

Die Kunst der Kommunikation: von der Mail Art zur E-mail

Dieser Text wurde im September 1994 geschrieben. Er reflektiert die Situation bevor die Diskussion über Net Art begann. Das World Wide Web war noch keine Domäne der New Economy und Ray Johnson lebte noch.

Wenn Künstler ein neues Medium verwenden, werden damit meist auch die Grenzen des Kunstbegriffs auf eine Probe gestellt. Unter dieser Prämisse lassen sich einige Phänomene vergleichen, die in der heutigen Praxis weit auseinander zu liegen scheinen, deren künstlerische Strategien jedoch enge Verwandtschaft aufweisen: die zahlreichen Formen der Mail Art seit den 1960er Jahren und die neuen Konzepte für Kunst mit elektronischen Netzwerken und Mitteln der Telekommunikation. Es gibt derzeit mehrere kulturelle Zeichen für einen Brückenschlag von den 1960ern zu den 1990ern: vom Neo-Psychedelic der Techno-Szene über die Mode mit Hosenschlag und Plateausohle bis hin zum Verhältnis von Kunst und Technologie. Es ist schwer solche gesamte kulturellen Schwingungen präzise zu fassen, jedoch lassen sich einige Leitmotive ausmachen, die in dieser Transformation wieder auftauchen. Um nur drei dieser Motive versuchsweise zu benennen:

- die Idee einer kollektiven Kreativität, die sich vom Kult des genialen Individuums abwendet, der ebenso in der internationalen Abstraktion der 1950er wie in der Postmoderne der 1980er gepflegt wurde;
- der Versuch, eine nicht kommerzielle Form von Kunst zu finden, die sich den etablierten Vermittlungs- und Vermarktungswegen entzieht;
- die Suche nach der Möglichkeit einer weltweiten, kulturelle Grenzen überbrückenden Kommunikation, die zu etwas wie einem „herrschaftsfreien Diskurs“ führen kann.

Als in den 1960er Jahren Künstler begannen, neue Medien zu erproben, waren einige dieser ideologischen Ansätze dafür entscheidende Motive. Es wäre jedoch falsch, diese Ansätze nur auf die elektronischen Medien zu beschränken, denn das Ziel war damals weniger die „Medienkunst“ als vielmehr eine „Intermediakunst“, die sich eine Vielfalt neuer Ausdrucksformen sucht und schafft, und sich damit ebenso von der monopolisierten elektronischen Massenkommunikation abgrenzt wie von der etablierten musealen Kunstvermittlung. Wir wissen heute, dass keiner dieser Ansätze wirklich zu einer entscheidenden Veränderung der bestehenden Verhältnisse führte. Vielmehr bewies der Versuch, die Grenzen des Kunstbegriffs auf die Probe zu stellen die enorme Assimilationskraft der bestehenden Strukturen. Beispielsweise hat der Kunstmarkt die gegen ihn gerichteten Formen von Happening, Konzeptkunst und Medienkunst durchaus schlucken können. Eines der Grundprinzipien des Markts wurde sogar erst hierdurch völlig deutlich, nämlich dass sich fast alle Medien, Konzepte oder Relikte verkaufen lassen, es kommt nur auf den durchsetzbaren, prominenten Namen an, der darunter steht.

Auch wenn die gescheiterten Ideale der 1960er nicht einfach für die 1990er recycelt werden können, gibt es Positionen aus dieser Zeit, die vielleicht erst im Rückblick in ihrer wegweisenden Bedeutung erkannt werden können. Hierzu gehören auch Namen, die nicht zur

prominenten ersten Reihe der Vaterfiguren aus den 1960ern gehören, und die bisher von der Musealisierung ihrer Spuren weitgehend verschont geblieben sind. Stellvertretend für viele andere seien hier Ray Johnson und Mieko Shiomi genannt, zwei Künstler, die Modelle für Kunst als Kommunikation entwickelt haben, die zwar noch ohne elektronische Technologie auskommen, jedoch den Bewusstseinszustand der neuen Medien bereits in Teilen erkennen lassen.

Ray Johnson kann als der Vater der Mail Art gelten. Nach einigen Ausstellungen mit den New Yorker Schule des abstrakten Expressionismus freundet er sich mit Robert Rauschenberg und Cy Twombly an, hat sich aber bis heute von allen Trends ferngehalten und lebt ausserhalb der Kunstszene in Locust Valley bei New York. Mitte der 1950er Jahre beginnt er Hunderte von kleinen Collagen zu produzieren, in die Elemente aus seiner gesamten Umwelt einfließen. Gleichzeitig wird der Postweg zu einem integralen Bestandteil der Entstehung seiner Arbeiten: Er verschickt Collagen per Post, verwendet Teile aus seiner Post darin, schickt Stücke mit der Aufforderung, sie weiter zu verschicken oder zu bearbeiten an Künstlerkollegen, verwendet die Resultate, falls sie zu ihm zurückkommen erneut usw. Es entwickelt sich ein unabschliessbarer Prozess, der zunehmend weitere Kreise zieht und zur Gründung der New York Correspondence School führt. Alleine Ray Johnson hat im Laufe der Jahre Tausende von Mail Art- Stücken verschickt und wer mit ihm in Korrespondenz trat, wurde somit gratis zum Besitzer einer Sammlung seiner Werke. Aus der Keimzelle der New York Correspondence School ist eine weltweite Mail Art Bewegung entstanden, deren Ausläufer auch nach der von Johnson 1972 an die New York Times geschickten „Todeserklärung“ bis heute weiterwirken.

