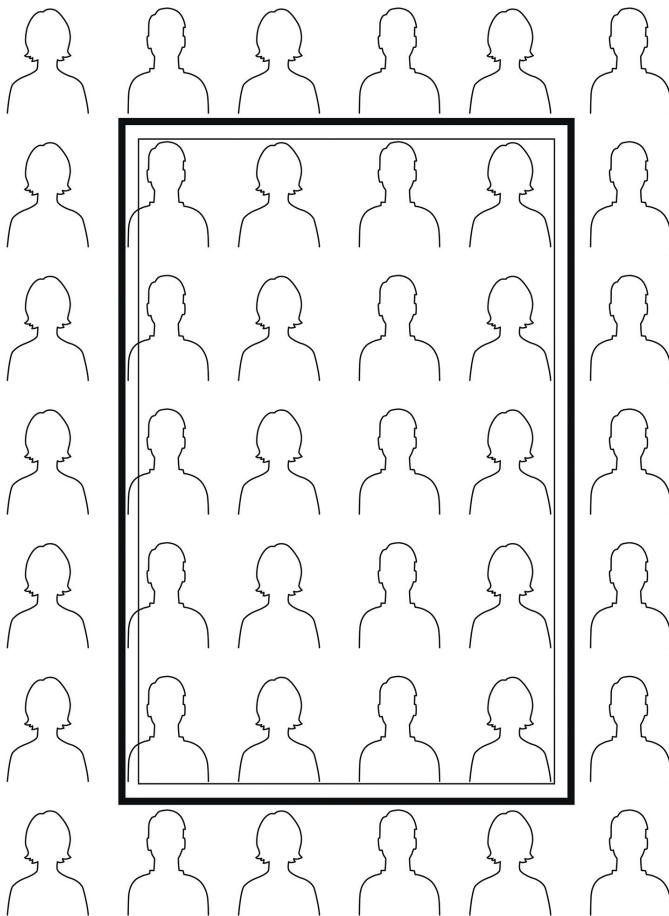


Manuela Naveau

Crowd and Art

Kunst und Partizipation im Internet



Aus:

Manuela Naveau

Crowd and Art – Kunst und Partizipation im Internet

Februar 2017, 306 Seiten, kart., 34,99 €, ISBN 978-3-8376-3678-9

Welchen Beitrag kann Kunst mittels Beteiligung durch »die Anderen« leisten und was hat dies mit Wissen oder Nicht-Wissen zu tun? An der Schnittstelle von Kunsttheorie, Kulturwissenschaft, Medienwissenschaft und Technologiesgeschichte untersucht Manuela Naveau das Wesen von partizipativer Kunst im Internet. Dabei führt sie in die Welt computergestützter Partizipationsmodelle ein und reflektiert Begrifflichkeiten wie Masse und Crowd, Publikum und »die Anderen«. Im Besonderen geht sie auf verschiedene Formen von passiver, unwissentlicher und unfreiwilliger Teilnahme ein und fragt, welchen Beitrag Kunst mittels Beteiligung durch »die Anderen« leisten kann und was dies mit Wissen oder Nicht-Wissen zu tun hat.

Manuela Naveau (PhD), geb. 1972, ist Künstlerin, Kuratorin der Ars Electronica Linz und lehrt an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz. Ihre Forschungsschwerpunkte sind Netzwerke und Wissen im Kontext einer computergestützten künstlerischen Praxis.

