

## **Anmerkungen zum Konservieren von Netzkunst**

Blank & Jeron (2001)

### 1. These:

Konservierte Netzkunst ist ein bisschen weniger Netzkunst als konservierte Malerei noch Malerei ist.

Netzkunst als eigenständige Kunstform basiert meist auf der Idee der Veränderbarkeit oder Erweiterbarkeit des Kunstprojekts. Es handelt sich dabei um Prozesse, die Betrachter, Besucher oder Benutzer oft gemeinsam mit dem Künstler durch Interaktion manipulieren können und sollen. Diese und andere Charakteristika machen es nicht gerade einfach, Netzkunstprojekte zu erhalten. Allerdings wird oft vergessen, dass Konservierungsprobleme, die im Zusammenhang mit Netzkunst diskutiert werden, in anderen Kunstformen schon viel früher auftraten.

Ein Beispiel: Ein Happening von Joseph Beuys aus den frühen siebziger Jahren:

Wenn man recherchiert, was davon übrig ist, werden Probleme sichtbar, die schon seit längerem bei Konservierungsvorhaben von prozessualen Kunstwerken existieren, im Falle von Netzkunstprojekten aber noch verstärkt werden. Schon Happenings konnten im besten Fall im Nachhinein nur durch Fotos, Film- und Videoaufnahmen aufgezeichnet sowie durch Beschreibungen erklärt werden.

Wir können generell vergangene Performances nur aufgrund solcher Dokumente bewerten und einordnen, und dies, obwohl wir wissen, dass es keine noch so gut gemeinte objektive Dokumentation geben kann. Es ist immer der subjektive Blick von Künstlern, Kameraleuten, Cuttern, Regisseuren oder Kritikern, deren Eindruck vermittelt wird. Was von Performances letztendlich übrig bleibt, sind also mediale Artefakte wie Fotografien, Filmschnipsel, Videobänder und Texte. Instabil sind jedoch auch die technischen Geräte wie Projektoren, Videoplayer, denen die Funktion der Sichtbarmachung der dokumentierenden Artefakte zukommt. Und schon befinden wir uns im problematischen Bereich der Konservierbarkeit von Hardware - wie Diapositiven, Negativen, Magnetbändern, Disketten, Festplatten, CD-Roms, DVDs usw. - aber auch und vor allem deren komplexen technischen Abspielgeräten. Performances, Happenings sowie Aktionen sind also hinsichtlich ihrer Flüchtigkeit und Prozessualität durchaus vergleichbar mit Netzkunstprojekten.

Allerdings können sie meist fotografiert oder gefilmt werden und dadurch zumindest teilweise authentisch vermittelt werden. Selbst mehrere Screenshots von einer Netzkunstarbeit vermitteln meist wenig, solange nicht das Erscheinungsbild oder Interface des Projekts zentrales Thema der gesamten Arbeit ist.

Aber bleiben wir kurz bei einer zentralen Gemeinsamkeit von Happenings und Netzkunstprojekten: die zeitlich begrenzte oder temporäre "Laufzeit" (runtime). Die Temporalität solcher Arbeiten als Absichtserklärung im Sinne eines bewußten Verzichts auf die Option der Konservierbarkeit von Netzkunst und somit als autonome Entscheidung der Künstler zu verstehen, trifft mit Sicherheit nur einzelne der vorliegenden Positionen. Und dies meist nur als Strategie, um sich einmal mehr in die Analen der Kunstgeschichte einzuschreiben. Es stellt sich also eher die Frage, was von Netzkunstarbeiten einmal übrig bleiben wird.

Mehr als ein dekontextualisierter Haufen von Daten, der langsam aber sicher der Datenfäulnis (bitrot) ausgesetzt ist? Oder lohnt es sich doch, Netzkunst, beziehungsweise vielmehr das, was von ihr übrig bleibt, der Nachwelt zu erhalten? Und vor allem: lohnt es sich, mehr dafür zu tun, als stets neue Linklisten aufzubauen ?

### 2. These

Netzkunst ist die Avantgarde der Netzkultur und die ist eine wichtige kulturelle Erscheinungsform an der Schnittstelle zu den sich globalisierenden Wissensgesellschaften.

