

Kunstkreis zum Mitkreisen: palace://www.thing.net.

Foto: Thing

VOM NICKELODEON ZUM NEUEN KLONDYKE

THE THING-Begründer Staehle hofft auf symbolisches Kapital

Rainald Schumacher: Du warst Computerkünstler, bevor Du das Internet-Kunstnetzwerk THE THING mitbegründet hast. Wie kam es, daß Du das Ausstellen aufgabst, um nur noch online zu arbeiten?

Wolfgang Staehle: Ich habe Ende der siebziger Jahre in New York an der School of Visual Arts studiert, unter anderem bei Marshall Blonski, Joseph Kosuth und Robert Mangold. Anfang der Neunziger Jahre grassierte in der Szene die „institutional critique“: Künstler suchten sich durch eine Kritik der Kunstinstitutionen, der Museen, Galerien usw., Freiräume zurückzuerobieren. Das scheiterte band an inneren Widersprüchen. THE THING ging 1991, also zur selben Zeit, online. Auch wir wollten etwas „außerhalb“ des institutionellen Rahmens aufziehen, um unabhängig von Zwängen arbeiten zu können. Am Anfang hatten wir damit Erfolg, da es direkter und offener zugeht als in klassischen Medien. Nachdem der Neuheitseffekt verpufft war, wandten sich viele wieder verstärkt ihren individuellen Karrieren zu, und das Niveau der „messages“ verflachte zunächst.

Schumacher: Das das war noch vor dem Internet, dem World Wide Web. Wie sah Euer Computernetzwerk damals aus?

Staehle: Als wir anfangen, gab es das Bulletin Board System (BBS). Bis dahin hatten hauptsächlich Computer-Enthusiasten Informationen und Programme ausgetauscht. Ich sah die Möglichkeit, diese Plattform für einen kritischen künstlerischen Diskurs zu nutzen. Als mich Peter Weibel 1995 einlud, THE THING NEW YORK auf der Linzer „ars electronica“ vorzustellen, stiegen wird auf das Web um. Da sind nun neben Werken in Textform und Ausstellungsbesprechungen auch Multimedia-Projekte leichter zu verwirklichen. Internet war ein potentiell Medium für bildende Kunst geworden.

Schumacher: Nach welchen Kriterien werden die Projekte ausgewählt, die auf THE THING laufen?

Staehle: Wir halten wir uns an eine Doppelstrategie. Auf der einen Seite kann jeder Subscriber in einer Art „Offenem Raum“ seine eigene Seite gestalten. Das trägt dazu bei, daß die verschiedensten Künstler und alternativen Institutionen selbständig produzieren und sich oft in Arbeitsgruppen gegenseitig unterstützen. Es bildet sich ein kreatives Feld, auf dem sich ständig neue Talente profilieren. Da dies etwas ungeordnet zugeht, haben wir eine zweite Sektion,

auf der wir programmatischer arbeiten. Natürlich gibt es Grenzen für Multimedia-Projekte, weil noch die Bandbreite fehlt. Auch kann es sein, daß man eine halbe Stunde wartet, bis man sich einen 30 Sekunden Clip anschauen kann. Wir befinden uns noch in den „Nickelodeon days“ des Mediums. In ein bis zwei Jahren werden sich durch bessere Kompression und mehr Bandbreite ganz andere Möglichkeiten ergeben.

Schumacher: Unter der corporate identity von THE THING gibt es Gruppen in Wien, Düsseldorf und Amsterdam. Wie sind diese Aktivitäten miteinander verbunden?

Staehle: Jeder Netzknoten arbeitet unabhängig und lokalspezifisch. Dadurch bilden sich local communities aus, die dann wieder untereinander im Austausch stehen. So kooperieren wir im technischen Entwicklungsbereich von Kunst auf Internet und übernehmen zum Beispiel Texte von Blitz Review aus Wien für englischsprachige Leser.

Schumacher: Woraus besteht ein künstlerisches Projekt im Internet?

Staehle: Wie im echten Leben sollten künstlerische Projekte die Bedingungen widerspiegeln, unter denen sie entstehen. Eigenschaften des Netzwerks sind Immaterialität, Unmittelbarkeit der Übertragung und weltweiter Zugriff. Das sind interessante Faktoren für künstlerische Eingriffe. Und beim Verschicken der Arbeit im Net spart man die Versicherung- und Speditionskosten.

