

# NETescopio

Das Online-Archiv NETescopio wurde 2008 vom Museum MEIAC mit dem Ziel initiiert, die Bestandssicherung und Verbreitung von Netzkunstwerken vorzunehmen. Der Server des Museums fungiert als Backup und speichert Kopien der Werke, die auf den Websites ihrer Urheber online gehen oder aus verschiedenen Gründen nicht mehr verfügbar sind. Durch dieses Archiv positioniert sich das MEIAC als führendes Museum mit dem ständigen Bestreben, seine Aktivitäten über den physischen Raum hinaus zu erweitern.

Blick ins Netz  
NET.ARTografie

Demontagen, Wieder/Aneignungen und Intrusionen  
Taktiken der Netzkunst

Die vorliegende Auswahl von Netzkunstwerken des NETescopio-Archivs begründet sich auf Reflektionen über Prozesse, die Künstler zu ihrem Schaffen veranlassen. Es geht weder um eine formale Analyse noch um ein Loblied auf neue Medien. Die Künstler setzen sich mit dem Verständnis der Technik als Spektakel und mit den gesellschaftlichen Klischees auseinander. Sie loten Grenzen zwischen Öffentlichem und Privatem aus und befassen sich mit Konzepten von Urheberschaften und Urheberrechten. Die Wanderausstellung wurde als mobiles Labor konzipiert und versucht, Praktiken der Netzkunst zu sichten und ihre Zukunft zu erahnen.

0100101110101101.org Eva y Franco Mattes // Ivan Abreu // Amy Alexander // Marcelí Antúnez // Kim Asendorf // Gazira Babeli // Lucas Bambozzi // Ryan Barone // Giselle Beiguelman // Amy Berk // Luther Blissett // Natalie Bookchin // José Luis Brea // Christophe Bruno // Maite Cajaraville // Martin John Callanan // Young-Hae Chang // Azahara Cerezo // Paolo Cirio // Arcángel Constantini // Vuk Cosic // Andy Cox // Critical Art Ensemble // Minerva Cuevas // Santiago Echeverry // Vadim Epstein // Evru // Fiambra Obrera // Gonzalo Frasca // Belén Gache // Daniel García Andujar // Dora García // Emilio Gomariz // Ethan Ham // Robin Hewlett // Steev Hise // Ricardo Iglesias // Daniel Jacoby // Sergi Jordá // Scott Kildall // Ben Kinsley // Joan Leandre // Les Liens Invisibles // Olia Lialina // Fernando Llanos // Rogelio López Cuenca // Iván Lozano // Alessandro Ludovico // Peter Luining // Brian Mackern // Miltos Manetas // Rafael Marchetti // Iván Marino // Antonio Mendoza // Ricardo Miranda Zúñiga // Antoni Muntadas // Mark Napier // Eduardo Navas // Santiago Ortiz // Christian Oyarzún // Paolo Pedercini // Raquel Rennó // Ricardo Barreto y Paula Perissinotto // Benjamin Rosenbaum // Santo\_file Marco Bellonzi y David Cassacuberta // Mario Santamaría // Mark Shepard // Alexei Shulgín // Mark Skwarek // Darren Solomon // Stanza // Nathaniel Stern // Igor Stromaier // Taller d'Intangibles Jaume Ferrer y David Gómez // Philipp W. Teister // The Electronic Disturbance Theater // The Yes Men // Thomson & Craighead // Eugenio Tisselli // Übermorgen // Sander Veenhof // Angie Waller //

## Impressum

Diese Publikation erscheint anlässlich der Ausstellung *Blick ins Netz. NET.ARTografie*.  
Edith-Russ-Haus für Medienkunst, Oldenburg, Deutschland. 7. März – 21. April 2014

Herausgeber: Acción Cultural Española (AC/E)  
Übersetzungen: Adla Inter, Andrea Buchner. Lektorat: Kathrin Jaumann, Andrea Buchner  
Graphische Gestaltung: El vivero. Druck: Willers Druck

© Texte, Gustavo Romano.  
© Abbildungen mit freundlicher Genehmigung der Autoren  
© 2014, Acción Cultural Española (AC/E)

Alle Rechte vorbehalten. Jede Verwendung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Gedruckt in Deutschland



