

Verena Kuni

Was vom Tag übrig bleibt. Netz-Kunst-Geschichte(n) – Beschreiben und Erzählen als Basis des Archivs?

2007

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14297>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Kuni, Verena: Was vom Tag übrig bleibt. Netz-Kunst-Geschichte(n) – Beschreiben und Erzählen als Basis des Archivs?. In: Corinna Müller, Irina Scheidgen (Hg.): *Mediale Ordnungen. Erzählen, Archivieren, Beschreiben*.

Marburg: Schüren 2007 (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM) 15), S. 300–318. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14297>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Was vom Tage übrig bleibt. Netz-Kunst-Geschichte(n) –

Beschreiben und Erzählen als Basis des Archivs?

vita brevis, ars longa? Ob Kunst von Dauer ist, hängt wesentlich von ihren Medien ab – voran von denen ihrer Produktion, aber auch von jenen, die zu ihrer Vermittlung und Archivierung zur Verfügung stehen. Letztere wiederum bestimmen ihre Einschreibung in die Kunstgeschichte und das kulturelle Gedächtnis auf durchaus entscheidende Weise mit – und sie gewinnen um so mehr an Gewicht, wenn ein künstlerisches Werk oder ein künstlerischer Akt selbst nicht mehr erhalten oder per se nicht zu erhalten ist.

Ausgerechnet jene Kunst, die ihre Entstehung den Entwicklungen im Bereich der Informations- und Speichermedien verdankt, steht hier vor einem doppelten Dilemma: Künstlerische Arbeiten, die nicht nur im World Wide Web präsentiert werden, sondern das Netz auch als Kontextsystem nutzen, sind von vornherein mit dem Problem konfrontiert, mit, in und für hochgradig instabile(n) Medien geschaffen worden zu sein, so dass sie auf Dauer kaum konservierbar sind. Umso schwerer wiegt, dass auch ihre Vermittlung und selbst die Archivierung von Sekundärinformationen nach wie vor ein Desiderat darstellen.

Zahlreiche der Projekte, die seit Anfang/Mitte der 1990er Jahre ins WWW gestellt wurden, sind mittlerweile wortwörtlich spurlos verschwunden oder bestehen nur mehr als Ruinen fort – nicht nur, weil Hardware- und Software-Voraussetzungen bzw. -Applikationen ihrer Entstehungszeit mit den aktuellen Anwendungen nicht mehr kompatibel sind, sondern auch, weil sich der Kontext, auf den sie referieren, verändert hat oder weggebrochen ist: Sei es, dass zu aktivierende Hyperlinks, die genuiner Bestandteil einer Arbeit waren, nicht mehr existieren, sei es, dass sich mediale Bezugspunkte wie die Eigenheiten von Programmen verändert haben. Zuweilen sind sogar die Basisdaten zu den Projekten nicht überliefert und auch kaum mehr einzuholen – ihre systematische Erfassung ist bis heute ein Desiderat. Was bleibt, sind – bestenfalls – ‚Beschreibungen‘ und ‚Erzählungen‘, die oftmals lückenhaft und selbst im Zuge eingehender Recherchen kaum mehr am Gegenstand zu überprüfen sind – und zudem zu Teilen ihrerseits ausschließlich im instabilen Medium des Netzes kursieren.

Was bedeutet dies für künftige Medienkulturen und das kulturelle Gedächtnis, aus dem sie schöpfen können? Wie sollen Medien- und Kunstgeschichte mit dem Wissen umgehen, dass weite Teile dieser künstlerischen Praxis weder zu konservieren noch zu archivieren sind – und in vielen Fällen auch valide Dokumentationen fehlen?

Zu fragen ist also nicht nur, welche Daten sich (noch) erfassen und/oder rekonstruieren lassen und mit welchen Sekundärmaterialien Archive zu bestücken wären. Für den Fall, dass <Beschreiben> und <Erzählen> bestimmende Optionen für eine Überlieferung darstellen, muss vielmehr auch interessieren, wie mit diesen Optionen umzugehen ist.

1. Beschreiben und Erzählen

Im Gegensatz zum <Beschreiben>, das in den Kunstwissenschaften als etablierte Methode der Gegenstandserfassung mit großer Selbstverständlichkeit praktiziert wird, kommt dem <Erzählen> gemeinhin ein gänzlich anderer Status zu. Dass Letzteres als wichtige Kulturtechnik gilt und als solche auch zu den etablierten Gegenständen der wissenschaftlichen Forschung zählt¹, ist eine Seite der Medaille. Auf der anderen steht ein ebenso breit etabliertes Misstrauen der Wissenschaft gegenüber der Erzählung als Überlieferungsformat. Anders als etwa in den Vereinigten Staaten haben in Europa und namentlich im deutschsprachigen Raum weder Impulse aus einzelnen Disziplinen, die Etablierung von narrativen Methoden in der Sozialwissenschaft etwa oder Importe ganzer Orientierungen wie im Fall der Cultural Studies etwas daran ändern können, dass das Erzählen innerhalb wissenschaftlicher Literatur eigentlich keinen rechten Ort besitzt.

Schon Beschreibungen dessen, wie man an seinen Gegenstand gekommen ist, seine persönliche Position zu ihm entwickelt hat, sind – anders als im anglo-amerikanischen Sprachraum – nach wie vor nur selten anzutreffen, ein erzählender Schreibduktus ist in wissenschaftlichen Texten nachgerade verpönt.² Dies hat nicht zuletzt mit der Selbstpositionierung der Wissenschaften und der WissenschaftlerInnen zu tun: So sehr man sich auch der Anfechtbarkeit behaupteter Objektivität bewusst sein mag, gilt es den Anspruch auf diese doch mindestens über Referenzen zu verankern – auf die wissenschaftliche Gemeinschaft, vor allem aber auf das, was sich wortwörtlich <objektiv> nachweisen, nämlich am Gegenstand überprüfen lässt. Angesichts des stets vorhandenen fiktionalen

1 Vgl. Gérard Genette: *Die Erzählung*. Stuttgart 1998; Matias Martinez/Michael Scheffel: *Einführung in die Erzähltheorie*. München 2003.

2 Dies war durchaus nicht immer so, wie ein Blick auf die wissenschaftliche Literatur noch bis in die 1950er Jahre hinein zeigen kann.

Anteils ihrer Gegenstände haben die Geistes- und so auch speziell die Kunstwissenschaften allerdings ohnehin genug damit zu tun, eine solche Überprüfbarkeit überhaupt reklamieren zu können.

Umso schwieriger wird die Lage, wenn der Gegenstand per se nicht oder nicht mehr zu greifen, schlimmstenfalls schlecht oder nicht dokumentiert ist, also Primär- und Sekundärquellen rar sind oder gänzlich fehlen. Im Umgang mit solchen Gegenständen – um ein Beispiel aus der jüngeren Kunstgeschichte herauszugreifen: etwa aus dem Bereich der Performance – scheint es zwar geboten, auch auf das zurückzugreifen, was man als ‹Augen›- oder ‹Zeitzeugenberichte› bezeichnet. Gerade einem Fach wie der Kunstwissenschaft, in dem eine kritische methodologische Reflexion zu Recht auf die Probleme verwiesen hat, die der eigenen Wissenschaftsgeschichte etwa durch die anhaltende Sanktionierung tradierter ‹Meisterschaftserzählungen› eingetragen worden sind³ und das auch allgemein nur zu gut um die Entstehung von Wissenschaft aus Sprache heraus weiß, fällt dies alles andere als leicht. Wenn erzählt und/oder auf Erzählungen anderer rekurriert wird, gilt es nicht nur die Voraussetzungen für eine solche Praxis, ihren methodischen Ort zu klären und mit zu kommunizieren. Es will auch wohl erwogen sein, ob überhaupt, wie und unter welchen Vorzeichen das Erzählen in die wissenschaftliche Praxis integriert werden kann.

Dass im Folgenden nicht nur über das Erzählen und seine potenzielle Bedeutung für eine wissenschaftliche Beschäftigung mit webbasierter Kunst nachgedacht, sondern auch *erzählt* wird, hat einen konkreten Grund, der seinerseits ebenfalls eng mit der zu diskutierenden Problematik zusammenhängt: Von wenigen Ausnahmen abgesehen wird webbasierte Kunst im deutschsprachigen Raum bislang kaum eingehender wissenschaftlich behandelt; sowohl in den Kunst- als auch in den Medienwissenschaften mögen zwar die Namen einiger weniger Protagonisten (z. B. jodi) kursieren – von einer breiten Kenntnis dieses Feldes und seiner historischen Entwicklung kann jedoch kaum die Rede sein. Dies führt – und man kann angesichts eines Bereiches der Medienkultur, der erstens mittlerweile mehr als zehn Jahre produktiv ist und zweitens, worauf noch näher einzugehen sein wird, bereits erhebliche Erosionen gewärtigt – zu der an sich nicht unbedingt glücklichen Notwendigkeit, wieder und wieder zunächst einmal in dieses Feld einführen zu müssen, bevor Einzelprobleme einer spezifischeren Betrachtung unterzogen werden können.

