

Roberto Simanowski

InternetKunstPreis 2001: Die Preisträger

2001-06-22

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17465>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Simanowski, Roberto: InternetKunstPreis 2001: Die Preisträger. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 18, Jg. 3 (2001-06-22), Nr. 4, S. 1–13. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17465>.

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/>

InternetKunstPreis 2001: Die Preisträger

Von Roberto Simanowski

Nr. 18 – 22.06.2001

Abstract

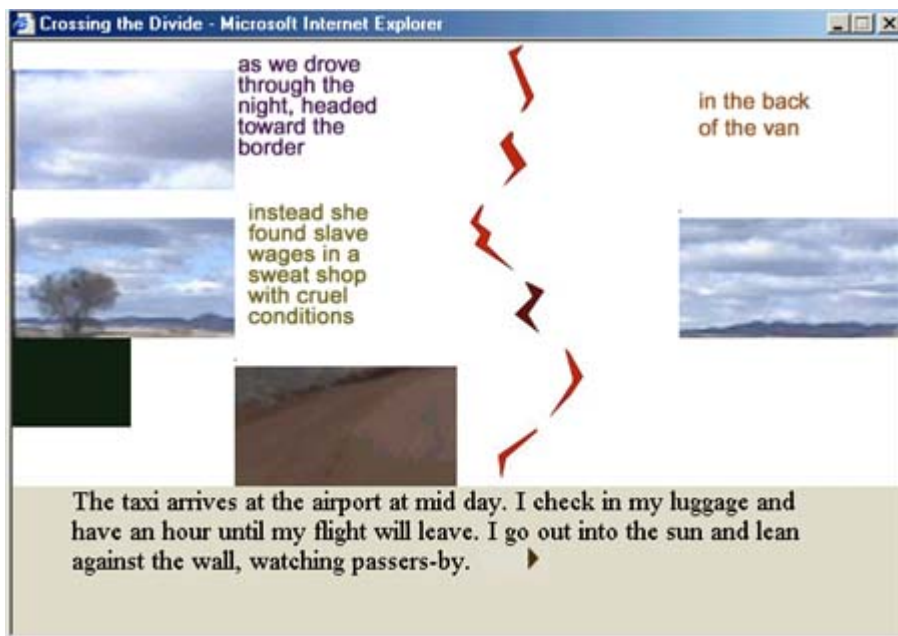
"Wer bin ich heute? Was werden wir morgen tun?" - so lautete die an Immanuel Kant erinnernde thematische Ausrichtung des InternetKunstPreises 2001, ein Gemeinschaftswerk von Kulturamt der Stadt Chemnitz, Institut für Print- und Medientechnik der TU-Chemnitz und IG Metall Chemnitz, das am 1. Dezember 2000 eröffnet, am 30.3.2001 geschlossen und am 22. 6. 2001 mit der Bekanntgabe der Preisträger beendet wurde. Der Wettbewerb zielte auf künstlerische Projekte, "die das Internet als kommunikativen Raum für die Auseinandersetzung mit Themen der Zukunft nutzen." Wer Wettbewerbe thematisch *und* methodisch festlegt, darf sich nicht wundern, wenn dann unter den 97 Teilnehmern aus Ost- und Westeuropa, aus den USA, Australien und Neuseeland (33 davon wurden von der Vorjury nominiert) kein Preisträger gefunden wird, der allen Kriterien entspricht. Dass es v.a. an "internetspezifischer Interaktion" mangelte, mag daran liegen, dass man die Neuen Medien eben nicht aufs Internet reduzieren kann; und letztlich ist ja auch das Netz mehr als das Netz, denn wo es nicht um unmittelbare netztypische Interaktionen wie Chats und MUDs geht, da wirkt das Internet eben als Ersatz der CD-ROM: mit schlechteren Übertragungs- aber besseren Verteilungseigenschaften. So wurden die 8.000 Euro schließlich geteilt und gingen an zwei völlig verschiedene, aber gleichermaßen problematische Werke, die im zusätzlichen Volksentscheid keineswegs Furore machten.