Laden Sie die  
Anwendung von  
erweiterter Realität  
für Android Handys  
oder Tablet

## Blick ins Netz NET.ARTografie

Die Wanderausstellung *Blick ins Netz. NETartografie* ist ein gemeinsames Projekt von Acción Cultural Española (AC/E), dem spanischen Museum für zeitgenössische Kunst von Extremadura und Iberoamerika – MEIAC und dem Edith-Russ-Haus für Medienkunst, kuratiert von Gustavo Romano. Dargestellt werden nicht nur die Herausforderungen und Praktiken der Netzkunst als immaterielle, interaktive und breit gefächerte Arbeiten, sondern auch der Gebrauch verschiedener Strategien der Netzkunstproduktionen zur Dokumentation, Kontextualisierung, Reflexion und Debatte.

Die Werke dieser Ausstellung sind Teil der 2008 aufgebauten und seitdem ständig erweiterten Sammlung *NETescopio* (<http://netescopio.meiac.es>). Gegliedert sind sie in drei Produktionsverfahren oder -strategien, von denen die Netzkunst in ihren zwanzig Jahren geprägt wurde: *Demontagen*, mit Arbeiten aus den Anfängen des Internets; *Wieder/aneignungen*, mit Beispielen der Wiederverwendung symbolischer Materialien; und *Eingriffe*, mit künstlerischen Interventionen im öffentlichen Raum „Internet“ wie etwa Wikipedia oder Google Maps.

Die mehr als 120 NetzkünstlerInnen aus aller Welt umfassende Sammlung *NETescopio* zeichnet sich durch eine starke Präsenz spanischer und lateinamerikanischer Künstler aus, die in dem als cybergeographisch bezeichneten virtuellen Kontext kulturelle Grenzen und Informationsflüsse neu definieren und Beziehungsnetze ausbauen.

EDITH RUSSE HAUS für Medienkunst

STADT OLDENBURG

Ko-Organisation:



AC/E ACCIÓN CULTURAL ESPAÑOLA

GOBIERNO DE EXTREMADURA  
Consejería de Educación y Cultura



In Kooperation mit:



Gefördert von:

Niederrheinisches Ministerium  
für Wissenschaft und Kultur



Die Netzkunstwerke der ersten Internetjahre experimentierten mit dem Medium und spielten mit dessen Möglichkeiten, wie Interaktivität, Nutzung von Schnittstellen oder Alternativbrowser.

Das statische Web 1.0, mit verteilter und zentraler Datenhaltung, ist Vergangenheit. In dem als 2.0 bezeichneten Web schieben sich die Schaffung sozialer Netze und der von den Benutzern generierte Inhalt in den Vordergrund. Unter diesem Zeichen erscheint eine neue Form der net.art: die Netzkunst 2.0.

Die vorliegende Auswahl strebt eine Sichtung jener ersten Arbeiten an. Sie werfen mit grosser Radikalität, Experimentierfreudigkeit und Betonung der Dekonstruktion des Mediums Fragen auf, die heute in einem neuen Kontext der Produktion und des Vertriebs aufgegriffen werden.

### # Demontieren SCHNITTSTELLEN

Code, Hacking, Surfen, Browser, Benutzer, Widerstand, Inhalt, Behälter, HTML, Zufall, URL, Remix.

Mit der neuen Kommunikationstechnik kann Information kostengünstiger und zweiseitig übermittelt und verbreitet werden.

Die hier gezeigten Netzkunstwerke streben nicht danach, Botschaften zu verdeutlichen. Eher verschleiern sie diese. Die Kunst funktioniert als Funkstörung der Kommunikation. Um es mit Deleuze zu sagen, „die Kunst kommuniziert nicht, sie leistet Widerstand“. Sie schafft einen Raum der Reflexion. Dieser sucht nicht nach Wahrheit, sondern sabotiert Sprache, deren Struktur und Zeichen.

Strategie dieser verschiedenen Werke ist virales Verhalten und kommt in unterschiedlicher Weise zum Ausdruck. Je undurchsichtiger die Botschaft, desto erfinderischer sind die Werke und umso größer die Anstrengung einer Rekodifizierung durch den Betrachter.