3 Noch immer grundlegend ist in diesem Kontext die 1934 vorgelegte Studie von Ernst Kris/Otto Kurz: *Die Legende vom Künstler. Ein geschichtlicher Versuch*. Frankfurt/M. 1980; im hier angesprochenen Zusammenhang sei nicht zuletzt auf den Aspekt der ‹Legende› (von lat. ‹legenda›, die zu lesenden [Texte]) als Schriftform im Gegensatz zur ursprünglich mündlichen Überlieferung des ‹Mythos› verwiesen.

2. Eine Erzählung

Tatsächlich möchte ich meine Überlegungen zum Status des Beschreibens und Erzählens für die – oder vielleicht sollte es treffender heißen: *eine* noch zu schreibende Geschichte der webbasierten Kunst mit einer Erzählung beginnen. Schließlich sind es auch in der Wissenschaft oft persönliche Erfahrungen, die uns auf Probleme aufmerksam machen und zu einer weitergehenden Auseinandersetzung mit einem Thema führen. Nicht anders war es in diesem Fall.

Der Beginn meiner eigenen systematischen Beschäftigung mit webbasierter Kunst – also Kunst, die das World Wide Web als Plattform, als Medium und als Kontextsystem nutzt und idealerweise auch nur im World Wide Web existiert⁴, liegt mittlerweile mehr als zehn Jahre zurück. Da ich Anfang der 1990er Jahre im zunächst noch als BBS-System funktionierenden Kunst-Netzwerk *The Thing* aktiv gewesen war⁵, durfte ich die von großem Enthusiasmus getragene Erschließung dieses Feldes durch internationale KünstlerInnen ebenso erleben wie die ersten Probleme, mit denen dieser Bereich künstlerischer Produktion im Grunde bereits von diesem Zeitpunkt an konfrontiert gewesen ist. Allem voran waren dies Probleme, die mit der Ungleichzeitigkeit des Zugangs zu den Technologien, zu Software und Hardware sowie zum Netz als solchem zu tun hatten.

Zwar wuchs das WWW exponentiell und mit ihm sprossen auch die künstlerischen Arbeiten im Netz. Aber insbesondere in Europa blieb das Interesse an dieser Kunstform lange mehr als mäßig und die generelle Skepsis groß; Bereitschaft und Geduld, sich intensiver mit webbasierter Kunst auseinander zu setzen, schienen denkbar gering. Damals war es noch keineswegs selbstverständlich, daheim einen Computer mit Netzanbindung zu haben, geschweige denn über eine Ausstattung zu verfügen, die einen schnellen Seitenaufbau gestattet hätte. Und natürlich merkten auch die KünstlerInnen ihrerseits, dass sie es nicht nur mit einem Feld zu tun hatten, in dem sich schon früh abzeichnete, was zeitweilig zum so genannten <dot.com-Boom> führen sollte – also mit einem Feld, das vor allem anderen als eines kommerzieller Interessen wahrgenommen wurde. Sondern auch, dass sie es mit einem Medium zu tun hatten, dessen professionelle Bearbeitung einerseits spezielle Fähigkeiten verlangte (wie z. B. Programmierkenntnisse) und das sich andererseits sozusagen von Be-

4 Vgl. hierzu Verena Kuni: «Das Netz, die Kunst, der kleine Punkt und seine Liebhaber». In: Dies./Institut für Moderne Kunst Nürnberg (Hg.): *netz.kunst. Jahrbuch '98/'99*. Nürnberg 1999, S. 6–17; Tilman Baumgärtel: *[net.art]. Materialien zur Netzkunst*. Nürnberg 1999; ders.: *[net.art 2.0]. Neue Materialien zur Netzkunst*. Nürnberg 2001.

5 Eine Reminiszenz an die Zeit des BBS (= Bulletin Board System) stellt noch immer die URL von *The Thing New York*, dem ältesten Netzknoten, dar, vgl. <http://bbs.thing.net> [letzter Zugriff: 07/2006]. Weitere Knoten hatte das BBS-System bis Mitte der 1990er Jahre in Köln/Düsseldorf, Berlin, Frankfurt/M. und Wien, kurzzeitig auch in Basel, Rom und Stockholm. Im WWW überlebten nur die Knoten New York, Wien (mittlerweile ebenfalls eingestellt), Frankfurt und Berlin.

ginn an als ein hochgradig instabiles Medium erwies.⁶ Ein Medium, das sich kontinuierlich verändert und das als Medium nur sehr bedingt kontrollierbar ist. Letzteres gilt sowohl für Produktions- als auch die Rezeptionsbedingungen aufgrund von Hardware- und Software-Updates, die nämlich beinahe unvermeidlich teilweise ungleichzeitig stattfinden: Zum einen aufgrund individueller Einstellungen, die dabei vorgenommen werden; zum anderen beziehungsweise vordem noch davon, welches Betriebssystem gefahren wird, wie leistungsfähig Prozessor, Grafikkarte und Arbeitsspeicher des genutzten Rechners sind, welcher Browser benutzt wird und welche Browserversion; welche Plug-Ins vorhanden sind und in welchen Versionen; welche Netzanbindung genutzt wird, wie schnell und wie stabil sie ist usw. – um nur einige Faktoren anzuführen.

Darüber hinaus ist das WWW wortwörtlich selbst jeden Tag ein anderes, weil neue Seiten hinzukommen, andere sich in Aussehen, Struktur und/oder Inhalten verändern, und einige bereits verfallen, während andere gerade erst im Aufbau begriffen sind.

Alle diese Faktoren waren von Beginn an für webbasierte Kunst relevant, aber höchst unterschiedlich im Bewusstsein von RezipientInnen und ProduzentInnen verankert. Immerhin schien sich in der zweiten Hälfte der 1990er Jahre so etwas wie ein gesteigertes Interesse an dieser Kunstform abzuzeichnen – und zwar auch im allgemeinen Kunstbetrieb. 1995 hatte zunächst die *Ars Electronica* als ältestes internationales Festival für elektronische Kunst im deutschsprachigen Raum sich mit dem Motto «Welcome to the Wired World» auch für die webbasierte Kunst geöffnet und eine entsprechende Preiskategorie eingeführt⁷; zwei Jahre später (1997) gab es in der von Catherine David kuratierten *documenta X* einen ganzen Bereich, der ihr gewidmet war⁸ – so dass man den Eindruck gewinnen konnte, webbasierte Kunst sei nun endgültig in der Kunstwelt angekommen. Dass dies bestenfalls sehr bedingt der Fall war, soll hier nun zunächst nicht weiter zur Debatte stehen. Wohl aber das bedenkenswerte Fak-

- 6 Der Begriff instabile Medien bzw. *unstable media* ist möglicherweise nicht ganz zufällig bislang vornehmlich von Menschen gebraucht worden, die sich mit deren kreativen u. kulturellen Aspekten beschäftigen. Bereits Mitte der 1980er Jahre von der Medieninitiative V2 geprägt, kursiert er seit den 1990er Jahren – also mit Beginn der Popularisierung des Internets – für elektronische Medien; vgl. das «MANIFEST VOOR DE INSTABIELE MEDIA». In: Club Moral [Annemie van Kerckhoven/Danny Devos] (Hg.): *Force Mental*, H. 15, Winter 1987/1988, S. 542–543 sowie das V2 *Institute for Unstable Media* in Rotterdam, <http://www.v2.nl/> [letzter Zugriff: 07/2006]; die Agentur *fork unstable media*, um 1995 existierte zeitweise in Berlin ein *Förderverein für instabile Medien e.V.*
- 7 Vgl. Karl Gerbel/Peter Weibel (Hg.): *Mythos Information. Welcome to the Wired World. ars electronica '95*. Wien/New York 1995; Hannes Leopoldseder/Christine Schöpf (Hg.): *Prix Ars Electronica '95*. Wien/New York 1995. Zur *Ars Electronica* u. ihrer Geschichte allgemein vgl. <http://www.aec.at> [letzter Zugriff: 07/2006].
- 8 Zum gegenwärtigen Zeitpunkt ist das online-Archiv unter <http://www.documenta12.de/archiv/dx/> zugänglich. Da die Seiten bereits mehrfach verschoben wurden, sei auch die Hauptadresse der *documenta* genannt, <http://www.documenta.de> [letzter Zugriff: 07/2006].

tum, dass zu diesem Zeitpunkt die ersten Arbeiten, die dieses Feld mit geprägt hatten, schon wieder zu verfallen und zu verschwinden begannen.

