

"Was ist ein Netzkünstler?"*)

Nutzen und Nachteil der Legende vom Künstler im Zeitalter ihrer techno-logischen Reproduzierbarkeit

Der Netzkünstler gilt als Inbegriff eines kreativen Subjekts, das trotz oder gerade wegen seiner Aussenseiterposition gesellschaftlich relevante Aussagen zu formulieren vermag. Seit den neunziger Jahren des 20. Jahrhunderts lässt sich eine intensive Auseinandersetzung bildender KünstlerInnen mit diesem Status beobachten. Neben einer bewussten Orientierung an traditionellen Mustern künstlerischer Identität tritt dabei auch eine Gegenbewegung ein: Von Vuk Cosic und net.art bis zu 0100101110101101.org richten sich stets komplexer werdende Ansätze darauf, das Konzept des auratisch aufgeladenen Kunstwerks und die Figur des autonomen Schöpfersubjekts zu unterlaufen. Sowohl im kunsthistorischen Diskurs als auch in der öffentlichen Diskussion sind diese Entwicklungen bisher weitgehend folgenlos geblieben. Die Rede vom Netzkünstler und seinem Werk wird nach wie vor von Mythen dominiert, und die (Subjekt-)Konzepte, die diesen Vorstellungen zugrunde liegen, werden meist nur unzureichend reflektiert...

*) „a smart lecturer makes the machine write the abstract“ ,
in Anlehnung an Cornelia Sollfranks mail-footer *a smart artist makes the machine do the work*
(siehe auch: net.art generator, <http://www.obn.org/generator>)
Quellcode unter "Was ist ein Künstler?" <http://www.ruhr-uni-bochum.de/kuenstler/call.htm>.

"In einer rational bestimmten, scheinbar entmythisierten Zeit mag es erst einmal verwundern, wenn man zur Klärung von Identitätsproblemen auf Mythen zurückgreift", schreibt der Kunsthistoriker und Diplomspsychologe Eckard Neumann im Vorwort zu seiner 1986 erschienenen *Psychohistorie über Kreativität* (Untertitel), die der Untersuchung von Künstlermythen vom 18. Jahrhundert bis zu Joseph Beuys gewidmet ist.¹ Zu solcher Verwunderung könnte umso mehr Anlass sein, betrachtet man eines der jüngsten Kapitel der Gegenwartskunst, die sogenannte "Netzkunst" - schliesslich ist sie in einem Medium generiert und wird durch ein ebensolches vermittelt, die technologiebasiert sind und in Konstruktion wie Funktion ganz den Gesetzen der Ratio unterstellt scheinen.

Allerdings sind auch diese Medien selbst, der Computer und das Netz, bekanntlich für Mythenbildungen nicht ganz unanfällig: Insofern der Mensch seit je dazu neigt, sich und anderen uneinsichtige oder unverständliche Zusammenhänge, Strukturen und Prozesse mit Mythenbildungen zu belegen, verwundert es ganz und gar nicht, dass sowohl die für viele eine Black Box bleibende Hardware, als auch das Internet gewissermassen in einem Atemzug mit Lobpreisungen des technologischen Fortschritts auch den Kanon der Technikmythen reichlich nähren.

Wenn zudem festzustellen ist, dass das Charisma des Künstlers nicht nur den Tod des Autors überlebt, sondern seinen Mesmerismus bis in die Gegenwart hinein beibehalten hat und selbst längst als solche kommunizierte Künstlermythen nach wie vor auf den neueren Versionen des "Betriebssystem Kunst" laufen, dann bietet es sich nachgerade an, eben jene Figuration etwas genauer ins Auge zu fassen, die im Zentrum dieser einander überkreuzenden Stränge in Technik- und Geistesgeschichte verwurzelter Mythengenerationen steht: Den Netzkünstler.

Mit anderen Worten: Es dürfte lohnen, über Nutzen und Nachteil der Legende vom Künstler im Zeitalter ihrer techno-logischen Reproduzierbarkeit nachzudenken und zu fragen, was ein "Netzkünstler" ist.

¹ Neumann, Eckhard: *Künstlermythen. Eine psychohistorische Studie über Kreativität*. Frankfurt/M. und New York 1986, 9.

Was ist ein Netzkünstler?

Die erste und naheliegendste Antwort auf diese Frage wäre aus der Perspektive der Kunstgeschichte wohl wie folgt zu formulieren: Ein Netzkünstler ist derjenige, der im Netz künstlerisch tätig wird und Werke für dieses Medium schafft.

Mindestens der zweite Teil dieses Satzes wirft jedoch bereits Probleme auf. Keineswegs allein deshalb, da die Frage "Was ist ein Kunstwerk?" per se immer wieder neu zu klären ist und die Kunstgeschichte dementsprechend als Gegenstand nicht nur beschäftigt, sondern zu wesentlichen Teilen auch ausmacht. Vor allem ist der Werkbegriff in einem Medium wie dem Internet alles andere als leicht zu fassen.

Der Begriff bereits führt uns zum Problem der Definition. „Netzkunst“, „Internet-Kunst“ oder „Online Art“, „Kunst im Netz“ oder „net.art“, das sind Bezeichnungen, die zwar parallel kursieren, aber keineswegs immer und für alle das Gleiche meinen müssen. „Kunst-Netz-Werke“ gab es beispielsweise schon lange, bevor die digitale Netztechnologie erfunden war, und dementsprechend kann dahingestellt bleiben, ob sich „Netz-Kunst-Werke“ überhaupt dieser Technologie bedienen müssen, um ein entsprechendes Prädikat zu erhalten. Umgekehrt dürfte es sich um einen Fehlschluss handeln, davon auszugehen, die Vernetzung von Künstlern allein schon führe zu einer spezifischen Kunstform, die den Namen „Netzkunst“ verdienen würde.

Tatsächlich haben sich im Internet selbst seit seiner Öffnung für private NutzerInnen Anfang der Neunziger Jahre unterschiedliche künstlerische Praktiken artikuliert, die auf seine unterschiedlichen Protokolle aufsetzen und damit auf unterschiedliche Ebenen und Qualitäten des Netzes zurückgreifen: Sei es, dass das Netz als Präsentationsfläche, als Kommunikationsmittel oder als Speichermedium genutzt wird, dass es der Errichtung eigener, ästhetischer Welten dient oder eben selbst zum Gegenstand künstlerischer Auseinandersetzung wird. Insofern umfasst etwa der Begriff der „Internet-Kunst“ zunächst einmal mehr als nur den Bereich künstlerischer Aktivitäten auf dem World Wide Web, wengleich diese inzwischen ihren bedeutendsten Anteil ausmachen.

Während wiederum "Kunst auf dem oder im World Wide Web" zunächst einmal auch den gesamten Bereich der Präsentation und Vermittlung genuin in anderen Medien geschaffener Werke vom Ölbild bis zur Steinskulptur, vom Video bis zum Audio-Stück umfassen kann - sei es durch Museen oder andere Institutionen, durch Galerien oder die Künstlerinnen und Künstler selbst -, verweisen demgegenüber Begriffe wie „Netzkunst“, „net.art“ oder „Webart“ auf jene künstlerischen Arbeiten, die ausschliesslich für das World Wide Web konzipiert worden sind, die es also nicht nur als Ort der Kunst, sondern auch als ihr Medium verstehen, die mit seinen spezifischen Eigenschaften operieren und die nur in diesem Medium existieren.

In diesem Sinne argumentierte auch Andreas Broekmann, als er im März 1997 auf der Mailingliste „nettime“ unter der Überschrift *Net.Art. Machines and Parasites* einen Artikel veröffentlichte, der in der Folge eine lebhafte Diskussion unter den Listenteilnehmern auslösen sollte - gerade weil er es ganz bewusst vermied, ästhetische Kriterien zu formulieren oder kunsthistorische Einordnungen vorzuschlagen, die zu einer formalistischen Zementierung eines neuen „-ismus“ hätten führen können.² Vielmehr insistierte Broekmann mit seiner funktionalen Definition des Begriffs auf dessen prinzipieller Offenheit, indem er ihn ausschliesslich auf Kunst bezogen wissen wollte, die nicht nur in die Hyperlink-Struktur des World Wide Web eingebettet und damit „vernetzt“ ist, sondern zumindestens potentiell auch so veränderlich und unabgeschlossen ist wie das Netz: „Eine wichtige Eigenschaft von Projekten, die auf dem World Wide Web realisiert werden, ist, dass sie jederzeit überarbeitet und verändert werden können, sodass es nie eine abgeschlossene oder fixe Schöpfung oder ein ‘Werk’ geben kann. Netz.Kunst-Werke sind temporär [...] und so instabil wie die Netzwerke selbst. [...] Sicherlich ist Netz.Kunst zur Zeit in einem transitorischen Stadium begriffen, in einem permanentem Flux, und sie wird sich ebenso weiterverändern und entwickeln wie ihre Urheber, ihre Mittel und ihre Umgebung“.³

Nun: letzteres wäre prinzipiell wohl für alle denkbaren Kunstrichtungen in Kunstgeschichte und -gegenwart geltend zu machen - denn welche Kunst würde sich nicht zusammen mit ihren Medien, ihren Machern und ihren Kontexten verändern?

² Eine ausführliche Zusammenfassung der Diskussion mit einer Einführung von Robert Adrian X und zahlreichen Statements verschiedenener Beteiligter findet sich in der Dokumentation des ZKP4 (*The Beauty and the East*, Ljubljana, Mai 1997), zugänglich über das Archiv der Mailingliste nettime (<http://www.nettime.org>) sowie unter <http://www.waag.org/tmn/frnettime.html>.

