schließt es an das erste an? Befragt es die Interviewten aus Band 1 nach neuen Projekten und Einsichten oder macht es eher mit neuen Personen bekannt?

TB: Die einzigen Künstler, die im ersten und zweiten Band vorkommen, sind Jodi, weil die seit der Veröffentlichung von "net.art" so viele neue Arbeiten produziert haben, dass es viel neuen Gesprächsstoff gab. Ansonsten habe ich versucht, neuere Entwicklungen zu dokumentieren, was dazu geführt hat, dass ich mit Leute gesprochen habe, die im ersten Buch nicht vorkommen.

dd: Heißt dies, dass bei keinem Künstler außer Jodi spannende Weiterentwicklungen zu erkennen sind?

TB: Ich will keine Noten verteilen. Picasso hatte eine Reihe von "Perioden", die zum Teil ein Jahrzehnt und länger dauerten, ohne dass von anderen moniert wurde, es gäbe keine "spannenden Weiterentwicklungen". Die meisten Künstler, die im ersten "net.art" vorkamen, arbeiten an Themen weiter, die sie damals bereits formuliert hatten. Leider ist es für Künstler, die mit Neuen Medien arbeiten, auch verhältnismäßig schwer, über längere Zeit kontinuierlich und unabgelenkt zu arbeiten und ein Oeuvre aufzubauen. Leider muss man sagen, dass einige der Künstler aus meinem ersten Buch die Kunstproduktion mehr oder weniger eingestellt haben - aus Gründen, die ich nicht ganz verstehe.

Aber wenn man sich wichtige Periodenausstellungen wie zum Beispiel "When attitudes become form" ansieht, ist die Hälfte der Künstler, die damals bedeutend waren, heute auch vergessen. Die andere Hälfte ist zu Klassikern geworden. Wenn

von zehn der Künstler, die ich in meinen Buch vorstelle, in zehn Jahren noch die Rede ist, bin ich sehr zufrieden.

dd: In der Einleitung deines neuen Buches gehst du dem Verdacht nach, Netzkunst sei L'art pour l'art. Worin genau besteht der Formalismusvorwurf und wie ist er zu entkräften?

TB: Den Vorwurf, das Netzkunst formalistisch ist, will ich gar nicht entkräften. Netzkunst - das kann man gar nicht oft genug betonen - handelt von ihrem eigenen Medium. Sie ist darum aber kein leerer Formalismus, der sich bloss selbstgenügsam mit seinem eigenen künstlerischen Medium beschäftigt. Das Medium der Netzkunst, das Internet, hat nämlich gigantische ökonomische, politische und soziale Konsequenzen. Wenn man sich mit so einem Medium künstlerisch beschäftigt, ist das zwar immer noch selbst-referentiell, aber eben nicht mehr reinen Kunstthemen verhaftet. Im Gegenteil: durch das formalistische Kleben am Medium kann man die genauesten Kommentare zu dessen wirtschaftlichen, politischen und sozialen Auswirkungen formulieren.

dd: Das hieße dann also auch: Wenn man sich mit einer solchen künstlerischen Auseinandersetzung beschäftigt, verstärkt man zugleich die Sensibilität für all jene Aspekte der digitalen Medien. Insofern gehört Netzkunst in die Lehrpläne der Schulen und Universitäten nicht nur unter ästhetischer Perspektive, sondern auch im Hinblick auf Medienkompetenz insgesamt?

TB: Netzkunst ist keine didaktische Angelegenheit. Die Einsichten, die sie vermittelt, sind intuitiv, vor-verbal. Damit trägt sie zwar auch zu einer Form der Medienkompetenz bei, aber für eine systematische Ausbildung zur Medienkompetenz ist sie nur bedingt zu gebrauchen. Das ist auch in Ordnung so, schließlich sie ist ja Kunst. Trotzdem finde ich natürlich auch, dass an Universitäten und Schulen digitale Medien stärker als bisher thematisiert werden müssen. Die digitalen Medien sind der wichtigste Motor der Veränderung in unserer Zeit, und eigentlich hat man noch nicht viel vom Charakter dieser Veränderungen verstanden. Leider heisst an deutschen Universitäten die Beschäftigung mit Medien immer noch, sich Literaturverfilmungen anzusehen.

dd: Eine komplizierte, recht komplexe Frage zum Abschluss. Mit deinem ersten Buch wolltest du, wie du schreibst, "eine Art Ausstellung auf Papier" schaffen. Wie siehst du die Ausstellungsaussichten der Netzkunst darüber hinaus: in Online-Galerien (im Grass Roots Verfahren oder finanzstark kuratiert) oder in den Realräumen der üblichen Kunstinstitutionen? Und wie - diese Frage folgt daraus - verhält sich Netzkunst zum Kommerz?

TB: Das Verhältnis zwischen Kunstbetrieb und Netzkunst war von Anfang an gespannt. Die Netzkunst hat ja das Internet als Distributionsmedium, und ist deswegen nicht auf die traditionellen Kunst-Vermittlungsinstitutionen wie Museum,

Galerie etc angewiesen. Zumindest glaubte man das und hat sich immer wieder mit dem Old-School-Kunstbetrieb angelegt, was der begreiflicherweise nicht besonders gut aufgenommen hat. Umgekehrt hat sich die Kunstszene immer mit Arbeiten schwer getan, die mit Technologie oder Medien umgehen.

Jetzt herrscht so eine Art gespanntes Schweigen zwischen Kunstbetrieb und Netzkunst. Der Kunstbetrieb glaubt immer noch, dass diese ganze Kunst mit digitalen Medien schon wieder verschwindet, wenn man sie nur ausdauernd genug ignoriert; die Netzkunst hat sich in so eine Isolation hinein manövriert, aus der sie mit eigener Kraft nicht wieder herauszukommen scheint. Sehr produktiv ist das nicht.

Ich finde diese ganze Debatte nicht besonders spannend. Sich mit dem Kunstbetrieb anzulegen ist vor allem für die Künstler interessant, die dabei ihren Freiraum oder ihre künstlerische Autonomie austesten. Ich finde, sie sollten sich in Bezug auf den traditionellen Kunstbetrieb mal ein bisschen locker machen. Man kann auch über das Museum und die Galerie Leute erreichen, und zwar gerade die Leute, die man über das Internet nicht bekommt. Und darum geht es meiner Ansicht nach vor allem.

Das Museum ist auch ein Massenmedium. Damit erreicht man vielleicht nicht so viele Menschen wie über das Fernsehen, aber man sollte das auch nicht unterschätzen. Natürlich ist eine Kampagne oder Performance, die - wie der "Toywar" von etoy - nur im Internet stattfindet, interessanter als eine Ausstellung in einer Galerie. Aber meiner Meinung nach kann man so eine Aktion sehr wohl nochmal im Museum dokumentieren und aufbereiten. Dann erfahren vielleicht auch Leute davon, die keine Netz-Hardcore-User sind.

Dass soll nicht heissen, dass autonome Strukturen nicht wichtig sind. Die Netzkunst-Szene kann stolz darauf sein, dass sie sich eigene Institutionen aufgebaut und eine eigene Infrastruktur geschaffen hat. Aber die Gefahr bei solchen selbstorganisierten Strukturen besteht darin, dass es irgendwann zu gemütlich wird. Um das zu vermeiden, ist die Konfrontation mit dem Rest der Welt sehr nützlich.

dd: Man darf also gespannt bleiben, wie sich die Netzkunst und ihr 'literarisches' Feld weiterentwickeln und wo wer wann davon künden wird. Vielen Dank für das Interview.