Geschichten an der Grenze

Preisträger Crossing the divide von Trebor Scholz u. Carol Flax (Tucson, Arizona) verfolgt, wie die Jury mitteilt, ein ausgeprägt erzählerisches Konzept: "Mit poetischen Wort-, Sound- und Bildbezügen werden nonlineare Geschichten und erzählerische Perspektiven aufgebaut, die den Traum der Menschen von einer Zukunft ohne Grenzen formuliert. Grenzen, die uns heute symbolisch, emotional, ökonomisch oder geografisch trennen. Die gelungene und im medialen Einsatz sehr

ökonomisch operierende Arbeit lässt die Technologie praktisch vergessen und stellt die klare politische Aussage in den Vordergrund."

Der letzte Satz mag stutzig machen. Das klare Bekenntnis als Entschädigung für formale Defizite? Wird hier agitprop-spezifisch argumentiert? War die "klare politische Aussage" das Rezept des Sieges? Die Bemerkung zum Beitrag in der Übersicht lautet programmatisch: "We live in times when borders [sic] divide us, geographically, symbolically, emotionally, and economically. We dream of a future with [sic] our borders [sic]. A time when everyone can finally cross the divide." Die Eröffnungsseite führt in sichererem Englisch aus: "The right to navigate one's own geography is not shared by the migrant or the refugee. The borders of frontiers, which capital crosses with ease are insurmountable for the poor or the dispossessed." Das riecht nach politischer Korrektheit. Was verbirgt sich dahinter?



Ein Riß geht durch das Bild, der Riß eine gebrochene oder durchlässige Grenze darstellen könnte. Die 6 Teile sind die Links, die auf Klick im Browserrahmen Images mit kurzen Texten hervorrufen (z.B.: My friend wanted only to find a better live), welche auf Moussover ändern Text-Images Platz machen (instead she found slave wages in a sweat shop with cruel conditions). Der Klick auf diese lässt wiederum an anderer Stelle ein Text-Image erscheinen (we dream of a world without boundaries), wo sich die Moussover-Ersetzungs-Taktik wiederholt (where we work to solve our problems), bis schließlich wirklich ein Bild erscheint und stehenbleibt: ein Stück Himmel.

Bei anderen der 6 Grenz-Linien-Klicks läuft im unteren Bilsschirmdrittel Text ab, der kurze Geschichten erzählt, so kurz, dass sie jeweils auf einer halben Seite Platz hätten. Zum Beispiel über die Hochzeit der ausländischen Studentin mit dem schwulen Classmate: nach einem halben Jahr mag er sie nicht mehr und verlässt das Apartament; die Immigrationspolizei meldet ihr, sie habe sie sechsmal vergebens zuhause als Paar anzutreffen versucht, erkläre die Ehe also für non existenz und gebe ihr 30 Tage, das Land zu verlassen. Man ist erschrocken, wie einfach das geht. Und wenn sie nun immer zusammen tanzen gewesen wären? Das geht einem ein bisschen schnell und es ist nicht klar, wer Schuld daran ist: die Immigrationspolizei oder die Autoren.

Eine weitere 'Geschichte' entwickelt sich wie folgt:

He guarded the border in East Berlin / now he stands on the Mexican border in Arizona / Nogales, Arizona. The border patrol jeep is parked on the hill overlooking both sides of the border. "Why are you standing her on the top of the hill?" the controlling officer asked me while I was on duty as an East German border guard on New Year's Eave 1988. / I had chosen the spot because I wanted to compare the fireworks on both sides of the border. I onder what is on the mind of the border patrol here in Nogales, Arizona: / Having been a border guard as part of my compulsory army service, I wonder what makes a person voluntarily become a member of the border patrol on this so very different border.

Eine dritte Geschichte: Zwei Brüder überqueren die mexikanisch-amerikanische Grenze in Arizona und laufen Richtung Norden. Das Wasser geht ihnen aus, sie ergeben sich der Hitze, die Grenzpolizei findet zwei Tage später die Leichen.