### # Demontieren STEREOTYPEN

Camouflage, Transvestismus, Mediensymbole, Recycling, Abfallprodukte, Markt, Panik, Identitäten, digitaler Kitsch, Antihelden, Paranoia, Invasion, Tourismus.

Für unsere Konsumgesellschaft ist die Gewißheit dazugehören grundlegend. Wichtiger als das Produkt ist seine Verkaufsstrategie im Sinne von Betäubung durch Verführung. Das Internet kehrt dieses einseitige Machtverhältnis um und schafft neue Beteiligungsmodelle.

Mit unterschiedlichen Strategien wie Humor, Verwirrung, Mimesis, Parodie oder Camouflage stellen die Exponate dieser Sektion die Klischees der Konsumgesellschaft und der sozialen, politischen, militärischen oder merkantilen Propaganda in Frage.

Die typischen Klischees von Helden und Schurken, die uns die Werbung vermittelt, werden auseinander genommen und hinterfragt. Ein Kreislauf kulturellen Recyclings, ein sozialer und symbolischer Remix mit Anflügen von Transvestismus, Empörung, Unbedenklichkeit und Frechheit setzt sich in Gang.

### # Demontieren ERZÄHLUNGEN

Nichtlinearität, Maschine, Spielzeug, Software, Umschreibung, elektronische Poesie, Leser-Verfasser-System, Kannibalismus, Textverarbeitung, Labyrinth, Avatar.

Texte spielen eine wichtige Rolle im Internet. Der Zustand des gedruckten Wortes in seiner endgültigen und unabänderlichen Fassung wird jedoch einem anderen fragilen, wechselhaften und unvollendeten Zustand. Die Möglichkeiten der Ausbreitung durch das Leser-Verfasser-System im Netz wachsen ins Unendliche. Parallel zur Dekonstruktion der Linearerzählung entwickelt sich eine Abkehr von der objektivistischen Sicht auf Geschichte, Wahrheit und Realität.

Unwägbarkeiten, Phantasie, graphische Abenteuer, virtuelles Spielzeug, Puzzles und Spielbretter sind einige der formalen und konzeptuellen Wege, die wir in dieser Auswahl von Arbeiten finden. Wie in einem Koan wird hinterfragt, ob wir Figuren oder Spieler sind. Wer bewegt wen? Wer liest was und wer wird gelesen?

### # Demontieren DER ALLTAG

Technologie, Selbstverwaltung, Körperschaft, Kontrolle, Routine, Intervention, öffentlicher Raum, Sabotage, Interferenz, Aneignung, Abdriften, Funkfrequenz.

Bestimmte Netzkunstprojekte sind leichter zu erfassen, wenn wir sie nicht als Werke, sondern als online-Interventionen verstehen. Diese Art von Intervention im öffentlichen Raum muss die Handlung an die Umgebung anpassen und ihren künstlerischen Charakter verschleiern. Sobald das Wort Kunst erscheint, wird die Intervention demaskiert und ist bar jeder Bedrohlichkeit. Die Fiktion muss sich als Realität tarnen, um ihre Intensität zu erhalten und die Realität zu untergraben.

In dieser Sektion finden sich Arbeiten, die mit der Dekonstruktion des Alltäglichen, der gesellschaftlichen Ordnung, der individuellen Routine, der Umgebung und der Protokolle, sowohl der Interaktion als auch des persönlichen Austausches, befasst sind. Die Ausdrucksmittel sind Ironie und Aneignung korporativer Strategien oder aber Abdriften und Einwirken im Zwischenraum von Kommunikation und zwischenmenschlichen Beziehungen bei Anwendung von Störung, Überraschung und Verwirrung.

### # Demontieren DAS SYSTEM DER KUNST

Kunstwerk, Markt, Original, Kopie, Bits, Informationsverbreitung, Wiederverwendung, Virulenz, FTP, Vergänglichkeit, Kollektion, Blase, Vergessenfähdigung.

Neue technische Möglichkeiten und Reproduzierbarkeit haben die Kunst, unsere gesamte tägliche Routine sowie die Wahrnehmung der Welt verändert. Die Arbeiten dieser Sektion werfen Fragen auf, die im Keim in jedem Netzkunstprojekt vorkommen.