Um einen konkreten Fall herauszugreifen: Im Winter 1997/1998 war ich damit befasst, zwei Vorträge zum Thema Cyberfeminismus für die Drucklegung zu bearbeiten, in denen auch verschiedene webbasierte Projekte von Künstlerinnen vorgestellt wurden.⁹ Als ich – wie in diesem Fall üblich – im letzten Durchgang die Netzadressen aller diskutierten Arbeiten überprüfte, stieß ich bei einer von ihnen ins Leere: Akke Wagenaars *Radikal.Playgirls*¹⁰

Nun war es zu dieser Zeit gerade bei künstlerischen Projekten durchaus üblich, dass sie von einer Adresse zu einer anderen migrierten. Beispielsweise weil diejenige, auf der sie eingerichtet waren, schlechtere Konditionen bot als eine andere, weil sich der Künstler/die Künstlerin eine eigene Heimseite einrichten oder die bestehende überarbeiten wollte.

Zudem schien in Akke Wagenaars Fall sicher, dass ihr Projekt nicht sang- und klanglos verschwinden würde – schließlich handelte es sich nicht nur um eine professionell ausgebildete Künstlerin, sondern um eine, die fest in die so genannte «Medienkunstszene» eingebunden schien. Regelmäßig war sie mit ihren Arbeiten bei Festivals wie der *Mediale*¹¹ und vor allem bei der *Ars Electronica* präsent gewesen. Zur *Digitalen Stad Amsterdam*¹² bestanden Verbindungen, als «artist-in-residence» hatte sie am von Peter Weibel und Kasper König begründeten Frankfurter Institut für Neue Medien (INM)¹³ gearbeitet und war im Anschluss an die Kunsthochschule für Medien (KHM)¹⁴ Köln gegangen.

Als nach einiger Zeit der Server *err.org* wieder ansprechbar war, blieben die *Radikal.Playgirls* jedoch verschwunden, und mit ihnen auch alle anderen Projekte Wagenaars, die auf diesem Server angelegt gewesen waren. Doch was war der Grund für ihr Verschwinden? Daran, dass sie unter neueren Browsern nicht mehr funktionierten und einer technischen Überholung bedurft hätten – ein gängiges Problem bereits in den ersten Jahren des «Web-Booms» – konnte es in

9 Vgl. Verena Kuni: «The Future is Femal. Some Thoughts on the Aesthetics and Politics of Cyberfeminism». In: Old Boys Network (Hg.): *First Cyberfeminist International. A Reader*. Hamburg 1998, S. 13–18; dies.: «Die Flaneurin im Datennetz. Wege und Fragen zum Cyberfeminismus». In: Sigrid Schade-Tholen/Georg Christoph Tholen (Hg.): *Konfigurationen. Zwischen Kunst und Medien*. München 1999, S. 467–485.

10 Damals: <http://err.org/akke/radikalplaygirls> [Adresse seit ca. Ende 1997 bis dato ungültig].

11 Bevor das 1989 gegründete Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe (ZKM) seine heutigen Räume in der ehemaligen Munitionsfabrik Lorenzstrasse beziehen konnte, hat es in einer Interims-Bleibe in der Innenstadt mehrfach ein temporäreres Medienfestival (Ausstellung u. Tagung), die *Mediale*, ausgerichtet.

12 Die 1994 begründete *Digitale Stad* war die erste alternative Netzcommunity. Sie wurde 2001 von einer Firma aufgekauft und existiert heute als Provider weiter; vgl. <http://www.dds.nl> [letzter Zugriff: 07/2006].

13 Das Institut existiert zwar noch; der ehem. Arbeitsschwerpunkt Medienkultur, Forschung, Kunst liegt jedoch weitgehend brach. Über seine Heimseite ist eine Dokumentation der früheren Aktivitäten zugänglich; vgl. <http://www.inm.de> [letzter Zugriff: 07/2006].

14 Gegr. 1990; vgl. <http://www.khm.de> [letzter Zugriff: 07/2006].

diesem Fall kaum gelegen haben, insbesondere nicht bei den *Radikal.Playgirls*: Es hatte sich um einfache, statische html-Seiten gehandelt, auf denen mit Tabellen-Tags Textzitate und Bilder kombiniert und in die einfache Weblinks integriert worden waren.

Potenziell problematisch waren hier wohl eher die Inhalte: Die Textzitate stammten aus Hakim Beys Text *T.A.Z. Temporäre Autonome Zone*¹⁵ und aus George Batailles *Histoire de l'oeil*.¹⁶ Während Beys Buch in der Originalausgabe vollständig im Netz steht und mit <Anti-Copyright> gekennzeichnet ist¹⁷, sieht das im Fall von Batailles Text anders aus: Auf ihm liegen Autoren- und Verlagsrechte und er gilt, obzwar er zweifellos zum literarischen Kulturgut zählt, als pornografische Literatur. Bei den Bildern, die Wagenaar verwendet hatte, handelte es sich um Pornofotos, die ebenfalls Urheberrechten unterliegen; von ihnen aus führten Links einerseits zu cyberfeministischen Webseiten¹⁸, andererseits zu Online-Pornoseiten, also ebenfalls indiziertem Material. Genau diese Adressierung <problematischer> Zonen war natürlich der Kern des Projekts gewesen. Im Verlauf der zweiten Hälfte der 1990er Jahre war jedoch auch das Risiko, das KünstlerInnen eingingen, wenn sie mit entsprechenden Materialien und Verknüpfungen arbeiteten, exponentiell gestiegen. Hatte sich anfangs noch kaum jemand darum gekümmert, was eigentlich im Netz zu finden war, wurde nun zunehmend penibel nach etwaigen Urheberrechtsverletzungen gefahndet und in den betreffenden Fällen wurden Abmahnungen verschickt. Mindestens ebenso problematisch war die Verknüpfung mit Porno-Seiten, ganz zu schweigen von der Publikation pornografischen Materials.

Kurzum: Das WWW war längst keine <Temporäre Autonome Zone> mehr, sondern hatte sich in mehrfacher Hinsicht zu einer <contested zone> entwickelt, die von den unterschiedlichsten kommerziellen Interessen bestimmt wurde und zunehmend juristisch durchreguliert war.¹⁹ Genau diese Entwicklung hatte Wagenaars Projekt thematisiert und eben weil dem so war, schien durchaus plausibel, dass es ihr anschließend zum Opfer gefallen war. Hatte die Künstlerin die Seiten vom Netz nehmen müssen?

1998/1999 forschte ich auf verschiedenen Wegen noch eine Zeitlang nach dem Verbleib des Projekts – mit weniger als mäßigem Erfolg.²⁰ Bis heute sind,

15 Hakim Bey: *T.A.Z. The Temporary Autonomous Zone. Ontological Anarchy, Poetic Terrorism*. New York 1991.

16 George Bataille: *Histoire de l'oeil*. Paris 1928. Wagenaar verwendete den Text einer englischen Übersetzung.

17 Vgl. http://www.hermetic.com/bey/taz_cont.html [letzter Zugriff: 07/2006].

18 Vgl. hierzu im Kontext Verena Kuni: *The Future is Female*; dies.: *Die Flaneurin* (wie Anm. 9).

19 Vgl. Kay Schaffer: «The Contested Zone. Cybernetics, Feminism and Representation» (1996). Online-Publikation, <http://www.lamp.ac.uk/oz/schaffer.html> [letzter Zugriff: 07/2006].

20 Persönliche E-Mails an die letzte bekannte Adresse der Künstlerin blieben unbeantwortet; auf eine anschließende Suchanfrage in ihrem professionellen Umfeld hin erhielt ich den Hinweis, sie sei aus der Szene ausgestiegen und habe sich anderen Beschäftigungen zugewandt.

von ‹toten Links› abgesehen, die einzigen im Netz verbliebenen Hinweise auf das Projekt eben jene Beschreibungen aus meinen Vorträgen von 1997²¹ sowie ein E-Mail-Interview, das der Künstler Ricardo Dominguez 1997 mit Wagenaar führte und das nach wie vor über das Archiv von *The Thing N.Y.* zugänglich ist.²²

3. Ein weites Feld

Die Frage ist nun: Wie sollte die Kunstgeschichte in Forschung, Lehre und Vermittlung mit webbasierten Kunstprojekten verfahren, die bereits wenige Jahre nach ihrer Entstehung schon wieder verschwunden oder sichtlich im Verfall begriffen sind?

Sicherlich mag der ‹Fall *Radikal.Playgirls*› ein Extrem darstellen, bei dem viele Faktoren zusammenkommen, allen voran wohl die Entscheidung der Künstlerin, sich weitgehend aus dem Kunstbetrieb zurückzuziehen. Generell sind von der Problematik des ‹digital decay›²³ jedoch unzählige webbasierte Projekte betroffen, darunter auch einige, die für die Entwicklung der Netzkultur und der webbasierten Kunst unbestritten von zentraler Bedeutung waren.