Ja, so kurz sind die Geschichten, die in dieser Kürze nicht einmal Geschichten sind, denn hier gibt es keine Entwicklung, hier werden nur Situationen so verkürzt dargestellt, dass sie alles und nichts sagen. Es handelt sich eher um Mitteilungen, um Schreckensmeldungen, wie sie in der BILD-Zeitung stehen: ohne Hintergründe und Zusammenhänge, dazu geschaffen, uns ein "Mein Gott" und "Nein, was so alles passiert" zu entlocken. Wenn es nicht so ein ernsthaftes Thema und so ein ehrwürdiges Anliegen wäre, würde man die vorsätzliche Naivität monieren, mit der das Thema angegangen wird. Natürlich gibt es Gründe, warum Menschen nicht von einem Land ins andere gelassen werden, und natürlich gibt es Gründe, warum Menschen freiwillig eine solche Grenze bewachen, zumal, wenn es nicht wie an DDR-Grenze darum geht, die Leute nicht rauszulassen. Diese Gründe kann man akzeptieren oder nicht, aber so tun, als seien sie völlig unverständlich, heisst, das Publikum für dumm verkaufen.

Das Werk lässt unbefriedigt, weil es sich nichts wirklich vornimmt. Die Texte sind zu kurz, als dass tatsächlich "Geschichten und erzählerische Perspektiven aufgebaut" werden könnten. Man hat weniger den Eindruck, dass ein Problem entwickelt, als

dass ein Thema instrumentalisiert wird, das den Erwartungen der Preisausschreiber an die politische Perspektive der Beiträge entspricht. Die Beobachtung: "Die gelungene und im medialen Einsatz sehr ökonomisch operierende Arbeit lässt die Technologie praktisch vergessen und stellt die klare politische Aussage in den Vordergrund" verrät in ihrer positiven Formulierung den einen der Wettbewerbsziele: dem Thema der Neuen Medien auch mit den rhetorischen Mitteln der Neuen Medien ästhetisch Gestalt zu geben.

Wenn Scholz und Flax schon eine thematische Analogie zwischen der Navigation im Netz und der Navigation im Realen Raum konzeptionell zugrundelegen - "The right to navigate one's own geography is not shared by the migrant or the refugee" -, so hätte sich freilich gerade dieser wesentliche Aspekt der Neuen Medien, die Navigation, als Ansatz für die medienspezifische Thematisierung des Gegenstandes angeboten. Die Mouseover-Ersetzungen bringen die Texte zwar häppchenweise, aber eben doch linear vor und nicht im Modus des Hypertext, dieser spezifischen Eigenschaft der Neuen Medien, zu verbinden und zu trennen. Da hätte man vielleicht mehr draus machen können bei der ästhetischen Gestaltung des Gegenstandes, und die vorgefundene Integration von Bildern, Animationen und Sounddateien entschädigt keineswegs. Wenn die Textimages am Ende durch Images mit Himmelsausschnitten ersetzt werden, ist das zwar ein guter Ansatz, der als Symbol allerdings überzeugender gewesen wäre, wäre schließlich der ganze Bildschirm zum Himmel geworden - im Grunde keine allzu schwierige technische Aufgabe. Ebenso hat die Aufteilung des Bildschirms durch die Grenzlinie keinen symbolischen Wert - etwa als die zwei sich gegenüberstehenden Lager der Privilegierten und der Immigranten - erkennen lassen.

Die "klare politische Aussage", so ist zu resümieren, geht einher mit einem Mangel an Innovation und Konsequenz im Konzeptionellen. Die Zuerkennung des Preises könnte in der Tat aufgrund der politisch korrekten Themenbehandlung erfolgt sein. Man muss darin keine moderne Form von politischer Auftragskunst sehen, eine bedenkliche Schieflage zwischen politischem und künstlerischem Faktor zeichnet sich allerdings durchaus ab.

Datenmüll als Konzept

Während "Crossing the divide" durch seinen narrativen Ansatz ebensogut an einem Wettbewerb für digitale *Literatur* hätte teilnehmen können, gehört Francis Hungers digital works in jedem Fall in die Sparte der digitalen Kunst. Nicht, weil Hunger stärker mit Bildern arbeiten würde, sondern weil sein ausschließlich aus Text bestehendes Werk eine Performance darstellt, und zwar eine, die an Medienspezifität nicht viel zu wünschen übrig lässt.

Der Link, der "Digital Work" führt, führt nicht zu einem Programm innerhalb des Browsers, sondern zum File-Index mit 32 txt-Dateien und einem Dokumentations-Ordner mit 7 JPGs von der Live Aktion, einem Ram-File und einem Ordner mit Mails. Im readfirst-Text erfährt man, warum:

#What?

