

Inge Hinterwaldner

WHEN WINDOWS ATTACK ... DOORS WON'T HELP.
ZUR HINTERFRAGUNG VON BILDLICHKEIT UND INTERAKTIVITÄT
IN DER NETZKUNST

Im Internet tummeln sich Ikonoklasten, behauptet Mark Tribe,¹ Gründer von *Rhizom.org*, einer Plattform für digitale Kunst. Angesichts der häufig genug thematisierten Bilderflut mag dies paradox klingen, und es ist kaum vorstellbar, daß er dabei Website-Designer – denen Peter Matussek einen *horror vacui* attestiert² – meint. Auch Gottfried Kerscher deutet den Umgang mit Bildern, insbesondere durch die Netzkünstler, als Bildersturm.³ Dazu muß man beachten, daß Internetseiten Bildmaterial wie selbstverständlich mit Text und Ton zu *audiovisual texts* verflechten. Folgerichtig ist für Lev Manovich das Bild im Internet ein Gestaltungselement unter vielen und genießt keinen hervorragenden Status. Dennoch läßt sich in manchen Arbeiten der Netzkunst⁴ implizit oder explizit ein starkes Moment der Bildreflexion feststellen, wie sie zeitgleich in vielen theoretischen Ansätzen zur Kunst in den neuen Medien verfolgt wird. Dieser sich »in Formen und Farbe vollziehende Diskurs über Bildlichkeit«⁵ äußert sich in Ikonoklasmus, Minimalismus, Negation, Fragmentierung, Dekomposition, Dys- und Umfunktionalisierung, Irritation, Zensur usw. Viele ähnliche Positionen wurden schon in den (Neo-)Avantgarden des 20. Jahrhunderts bezogen. Zahlreiche Aspekte werden erneut befragt, da digitale Bilder teilweise unter anderen Vorzeichen stehen.

So behauptet beispielsweise Jean Baudrillard, die medialen Texte (des Fernsehens) seien wie Bilder.⁶ Während man bei Printmedien glaubt, relativ klar zwischen Text und Bild trennen zu können, bleibt also zu klären, ob Analoges

.....
1 Mark Tribe: Foreword, in: Lev Manovich: *The Language of New Media*, London/Cambridge, MA 2001, S. x–xiii (hier: S. xii).

2 Peter Matussek: *Durch die Maschen. Die Vernetzung des kulturellen Gedächtnisses und ihre Erinnerungslücken*, in: Klaus Peter Dencker (Hg.): *Labile Ordnungen. Interface 3*, Hamburg 1997, S. 54–71 (hier: S. 68).

3 Gottfried Kerscher: *Bildersturm im Internet – Netzkunst am Ende des Jahrtausends: Die Verweigerung der Bilder*, unter: <http://www.rz.uni-frankfurt.de/~kerscher/geschreddert.html> (6. 2. 2001).

4 Es ist durchaus sinnvoll, Kunst, die im Umfeld eines Computernetzwerks entsteht, hinsichtlich ihrer Ausrichtung und ihrer medialen Basis verschiedenen Genres zuzuteilen. So spricht man von net art, net.art, web art, software art, code art, generative art usw., ohne daß es sich dabei um jeweils sich ausschließende Kategorien handeln muß. Um mich nicht in Definitionen zu verlieren, fasse ich an dieser Stelle verschiedene Praktiken rund um das Internet unter dem Begriff »Netzkunst« zusammen.

5 Gerd Steinmüller: *Die suprematistischen Bilder von Kasimir Malewitsch: Malerei über Malerei*, Bergisch-Gladbach/Köln 1991, S. 124.

6 Jean Baudrillard: *Transparenz des Bösen. Ein Essay über extreme Phänomene*, Berlin 1992, S. 20.

für den Bildschirm zutrifft. Die Frage, ob alles Bild ist, was der Bildschirm zeigt, setzt an einer basalen Wurzel des Bildstatus an. Wenn dem so wäre, ist es auf einem digitalen Display also nicht möglich, Bildlichkeit zu verweigern, d. h. keine zu zeigen? Jenseits dieses prinzipiellen, nicht hintergehbaren Apriori der Bildschirmdarstellung bewirkt die Immaterialität der darauf erscheinenden Inhalte, daß ein weißes Bild von einem weißen Bildschirmgrund optisch völlig ununterscheidbar werden könnte. Gundolf Winter diagnostizierte (in Analogie zu Edmund Husserls Konzept des ›Widerstreits‹ oder Gottfried Boehms ›ikonischer Differenz‹) in den Computerwelten eine mangelnde Differenz von Medium und Bild, was letzterem eine Selbstaussage vereitelt.⁷ Wie könnte eine diesbezügliche Selbstbefragung und Prüfung der eigenen Voraussetzungen aussehen?

Weißer und leere Seiten.

Der als Vorbote der Abstraktion zu bezeichnende Alphonse Allais erdreistete sich bereits 1883, bei einem der Pariser Off-Salons ein weißes Blatt Papier mit dem Titel *Erstkommunion anämischer junger Mädchen im Schnee* einzureichen.⁸ Er konfrontierte die Kunstwelt mit einer offensichtlichen Ununterscheidbarkeit von Trägermedium und ›Darstellung‹. 120 Jahre später setzte Hans Bernhard *THE_WHITE_WEBSITE* (http://www.ubermorgen.com/THE_WHITE_WEBSITE/) ins Internet. Es wird nichts als eine weiß interpretierte gif-Datei geladen. Sie ist bei gängiger Bildschirmauflösung in ihrem Ausmaß so groß (die Seitenlänge des Quadrats beträgt 2323 Pixel), daß im Browser horizontal und vertikal Scrollbalken auftauchen. Diese Bildlaufleisten mutieren hier von der ausschließlichen Navigationsfunktionalität zum einzigen Beleg für etwas Vorhandenes, von dem der Bildschirm nur einen Ausschnitt zeigen kann. Daß sich zudem das Weiß in ein ›Bild‹ und einen ›Hintergrund‹ ausdifferenziert, erkennt man nicht, wenn man nur darauf blickt, sondern erst, wenn man darauf klickt, da das ›Bild‹ auf diese Weise markiert wird.⁹

Schon seit 1999 existiert im Internet eine weiße, allerdings nicht ganz so puristische Seite ([http://www.absurd.org/a-periodic/\[b\]/index.html](http://www.absurd.org/a-periodic/[b]/index.html)) mit einem zentrierten Textlink, der verrät: »This page intentionally left blank.« Auch wenn man das Browserfenster verkleinert, positioniert sich die Botschaft in der Mitte,

7 Gundolf Winter: Das Bild zwischen Medium und Kunst, in: Yvonne Spielmann/ders. (Hg.): Bild – Medium – Kunst, München 1999, S. 15–30 (hier: S. 22f.).

8 Vgl. Stefan Heidenreich: Was verspricht die Kunst?, Berlin 1998, S. 115.

9 Das ›Bild‹ beherbergt einen Link zu einer weißen Seite mit der Künstlersignatur und einer Anschrift. In weißer Schriftfarbe und daher unsichtbar sind außerdem eine Abhandlung von Paolo Herkenhoff über weiße Quadrate und deren Einfluß auf die brasilianische Kunstszene sowie ein Verweis zu Malewitschs *Schwarzem Quadrat* versteckt. Man beachte, daß Bernhard auch das schwarze Äquivalent online stellte, unter: http://www.ubermorgen.com/THE_BLACK_WEBSITE/ (22.2.2004).

Scrollbalken tauchen keine auf. Die Links führen mehrfach wiederholt auf eine identisch gestaltete Seite, nur die URL ändert sich. Beim 15. Klick erscheint die Meldung: »Persistence pays.«, beim 16. Klick: »But not today.« Schließlich kommt man auf den ›Index‹, den man ursprünglich gesucht hatte, nun aber im Wissen, daß es auch genauso gut hätte anders kommen können. Das Pseudonym Absurd verweigert ostentativ jegliche Darstellung und persifliert zugleich den Versuch der Überwindung dieser Lücke mittels einer Öffnung hin zur Interaktivität durch die maximal eingeschränkten Eingriffsmöglichkeiten der User.¹⁰ Die Differenzen zwischen beiden Arbeiten sind wichtig, um die jeweiligen Konzepte – nämlich eine weiße oder eine leere Seite zu zeigen – kenntlich zu machen.

In diesem Sinne wohl meint Lydia Hartl, Netzkunst sei ein erneuter, subtiler Ikonoklasmus, ein Bildersturm, diesmal eine Attacke auf die Idee des Bildes als eine materielle Substanz.¹¹ Es ist nicht ganz trivial, auf einer phänomenologischen Ebene zu entscheiden, wo man bei der Monitorausgabe überhaupt sinnvoll Differenzierungen (Hintergrund – Bild) setzen kann. Soll ausschlaggebend sein, welcher Handlungsradius an dieser visuell zugänglichen Fläche offen steht? Aber: Entscheiden nicht die herkömmlichen Programme, was möglich ist, und: Könnte man nicht auch basaler ansetzen? Sollte man also Hard- und Software darüber befinden lassen, was als Bild gilt, und all jenes so nennen, das als Fläche von Farbwerten wiedergegeben wird? Bei diesem Ansatz könnte man die Schwierigkeit einer plausiblen Grenzziehung nicht überwinden, da am Computerbildschirm bekanntlich alles durch Pixel (*Picture Elements*) dargestellt wird. Was würde gewonnen sein, wenn man einen ›normalen‹ Text als Bild bezeichnete? Sollte man nicht vielleicht neben formalen Qualitäten doch stärker die spezifisch ikonischen Eigenheiten berücksichtigen und darüber hinaus die situationsbezogene Konstellation von Medium, Kontext, Rezeption, Intention und Motiv beachten?