Wie positioniert sich der Markt angesichts fehlender Ware? Wie wird eine Abfolge von Bits, die in stetem Wechsel erscheinen und verschwinden, gesammelt? Kann so etwas überhaupt von einer Kunstgalerie verkauft werden?

Kann man Software einsetzende Programmierer Künstler nennen? Oder jene, die uns mit einfachen Tricks von Javascript täuschen? Oder mit Grafiken aus dem Cache-Speicher des Browsers? Oder Viren im Netz verbreiten?

Nach fast zwanzig Jahren Netzkunstproduktion sind diese Fragen immer noch aktuell.



### WIEDER/ ANEIGNUNGEN

Diese Auswahl dreht sich um eine verbreitete Praxis künstlerischer Arbeiten im Netz: Aneignung und Wiederverwendung symbolischer Materialien. Das digitale Medium ermöglicht nicht nur die Reproduktion, sondern auch ihre Manipulation, Mutation und den Remix von Informationen.

Diese Tatsache hat eine Reihe von Fragen aufgeworfen, die sich um den Begriff des Autors, des Besitzers und Sammlers drehen. Die Rolle des Netzkünstlers wird somit die eines Umgestalters von Information.

### NEU/MISCHUNGEN

Remix, Rekombination, Patchwork, Recycling, Umschreibung, Montage, Neuformierung.

In der bildenden Kunst wird Rekombination von Materialien gewöhnlich mit der Collage verglichen, vor allem wenn es um Materialbilder, Gemälde oder Fotos geht. In der digitalen Welt kommt der Zeitfaktor hinzu, wie etwa bei der Filmmontage.

Dank Fernsteuerung wurde das grosse Publikum durch Zapping zum Montagetechniker. Im Internet verbinden zahlreiche Fenster uns nicht nur räumlich, sondern auch sinnbildlich mit vielen entfernten, weit auseinander liegenden Inhalten. Mit jedem Link entsteht eine Art „dialektische Kollision“ (Sergei Eisenstein), die sich potenziell in unendlich viele Richtungen ausbreiten kann.

### RE/INTERPRETATIONEN

Cover, Reenactment, Zitat, Neuinterpretation, freie Version, Remake, Copyright.

Im Unterschied zum Remix, der Materialien unabhängig von ihrer Geschichte aufgreift, gibt es Arbeiten, die zwar von Werken anderer Künstler ausgehen, aber die Organisation des Stücks, ähnlich wie ein Musiker die Partitur, respektieren. Remake, Cover, freie Version, Karaoke sind uns aus anderen Kontexten vertraute Konzepte.

Hier ergeben sich verschiedene Strategien, die den Begriff des Autors, der Ursprungsidee oder des geschlossenen Werks in Frage stellen.

### RE/ENGINEERING

Aneignung, Entstellung, Reengineering, Demontage, Ableitung, Reformulierung, Hacktivismus, Umdeutung

Im Bezug zum Original bedeutet jeder Remix einen Richtungswechsel. Die hier gezeigten Werke versuchen, seinen Diskurs zu unterminieren, indem sie selbst vor Taktiken nicht zurückschrecken, die schon fast als Sabotage oder Détournement zu interpretieren sind.

Einige Taktiken könnten mit dem Überlebensmechanismus von Tieren – wie beispielsweise der Camouflage – verglichen werden. Andere könnten mit der List des trojanischen Pferdes gleichgesetzt werden. Seine Netzversion ist wohl bekannt: Gut versteckt in Programmen sind Trojaner gefährlicher als Viren, da sie in der Lage sind, sich in unsere Systeme einzuschleichen. Wie Viren oder Memes, die sich über menschliche Träger verbreiten und diese als Vehikel einsetzen, wird mit bestimmten Diskursen bewusst zurückgehalten, bis ihr Ansteckungspotenzial seinen Höhepunkt erreicht hat.

### RE/KOLLEKTIONEN

Cache, unfreiwillige Sammlungen, Zufallstreffer, Objet trouvé, Wunderkammer, Clip Art.

Ende des vergangenen Jahrhunderts wurde das Internet als unendliches Meer gesehen, das nur aus Information besteht und sich in ständiger Veränderung befindet. Der Nutzer wurde zum Surfer, der seine Bookmarks als Anker auswirft und versucht, eine vergängliche Topologie dieses Universums entstehen zu lassen, bodenlos und ohne erkennbare Leitsterne.