Bereits Ende der 1990er Jahre verschwanden beispielsweise mit der *Internationalen Stadt Berlin*²⁴ eine ganze Reihe früher webbasierter Kunstprojekte

- 21 Neben einer pdf-Fassung von Verena Kuni: ‹The Future is Femal› (http://kuni.org/v/obn/vk_cfr_01.pdf sowie im online-Reading Room des *Old Boys Network*, s. <http://www.obn.org>) in der Dissertation von Anette Seelinger-Leyh: *Ästhetische Konstellationen. Zur Konzeption kritisch-ästhetischer Bildung in der medien-technologischen Gesellschaft*. TU Darmstadt 2001, Kap. 6, S. 409–410 (s. http://elib.tu-darmstadt.de/diss/000108/Seelinger_9_-_Kapitel_6.pdf), die an dieser Stelle allerdings direkt Passagen aus Verena Kuni: *Die Flaneurin* (wie Anm. 9) im Wortlaut übernehmen hat. Alle angeführten URLs: [letzter Zugriff: 07/2006].
- 22 Vgl. <http://old.thing.net/ttreview/janrev97.06.html> [letzter Zugriff: 07/2006]. Tatsächlich schien just während der Arbeit an der Druckfassung des vorliegenden Aufsatzes das Blatt zu wenden; unter der Adresse <http://err.org.ngathiefall.nl/akke/index.html> [letzter Zugriff: 07/2006] waren temporär Teile von Wagenaars alten Seiten als partielle, nicht navigierbare Rekonstruktion wieder zugänglich, nicht jedoch *Radikal.Playgirls*. Auch erstere sind mittlerweile wieder verschwunden.
- 23 Deutsch: ‹Digitaler Verfall›. Diesen Ausdruck verwendet prominent z. B. der Science Fiction-Autor und Medienkulturtheoretiker Bruce Sterling, der sich seit einiger Zeit mit diesem Thema beschäftigt und u. a. das *Dead Media Project* mitbegründet hat; vgl. <http://www.deadmedia.org> [letzter Zugriff: 07/2006]. Mittlerweile gibt es sogar einen Font dieses Namens, der eine zerrütete Pixelschrift simuliert.
- 24 Urspr. <http://www.icf.de> [unter dieser Adresse erscheint seit ca. 2000 bei Aufruf die Mitteilung des Berliner Projekts *orangorang.net*, dass der Server gehackt worden sei]; zur Geschichte vgl. Joachim Blank/Karlheinz Jeron: ‹Internationale Stadt Berlin (1994–1998). Ein Rückblick›. In: Kuni/Institut für Moderne Kunst Nürnberg: *netz.kunst* (wie Anm. 4), S. 144–149; online unter: <http://www.sero.org/sero/various/documents/is-jahrbuch98170400.pdf> [letzter Zugriff: 07/2006]. Über das Archiv des Projekts *Digital Craft* (ehem. am Museum für Angewandte Kunst Frankfurt/ M.) sind immerhin noch die Basis-Seiten erhalten, die einen Einblick in den Aufbau geben; vgl. <http://archiv.digitalcraft.org/is-berlin/isb/inner/kunst/index.html> [letzter Zugriff: 07/2006].

aus dem Netz; etwa Eva Grubingers *C@ – Computer Aided Curating* (1994)²⁵ und mit ihm sämtliche Arbeiten, die für diese Plattform entstanden waren. Nun mag man sich zwar zu Recht fragen, ob es nicht möglich wäre, alle diese Projekte einfach auf einem anderen Server wieder ins Web zu stellen.

Doch ganz so einfach verhält es sich im Fall webbasierter Kunst in den meisten Fällen leider nicht. Um zunächst einmal beim Beispiel *Computer Aided Curating* zu bleiben: Selbst wenn sich alle beteiligten KünstlerInnen dazu bereit fänden, was die Voraussetzung für eine Restauration und Reinstallation von C@C wäre, und – was leider nicht der Fall ist – alle Originaldaten und Originalskripts noch vorhanden wären, bedürfte es doch einer kompletten Neupadaption der so genannten «Atelier-Tools», die seinerzeit ein entscheidender Teil des Projekts gewesen waren²⁶, an die neuen Versionen von Browsern und Betriebssystemen. Dies würde eine komplette Neuprogrammierung der «Tools» erfordern, was nicht nur einen erheblichen finanziellen Aufwand bedeuten, sondern im Ergebnis vermutlich auch zu einer gänzlich anderen Lösung führen würde. In diesem Fall käme die beabsichtigte Rekonstruktion der partiellen Generation einer neuen Arbeit gleich – eben eines virtuellen Ateliers im ersten Jahrzehnt des 21. Jahrhunderts, das sich von seinem historischen «Vorläufer» möglicherweise auch funktional auf signifikante Weise unterschiede. Doch selbst eine Wiederherstellung des Präsentationsteils allein wäre schon ein Problem: Wer von uns hat noch alle Dokumente, die er oder sie zwischen 1994 und 1998 erstellt und dann im Zuge der Realisierung eines Projekts an eine andere Stelle überantwortet hat, in einer mit den aktuellen Betriebssystemen und Programmen kompatiblen Dateiversion auf seinem oder ihrem eigenen Rechner oder einem anderen, noch lesbaren Speichermedium bewahrt?

Mitunter können Projekte natürlich auch vor der Zeit verloren scheinen, während sie es in Wirklichkeit gar nicht sind. So gibt es unter den im Rahmen der *documenta X* 1997 präsentierten Online-Projekten einerseits zwar solche, die in der Tat nicht mehr existieren – der Zugang zur *Internationalen Stadt* etwa ist verschlossen und nur noch ein Standbild.²⁷ Anders als der *d X*-Webbereich vergangenen Sommer suggerierte, der bei einem Klick auf den entsprechenden Link lediglich ein leeres Javascript-Fenster präsentierte, bestand Holger Frieses *unendlich, fast* (1995) zu diesem Zeitpunkt nach wie vor unter seiner angestammten Adresse²⁸ – wie man im Übrigen, selbst ohne die direkte URL zu

25 Urspr. <http://www.icf.de/CAC> [Adresse seit 1998 ungültig].

26 Es handelte sich um Programme und Programmelemente bzw. Skripts, die KünstlerInnen auch solchen, die bis dahin nur wenige Erfahrungen mit der Entwicklung webbasierter Projekte hatten, den Zugang zu und die Arbeit in bzw. mit diesem Medium erleichtern sollten.

27 Abrufbar über http://www.documenta12.de/archiv/dx/english/frm_city.htm [letzter Zugriff: 07/2006].

28 Vgl. für die Originaladresse: <http://www.thing.at/shows/ende.html> [Adresse z. Zt. oder dauerhaft ungültig]; auf den *documenta*-Seiten über den Bereich *surfaces*, <http://www.documen->

kennen, unschwer feststellen konnte, wenn man auf Vuc Cosics 1:1-«Raubkopie» der *documenta*-Webseiten, *documenta done* (1997) ging.²⁹

Als im Sommer 2005 die Seiten der *documenta12* eingerichtet wurden, hatte man auf dem Server einige Dateien verschoben und damit die Navigation torpediert; mittlerweile ist das Malheur allerdings wieder behoben. Angenommen, die auf dem *documenta*-Server abgelegten Daten wären bei der Migration verloren gegangen – ein Schicksal, das in der Vergangenheit so manchem ambitionierten Webprojekt widerfahren ist: In diesem Fall hätte uns Cosics Kopie in der Tat einen nahezu vollwertigen Ersatz für den Verlust bieten können. Es wäre nicht das erste Mal in der Kunstgeschichte gewesen, dass eine Kopie das Original überlebt und auf diese Weise wichtige Daten erhält, wenngleich dies bei *documenta done* natürlich nur die Primärdaten und -strukturen der Plattform betrifft, nicht die künstlerischen Arbeiten selbst. Das Portal zur *Internationalen Stadt* etwa ist auch bei Cosic nurmehr als statisches «Poster» zu betrachten.

Und auch sonst kann der Konjunktiv, in dem diese Sätze zum Zeitpunkt ihrer Niederschrift noch formuliert werden können, jederzeit in den Indikativ kippen: Konnte im Oktober 2005 noch auf Frieses funktionierendes Projekt an seiner originalen URL verwiesen werden, führt diese knapp ein Jahr später, hoffentlich nur temporär, nun selbst ins Leere. Eingerichtet worden war das Projekt, wie viele deutsche und österreichische «Netzkunst»-Arbeiten der ersten Stunde, auf *thing.at*, dem seinerseits längst stillgelegten österreichischen Knoten des Kunstnetzwerks *The Thing*, und dessen Serverplatz wurde bis dato von der Netzkultur-Plattform *t0 Public Netbase* offeriert.³⁰ In Frühjahr 2006 musste *t0* jedoch nach jahrzehntelanger engagierter Medien-Kulturarbeit aufgeben – das Land Österreich hat die Fördergelder eingestellt.