From 1st of March till 30th I produced files working for one hour each day. The file consists of one or two statements wich will be copied into it again and again until one hour has passed. The pasting happened by pressing Strg+V and Enter during that hour.

The statements

The statements are thoughts about the status of digital work and general reflections on the use of computers within a production- environment. It turns out that creativity is the main myth of the digital age, while most digital work is repetitive (although it is complex). Further ideas You'll get when directly browsing an reading the files 1.txt - 25.txt.

Live action

On 29th I did the copy&paste-work at the "Shop For Nothing", a small galeryspace in Leipzig. I worked for 5 hours while people were around watching the situation or talking. You can have a look to images in the DOCU folder 1.jpg - 7.jpg or start a 2 minute video by pointing to digitalwork.ram (realvideo).

Further material

Within the mail-folder You'll find my e-mail exchange on the digital work topic during march 2001. Within 30 days I've produced 16,1 Mb (16.933.856 Bytes) on different computers. For any questions You may contact me at francis@hgb-leipzig.de. francis

Es wird schnell klar: Hier geht es um etwas, was Internetkunst im eigentlichen Sinne heißen könnte. Die Selbstbeschreibung gibt dabei Anlass zu schlimmsten Vermutungen: "thoughts about the status of digital work and general reflections"! Der Text der ersten Thoughts-Datei lautet dann wie folgt:

Today is the first of March 2001. The computer is a Pentium II, 266 Mhz, 4 Gb Harddisk, 256 MB Ram. From now on, I'm going to work on a computer everyday until the 30th to fulfil the tasks of my employer. The task is to fill up *.txt-files by copying and pasting for one hour per day. I've started my work today at 17:08 pm CET.

Das ist alles. Und das ist auch genug, denn wenn die fünf Sätze eine Stunde lang kopiert wird, kommt eine Menge Text zusammen. Datei Nummer 2 gibt weitere Details preis:

Now it is 14:51. Today is the second day, the 2nd March 2001. The computer is the same as yesterday. I've produced 649 Kbyte in 1hr. The computer is situated at Hochschule für Grafik und Buchkunst - Academy of Visual Arts, Wächterstr. 11, 04317 Leipzig, Germany, room 230. You can visit me there everyday, when I'm finished with my work and talk to me. The exact time You can find out by request to francis@hgb-leipzig.de.

Was auffällt, ist die Redundanz vor der Redundanz: Dass es sich um den gleichen Computer wie gestern handelt, dachte man sich; und davon abgesehen: What does it matter? Interessanter ist die Information, dass der Preisträger von der gleichen Hochschule kommt wie Jurorin Frau Prof. Alba d'Urbano. Sowas besagt bekanntlich nichts. However, wir behalten es im Hinterkopf.

Datei 3 ist vollgeschrieben mit den Sätzen: "3rd march, a saturday. I'm at home. The computer is a 486 DX-33, 500 Mb harddisk, 8 Mb RAM. Start at 14:41." Datei 4 informiert: "sunday 19:57 the 486 Personal Computer that I'm using at home for typing needs only 21 seconds until it has booted and winword is started. Winversion 3.1; Winword 6.0 sunday 19:57 the 486 Personal Computer that I'm using at home for typing needs only 21 seconds until it has booted and winword is started. Winversion 3.1; Winword 6.0". Datei 5 ist wieder Redundanz der Redundanz: "Ctrl+V, Space, Ctrl+V, Space, Ctrl+V, Space, Ctrl+V, Space, Ctrl+V, Space, Ctrl+V, Space, Ctrl+V, Space, Ctrl+V, Space, Ctrl+V, Space, Ctrl+V, Space, Enter".

Text 6 gibt ausführlich Anweisungen, wie ein menu in Flash 5 zu programmieren ist, Text 7 verlautbart kurz und knapp: "Digital music at 120 bpm causes a faster process of pasting", Text 8 bezeugt den ersten Publikumskontakt: "start 14:51 Subject: Re: [syndicate] -digital work Date: Wed, 7 Mar 2001 10:39:39 -0800 (PST) From: con.sole To: francis@hgb-leipzig.de Dear Francis I had a look to Your entry for netzlab, but there was no index.html. Did You upload the project already? con.sole". Es folgen Texte mit technischen Aussagen und Aussagen über die Familienverhältnisse des Künstlers: "Visiting my sister Anne in Berlin. Typing on the old 486-DX 66, 500 Mb Harddisk, 12 Mb RAM, that I left to my sister when I bought my AMD K6 II in 1998. Have to find a Internet-Cafe that has ftp." (Nummer 21) Das Finale ist die Live-Aktion am 29. März, einen Tag vor Schließung des Wettbewerbs:

