

KWASTEK, Katja

Kunst und (drahtlose) Kommunikation

Publiziert auf netzspannung.org:
<http://netzspannung.org/positions/digital-transformations>
02. Dezember 2004

Erstveröffentlichung: FLEISCHMANN, Monika, REINHARD, Ulrike (Hrsg.):
Medienkunst als Schnittstelle von Kunst, Wissenschaft, Wirtschaft und
Gesellschaft. Heidelberg: whois verlags- und vertriebsgesellschaft, 2004.



Fraunhofer Institut
Medienkommunikation

The Exploratory Media Lab
MARS Media Arts & Research Studies

who/IS

KATJA KWASTEK

KUNST UND (DRAHTLOSE) KOMMUNIKATION

Die seit über 150 Jahren zunehmend an Bedeutung gewinnenden telegrafischen und telefonischen Medien ermöglichen eine Simultanität und Globalität der Kommunikation, die durch die seit den 60er Jahren des 20. Jahrhunderts entstandenen digitalen Netze noch gesteigert wurde und unsere Raumwahrnehmung stark verändert hat. Der begehbare Raum, den wir gewöhnlich als öffentlichen Raum wahrnehmen, wird mehr und mehr vom global vernetzten Datenraum überlagert. Dieser ist nicht per se gegeben, sondern entsteht durch Verbindungsaufbau oder Netzaktivitäten und erfordert Medien zur Realisierung. Der Kommunikationsraum wird seit Beginn des 20. Jahrhunderts von Künstlern als gestaltbare Entität propagiert und seit den 60er Jahren auch genutzt. Der Radius des Kunstwerkes wird dadurch extrem erweitert, oft sogar auf die vernetzte Welt als »Gesamtdatenwerk«¹ ausgedehnt.

Geschichte der Kommunikationskunst

Die Idee zu globalen Kunstwerken entstand bereits in den 60er Jahren als Ray Johnson in der New York Correspondence School kollaborative Briefcollagen initiierte und Nam June Paik die gleichzeitige Satellitenübertragung eines Klavierkonzerts nach San Francisco und Shanghai propagierte. Mit technischen Medien realisiert wurden solche Formen der kreativen Kommunikation ab dem Ende der 70er Jahre. 1977 fand in New York und San Francisco die erste künstlerische Satellitenperformance statt und 1980 ermöglichten Kit Galloway und Sherrie Rabinowitz mit »Hole in Space« dem Publikum erstmals die Teilnahme an einer solchen. Einwohner von New York und Los Angeles konnten sich gegenseitig live auf in Schaufenstern platzierten Monitoren beobachten und miteinander in Kontakt treten.² Robert Adrian X entwickelte mit »ARTEX« (Artist's Electronic Exchange Network) zwischen 1980 und 1991 eines der ersten kreativ genutzten Computernetzwerke, innerhalb dessen Künstler in internationaler Zusammenarbeit verschiedene Projekte durchführten. Eines davon war »Die Welt in 24 Stunden«, 1982. Über 24 Stunden kommunizierten 15 internationale Künstlergruppen per Computer, Telefon und Fax miteinander. Die Zentrale in Linz kontaktierte dabei immer um 12.00 Uhr der jeweiligen Ortszeit Künstler in diversen Städten, unter anderem Wien, San Francisco, Vancouver, Honolulu, Tokio, Sydney, Istanbul, rund um den Globus.



ABBILDUNG 1:

Robert Adrian X: Die Welt in 24 Stunden, Linz 1982 (Schaltzentrale in Linz im Rahmen der Ars Electronica)

Roy Ascott, der 1983 mit »La Plissure du Texte« eines der ersten kollaborativen Schreibprojekte initiierte, erwartete 1984 von der durch die Computernetzwerke ermöglichten Welt umspannenden Zusammenarbeit und Kreativität einen »Quantensprung im menschlichen Bewusstsein«³.