Schumacher: Du sprichst von globalem Zugriff. Gibt es nicht einen Mythos des virtuellen Raums?

Staehle: Eine Theorie, die zur Zeit herumgeistert, ist die des „universellen Bewußtseins“: Internet als Aktenschrank für alles angehäufte Wissen der Menschheit, welches nun, untereinander verknüpft und unmittelbar abrufbar, das geistige Äquivalent der Atombombe darstellt.

Schumacher: Der technische Aufwand für THE THING ist enorm, zumal ständig Neuerungen und Verbesserungen auf den Markt kommen. Wie läßt sich das finanzieren, wenn man keine Waren zu verkaufen hat?

Staehle: Wir bieten einen breiten und billigen Internet-Zugang und server space an, insbesondere für Künstler und Institutionen. Das hält uns bei Unkosten von zehntausend Dollar im Monat und drei festen Mitarbeitern gerade über Wasser. Der Rest kommt von Stiftungen und Eigenleistungen. Langfristig ist es unser Ziel, THE THING inhaltlich so weiterzuentwickeln, daß es auch für Sponsoren interessant wird, denen der Begriff des „symbolischen Kapitals“ nicht fremd ist. Verglichen mit den gigantischen Server-Firmen sind wir finanziell ein Tropfen auf einen glühenden Stein. Dafür können wir einen persönlichen Service für Internet-Nutzer anbieten.

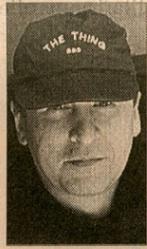
Schumacher: Im Moment wirkt das Internet wie ein Jahrmärkte der Eitelkeiten. 80 Millionen Individuen kreieren ihre persönlichen Web-sites und die Möglichkeit, diese Überfülle wahr-

Das museum in progress und DER STANDARD veranstalten ein über mehrere Folgen laufendes „Symposium in der Tageszeitung“: Führende Philosophen, Essayisten und Künstler sprechen über Kunst, Medien und die gesellschaftliche Wirklichkeit der neunziger Jahre. In dieser Ausgabe spricht der in New York lebende deutsche Computerkünstler Wolfgang Staehle über das von ihm geleitete Internet-Kunstnetzwerk THE THING. Der Australier Jeffrey Shaw, ein Pionier neuerer Computerkunst, äußert sich über die Möglichkeiten und Grenzen der bildenden Kunst im virtuellen Raum und die Krise des Museums.



Jeffrey Shaw, geb. 1944 in Melbourne (Australien), studierte ebenda Kunstgeschichte und Architektur, später Bildhauerei in Mailand und London. Gründungsmitglied der Eventstructure

Research Group in Amsterdam (1967-1980) mit pneumatischen Installationen zu Wasser und zu Land. Als Lichtkünstler gestaltete er u.a. Light-Shows für die Rockgruppe „Genesis“ (1978). Interaktive Hauptwerke, darunter The Legible City (mit Dirk Groeneveld, 1988-91), waren im vergangenen Herbst als Trigon-Personale im Künstlerhaus Graz zu sehen (Kurator: Peter Weibel) und zuletzt auf der dritten Biennale d'Art Contemporain von Lyon (Dez. 1995-Feb. 1996), die einer Bilanz der Medien-, Video- und Computerkunst seit den sechziger Jahren gewidmet war.



Wolfgang Staehle, geb. 1950 in Stuttgart. Studierte dort an der Freien Kunstschule und später an der School of Visual Arts in New York, wo er seither lebt. Ausstellungen seit 1980. Gründet 1991

THE THING International, zunächst als eine kunstbezogene Nachrichtenbörse. Derzeit läuft auf <http://thing.net/thingnyc> die Videoausstellung „Quick Times“ mit speziell für das Internet geschaffenen Werken von John Baldessari u.v.a. THE THING New York: <http://www.thing.net> THE THING Wien: <http://www.thing.or.at>

zunehmen, wird jeden Tag geringer. **Staehle:** Es gibt bezüglich der Internet-Ökonomie die sogenannte Schwarm-Theorie. So wie sich 1992 im BBS ein Schwarm gebildet hat, der nach zwei Jahren wieder auseinanderflog, werden sich je nach Kontext neue Formationen bilden.