2 people already attended to the place. fixed some computerproblem last minute. (29-1.txt) 21.45 Wanted to print out the first file. Had Problems with that old 386. Will go on with producing the second file now. (29-2.txt) 3rd hour. my hands are nearly frozen, cause heating is not so good in this room. lot of people came, trying to find out, what I'm doing, and why I'm pasting all the

time. (29-3.txt) Getting tired. Forgot to buy chocolate. (29-4.txt) Yeah! 5th hour. Then it will be done. (29-5.txt)

Das ist schon das ganze Werk. Nein, nicht ganz. Der Mail-Folder gehört dazu, ebenso die Images von der Live-Aktion am 29. 3., die den Künstler am Computer zeigen, mal allein, dann mit Publikum.



Die Mails enthalten u.a. den Schriftverkehr zwischen Hunger und den Wettbewerbsausrichtern: Hungers Bitte um mehr Megabyte - "Ich hoffe, es ist nicht vermessen, aber ich erwarte ungefähr 30 MB an Dateneinträgen" -, weil sich in den zugestandenen 5 MB nicht alles sagen lässt, was zu sagen ist (5.3.) Wie der 7.3. zeigt, ist die Bitte erfolgreich. Daneben werden die Mails zwischen Ausrichtern und Teilnehmern zugänglich gemacht sowie die sensiblen Daten für den FTP-Zugang (die sich aber als nicht funktionierend herausstellen). Eine Internet-Transparenz, wie sie von den Ausrichtern möglicherweise nicht gemeint war.

So also sieht ein Preisträger aus. Was macht man nun damit! Wie ein kleines Kind schreien, der Kaiser sei doch nackt? Zumindest die Idee scheint der Kinderzeit,

genauer: dem Schulraum entsprungen zu sein: Schreib 100 Mal "Ich darf nicht den Unterricht stören!" Francis Hunger erbringt endgültig den Beweis, dass solche Erziehungsmethoden im Zeitalter des digitalen Copy-Paste nicht mehr wirken. Dafür redet er selbst unentwegt, und konsequent nicht über den Unterricht. Das Stichwort seines Konzepts lautet Datenmüll, denn wen interessieren schon die vielen Details über die technische Ausstattung seines Computers und über die Uhrzeit der Handlung? Anders ausgedrückt: Hunger informiert uns über eine Performance, die darin besteht, über sich selbst zu informieren. Und um diesen Kommunikationsansatz völlig ad absurdum zu führen, wird die Information vielfach multipliziert. Die Botschaft Hungers liegt auf der Hand. Es handelt sich, wie die Jury verkündet, um "einen stark konzeptuellen Beitrag [...], in dem der Prozess der digitalen Arbeit infragegestellt wird. Francis Hunger provoziert mit formal extrem reduzierten Ausdrucksmitteln die Kritik an dem gesellschaftlichen Begriff der (modernen) Arbeit. Der Autor reflektiert die Nutzung von Computern als Prozess repetitiver Abläufe und stellt die mit Computern assoziierte Kreativität als einen Hauptmythos des digitalen Zeitalters dar."