³ Ebd. (Übs. d. Vf.)

Gleichwohl rühren Broekmanns Überlegungen an einem grundsätzlichen Problem, das aus dem Zusammentreffen der Begriffe „Netz“ und „Kunst“ resultiert. Scheinen doch gerade jene Eigenschaften, die „Netz.Kunst“ laut Broekmann als medienspezifisch auszeichnen - ihre „Offenheit“ und „Temporalität“ nämlich - mit einem klassischen Kunstbegriff nahezu unvereinbar zu sein. So widerspricht die von Broekmann proklamierte Unabgeschlossenheit von „net.art“ nicht nur dem Werkbegriff per se, sondern vor allem auch der Autonomie des Kunstwerks, wie sie von der Moderne immer wieder geltend gemacht wurde. Betroffen sind der Anspruch der Kunst auf Dauerhaftigkeit im Sinne einer „ars longa“, ebenso wie auch das Verständnis des Kunstwerks als einer Setzung, die zum Einen einen bestimmten oder bestimmbareren Kontext adressiert und zum Anderen zwar mit der ergänzenden Rezeptionsleistung zukünftiger BetrachterInnen rechnen mag, aus der Perspektive der Urheberschaft jedoch als abgeschlossen gelten will. Mithin muss eine entsprechende entsprechende Auffassung nicht zuletzt die Frage provozieren, inwieweit die ProduzentInnen von "Netz.Kunst" der Definition des Kunstwissenschaftlers zu folgen bereit wären, die - wenngleich sie nicht als radikaler Ruf nach dem Tod des Autors verstanden werden muss - doch eine Schwächung der Autorschaftsposition zu implizieren scheint.

Tatsächlich wird das Konzept des Autors als solches durch „Netz.Kunst“ jedoch keineswegs abgeschafft oder grundsätzlich in Frage gestellt. Zunächst einmal hat jedes künstlerische Projekt auf dem World Wide Web nach wie vor einen Ursprung, wie Joachim Blank in seinem Artikel *What is Net.Art? ;-)* betont⁴ - und zwar unabhängig davon, ob sich dieser im Nachhinein noch präzise lokalisieren oder personalisieren lässt. Nun ist nicht auszuschließen, dass NetznutzerInnen auf eine webbasierte künstlerische Arbeit stossen und diese wahrnehmen, ohne einen weitergehenden Gedanken auf die Frage der Autorschaft zu verschwenden. Umgekehrt gilt jedoch: Sobald eine webbasierte künstlerische Arbeit im Kunstkontext kommuniziert oder gar in die "Netzkunstgeschichte" eingeschrieben werden soll, gewinnt nicht nur die Lokalisierung, sondern auch die Personalisierung ihres Ursprungs erneut an Relevanz.

Genau genommen hat Autorschaft hier sogar gute Chancen, zur tragenden Achse jenes klassischen Beziehungsdreiecks zwischen Künstler, Kunstwerk und Betrachter zu werden - das unter Netzbedingungen wenn nicht gänzlich dekonstruiert werden, so doch eine nachhaltige Erschütterung erfahren sollte. Was auf den ersten Blick absurd erscheinen mag, erweist sich auf den zweiten als logische Konsequenz der Kunstgeschichte.

⁴ Blank, Joachim: *What is Net.Art? ;-)* (1997),
online unter <http://www.hgb-leipzig.de/theorie/netlag.htm>.

Dass die Relation von "Autor" und "Werk", die in der Moderne immer wieder Gegenstand der unterschiedlichsten Angriffe und Verwerfungen gewesen ist, als eine Art "kleinster gemeinsamer Nenner" der gesellschaftlichen Vereinbarungen über Kunst und Künstler ihre konstitutive Kernfunktion gerade in der Bildenden Kunst bis heute behaupten konnte, ist bekannt. Anders als es manche KritikerInnen der Kunst mit elektronischen Medien gelegentlich suggerieren mögen, stützt sie sich dabei auch längst nicht mehr auf den Begriff eines eigenhändig hergestellten und einmaligen "Originals" - der auf ein Medium, dessen Funktionsweise auf der technischen Reproduzierbarkeit von Daten und Rechenvorgängen basiert, in der Tat nicht so ohne Weiteres zu übertragen wäre. Vielmehr hat im Verlauf der Kunstgeschichte der Akt der Schöpfung selbst zunehmend an Relevanz gewonnen - und diese entscheidende Verlagerung vom Material in den Akt datiert weit früher als Duchamps Signatur "R. Mutt", mit der ein handelsübliches Pissoir zu einer Inkunabel der Moderne werden konnte. Ansatzweise lässt sie sich bereits in jenem "fecit" finden, das - um es mit den Worten ebendieser der Moderne zu formulieren - als performativer Akt der Einschreibung in die Kunstgeschichte fungiert; massgeblich wird sie ab dem Moment, da die Signatur zum Synonym für das Selbstbewusstsein des Künstlers wird, der einen Namen hat und mit diesem nicht nur seine Autorschaft bezeugt, sondern auch den Wert des Werks als Kunst besiegelt.⁵ Gerade die vorgebliche "Autonomie" der Kunst macht es möglich, dass nicht die Originalität des Werkes dem Autor Autorität verleiht, sondern die Originalität des Autors das Werk erst als solches autorisiert. Und je mehr sich das "Werk" der Festlegung auf traditionelle Kriterien entzieht, desto enger rücken Autorschaft und Autorität zusammen, desto ausschliesslicher wird der Kunstbegriff über das Subjekt des Künstlers definiert. Originalität wird also zu einem ideellen Kriterium, als dessen faktischer Garant nicht mehr in erster Linie das (als Objekt fetischisierbare) Kunstwerk fungiert, sondern die (ihrerseits fetischisierbare) Figur "des Künstlers".

So gesehen wundert es folglich kaum, wenn sich "der Netzkünstler" als wenig immun gegenüber jener Charismatisierung erweist, die den Legende(n) vom Künstler nach wie vor als Anlass, Ausgangspunkt und fruchtbarer Nährboden dient - und die gerade dann bevorzugt herangezogen wird, wenn es gilt, neue bzw. noch ungesicherte Positionen dem Kanon der Kunstgeschichte einzuverleiben.

Anders gesagt: Gerade die Definitionsunsicherheit ist es also, die dazu verführt, auf klassische Modelle zurückzugreifen: Anstatt zu einer Infragestellung tradierter Vorstellungen vom "Künstler" zu führen, trägt das "neue Medium" somit eher dazu bei, diesen ein weiteres Mal eine Chance zum Überleben zu geben. Aber gibt es überhaupt Alternativen?

⁵ Vgl. Duve, Thierry de: *Kant nach Duchamp*. München 1983.

Beruf: Netzkünstler

Als durchaus schlicht, jedenfalls: Sachlichkeit suggerierend - und damit durchaus zweckdienlich, wenn es darum geht, Licht ins Dunkel mythengeschwängelter Subjektkonstruktionen bringen - bieten sich in der Regel iuridische Definitionen an. Nun ist die mähliche Iuridifizierung des Netzraums zwar schon so weit fortgeschritten, dass auch die Netzkultur (in einigen Bereichen sehr empfindlich) von ihr betroffen ist. Für eine Beantwortung der Frage "Was ist ein Netzkünstler" scheint es dennoch angemessener, von der iuristischen Definition des Künstlers auszugehen. Leichter macht es sie allerdings keineswegs. Die Berufsbezeichnung "Künstler" ist nämlich (im Gegensatz zu derjenigen des Arztes, Apothekers oder Volljuristen) ungeschützt. Der Blick auf die einschlägige Fachliteratur wiederum zeigt rasch, dass sich das "Recht der Bildenden Kunst" zunächst einmal auf das Kunstwerk, und das "Recht des bildenden Künstlers" vor allem anderen auf seine "Autorschaft" bezieht, insofern es sich mehr oder weniger ausschliesslich auf die Gesetzgebungen zum Urheberrechts (Copyright) stützt - und uns mithin *stante pede* zurück in jene bereits angesprochenen klassischen Definitionskonstrukte führt, die wir auf diesem Wege doch zu verlassen hofften.⁶

Auf der Suche nach weiteren Alternativen kann man nun - mindestens hierzulande - auf eine Einrichtung stossen, die in ihrer Definition des "Künstlers" den Konnex zum Werk zwar nicht auflöst, aber immerhin nicht zum alleinigen oder primären Ausgangspunkt nimmt, insofern sie ihn einerseits prozessual, nämlich im Sinne einer Tätigkeit, begreift und andererseits durch die Einbindung in einen komplexeren Zusammenhang, den gesellschaftlichen nämlich, anders wertet.

Könnte dies einer Kunstform, die ihrerseits zum einen über Begriffe wie "Offenheit" und "Temporalität" charakterisiert werden kann (Broekmann) und zum anderen immer schon in ein Kontextsystem eingebunden ist bzw. dieses adressiert (Blank) nicht besonders entgegenkommen?

Tatsächlich handelt es sich bei der hier angesprochene Einrichtung um eine, die ihre Definition des Künstlers weniger aus der Perspektive der Rezeption, denn aus derjenigen der ProduzentInnen zu formulieren und dabei durchaus rationale, nämlich soziale und wirtschaftliche Kriterien anzulegen versucht: Die "Künstlersozialkasse".

⁶ Vgl. Lynen, Peter M.: *Kunst im Recht. Erläuterungen zum Spannungsfeld von Kunst, Recht und Verwaltung*. Düsseldorf 1994; *Die Zukunft der Bilder. Medienentwicklung und Recht - 25 Jahre VG Bild-Kunst*, Hrsg. Gerhard Pfennig. Göttingen 1993; Locher, Horst: *Das Recht der bildenden Kunst*. München 1970.