Nun könnte man bis hierher den Eindruck gewinnen, mit ein bisschen Disziplin aller Beteiligten – KünstlerInnen, KuratorInnen, Institutionen – in Sachen Sicherungspolitik und Objektpflege, idealer Weise dazu der Bereitstellung einiger Finanzmittel, hätte man die bereits eingetretenen Verluste für ei-

ta12.de/archiv/dx/english/frm_surf.htm bzw. im Frame: <http://www.documenta12.de/archiv/dx/english/surfaces/infinite.htm> öffnet sich bei Abruf ein Javascript-Fenster (ohne Browserzeile) «auf» die Arbeit, das freilich auf diese Weise den eigentlichen Kern der Arbeit ohnehin verbirgt bzw. diese über die Präsentation ad absurdum führt. Beide *documenta*-Seiten [letzter Zugriff: 07/2006]

29 Vgl. <http://www.ljudmila.org/~vuk/dx/> [letzter Zugriff: 07/2006]. Mit seiner 1:1-Kopie wollte Cosic seinerzeit den Umgang der *documenta X* bzw. des für diesen Bereich zuständigen Kurators Simon Lamunière mit webbasierten Arbeiten kritisieren, zu dessen Konzept es ursprünglich auch gehört hatte, die Webseiten nach Laufzeit der Ausstellung vom Netz zu nehmen und stattdessen (quasi als Katalog-Dokumentation) auf CD-ROM zu vertreiben. Das Kopieren ganzer Projekte war in der zweiten Hälfte der 1990er Jahre eine durchaus gängige Praxis, um den institutionellen Umgang mit Netzkultur zu unterlaufen heute ist dies aufgrund serverseitig getroffener Schutzmaßnahmen und dynamischer Applikationen nicht mehr so ohne weiteres möglich.

30 Vgl. <http://www.netbase.org/t0> [letzter Zugriff: 07/2006].

ne Kunstgeschichte der webbasierten Kunst wenn nicht vermeiden, so doch in engen Grenzen halten können. In Einzelfällen mag das zutreffen – dann nämlich, wenn ein Projekt tatsächlich nur auf einfachem html und möglichst wenigen, möglichst einfach emulierbaren, also an neuere Hard- und Softwareumgebungen adaptierbaren Skripts basiert.

Aber selbst Projekte, auf die diese Kriterien zutreffen, etwa Akke Wagenaars *Quite a Portrait* (1996)³¹ oder Stefan Becks *A Message for Edward R. McCracken* (1995)³², sind heute Ruinen, und zwar gerade deshalb, weil sie zu ihrer Zeit eines der wichtigsten Kriterien für webbasierte Kunst offensiv ernst nahmen: Nämlich mit dem WWW als «Kontextsystem» zu arbeiten.³³ Während die Browserskripts bis heute einwandfrei funktionieren, existiert der für das Projekt relevante Kontext so nicht mehr.

Im Fall von Becks Projekt mag man sich vielleicht noch denken können, was auf der verlinkten Seite zu sehen war, an deren Stelle nunmehr nur noch eine der üblichen Fehlermeldungen erscheint. Dort etwa, wo der Autor des E-Mail-Briefs an Edward McCracken dem «Chief Executive Office» der Firma *Silicon Graphics*, die damals einen der leistungsfähigsten und insofern für KünstlerInnen äußerst begehrenswerten, gleichwohl aber unerschwinglichen Rechner herstellte, seinen Herzenswunsch mitteilt, war eine *Iris Indigo* zu sehen, einschließlich Leistungskatalog und Preisangabe. Für Rekonstruktion des Kontextes als solchem kann man natürlich die üblichen Hilfsmittel der historischen Wissenschaften bemühen – ob das Firmenarchiv von Silicon Graphics über die Datensätze zu der in den 1990er Jahren produzierten Hardware hinaus auch die Webseiten aufbewahrt, auf denen für diese geworben wurde, ist freilich fraglich. Wollte man einen vollständigen Eindruck von Becks Projekt gewinnen oder dieses gar, in welcher Form auch immer, für Dokumentationszwecke rekonstruieren, müsste man nämlich in der Tat eben diese Seite zur Verfügung haben: Schließlich funktioniert auch eine webbasierte künstlerische Arbeit unter anderem über ihre Visualität.

Immerhin kann man sein Glück alternativ auch noch über die *Wayback-machine* der Initiative *archive.org* versuchen, die sich seit 1996 um eine dynamische, d. h. auch Veränderungen der Seiten berücksichtigende Dokumentation des WWW bemüht.³⁴ Die Voraussetzung für eine solche Dokumentation bzw. Archivierung ist jedoch, dass die jeweiligen Seiten, Verzeichnisse und Unterver-

31 Derzeit (noch) erreichbar unter: <http://www.sphere.ad.jp/mcmogatk/1996/dem2gwk/index.html> [letzter Zugriff: 07/2006].

32 Vgl. <http://old.thing.net/html/stefanb/intro01.html>; Zugang über <http://bbs.thing.net> [letzter Zugriff: 07/2006].

33 Vgl. Joachim Blank: «What is net.art ;-)» (1997), Online-Text, mittlerweile unter <http://www.hgb-leipzig.de/index.php?a=person&b=mitarb&c=&d=&p=322&> abrufbar [letzter Zugriff: 07/2006].

34 Vgl. <http://www.archive.org> bzw. <http://www.archive.org/web/web.php> [letzter Zugriff: 07/2006].

zeichnungen serverseitig für einen entsprechenden Zugriff freigegeben sind. Eben dies ist jedoch, gerade bei kommerziellen Webangeboten, oftmals nicht der Fall. Dann geht auch eine Anfrage bei der *Waybackmachine* ins Leere.

Halten wir also fest: Webbasierte Kunst lässt sich nur bedingt konservieren, und sie lässt sich auch nur unter bestimmten Bedingungen erhalten, die weder von den AutorInnen noch von KuratorInnen, KustodInnen oder anderen, die ein Projekt vor der Erosion bewahren wollen, zur Gänze kontrolliert werden können.

4. Aktive Archive

Was also tun? Das fragen sich seit einiger Zeit nicht nur eine Reihe von ExpertInnen und Institutionen im Rahmen einschlägiger Projekte – etwa *Aktive Archive*³⁵, *Archiving the Avant-Garde*³⁶, *Capturing Unstable Media*³⁷, *Packed*³⁸ oder *Variable Media Network*³⁹, um nur einige prominentere herauszugreifen –, sondern auch natürlich auch die KünstlerInnen selbst, denn sie sind es, die als allererste und an denkbar empfindlicher Stelle von den Folgen des «digital decay» betroffen sind.⁴⁰ Webseiten in Stein zu hauen, wie dies Joachim Blank und Karlheinz Jeron 1999 anlässlich der Ausstellung *net_condition* für Natalie Bookchins und Alexej Shulgins *Introduction to net.art* (1994-1999) getan haben⁴¹, dürfte freilich kaum die beste Lösung sein.

Führen wir uns daher vor Augen, was normalerweise die Schritte bzw. Maßnahmen einer Objektsicherung sind:

Zunächst die Objekterfassung und Objektsicherung (Dokumentation); nach Möglichkeit die Erhaltung/Konservierung; wenn notwendig und möglich eine Restaurierung; gegebenenfalls eine technische Emulation und, insbesondere wenn sich letztere als schwierig erweist, eine konzeptuelle Emulation – das wäre die Neuerstellung des Objekts bzw. sämtlicher Datensätze bei Beibehaltung des ursprünglichen Konzepts. Allerdings stellt sich vor dem Hintergrund der bis hierher vorgestellten Projekte bzw. Probleme sofort die Frage: Was würde alles dies für eine webbasierte Arbeit bedeuten? Inwieweit sind diese Schritte überhaupt anwendbar?

35 Vgl. <http://www.aktivearchive.ch> [letzter Zugriff: 07/2006].

36 Vgl. http://www.bampfa.berkeley.edu/about_bampfa/avantgarde.html [letzter Zugriff: 07/2006].

37 <http://capturing.projects.v2.nl> [letzter Zugriff: 07/2006].

38 <http://www.packed.be> [letzter Zugriff: 07/2006].

39 Vgl. <http://www.variablemedia.net> [letzter Zugriff: 07/2006].

40 Die KünstlerInnen sind allein schon insofern kaum in der Lage dazu, geeignete Gegenmaßnahmen zu treffen, als diese einen zum Teil erheblichen logistischen und finanziellen Aufwand bedeuten, wie im Folgenden wenigstens stichwortartig darzulegen sein wird.