Weitere Informationen und Bestellung unter:

www.transcript-verlag.de/978-3-8376-3678-9

Inhalt

Ein Vorwort | 7

von Gerfried Stocker

Crowd and Art: Eine Einleitung | 11

Into the World of Crowd and Art | 17

Hintergrund und Annahmen | 17

Partizipation in der Kunst: Status Quo | 21

Begriffsvergleiche: Masse und Crowd | 38

Crowd and Art: Eine historische Skizze | 47

Das 19. Jahrhundert in Europa und das Aufbrechen der Systeme | 47

Aufbruchsstimmung zur Jahrhundertwende: Über Kunst, Maschinen, Utopien und Alltag | 55

Die 1920er- bis 1950er-Jahre: Von Kunst, Propaganda und dem Eingreifen in Systeme | 62

Die 1950er- und 1960er-Jahre: Ein stetig anwachsendes Publikum | 71

Die 1970er-Jahre: Neue Öffentlichkeiten | 89

Die 1980er-Jahre: Telekommunikation und der elektronische Raum | 103

Die 1990er-Jahre: Der Aufstieg der Amateure | 115

Der Shift ins neue Jahrtausend: From Punk to Mainstream | 129

Die 10er-Jahre des neuen Jahrtausends: Crowd Art | 149

Sechs Fallstudien | 169

1. Robert Adrian X und *Die Welt in 24 Stunden* | 170

2. Lizvix und Hans Bernhard über *[V]ote-auction* und ihren Neuen Wiener Aktionismus | 183

3. Aaron Koblin und das Delegieren künstlerischer Produktion | 192

4. Paolo Cirio und Alessandro Ludovico: *Face to Facebook* | 202

5. Ars Electronica Linz: *Ars Wild Card* und *Klangwolken-ABC* | 209

6. Eine Selbst-Fall-Studie: *My Turked Ideas* | 221

Crowd and Art: Eine Taxonomie | 231

Bisherige Partizipationsmodelle | 232

Distinktionen und was das alles mit Wissen und Nicht-Wissen
zu tun hat | 244

Spiel, Plan und die Wichtigkeit des Zufalls | 257

Die Kunst mit »den Anderen« hat Grenzen | 266

Résumé | 281

Literatur | 287

Ein Vorwort

von Gerfried Stocker

Angekommen in der digitalen Moderne, finden wir uns händeringend damit beschäftigt, die vielfältigen Transformationsprozesse zu verstehen, die durch die digitale Revolution ausgelöst wurden. Wenngleich die technische Seite dieser Entwicklung weit fortgeschritten scheint und die Marktdurchdringung mit zur Zeit geschätzten 3,5 Milliarden ans Internet angeschlossenen Menschen eine schwindelerregende Dimension erreicht hat, so ist doch der kulturelle und gesellschaftliche Teil dieser Revolution gerade erst in Gang gekommen, und es gibt allen Grund davon auszugehen, dass wir eigentlich erst am Anfang von noch viel folgenschwereren Entwicklungen stehen. Künstlerische Praxis als Quelle für die Reflexion und Theoriebildung dieser Veränderungen zu erschließen, ist dabei ein höchst probates Mittel und ein Verdienst der diesem Buch zugrundeliegenden Arbeit.

»Digital« ist ja nicht bloß eine technische Kategorie sondern, ein ontologischer Zustand von Information, ein Aggregatzustand, eine distinktive Zustands- und Erscheinungsform von Information, die entsteht, wenn sich Information von den Bedingungen materieller Datenträger löst und als Code, als Folge von 0 und 1, jene ephemere Form annimmt, in der sie in alle denkbaren Ausdrucksformen um- und weiterverrechnet werden und unbegrenzt vervielfältigt und verteilt – also kommuniziert – werden kann. Der Computer ist dabei längst vom Rechner zum universellen Kommunikations- und Kulturapparat geworden, als dessen User wir nicht mehr eine Maschine bedienen, sondern selbst Knoten im Netz sind.

Mit dem Internet ist weit über eine technische Infrastruktur für die Speicherung und Verteilung von Daten hinaus ein sozialer Raum entstanden, ein Lebensraum, der nicht länger als Nische einer alternativen bzw. separierten Welt existiert, sondern über die Omnipräsenz der stationären und mobilen Endgeräte intrinsisch mit den realen Lebens- und Kulturräumen unserer Gesellschaft ver-

wachsen ist – ein weiterer Layer des Anthropozän, der sich immer mehr wie eine selbstverständliche Lebensumgebung über uns legt.