Vor dem Künstlersozialversicherungsgesetz ist Künstler, wer seine künstlerische Tätigkeit selbständig, nicht bloss vorübergehend und "nicht nur als Hobby", sondern erwerbsmässig ausübt.⁷ Hier wird "Künstlerschaft" also weniger als Berufung, denn als Beruf begriffen - zum Prüfstein für die Professionalität wird allerdings weder eine Ausbildung noch eine fachliche Begutachtung, sondern die harte Währung erklärt. Dass die Höhe des Verdienstes über Aufnahme in die Kasse und den Umfang der Versicherungsleistungen entscheidet, muss an dieser Stelle nicht weiter interessieren - gleichwohl steht zu befürchten, dass das Kriterium der Wirtschaftlichkeit unter Netzbedingungen zu spezifischen Problemen führt.

Können NetzkünstlerInnen mit Netzkunst Geld verdienen? Und wenn ja, wollen sie dies überhaupt?

Mit ersterem Problem stehen NetzkünstlerInnen natürlich nicht allein, sondern befinden sich in bester Gesellschaft mit all jenen, die das Netz als Feld der Ökonomie bestellen wollen. Anders jedoch als diejenigen, die das Netz nur als Verkaufsportale und Medium ökonomischer Transaktionen nutzen wollen - was sich, wie die aktuellen Probleme der dot.coms zeigen, als schwierig genug erweisen kann - sehen sich NetzkünstlerInnen in einem besonderen Dilemma gegenüber - und zwar gerade dann, wenn sie Arbeiten speziell für das Netzmedium konzipieren.

Eben jene Faktoren, die traditionell den Marktwert eines Kunstwerks ausmachen - Einmaligkeit, Exklusivität und eindeutige Urheberschaft - erfahren unter Netzbedingungen eine völlig neue Be- bzw. Entwertung:

Eine Arbeit, die spezifisch für das World Wide Web konzipiert worden ist, müsste ihrem Kontext entrissen, also in ein anderes Medium transferiert bzw. in einem anderen Medium reproduziert werden, um das Kriterium der "Exklusivität" zu erfüllen; und in diesem Sinne ist auch "Einmaligkeit" als etwas, das gegen Geld in den persönlichen Besitz überführt werden kann, im Netz selbst nicht zu haben.

Mithin bleibt einzig das Insistieren auf der Urheberschaft als Kriterium, über das webbasierte Kunst an die klassischen Kategorien der Ökonomie (des Kunstmarktes) anknüpfen kann.

Mit anderen Worten: Wenn sich unter Netzbedingungen also ein Marktwert schaffen lässt, dann ist das derjenige des Netzkünstlers selbst.

⁷ Vgl. *Künstlersozialversicherung*, Hrsg. Deutscher Kulturrat, Red. Olaf Zimmermann/Gabriele Schulz. Bonn 2000; Ströer, Heinz: *Das Recht der Künstlersozialversicherung. Gesetz über die Sozialversicherung der selbständigen Künstler und Publizisten (KSVG) mit Leistungsgesetzen, Praktiker-Kommentar*. München 1983. Informationen über die Künstlersozialkasse bietet auch die IG Medien online unter http://www.igmedien.de/tarif_recht_betrieb/ksvg/start.html.

Während die erste Frage zunächst also weniger eine kunst- denn eine netzspezifische ist, um auf diesem Umweg gleichwohl direkt ins Zentrum der klassischen Kategorien des Betriebssystems zurückzuführen, hat die zweite Frage schon für sich genommen sehr viel mit dem tradierten Bild des Künstlers zu tun. In jedem anderen Bereich wäre die Frage: "Willst du mit deiner Arbeit Geld verdienen?" wohl absurd bzw. allenfalls als eine rhetorische aufzufassen. Nicht so in der Kunst.

Auf der einen Seite nämlich gehören bildende KünstlerInnen nicht nur zu der Berufsgruppe, die im Verhältnis zu ihrer in langjähriger Ausbildung erworbenen Professionalitätsstandard mitunter am wenigsten verdient. Vor allem wird gerade im kulturellen Feld auch wenig Anstoss an diesem Umstand genommen. So erfreuen sich "der arme Poet" und "der Hungerkünstler" als Stereotypen für die Ökonomie der Künstlerexistenz nach wie vor grosser Beliebtheit, und während diese für die Kunstgeschichte über lange Zeit alles andere als ein bevorzugter Forschungsgegenstand war, werden bis heute Allianzen zwischen Kunst und Wirtschaft wie auch künstlerisches Unternehmertum mit grösstem Argwohn bedacht.

Abgesehen davon, dass diesem Argwohn aufgrund seiner Verwurzelung im traditionellen Bild des Künstlers als armem Poeten eine gewissermassen mythologisch begründete Zeitlosigkeit anhaftet, findet er obendrein unter Netzbedingungen betrachtet einen in mehrfacher Hinsicht idealen Nährboden.

Zum Einen lässt sich selbst rational orientierten Mitmenschen nur schwer vermitteln, dass auch netzbasierte künstlerische Arbeit ökonomischer Aufwendungen bedarf: Netzzugang und Webspaces seien für weit weniger Geld zu mieten als ein Atelier oder ein Ausstellungsraum; Hard- und Software höchst erschwinglich geworden; Programme und Tools, so wird argumentiert, stünden entweder als Freeware zur Verfügung oder liessen sich auf anderem Wege besorgen.

"KünstlerInnen arbeiten ja nicht kommerziell, weshalb sollten sie sich gezwungen sehen, ihre Arbeitsmittel auf legalem Wege zu erwerben", ist dabei ein vielfach kolportiertes Argument, das einerseits auf dem genannten Mythos des Künstlers als Hungerkünstler beruht und fälschlicherweise davon ausgeht, dass dieser seinen Kopf nötigenfalls mit dem Argument des "Mundraubs" aus der Gesetzesschlinge ziehen könne; andererseits an den ebenfalls wohltradierten Mythos des Künstlers als "Outlaw" anknüpft, um ihn unter Netzbedingungen mit demjenigen des "Hackers" zu einer neuen heroischen Figur zu hybridisieren.

Dass die legale Beschaffung wie auch die im technologischen Bereich notwendige Erneuerung und Ergänzung der Arbeitsmittel ebenso Kosten zeitigen, wie selbstredend die Erstellung, Pflege und Erhaltung einer webbasierten künstlerischen Arbeit Zeit und damit auch Geld kosten, wird von diesen Argumenten völlig ausser Acht gelassen. Dass sich die Rechtsprechung in der Regel nicht an Heldenlegenden orientiert, um mildernde Umstände zu berücksichtigen, ebenfalls.

Weit schwerer noch wiegt jedoch das zweite Argument, das gegen eine ökonomische Verwertung webbasierter künstlerischer Arbeit ins Feld geführt wird - und zwar deshalb, weil es sich auf eben jene Netzbedingungen beruft, die dieses als einen Kulturraum auszeichnen und erhalten sollen. Der Verweis auf die Ursprünge einer Netzkultur, die von WissenschaftlerInnen, KünstlerInnen und anderen KulturproduzentInnen aufgebaut und getragen wurde, und die angesichts der zunehmenden Durchkommerzialisierung der Netze und insbesondere des World Wide Web mehr denn je bedroht erscheint, lässt KünstlerInnen, die eine ökonomische Wertschätzung ihrer webbasierten Arbeiten einfordern, in mehrfach Hinsicht in den Ruch geraten, Reaktionäre zu sein: Nicht nur trügen sie auf diese Art und Weise dazu bei, jene tradierten Hierarchien und Mechanismen des Kunstbetriebs und des Kunstmarktes im Netz zu reetablieren, die zu umgehen und zu unterlaufen das Netz doch gerade erst neue Möglichkeiten eröffnet habe.

Vor allem aber werde den Grundfesten einer Netzkultur, die auf dem gegenseitigen Geben und Nehmen als eines (Aus-)Tausches jenseits finanzieller Interessen beruhe, auf diese Weise einmal mehr der Todesstoss versetzt.

"Ich ist ein Netzkünstler"

Wie agieren nun diejenigen, die sich selbst als ProduzentInnen webbasierter Kunst einen Namen gemacht und sowohl in ihrem eigenen künstlerischen Umfeld, als auch in den Medien als "NetzkünstlerInnen" wahrgenommen werden, vor dem Hintergrund dieser Problematik? Wie gehen sie mit dem Thema "Autorschaft" um - und wie mit dem Erbe, das die Kunstgeschichte aus ihrem breiten Fundus an Auffassungen und Definitionen künstlerischer Autorschaft - einschliesslich der "Legende vom Künstler" bzw. dem Kanon der Künstlermythen - zur Verfügung stellt? Mit anderen Worten: Wie sehen die Bilder des "Netzkünstlers" aus, die von den "NetzkünstlerInnen" selbst entworfen werden?

Um diesen Fragen nachzugehen, möchte ich im Folgenden eine Auswahl von Arbeiten vor- und zur Diskussion stellen, mit denen ProtagonistInnen der Szene über diese hinaus Bekanntheit als "NetzkünstlerInnen" erlangt haben, und die sich ihrerseits als Stellungnahmen zur Frage "Was ist ein Netzkünstler?" verstehen lassen bzw. aus der Auseinandersetzung mit den im Voraufgegangenen diskutierten Fragen hervorgegangen sind.