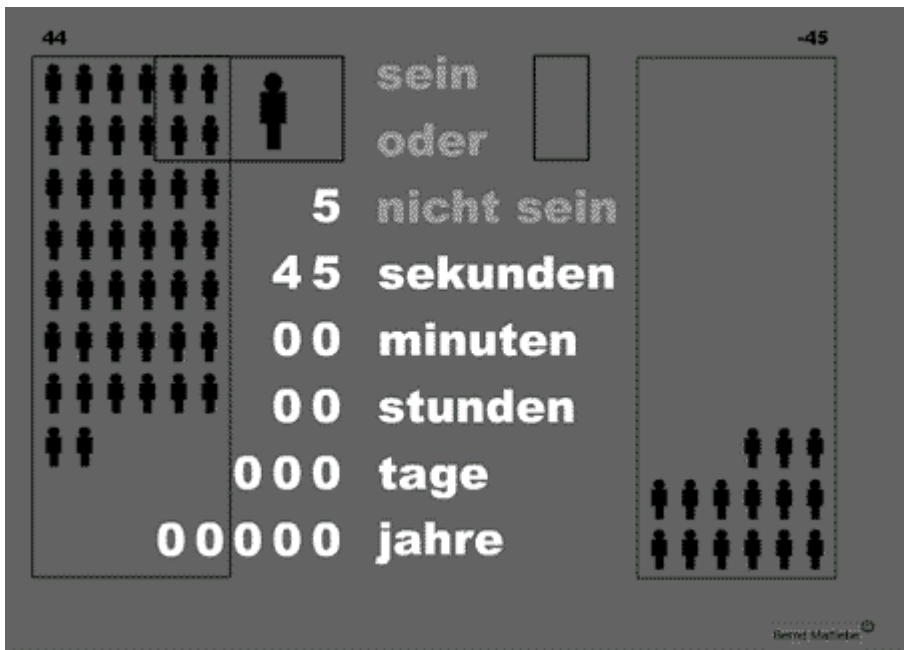
Das Nachdenken macht freilich so skeptisch wie im Falle "Crossing the divide". Worin äußert sich hier eigentlich die Kritik an der modernen Arbeit und am Hype der Computerisierung? Darin, dass Hunger seinen alten 486-DX 66 mit läppischen 500 Mb Harddisk seiner Schwester vermacht, als er sich ein leistungsstärkeres Gerät zulegte? Und inwiefern entlarvt Hunger den Mythos der mit Computern assoziierten Kreativität? Seine Performance ist nur wahr innerhalb der eigenen Performanz: Er behauptet die Repetition als Prinzip digitaler Produktion und schafft sich dafür selbst Beweise, indem er Strg+V und Enter gedrückt hält. Und dabei hat Hunger keineswegs Unrecht mit seiner Behauptung. Nur wird sie unglaublich in der Art, wie er sie umsetzt. Niemand produziert in der vorgeführten Form Wiederholungen. Der Prozess der Selbst- und Fremdkopie verläuft subtiler und hätte auch eine subtilere künstlerische Umsetzung verdient als Hungers Ästhetik des Hammers.

Vielleicht ergibt Hungers Werk Sinn im Kontext der Spam-Art, weswegen Anne, wie die Mail vom 9. März kundgibt, auch einige der Texte an die Spam-Mailinglist <http://www.d2b.org/asco-o> sandte. Die Opfer des Spamings sind in diesem Falle die Betrachter, die vor Hungers Beitrag stehen mögen wie einst das Publikum vor dem Schwarzen Quadrat Malewitsch' oder vor dem Farbexplosionen Pollocks. Na ja, lassen wir diese Vergleiche. Die Nachwelt wird richten, auch über das Urteil der Jury. Manche Feedbacks - wie das von Steffen Martin in der Mail vom 15.3.: "Was soll ich sagen? Einfach abgefahren....." - lassen ja hoffen; dass es mehr Feedbacks nicht gibt, vielleicht auch.

Abgeschlagene Sieger

Ich gebe zu, dass "digital works" so wenig mein Favorit war wie "Crossing the divide". Dass letzterer im Votum des Publikums nur auf dem 12. von 25 Plätzen landete und erstere gar mit Minuspunkten Platz 23 belegt, ist bemerkenswert, wiewohl es freilich nicht viel bedeutet. Solch demokratische Countings sind bekanntlich kaum gegen Vetternwirtschaft abzusichern; und darüber hinaus: Nicht immer bedeuten die höchsten Einschaltquoten auch die höchste Qualität.

Jedenfalls ging der Publikumspreis an Bernd Mattiebes "sein oder nicht sein", das Pappfiguren von einer Seite zur anderen schiebt, eins pro Sekunde und dies nach jeder Minute neu, zigtausend Jahre lang bzw. so lang, bis man eben genug hat. Eine mathematisch genaue Versinnbildlichung des pantha rhei, deren Ironie darin liegt, dass Sekunden durch Menschen verkörpert werden und diese also mit jenen vergehen. "Vergangenheit und Zukunft, Vergänglichkeit als Voraussetzung für das Neue, sein in Abhängigkeit von nicht sein, wird visualisiert. Die hier theoretisch möglichen 99999 Jahre stehen symbolisch für die Unendlichkeit dieses Vorgangs", heißt es etwas voluminös in den Worten des Künstlers.