Der Begriff Netzkunst, bestehend aus den Wörtern "Netz" und "Kunst", signalisiert eine gewisse Unentschlossenheit, indem er die Frage nahelegt: ist es nun "Netz" oder "Kunst". Netzkunst war jedoch von Beginn an ein neues Genre. Interessant ist eigentlich, dass der Begriff "Netz" nicht einmal die Technologie, sondern metaphorisch nur eine Handlung bzw. einen Vorgang (das Vernetzen!) nahelegt, auch wenn klar ist, dass erst mit der Entdeckung des Internets Begriffe wie Netz, Netzwerke oder Vernetzung populär geworden sind. Wenn Künstler mit dem Medium Fotografie arbeiten und dies in einem Kunstkontext verorten, spricht man von künstlerischer Fotografie. Aber nicht jedes Foto muss Kunst sein. Genauso kann man aber umgekehrt als Netzaktivist im Internet arbeiten, ohne etwas mit dem Kunstkontext zu tun zu haben. Netzkünstler jedenfalls arbeiten in einem Kunstkontext. Natürlich ist der Kunstkontext nicht auf den "white cube" zu reduzieren. Viel wesentlicher ist, dass es sich beim Kunstkontext um einen speziellen Kommunikationsraum handelt, der immer auch medial vermittelt wie z.B. in Form von Printpublikationen existierte. Klar ist auch, dass im Internet solche Räume gleichermaßen existieren, weil sie von Künstlern gegründet wurden. Dadurch wurde der Kunstkontext erweitert und sicher ist, dass er morgen durch etwas anderes erweitert werden wird. Dass neue Technologien generell und im Speziellen das Internet neue Handlungs-, Kommunikations- und Produktionsweisen, also eine neue Kunstpraxis unterstützen, aber auch erzwingen, ist für diejenigen, die damit experimentieren, ohnehin klar.

Vorsichtig distanzierenden Beobachtern fällt es dagegen oft schwer Position zu beziehen. Sie schwanken zwischen generell ablehnenden und euphorischen Haltungen gegenüber der Netzkunst. Diese Dialektik kennen auch diejenigen, die das Internet genauso täglich nutzen und es damit genauso wie den urbanen städtischen Raum zu ihrer "natürlichen Umwelt" zählen.

Erst diese extremen Polarisierungen ermöglichten es der Netzkunst, als neues Genre wahrgenommen zu werden. Und genau dadurch ist sie, ob man will oder nicht, automatisch ein Bestandteil der zeitgenössischen Kunst. Man kann davon ausgehen, dass Kunsthistoriker in ein paar Jahren notieren werden, Netzkunst habe zu Beginn der 90er Jahre mit dem Internet das Betriebssystem Kunst zunächst radikal in Frage gestellt und später erweitert.

Netzkunst ist ein Teil der sogenannten Kontextkunst der 90er Jahre und kokettiert mit der Konzeptkunst der 60er Jahre. Die These von der Kontextlosigkeit durch das Internet als Kritik an der Netzkunst, war unserer Meinung nach immer falsch. Das Internet ist ein spezieller Kontext, weil es von Beginn an - wenn auch als immaterieller Raum - für Kommunikation und Diskurse genutzt wurde. Und vor allem: Das Internet verändert den physischen, "lebensweltlichen" Raum. Der "white cube" als Raum physischer Manifestation von Kunst, als Raum der Galerie, als städtische Halle oder Architektur eines Museums spielte dabei eine untergeordnete Rolle. Aber gerade der Verzicht auf die Präsenz in solchen Räumen und auch der Verzicht auf eingefahrene Vermittlungsstrukturen in Verbindung mit einem Bekenntnis zu Interaktion und Prozessualität war die eigentlich innovative und radikale Botschaft der Künstler, die im Netz arbeiten. Es ging immer darum, die Grenzen von Kunst und Nichtkunst in einer durch Medien dominierten Gesellschaft auf ein neues auszuloten und zu vermitteln. Es ging auch einmal mehr um Ansätze, die nicht länger zwischen sogenannten "künstlerischen und nichtkünstlerischen Medien" unterscheiden.

Im Sinne einer Bindung zwischen unterschiedlichsten künstlerischen Praktiken, verschiedenen Künstlergenerationen und ihrem jeweiligen Verhältnis zum „Publikum“ sehen wir die Museen daher in der Pflicht, sich mit Netzkunst genauso professionell auseinanderzusetzen, wie das in anderen Bereichen auch der Fall ist. Ein Engagement in diesem Bereich kann natürlich den Aufbau von Personal nach sich ziehen, das mit entsprechender Medienkompetenz ausgestattet sein muss. Ein anderer Weg, der bereits teilweise beschritten wird, könnte darin bestehen, dass Museen diesen Bereich outsourcen und mit Mediatheken oder Medienkunsteinrichtungen kooperieren.