Olia Lialina: Das Netz.Kunst-Werk als Original

Einige Irritationen rief beispielsweise Olia Lialina hervor, als sie 1998 mit *Teleportacia* eine Galerie für Netzkunst einrichtete, in der "Netzkunst"-Werke für einen Preis von nicht unter 1000 Dollar angeboten wurden - was gemessen an den Preisen, die für Malerei oder selbst Fotografie bekannter KünstlerInnen gehandelt werden, eine geringe Summe sein mag, doch den Durchschnittspreis für ein Multiple eines Newcomers deutlich überschreitet.⁸ Ungewöhnlich war daran nicht nur, dass hier ein Mitglied eben jener Szene, der Insider wie Aussenstehende gerne eine natürliche Distanz zum Kunstmarkt ebenso wie zur zunehmenden Kommerzialisierung des Web unterstellen, offensiv nach dem Marktwert webbasierter Kunst zu fragen wagte. Befremden mochte auch das Argument, mit dem die Galeristin ihre Preisgestaltung begründete: Tatsächlich behauptete Lialina nämlich, Einzigartiges anbieten zu können und argumentierte dabei dezidiert mit der Aura des Originals, die sie durch einen Kunstgriff auf die Werke der Netzkunst zu übertragen suchte: Im Netz sei es die URL, also die - in der Tat eindeutig vergebene und damit "einzigartige" - Adresse, die eine Arbeit als "Original" ausweisen könne.⁹

Ein florierender Kunstmarkt für webbasierte Arbeiten wurde auf diese Weise nicht generiert, wohl aber trug die originelle Idee einer webbasierten ProduzentInnengalerie dazu bei, Lialina auch über die Netzkulturszene hinaus als "Netzkünstlerin" bekannt zu machen. Gerade ihr (rhetorisches¹⁰) Insistieren auf den traditionellen Werten des Kunstsystems bzw. ihre beharrliche Auseinandersetzung damit, ob und wie diese unter Netzbedingungen zu reinstallieren wären, wurden dabei gewissermassen zu ihrem Markenzeichen.

⁸ Vgl. <http://www.0100101110101101.org/home/art.teleportacia/art-ns4.html>. Von Lialinas Homepage <http://www.teleportacia.org> gelangt man über den graphisch als "Ordner" dargestellten Button "Art" auf die ursprüngliche Seite der Galerie, deren „Eröffnungsausstellung“ *Miniatures of the heroic period* noch immer zugänglich ist.

⁹ Vgl. u.a. Baumgärtel, Tilman: *Netzkunst Haute Couture. Eine Frage des Preises*, eMail-Interview mit Olia Lialina. In: *Telepolis Online*, 18. 08. 1998.

¹⁰ Rhetorisch insofern, als Lialina *Teleportacia* nicht wirklich konsequent als ProduzentInnengalerie betrieben hat oder gar im Sinne einer jener dot.com-Unternehmungen weiterentwickelt hätte, die Ende der neunziger Jahre versuchen, das World Wide Web für den Kunsthandel zu nutzen.

Als die italienischen KollegInnen von 0100101110101101.org wiederum Lialinas Netzkunstgalerie kopierten und eine in einigen entscheidenden Details manipulierte Kopie ins Netz stellten¹¹, wirkte diese Aktion nicht nur im wahrsten Sinne des Wortes wie ein Multiplikator für das Projekt wie für die Künstlerin, die als "Opfer" des "Hacktivismus" einmal mehr Gelegenheit bekam, ihre Haltung auf den einschlägigen Mailinglisten und in Interviews mit Zeitschriften zu erläutern. Zugleich gelang es dem anonym agierenden Künstlerpaar seinerseits - nachdem es kurz zuvor mit einem ähnlichen Coup quasi über Nacht bekannt geworden war - sich als Netzkünstler in der Szene zu etablieren.¹²

Allerdings ging es hier weder um einen wirklichen "Hack" - die Seiten von *Teleportacia* wurden zwar kopiert und persifliert, blieben jedoch in ihrer Struktur unangetastet -, noch wäre Lialina die richtige Adresse für einen entsprechenden radikalen Angriff gewesen: Schliesslich handelte es sich bei *Teleportacia* weder um einen Webshop noch um ein online-Ableger des Kunstmarktes, sondern um ein künstlerisches Projekt, das sich entsprechend maskierte.

Zwar übernahm Lialina im Sinne der sprichwörtlichen exemplarischen Ausnahme auch die Rolle eines willkommenen Gegenbildes zur Regel des "subversiven" und gegen alle Konventionen des Kunstbetriebs rebellierenden "Netzkünstlers" bzw. "net.artist" - jedoch ohne sich in diesem Zuge einer die Autonomie des "wahren (Netz-)Künstlers" korrumpierenden Kommerzialisierung verdächtig zu machen.

¹¹ Vgl. <http://www.0100101110101101.org/home/art.teleportacia/art-ns4.html>.

Unter dem Titel „Hybrids of the Herioc Period“ finden sich hier die von 0100101110101101.org ebenfalls kopierten und bearbeiteten Projekte von jodi, Heath Bunting und anderen ausgestellt. Zu Selbstverständnis und Vorgehensweise von 0100101110101101.org vgl. Baumgärtel, Tilman: *Keine Künstler, nur Betrachter. Interview mit der Künstlergruppe 0100101110101101.org, die durch das Kopieren von Kunstwebsites bekannt wurde*. In: *Telepolis Online*, 09. 12. 1999.

¹² Im Sommer 1999 überraschte die Künstlergruppe hell.com die Netzkulturszene damit, dass sie elektronisch zu zahlende Eintrittspreise zu einer von ihr konzipierten Online-Ausstellung verlangte. Um das Zugangs-Passwort zu erhalten, mussten zwei Dollar per Kreditkarte überwiesen werden. Als die Seite für Mitglieder der Mailingliste Rhizome für 48 Stunden frei zugänglich gemacht wurde, nutzten 0100101110101101.org die Zeit für eine Komplettkopie. Deren URL publizierten sie über längere Zeit hinweg auf mehreren Mailinglisten. Netz(kultur)politisch schien diese kritische Intervention weitaus präziser als im Fall des Fake von *Teleportacia*: Zwar lag der von hell.com angesetzte „Eintrittspreis“ weit unter den im institutionellen Rahmen üblichen Abgaben. Die Einführung eines eCash-Systems zu ihrer Entrichtung war jedoch nicht nur im Hinblick auf die mangelhaften Sicherheits- bzw. Privacy-Standards dieser Zahlungsweise anfechtbar, sondern auch wegen des auf diese Weise installierten Kriteriums der Exklusion, das Kreditwürdigkeit zur Voraussetzung für den Zugang zur Kultur macht.

Vielmehr trat sie auch gegenüber den Verwertungssystemen des traditionellen Kunstbetriebs explizit für diese Autonomie ein, indem sie sich zugleich gegen die von vielen Mitgliedern der "Netz.Kunst-Szene" kritisierte Tendenz wendete, Netzkunst in Form von Links auf der eigenen Homepage auszustellen - und sich auf diese Weise einer kuratorischen oder gar finanziellen Verantwortung für die Arbeiten zu entziehen.¹³

Gleichwohl hat die „Autonomie“, die hier zur Debatte steht, nichts mit einer Kritik des traditionellen Verständnisses von Autorschaft - und damit mittelbar auch an jenen Konventionen, an denen sich die Regulierung und Juridifizierung der Netzkultur orientiert - zu tun, wie sie nicht nur Netzkultur-AktivistInnen wie 0100101110101101.org, sondern auch eine ganze Reihe der im Umfeld der net.art-Szene aktive KünstlerInnen für sich in Anspruch nehmen. Eher schon ähnelt sie derjenigen, die bereits die Protagonisten der L'art pour l'art-Bewegung des neunzehnten Jahrhunderts für sich beanspruchten und die - wie etwa Pierre Bourdieu in seinem gleichnamigen Buch über *Die Regeln der Kunst* gezeigt hat - der impliziten Berufung auf das Charisma des Künstlers und die in diesem verankerten Vorstellungen von Genialität bedurfte, um die eigene Position im System des modernen Marktes zu sichern.¹⁴ Umgekehrt gehört allerdings auch die radikale Opposition seit je zu den klassischen Strategien, mit denen nach ebendiesen *Regeln der Kunst* operiert werden kann, um Anerkennung innerhalb eines Systems zu erlangen, gegen das vordergründig vorgegangen wird - und zwar unabhängig davon, ob diese Anerkennung erwünscht ist oder nicht.

Damit kennzeichnen die von den Kontrahenten dieses letztlich rhetorischen - und inzwischen längst schon seinerseits (Netzkunst-)historischen - Schaukampfes vertretenen Positionen zwar die beiden möglichen Extreme in der Debatte um Original und Autorschaft.

Jenseits dessen können sie jedoch als alternative Modelle für die Rolle des "Netzkünstlers" verstanden werden - von denen vordergründig zwar nur das eine mit dem traditionellen Bild des Künstlers zu entsprechen scheint, die sich auf den zweiten Blick aber beide als gleichermassen kompatibel mit den klassischen Mechanismen des Betriebssystems erweisen.

¹³ Fragen der Ausstellbarkeit von bzw. des institutionellen und kuratorischen Umgangs mit webbasierter Kunst sind seit den späten neunziger Jahren wiederholt Gegenstand engagierter Diskussionen auf Mailinglisten wie *nettime* und *Rhizome* gewesen; recherchierbar in den Archiven der Mailinglisten unter <http://www.nettime.org> u. <http://www.rhizome.org>.

¹⁴ Vgl. Bourdieu, Pierre: *Die Regeln der Kunst. Struktur und Genese des literarischen Feldes*. Frankfurt/M. 1999.

