KUNSTFORUM International Bd. 272 Jan.–Feb. 2021

Screenshot der Online-Ausstellung
Well Now WTF, 2020

Kein Angebot von deutschen Museen

NETZKUNST IN ZEITEN VON CORONA

von Tilman Baumgärtel

Krisen können Chancen sein, die eigene Praxis neu zu überdenken und veränderten Gegebenheiten anzupassen. Auch wenn hier nicht gesagt werden soll, dass die Coronakrise auch ihr Gutes hatte – Kulturinstitutionen in Deutschland und in der ganzen Welt wurden durch die Pandemie gezwungen, sich neue Methoden zu überlegen, um ihr Publikum zu erreichen.

Die meisten Museen und Theater in Deutschland haben das Internet zuvor lediglich als Methode genutzt, um über ihre Aktivitäten zu informieren und vielleicht noch einige Fotos in den Sozialen Medien zu verbreiten. Doch während des Lockdowns begannen einige von ihnen, das Netz, das inzwischen seit mehr als zwei Jahrzehnten für solche Experimente zur Verfügung steht, zu nutzen, um die eigenen Produktionen an den Mann und an die Frau zu bringen. Theater streamten ihre Aufführungen, Konzerthäuser ihre Musikveranstaltungen, Museen Führungen, Erklärvideos oder Podcasts über ihre Produktionen.

Nicht alles war gelungen, und bei dem riesigen Angebot begann beim Publikum, das auf den realen Besuch von Kulturveranstaltungen verzichten musste, schnell eine Art Bildschirm-Fatigue einzusetzen. Wer schon den ganzen Tag im Homeoffice vor dem Monitor verbrachte, wollte oft nicht auch noch den Feierabend am Computer sitzen. Aber für die Netzkunst als ein Kunstgenre, das für die Verbreitung und die Betrachtung im Netz geschaffen wurde, entstand in dieser Situation neue Aufmerksamkeit. Medien wie der Guardian oder Buzzfeed, Art Forum oder Arty, die zuvor wenig Interesse an Netzkunst gezeigt hatten, veröffentlichten auf einmal ausführliche Würdigungen aktueller Online-Ausstellungen; die New York Times entdeckte gar „The Unexpected Joy of Internet Art". Einige der interessanten Projekte sollen im Folgenden vorgestellt werden.

Schon im April 2020 eröffnete auf der Website wellnow.wtf eine Ausstellung mit eben diesem Titel: *Well now, WTF*, kuratiert von den KünstlerInnen Faith Holland, Lorna Mills und Wade Wallerstein – oder vielleicht wäre hier „zusammengestellt" der bessere Begriff. Denn in dieser virtuellen Produzentengalerie sind über 100 Arbeiten zu sehen, die in wenigen Wochen eingesammelt worden waren. Viele Werke waren Kürzest-Filmchen im sich manisch wiederholendem GIF-Format oder Links zu kurzen Videoarbeiten; zu den Künstlern gehörten Netzkunst-Pioniere wie Jan Robert Leegte und Szenestars wie Ryan Trecartin, Post-Internet-Künstlerinnen wie Petra Cortright und Programmierartisten wie Casey Reas. Wie im wirklichen Internet steht hier Geniales neben Albernem, Arbeiten aus eingeführten Werkgruppen neben Studentenexperimenten. Die möglicherweise bewusst unübersichtlich gestaltete Website schickt den Betrachter in eine flackernde, verwirrende Welt, aus der man unter Umständen erst nach Stunden wieder den Weg zurück in die Wirklichkeit findet.

Ebenfalls im April startete die holländische *Upstream Gallery* eine eigene Dependance im Web. Während der physische Ausstellungsbetrieb ruhen musste, waren auf www.upstream.gallery Ausstellungen zu sehen, die ausschließlich im Netz funktionieren. Dabei ließ die Galerie zunächst ihren Künstlern freie Hand: Die erste Präsentation – die wie alle, die folgten, nur einen Monat zu sehen war und dann „schloss" wie eine Ausstellung nach der Finissage – wurde von Netzkünstler Rafaël Rozendaal gestaltet, der eine Auswahl von minimalistischen Websites präsentierte, die nicht zur Interaktion einladen, sondern einfach nur sind. Constant Dullart setzte sich in der von ihm kuratierten Ausstellung *The New Outside* mit den Möglichkeiten der Kunstpräsentation unter Corona-Bedingungen handelten. Alle Arbeiten – unter anderem Werke von Rosa Menkman, Katja Novitskova, Suzanne Treister und LaTurbo Avedon – beschäftigten sich mit dem Thema von Fenstern und Sichtbarrieren, durch die Kunst und Umwelt betrachtet oder verstellt werden können. Diese Ausstellungen sind keine Linklisten, sondern versuchen, die Situation des Ausstellungsbesuchs im Rahmen des Mediums Internet zu simulieren, ohne dreidimenstonale VR-Räume zu bauen. Oben auf der Website sind die Exponate angeordnet wie auf dem Grundriss eines Ausstellungsraums, durch die sich die Besucher als kleine Punkte bewegen. So kann man sich nicht nur zu den einzelnen, virtuellen Exponaten navigieren, sondern auch eine Ausstellungseröffnung veranstalten, bei der sich das Publikum zwischen den Kunstwerken bewegt. Mit Kopfhörer und Mikrophon kann man mit anderen Besuchern Smalltalk machen; sogar Führungen sind so möglich. In diesen multimedialen Raum können Bilder, dreidimensionale Modelle, Videos und Websites eingebunden werden.