Retro-tooling]:->.

Die ASCII art beschreitet hier ein Grenzgebiet, denn sie verwendet ausschließlich jenen Satz von 256 Zeichen des *American Standard Code for Information Interchange*. Die Spannbreite bei der bildlichen Gestaltung reicht von manuell arrangierten Konstellationen bis zu ausgefeilter Software, die in der visuellen Anordnung durch entsprechende Formatierung einen noch lesbaren Text beinhaltet oder

10 Vgl. Hans Ulrich Obrist: *THE_WHITE_WEBSITE* by Hans Bernhard. On the Iconoclasm of Modern Art, in: nettime (10.3.2003), unter: <http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/rohrpost-0303/msg00076.html> (11.2.2004).

11 Lydia Andrea Hartl: Die Verkörperung des Unsichtbaren. Vom Analphabetismus beim Bilderlesen, in: Peter Weibel (Hg.): Vom Tafelbild zum globalen Datenraum. Neue Möglichkeiten der Bildproduktion und bildgebender Verfahren, Ostfildern-Ruit 2001, S. 51–75 (hier: S. 53).

in einer bildlichen Ausgabe einen Code ebendieses Bildes koexistieren läßt. Das 1998 von Walter van der Crujisen, Vuk Cosić and Luka Frelih gegründete ASCII Art Ensemble (AAE) entwickelte mehrere Konzepte der Konvertierung: Bei *ASCII history of art for the Blind* (<http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/blind/>) beispielsweise steht eine kurze, chronologisch geordnete Liste von ›kanonischen‹ Kunstwerken (von den Lascaux-Höhlenmalereien bis zur Netzkunst) zur Auswahl, die, in ASCII-Code umgewandelt, von einer synthetischen Stimme vorgelesen werden. Die Wahl der Zeichen erfolgt nach der Hell-Dunkel-Abstufung der Bildvorlage. In der Wiedergabe im Browserfenster ist der Kontrast der hellgrauen Zeichen zur weißen Seite so gering, daß man die visuelle Darstellung der ASCII-Bilder kaum zu erkennen vermag und der Eindruck entsteht, als wollte man den bildlichen Eindruck einer Blindenschrift nachahmen. Dieser ASCII-Code ist nicht eine exakte Bildbeschreibung für einen Rechner, sondern richtet sich an einen sehenden Rezipienten. Vorausgesetzt man plazierte die nicht vermerkten Zeilennummern richtig, merkt sich den durchschnittlichen Helligkeitswert eines Zeichens und darüber hinaus die Abfolge aller Zeichen, kann man einen vagen Eindruck des Originals gedanklich rekonstruieren (oder schriftbildlich aufzeichnen). Durch das Verlesen des Textes, der ein Bild encodiert, erweitert das AAE die alphanumerische Bildlichkeit noch um eine akustische Dimension. Das *Schwarze Quadrat* von Kasimir Malewitsch ist in lediglich 22 Sekunden aufgesagt. Dies ist nur möglich, weil man auf die optischen Feinheiten des Originals verzichtete. Schematisierungen oder algorithmische Komplexität sind dadurch implizit thematisiert.

In Pionierszeiten des Netzes zeigte man sich erfinderisch bei der Kompensation des ›Mangels‹, den das bilderlose Internet verursachte, und versandte Typographien, um dem textbasierten Medium doch ›Bilder‹ zu entlocken. So gesehen war es zunächst eine ikonophile Geste, erst danach könnte man diesen Arbeiten tendenziell eine (bild-, programm-?) immanente Ikonoklastik¹² attestieren, sofern man nur jene Arbeiten betrachtet, die sich auf ein bestehendes ›Original‹ beziehen. Ab 1993, als es möglich wurde, Bilder im Browser selber einzubinden, läßt sich die Konvertierung von Bildern in ASCII-Zeichen allenfalls noch durch die Bandbreitenknappheit erklären. Sobald es sich jedoch um ›Rückführungen‹ bewegter Filmbilder oder gar Computerspiele handelt, ist es heute, da die grafische Darstellung dafür optimiert und alltäglich ist, als Akt der bewußten Verweigerung, der Beflügelung der Phantasie oder des politischen Engagements deutbar. Dies ist zumindest die dezidierte Haltung des *net_institute_apparatus*, der in einem Pamphlet die Existenzumstände und seine daraus resultierende eigene Favorisierung des *low tech* reflektiert:

.....

12 Gottfried Boehm: Ikonoklastik und Transzendenz, in: GegenwartEwigkeit. Spuren des Transzendenten in der Kunst unserer Zeit, Ausstellungskatalog: Berlin, Martin-Gropius-Bau, 1990, hg. von Wieland Schmied, Stuttgart 1990, S. 27–34.

13 *net_institute_apparatus*: the n3t_institute m4nifesto, in: nettime (3.4.2000), unter: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-1-0004/msg00028.html> (30.1.2004).

[...] squashed between wired-style psychedelia, web-tv colonisation threats, virtual reality middle-class neorealism and aesthetic spectrum saturation, a space for action is left only for those who can devote themselves to networking, minimalism, schematism, fast rates and iconoclasm.¹³

Ungewöhnliche Orte der Bilder.

Demselben Impetus folgen JODI (Dirk Paesmans und Joan Heemskerk), die auf ihrer ersten Seite *%Location* (<http://www.jodi.org>) seit 1995 einen unformatierten ASCII-Code zeigen: ›Wir haben durch Zufall herausgefunden, daß das recht gut aussieht. Aber wir bekommen immer noch Beschwerden deswegen.«¹⁴ Während sich die ASCII art mit dürftigen Mitteln meist am Figurativen orientiert, ist dieser Zugang bei JODI mit der scheinbar willkürlichen Abfolge grüner kryptischer Zeichen, Punkte, Striche und weniger Ziffern auf schwarzem Grund nicht gewährt: Was macht man mit einem Ensemble von Satzzeichen, die nur durch den Unterstrich, der einen Link als solchen erkennbar macht, verbunden sind, denen man aber weder ›lesend‹ noch ›überblickend‹ etwas entnehmen kann? Der Text scheint bruchstückhaft, zerfetzt. Aber eigentlich ist es kein Text, dazu fehlen die Buchstaben, denn es kommt nur ein ›s‹ vor, möglicherweise noch ein paar ›o‹. Nur wenn man vermutet, daß es mit der Seite irgendetwas auf sich hat, gibt man die Suche nach Sinn, die im Browserfenster vergeblich bleibt, nicht auf. Es keimt der Verdacht, daß sich im submedialen Raum der Website etwas Bedrohliches verberge, das durch die mediale Oberfläche verdeckt würde. Folgt man Boris Groys, wird man versuchen, hinter die Kulisse zu schauen, um den Verdacht möglichst bestätigt zu bekommen.¹⁵ Tatsächlich hatte das Künstlerpaar seinerseits die Vermutung, auf einen mißtrauischen Betrachter zu stoßen, der sich mit dem ihm Dargebotenen nicht zufrieden gibt und sich deshalb durch den Blick auf den Quelltext Klärung verschaffen möchte. Letzterer offenbart zwar dem Eingeweihten die Anweisungen für ein Programm oder einen Seitenaufbau, bleibt jedoch für den Durchschnittsuser eine Fremdsprache. Doch hier wird man überrascht. Der Quelltext ist so angeordnet, daß er ein visuelles Ganzes ergibt (Abb. 1).

JODI zeigen das (einzige, figurative) Bild dort, wo man es nicht vermutet und nicht sucht. Es besteht aus fünf bildlichen Arrangements, die aus ebenen Zeichen zusammengesetzt sind, die im Browserfenster ohne Abstände hintereinander gereiht sind und ihr Geheimnis nicht preisgeben. Die Darstellungen ähneln technischen Zeichnungen. Es sind weitestgehend symmetrische Gebilde, deren Einzelteile mittels Linien jeweils einer Nummer zugeordnet sind. Die Auflösung der Bedeutungen wird jedoch nicht nachgeliefert. Man fragt sich bei der ersten Darstellung, wo die Nummern 1 und 2 bleiben

.....