Zunächst einmal scheint dies nur auf das von Olia Lialina gewählte Modell zuzutreffen, das weder den Künstler als Autor noch den Gedanken der originären Schöpfung bzw. des Originals hinterfragt - während 0100101110101101.org mit ihren Aktionen bzw. Arbeiten eben diese traditionellen Werte nicht nur missachten, sondern programmatisch attackieren.

Einmal ganz abgesehen davon jedoch, dass ebendiese Rolle des enfant terrible und Rebellen wider das System auch in den klassischen Legenden vom Künstler von jeher einen Ort besessen hat und sich insbesondere auf den Bühnen der Moderne als Fixstern für den Part des Avantgardisten immer wieder aufs Neue bewähren durfte, hat sie sich unter Netzbedingungen erneut zur idealen Folie für die Figur des "Netzkünstlers" entwickelt.

Dies lässt sich allerdings nicht nur an der einschlägigen Rezeption belegen, die eine ganze Reihe von ProtagonistInnen der "heroischen Periode" der "Netz.Kunst" seit Ende der Neunziger Jahre erfahren haben, sondern - in ähnlicher Weise, wie es es hier für Lialinas *Teleportacia* (und deren von 0100101110101101.org lanciertes Fake) versucht wurde - auch an einigen der Arbeiten, mit denen diese als "NetzkünstlerInnen" bekannt wurden bzw. als ProtagonistInnen der "heroischen Periode" in die (Netz-)Kunstgeschichte eingegangen sind.

Heath Bunting: Own, be owned or remain invisible

Readme heißen für gewöhnlich jene Dateien, die den NutzerInnen von Computertechnologie Auskunft über die Installation und Funktionsweise von Programmen geben sollen. Die gleichnamige Arbeit des britischen Künstlers und Netzaktivisten Heath Bunting kommt zunächst wie eine geschwätzige Homepage daher, die, in schlichter Hypertextform abgefaßt, ausführlich über den Lebenslauf ihres Schöpfers und seine Motive, sich als Künstler mit dem World Wide Web zu beschäftigen, Auskunft gibt.¹⁵

Geschildert wird, wie und warum aus dem "bored teenager and home computer hacktivist" Bunting, der sich zunächst als "grafitti artist" und "art radio pirat" mit verschiedenen Strategien des künstlerischen Aktivismus im öffentlichen Raum beschäftigte, über die Gründung eines Bulletin Board Systems¹⁶ und die zunehmende Auseinandersetzung mit den Potentialen einer elektronischen Subkultur in den neunziger Jahren ein "digital culture

¹⁵ Vgl. http://www.irational.org/heath/_readme.html.

¹⁶ Vor der allgemeinen Verbreitung von eMail über institutionelle oder kommerzielle Internet-Provider stellten - oft privat betriebene - Mailbox- bzw. Bulletin Board Systeme (kurz: BBS) - elektronische "schwarze Bretter", auf denen man Nachrichten oder Dateien ablegen kann - eine häufig genutzte Variante der elektronischen Kommunikation dar.

artist" geworden ist. So habe sich für den an einer politischen Auseinandersetzung mit seinem gesellschaftlichen Umfeld interessierten Künstler das World Wide Web als geeignetes Medium erwiesen, den bisherigen Aktionsradius gezielt zu erweitern und ebenso präzise wie wirkungsvoll in einem soziokulturellen Kontext zu situieren, der seinerseits zunehmend zum Schauplatz und Vehikel ideologischer und ökonomischer Machtkämpfe werde: "When I was a kid, I always used to pick fights with people that were bigger than me [...] now I'm fighting multinationals or large belief systems. The new Medium gave someone like little Heath who had little or no resources the chance to engage head on with large-scale organisations."¹⁷ Zudem gestatte es ihm, mit seinen bevorzugten Strategien zu operieren, zu denen es gehöre, "Zweifel am System" zu nähren und dieses mit seinen eigenen Waffen zu schlagen.

Wesentlich ist dabei, daß *readme.html* nicht auf der Ebene der Absichtserklärung verbleibt, sondern vielmehr seinerseits bereits als Anwendungsbeispiel konfiguriert ist. So hat der Künstler für seine Selbstdarstellung nicht nur eine Sekundärliteratur herangezogen und anektiert, die sich nun als *readme* gewissermaßen selbst zur Lektüre empfiehlt, sondern den ursprünglich in einem der ersten Kultmagazine der Netzgemeinde, *Wired*, erschienenen Artikel zum Hypertext umgestaltet und Wort für Wort mit gleichnamigen, vornehmlich kommerziellen Webseiten vernetzt. Auf diese Weise findet sich Bunting zum einen in der Tat "head on" mit jenen "large scale organisations" wieder, die er mit seiner künstlerischen Arbeit ins Visier nehmen will.

Zum anderen verweist er im Zuge dieser Geste zugleich auf die Entwicklung des World Wide Web hin zu einer "Arena der Repräsentation", in der sich Identität entscheidend nicht nur über die Selbstdarstellung auf der Ebene eines inhaltlichen Angebots und dessen graphischer Gestaltung, sondern auch über die Adresse definiert. Zwar ist es prinzipiell jedem/jeder NetznutzerIn möglich, zu relativ günstigen Bedingungen bei einem Provider Rechnerplatz zu erwerben, um eine Homepage ins Web zu stellen; die eigentlichen *Claims* werden jedoch über die kostenpflichtigen Domainnamen abgesteckt. Da diese nur einmalig vergeben werden, jedoch über den raschen Zugriff auf eine Site entscheiden, sind sie zu einem unternehmenspolitischen Vehikel geworden, für das sich im rasch expandierenden "WeltWeiten GeWerbegebiet" des World Wide Webs längst ein eigener, mittlerweile heißumkämpfter, Markt entwickelt hat.

¹⁷ Vgl. http://www.irational.org/heath/_readme.html.

Indem sich "Readme.html" gleichwohl noch immer als die "Heldenlegende" des "Künstlers als (Netz-)Aktivisten" lesen lässt, deren Tenor bereits der ihr zugrunde liegende Text in Wired angeschlagen hatte, erweist sich ihre (selbst-)ironisch zwischen Ohnmachtserklärung und Selbstermächtigung changierende Position auch auf das Betriebssystem Kunst und seinen neuen Binnenmarkt, die Netz.Kunst anwendbar: "Own, be owned or remain invisible" ist ein Motto, das zunehmend auch auf die Ökonomie des Netzkünstlers zu treffen scheint.¹⁸

Dass Buntings Arbeit unter den *Miniatures of the Heroic Period* in Lialinas *Teleportacia* vertreten ist, scheint daher gleich in mehrfacher Hinsicht schlüssig.

Vuc Cosic: Classics of Net Art

Noch bis weit über die Mitte der Neunziger Jahre hinaus war das Phänomen "Netzkunst" aufgrund der gegenüber den elektronischen Medien im allgemeinen und der Netztechnologie im besonderen gehegten Ressentiments vom traditionellen Betriebssystem kaum beachtet worden, sodass sich die auf diesem Gebiet aktiven KünstlerInnen zwar als "Avantgarde" fühlen konnten, gleichwohl aber gewissermassen unter Ausschluss eines breiteren Kunstpublikums agierten.

Mit der zunehmenden Popularität, die Kunst im Netz ab Mitte der Neunziger Jahre zu erfahren begann und die spätestens mit der Präsentation einiger webbasierter Arbeiten im Rahmen der *documenta X* (1997) auch das Betriebssystem selbst erreicht hatte, änderte sich diese Situation in markanter Weise.

Dass diese Veränderungen die im Netz aktiven KünstlerInnen keineswegs unvorbereitet trafen, lässt sich nicht nur anhand von Artikeln und Diskussionbeiträgen belegen, die sich in den Archiven von Mailinglisten wie *nettime*, *Syndicate* oder *7-11* dokumentiert finden.¹⁹ Tatsächlich datieren auch auffällig viele Arbeiten, in denen die Frage nach dem Selbstverständnis bzw. der Rolle des "Netzkünstlers" zum Thema wird, in ebendiesem Zeitraum.

¹⁸ Vgl. hierzu auch die Plattform [panem@circenses](http://www.kuni.org/v/panc), <http://www.kuni.org/v/panc>.

¹⁹ Vgl. <http://www.nettime.org>; <http://www.v2.nl/east/archive/syndicate/> sowie <http://www.7-11.org> (inzwischen offline).

Bereits 1997 hatte Vuk Cosic auf seiner Homepage eine Buchreihe angekündigt, die den *classics of net.art* gewidmet sein sollte.²⁰ Schon bald trafen die ersten Bestellungen ein - die annoncierten Publikationen waren und blieben jedoch "virtuell" wie der Raum, dessen Kunstgeschichte sie zu erschliessen versprochen. Ein "Geniestreich" wider die "Legende vom Künstler im Zeitalter ihrer digitalen Reproduzierbarkeit"?