41 Vgl. <http://www.easylife.org/netart/> (inkl. Photos aus der Ausstellung) [letzter Zugriff: 07/2006]; sowie Timothy Druckrey, Peter Weibel (Hg.): *net_condition*. Cambridge/Ms. 2000.

Betrachten wir allein die Liste der Daten, die erfasst und dokumentiert, idealerweise als Basis-Bestandteile sogar erhalten werden müssten, lässt sich leicht erahnen, wie anspruchsvoll und aufwändig diese Arbeitsschritte ausfallen können: Seitens des Objekts wären dies sowohl alle Dokumente bzw. Dateien (.html, .gif, .jpg, .mpg, .mov usw.), auf denen es basiert, als auch sämtliche Skripts und Programmierungen (inklusive etwaiger java- und/oder flash-Elemente); seitens der Applikationsumgebung sämtliche für das Funktionieren der Arbeit notwendige Hard- und Softwarekomponenten, inklusive des Betriebssystems und der Browserversionen, etwaig verwendeter Plug-Ins; dazu serverseitig ebenfalls Hard- und Software (bei Datenbankanwendungen ebenfalls spezielle Serverskripts); dann die URL bzw. der Domainname; fernerhin seitens der Kontextumgebung sämtliche ggf. mit der Arbeit statisch verknüpften oder dynamisch verknüpfbaren Seiten, für die im Prinzip natürlich ebenfalls entsprechende Maßnahmen getroffen werden müssten, was ein solches Projekt spätestens an seine Grenzen stoßen lässt.

Doch selbst wenn man entsprechende Bemühungen allein auf die Bereiche beschränkt, auf die man prinzipiell direkten oder mittelbaren Zugriff haben sollte, bleibt – wie aus der Aufzählung unschwer ersichtlich – mehr als genug zu tun. Die Zeit, die technischen und finanziellen Mittel, die für solch umfangreiche erforderlich sind, können KünstlerInnen freilich in den seltensten Fällen selbst aufbringen, selbst Institutionen sind hier in der Regel überfordert; und so verwundert es nicht, dass bislang erst sehr wenige Projekte wie Shu Lea Cheang's *The Brandon Project* (1996–1999) durch das Guggenheim Museum New York⁴² oder verschiedene kleinere Netzarbeiten auf dem mit Schweizer Bundesmitteln geförderten Netzkunst-Server *xcult.ch*⁴³ in den Genuss einer solchen Restaurierung kamen.

Aber dies ist längst nicht die einzige Crux, wie ein weiteres Beispiel aus diesem Bereich zeigen kann: Im Rahmen der bereits erwähnten Initiative *Aktive Archive*, eines Schweizer Pilotprojekts, das der Erforschung von Erhaltungsmaßnahmen mit bzw. in so genannten «instabilen Medien» (Film, Video, Internet) generiertem Kulturgut gewidmet ist⁴⁴, wurde eine gesamte Online-Ausstellung mit hohem Aufwand auf CD gesichert – so weit das überhaupt möglich war, denn auch hier bezog eines der Projekte dynamisch das WWW als Kon-

42 Vgl. <http://brandon.guggenheim.org> [letzter Zugriff: 07/2006]; Verena Kuni: «Gendernauts im Netz». In: Dies./Institut für Moderne Kunst Nürnberg (Hg.): *urtux. Kein Ort, überall – Utopien der Kunst. Jahrbuch 01/02*. Nürnberg 2002, S. 262–295. Das Projekt war zwischenzeitlich über lange Phasen offline bzw. seitens des Museums vom Netz genommen worden, ohne dass Klarheit über eine eventuelle Rückkehr bestand.

43 Vgl. <http://www.xcult.ch> [letzter Zugriff: 07/2006]. Hier wurden beispielsweise 2005 diverse Werke aus dem Jahr 1999, die in der html-Layertechnik für eine ältere Browsergeneration realisiert worden waren u. von jüngeren Versionen nicht mehr dargestellt werden konnten, nach der Vorlage des Originaldesigns in flash-Technik nachgebaut.

44 Vgl. <http://www.aktivearchive.ch> [letzter Zugriff: 07/2006].

textsysteem mit ein.⁴⁵ In diesem Zuge wurden unter anderem sogar Videoaufzeichnungen der dynamischen Interaktionen mit einer der webbasierten Arbeiten angelegt. Dies nun ist ein Verfahren, das – mindestens für die bekanntlich sehr beschränkte Lebensdauer einer CD und die mutmaßlich ebenfalls begrenzte Kompatibilität der Programme auf der CD mit denjenigen der späteren BenutzerInnen – immerhin eine gesamte Arbeit in ihrer dynamischen Funktionalität im Kontextsystem wenn nicht erhält, so doch dokumentiert. Zusammen mit schriftlichen Aufzeichnungen und gegebenenfalls weiteren Dokumentationsmaterialien wäre, so könnte man meinen, auf diese Weise ein Optimum an Informationen über eine Arbeit zu bewahren, wenn diese selbst schon nicht erhalten werden kann.

Einen ähnlichen Qualitätssprung in der Dokumentation konnte man seinerzeit auch im Bereich der Performance gewärtigen, als die Videoaufzeichnung erschwinglich wurde. Allerdings dürften bereits die wenigen Verweise auf verwandte Archivierungsprobleme, die Datenträger wie CD ROMs und Software betreffen, deutlich machen, dass viele Probleme auf diese Weise lediglich verschoben, aber nicht behoben werden können. Der <digital decay> betrifft *alle* digitalen Daten, nicht nur diejenigen im World Wide Web.⁴⁶

Auch haben uns die Erfahrungen im Bereich Performance lehren können, dass Film- und Videoaufzeichnungen oft nur schwer zugänglich sind, sodass man es außerhalb von Forschungsprojekten meist eben doch allein mit Fotografien bzw. fotografischen Reproduktionen in Büchern zu tun hat, auf denen sich lediglich monoperspektivisch statische Ausschnitte aus einem mehrdimensional konfigurierten Prozess festgehalten finden.⁴⁷ Dass hinter der nach wie vor noch viel zu häufig angenommenen <Objektivität> solcher Dokumente letztlich nichts anderes als eine – im Vergleich zur verbalen beziehungsweise schriftlichen

45 Für das Ausstellungsprojekt *shrink to fit* (1999) auf xcult.ch (ebd. über den Bereich Projekte zu erreichen); vgl. zu den getroffenen Maßnahmen den Bericht unter <http://www.aktivearchive.ch/content/teilprojekte.php?pid=2> [letzter Zugriff: 07/2006].

46 Vgl. hierzu in medienübergreifender Perspektive neben den bereits angeführten Initiativen etwa das Projekt *404 Objekt not found*, s. <http://www.404project.net> [letzter Zugriff: 07/2006]; sowie speziell für den Bereich Video das Projekt *40 Jahre Videokunst in Deutschland*, s. <http://www.40jahrevideokunst.de> [letzter Zugriff: 07/2006]; sowie den begleitenden Ausstellungskatalog, Rudolf Frieling/Wulf Herzogenrath (Hg.): *40JAHREVIDEOKUNST.DE. Digitales Erbe. Videokunst in Deutschland von 1963 bis heute*. Ostfildern-Ruit 2006. Dass die aus dem Projekt hervorgegangene Studienedition mit restaurierten Arbeiten aus Rechtsgründen nur an Institutionen verkauft werden darf, macht einen weiteren Aspekt der Problematik deutlich: Oft ist es schon die Rechtslage, die eine mitunter rettende Kopie verunmöglicht bzw. bisweilen auch den archivalischen Zugriff erschwert.

47 Weiterführenden Überlegungen, welche Konsequenzen aus diesen Erfahrungen zu ziehen wären bzw. inwieweit aus diesem Bereich Anregungen für den Umgang mit der hier diskutierten Problematik zu gewinnen wären, widmet sich mein zeitnah für die Tagung *downdate #1* (Osnabrück, Mai 2006) verfasster Vortrag bzw. Aufsatz, *Re-Enactments aus dem RAM? Reflexionen über die Arbeit in den Ruinen eines virtuellen Museums und zur Zukunft der Kunstgeschichte webbasierter Kunst*, dessen Drucklegung (in engl. Sprache) derzeit in Vorbereitung ist.

Narration im Übrigen kaum weniger suggestive, häufig aber weit weniger detailreiche – Erzählung steckt, sei dabei nur am Rande bemerkt.