14 Tilman Baumgärtel: [net.art]. Materialien zur Netzkunst, Köln 1999, S. 111.

15 Boris Groys: Unter Verdacht. Eine Phänomenologie der Medien, München/Wien 2000.

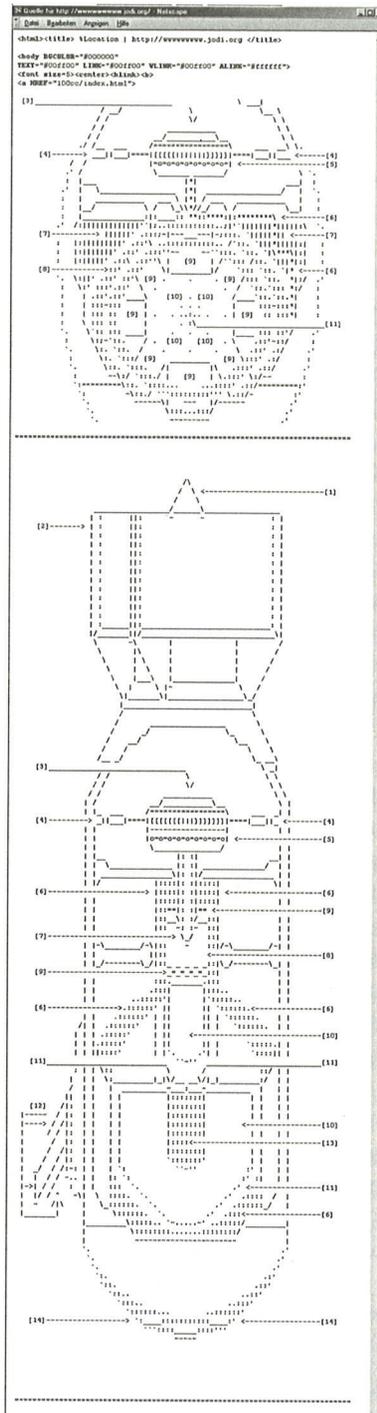


Abb. 1: JODI, »%Location«, 1995, Quellcode, März 2004

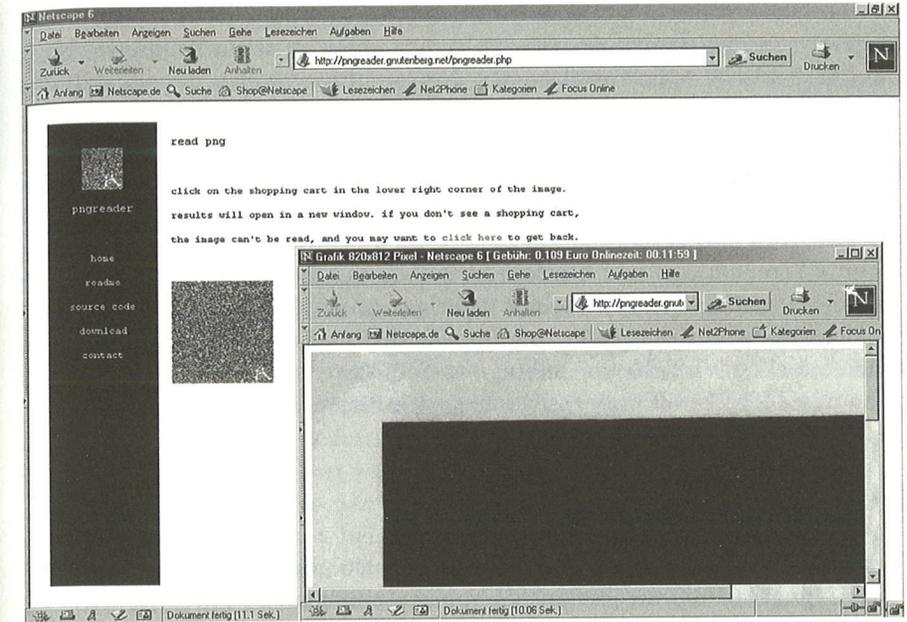
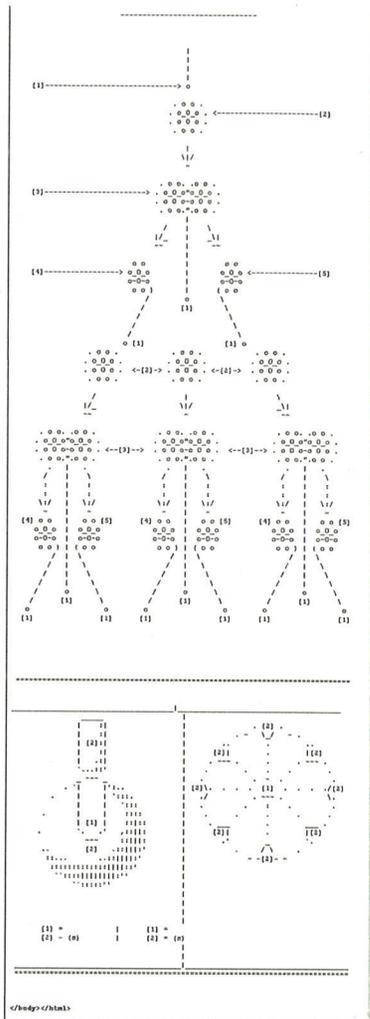


Abb. 2: textz.com (Sebastian Lütgert) und Project Gutenberg, »pngreader v1.1«, 2003, Screenshot, März 2004

und bekommt in der darunter liegenden Abbildung die Antwort. Offenbar (vgl. Nummern 3–5) handelt es sich um eine Detaildarstellung oder zumindest um eine andere Ansicht der zweiten Darstellung. Wie man das Gebilde gedanklich drehen muß, damit es sich stimmig fñgt, wird nicht verraten. Das Gedankenexperiment wird durch die reine ASCII-Darstellung ziemlich erschwert. Auch die zweite Darstellung ist beinahe symmetrisch, scheint jedoch einen einseitigen Zusatz [12] zu haben. Die dritte Darstellung tanzt aus der Reihe, ist jedoch die aufschlußreichste und bietet den Schlüssel zur Interpretation des gesamten Konzepts. Die Pfeile suggerieren, daß hier ein gerichteter Ablauf nachvollzogen werden soll. Es scheint, als würde ein Teilchen [1] auf einen größeren Teilchenverbund [2] geschossen, der sich danach zweiteilt [3]. Diese veränderten Teilchencluster emittieren erneut Teilchen [1], die ihrerseits wieder auf jeweils einen Teilchenverbund [2] treffen, und so schreitet der Vorgang exponentiell weiter. Es ist die Darstellung einer (atomaren) Kettenreaktion einer Spaltbombe. Die linke Abbildung darunter macht den Eindruck, als wollte sie – im Gegensatz zu allen anderen Darstellungen – räumliche Tiefe, eine Rundung, suggerieren. Der obere längliche, ebenfalls plastische Zylinder kann in die Kugel eingefñhrt werden. Diese Darstellung markiert einen Zeitpunkt, an dem die Masse [2] noch nicht im (s)upercritical Bereich

ist. Die rechte Abbildung hingegen zeigt mittels eines Querschnitts durch die Kugel das Implosionsprinzip. Hier sieht man einen späteren Zeitpunkt, wenn die überkritische Masse erreicht ist: $[2] = (s)$.¹⁶ Es stellt sich heraus, daß das Browserfenster eher ein zeitliches ›Danach‹, gewissermaßen die Auswirkung dessen zeigt, was im Quellcode präsentiert wird: eine Verwüstung. Durch die heute anachronistisch wirkende, bilderlose Ästhetik dieser Website und den eigentlich unmöglichen Ort des Bildes erschließen sich Problematisierungen des Ent-, Auf- und Verdeckens, dazu auch die Distanznahme vieler Netzkünstler zum Screendesign und die dezidierte, hier nur visuell angedeutete Bevorzugung einer Gestaltung auf einer tiefer gelegenen Ebene, die Befehlsgewalt und das Moment der Ausführung impliziert. Es wäre irreführend, sich hier eine einfache räumliche Vorstellung von Schichten zu machen. Unerwartetes (da ungesehen) ist oft in und ›zwischen‹ den Pixeln verwoben.

Krypto- und Stegano-Graphisches.

Unverkennbar in der Botschaft ist die 2003 entstandene Arbeit *pngreader v1.1* (<http://pngreader.gnutenberg.net/>) von textz.com und Project Gnutenberg (Abb. 2). Sie zieht Konsequenzen aus der Digitalisierung und hebt mittels Bildlichkeit das Copyright aus. Die Arbeit nutzt die theoretische Möglichkeit, daß ein digitales Bild auf dieselbe Abfolge von 0 und 1 zurückzuführen ist wie z. B. ein Text oder ein Musikstück. Das frei verfügbare Softwareprogramm kann andere Formate in (spezifisch hergestellte) png-Bilddateien umwandeln und umgekehrt. In einem *Pull-down*-Menü ist eine feine Selektion von philosophischen Texten, Filmen und Bildern als Fallbeispiel testbar: Je umfangreicher die Ursprungsdatei, desto größer die Ausmaße des immer quadratisch ausgegebenen png-Bildes. Zu sehen gibt es nur ein buntes Rauschen und darauf in der rechten unteren Ecke das unschwer erkennbare Icon eines umgestürzten Einkaufswagens (Copyleft-Symbol von textz.com). Klickt man darauf, wird in einem separaten Fenster gezeigt, wie der Binärcode noch ausgegeben werden könnte: In unserem Beispiel gibt sich das schon vorgefertigt zur Auswahl stehende *Schwarze Quadrat* Malewitschs zu erkennen. Im Unterschied zu früheren konzeptuellen kryptographischen Arbeiten ist beim *pngreader* der Übersetzungscode offenge-
.....