Kunst, sofern sie sich auf den Einsatz digitaler Medien und Techniken einlässt, steht zwangsläufig dieser sich neu darstellenden Form von virtueller Öffentlichkeit gegenüber, kann aber auch Brücken bzw. katalytische Situationen zwischen diesen beiden Ausprägungen des Öffentlichen schaffen: zwischen »der vernetzten Welt« und der »realen Welt«. Sie kann Membranen dieser Räume perforieren und die Simultanität unserer Anwesenheit in beiden Räumen erlebbar und gestaltbar machen. Die dabei vorherrschende Ausrichtung auf Dialog und Kommunikation ist nach wie vor ein eminent notwendiger Beitrag zur digitalen Akkulturation, also dem laufenden Prozess, der die technologische Revolution über Aneignung und Integration ihrer Möglichkeiten in kulturelle gesellschaftliche Realität überführt.

Betrachtet man die nun schon viele Jahrzehnte lange Geschichte der Medienkunst, also der künstlerischen Arbeit mit und über technologische Prozesse und Komponenten, dann wird ganz schnell klar, dass es vor allem die Künstler/innen waren, die sehr früh Potenzial und Bedeutung dieser sozialen Dimension der digitalen Revolution erkannten. Indem sie diese zum Gegenstand und Prinzip ihrer künstlerischen Arbeit machten, wurden sie aber natürlich auch selbst den tiefgreifenden Veränderungen unterworfen, die sich in einem neuem Selbstverständnis und Rollenbild der Künstler/innen sowie in der Neubewertung von Autorenschaft, Kollektiv und Individuum und dem Ineinanderfallen von Produktion, Distribution und Rezeption manifestieren. Von interaktiver Ermächtigung bis zu medialer Selbstinszenierung manifestieren sich Partizipation und Kollaboration immer häufiger als dominierende Prinzipien der digitalen Medien.

Doch über die damit einhergehenden grundlegenden Fragen der Teilhabe und -nahme an der digitalen Welt hinaus müssen wir unsere Aufmerksamkeit auch auf eine weitere gesellschaftspolitische Dimension lenken, die das Wesen des Kommunalen selbst betrifft, nämlich auf die Frage nach dem, was wir als Öffentlichkeit bezeichnen, wie wir uns in der tiefgreifenden Verschmelzung von »öffentlich« und »privat« einrichten und wie letztlich auch die Verwertungs- und Nutzungsansprüche des kollektiv erstellten Materials zu behandeln sind. In der noch immer offenen Frage, ob die gesellschaftliche Organisationsform des digitalen Netzzeitalters eher der Dystopie eines totalitären Kontrollsystems oder eher der Vision von Open Commons folgen wird, kommt der künstlerischen Arbeit einmal mehr eine im eigentlichen Sinn avantgardistische Aufgabe zu. An dieser Schnittstelle von technischer Adaption zu kultureller Assimilation liefert dieses Buch einen wichtigen Beitrag und füllt mit den Fallstudien und den ihnen zugrunde liegenden Interviews (mit aktuellen Protagonist/innen sowie Pio-

nier/innen der Medienkunst) eine Lücke im tieferen Verständnis der sozialen Interaktion zwischen der »Welt im Netz« und der »realen Welt«, zwischen dem Kollektiv und dem Individuum. Ein genaueres Verständnis der partizipatorischen Prozesse, wie wir sie prototypisch anhand der in diesem Buch analysierten künstlerischen Praxis studieren können, ist nicht nur von zentraler Bedeutung für die theoretische Bestimmung der neuen künstlerischen Handlungsfelder und der daraus emergierenden Kulturtechniken, sondern auch dringend notwendig, um wirksame Gestaltungsoptionen zu entwickeln, mit denen wir uns in die vor sich gehenden Transformationen einbringen können.