Zweiter Publikumsliebbling war "Exine" von Carolina Kecskemethy, Iry Nana Behrens und Nadia El-Obaidi, eine recht interessante Arbeit, was Programmierung und Design betrifft, im Text jedoch eher trivialpoetisch: "meine HÄNDE öffnen sich und zeigen den WEG. / HIER oder DA, / WER weiß das schon. / meine Hände ZEIGEN

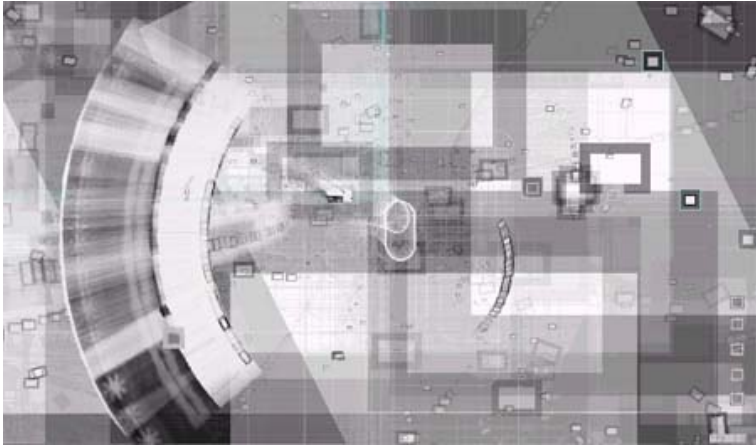
den Weg. / die FINGER sind selbständig UND / bekommen kleine Füßchen. / SIE hinterlassen MEINE Spur, / mein zweites AUGEN / denn IM Kreis DREHE ich mich / und WERDE / allmählich zum KREIS." In den Worten der Künstlerinnen klingt die Sache: "Die Frage "Wer bin ich heute?" wird nicht von einem statischen Punkt aus gestellt, vielmehr wird sie innerhalb eines immer wiederkehrenden Zeitzyklus formuliert, in dem das Planen über ein Geschehen nach der Übereinstimmung mit dem Geschehen selbst sucht. (Gezeichnete Bilder/Fotografien/ Geräuschkulissen/Rhythmen). Aus der Metapher einer fragmentarischen Erzählung, wo Anfang und Ende sich immer wieder treffen, resultiert die Frage nach "Was werden wir morgen tun?." Nun gut.



Eine wirklich interessante Arbeit ist Transportron von Steve Tanza aus London ein "3-d generative, net based, audio and image environment [...] of grids, diagrams and relationship. The juxtaposition of urban sounds and sights." Wenn hier z.B. auf dem Hintergrund eines Stadtplanes und des unermüdlichen Sounds einer Maschine (ironischerweise kann man auch auf Vogelgezwitscher umschalten) jede Mausbewegung Diagramme und Zeichen erscheinen lässt, die wie Straßen und Hochhäuser wirken, dann ist das eine recht wirkungsvolle Darstellung dessen, was unser Tun - und sei es eine simple Mausbewegung im Internet - in unserer Umwelt bewirkt. Wie ich heute klicke, werde ich morgen leben, könnte der Slogan dieses Werks lauten. Oder wie es vage in der Selbstbeschreibung heißt: "Alienation of community identity as the cellular structure increases in size to form a mass of urban sprawl."