In den späten 80er Jahren entstanden Mailboxprojekte wie »Bionic« oder »The Thing«, in den frühen 90er Jahren sogenannte digitale Städte, in denen die verschiedensten Netz basierten Kommunikationsstrukturen als neue Kunstformen erprobt wurden. Wolfgang Stähle, Gründer von »The Thing«, definiert das Projekt im Sinne des Beuys'schen Kunstbegriffs als soziale Plastik.⁴

Zahlreiche Netzkunstprojekte der 90er setzen sich reflektierend mit dem »Gesamtdatenwerk« auseinander, etwa »Agatha Appears« von Olia Lialina, das auf den verschiedensten Servern dieser Erde beheimatet ist oder »Refugee Republic« von Ingo Günther, ab 1992, die im Netz einen neuen Staat für Flüchtlinge zu schaffen sucht.⁵

Trotz des globalen, Welt umspannenden Anspruchs dieser und vieler weiterer Projekte sind sie aber noch auf fest installierte Ein- und Ausgabegeräte angewiesen, die zwar – wie beim Internet – zahlreich sein können, aber dennoch den Aktionsradius von Werk und Rezipient bestimmen. Mit dem Aufkommen der sogenannten »mobile devices« wird auch das Kunstwerk vollends mobil und nur noch vom Bewegungsradius der zeitlich und räumlich allgegenwärtigen Rezipienten begrenzt. Nicht mehr der durch Kabel vernetzte oder auf bestimmte Empfangspunkte angewiesene, sondern der grenzenlose, allgegenwärtige Datenraum, den Anthony Dunne und Fiona Raby als »Hertzraum«⁶ bezeichnen, bestimmt den Werkradius.⁷

Mobile Interaktionen

Bei der Aktion »Blinkenlights« des ChaosComputerClubs gibt es noch ein sichtbares Zentrum, eine Hochhausfassade, deren beleuchtete Fenster sich zum programmierbaren Pixelbild zusammenfügen. Per Anruf kann man mit dem Handy als Joystick auf der Hochhausfassade Pong spielen, entweder gegen den Computer oder gegen einen zweiten Spieler. Dann wird die Aktion im öffentlichen Raum zur räumlichen Interaktion, man versucht förmlich, die Funkwellen vom gegnerischen Pong-Schläger zu ihrem Sender zurück zu verfolgen, der sich irgendwo in Sichtweite des Hochhauses befinden muß⁸. Der Raum wird plötzlich über Nachrichtenströme definiert. Das Interaktionsnetz wird zum Teil des Werkes, der Informationsraum zum künstlerisch gestalteten Raum. Im MARS-Exploratory Lab des Fraunhofer Instituts für Medienkommunikation wird erprobt, wie digitales Fernsehen mit mobilen Kommunikationsinterfaces zu interaktiven Mixed Reality-Fernsehspielen ausgeweitet werden kann, bei denen Zuschauer zu Online-Teilnehmern werden.⁹

Immer geht es um neue Verbindungen von Informationsraum und realem Raum, die in einem weiteren Schritt auf die zentrale öffentliche oder mediale Projektionsfläche sogar völlig verzichten. Wichtige Projekte auf diesem Gebiet wurden im April 2004 im Rahmen der Ausstellung »Ohne Schnur – Kunst und drahtlose Kommunikation« im Cuxhavener Kunstverein vorgestellt.¹⁰ Ohne realen Ort, der das Zentrum der vernetzten Aktion bildet, erreicht das Werk sein Publikum, wo immer es ist, via Handy: Anthony Dunne und Fiona Raby schicken eine virtuelle Katze ins Netz, die über die Mobiltelefone der Rezipienten huscht.¹¹ Die Wiener Künstlergruppe »CNTRCPY™« organisiert ein virtuelles Rennen zum Mars, das die Rezipienten zu Kosmonauten macht, die zu jeder erdenklichen Tag- und Nachtzeit via SMS aus ihrem Alltag gerissen werden, sobald ihre Raumkapsel in Gefahr ist oder Entscheidungen zu treffen sind.¹²

Der begehbare Raum wird bei diesen Projekten keineswegs obsolet, sondern durch die absolute Mobilität der Werke als Lebensraum des Rezipienten zum wichtigen Bestandteil derselben.