16 Durch diese Interpretation erschließt sich nun auch der Grund, warum JODI diese Seite als ›Intro: dem Index ihrer Homepage voranstellte: Den Anfang des Internet (ARPANET, 1969) markierte die militärische Strategie des amerikanischen Verteidigungsministeriums, durch vernetzte Dezentralisierung dem unwiederbringlichen Verlust von Daten durch einen möglichen nuklearen Angriff vorzubeugen. Die Arbeit macht Anleihen bei einer Hacker- und Phreakertradition, die textbasierte bildliche Darstellungen nutzte, um Handlungsanweisungen zu geben, wie man beispielsweise Sicherheitsvorkehrungen oder Telefonrechnungen umgeht. %Location lehnt sich an eine weitere Arbeit von JODI an, die %20Location heißt. Letztere trägt die Umschrift für das Leerzeichen: %20 im Titel. Da diese Buchstabenkombination im Quelltext systematisch weggelassen und auch kein › ‹ oder ›<pre>‹ verwendet wurde, sind die Zeichen im Fenster ohne Abstände aneinander gereiht.

legt und lädt User ein, selbst tätig zu werden und verschlüsselte Dateien zu verschicken. Wenn also ein Künstler – so der Begleittext – ein png-Bild verbreitet, das ›zufällig‹ vom *pngreader* als kopiergeschütztes literarisches Meisterwerk ausgegeben werden kann, dürfte er – der ja ein Bild hergestellt hat – nicht belangt werden, nur weil es denselben binären Code aufweist.¹⁷ Wie kann man, so Michel Jaffrenou, etwas besitzen, das nichts als ein Satz von Kalkulationen ist? Man könnte unter Umständen nicht einmal wissen, was ein Code darstellt, da etwas ganz Anderes in einem Bild verschlüsselt sein könnte, von einer Botschaft an Terroristen über ein Lied bis hin zu Software, alles.¹⁸

Wie zur Bestätigung dieser Worte stellte Robert Luxemburg alias Sebastian Lütgert auf der Transmediale 2004 seine Arbeit *The conceptual crisis of private property as a crisis in practice* (<http://www.rolux.net/crisis>) von 2003 vor. Während beim *pngreader* unschwer zu erkennen ist, daß das kreierte ›Bild‹ kaum in der visuellen Darstellung überzeugen soll, fällt dies augenscheinliche Merkmal bei dieser Arbeit von Lütgert weg. Hier ist nicht ein scheinbar semantikfreies (und damit suspektes) Rauschen zu sehen, sondern ein tadelloser, symbolträchtig aufgeladener Screenshot, bei dem nichts dem Zufall überlassen wurde: Der Desktop-Hintergrund stammt vom Künstler Jon Haddock, der Film ist als *Burn Hollywood Burn* von s.a.ambulanzen zu identifizieren, die Abhandlung *Empire* von Michael Hardt und Antonio Negri erscheint in einem Textfenster.¹⁹ In einer Geste der Selbstbezüglichkeit integrierte der Künstler den Text seines Konzepts im Screenshot selber – und dieser macht stutzig, denn er behauptet etwas, das dem Bild nicht anzumerken ist: daß nämlich in ihm der ganze Roman *Cryptonomicon* von Neal Stephenson versteckt sei. Über eine öffentlich zugängliche Software kann das Bild als Text ausgegeben werden. In der visuellen Gestaltung frei, zeigt der Künstler, daß man im Digitalen mit der entsprechenden Zuordnungsvorschrift im Prinzip alles in alles umwandeln kann.

Abgesehen von der bereits angesprochenen Möglichkeit, alles am Bildschirm als Bild zu betrachten, worauf die Funktion des Screenshots noch hinweisen könnte, gelangt man nun abermals an eine grundsätzliche Frage zum Status der digitalen Bilder. In der Medientheorie versucht man, das Phänomen der aktualisierbaren Visualität von letztlich textlich gespeicherten Einheiten zu fassen. Hans Ulrich Reck betont, das digitale Bild sei kein Wahrnehmungsbild mehr,

[...] sondern alphanumerische Datei, unspezifischer Code, der, in binärer Stellung zwischen 0 und 1 pendelnd, als Schalt- oder Meß-Sonde für die Verzeichnung sin-
.....

17 Florian Cramer: *pngreader*, in: runme.org (6.6.2003), unter: <http://runme.org/feature/read/+pngreader/+58/> (22.1.2004).

18 Michel Jaffrenou/Bruno Latour: *Ceci n'est plus une image!*, in: *Iconoclash. Beyond the Image Wars in Science, Religion, and Art*, Ausstellungskatalog: Karlsruhe, ZKM, 2002, hg. von Bruno Latour/Peter Weibel, London/Cambridge, MA 2002, S. 479–482 (hier: S. 482).

19 Robert Luxemburg: *txt*, unter: <http://www.rolux.net/crisis/index.php?crisis=text> (7.2.2004).

gularer Anwesenheiten, die Wahrnehmung von Spannungs- und Energiezuständen (anwesend/abwesend) zuständig ist.²⁰

Für Grahame Weinbren steht nicht so sehr der Code im Mittelpunkt, sondern dessen maschinelles Ausführen. Seiner Meinung nach spiele das Attribut ›digital‹ keine Rolle, wenn es um visuelle Qualitäten gehen soll; es manifestiere sich in Aspekten wie Programmierbarkeit, beliebigem Zugriff, Interaktivität, d. h. dort, wo noch zu diskutieren bleibt, ob es sich um Eigenschaften der Bildlichkeit handeln kann. Der Ausdruck ›digitales Bild‹ sei eine sprachliche Verkürzung für einen langen Prozeß des Enkodierens, Speicherns, Änderns, Übertragens und Dekodierens, bei dem nur am Anfang und am Schluß visuelle Entitäten stünden.²¹ Auch Claus Pias ist skeptisch gegenüber dieser Begriffsschöpfung: Das digitale Bild gäbe es nicht, zumindest nicht in einem substantiellen Sinn. Dafür gäbe es aber ungezählte analoge Bilder, die digital vorliegende Daten darstellen: auf Monitoren, Fernsehern, Papier, Kinoleinwänden usw.²² Das Sichtbare ist somit als zeitgebundene analoge Verkörperung der (digitalen) Information verstanden.

Häckseln und Kompostieren.

Zum Navigieren im vernetzten Datenraum benutzen die meisten Anwender kommerzielle Browser. Damit erfolgt schon eine Rahmung visueller Natur, die für viele Netzkunstwerke als Bestandteil dazu gehört. Andere hinterfragen die daraus evozierten Metaphernbildungen (Fenster, Seite, Schreibtisch) und entlarven sie als bequem, aber simplifizierend: »Users« are ›used‹ to watching ›comets-falling-over-the-small-upper-right-corporate-Logo«, and looking at ›the-lower-left-side-of-you-frame‹ to read and believe they are %Connected and %Downloading.«²³ Der ausgebildete Maler Mark Napier visualisierte 1998 in seiner Arbeit *Shredder 1.0* (<http://www.potatoland.org/shredder/>) nach dem Vorbild der Browsersoftware Mosaic im *Throbber*-Bild (in der Programmleiste rechts oben, vgl. Abb. 3) die programmatische Funktion seiner Software: das sich drehende Messer zeigt – gleich einem ›bildlichen Sprechakt‹ – den inten-



Abb. 3: Mark Napier,
»Shredder 1.0«, 1998, *Throbber*,
Januar 2004

dierten Prozeß, den das Programm durchführt²⁴ bzw. den man sich vorstellen soll: das Zerhackstücken von Bild- oder, allgemeiner, von Datenmaterial.

Napier lag daran, die Differenzen zwischen Analogem und Digitalem aufzuzeigen. Um klarzustellen, daß eine Homepage nicht einem bedruckten Blatt Papier gleicht, programmierte er in PERL eine Metapher für einen elektronischen Schredder.²⁵ Es ist ein Filter, der den HTML-Code abändert, bevor ihn der Browser einliest und ausgibt. Auch wenn das Fragmentieren der Bestandteile auf den ersten Blick beliebig scheint, flossen bei den vorgenommenen Verfremdungen ästhetische Kriterien ein. So war es dem Künstler wichtig, daß die geschredderte Seite variabel ist und mit dem Zufall operiert, aber dennoch eine Struktur von visueller Balance bewahrt.²⁶ Das Programm zerstört die Ursprungsdaten

20 Hans Ulrich Reck: Imaginäre Effekte. Künstlerische Konzepte der Einwirkung auf den Betrachter – ein Parcours der Affinitäten und Distanzen zwischen Raum und Zeit, in: Kai-Uwe Hemken (Hg.): Bilder in Bewegung. Traditionen digitaler Ästhetik, Köln 2000, S. 77–110 (hier: S. 108).

21 Grahame String Weinbren: The PC is a Penguin, in: Spielmann/Winter (Hg.): Bild – Medium – Kunst (Anm. 7), S. 271–284 (hier: S. 274).

22 Claus Pias: Bilder der Steuerung, in: Hans Dieter Huber/Bettina Lockemann/Michael Scheibel (Hg.): Bild Medien Wissen. Visuelle Kompetenz im Medienzeitalter, München 2002, S. 47–67 (hier: S. 47).

23 JODI zitiert nach: Public Netbase: Interface Explorers. Shared Boundaries [2001], unter: <http://interface.t0.or.at/virtual/vp03.html> (23. 2. 2004).

24 Dies ist im Übrigen auch bei kommerzieller Browser-Software der Fall. Microsofts Internet Explorer suggeriert in manchen Ausführungen, rund um die Welt zu düsen, um die gesuchte Homepage aufzufinden. Netscape Navigator lenkt den Blick noch weiter ins Weltall und deutet damit eine ›universale‹ Suche an. ›Bildlicher Sprechakt‹ ist hier in dem Sinne gemeint, daß das *Throbber*-Bild eine Instanz zu sein scheint, die dem Betrachter glaubhaft suggerieren kann, daß das Gezeigte im Gange ist, sobald sich das Icon in Bewegung setzt. Vgl. auch Anm. 23.