Grundlegend für die Bildung unserer Reiseerfahrung ist der Sinn für Zufall, der uns von Hafen zu Hafen treibt und uns das Ziel allmählich vergessen lässt.

Zu unserer Überraschung hinterlassen diese zufälligen Begegnungen unerwartete Spuren, eine Art „Tagesschaum“ im Cache-Speicher unseres Rechners. Die Autoren der Werke dieser Sektion greifen diese Rückstände, diese ungewollt entstandenen Informationskreuzungen auf und bilden unvorhergesehene Assoziationen, zufällige Buchten und Ankerplätze, an denen wir gelegentlich anlegen, bevor wir unsere ziellose Reise fortsetzen.

### RE/ZIRKULATIONEN

Cadavre exquis, Zusammenarbeit, gemeinsame Urheberschaft, Gleichzeitigkeit, Rezipkulation, Verhandlung, Copyleft, Wiki.

Die Konzepte des Rezipkulierens von Information und der gemeinsamen Urheberschaft sind nicht neu. Im Internet haben sie jedoch ihre ideale Plattform gefunden.

In der Kunst haben wir uns von der Reihenfolge der Interventionen, zum Beispiel als cadavre exquis, abgekehrt und sind zur Verhandlung, zu Diskussion und Zusammenarbeit, wie von Wiki ermöglicht, übergegangen.

Networking können wir als Maßnahme zur Förderung von bidirektionaler Nutzung des Netzes verstehen. Unter diese Prämisse fallen nicht alle Netzkunstwerke dieser Kategorie, sondern nur jene, die als Plattform, Kontextbezug oder Sinnsmaschine konzipiert sind, deren Teile durch die Nutzermitwirkung stets neu verknüpft werden.



### EINDRINGLINGE

Die dritte Sektion dreht sich um Werke, die aus einem künstlerischen Eingriff in den öffentlichen Raum des Internets entstehen. Es sind Projekte, die in gemeinschaftlichen Anwendersystemen wie Wikipedia oder Google Maps intervenieren, privat genutzte Seiten parodieren oder unterlaufen und sich in Benutzer- oder Firmenrechnersysteme einschleichen.

Hier finden sich Netzkunstwerke, in welchen der Künstler die Rolle eines Spions, eines Eindringlings oder eines flüchtigen Einzelgängers übernimmt, aber auch Gruppenarbeiten, die eine massive Beteiligung des Nutzers voraussetzen.

Schlüsselwörter sind hier Web 2.0, öffentlicher Raum, Wachsamkeit, Flaneur, Kartographie, Hacktivismus, Abdriften, Cyberdemonstration, Zusammenarbeit, Spionage, Glokalisierung, erweiterte Realität, Zufallsziel.

### # Eindringlinge AUF DEN PLATTFORMEN 2.0

Aktionismus, Weltentfremdung, Kartographie, Dérive, Dystopien, öffentlicher Raum, Metaverse, Sozialnetzwerke, virtuelle Beziehungen, Überwachung, Web 2.0

Internet hat das Paradigma des Sender-Empfängers in ein Netz horizontaler und rhyzomatischer Architektur gewandelt. Die neuen Metropolen, Märkte, Plätze und Begegnungsorte für jedes Tauschgeschäft und jede Interaktion kommerzieller, freundschaftlicher, militanter und revolutionärer Art sind Plattformen wie Facebook, Twitter, Wikipedia, YouTube, ja sogar Second Life.

Die Werke dieser Sektion nutzen diese Plattformen auf verschiedene Weise und zu unterschiedlichen Zwecken. Einige Arbeiten bringen die Tradition der Performance und der Strassenkunst in die digitale Welt ein. Andere verweisen auf die neuen Sitten und Gebräuche unseres digitalen Lebens und erforschen Konzepte wie Isolation und virtuelle Beziehungen sowie deren eigene „Netiquette“.

### # Eindringlinge IM ÖFFENTLICHEN RAUM

Aktionismus, Kartographie, Kontrolle, Dérive, öffentlicher Raum, Happening, Interventionen, Klangwelt, Psychogeographie, erweiterte Realität, Lockangebot, Terror, Gewalt.