Aus heutiger Perspektive betrachtet muss der Erfolg der "Werbeaktion" in mehrfacher Hinsicht ambivalent erscheinen - denn inzwischen hat die Realität die Virtualität längst eingeholt: Zwar hat bislang noch kein Verlag gewagt, Cosics Reihentitel zu übernehmen, doch für das annoncierte Produkt, nämlich "den Netzkünstler", ist bereits ein florierender Markt entstanden. Unter anderen gehört auch Vuk Cosic längst selbst zu denen, deren Namen als "Avantgarde der Netzkunst" gehandelt werden. Was zunächst als ironischer Kommentar auf die Selbststilisierung des eigenen (Szene-)Umfelds wie auch die zu diesem Zeitpunkt einsetzende und zunehmend enthusiastische Rezeption von webbasierter Kunst angelegt war, taucht im Rahmen der letzteren mittlerweile als "Markstein" auf. Allerdings bleibt dabei durchaus offen, ob Vuk Cosic dabei zum "Opfer" des "Betriebssystems Kunst(geschichte)" geworden ist, wie seine Kranzniederlegung im Rahmen der Vernissage der Ausstellung *net_condition* im ZKM Karlsruhe 1999 suggerieren sollte - oder ob die Antizipation der Institutionalisierung des eigenen Metiers angesichts der Berechenbarkeit der systemeigenen Funktionen als Teil einer wohlkalkulierten Strategie gelesen werden muss.²¹

Dass gerade die "originelle kritische Intervention" zur Invention des Netzkünstlers beitragen kann, dürfte vor dem Hintergrund der modernen Kunstgeschichte, in der Autorschafts- und Systemkritik sozusagen zum Standardrepertoire gehören, jedenfalls kaum erstaunen.

²⁰ Vgl. <http://www.ljudmila.org/~vuk/books/>.

²¹ Diese Frage liesse sich weiterführend auch mit Blick auf die *Biennale Venedig* 2001 diskutieren, in deren Rahmen Cosic einerseits als offizieller Vertreter des Landes Slowenien, andererseits als Kurator eines sogenannten „Autonomen Pavillon“ auftrat - und in den er wiederum mit jodi, Alexej Shulgin, rtmak, Heath Bunting, Tom Jennings, Vinylvideo und 010010110101101.org (die ihrerseits ebenfalls im offiziellen Slowenischen Pavillon ausstellten) eine Reihe eben jener KollegInnen einlud, deren Arbeiten mittlerweile tatsächlich als die Frühwerke einer „heroic period“ bzw. „classics“ der „net.art“ behandelt werden, als die sie zuvor noch durchaus augenzwinkernd von ihm und Lialiana propagiert worden waren. Vgl. die offizielle *Biennale*-Seite des Slowenischen Biennale-Pavillons unter <http://www.labiennale.org> bzw. im Bereich „arte visive/mostrì“ <http://194.185.28.38/it/artivisive/49avisive/padiglione.cfm?PadiglioneID=SLO>; sowie die online-Dokumentation des „Autonomen Pavillons“ unter <http://www.ljudmila.org/~vuk/tap/> und die von Cosic aus diesem Anlass lancierte Publikation, die unter anderem auch die im Vorfeld geführten Diskussionen auf *nettime* dokumentiert. Das Old Boys Network (OBN) überreichte Cosic aus diesem Anlass in Referenz auf seine Kranzniederlegung im Rahmen von *net_condition* einen grossen Blumenstrauss, um ihm für seine Verdienste um die „Netz.Kunst“ zu gratulieren, vgl. <http://www.obn.org>.

Doch ist der entsprechende Prozess allein der Traditionsverhaftung eines Fachs zuzuschreiben, das sich seine Gegenstände zunächst einmal nach bewährtem Muster herzustellen versucht?

Die Kontroversen um Autorschaftspositionen und -modelle wie auch um den Status des Kunstwerks, die von den im Netz arbeitenden KünstlerInnen eben nicht nur diskursiv ausgetragen werden, sondern auch in einschlägigen Arbeiten ihren Niederschlag finden, belegen schliesslich nicht nur ein Problembewusstsein aller Beteiligten. Vielmehr sind sie immer auch als strategische Positionen zu verstehen.

Zwar nehmen NetzaktivistInnen wie 0100101110101101.org die Debatten um Open Source und Copyright zum Anlass, Arbeiten zu entwickeln, die Begriffe wie "geistiges Eigentum" und „originäre Schöpfung“ programmatisch in Frage stellen.²² Dass ihre Projekte tatsächlich dazu beitragen werden, jene Bastionen der Autorschaft zu fällen, auf deren Fundamenten neben demjenigen des auratisch aufgeladenen Kunstwerks auch der Status des Künstlers als autonomem Schöpfersubjekt begründet sind, steht bislang jedoch kaum zu befürchten - gerade *weil* ihre Interventionen in erster Linie im Rahmen der Kunst rezipiert und nolens volens in den Kanon der Netzkunst integriert werden.

Fraglich scheint in diesem Zusammenhang jedoch nicht nur, ob kritische Impulse aus der digitalen Kultur über vereinzelte symbolpolitische Statements hinaus die Mechanismen des Betriebssystems Kunst nachhaltiger verändern könnten - zumal bislang alle Indizien dafür sprechen, dass dieses schon aus Gründen der Selbsterhaltung eher auf seinen Traditionen beharren wird, um das Konzept des "autonomen Kunstwerks" und die "Figur des auratisch aufgeladenen Schöpfersubjekts" letztlich auch im Kontext netzbasierter künstlerischer Produktion zu reinstallieren.

²² Vgl. hierzu auch das jüngste Projekt von 0100101110101101.org, *life_sharing*, das den Gedanken des Filesharing konsequent auf die Spitze treiben will. Dazu u.a. Grzinic, Marina: *Das Leben zurückgewinnen. Über das Projekt ‚life_sharing‘ der Gruppe 0100101110101101.org*. In: *Springerin*, Bd. VII, Heft 1, 10-11 und Lischka, Konrad: *Leben ist Software. Die Netzkunst-Gruppe 0100101110101101.org thematisiert mit Life-Sharing die jüngste Agenda der New Economy*. In: *Telepolis Online*, 06. 06. 2001. Wissenswert: Das Projekt wurde vom Walker Art Center in Auftrag gegeben und angekauft.

Zu überlegen wäre auch, welchen Nutzen und welche Nachteile im Einzelfall mit der Aufrechterhaltung und der Aufgabe der künstlerischen Autorschaft und Subjektposition verbunden wären - zumal angesichts aktueller Entwicklungen in der sogenannten freien Wirtschaft, in deren Zuge einerseits die "Kreativen" und Werber den Status des Künstlers geschäftsträchtig für sich zu beanspruchen wissen, andererseits KünstlerInnen und ihre Arbeiten als frei verfügbare Ressource genutzt oder günstig eingekauft werden, um entsprechende Konzepte in der Wirtschaft gewinnbringend zu veräußern.²³

Berücksichtigt man diesen Hintergrund, stellt sich die Kontroverse um die Kompatibilität der "Legende des Künstlers" mit den entsprechenden Entwicklungen noch einmal unter anderen Vorzeichen dar:

Auf der einen Seite, nämlich aus der Perspektive der Neuen Ökonomie, werden KünstlerInnen bereits als Protagonisten einer zukünftigen Marktwirtschaft verhandelt, insofern sie nachgerade "modellhaft" vorzuführen scheinen, wie Arbeit im Zeitalter dieser Neuen Ökonomie auszusehen hat: Ein Maximum an kreativer Leistung, Selbstorganisation und Flexibilität bei einem Minimum an ökonomischen Sicherheiten - Kultivierung des "schönen Scheins" und Rollenspiel als Profession.²⁴ Eine freiwillige Identifikation mit dieser Position mag zwar zeitgemäss erscheinen - kommt politisch jedoch einer Selbstentmächtigung gleich, da in einer entsprechenden Variation auf das traditionelle Bild des Künstlers zwar die Erwartungen der Gesellschaft an den Künstler übernommen werden, nicht aber dessen Privilegien.

Insofern diese nämlich wesentlich auf einer Auratisierung des schöpferischen Subjekts beruhen, die ihrerseits eine Besonderheit und Einzigartigkeit dieses Subjekts wie auch seiner Produktion reklamiert, kann es kaum im Interesse des Neuen Marktes liegen, den ProduzentInnen bzw. ArbeitnehmerInnen ernsthaft einen solchen Sonderstatus zugestehen bzw. ihre Arbeit dementsprechend zu vergelten.

Auf der anderen Seite drohen sich die KünstlerInnen ihrerseits gerade dann, wenn sie nicht auf einer traditionellen Autorschaftsposition beharren, unter Netzbedingungen zumindestens ökonomisch einmal mehr in eine prekäre Lage zu manövrieren.

²³ Diese Fragen waren zum Beispiel Thema des Symposiums *Invention>Intervention* im Rahmen des 14. Stuttgarter Filmwinters. Vgl. *...like a snowball in hell. 14. Stuttgarter Filmwinter Festival for Expanded Media*, Hrsg. Wand5 e.V., Stuttgart 2001, 128-138.

²⁴ Vgl. hierzu die Studie des WZB Berlin von Haak, Carol/Schmid, Günther: *Arbeitsmärkte für Künstler und Publizisten - Modelle einer zukünftigen Arbeitswelt?*, (Veröffentlichungen der Querschnittsgruppe Arbeit & Ökologie, P99-506). Berlin 1999.

So hat die VG Bild Kunst ihre Bestimmungen zur Vergütungsverpflichtung zwar auf das elektronische Bild und seine Reproduktion in den traditionellen wie in den sogenannten neuen Medien erweitert - in den Genuss einer Vergütung können jedoch selbstredend nur diejenigen kommen, die sich dementsprechend als AutorInnen von Werken verstehend und als solche rechtsgültig bei der VG Bild Kunst anmelden.²⁵

Und wenn die von der Bundesregierung vorgeschlagene Revision des Urheberrechts vorsieht, die Vergütung der AutorInnen bei der Verwertung zwar stärker zu berücksichtigen, dabei jedoch das Massstäbe für diese Vergütung unter anderem an der ökonomische Verwertbarkeit ihrer Produktionen orientieren will, steht zu befürchten, dass Aussen vor bleibt, wer nicht auf dem letzten Gut beharrt, das sich auch im Zeitalter seiner technischen Produzierbarkeit vermarkten lässt: der Subjektposition des Künstlers nämlich.