25 Mark Napier zitiert nach: Matthew Mirapaul: When artists build their own Browser, in: New York Times online (3. 12. 1998), in: <http://www.nytimes.com/library/tech/98/12/cyber/artsatlarge/03artsatlarge.html> (24. 2. 2004).

26 Andreas Brøgger: The Aesthetics of Programming [Juni 2000], in: On/Off, unter: <http://www.afsnip.dk/onoff/Projects/napierinterview.html> (28. 6. 2002).

nicht wirklich, sondern gibt sie nur fragmentiert und rearrangiert aus. Insofern gaukelt das *Throbber*-Bild den Usern etwas vor, was das Programm nicht wirklich erfüllt: *Shredder* betreibt viel eher eine Manipulation der Browservisualisierung als eine Aktenvernichtung. Zieht das Zerstückeln und Zusammenfügen bei Papiercollagen das Medium und das Bild zugleich in Mitleidenschaft, trifft im Digitalen das ›Zerschneiden‹ nur noch auf das Bildliche zu.²⁷ Auch Sabine Schally vertritt die Meinung, das Schreddern sei »[...] ein Eingriff, der nicht mehr das Material, sondern nur noch die transportierten Inhalte betrifft. Zerstörung [oder Veränderung] berührt ausschließlich Syntax und Semantik, nicht mehr das Trägermedium.«²⁸ Bei dieser Arbeit ist zudem nicht unerheblich, auch den zeitlichen Aspekt des Seitenaufbaus zu berücksichtigen. Indem sie sich sukzessive generiert, sieht man das Übereinandermontieren der beschnittenen, seriell angeordneten, verzerrten, aufgeblasenen Einzelteile der Internetseiten. Daß manche Teile von anderen komplett verdeckt werden, deutet eine Hinterfragung von Vorder- und Hintergrund an. Es macht im Digitalen keinen Sinn, ein grafisches Element hinter einem anderen zu verstecken, wenn man darauf dann weder Zugriff noch Einblick hat.

Analoges gilt auch für Napiers *the digital landfill* (<http://www.potatoland.org/landfill>) von 1998, wo er auffordert, das Web aufzuräumen, indem man obsolete und ungeliebte Bilder und Texte kompostiert. Diese werden schichtweise übereinander gelegt, so daß es zu Überlappungen kommt. Das präsentierte Ergebnis ist also nur vermeintlich ein Zwischenresultat einer fortschreitenden Verrottung und Entsorgung, denn eigentlich findet das Gegenteil, nämlich eine Verdopplung statt, wenn der Kompostierer die abgelieferten Daten bei sich nicht löscht. In *the digital landfill* werden diese lokal gespeichert und mutieren gerade nicht zum fruchtbringenden Dünger. Die Texte werden durch die Überlagerung unleserlich. Was immer diese Daten einst kommunizieren sollten, hier gewinnt man davon nur mehr einen visuellen Eindruck.

Bei *Dump your Trash!* (<http://sero.org/dyt/>) von Joachim Blank und Karl-Heinz Jeron (1998), kann man den Datenmüll beerdigen lassen und bekommt per E-Mail einen ›gemeißelten‹ grauen Grabstein der angegebenen Homepage zugeschickt. Man gewinnt den Eindruck, als wollten die Künstler dem unbestimmten bzw. umstrittenen Status des digitalen Bildes etwas ›Handfestes‹ entgegensetzen, um doch nur umso offensichtlicher diesseits der Simulation von Materialität zu verharren. Die im Internet parallel laufenden und permanent Aufmerksamkeit erheischenden Informationsströme bewirken das steigende Hintergrundrauschen, das künstlerische Arbeiten reflektieren.²⁹ Laut *Nettime*.....

27 Das sogenannte Schreddern von Daten im Sinne einer irreversiblen Zerstörung von Information betrifft elektromagnetische Zustände der Festplatte und soll hier nicht vertieft werden.

28 Sabine Schally: Netzkunst reflektiert ihr Medium, Wien 2001, unter: http://www.unet.univie.ac.at/~a9320977/projekte_shredder_01.html (3. 3. 2004).

29 ›Noisy condition‹ heißt es bei Benjamin Weil: Ambient Art and our Changing Relationship to the Art Idea, in: 010101: Art in Technological Times, Ausstellungskatalog: San Francisco, San Francisco Museum of Modern Art, 2001, San Francisco 2001, S. 57–61 (hier: S. 57).

Gründer Pit Schultz ist dies genau der Kontext, der von der Netzkunst nicht weggedacht werden kann. Ohne den ganzen Datenmüll rund herum, so Schultz, würden viele Arbeiten schlicht keinen Sinn ergeben.³⁰ Benjamin Weil sieht das »sampling as a means of representing the culture-scape we inhabit«.³¹

Entspannungsangebote.

Wie Wolfgang Ullrich richtig erkannte, wird häufig nicht zwischen Bilderinflation und Bilderflut unterschieden, obwohl sie in ihrer Grundausrichtung zur Bildeinschätzung gegensätzliche Positionen beziehen.³² Spricht man vom inflationären Auftreten, so bedauert man den Bedeutungsverlust des einzelnen Bildes. Beim Begriff ›Bilderflut‹ hingegen wird suggeriert, daß man von der schieren Menge überfordert und überrollt wird und die ›Bilder im Plural‹ wie andere Ströme gefährlich sein können. An der Belastungsgrenze reagiert der Mensch mit Streß. Alexei Shulgin verspricht dem strapazierten Surfer seit 1996 ein *Remedy for information disease* (<http://basis.desk.nl/~you/remedy/>): Hier kann man sich in der linken Spalte ein Bildmotiv aussuchen, das sich hinter einem der alphabetisch geordneten 39 Textlinks verbirgt und dem Bild sodann in einem weiteren *Frame* den Modus der Präsentation zuteilen: Es kann sich hin und her bzw. auf und ab bewegen, sich nach rechts oder nach links um die eigene Achse drehen oder blinken. Die Bewegung läuft ziemlich schnell ab, so daß an eine Entspannung natürlich nicht zu denken ist. Die selten anstrengenden Bilder sind zudem so klein, daß man ohnehin kaum zu erkennen vermag, was sie repräsentieren. Darauf kann es folglich nicht ankommen.

Die Arbeit *RELAX* (<http://sero.org/sero/various/7-11/>) von Blank und Jeron (1998) macht ihrem Namen auch nur bedingt Ehre. Es handelt sich um ein Programm, das in einem kleinen Fenster Neuigkeiten aus der Mailingliste *7-11* zeigt. Die Nachrichten werden Zeile für Zeile in einem Fließtext präsentiert, damit der müde User sich gemütlich zurücklehnen kann. Sollte es bei Shulgin ein meditativer Anblick sein, allerdings getaktet nach der beschleunigten Internetzeit, spielt *20* eher auf eine Fernsehsituation an, die von jeder Eigeninitiative befreit. Läuft das Programm dem Betrachter aber zu schnell oder zu langsam und unterbricht er die dynamische Wiedergabe, um die gewünschte Stelle selber gezielt anzupeilen, wird dies vereitelt und dadurch bestraft, daß der Ablauf wieder bei der ersten Nachricht anfängt. Auch wenn den Eingriffsmöglichkeiten normalerweise sehr enge Grenzen gesetzt sind, ist für den Surfer der Verzicht darauf bzw. die ›Degradierung‹ auf den Betrachterstatus unerträglich.

.....

30 Pit Schultz zitiert nach: David Hudson: The trouble with net.art, in: Wired News (4. 11. 1998), unter: <http://www.wired.com/news/news/culture/story/16023.html> (26. 1. 2004).

31 Benjamin Weil: Art in Digital Times: From Technology to Instrument [2003], in: New York Digital Salon 10th Anniversary, unter: http://www.nydigitalsalon.org/salon_10/essay.php?essay=9 (11. 1. 2004).

32 Wolfgang Ullrich: Tiefer hängen. Über den Umgang mit der Kunst, Berlin 2003, S. 66ff.

Interaktivitätskritik und Hintertürchen.

Was könnte denn Netartisten dazu motivieren, die ohnedies eingeschränkten Möglichkeiten des Intervenierens zusätzlich zu beschneiden? So berichtet Dieter Daniels:

Diese getrost als anti-interaktiv und anti-kommunikativ zu bezeichnenden Konzepte markieren den Übergang von der Netzutopie zur Netzkritik, der sich beispielsweise an der Haltungsveränderung in der Abfolge der Schriften von Agentur Bilwet (Geert Lovink, Arjen Mulder u. a.) über den Zeitraum 1991 bis 1997 ebenso ablesen läßt wie in den Debatten auf der ›Nettime-Mailingliste‹ seit 1995. Es geht in dieser künstlerisch und theoretisch formulierten Netzkritik um eine doppelte Analyse, die nicht eingelösten Versprechungen der Industrie sind ebenso Thema wie die unerfüllten eigenen Utopien.³³

Nach einer anfänglichen, nur kurz währenden Euphorie, verschafften die Netzkünstler ihrer Skepsis Ausdruck. Laut Simon Biggs werden viele Arbeiten fälschlicherweise als ›interaktiv‹ attribuiert, da sie nichts anderes als eine nichtlineare Navigation erlauben.³⁴ Dem stimmt Helge Borgmann zu: »Letztendlich zappelt der Rezipient marionettengleich an den Fäden des Künstlers, die ihm als Interaktivität angepriesen werden.«³⁵ Und schließlich scheint Shulgin die Ansicht vieler auf den Punkt zu bringen: Er glaube nicht an Interaktivität, denn diese bezeichne nichts anderes als eine offensichtliche und einfache Art, Menschen zu manipulieren, während man ihnen durch das Klicken von der Demokratie bis zur Selbstentfaltung alles verkaufen will. Die kritische Beleuchtung dessen war Thema seiner *Form Art* (<http://www.c3.hu/collection/form>) von 1997, bei der er ironisch unter dem Motto der Selbstverwirklichung alle visuellen Elemente herkömmlicher Benutzeroberflächen (Frames, Buttons, Pull-down-Menüs, Texteingabefelder) rein gestalterisch und spielerisch einsetzte.