Es geht also darum, den Prozess des künstlerischen Experimentierens und seiner Resultate so zu erhalten, dass auch Jahre später diese spezielle Form der künstlerischen Produktion kunsthistorisch, kulturwissenschaftlich und mediengeschichtlich nachvollzogen werden kann. Nicht mehr und nicht weniger. Denn es geht hier nicht um ein Randthema, sondern einen offensichtlichen und weitreichenden Paradigmenwechsel von der Industrie- zur Wissensgesellschaft, der seit etwa 10 Jahren vollzogen und von Künstlern zugleich innovativ und kritisch begleitet und gestaltet wird.

Allerdings sollten diesbezügliche Anstrengungen bald beginnen, da die Halbwertszeit von Netzkunstarbeiten ziemlich kurz sein kann. Wir schlagen hierfür das Prinzip der "Patenschaften" vor: Museen und Künstler entwickeln Verträge über Netzkunstarbeiten, die erhalten bleiben sollen. Die Künstler garantieren den Erhalt ihrer eigenen Arbeiten, solange sie das (technisch) können und wollen. Danach gibt es eine "Übergabe" mit einer Anleitung zur Pflege. Für diese "Dienstleistung" an der eigenen Arbeit müssen die Künstler selbstverständlich wie Restauratoren bezahlt werden. Vielleicht kann eine solche vertragliche Einigung im Gegenzug dem betreuenden Museum ein Vorkaufsrecht oder ein Anrecht auf Dauerleihgabe anbieten. Im Gegenzug wären Künstler bei juristischen Problemen, die oft zu einem späteren Zeitpunkt auftreten, durch den juristischen Beistand eines Museums geschützt.

Es schließt sich nun die Frage an, was getan werden kann, um eine möglichst weitgehende Konservierung von Netzkunst zu ermöglichen, und worauf dabei geachtet werden muss.

### 3. These:

Netzkunst erhalten heißt Netzkunst lauffähig zu halten.

"Solide konservieren heißt immer eine aufwendige Restauration zu verhindern!" (Johannes Gfeller, Kunsthistoriker, Fotograf, Dozent an der Schule für Gestaltung Bern)

Es gibt zwei wesentliche Faktoren, deren Berücksichtigung essentiell beim Versuch der Konservierung von Netzkunst sein wird. Wir bezeichnen diese Faktoren zunächst vage als "technische Konstellationen" und "soziale Konstellationen".

Der schlechteste Fall einer Konservierung ist das bloße Herauslösen der Festplatte oder das Brennen der Arbeit auf eine CD-ROM. Eine Sicherungskopie ist prinzipiell sicherlich kein Fehler, aber insgesamt natürlich zu wenig. Ähnlich wie die client/server-Technik im Web, bestehend aus einer Browsersoftware und dem Webserver, basiert Netzkunst meist auf dem Zusammenwirken von Partizipierenden und Künstler.

Netzkunst aufzubewahren heißt eigentlich, sie in ihrem originären Umfeld, dem Internet, zu belassen, und sie so zu pflegen, dass sie im Sinne des Künstlers lauffähig bleibt. Der Begriff Lauffähigkeit meint im Computerjargon das reibungslose Zusammenspiel von Soft- und Hardware. Die eigentliche Basis einer jeden Netzkunstarbeit ist immer Software, seien es nun html-, perl-, javascript- oder java-code, die in Verbindung mit den multimedialen Artefakten (Bilder, Töne, Text etc.) die Schnittstelle zum User bilden. Diese Software muss – interpretierfähig durch verschiedene Browser (Netscape-Navigator, Internet Explorer, Opera) - auf den marktüblichen Betriebssystemen (MacOS, Windows, Unix) und diese wiederum auf einer bestimmten Hardware-Plattform lauffähig sein. Gerade im Zeitalter schneller Hard- und Software-Upgrades besteht die Gefahr, dass ungünstige Soft-Hardware-Konstellationen entstehen. Auch wenn bisweilen Bemühungen z.B. durch das w3-konsortium im Raum stehen, eine Standardisierung (Auf- und Abwärtskompatibilität) zu beachten, wird man sich auch in Zukunft auf nichts verlassen können. In diesem Sinne kann das unter Umständen bedeuten, dass nur ein kleines Update einer laufenden Soft-Hardware-Konstellation das Ende des Systems herbeiführen kann.