»Locative Media Art«

Mit dem Schlagwort »locative media art« werden solche Arbeiten bezeichnet, die den Standort des Rezipienten nicht als Zufallsoperator betrachten, sondern via GPS ermitteln und die Werke darauf ausrichten. Man bewegt sich durch Geräuschwolken, verfolgt Stimmen oder Erzählungen und kann den Ablauf beziehungsweise die Gestalt des Gesamtkunstwerkes aus Realraum und künstlerisch gestaltetem Informationsraum durch seine Bewegung steuern. So verteilt zum

Beispiel Teri Rueb in ihrem Projekt »Drift«, Geräuschinseln im Wattenmeer an der Nordseeküste. Der Rezipient macht sich mit Pocket-PC inklusive GPS-Karte und Kopfhörern auf den Weg und stößt unvermittelt auf Literaturzitate, die um die Suche des Individuums nach seinem Ort in dieser Welt kreisen.

Die Interaktive Kunst wird zur meditativen Wanderung. Stefan Schemat hingegen nutzt die GPS-Technologie für einen interaktiven Krimi, der ebenfalls direkt mit der Küstenszenerie verbunden ist, aber als sehr viel dichter gewobenes Netz aus Handlungsfragmenten besteht, die sich je nach Bewegung des Rezipienten zu einer individuellen Geschichte zusammen setzen.¹³

Die Speicherung oder der Versand der erhobenen GPS-Daten ermöglicht zudem eine Auswertung beziehungsweise Überwachung der Bewegungen. In den spielartigen Projekten der Künstlergruppe Blast Theory¹⁴ sehen die Rezipienten als Online-Spieler das Spielfeld – eine Stadt oder ein Stadtviertel – als Simulation auf dem Bildschirm, während die Künstler als Onsite-Spieler sich tatsächlich in der Stadt bewegen. Sie tragen GPS-Geräte mit sich, die ihre Koordinaten ermitteln und zu bestimmten Zeitpunkten »wireless« an die Stadtsimulation der Online-Spieler weitergeben. Diese müssen die Onsite-Spieler finden, führen oder ausschalten – je nach Spielregel. Die GPS-Daten dienen somit als mobile Fixpunkte, um realen und virtuellen Raum großflächig zu verbinden. Damit werden reale Agentenjagd und Scotland Yard-Spiel so weit verwoben, dass fragwürdig wird, ob es sich bei virtuellem und realem Raum tatsächlich noch um zwei verschiedene Welten handelt. Gleichzeitig geht es um die neuen Möglichkeiten der Kollektivbildung im elektronischen Netz – die Spieler können nur durch Kooperation erfolgreich sein.

Künstler, Hacker, Amateure

Howard Rheingold sieht in der Bildung informeller, weder staatlich noch wirtschaftlich determinierter Interessen- und Expertengruppen, für die er den Begriff der »Smart Mobs« geprägt hat, Potenzial für die dritte digitale Revolution nach der Einführung des PC und des WWW.¹⁵ Die Kombination von Mobilkommunikation und Internet ermöglicht neue Formen der Kooperation, die sowohl zur Abstimmung von Demonstrationen als auch, in Form von »Flash Mobs«, als Freizeitvergnügen genutzt werden. Bei letzteren wird per Internet, SMS oder anderen Kommunikationsmedien ein Treffpunkt mit Regeln für ein blitzartiges Event bekannt gegeben, zu dem sich untereinander unbekannte Personen zusammenfinden, um sich gleich darauf wieder zu zerstreuen. Im Kunstkontext werden solche Aktionen zum Beispiel von der Hamburger Radiokunstgruppe »Ligna« durchgeführt. Sie ruft dazu auf, sich – mit einem mobilen Radiogerät ausgestattet – zum Beispiel auf einem Bahnhof einzufinden, um dort per Kopfhörer instruiert, Aktionen durchzuführen, die sich zum »Radioballett« ergänzen.¹⁶

Die freie und unlimitierte Nutzung des Kommunikationsraums fordern auch die Wardriving-Initiativen, die sich das Auffinden von freien WLAN-Zugängen zum Ziel gesetzt haben. Auch WLAN wird als neue Form öffentlichen Raumes propagiert, dessen Gestaltung sich zunehmend auch Künstler annehmen.¹⁷