Zudem sind nicht wenige der Aufzeichnungen früher Performances heute bereits selbst verfallen, weil sie nicht rechtzeitig restauriert oder emuliert bzw. digitalisiert wurden. Vor allem aber wissen wir aus dem Bereich Performance nur allzu gut, wie wenig Wesentliches solche Aufzeichnungen zu transportieren vermögen: Die Dichte einer Atmosphäre im Raum, körperliche Präsenz, alles das, was die ZuschauerInnen einer Performance oft sehr direkt erfahren, einschließlich der Erfordernisse einer individuellen Rezeptionshaltung und gegebenenfalls in die Arbeit integrierter Interaktionen – kurzum: Vieles von dem, was diese Kunstform eigentlich ausmacht, bleibt ausgeklammert.

Nicht anders im Fall der webbasierten Kunst. Wie unschwer nachzuvollziehen sein dürfte, kann eine per Video abgefilmte Dokumentation nie und nimmer das in vielen Arbeiten durchaus zentrale Moment einer individuellen, intuitiven Navigation berücksichtigen – zumal für Letztere in der Regel kein ›Königsweg‹ vorgesehen ist. Und dass bei komplexeren Arbeiten – um nur das einfachste und nächstliegende Beispiel zu bemühen: etwa solchen, die auf Hypertext-Elementen im klassischen Sinne basieren – auf diese Weise allenfalls eine (oder wenige) von unzähligen Optionen der Rezeption festgehalten werden können, liegt ebenfalls auf der Hand.

Kurzum: Selbst eine äußerst aufwändige Dokumentation – wie sie perspektivisch wohl nicht einmal einem Bruchteil der seit Mitte der 1990er entstandenen webbasierten Arbeiten ins Haus stehen dürfte – vermag Kernelemente dieser Kunstform nicht zu erfassen.

5. Beschreiben und Erzählen, encore une fois

Nun soll hier kein Kaddisch für eine moribunde Kunstform angestimmt werden, die ohnehin nicht mehr zu retten sei⁴⁸ – und vor allem anderen ist es auch nicht die Absicht, eben jene Initiativen für überflüssig zu erklären, die sich der Suche nach Lösungen für ihre Erhaltung und Dokumentation verschrieben und um diese auch bereits verdient gemacht haben.

Wie eingangs bereits bemerkt, geht es um die sehr viel grundsätzlichere Frage, welcher Status vor diesem Hintergrund Verfahren wie dem ›Beschreiben‹ und dem ›Erzählen‹ zukommen kann – und ob mit diesen Verfahren ein Beitrag

48 Tatsächlich erfreuten sich innerhalb der Szene bereits ab 1997 ›Totenreden‹ auf die so genannte net.art großer Beliebtheit seinerzeit hatte man hier allerdings deren Institutionalisierung im Blick. Als diese Totenreden um 2000 dann von publizistischer Seite zunehmend bereitwillig zitiert, übernommen und multipliziert wurden, ging es nunmehr allerdings eher darum, einen ganzen Bereich künstlerischer Produktion zu verabschieden, weil er sich angeblich ›tot gelaufen‹ habe. Vgl. Gerrit Gohlke/Künstlerhaus Bethanien (Hg.): *ESC. Ein Reader*. Berlin 2003.

zur ‹Netz-Kunst-Geschichte› geleistet zu werden vermag, der möglicherweise auch unter wissenschaftlichen Gesichtspunkten vertretbar ist.

Was das ‹Beschreiben› betrifft, dürfte die Beantwortung dieser Frage vergleichsweise wenig strittig sein und vergleichsweise einfach ausfallen können: Zwar ist auf dem Feld der webbasierten Kunst bereits die Erfassung grundlegender Datensätze in einem eklatanten Maße Mangelware. Mit diesen allein kommt man, selbst wenn sie von mehreren oder gar nur einem Screenshot begleitet werden, jedoch noch immer nicht sehr weit, will man sich wirklich eine Vorstellung von einer Arbeit machen oder anderen eine solche vermitteln. Sicher darf dabei nicht vergessen werden, dass eine Beschreibung – wie minutiös auch immer sie ausfallen mag – die subjektive Wahrnehmung des oder der Beschreibenden wiedergibt. Prominente Beispiele wie jene Beschreibungen von Kunstwerken, die sich in Vasaris *Viten* finden⁴⁹, haben jedoch zweierlei gelehrt: Wenngleich die Forschung nachweisen konnte, dass Vasaris Beschreibungen nicht nur häufig keineswegs auf eigener Anschauung basierten, sondern mitunter erheblich von der Phantasie ihres Autors angereichert waren, ließ sich dies doch nur dadurch feststellen, dass man sie mit dem beschriebenen Werk und/oder anderen Beschreibungen dieses Werkes bzw. entsprechenden an anderer Stelle überlieferten Daten abglich. Freilich hätte man in einigen Fällen *ohne* Vasaris Beschreibungen weder das Werk noch andere Quellen zu diesem gesucht bzw. gefunden – insofern seine Texte ganz entscheidenden Anteil an der dauerhaften Wertschätzung des jeweiligen Œuvres durch die Kunstgeschichte hatten.

Anders und kurz gesagt: Selbst eine noch so subjektive Beschreibung hat ihren Wert; umso besser natürlich, wenn es mehr als eine Beschreibung einer künstlerischen Arbeit gibt. Das wiederum mag trivial klingen – wie wenig selbstverständlich es im hier diskutierten Feld, also der webbasierten Kunst ist, dürfte jedoch schon ein oberflächlicher Blick in die ohnehin schon spärliche Literaturlage zeigen.

Die mehr als mangelhafte Kenntnisnahme und das damit zusammenhängende Dilemma einer weitgehenden Marginalisierung eines ganzen Bereiches künstlerischer Produktivität, das durch postume Verklärung lediglich auf die Spitze getrieben werden kann, wäre durch seine breitere und gründlichere Rezeption seitens Kunstkritik und Kunstwissenschaft wenn nicht vermeidbar, so doch in historischer Perspektive entscheidend abzufedern gewesen. Mag man ersterer, also der Kunstkritik noch konzedieren, dass sie den Gesetzen des

49 Vgl. Giorgio Vasari: *Die Lebensbeschreibungen der berühmtesten Architekten, Bildhauer und Maler*. Hg. v. A. Gottschewski/G. Gronau/E. Jaschke. 7 Bde. Strassburg (Übs. n. d. Ausgabe Florenz 1568). Zu Vasari vgl. in diesem Zusammenhang neben Kris/Kurz: *Die Legende vom Künstler* (wie Anm. 3) u. a. Paul Barolsky: *Warum lächelt Mona Lisa? Vasaris Erfindungen*. Berlin 1995.

Kunstmarktes unterliegt – was nicht entschuldigt, aber immerhin erklärt, dass eine auf diesem Markt praktisch nicht absetzbare Kunstform wenig bis keine Beachtung findet –, so ist die weitgehende Ignoranz einer Kunstgeschichte, die sich im entsprechenden Zeitraum längst mit großem Enthusiasmus der Gegenwartskunst zugewandt hatte, nachgerade als skandalös zu bezeichnen. Hier herrscht, wie eingangs bereits angedeutet, nach wie vor ein erheblicher Nachholbedarf, denn die zahlreichen Studien, die mittlerweile prominenteren Arbeiten bzw. KünstlerInnen aus dem Bereich der Arbeit mit Video gewidmet werden, oder Initiativen wie Hans-Dieter Hubers schon seit Anfang/Mitte der 1990er Jahre systematisch betriebene Forschung und Lehre auf diesem Gebiet⁵⁰ sollten nicht darüber hinwegtäuschen, dass das Feld der elektronischen Künste insgesamt allenfalls rudimentär bearbeitet wird – und innerhalb dieses Feldes die webbasierte Kunst, etwa im Vergleich zu Videoarbeiten oder so genannten <interaktiven Installationen>, wohl noch immer zu den am wenigsten mit wissenschaftlicher Aufmerksamkeit bedachten Feldern zählt. Das hat zur Konsequenz, dass hier nicht einmal die Basisarbeit in die Fachroutinen aufgenommen worden ist; weder kann von einer Selbstverständlichkeit der Beobachtung dieses Feldes die Rede sein, noch von einer breiteren Ausübung, demzufolge ganz zu schweigen von einer methodischen Weiterentwicklung wissenschaftlicher Beschreibungspraxis.