Crowd and Art: Eine Einleitung

»Die Kommunikationsrevolution besteht in einer Umkehrung des Informationsstromes. Die Informationen gehen nicht mehr vom Privaten ins Öffentliche, sondern sie gehen durch die Kabel zwischen den einzelnen Menschen. Statt eines politischen Bewusstseins und Gewissens gewinnen wir langsam und mühselig ein intersubjektives Bewusstsein, ein Bewusstsein des konkreten Anerkennens des Anderen.«¹

Dass ein Kunstprojekt auf Partizipation von verschiedenen Personen aufbauen kann, ist nicht erst eine Erfindung des Internets. Aber es ist das Internet und im Besonderen das Social Web, das einer noch nie dagewesenen Anzahl von Menschen die Partizipation an künstlerischen Prozessen ermöglicht. Inzwischen werden klassische Formen der Partizipation sowohl in der Kunst als auch auf gesellschaftlicher und politischer Ebene intensiv diskutiert. Umso interessanter ist es, dass künstlerische Partizipation mittels Computertechnologie oder Internet in der Kunsttheorie bisher eher vernachlässigt wurde. Es wird daher hinterfragt, welchen Beitrag Kunst mittels Beteiligung durch »die Anderen« leisten kann und welchen Stellenwert »die Anderen« dabei einnehmen. Es wird untersucht, in welcher Form sich Beteiligung präsentiert, und es werden vor allem passive, unbewusste und unfreiwillige Formen der Partizipation diskutiert, um schlussendlich die Frage zu stellen, was diese Beteiligungsstrategien mit Wissen oder Nicht-Wissen zu tun haben. Das Thema Partizipation in der Kunst, das an der Schnittstelle von Kunsttheorie und Kulturwissenschaft, Medienwissenschaft und Technologiegeschichte angesiedelt ist, soll hier vor allem auf dem Hintergrund einer bereits vernetzten Realität untersucht werden.

1 Flusser 1996, <http://www.heise.de/tp/artikel/2/2030/1.html> (Stand 13. 01. 2015).

STRUKTUR DES BUCHS

Wenn man von »Crowd and Art« spricht und gleichzeitig eine Publikation in deutscher Sprache vorlegt, muss vor allem argumentiert werden, warum man sich der englischen Begriffe bedient. Dafür wird kurz auf historisch aufgeladene Begriffe wie »Masse«, »Partizipation«, »Interaktion« und »Kollaboration« eingegangen, die unter Berücksichtigung des entsprechenden historischen Kontexts präsentiert bzw. auf Aktualität überprüft werden. Basierend auf Interviews wird einerseits der derzeitige Stand der Theorie zum Thema Masse und Individuum hinterfragt und andererseits das (Un-?)Wort »Partizipation« entzaubert, um Strategien und Intentionen hinter Beteiligungsmodellen überhaupt diskutieren zu können. Abgeschlossen wird das erste Kapitel mit einer zusammenfassenden Beschreibung von Ausstellungen, Konferenzen, wissenschaftlichen Arbeiten und stellt Personen vor, die sich aktuell mit dem Thema der Partizipation in der Kunst beschäftigen.