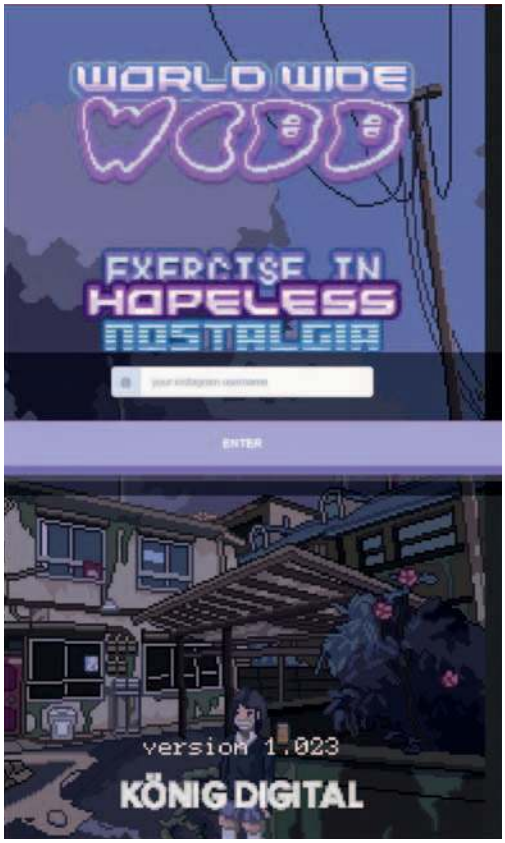
Auffallend ist, dass all diese neuen Präsentationsformen von privaten Galerien oder auf Initiative von Künstlern geschaffen wurden, nicht im Auftrag von Museen und anderen etablierten Kunstinstitutionen.

Die Technik dafür wurde als Corona-Projekt für die gemeinnützig New Yorker Medienkunst-Raum Eyebeam im Rahmen eines virtuellen Residency-Programms von Constant Dullaart, Jonas Lund und Ties van Asseldonk entwickelt. Das Programm heißt „common.garden" und enthält auch einen Editor, mit dem in Zukunft jeder angemeldete Nutzer seine eigene Ausstellung anlegen kann. Der weiteren Proliferation von Netzkunst-Shows steht also nichts mehr im Weg. Dullaart betrachtet das Projekt als Alternative zu 3D-Räumen wie Mozilla Hubs, denen er eine Low-Tech-Alternative entgegensetzen will. In der Zukunft wird möglicherweise ein kleiner Obolus von Anwendern erhoben, der die Weiterentwicklung von „common.garden" sicherstellt. Dullaart selbst hat für seine Ausstellung „This Unjust Mirror", die physisch im Friess Museum in Leeuwarden zu sehen ist, eine virtuelle Version entwickelt, in der sich im Eröffnungsabend tatsächlich einige Dutzend Besucher tummelten und chatteten.

Auch die Berliner König Galerie hat während der Corona-Krise ins Digitale investiert: Im April veröffentlichte die Galerie, die sogar eine eigene App für Android- und Apple-Handys hat, die Augmented-Reality-Arbeit „Suprinsingly, this rather works" von Manuel Rossner. Die macht den Galeriebesuch zu

linke Seite: Screenshot (2020–11-05 at 13.54.05) der Online-Ausstellung „The New Outside“ bei Upstream.Gallery, kuratiert von Constant Dullart 2020

diese Seite: Thomas Webb, *Exercise in Hopeless Nostalgia. World Wide Webb*, Multiplayer Simulation, 2020, Courtesy: Thomas Webb und König Galerie



einem Trip in einen virtuellen Vergnügungspark. Auf dem Smartphone-Display erscheint als „Augmented Reality“ eine pink-blaue Blasenfigur, die an der Fassade von St. Agnes empor schleimt; im Inneren des Ausstellungsraums blubbert eine gelbe Skulptur durchs Treppenhaus. Der britische Künstler Thomas Webb hat mit „Exercise in Hopeless Nostalgia“ ein Smartphone-Game im 8-Bit-Look alter Computergrafik geschaffen, und mit „Better off online“ gleich noch eine Online-Galerie in derselben Optik programmiert, in der sich Arbeiten von Rachel Maclean, Tabor Robak, Nicole Ruggiero, Sebastian Schmieg und anderen finden.