Im Übrigen scheint es, als habe das Betriebssystem Kunst ohnehin schon längst ein entsprechendes Update erfahren, das es seinen BenutzerInnen ermöglicht, auch die Figur des "Netzkünstlers" mehr oder weniger reibungslos in die Programmroutinen zu integrieren. Schliesslich würden alternative Perspektive mit dem kollidieren, was die Gesellschaft traditionell mit dem Bild des Künstlers verbindet und dessen sie in dieser Stilisierung bis auf Weiteres nach wie vor zu bedürfen scheint.

Einen entsprechenden Eindruck vermittelt jedenfalls der Handelswert, den bestimmte Namen inzwischen keineswegs allein in der Szene selbst, sondern zunehmend auch im zeitgenössischen Ausstellungs- und Museumsbetrieb besitzen.

Dies schlägt sich nicht nur in der nur gering variierenden Liste derer nieder, deren Arbeiten in den einschlägigen Ausstellungen und Publikationen gehandelt werden - und die sich im Kern nahezu verdächtig mit derjenigen deckt, die Vuk Cosic seinerzeit für seine *classics of net.art* zusammengestellt hatte.

²⁵ Vgl. VG Bild-Kunst online unter <http://www.bildkunst.de/>.

Im Jahr 2000 setzte etwa das San Francisco Museum of Modern Art erstmals einen mit 50000 Dollar dotierten Kunstpreis aus, mit dem das Gesamtwerk eines im Internet arbeitenden Künstlers gewürdigt werden sollte²⁶ – der vorläufige Höhepunkt einer weniger dem Medium selbst als seiner Schnellebigkeit angemessenen rasanten Entwicklung, die ausgerechnet in Deutschland schon vor drei Jahren einen heute eher schamhaft verschwiegenen Vorläufer hatte.

Cornelia Sollfrank: Von der Female Extension zum Automatischen Genie

Im Februar 1997 schrieb die Hamburger Kunsthalle als "weltweit erstes Museum" gemeinsam mit dem Wochenmagazin *Der Spiegel* und unterstützt von der Firma Philipps unter dem Titel *Extension* einen "Wettbewerb für Internet-Kunst" aus, mit dem sie die Eröffnung ihres Erweiterungsbaus für Gegenwartskunst werbewirksam zu begleiten gedachte.²⁷

Weit weniger als die breite Resonanz auf die Ausschreibung insgesamt schien der Kunsthalle bemerkenswert, daß sich viele Künstlerinnen unter den BewerberInnen befanden: "280 Anmeldungen – Zwei Drittel sind Frauen" staunte man in einer Presseerklärung – um die drei Geldpreise dann ausschließlich an Kandidaten männlichen Geschlechts zu vergeben. Der eigentliche "Geniestreich" in Sachen netzbasierter Kunst war der Jury ohnehin entgangen:

²⁶ Informationen zu dem gemeinsam mit der für die jährliche Vergabe des *Webby Awards* zuständigen International Academy of Digital Arts and Sciences organisierten *SFMOMA WEBBY* auf der Homepage des Museums, <http://www.sfoma.org/>.

Die Ausschreibung wurde auf zahlreichen Mailinglisten gepostet – und entsprechend kontrovers diskutiert; darüberhinaus tauchte wenig später die im Wortlaut verdächtig ähnliche Ausschreibung eines *SFMOMA CYBERFEMMY Award for innovative cyberfeminist work* auf (dokumentiert u.a. im Archiv der Mailingliste *nettime*, <http://www.nettime.org>, Feb. 2000 sowie im Archiv meiner old boys netbase <http://www.kuni.org/v/obn/>).

²⁷ Vgl. <http://www.hamburger-kunsthalle.de/aext/wettb.htm>.

So hatte die Hamburger Künstlerin und Cyberfeministin Cornelia Sollfrank – selbst seit mehreren Jahren nicht nur mit medienkritischen Strategien befaßt, sondern auch mit der Netzkultur bestens vertraut²⁸ – unter Mithilfe einiger KollegInnen 288 "Netzkünstlerinnen" aus sieben Nationen kreiert, die sie sämtlich mit einem Namen, einer gültigen E-Mail-Adresse und einer ebenfalls überprüfbaren Postanschrift ausstattete, sodass alle mithin über eine "überprüfbare" (Netz-)Identität verfügten. 200 meldete sie offiziell für den Wettbewerb an, 127 von ihnen reichten schließlich "individuelle Beiträge" ein. Lediglich im methodischen Ansatz glichen sich die Einsendungen verdächtig: Alle Beiträge waren mit Hilfe eines Computer-Programmes generiert, das im Internet mithilfe einer Suchmaschine HTML-Seiten abfragte und automatisch zu bunten Collagen rekombinierte.

Daß den Jurymitgliedern keines dieser "Netz-Kunstwerke" so recht zusagen wollte und somit keine der automatischen Künstlerinnen preiswürdig erschien, bleibt in mehrfacher Hinsicht bedauerlich. Zwar kann man es als Erfolg im Sinne einer Akkumulation symbolischen Kapitals werten, dass Sollfrank die mit „Fachleuten“ der Kunst- und Medienszene besetzte Jury düpierte, indem sie einen Tag vor der öffentliche Bekanntgabe der Preisträger ebenso mediengerecht wie -wirksam eine Pressekonferenz veranstaltete, auf der sie ihren „Hack“ des Betriebssystems Kunst (bzw. Museum) offenlegte.

Der Umstand, dass die Jury die signifikanten Ähnlichkeiten bzw. die simple Struktur der von den simulierten Netzkünstlerinnen eingereichten Arbeiten schlichtweg übersah, erscheint jedoch bedenklich und bedenkenswert. So kann man Ute Vorkoepers in der Netzzeitschrift *Telepolis* geäußerten Vermutung beipflichten, dass die Mitglieder der Jury die künstlerische Arbeit in bzw. mit den 'neuen' Medien nicht nur mit eben jener "Unbedarftheit oder mit der Betriebsblindheit betrachteten, mit der man Fragen der Autorenschaft, der Zuschreibung und Verantwortung im 'Netz' immer wieder begegnet."²⁹ Auch die weiblichen Autorennamen könnten möglicherweise das Ihre zu dieser Verblendung beigetragen haben: "Der Jury entging das Bauprinzip der Seiten offenkundig hinter einem Künstlerinnenbild, das unverändert mit Epigonentum, Nicht-Originalität und Reproduktion verknüpft bleibt."³⁰

²⁸ Zu Sollfranks früheren Projekten, die u. a. in Zusammenhang mit den von ihr mitbegründeten KünstlerInnengruppen *frauen.und.technik* (1992–1993) und *-Innen* (1993/94–1996/97) entstanden, vgl. Kun, Verena: "Cyberfeminismus ist kein grünes Häkeldeckchen". *Zur kritischen Netzpraxis von Künstlerinnen*. In: *kritische berichte*, Jg. 26, Nr. 1, 1998, 65–72, 67 ff.

²⁹ Vgl. Vorkoeper, Ute: *Programmierte Verführung. Cornelia Sollfranks Netzkunstgeneratoren testen das Autorenmodell*. In: *Telepolis Online*, 02. 12. 1999.

³⁰ Ebd.

Immerhin war es Sollfrank mit ihrer Arbeit gelungen, dem eher atavistischen Bedürfnis der traditionellen Kunstinstitution nach einer "Extension" ins neue Medium eine weitaus netzgerechtere "Female Extension" entgegenzusetzen.³¹

Ein Prinzip, dem die Künstlerin auch mit einem ihrer jüngsten Projekte treu geblieben ist: einem *net.art generator*, der auf einen einfachen Mausklick hin automatisch dem Genieprinzip frönt.³² Kunst ohne Autorschaft? Nicht ganz natürlich, aber eine elegante Lösung: "A smart artist makes the machine do the work"³³.

PS: Allen FreundInnen der Künste, denen derlei mediale Attacken auf das Wahre, Schöne und Gute schon lange ein Dorn im Auge sind, sei der Anschluß an eine Gegeninitiative empfohlen. Angesichts der ernstzunehmenden Angriffe, die nicht nur das Kunstwerk, sondern auch die Feste von Autorschaft, Identität und Copyright im Zeitalter ihrer technischen Reproduzierbarkeit erleiden müssen, hat sich unter dem sprechenden Motto *Reclaim Authenticity!* bereits eine Gegeninitiative formiert. Interessierte finden Kontakt unter: <http://www.irational.org/heath/disinformation/authenticity.html>.

Printpublikation erscheint in:

Borderline. Strategien und Taktiken für Kunst und soziale Praxis,
Kongress-Reader, Hrsg. BBK Wiesbaden, Wiesbaden 2001

Contact:

Verena Kuni <<mailto:verena@kuni.org>> -- <http://www.kuni.org/v>

³¹ Vgl. zu *Female Extension* ausführlich den Beitrag der Künstlerin in: *netz.kunst. Jahrbuch des Institutes für Moderne Kunst Nürnberg '98/99*. Hrsg. Institut für Moderne Kunst Nürnberg in Zusammenarbeit mit Verena Kuni. Nürnberg 1999, 76–81, sowie die online-Dokumentation auf der Homepage des von Sollfrank mitbegründeten Old Boys Network, vgl. <http://www.obn.org/femext/>.

³² Vgl. <http://ryan.banff.org/cgi-bin/search/search.pl/>.