Netzkünstler dekonstruierten auf verschiedenste Weise den Mythos der Interaktivität: Der völligen Einflußverweigerung stehen Softwarestücke gegenüber, die den Usern zeigen wollen, daß das Netz gestaltbar ist und die Art der Interaktion von der verwendeten Technologie abhängt. Im Idealfall würden sich User das eigene Interface basteln.³⁶ Ähnliches hat die Künstlergruppe

.....
33 Dieter Daniels: Strategien der Interaktivität, in: Rudolf Frieling/ders. (Hg.): Medien Kunst Interaktion – Die 80er und 90er Jahre in Deutschland, Wien/New York 2000, S. 142–169 (hier: S. 165).

34 Simon Biggs: Über Navigation und Interaktivität [1996], in: Friedrich Block/Christiane Heibach/Karin Wenz (Hg.): p0oes1s. Ästhetik digitaler Poesie, Ostfildern-Ruit 2004, S. 181–192 (hier: S. 186).

35 Helge Borgmann: Das Netz entläßt seine Künstler, in: Cathleen Haff (Hg.): Medievla. Niederländische Medienkultur, Berlin 2002, S. 40–47 (hier: S. 44).

36 Mit diversen Produkten, wie dem Apple-Musikplayer *iPod* ist dies beispielsweise geschehen. Er wurde ohne Zustimmung der Firma von diversen Liebhabern in seiner Funktionalität suk-

0100101110101101.org im Sinn. Sie geht (in der Rolle des idealen Users) mit gutem Beispiel voran, um zu zeigen, daß Netzkunst doch insofern interaktiv werden kann, als sie vom Publikum auf eine vom Künstler nicht vor(her)gesehene Weise benützt und umgewidmet wird.³⁷ Während für derartige Eingriffe Fachwissen von Nöten ist, erwies sich das Konzept der kalkulierten Dysfunktionalität als vielversprechend, um die User an einen kreativeren Kontakt mit der Technologie heranzuführen.

Viskurse.

Asco-o lautet der Name eines E-Mail-Verteilers für schriftzeichen-basierte Netzkunst, der seit 1999 von 028 alias d2b und mi_ga betrieben wird (<http://www.asco-o.com>). Es ist ein Forum für bildtextliche Artikulationen, das sich als Website archiviert und simultan online-Eingaben anwenderseits aufnimmt. Auf grünem Hintergrund werden auf der linken Seite im Fünf-Sekunden-Takt die gespeicherten Eingänge vorgeführt. Durch den Automatismus hat man keine Chance, längere Texte zu lesen. Beitragende können auf diese Besonderheit der Rezeptionssituation reagieren und über visuelle Arrangements der Buchstaben eine Botschaft vermitteln. Die freiwillige Einschränkung der Standardmöglichkeiten brachte eigenständige Formen hervor. Einige Beiträge könnte man als visuelle Poesie bezeichnen, daneben gibt es mitunter leicht wiedererkennbare Nachbildungen aus dem (westlichen) kollektiven Bildgedächtnis (Comicfiguren u. a.).

Ein weiteres Beispiel, wo programmierte Widrigkeiten zur bildhaften Kommunikation verleiten, ist abermals eine Arbeit von JODI: Unter *Unsent* (<http://404.jodi.org/ae/>) von 1997 fordert ein textbasiertes Eingabefeld unterhalb eines Ausgabebereiches des Eingetippten zur Beteiligung auf. Da das CGI-Programm aber alle Konsonanten ›verschluckt‹, ist Semantik auf herkömmlichem Wege in einem dermaßen fragmentierten Satz nicht zu transportieren. Die Voraussetzungen sind einer Interaktion vordergründig abträglich. Will sich der User trotzdem mitteilen, so muß er sich auf die Musterbildung verlegen, die dadurch entsteht, daß man unter Einsatz von Vokalen und Sonderzeichen Zeile für Zeile in ein Textfeld am oberen Bildschirmrand hinzufügt. Bei genügendem Ausdauervermögen entsteht – bedingt durch den ›mangelhaften‹ oder zensurwütigen Texteditor – ein visuelles Feld durch die Buchstabenanordnung. Man muß sich bei *Unsent* etwas einfallen lassen, um die Grenzen der angebotenen Möglichkeiten zu überschreiten. Die Künstler machen darauf aufmerksam, daß kreative Interaktion durch mangelnde Userfreundlichkeit gefördert werden kann.

.....
zessive weiterentwickelt und teils mit kühnen Funktionalitäten ausgestattet (vgl. Christoph Drössler: Newtons Erben, in: Die Zeit (18. 4. 2002), S. 29.).

37 0100101110101101.org, in: Hannes Leopoldeder/Christine Schöpf (Hg.): Cyberarts 2000, Wien/New York 2000, S. 62f. (hier: S. 62).

Bildhafte Abstürze.

Ebenfalls außerhalb der normalen Softwareverwendung steht Alex McLeans *forkbomb.pl* (<http://deprogramming.us/forkwarindex.html>) von 2001. Das Programm ist dezidiert als Virus beschrieben, und jeder, der ihn sich auf den eigenen Rechner lädt, ist über seine Funktionsweise hinreichend informiert. McLeans Arbeit hebt sich in zweifacher Hinsicht von normalen Viren ab: Erstens wurde der Quelltext des Virus auf der Online-Ausstellung *CODEDOC I* des Whitney Museums 2002 präsentiert. Zweitens bekommt man nach dem Start des sich selbst replizierenden Programms, wie vom Künstler vorgesehen, wenig mehr als Nullen und Einsen zu Gesicht, bis das System abstürzt. Eigentlich könnte man sich hier wieder fragen, ob die Zeilen voller Nullen und Einsen als etwas Bildliches zu werten sind. Es ist klar, daß der Ablauf außerhalb jeglicher textverarbeitender Software stattfindet, und diese Nullen und Einsen in diesem Fall etwas ganz gezielt Gesetztes sind, die zum eigentlichen Ziel (Absturz) noch als ›Bonus‹ hinzukommen. Nur um einen Zusammenbruch des Computersystems zu provozieren, bräuchte man dem User nichts Visuelles vorzusetzen, sondern könnte das Programm, welches das System blockiert, ›under cover‹ laufen lassen, wie es die meisten Computerviren tun: Sie geben keine Botschaft. Es kam in diesem Fall darauf an, eine Nachricht zu hinterlassen, die relativ zum Kontext gesehen werden muß. Ein Text im Editor ist anders zu werten als ein Text beim Absturz, wobei sich auch die Wiedergabe unterscheidet, denn bei letzterem wird die Darstellung nur schubweise sichtbar: Was man bei *forkbomb.pl* sieht, ist das Kardiogramm eines gestreßten Apparates: »Ein sinnloses Band von Nullen und Einsen verrät seine Not und ist das Ende einer sehr kurzen Geschichte. [...] Diese Bildschirmausgabe kann als Visualisierung der internen Prozeßtafel betrachtet werden«, so Tilman Baumgärtel.³⁸ Gleichzeitig ist klar, daß es sich hierbei um eine symbolische Darstellung von Abläufen handelt, und nicht etwa reale widerspiegelt werden.

Bei *forkbomb.pl* entscheidet der User selber, ob er sich das Kunststück ansieht. Anders erging es 1,4 Millionen ahnungslosen Surfern, die 1996 der Gruppe *etoy* durch einen Trick in die Arme fielen. Sie wurden beim *Digital Hijack* (<http://www.hijack.org/>) entführt, indem sie dann in einem Labyrinth sich gegenseitig per Metatag-Refresh aufrufender Seiten gefangen gehalten wurden. Auch hier schien es über die Beeinträchtigung der Programme hinaus wichtig zu sein, mittels eines bildlich-textlichen Arrangements mit den erschrockenen Usern zu kommunizieren. Sie bekamen eine ASCII-Seite (die übrigens im Quellcode in Teilen JODIs Bombe zeigt) und den Wortlaut »Don't fucking move This is a digital hijack« vorgesetzt (Abb. 4).

etoy setzte visuelle Mittel ein, um dem User zu zeigen, wie ihm geschieht. Er wird dezidiert adressiert, denn die Arbeit macht nur Sinn, wenn man sich einen Computer und den Rezipienten davor sitzend zusammendenkt.

³⁸ Tilman Baumgärtel: Computer-Spiele, in: Media Arts Lab des Künstlerhauses Bethanien (Hg.): Software Art – Eine Reportage über den Code, Berlin 2003, S. 21–65 (hier: S. 37).