Wie sieht es nun mit dem Erzählen aus? Auf den ersten Blick – und insbesondere mit Blick auf das äußerst überschaubare Gebiet deutschsprachiger Literatur zum Thema – wird man zwar feststellen können, dass viele der greifbaren Texte zur webbasierten Kunst tatsächlich im weitesten Sinne <Erzählungen> sind. Mag man jene Beiträge im 1999 erschienenen Sammelband *netz.kunst*, in denen Künstlerinnen und Künstlern ihre eigenen Arbeiten vorstellen, vielleicht nur bedingt dieser Gattung zurechnen⁵¹, so handelt es sich im Fall der beiden vergleichsweise breit rezipierten Überblicksbände, die Tilman Baumgärtel 1999 und 2001 zum Thema herausgegeben hat, durchweg um Interviews, in denen die befragten KünstlerInnen und KünstlerInnen-Gruppen über ihre Arbeiten erzählen.⁵²

Ist nicht genau diese Art der Erzählung eben jene, die ich aus guten Gründen schon in den einleitenden Abschnitten meiner Überlegung als vergleichsweise problematisch bezeichnet habe – also eine Textform, bei deren Behandlung als <Quelle> Vorsicht geboten ist, und zwar gerade vor dem Hintergrund der Er-

50 Vgl. für eine Übersicht die 1996 von Huber begründete Plattform *ARTNINE*, über die neben Vorlesungsskripten, Gesprächsdokumentationen u. v. m. auch einen Gutteil von Hubers andernorts in Buchform publizierten Aufsätzen zum Thema zugänglich sind, s. <http://www.hgb-leipzig.de/ARTNINE/> [letzter Zugriff: 07/2006].

51 Vgl. Kuni/Institut für Moderne Kunst (Hg.): *netz.kunst. Jahrbuch '98/'99* (wie Anm. 4).

52 Vgl. Tilman Baumgärtel: [*net.art*]. *Materialien zur Netzkunst*. Nürnberg 1999; ders.: [*net.art* 2.0]. *Neue Materialien zur Netzkunst*. Nürnberg 2001.

fahrungen, die man in der Kunstgeschichte mit der Überbewertung und unkritischen Rezeption solcher Aussagen erster Hand sattsam sammeln konnte? Sicherlich. Auch die Bemerkung, dass man angesichts einer insgesamt denkbar desolaten Quellen- und Literaturlage für jede noch so vage Information dankbar sein muss, dürfte sich an dieser Stelle wohl erübrigen.

Der Umstand allerdings, dass bereits zum gegenwärtigen Zeitpunkt die Gegenstände einer noch zu schreibenden Netzkunstgeschichte in Erosion begriffen oder sogar schon wieder verschwunden sind und sich darüber hinaus weder derzeit noch perspektivisch geeignete Maßnahmen benennen lassen, wie diesem Verfallsprozess Einhalt zu gebieten wäre, macht nicht nur ein allgemeines Nachdenken über Verfahren der Vermittlung notwendig. Wenn – wie im Vorausgegangenen argumentiert – zentrale oder mindestens relevante Aspekte einer künstlerischen Arbeit in Bereichen der individuellen ›Interaktion‹ mit dieser Arbeit oder, um einen zwar vagen, gleichwohl jedoch weniger problematischen Begriff zu bemühen, in der individuellen Erfahrung einer Arbeit zu verorten sind, dann spricht viel dafür, dass ›Erzählen‹ ein durchaus angemessener Modus der Vermittlung und damit auch der Überlieferung von Informationen über diese Arbeit sein kann.

Dies sollte nun weder als Plädoyer für eine Kunstgeschichte missverstanden werden, die sich auf das Niveau einer ansonsten weitgehend ausgestorbenen, emotional gefärbten Schwärmerei oder einer auf die Werke übertragenen Form der Künstler-Anekdote begibt, noch als Freibrief für frei flottierende Narrationen, die sich um schnödes ›Beiwerk‹ wie Datensätze zu einer Arbeit nicht weiter bemühen. Es kann – à propos Künstler-Anekdoten – auch nicht das Ziel sein, Vasaris Modell der biografischen Narration zu revitalisieren, um die in der Kunstgeschichte ohnehin zu lange und noch immer allzu gern auf das entsprechende Konstrukt eines ›Netzkünstlers‹ umzuschreiben.⁵³ Und es sollte natürlich auch nicht einfach darum gehen, aus einer Not eine Tugend zu machen. Sondern vielmehr darum, das Potenzial des Erzählens als einer kulturgeschichtlich tradierten und damit auch immer als solche reflektierbaren Form der Vermittlung für vergängliche und in mehrfacher Hinsicht kaum in einem hinreichenden Masse konservierbare Kulturproduktionen anzuerkennen, zu kultivieren und weiterzuentwickeln. Ein Bild, das mir in diesem Zusammenhang vor Augen steht und auf das ich in verwandten Diskussionskontexten schon häufiger verwiesen habe⁵⁴, ist jenes Schlussbild, mit dem uns François Truffaut in

53 Vgl. zu dieser Problematik ausf. Verena Kuni: Die Legende vom Netzkünstler. In: AG Borderline (Hg.): *Borderline. Strategien und Taktiken für Kunst und soziale Praxis*. Wiesbaden 2002, S. 87–108 sowie dies: «Why have there been no great cyberfeminist artists? Nutzen und Nachteil der Legende von der ›cyberfeministischen Netzkünstlerin‹. In: Susanne von Falkenhausen et al. (Hg.): *Medien der Kunst. Geschlecht – Metapher – Code*. Marburg 2004, S. 41–51.

54 Vgl. für einen Text, der insofern Schnittstellen zur hier verhandelten Problematik verfügt, als dort die Frage nach dem Netz, d. h. Internet und WWW als ›Kulturspeicher‹ im Mittelpunkt

seiner Verfilmung von Ray Bradburys Erzählung *451° Fahrenheit* verabschiedet:⁵⁵ In einer Gesellschaft, in der das Lesen verboten ist und in der die meisten Bücher systematisch vernichtet worden sind, hat das Erzählen auf spezifische Weise an Bedeutung gewonnen. Versteckt im Wald überlebt die Weltliteratur, wortwörtlich verkörpert von jenen Menschen, die sie lieben und die an die Stelle ihrer tradierten Trägermedien getreten sind. Ein jeder von ihnen hat ein Buch auswendig gelernt, anstatt zu lesen, erzählt man die Romane, Gedichte, die Werke von Immanuel Kant und Karl Marx einander, und wenn ein Mensch dem Tode nahe ist, so muss er *«sein»* Buch zuvor einem anderen erzählt haben, damit es nicht mit ihm stirbt.

Dieses wunderbare, melancholisch stimmende Bild lässt kaum Zweifel darüber, wie fragil und – gleicht man die poetische Fiktion mit dem Realitätskoeffizienten ab – inhärent problematisch dieses Verfahren der Überlieferung ist. Aber wer würde dies nicht in Kauf nehmen angesichts eines drohenden Verlustes, der ungleich größer wäre als Transformationen, die durch subjektive Wahrnehmung und Wiedergabe, Ungenauigkeiten und Erinnerungslücken und so weiter entstehen?

Natürlich steht außer Zweifel, dass sich dieses Bild nur bedingt auf die hier zur Debatte stehenden Fragen übertragen lässt: Allem voran, insofern Literatur als sequentieller Text schon im Hinblick auf die Memorierbarkeit schwerlich mit einer möglicherweise multimedialen, höchst wahrscheinlich non-linear aufgebauten, gegebenenfalls – wie oben an einschlägigen Beispielen geschildert – obendrein externe Elemente integrierenden webbasierten Arbeit verglichen werden kann. Tatsächlich wäre es wohl eine absurde, an posthumanistische Science Fiction-Projektionen erinnernde oder im besten Fall einfach amüsante Phantasie, den Mensch als alternatives Speichermedium für webbasierte Kunst zu imaginieren. Als ein sowohl die grundständige Datenerfassung, die Beschreibung wie auch weitere Formen der Überlieferung, der Vermittlung, Interpretation, Kommentierung und Kritik ergänzendes Verfahren und zudem als eines, das sich in Bereichen, die von jenen schwer oder nicht erfasst werden können, auf seine Weise bewähren mag – dürfte das Erzählen von *«Netz-Kunst-Geschichte(n)»* in Zukunft jedoch durchaus auch für Kunst- und Medienwissenschaften von Bedeutung sein.

steht. Exemplarisch fokussiert wird dabei allerdings ein anderer Bereich, nämlich Literatur. Vgl. Verena Kuni: *«Abfall für alle»? Einige Gedanken zum Netz als digitalem Archiv der Wissens- und Kulturproduktion*. In: Michael Stolz/Lucas Marco Gisi/Jan Loop (Hg.): *Literatur und Literaturwissenschaft auf dem Weg zu den neuen Medien. Eine Standortbestimmung*. Bern (Druckfassung in Vb.), online-Publikation 2005 unter: http://www.germanistik.ch/publikation.php?id=Abfall_fuer_alle [letzter Zugriff: 07/2006].

55 Vgl. Ray Bradbury: *Fahrenheit 451*. New York 1953; dtsh. Übs.: Zürich 1955; Verfilmung: *FAHRENHEIT 451*, GB 1966, 115 min., R: François Truffaut, B: François Truffaut u. Jean-Louis Richard, K: Nicolas Roeg.