Schumacher: Als das Telefon aufkam, veränderten sich die Sprache und die Fähigkeit, sie zu gebrauchen. Wohin führt Internet?

Staehle: Die Kommunikation bewegt sich zunehmend im visuellen Bereich. Dem ist letztlich das textbezogene BBS zum Opfer gefallen. Das Schreiben hat durch das Fax und die elektronische Post eine kurze Renaissance erfahren, doch schon jetzt sind Internet-Telefon und Videokonferenzen real existierende Alternativen. Bildende Kunst wird sich zum Teil in diesen Bereich verlagern.

Schumacher: Läßt sich mit dem Internet Geld verdienen?

Staehle: „Klondyke fever“ ist mal wieder angesagt. Vor hundert Jahren haben sich Hunderttausende nach Dawson City aufgemacht, um nach Goldklumpen zu schürfen. Davon haben es vierhundert geschafft, reich zu werden. Die anderen, die gut verdienten, waren jene, die Hotels aufgemacht haben oder Schaufeln, Schürfpfannen und Zelte verkauft.



Der wirkliche Lärm ist im Kopf: Legible city

Foto: Shaw/Biennale Lyon

WAS HÄLT VIRTUELLE KUNST IM MUSEUM?

Jeffrey Shaw, Architekt der „lesbaren Stadt“, im Gespräch

Olga Grimm-Weissert: Sie haben seit 1988 als erster Künstler mit großen, dreidimensionalen virtuellen Räumen gearbeitet. Mit „Legible City“ (1988-1991) haben Sie eine virtuelle Stadt erfunden, die aus Buchstaben, Wörtern und Sätzen statt Straßen besteht. Also eine „lesbare“ Stadt. Wie funktioniert Ihre Computerkunst?

Jeffrey Shaw: Es handelt sich um eine technologische Arbeit mit virtueller Realität: sie basiert auf einem Computer, der dreidimensionale Räume erzeugen kann.

Grimm-Weissert: Sind die Ausstellungsbesucher anfangs nicht geschockt? Es ist ja oft ihre erste Begegnung mit der Welt der Virtualität.

Shaw: Ich selbst habe diese Art von Interaktivität erstmals auf einer Warenmesse entdeckt. Obgleich ich nur einen Würfel auf einem Bildschirm manipulieren konnte, bereitete mir das ungeheure Freude, denn normalerweise ist unsere Erfahrung mit Bildern ja passiv. In meinen interaktiven Computerinstallationen dagegen gibt es einen Bildschirm, der nur darauf wartet, daß Sie ihn transformieren. Sie machen sich also das Bild, das Ihren Wünschen entspricht und sie spiegelt. Das Aufregende an der Interaktivität ist die Verwandlung des Kunstwerks in ein latentes Ding, das darauf wartet, entdeckt und belebt zu werden. Wie man ein Buch benützt, indem man durch die Seiten wandert.

Grimm-Weissert: Die Computerwelt ist heute bereits von der Multimedialität geprägt, dem Zusammenschluß von Bild und Ton in simulierten Welten. Künstlerisch scheint dies noch kein tragfähiges Terrain zu sein.

Shaw: Ich verwende nur selten Sound, da ich die Tonspur im Kino oder Fernsehen nicht mag. Arbeiten ohne Ton sind, mit ihrer Ruhe, gerade durch ihre Gegenposition zu den Medien so stark. Außerdem hören die Menschen solcherart ihre eigenen Geräusche und die des Fahrrads, auf dem sie fahren. Mich interessiert die Kollision dieser bekannten Situation mit dem fiktiven visuellen Raum. Allenfalls arbeite ich mit einem Komponisten, der im Soundbereich das gleiche Ergebnis anstrebt wie ich im visuellen Feld. Es muß zum Beispiel eine selbständige Interaktivität auch in der Tonspur geben, nicht bloß Begleitmusik.

Grimm-Weissert: Diese Arbeiten erfordern noch einen immensen technischen Aufwand, insbesondere an starken Rechnern, die sich weder Galerien noch Privatsammler leisten können. Ist Ihre Kunst nicht ausschließlich auf das Museum beschränkt?