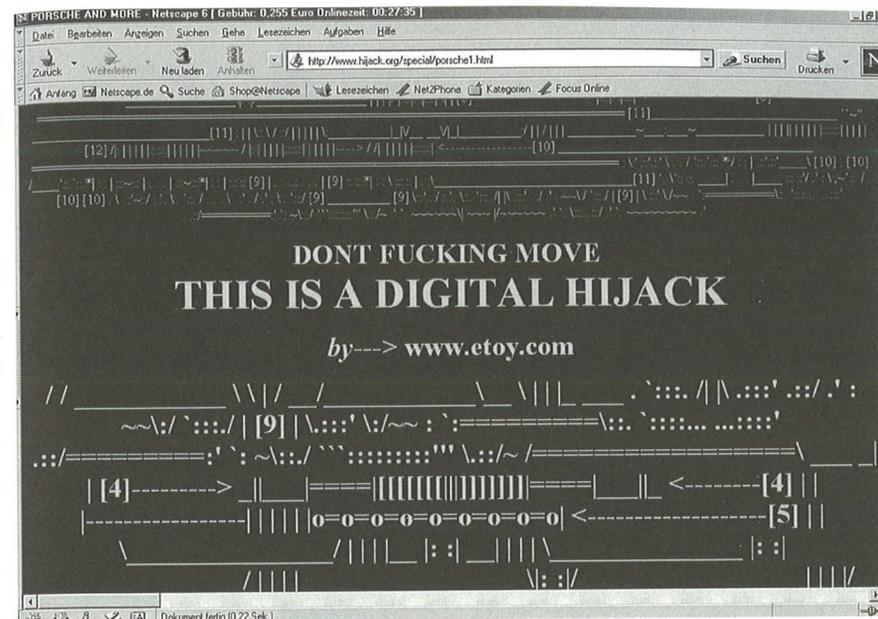


Abb. 4: *etoy*, »Digital Hijack«, 1996, Screenshot, März 2004

Dies gilt im Besonderen auch für die ›Gattung‹ der ›hyperaktiven Fenster‹. Sie stellen eine bildlich orientierte Manifestation dar, die Reizüberflutung nicht nur thematisiert, sondern zeigt. Die legendärste Variante ist wiederum jene von JODI, OSS**** (<<http://oss.jodi.org>>) von 1999. Der Browser verwandelt sich hier in eine Armee von kleinen einfarbigen inhaltsleeren Fenstern, die so nervös herumflackern, daß man sie mit der Maus nicht erwischt. Automatisch tauchen immerzu neue am Bildschirm auf, was den Arbeitsspeicher des Computers nach wenigen Sekunden überlastet. Im günstigsten Fall stürzt nur der Browser ab. Nach einer Verwarnung durch den Netzwerkbetreiber fiel die nächste Version etwas zahmer aus. JODI's Werk hat nachfolgend einige Künstler inspiriert, wie auch Brian Mackern, der eine angenehme Variante, *Jodi's Modem // study* (<http://netart.org.uy/vintage/>), entwickelte, oder Antoni Abad mit seiner weniger freundlichen Arbeit *1.000.000* (<http://www.aleph-arts.org/1.000.000>) von 1999 (Abb. 5).

Alle paar Sekunden öffnet sich bei Abad ein neues Fenster mit einem Kußmund, eine Liebeserklärung nach Hackermanier. Die Fenster flackern hier nicht, man kann sie verschieben, und es ist kein Problem sie wegzuklicken; wenn man aber viele laden läßt, dann kann je nach Browser der Computer blockiert werden. Fensterstürme dieser Art werden von Absurd augenzwinkernd mehrdeutig in der Arbeit *When windows attack. Part II. Doors won't help* kommentiert: »One small window never hurt anybody, right? Hundreds of them will strangle

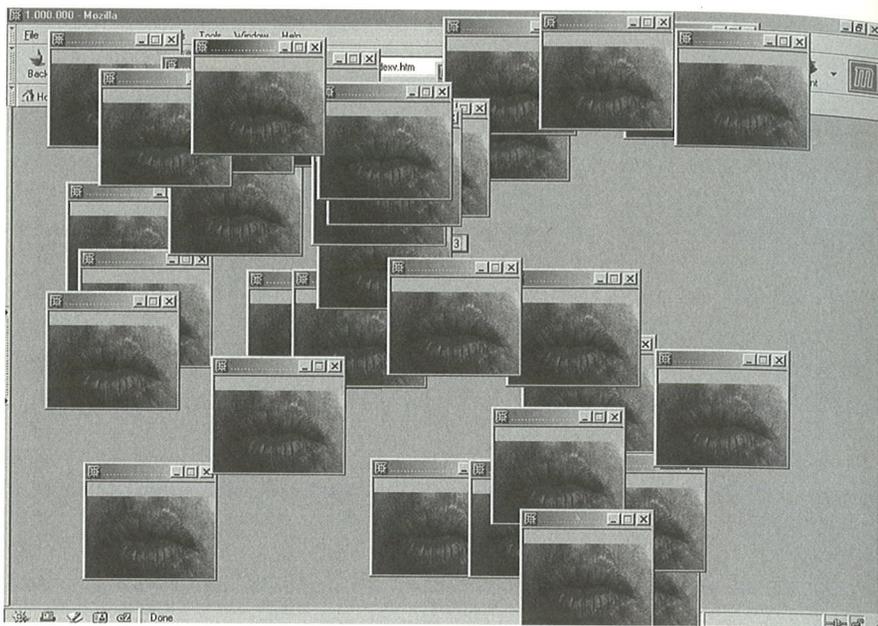


Abb. 5: Antoni Abad,
»1.000.000«, 1999,
Screenshot, März 2004

your desktop, bring the operating system to its knees and make youthful and jolly user interface writhe in insufferable pain begging the owner for a quick deliverance of a single click.«³⁹

Am eigenen Computer erfahren.

Diese Fenster scheinen keinen Blick mehr in die Welt zu bieten, sondern veranlassen eher zur sorgenvollen Annahme, als Hinweise auf die momentanen inneren Vorgänge eines instabilen Betriebssystems zu gelten. Das unkontrollierbare Flirren versetzt Unbedarfte in Angst und Schrecken, weil sie die abstrakten, ungreifbaren Geister, die sie heimsuchen, nicht willentlich gerufen haben. Ganz anders verhält sich die Situation bei Computerspielen, wo die entsprechende Rahmung des visuellen Eindrucks erfolgt und dadurch z. B. virtuelle Kampf-szenen gelassener gesehen werden als schwarze Browserfenster. Es ist auch nicht klar, wem der Anschlag gilt, dem Computer oder dem Betrachter, und fraglich ist, ob man dies so einfach trennen kann. Der Kunststzeipient reagiert

39 Absurd: When windows attack. Part II. Doors won't help [11.1.1999], unter: <http://www.absurd.org/a-periodic/wwa2/wwa2-1.html> (28.6.2002).

beim ersten Mal entsprechend körperlich und instinktiv: Er schreckt zurück, hegt ein schlechtes Gewissen (das Antivirus-Programm nicht rechtzeitig aktualisiert zu haben), zieht den Stromstecker aus der Dose. In (Inter-)Aktion tritt der Betrachter jenseits des Bildschirms. Erhellend ist dazu ein Erlebnisbericht von Saul Albert:

What? Damn!, you ... you ... (I jump up from my desk and start hurling abuse at the computer which looks like it is in the middle of a big, juicy crash.) Its ... Oh! mmmm! And that was it, we were smitten. It slowly dawned on me that my computer, far from crashing was whispering sweet bytes down my modem to a server it truly identified with: at www.jodi.org.⁴⁰

Durch die Werke von JODI fühlen sich auch Arjen Mouldeur und Maaïke Post an den ersten persönlichen Computerabsturz erinnert:

This is the end of the pretty pictures: your operating system has just started to attack you. [...] The pre-language experience level of impotence and surrender, the encounter through technology with your physical finiteness and with the physical finiteness of technology within you. Everything can break down and then, to your own surprise, you are still there. As is your machine.⁴¹

In einem frühen Nachruf zur net.art warnte Armin Medosch die Leser mit folgenden Worten: »Bloß Jodi bringen noch wie eh und jeh die Browserfenster zum Wackeln – derzeit recht heftig (Vorsicht, wenn Sie das zu Hause testen, die Dinger nerven diesmal wirklich)«.⁴² Medosch gibt ein wichtiges Stichwort: Laut JODI brauche Netzkunst keine vermittelnde Instanz, denn der ideale Betrachter von Netzkunst sitze zu Hause am heimischen Rechner. In einer derartigen instituti-onskritischen Haltung schwingt in diesem Fall noch etwas Anderes mit, das dem User weiter folgt, und zwar bis in seine eigenen vier Wände. Remedios Zafra bestätigt, daß die Netzkunst, ähnlich wie Radiosendungen, für eine Zuhörer-schaft aus lauter Individuen, für Einzelpersonen in privaten Kontexten gemacht wird.⁴³ Während man sich bei einer Ausstellung klammheimlich davonstehlen könnte, sobald die Fensterchen den Bildschirm stürmen, will dieselbe Strategie beim eigenen Computer nicht greifen.

.....

40 Saul Albert: »Interactivity«, Image, Text, and Context within [jodi.org](http://www.jodi.org), in: *nettime* (4.4.1998), unter: <http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199804/msg00015.html> (4.8.2002).