Im zweiten Kapitel werden Zusammenhänge zwischen der Entwicklung partizipatorischer Strategien in der Kunst und technologischer Neuerungen aufgezeigt, die Gleichzeitigkeiten und Verwandtschaften verdeutlichen und die Argumentation stützen, dass der Themenkomplex Kunst und Partizipation heutzutage nicht ohne die Einbeziehung computergestützter künstlerischer Beteiligungsprozesse reflektiert werden kann. Dass Partizipation in der Kunst als eine Form von Beteiligung nicht ohne den Einsatz technologischer Errungenschaften denkbar ist, wird hier mit frühen Arbeiten von Künstler/innen aus den 1920er-, 1930er- bis hin zu den 1950er-Jahren sichtbar. Die Independent Group machte sich bereits in den 1950er-Jahren Gedanken darüber, dass Kunst in Zeiten von Massenmedien urban und demokratisch sein sollte. Und mit der Öffnung technologischer Errungenschaften wie Satellitenkommunikation und Konferenzsysteme für Künstler/innen (und dank der Finanzierung dieser Projekte durch Firmen) wurden in den 1960er- und 1970er-Jahren die ersten telematischen Happenings und Performances in einem neuen Raum ausgetestet: dem elektronischen Raum. Dann ging es Schlag auf Schlag: Projekte über Mailbox-Systeme (BBS – Bulletin Board System) entstanden, aber nur wenige Künstler/innen hatten in den 1980er-Jahren die Möglichkeit, das Know-how, den Zugang zu Equipment und die finanziellen Ressourcen, um an künstlerischen Netz-Projekten teilzunehmen. Das veränderte sich radikal, als Mitte der 1990er-Jahre das Internet allgemein zugänglich wurde und Computer nicht nur leistungsfähig und mobil, sondern auch seit 2007 in Miniaturformat in Telefone eingebaut wurden.

BEISPIELE

Den zu Partizipation aufrufenden Künstler/innen – egal ob sie zu einer aktiven Beteiligung an ihren Arbeiten einladen, passive Beteiligung zulassen oder sich Beteiligung (unwissentlich und/oder unfreiwillig) aneignen – geht es meist um ein sozialpolitisches Anliegen, um das Eingreifen in bestehende Systeme, das Hinterfragen von angebotener Technologie sowie deren zukünftigen Entwicklungen (*Die Welt in 24 Stunden*). Es geht um Fragestellungen bezüglich des Aktivierungsgrades »der Anderen« und darum, dass ernst gemeinte Beteiligung einen ungemein hohen Kommunikationsaufwand bedeutet (*[V]ote-auction*). Es geht vor allem auch darum, hinter die Intentionen der Online-Plattformen zu blicken und Autorenschaft und Urheberrechte angesichts einer vernetzten Realität zu hinterfragen (*Aaron Koblin's crowdsourced art*). Es geht nicht nur darum, die bereits bestehende Online-Welt dystopisch darzustellen, sondern Beteiligungsmechanismen transparent zu machen und eine neue kritische Reflexion anzustoßen (*Face to Facebook*), um so eine gewisse Entmythisierung von Partizipation (*Klangwolken-ABC* und *Open Cloud Project*) zu erreichen. Alle partizipatorischen künstlerischen Arbeiten und Prozesse, die im Kapitel »Sechs Fallstudien« vorgestellt werden, verbindet ein Moment: Sie wollen den Kunstraum sprengen und sie suchen die Auseinandersetzung (ob wissentliche oder unwissentliche, ob freiwillige oder unfreiwillige Beteiligung) mit Personen außerhalb des Kunstzirkels, da sie weniger Utopien entwerfen als vielmehr die Realität unter die Lupe nehmen und destillieren (*Ars Wild Card* und *My Turked Ideas*). Es geht den Kunstschaaffenden primär darum, Prozesse sichtbar werden lassen, und weniger darum, Objekte oder Relikte für Ausstellungen zu generieren. Auch wenn das eigentliche Ziel der Prozesse nicht eine Ausstellung ist, so ist klar (zumindest im Nachhinein), wer die Autor/innen, Initiator/innen oder Künstler/innen hinter einem Projekt sind, die die Spielregeln zur Beteiligung vergeben, auch wenn sie sich im Prozess der Arbeit selbst oft nicht zu erkennen geben (*[V]ote-auction*, *Face to Facebook*). Es wird versucht zu zeigen, dass – wenn auch eindeutig eine Entwertung der Autorenschaft zu erkennen ist – man nicht von einer Aufhebung derselbigen sprechen kann, genauso wenig wie von flachen Hierarchien und gleichmäßig verteilten Verantwortlichkeiten oder gemeinsamer Kontrolle die Rede sein kann.² In den hier vorgestellten künstlerischen Projekten