Diese Tatsache legt unserer Meinung nach nahe, dass Konservatoren und Künstler bestimmte Gerät-, Betriebssystem- und Browserkonstellationen, welche die reine

Lauffähigkeit der Arbeit garantieren, sichern und im Idealfall am Netz belassen sollten – zumindest solange TCP/IP als Internetprotokollstandard relevant ist. Dann bestünde immer noch die Möglichkeit, ein kleines lokales Netzwerk zu bauen. Sozusagen ein NostalgieNetz auf TCP/IP-Standard. Hier zeichnen sich auch weitere Möglichkeiten ab, wie der Einsatz von Emulationen, die Soft- und Hardware-Konstellationen komplett emulieren könnten. Allerdings haben auch Emulationen den Nachteil, dass sie als Software auf sich verändernde Betriebssystem- und Hardware-Bedingungen angepasst werden müssen.

Am sinnvollsten und kostengünstigsten wäre es wahrscheinlich, eine Soft-Hardware-Konstellation als reine Hardware zu realisieren, wie es von der Industrie beim Einbau von Computern in Haushaltsgeräten oder Autos bereits der Fall ist.

Die Lauffähigkeit von Netzkunst – diesmal nicht im technischen, sondern sozialen Sinn – ist jedoch durch eine einwandfreie technische Konservierung nicht gewährleistet. Netzkunst lebt häufig von der Beteiligung ihrer Nutzer. Netzkunstarbeiten reagieren darüber hinaus häufig auf Phänomene, die zu einem späteren Zeitpunkt nicht mehr existieren oder so selbstverständlich geworden sind, dass man ihnen als unwesentliches Merkmal keine Bedeutung mehr beimisst, und damit eine Interaktion mit der Arbeit als langweilig oder bedeutungslos ansieht. Der Kontext, in dem die Arbeit angesiedelt ist, ändert sich und damit gegebenenfalls auch die Bedeutung der Arbeit. Das ist zwar in der Malerei nicht anders, aber Netzkunstprojekte beziehen sich häufig auf aktuelle soziale, technische oder kulturelle Bedingungen und Diskurse, die automatisch zum unmittelbaren Bestandteil der Arbeiten werden.

Deshalb muss zusätzlich zum technischen Erhalt einer Arbeit eine Beschreibung angefertigt werden. "Wer Medienkunst anschafft, muss sie deshalb so genau wie möglich beschreiben, damit sie künftigen Generationen möglichst authentisch präsentiert werden kann". (Johannes Gfeller)

Es sollte also eine Form des exakten Beschreibens gefunden werden, wofür ebenfalls ein Instrumentarium entwickelt werden muss. Diese Beschreibungen müssen das Umfeld der Arbeit, in dem sie vom Künstler angesiedelt wird, berücksichtigen, um sie dann in verschiedene Diskurse zu übersetzen. Dabei geht es natürlich um die Erwähnung der gesellschaftlichen, medialen und anderer Rahmenbedingungen, innerhalb derer die Kunst produziert wurde und funktioniert:

Folgende Komponenten kommen hierfür zuvorderst in Frage:

1. eine sachliche Beschreibung, die schildert, was passiert, wenn man mit dem Projekt in Berührung kommt und das über einen längeren Zeitraum, weil Besucher der Arbeit Spuren hinterlassen, die zum Bestandteil der Arbeit werden
2. eine sachliche Beschreibung des Backgrounds einer Arbeit
3. Interviews mit Künstlern und Kritikern und anderen Personen aus dem Umfeld der Arbeit
4. Information über Künstler, Einbettung in die entsprechenden Diskurse sowie Aufarbeitung der Kritiken und Rezensionen.

### **Eine abschließende begriffliche Anmerkung**

Zuletzt möchten wir noch auf zwei Begriffe eingehen, die bei der Konservierung von Netzkunst eine Rolle spielen: Original und Authentizität

Vom Original in der Netzkunst kann nur bei vollständiger Erfüllung der technischen und sozialen Konstellationen die Rede sein, was bei einem, kunsthistorisch lächerlich kurzen, aber im Hinblick auf die Netzkunst extrem langen Zeitraum von fünf Jahren schon schwer werden wird. Es wird also vor allem darum gehen müssen, die Authentizität von Netzkunstarbeiten zu erhalten.

Der Begriff des Originals übersetzt auf die Netzkunst macht nur Sinn für den Zeitraum, in dem ein Projekt im technischen und sozialen Sinn läuft. Daher unser Vorschlag, vom Original nur dann zu sprechen, solange unter derselben URL mit allen Möglichkeiten der Interaktion das Netzkunstprojekt läuft. Das Einfrieren, also das Deaktivieren von Formularen oder anderen Interaktionsoptionen bedeutet auch das Ende der Arbeit. Es markiert den Übergang von der Arbeit zu etwas anderem z.B. einer Spurensammlung der eigentlichen Arbeit.