

## **Netzwandler**

### **Das Internet in Kunst verwandeln**

Ist das Web wirklich interaktiv? Ist da draußen irgendwer? Ist das Web ein Lebensraum? Das wollte Olivia Adler 1997 in der Einführung zu ihrem Web-Projekt Café Nirvana von ihren Besuchern wissen. Lebensraum, kreative Spielwiese, Reflexion über das Internet selbst - das alles sind Ideen, die in der Netzkunst immer wieder neu umgesetzt werden. So heterogen die vielen Kunstprojekte im Netz auch sind, sie zeigen eindrucksvoll, dass Internet viel mehr als ein Verkaufsprospekt oder Informationsangebot professioneller Dienstleister sein kann.

Ähnlich einem Wiener Kaffeehaus soll das Café Nirvana seinen Gästen ein kommunikatives Erlebnis ermöglichen. Mit der Gelegenheit zum Plausch in Chaträumen, mit einer Bibliothek, einer Kapelle, einem Konzertsaal und Gästezimmern. Alles ist virtuell begehbar und bietet Besuchern eine vorübergehende Heimat. Interaktion wird groß geschrieben. Gäste finden hier ein Forum für eigene Werke, sie können einem Science Fiction-Romanprojekt auf verschiedenen Pfaden folgen und Kontakt mit den virtuellen Romanfiguren aufnehmen. Das grafisch aufwändige Projekt bietet einen eigenen kleinen Kosmos, den der Besucher auf vielen Wegen begehen kann.

Doch das Café Nirvana hat sich nicht ganz so entwickelt wie es Olivia Adler erwartet hatte. Ein Webmaster muss für widerrechtliche Inhalte haften, ein Grund, weshalb sie den Gästen keine Schreibrechte auf ihre Bereiche einrichten konnte. "Das Internet hat sich von anarchischer Lässigkeit zu einem zunehmend mit Vorschriften verminten Rechtsraum entwickelt, was die Kreativität in mancher Hinsicht einschränkt."

### **"Die Gäste bei Laune halten"**

Interaktion ist dennoch möglich, wenn es einen Moderator gibt, der sich ständig um die Inhalte kümmert und für Veränderungen und Neuheiten sorgt: "Die Gäste bei Laune halten, gegebenenfalls ordnend eingreifen und immer wieder für neue Impulse sorgen. Das ist im Grunde auch nicht anders als bei einer Party, die auch erst richtig gut wird, wenn der Gastgeber am Ball bleibt", so Olivia Adler.

Ihr, wie auch den anderen Netzkünstlern, geht es in der Netzkunst darum, die ganz eigenen Möglichkeiten des Internets in den Vordergrund zu stellen. Text und Bild nicht wie in Zeitung oder Buch zu benutzen, sondern sie als Teil eines Netzwerkes miteinander zu verknüpfen. Nicht der so entstandene Hypertext ist das Ziel, sondern das Aufbrechen gewohnter Seh- und Denkgewohnheiten, die Reflexion über

Sinn und Sprache durch das Spiel mit der Programmiersprache, die Einbeziehung des Lesers, der mittels Interaktion selbst zum Künstler wird.

Gibt es ihn aber überhaupt noch im Netz, den Künstler als Schöpfer eines Kunstwerks oder ist er der nicht mehr greifbare Programmierer von Code und Algorithmen? Auf Netzkunst treffen viele der traditionellen Vorstellungen von Kunst nicht mehr zu. Kein Wunder, dass der akademische Diskurs darüber außerordentlich intensiv ist.

Verlinkungen als Basis für ein Geflecht von Assoziationen der Leser zu nutzen, ist die Ausgangsüberlegung für den Assoziationsblaster gewesen. Das Projekt von Alvar C.H. Freude und Dragan Espenscheid ermöglicht jedem Internetnutzer das Eingeben von Text. Daraus werden dann vom System Stichwörter generiert, die wiederum mit Texten anderer Nutzer verbunden werden, die das selbe Stichwort verwendet haben. Dieses Netzwerk, so die beiden Erfinder, könne letztlich Einsicht in viele Köpfe geben und damit einen genaueren Blick auf manche Dinge ermöglichen.

### **Text als Ausgangsmaterial**

Sehen die beiden Macher des Assoziationsblasters Text als Grundlage und eigentlichen Inhalt des Internets an, ist für den Stuttgarter Netzkünstler Johannes Auer Text ein Material, das durch das Internet vielfältig verwandelt werden kann. In concrete-maschine wird bereits geschriebener Text, wie zum Beispiel eine Pressemitteilung von Volkswagen, in ein Bild mit vielen Rechtecken umgeformt. Nicht beliebig, sondern nach einem offengelegten Algorithmus, der den Buchstaben einen bestimmten, logischen Platz zuweist. Das Spiel mit Sprache ist bei Auer auch ein Spiel von Produktion und Reproduktion von Sinn.

Die ästhetischen Vorstellungen der Netzkunst hält Johannes Auer aber nicht für grundsätzlich neu. Schließlich gebe es hier den Bezug auf "ältere Avantgardekonzepte wie beispielsweise die Selbstreferenzialität, also die Untersuchung der Mittel der Kunstproduktion und ihre Reflexion". Das Internet ist also nicht nur der Träger des Kunstwerkes, wie es im Browser erscheint, sondern Teil des Kunstwerkes selbst.

Wie neu ist denn die Interaktion, die Idee des Lesers als Mitautor? "Hochgejubelt" sei er dazu worden, denn der Leser könne sich seinen Text beim Lesen selbst zusammenklicken, aber "übersehen wurde dabei, dass ein beliebig klickbarer Text auch beliebig und sinnlos ist. Deshalb wird heute oft mit dem Begriff des Regisseurs (statt Autor) gearbeitet. Das schließt ein, dass der Leser ´mitspielt´, aber das hat er ja irgendwie schon immer getan."

## **Netzkunst nicht nur im Internet**

Ganz neu dagegen ist Johannes Auers Netzprojekt The Famous Sound of Absolute Wreaders. Beteiligt sind sechs Netzautoren und das ORF Kunstradio Wien. Die Texte der Autoren werden jeweils von den anderen neu generiert und zu einer Collage zusammengeführt, die im Radio gelesen und inszeniert ("performt") wird. User, die im Vorfeld die Projektseite besuchen, können eigene Dateien auf den Server der Website hochladen. Diese werden dann während der Sendung parallel zur Aufführung der Textcollage gelöscht. Am Ende werden mit der Sendung am 21.9.2003 sechs neue Webprojekte entstehen. Produktion und Reproduktion finden in der Netzkunst zwar immer zu Bedingungen des Internets statt, müssen aber nicht auf das Netz beschränkt bleiben, wie dieses und andere Beispiele zeigen.

Kunstprojekte im Netz hat es gegeben, seit das Internet öffentlich zugänglich ist. Stärker noch als bei den Massenmedien des 20. Jahrhunderts gehen hier die technischen Grundlagen in die Kunst mit ein. Auch wenn diese Projekte von der Öffentlichkeit nur wenig wahrgenommen werden - was Internet alles sein kann, erfährt am besten, wer sich auf Nebenpfaden auf die Suche nach den virtuellen Orten der Kunst begibt.

Michael Allgaier  
Netzprojekt WBS *Kunst-Stoff-Online* (8/2003)