³³ Entsprechend lautet auch der "Footer" in den E-Mails der Künstlerin.

Literatur

Baumgärtel 1999

Tilman Baumgärtel: *[net.art]. Materialien zur Netzkunst*. Nürnberg 1999

Baumgärtel/0100101110101101.org

Tilman Baumgärtel: *Keine Künstler, nur Betrachter. Interview mit der Künstlergruppe 0100101110101101.org, die durch das Kopieren von Kunstwebsites bekannt wurde.*

In: *Telepolis Online*, 09. 12. 1999

Baumgärtel/Lialina 1998

Tilman Baumgärtel: *Netzkunst Haute Couture. Eine Frage des Preises*, eMail-Interview mit Olia Lialina. In: *Telepolis Online*, 18. 08. 1998

Bourdieu 1999

Pierre Bourdieu: *Die Regeln der Kunst. Struktur und Genese des literarischen Feldes*.

Frankfurt/M. 1999

Blank 1997

Joachim Blank: *What is Net.Art? ;-)* (1997)

online unter <http://www.hgb-leipzig.de/theorie/netlag.htm>

Blisset/Brünzels et al. 1997

Handbuch der Kommunikationsguerilla, Hrsg. autonome a.f.r.i.k.a. gruppe/Luther Blissett/Sonja Brünzels, Berlin 1997

Djordjevic 1999

Valentina Djordjevic: *Textverarbeiter und Screendesigner. Internet für Netzkünstler leicht gemacht*. In: *netz.kunst*, Jahrbuch des Institutes für Moderne Kunst Nürnberg '98/'99, Hrsg. Institut für Moderne Kunst Nürnberg in Zusammenarbeit mit Verena Kuni, Nürnberg 1999, 18-21

Duve 1983

Thierry de Duve: *Kant nach Duchamp*. München 1983

Extension Hamburg 1997

Extension. Das Netz als Material und Gegenstand, (Hefte der Hamburger Kunsthalle). Hamburg 1997

Fuller 1998/1999

Matthew Fuller: *Why the Art World Loves Digital Art* (1998). In: *Readme! (Filtered by nettime). ASCII Culture and the Revenge of Knowledge*, Hrsg. für nettime v. Josephine Bosma, Pauline van Mourik Broekman, Ted Byfield, Matthew Fuller, Geert Lovink, Diana McCarty, Pit Schultz, Felix Stalder, McKenzie Wark und Faith Wilding, New York u. Amsterdam 1999, 253-255

Grzinic 2001

Marina Grzinic: *Das Leben zurückgewinnen. Über das Projekt ‚life_sharing‘ der Gruppe 0100101110101101.org*. In: *Springerin*, Bd. VII, Nr. 1, 2001, 10-11

Haak/Schmidt 1999

Carol Haak/Günther Schmid: *Arbeitsmärkte für Künstler und Publizisten - Modelle einer zukünftigen Arbeitswelt?*, (Veröffentlichungen der Querschnittsgruppe Arbeit & Ökologie, P99-506). Berlin 1999

Kuni 1998a

Verena Kuni: *Cyberfeminismus ist kein grünes Häkeldeckchen. Zur kritischen Netzpraxis von Künstlerinnen*. In: *kritische berichte*, Nr. 1, 1998, 65-72

Kuni 1999

Verena Kuni: *Das Netz, die Kunst, der kleine Punkt und seine Liebhaber*. In: *netz.kunst*, (Jahrbuch des Institutes für Moderne Kunst Nürnberg '98/'99), Hrsg. Institut für Moderne Kunst Nürnberg in Zusammenarbeit mit Verena Kuni. Nürnberg 1999, 6-17

Kuni 2000

Verena Kuni: *i.fictions. Utopien und Realitäten von Identität im Fokus webbasierter Kunst*.

In: *Eikon*, 33/2000, 50-55

Lialina 1998/1999

Olia Lialina: *Cheap.Art* (1998). In: *Readme! (Filtered by nettime). ASCII Culture and the Revenge of Knowledge*, Hrsg. für *nettime* v. Josephine Bosma, Pauline van Mourik Broekman, Ted Byfield, Matthew Fuller, Geert Lovink, Diana McCarty, Pit Schultz, Felix Stalder, McKenzie Wark und Faith Wilding, New York u. Amsterdam 1999, 265-269

Lischka 2001

Konrad Lischka: *Leben ist Software. Die Netzkunst-Gruppe 0100101110101101.org thematisiert mit Life-Sharing die jüngste Agenda der New Economy*. In: *Telepolis Online*, 06. 06. 2001

Locher 1970

Horst Locher: *Das Recht der bildenden Kunst*. München 1970

Lynen 1994

Peter M. Lynen: *Kunst im Recht. Erläuterungen zum Spannungsfeld von Kunst, Recht und Verwaltung*. Düsseldorf 1994

nettime 1999

Readme! (Filtered by nettime). ASCII Culture and the Revenge of Knowledge, Hrsg. für *nettime* von Josephine Bosma, Pauline van Mourik Broekman, Ted Byfield, Matthew Fuller, Geert Lovink, Diana McCarty, Pit Schultz, Felix Stalder, McKenzie Wark und Faith Wilding, New York u. Amsterdam 1999

netzkunst 1999

netz.kunst, (Jahrbuch des Institutes für Moderne Kunst Nürnberg '98/'99), Hrsg. Institut für Moderne Kunst Nürnberg in Zusammenarbeit mit Verena Kuni. Nürnberg 1999

Neumann 1986

Eckhard Neumann: *Künstlermythen. Eine psychohistorische Studie über Kreativität*. Frankfurt/M. u. New York 1986

Pfennig 1993

Die Zukunft der Bilder. Medienentwicklung und Recht - 25 Jahre VG Bild-Kunst, Hrsg. Gerhard Pfennig. Göttingen 1993

Sollfrank/obn 1998

First Cyberfeminist International. A Reader, Hrsg. Cornelia Sollfrank/Old Boys Network. Hamburg 1998

Ströer 1983

Heinz Ströer: *Das Recht der Künstlersozialversicherung. Gesetz über die Sozialversicherung der selbständigen Künstler und Publizisten (KSVG) mit Leistungsgesetzen, Praktiker-Kommentar*. München 1983

Stuttgarter Filmwinter 2001

...like a snowball in hell. 14. Stuttgarter Filmwinter Festival for Expanded Media, Hrsg. Wand5 e.V., Stuttgart 2001

Vorkoeper 1999

Ute Vorkoeper: *Programmierte Verführung. Cornelia Sollfranks Netzkunstgeneratoren testen das Autorenmodell*. In: *Telepolis Online*, 02. 12. 1999

Zimmermann/Schulz 2000

Künstlersozialversicherung, Hrsg. Deutscher Kulturrat, Red. Olaf Zimmermann/Gabriele Schulz. Bonn 2000

In der Zeitschrift *Telepolis Online* erschienene Artikel sind unter den AutorInnenamen recherchierbar im *Telepolis-Archiv* unter <http://www.heise.de/tp>

Weitere Titel in der Bibliothek des Projektes panem@circenses
<http://www.kuni.org/v/panc>

Lesezeichen

Verena Kuni: Was ist ein Netzkünstler? (Abstract mit Hyperlinks)

<http://www.kuni.org/v/abs/abs-wnk.htm>

Tagung: Was ist ein Künstler? (cfp)

<http://www.ruhr-uni-bochum.de/kuenstler/call.htm>

Tagung: Was ist ein Künstler? (Leitseite)

<http://www.ruhr-uni-bochum.de/kuenstler/frame.htm>

IG Medien: Künstlersozialversicherung

http://www.igmedien.de/tarif_recht_betrieb/ksvg/start.html

VG Bild-Kunst: Homepage

<http://www.bildkunst.de>

Olia Lialina: Homepage / Teleportacia

<http://www.teleportacia.org/>

Olia Lialina: ART.TELEPORTACIA - first real net art gallery

<http://art.teleportacia.org/art-ns4.html>

0100101110101101.org: Homepage / Life.Sharing

<http://www.0100101110101101.org/>

0100101110101101.org: "ART.TELEPORTACIA first real net art gallery"

<http://www.0100101110101101.org/home/art.teleportacia/art-ns4.html>

Heath Bunting: Homepage

<http://www.irational.org/heath>

Heath Bunting: Readme.html (Own, Be Owned Or Remain Invisible)

http://www.irational.org/heath/_readme.html

Vuk Cosic: Homepage

<http://www.ljudmila.org/~vuk/>

Vuk Cosic: classics of net.art

<http://www.ljudmila.org/~vuk/books/>

Biennale Venedig: Slowenischer Pavillon

<http://194.185.28.38/it/artivisive/49avisive/padiglione.cfm?PadiglioneID=SLO>

Vuc Cosic: Temporary Autonomous Pavillon (Bilder)

<http://www.ljudmila.org/~vuk/tap/>

Cornelia Sollfrank: Homepage

<http://www.obn.org/sollfrank/>

Hamburger Kunsthalle: Extension

<http://www.hamburger-kunsthalle.de/aext/wettb.htm>

Cornelia Sollfrank: Female Extension

<http://www.obn.org/femext/>

Cornelia Sollfrank: net.art generator

<http://www.obn.org/generator/>

irational: Reclaim Authenticity!

<http://www.irational.org/heath/disinformation/authenticity.html>

nettime: Archiv der Mailingliste

<http://www.nettime.org>

Rhizome: Archiv der Mailingliste

<http://www.rhizome.org>

Old Boys Network (OBN): Homepage

<http://www.obn.org>

Weitere Links in der Bibliothek des Projektes panem@circenses

<http://www.kuni.org/v/panc>