Diese Beispiele zeigen, dass die Grenzen zwischen Hacker-Aktivismus und Kunstszene genauso fließend sind, wie die zwischen der affirmativen Gestaltung der neuen Kommunikationsmedien und ihrer kritischen Spiegelung. Als Beispiel für letztere stehen Igor Stromajers »wpacks«, Pakete, die mittels WAP-Protokoll auf das Mobiltelefon geladen werden können und deren Besitzer dazu anregen sollen, über die tägliche Flut von Informationen, die uns gesendet werden, nachzudenken. Die Pakete konfrontieren uns mit sehr persönlichen Fragen, zeigen, wie stark die mobilen Geräte nicht nur den öffentlichen Raum, sondern auch unsere Privatsphäre verändern. Den direkten, körperlichen Effekt der Mobilgeräte thematisiert Stromajer in einem weiteren Werk, in dem er Anleitungen bietet, wie Handys mit Vibrationsalarm zur körperlichen Stimulierung eingesetzt werden können.¹⁸

Christa Sommerer und Laurent Mignonneau entwickeln eigene Geräte, die zwar über das normale Telefonnetz verbunden sind, aber nicht Sprache, sondern Gerüche, Luftzüge und Bewegungen übertragen, so dass man per Mobilfunk mit seinem Kommunikationspartner körperlich in Kontakt treten kann. Im Gegensatz zu den in den 90er Jahren propagierten Cybersex-Anzügen haben die Objekte von Sommerer und Mignonneau einen eigenen, nahezu fetischhaften Charakter. Der Kommunikationspartner wird auf ein kleines, handliches Gerät reduziert, dessen Äußeres allerdings mehr als skurril anmutet: Umfunktionierte Flaschenkürbisse, die unzweifelhaft den Techno-Appeal kommerzieller Mobiltelefone

konterkarieren, ermöglichen einen Assoziationsradius von erotischem Accessoire bis hin zu Krötenhaut, vermitteln aber in jedem Fall einen starken Berührungszreiz, der den »mobile feelings« zu gute kommt.¹⁹



ABBILDUNG 2:

Mobile Feelings, 2002-2004

© Christa Sommerer & Laurent Mignonneau, IAMAS Institute of Advanced Media Arts and Sciences, Gifu Japan in Zusammenarbeit mit France Telecom, Studio Créatif, Paris

Ob Privatsphäre oder globaler Kommunikationsraum, stets bewegt sich die Kommunikationskunst in direkter Nähe zum Alltag, indem sie Konventionen reflektiert, kreative Umgangsformen mit tradierten oder neuen Medien vorschlägt und Utopien formuliert. Der starke Konkurrenzdruck, der auf den zahlreichen zurzeit zu diesem Thema stattfindenden Festivals²⁰ zu beobachten ist, macht die schwierige Position der Künstler zwischen Autonomieanspruch der Kunst, kommerziellen Verwertungstendenzen und Hacker-Aktivitäten deutlich. Dieter Daniels analysiert, wie Funk und Computer auch Amateuren »einen neuen, kulturell nicht vorgeprägten Erfahrungsraum« eröffnen, in dem sich »eine ausschließlich in der Technik selbst verortete Imagination entwickeln« kann, die »auf dem urmodernen Prinzip der Selbstreferentialität«²¹ beruht. Will man die Medienkunst von den Aktivitäten der Amateure abgrenzen, so ist es am ehesten die künstlerische Ergänzung des kreativen Umgangs mit dem Medium durch einen reflexiven oder kommentierenden Aspekt, der die Ästhetik der neuen Technologien betont oder hinterfragt. Dies unterscheidet zum Beispiel die Funkperformances von Marko Peljhan sowie sein autarkes, nur mit drahtlosen Technologien mit der Außenwelt verbundenes »Makrolab« von Amateurfunkwettbewerben einerseits und wirtschaftlich orientierten Forschungslabors andererseits. Durch die Positionierung seiner Aktionen im Kunstkontext, der ihm Autonomie sowie einen beobachtenden, kommentierenden Status erst ermöglicht, kann er jenseits der staatlichen und wirtschaftlichen Instrumentalisierung, Strukturen des Kommunikationsraums offen legen und neue Nutzungsmöglichkeiten propagieren.²²



ABBILDUNG 3:
 Marko Peljhan, Makrolab, Venedig 2003
 Installation des Makrolab auf der Isola di Campalto im Rahmen der Biennale