41 Arjen Mulder/Maaïke Post: Imageless Art, in: dies.: *Books for the electronic arts*, Amsterdam 2000, S. 81–100 (hier: S. 100).

42 Armin Medosch: Adieu Netzkunst. Programmänderung: Die Vorhut der Netzkunst hat das Terrain bereits wieder verlassen, in: *Telepolis* (1.7.1999), unter: <http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/sa/3391/1.html> (22.1.2004).

43 Remedios Zafra: El instante invisible del net.art [September 2000], in: *Aleph*, unter: http://www.aleph-arts.org/pens/inst_invisible.html (30.1.2004).

Könnte man den Rechner in einer Denktradition der Körperextensionen sehen, wird hier plötzlich der umgekehrte Fokus interessant: Zwar verlängert der Mensch durch den (vernetzten) Computer seinen Handlungs- und Informationsradius, er wird dadurch aber auch verletzlicher. Er kann durch die technischen Geräte seine Macht vergrößern, nun wird aber auch unmittelbar fühlbar, daß sich dadurch auch seine Angriffsfläche und Ohnmacht ausweitet hat. Netzkunst ist an den sehenden Betrachter adressiert, der Mensch wird von der anderen Seite der Bildschirmoberfläche her (nicht nur mit Metaphern) beinahe körperlich »erfaßt«, denn obigen Berichten nach zu urteilen, bleibt das Programm nur scheinbar hinter dem technologischen Interface. Aby Warburg sprach zum Bild gewandt: »Du lebst und thust mir nichts.«⁴⁴ Wie stark auch immer ein »analoges« Werk den Betrachter persönlich berühren können mag, Netzkunstwerken steht zudem noch eine andere Art der Zugänglichkeit offen, die direkte Auswirkungen auf den Betrachter haben kann. Dies deshalb, weil mit dem »Bild« auch noch im selben Medium (des Bildes und der Handlungsfelder des Users über seinen Computer) dessen Inszenierung programmiert werden kann. Auch bzw. gerade computerbasierte Werke wie diese bestätigen das Machtpotential der Art und Weise, wie Bilder eingesetzt werden. Ist es nun aber eine speziell bildhafte Eigenschaft, wenn Bilder nun auf derselben Ebene wie ihre Betrachter operieren (und ihnen in die Quere kommen) können, oder kommt sie zum Bildhaften hinzu? Jenseits der Prozesse, die letztendlich eine Visualisierung am Bildschirm bedingen, deuten sich vielfältige Möglichkeiten an, Bildlichkeit mit symbolischen bzw. programmierten Aktionen zu verschränken. Über die Beschäftigung mit Bildlichkeit – unter anderem als Handlungssträger – loten Künstler auf technischen und ästhetischen Wegen Eigenheiten des Digitalen aus, um die User zu provozieren, herauszufordern und gegebenenfalls in Handlungen zu verstricken. Dieser Beitrag zielte auf Zusammenhänge, die erkennen lassen, daß nebst einer kritischen Hinterfragung von Interaktivität, die Reflexion von Bildlichkeit im Internet letztlich an eine außergewöhnlich intensive, teilweise durchaus »körperliche« Teilnahme der Betrachter gebunden ist.⁴⁵

44 Zitiert nach Horst Bredekamp: »Du lebst und thust mir nichts«. Anmerkungen zur Aktualität Aby Warburgs, in: ders./Michael Diers/Charlotte Schoell-Glass (Hg.): Aby Warburg. Akten des internationalen Symposions Hamburg 1990, Weinheim 1991, S. 1–7 (hier: S. 3).

45 Hans H. Diebner und Gunther Reisinger gebührt mein Dank für fruchtbare Diskussionen.

Elke Gaugele

FASHION-SCANS. KÖRPERFORMATE UND BILDGESCHICHTE IM DIGITALEN SPIEGELSTADIUM

Prolog

Ich ziehe mich aus; bis auf die Unterwäsche. Dann gehe ich durch den schwarzen Vorhang hindurch in einen dunklen Raum. Fußspuren markieren die Position, auf der ich stehen soll. Eine elektronisch generierte Stimme ertönt sanftweiblich aus dem Off: »Welcome to TC Square body scanner!« Sie spricht zu mir, die Stewardessenstimme. Und sie gibt mir Verhaltensanweisungen: »Press the button if you are ready!« Ich greife seitwärts, umfasse die Griffe, drücke den Startknopf. Die Stimme ist nun mit ruhiger, anregender Musik unterlegt. So dirigiert sie mich in eine motivierte aufrechte Haltung, bis ich mit geradem Kopf und aufrechtem Kinn dastehe. Im Rhythmus der Musik blinkt in jeder der vier Ecken ein Licht auf. Als sich in mir ganz langsam ein Disco-Feeling auszubreiten beginnt, meldet die Stimme: »You have been scanned with the world's latest technology.«¹

Ich verlasse den 3-D-Bodysurface-Scanner, in dem zuvor im Londoner »College of Fashion« bereits elftausend Menschen gescannt worden waren.² Bei dieser ersten anthropometrischen Messung in Großbritannien seit den 1950er Jahren sollte nicht nur die aktuelle Varianz nationaler Körperformen und Kleidergrößen für die Modeindustrie ermittelt werden. Primär ging es darum, die gescannten Personen in ein neues Erscheinungsbild der Moden zu übersetzen.³ In dessen Zentrum steht der Virtual Try-On, die virtuelle Anprobe von Kleidung am virtuellen Alter-Ego, dem Avatar, der als Model die Produktion und Präsentation von Mode im Zuge der Mass-Customization neu verknüpft. Sogenannte CFX Cut Files liefern die Daten zur Produktion eines Kleidungsstückes, die dieses in einem individualisierten Zuschnitt auf den Körper anpassen.

Seit den 1990er Jahren spätestens sind Körperbilder für die Mode weitaus signifikanter als vestimentäre Praxen. Diese Entwicklung führt derzeit zu einer technologischen Intensivierung der ästhetisch-medialen Dimension von Mode.

1 Feldnotizen: London University of the Arts, London College of Fashion, 22.09.2004.

2 University of the Arts: Pressemitteilung des London College of Fashion, 01.09.2004. Im Zeitrahmen von 2001–2004 wurden 11.000 Personen im Alter zwischen 16 und 95 gescannt.

3 Vgl. An Introduction to the Body Measurement System for Mass Customized Clothing. Developed by [TC²] Textile/Clothing Technology Corporation unter: www.techexchange.com/thelibrary/bmdes.html, S. 1, 28.09.2004.

Das technologische Setting dieser Untersuchungsreihe ist Standard weiterer sogenannter »Sizing Surveys«: »Size USA«, »Size Mexico«. Asiatische Länder wie Korea oder europäische Länder wie Deutschland sind derzeit in Vorbereitung.

Birgit Mersmann – Martin Schulz (Hg.)

KULTUREN DES BILDES

Unter Mitarbeit von:

Nicola Behrmann, Markus Buschhaus, Julia Glesner,
Anette Hüscher, Katrin Kärcher, Kristin Marek,
Dominic Olariu und Matthias Weiß

Wilhelm Fink Verlag

Umschlagabbildungen:
Siehe Bildernachweise ab Seite 467

Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe und der Übersetzung, vorbehalten. Dies betrifft auch die Vervielfältigung und Übertragung einzelner Textabschnitte, Zeichnungen oder Bilder durch alle Verfahren wie Speicherung und Übertragung auf Papier, Transparente, Filme, Bänder, Platten und andere Medien, soweit es nicht §§ 53 und 54 URG ausdrücklich gestatten.

© 2006 Wilhelm Fink Verlag, München
Wilhelm Fink GmbH & Co. Verlags-KG, Jühenplatz 1, D-33098 Paderborn

Internet: www.fink.de

Gestaltung: Sahar Aharoni, Adrian Krell
Herstellung: Ferdinand Schöningh GmbH & Co KG, Paderborn

ISBN 10: 3-7705-4320-3
ISBN 13: 978-3-7705-4320-5

INHALT

Birgit Mersmann/Martin Schulz
Kulturen des Bildes – Zur Einleitung 9

I. BEREDTE BILDER: VERBALE, SKRIPTURALE UND NARRATIVE IKONIZITÄT

Barbara Filser
Sehen, Hören und Lesen im Kino –
Vom *image muette* zum *image audio-visuelle* 21

Karin Leonhard
Starke Bilder – schwache Worte?
Warum Malerei (k)eine stumme Poesie sein will. 39

Julia Gelshorn
Interferenzen – Martin Kippenbergers fremde Worte und Bilder 61

Birgit Mersmann
Schrift-, Pinsel-, Atemzug –
Ostasiatische Schriftbildlichkeit zwischen Imagination und Inskription 83

Nicola Behrmann
»... ein gewissenhafter Kodak wider Willen.« Zur Relation
von Text, Körper und Medium in Emmy Hennings' *Autographie* 101

Karin Krauthausen
Halluzinogene Techniken.
Visuelle und narrative Strategien in Gustave Flauberts *Hérodias* 119

Caroline Wesenberg
Nacht und Morgen. Bild-Text-Transkriptionen in
Clemens Brentanos Märchen *Gockel, Hinkel und Gackeleia* 145

II. HEILSPERSPRECHENDE BILDER: MEDIATION UND MEDITATION

Katrin Kärcher
Wer etwas in seinem Geist begreift, male ein Bild. –
Zur epistemischen Funktion des Bildlichen im Mittelalter 167