2 Diese Erfahrung deckt sich auch mit meiner Beobachtung zu Projekten aus der Kategorie *Digital Communities* des Prix Ars Electronica. Auch wenn eine Community das Projekt z. B. durch ständige Beiträge ihrer Mitglieder am Leben erhält, so benötigt doch jede Community ausgewiesene »Kümmerer«, die sich verantwortlich fühlen.

wird deutlich, dass es zu kurz gegriffen scheint, wenn die aktuellen kunsttheoretischen Diskurse über Partizipation in der Kunst jene Medienkünstler/innen oder Künstler/innen außer Acht lassen, die offene Produktions-, Präsentations- oder Distributionsprozesse über das Internet oder vernetzte Devices initiierten, da es sie waren, die bereits sehr früh Modelle der Beteiligung thematisierten und unterschiedliche Formen der Beteiligung neu aufleben ließen.

Im letzten Kapitel des Buches wird der Versuch einer Taxonomie unternommen, um die Charakteristika der untersuchten Arbeiten herauszuarbeiten. Die vorliegende Analyse von Partizipationsmodellen unterscheidet einerseits zwischen Angeboten zur Beteiligung (klassische Beteiligung oder Beteiligung als Aneignung, Täuschung oder Instrumentalisierung) und geht andererseits näher auf den Wirkungsgrad der Beteiligung seitens der Rezipient/innen (wissentlich / nicht wissentlich, freiwillig / nicht freiwillig) ein. Vier Angebots- bzw. Beteiligungsformen werden dabei im Kontext mit den Erkenntnissen aus den Fallstudien diskutiert. Laut Umberto Eco besitzen partizipatorische Kunstwerke (oder, wie Eco sie nannte, »offene Kunstwerke« oder »Kunstwerke in Bewegung«) vor allem eine epistemologische Relevanz. Welches Wissen mit dieser Kunstform generiert wird, dem versucht der Abschnitt *Distinktionen und was das alles mit Wissen und Nicht-Wissen zu tun hat* nachzugehen. Die Analyse zeigt, dass Spiel und Zufall wichtige Komponenten partizipatorischer Strategien darstellen und im Gegensatz zum Plan zu verstehen sind, der den Moment des Zufalls ausklammern möchte. Sie bringt auch zum Vorschein, dass eine partizipatorische Arbeit nicht immer so funktioniert, wie man es gerne möchte und dass Kunst mittels Beteiligung anderer ihre Grenzen hat.

Bezugnehmend auf das Eingangszitat, das aus einem Gespräch des Philosophen Vilém Flusser mit Florian Rötzer mit dem Titel »Nächstenliebe im elektronischen Zeitalter« stammt, wird abschließend die Frage gestellt, ob nicht diese hier exemplarisch erwähnten Projekte – stellvertretend für viele andere künstlerischen und kreativen Auseinandersetzungen mittels computergestützter Beteiligung – auf das Fehlen eines entsprechenden Theoriemodells hinweisen. Denn dass das Internet unsere Welt grundlegend verändert hat, ist unumstritten. Es hat Einfluss »auf jeden einzelnen Aspekt unseres Lebens – wie wir arbeiten, wie wir spielen, wie wir kommunizieren, wie wir Geschäfte machen, wie wir forschen. Die Liste ist endlos«³. Es hat aber auch Einfluss auf unser Denken: Wir können

Dieses »Kümmern« impliziert jedoch z. B. auch Führen und Kontrollieren, also Begriffe, die mit Communities, Kollaboration oder Partizipation nicht gerne in Verbindung gebracht werden.

3 Hall 2011.

unsere Welt nicht mehr ausschließlich linear im Dualitätenprinzip Sender/
Empfänger, privat/öffentlich, Kunst/Publikum, Masse/Individuum oder Mensch/
Maschine sehen.