-
- 1 Ascott, Roy: Gesamtdatenwerk, in: Kunstforum International 103, 1989, S. 100-106.
 - 2 Vgl. Gidney, Eric: Der Künstler und die Telekommunikation, in: Grundmann Heidi (Red.): Art Telecommunication, Wien 1984, S. 8-23, hier S. 9, sowie <http://www.ecafe.com/getty/HIS/> (20.05.2004).
 - 3 Vgl. Ascott, Roy: Kunst und Telematik, in Grundmann op. cit, S. 24-67, hier S. 30 und 34.
 - 4 Daniels, Dieter: Die Kunst der Kommunikation. Von der Mail-Art zur E-Mail (1994), <http://www.hgb-leipzig.de/index.php?a=studium&b=theorie&c=&d=&p=200&> (20.05.2004).
 - 5 Olia Lialina, Agatha Appears, 1997, <http://www.c3.hu/collection/agatha> (20.05.2004), Ingo Günther, Refugee Republic (1992-2001) <http://www.refugee.net/> (20.05.2004).
 - 6 Dunne, Anthony und Raby Fiona: Design Noir. The Secret Life of Electronic Objects, London 2001.
 - 7 Damit wird endgültig Realität, was die Künstler der Avantgarde bereits propagiert haben. Vgl. hierzu Daniels, Dieter: Kunst als Sendung. Von der Telegrafie zum Internet, München, 2002 sowie Decker, Edith (Hrsg.): Vom Verschwinden der Ferne. Telekommunikation und Kunst, Köln 1990 und Ausstkat.: Ohne Schnur – Kunst und drahtlose Kommunikation, Cuxhaven 2004 (im Druck). Im Folgenden können nur einige Projekte schlaglichtartig beleuchtet werden. Für einen größeren Überblick im Rahmen der umfangreichen Aktivitäten der Information Arts siehe Stephen Wilson: Information Arts, Cambridge 2002.
 - 8 Chaos Computer Club, Blinkenlights (2002-2004), siehe <http://www.blinkenlights.de> (20.05.2004)
 - 9 MARS: i2tv, siehe <http://netzspannung.org/journal/issue0/mediaspaces/>
 - 10 Diese Ausstellung zeigte neben aktuellen Werke der wireless art auch Radar- und Radio-Arbeiten, sowie analoge (foto)grafische Werke, die sich mit der Kommunikation im Hertzraum auseinandersetzen. Siehe <http://www.ohne-schnur.de> (20.05.2004) und Ausstkat.: Ohne Schnur, Cuxhaven 2004 (im Druck).
 - 11 Anthony Dunne und Fiona Raby: FLIRT (1998-2000), siehe <http://www.crd.rca.ac.uk/dunne-raby/projects/FLIRT/FLIRT.html> (03.03.2004)
 - 12 Operation CNTRCPY (2003/04), siehe <http://operation.cntrcpy.com/> (03.03.2004) und Ausstkat. Ohne Schnur 2004.
 - 13 Siehe für beide Projekte <http://www.ohne-schnur.de> (20.05.2004) und Ausstkat. Ohne Schnur 2004.
 - 14 <http://www.blasttheory.co.uk> (20.05.2004)
 - 15 Rheingold, Howard: Smart mobs. The next social revolution, Cambridge 2002.
 - 16 Ligna, Radioballett, 2002/2003, siehe z. B. <http://de.indymedia.org/2002/05/21525.shtml> (20.05.2004).
 - 17 Vgl. u.a. <http://www.artchalking.org> (20.05.2004)
 - 18 Igor Stromajer: wpack (2004), vgl. <http://www.intima.org/wpack> (20.05.2004) und Ausstkat. Ohne Schnur 2004, gsm.art (1999), siehe <http://www.intima.org/gsm/gsm.html> (03.03.2004).
 - 19 Sommerer / Mignonneau: mobile feelings (2003), Vgl. <http://virtualart.hu-berlin.de/works/detail.do?id=543> (20.05.2004)
 - 20 Transmediale 04 Berlin, Futuresonic 04 Manchester, ISEA 04, Helsinki, Tallin, Stockholm.
 - 21 Daniels, Kunst als Sendung 2002, S. 211.
 - 22 The Arts Catalyst: Makrolab, o.O. 2004 und <http://makrolab.ljudmila.org/> (20.05.2004).