Shaw: Ganz im Gegenteil. Nur wenige Museen schaffen es, sich solcher multimedialen Werke im traditionellen Sinn mit Ankäufen und langfristigen Präsentationen anzunehmen. Dazu reicht schon ihre technische Kapazität ob des Wartungsaufwands der neuen Medientechnologie nicht aus. So herrscht eine gewisse Nervosität. Natürlich finden Sie in manchen Museen ein Werk von Nam June Paik, Gary Hill oder Bill Viola. Doch vor allem sind diese Werke anlässlich von Festivals zu sehen, wie bei der „Ars Electronica“ in Linz,

einer der größten Veranstaltungen, die diesen Werktypus einem breiteren Publikum zugänglich macht. Die Museen in ihrer aktuellen Form und geistigen Haltung sind für unsere Werke kein passender Rahmen.

Grimm-Weissert: Weil sie nicht auf Interaktivität eingestellt sind?

Shaw: Die Frage ist jetzt: Was ist das Museum? Welche Mutation muß das Museum durchmachen, um sich auf diese neuen Werke ein- oder umzustellen? Welche Architektur wird benötigt? Wie ist das geeignete Verhältnis zum Publikum? Denken Sie nur an die Öffnungszeiten. Auf einer Mediengrossveranstaltung wie der Biennale in Lyon werden die üblichen Zeitrahmen eines Museums oder einer Bilderausstellung gesprengt. Man braucht ungleich länger, um sich auf die einzelnen Werke einzulassen. Interaktivität ist nicht mehr eine Kunst des Augenblicks, sondern eine Kunst des Prozesses, der Auseinandersetzung und eines Lern- und Entdeckungsvorgangs. Der jahrmärktartige Festivalrahmen ist dafür also auch keineswegs ideal.

Grimm-Weissert: Also doch permanente Installationen?

Shaw: Zumindest sollten die Leute öfter darauf zurückkommen können. Eine weitere interessante Eigenschaft dieser Werke ist ihre unendliche Reproduzierbarkeit. Es gibt kein „Original“ im traditionellen Sinn. Sie bestehen im wesentlichen aus einem reproduzierbaren Computerprogramm, wobei jede Reproduktion identisch ist. Dadurch gibt es die Möglichkeit, das Werk an vielen Orten zu verbreiten. Das hat ein spezifisches Verhältnis zum Museum zur Folge, denn derzeit zieht jedes Museum sein Publikum mit der Verheißung auf die Einzigartigkeit der Werke an, die in seinen Räumen ausgestellt werden. Der Kompromiß für ein Museum wäre, das Kunstwerk anzukaufen und damit sein Eigentümer zu sein, jedoch nicht die physische Exklusivität seiner Präsentation zu beanspruchen. Es kann reproduziert an vielen Orten existieren, wobei jeweils präzisiert wird, welches Museum der Eigentümer ist. Das wäre auch insofern interessant, weil es das Museum von der Fixierung auf einen einzigen Ort befreit. Die Grenzen des Museums lösen sich auf. Wo genau die Mauern des Museums aufhören und was heute der Begriff „Museum“ bedeutet, ist eine Kernfrage.

Grimm-Weissert: Computer sind für die Menschen heute weitgehend gleichbedeutend mit der Privat- oder Arbeitssphäre. Sie aber machen daraus einen betont offenen, öffentlichen Raum.

Shaw: Beides ist zusammenschließbar, die Grenzen lösen sich auf. Ein Kunstwerk wie die „lesbare Stadt“ kann in ein bis zwei Jahren ins Internet geschaltet werden. Leute, die zu Hause einen Computer haben, dessen Rechnerkapazität und Geschwindigkeit ausreicht, um die erforderliche Datenmenge aufzunehmen und zu verarbeiten, können es dann jederzeit abrufen. Sie müssen nur noch den Monitor an Ihr Heimfahrrad anschließen – und schon ist das Werk bei Ihnen zu Hause! □

IMPRESSUM

Gespräche 1995/96 – Symposium über Kunst, Gesellschaft und Medien.

Moderation: Robert Fleck.

Eine Serie im Rahmen des Kuratorenprogramms von Stella Rollig, beauftragt vom Bundesminister für Wissenschaft, Forschung und Kunst.

Ein Projekt des museum in progress in Kooperation mit dem STANDARD.