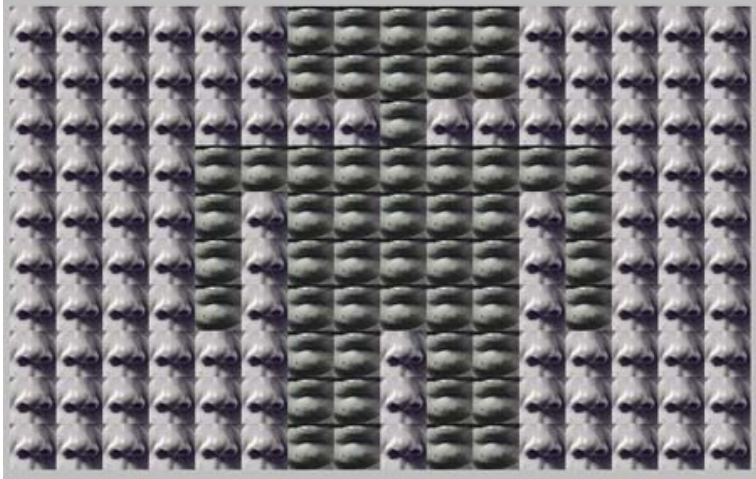


Tanza, dessen [Website](#) unbedingt einen Besuch wert ist, nennt sein Werk "an audio visual generative digital paintings series." Und was hier entsteht, sind in der Tat dynamische Grafiken von seltsamer technischer Schönheit, deren Authentizität darin liegt, dass der User sie produziert, wobei er - die alte Maschinensymbolik lässt grüßen - den Produktionsprozess keineswegs beherrscht. Das Werk gibt nicht gleich preis, worum es ihm geht, aber wer all seine Features durchprobiert hat und immer wieder auf diesen Umstand der unkalkulierbaren Intentionalität gestoßen ist, wird ein Gefühl der Faszination und Verunsicherung zugleich empfinden. Und was wäre eine bessere Antwort auf die Frage des Wettbewerbs! - Allerdings ist Tanzas Werk aus wettbewerbspolitischen Gründen keine gute Antwort, denn mit einer ähnlichen Arbeit ([The Central City](#)) hatte er 2000 schon [Cynetart](#), das Dresdner "Festival für Computergestützte Kunst und interdisziplinäre Medienprojekte", gewonnen.



Aus all den anderen, selbst zu erkundenen Beiträgen sei noch auf Frank Richters Arbeit "I concrete myself in a oscillating world" hingewiesen, die der Wettbewerbsfrage mit Fotos, Flash, JavaScripts und dynamische Layern auf den Grund geht und dabei interessante Effekte einer dekonstruktivistischer Fotofilosofie hervorbringt. Vielleicht würde Cindy Sherman, könnte sie JavaScripts programmieren, etwas ähnliches machen. Und wenn sie dabei die Fallen der Wiederholung vermeidet und die Fotos stärker mit den Texten verbindet, hätte man gewiss ein Werk, das neben Tanzas "Transportron" ganz gut als Preisträger eines Wettbewerbs in Betracht käme. (Zu Richters Werk vgl. die Besprechung in dichtung-digital)

(5) Tomorrow I arrive without travel !



Natürlich bleibt es weiterhin heikel, Urteile über Werke digitaler Kunst abzugeben. Bekanntlich sind sogar viele der heutigen Literaturkritiker vorsichtig geworden, und warten erst aufs Literarische Quartett oder äußern sich recht unbestimmt in ihren Buchbesprechungen. Wieviel schwerer ist es im Hinblick auf digitale Kunst, deren ästhetische Maßstäbe und Bewertungskategorien noch nicht einmal entwickelt sind! Die Wettbewerbsausrichter taten daher gut daran, von den Künstlern Statements zur Selbsterklärung ihrer Werke zu verlangen. Ob man hoffen kann, dass die Jury darüber hinaus ihre Urteile ein bisschen ausführlicher begründet? In der Ausschreibung hieß es: "Unabhängig von der Juryentscheidung haben alle Interessenten und Besucher von www.net-z-lab.de bis zum 20. Juni 01 die Möglichkeit, ihre Meinung zu äußern und ihre Favoriten zu bestimmen.[...] Wir versprechen viel Spannung und Diskussionsstoff beim Besuch der Internetarbeiten und möchten alle auffordern, sich an der Abstimmung zu beteiligen." Schade, dass Meinungsäußerung und Diskussion sich in der Votierung und den wenigen, recht vage gehaltenen Auskünften der Jury erschöpfen. So richtig diskutiert wie einst im Rahmen der Internetliteratur-Wettbewerbe von ZEIT und IBM wird offenbar nicht mehr. Dabei sind die grundsätzlichen Fragen noch lang nicht geklärt. Der Abschluss des InternetKunstPreises 2001 wäre Anlass, die Fragen anzugehen, die sich nun auch an die Jury selbst richten: "Was ist Netzkunst heute? Was wird sie morgen sein?"