Auffallend ist, dass all diese neuen Präsentationsformen von privaten Galerien oder auf Initiative von Künstlern geschaffen wurden, nicht im Auftrag von Museen und anderen etablierten Kunstinstitutionen. Gerade in Deutschland haben sich die staatlichen Kunstinstitutionen gegenüber der Netzkunst von jeher in vornehmer Zurückhaltung geübt. Während das Whitney Museum mit Artport schon seit 2001 eine eigene Online-Galerie mit Auftragsarbeiten füllt und das New Museum mit Rhizome eine einzigartige Sammlung von Netzkunst aus allen Perioden aufgebaut hat, haben die deutschen Museen kein derartiges Angebot geschaffen, das während der coronabedingten Schließungen eine Alternative zum Ausstellungsbesuch hätte bieten könnte. Ob sich das nun ändert, wo während der Quarantäne-Perioden die Netzkunst neue Aufmerksamkeit erfährt, bleibt abzuwarten.

Eine besonders pfiffige Methode, um Netzkunst auch während der Pandemie zu zeigen, hat sich die Berliner Künstlergruppe „open.coil“ einfallen lassen. Im öffentlichen Raum kann man sie im an der frischen Luft und mit Mindestabstand ansehen. „Wegen Corona hat sich viel ins Internet verlagert, was vorher im in der Öffentlichkeit stattgefunden hat“, sagt Anton Jehle von open.coil. „Bei uns ist es genau umgekehrt: Wir bringen Netzkunst, die man sich normalerweise online ansieht, in den Stadtraum.“

Dafür hat die Gruppe einige der E-Roller, die in Berlin den öffentlichen Raum verstellen, gehackt und so umgebaut, dass sie in einer Woche im Oktober Netzkunst senden, die man mit dem Smartphone ansehen konnte. „Man kann die Roller in die Spree werfen“, sagt Anton Jehle von open.coil, „oder man kann sich überlegen, wie man sich den öffentlichen Raum, den diese Firmen beanspruchen, wieder aneignet. Wir benutzen die Infrastruktur, die diese Firmen aufgebaut haben, für unsere eigenen Zwecke.“

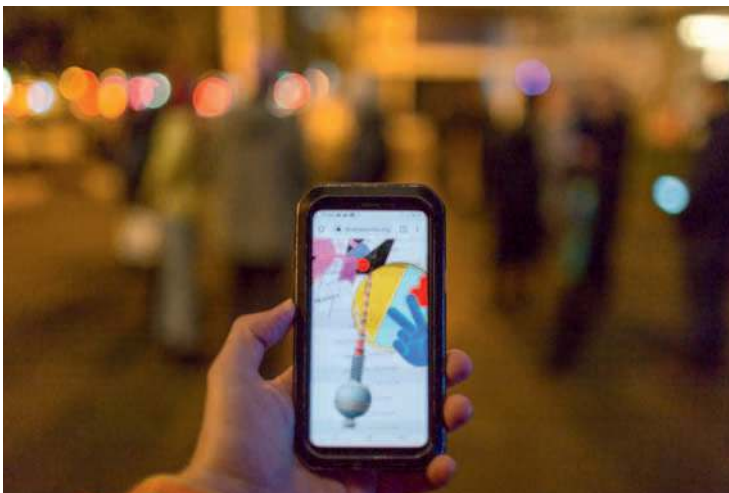
Dafür haben sie bei einigen Rollern die Halterung am Lenker umgewidmet, mit deren Hilfe man eigentlich während der Fahrt sein Handy aufladen kann. In den rechteckigen, schwarzen Plastikkistchen versteckten sie eine Induktionsspule, die einen winzigen Wifi-Chip betreibt, der die Daten eines digitalen Kunstwerks sendet. Wer sich mit seinem Handy in dieses Funknetz einloggte, das der Roller ausstrahlt, bekam Arbeiten von JODI, !Mediengruppe Bitnik, Rosa Menkmann und anderen zu sehen, die speziell für diese Präsentation entstanden waren: Aus der digitalen Internetkunst, die normalerweise überall mit einem Computer betrachtet werden kann, war so unversehens wieder ein auratisches Original geworden, für dessen Betrachtung man das heimische Sofa verlassen musste.

Den Anbietern der Roller war offenbar egal, dass ihre Gefährte zu einer Galerie auf Rädern umfunktioniert wurde: Den Chef der Rollerfirma lud man sogar zur Vorstellung des Projekts beim Zentrum für Netzkunst, dem Träger der Aktion, im Haus der Statistik am Berliner Alexanderplatz ein. Gekommen ist er nicht.

www.wellnow.wtf | www.upstream.gallery
www.manuelrossner.com | www.opencoil.show

Wir bringen Netzkunst, die man sich normalerweise online ansieht, in den Stadtraum.

— *open.coil*



linke Seite: Manuel Rossner, *Surprisingly This Rather Works*, App, April 2020, kuratiert von Anika Meier, Johann König, App KÖNIG GALERIE

oben: Screenshot der Website von „open.coil“, 2020

rechts: Bei der Publikumspräsentation von „open.coil“, Zentrum für Netzkunst, Berlin 2020, courtesy: open.coil