Eine der herausragenden Eigenschaften der tragbaren Technologien ist die Möglichkeit, die Erfahrung im „realen“ Raum mit geolokalierter Information zu hybridisieren. Echtzeit, Synchronität und unmittelbare Interaktion mit realen Elementen unserer Umgebung werden durch die Mobilfunknetzsysteme ermöglicht.

Die Projekte dieser Sektion nutzen die Vorteile dieser hybriden Realität bei gleichzeitiger Reflexion über deren Grenzen und Gefahren. Alle Bereiche dieser hyperetikierten Welt sind katalogisiert oder gesetzlich geregelt. Gegen diese technische Reterritorialisierung des öffentlichen Raums und das Konzept der Effizienz benutzen die Künstler verschiedene Störungsstrategien.

### # Eindringlinge VIRTUELLE EINDRINGLINGE

Veränderung, Zusammenarbeit, Cover, Dérive, Stereotypen, Strategie, Gender, Eingliederung, Erzählungen, Mitwirkung, Soundtoy, Terror, Gewalt.

Künstler, die sich mit Videospiele beschäftigen, nähern sich diesem Bereich aus unterschiedlichen Blickwinkeln, stets aber mit dem Ziel einer Zweckentfremdung des reinen Unterhaltungswertes.

Einige setzen den Akzent beim Aufbau des Spiels, hacken bereits vorhandene Spiele oder nutzen den Ablauf des Spiels als Chance, um mit der kollektiven Kreation zu experimentieren. Andere lassen uns Entscheidungen über Probleme treffen, die sich so vorher nicht stellten und versetzen uns in unbekannte Situationen oder Kontexte.

Spielen bedeutet, sich an andere Realitäten heranzuwagen. Diese Arbeiten veranlassen uns, verschiedene Rollen zu spielen: Eindringling, Spion, Leser, Musiker oder Passant. Die Geschichte und ihre Struktur werden auseinander genommen, um dem Nutzer einen Einblick in ihre Mechanismen zu verschaffen.

### # Eindringlinge IN DEINEM COMPUTER

Zuschauer, Automatismus, Synchronizität, Kontamination, Détournement, Desktop, Off, Invasion, Manipulation, Maschine, SPAM, Rituale, Virus.

Der traditionelle Bilderrahmen erscheint in der digitalen Produktion als Bildschirmrahmen, wird aber gleichzeitig durch seine neue zeitliche Dimension und das unbeschränkte Potenzial der Daten gesprengt, die der Nutzer dynamisch wählt.

Auf unserem Rechner oder Mobilfunktelefon haben wir Funktionen abgelegt, die zuvor nur unserem Körper vorbehalten waren. Der Bildschirm ist gewissermaßen zu einer zweiten Haut geworden, die uns vom „Außen“ abgrenzt. Angesichts dieser Möglichkeiten überrascht es nicht, dass viele Künstler der Versuchung erliegen, diese „Screens“ zu vereinnahmen und zu bearbeiten.

Über die übliche Einladung hinaus, ihre Homepage zu besuchen, greifen die Künstler direkt in die Computersysteme ein, wobei sie den Rahmen des Browsers sprengen und den Ablauf auf unseren Festspeichern oder installierten Programmen manipulieren.

### # Eindringlinge IN DIE WELT DES CORPORATE BUSINESS

ADN, Biotechnologie, Cyberdemonstration, Dystopie, Enzyklopädie, Zukunft, Hacktivismus, Parodie, Pathologien, Netzwerk, Resilienz, Techno Addictions, Technokratie, Utopie.

Die angebliche Transparenz und Unabhängigkeit der Technologie sind zweifelhaft und verweisen auf eine dystopische Zukunft, deren verführerische Mechanismen untersucht werden müssen. Netzkunstwerke, die sich mit Strategien marktführender Unternehmen und deren Propaganda auseinandersetzen, hinterfragen ihre Mechanismen und utopischen Zukunftsvisionen.

Einige von ihnen greifen deren werbewirksame Rhetorik auf und treiben ihre Postulate bis an die Grenzen des Absurden. Andere wiederum nutzen die technischen Möglichkeiten, um Unternehmen in negatives Licht zu setzen. Darüber hinaus gibt es Künstler, die in ironischer Brechung Klischees relativieren.