Auch wenn aus der Mail Art mittlerweile zum Teil ein Hobby für obsessive Archivare und Clubmitglieder geworden ist, bleibt etwas von ihrem ursprünglichen anarchischen Impuls spürbar. Ray Johnsons eigene Arbeit beinhaltet bereits viele Elemente, die sich dann in dem von ihm initiierten Künstlernetzwerk voll entfaltet: Johnson schafft kollektive Produkte, die aus der freiwilligen oder unfreiwilligen Beteiligung anderer entstehen, er wechselt dabei selbst immer wieder die Identität unter zahlreichen Pseudonymen und gründet in seiner Korrespondenz mehrere halb fiktive, halb reale Fanclubs und Themengruppen.

Viele dieser Elemente finden sich heute in der weltweiten Kommunikation per Internet wieder: Newsgroups, Fanclubs, fiktive Identitäten und das ständige Recycling und „forwarding“ sowie die Kombination von Botschaften zu neuen Informationen sind offenbar die elementare Faszination in solch komplexen Kommunikationsstrukturen – sei es per Post oder sei es im elektronischen Netz. Der Postweg hatte dabei bisher den Vorteil, dass auch jegliche Art von Bildern und Materialien verschickt werden können, während die E-mail bis vor kurzem nur auf schlichten Text im standardisierten ASCII-Code angewiesen war. Dafür ist das digitale Medium in seiner Verbreitung nicht an Originale gebunden, jede Message kann ohne Verlust oder Zerstörungen hundertfach verschickt und verändert werden, von jedem im Netz gelesen und kommentiert werden. Wenn mit neuer Software (Mosaic, World Wide Web) das Netz multimedialfähig wird, dürfte dies zu einer völlig neuen Dimension der weltweiten Montage einer kollektiven Welt von Texten, Bildern und Tönen führen.

Mieko Shiomi begann als Musikerin und kam über Nam June Paik Mitte der 1960er in Kontakt zur Fluxusbewegung. 1964 lebt sie für kurze Zeit in New York und nimmt dort an den Fluxusaktionen teil. Seit 1965 bis heute lebt sie wieder in Osaka und ist von Japan aus eine der aktiven Teilnehmerinnen von Fluxus. Durch ihre Entfernung vom Rest der

Fluxusaktivisten wurde die Kommunikation auf Distanz zum zentralen Element ihrer Arbeit. Sie sagt: „Ich fand eine neue Methode für Events – indem ich die Erde als Bühne sah und mich der Post bediente, um dasselbe Event mit Leuten in vielen Ländern aufzuführen, jeder mit seiner eigenen Realisation des Stücks, um dann die Berichte der Teilnehmer auf einer Weltkarte einzutragen – ich begann also die Serie der ‚Spatial Poems‘ (Brief an den Autor). Beim „Spatial Poem No 1“ von 1965 wurde jeder Teilnehmer per Post aufgefordert: „Schreibe ein Wort auf die beiliegende Karte und plaziere es irgendwo“. Die Weltkarte mit den Ergebnisberichten zeigt vielleicht am deutlichsten die Internationalität von Fluxus, als der ersten wirklich „interkontinentalen“ Kunstbewegung des 20. Jahrhunderts. Shiomis Arbeit hat ebenso wie die von Paik einen stark immateriellen Charakter, der ebenso die Ursprünge in der Musik wie im asiatischen Denken erkennen lässt. Sie verbindet Ansätze der Konzeptkunst und der Mail Art zu einer neuen, globalen Komposition, die Aspekte der Telekommunikation wie Simultaneität und Ubiquität vorwegnimmt. Ihre Arbeit hat Shioi deshalb auch zur Nutzung der Telekommunikation geführt, beispielsweise bei dem „Fluxus remote Festival“ mit internationalen, simultanen Telefonbeiträgen 1994 in Osaka.

Diese Vergleiche dürfen nicht darüber hinwegtäuschen, dass zwischen der Mail Art der 1960er und der heutigen der weltweiten elektronischen Kommunikation der entscheidende Unterschied zwischen einem künstlerischen Experiment und der medientechnologischen Realität liegt – ein Unterschied, der so unüberbrückbar ist wie der von Pfeil und Bogen zum Maschinengewehr. Das Internet hat wie fast alle medientechnischen Innovationen einen militärischen Ursprung, es hat im Unterschied zu anderen Technologien aber bisher vor allem zu wissenschaftlichen und kulturellen Zwecken gedient. Als Netz zwischen den Universitäten ist es im naturwissenschaftlichen und technischen Bereich längst unverzichtbare Informationsquelle geworden. Derzeit findet der Sprung zu den privaten Nutzern statt – und damit sind auch die Künstler an der Reihe.

Seit ca. drei Jahren hat ein wahrer Boom von Künstlerprojekten mit elektronischen Netzwerken begonnen, von denen hier nur einige skizziert werden können. Eines der Pionierprojekte ist „The Thing“, 1991 in New York initiiert von dem deutsch-amerikanischen Künstler Wolfgang Staehle, mittlerweile mit Knotenpunkten in Köln, Düsseldorf, Frankfurt, Berlin, Wien und London. Neben zahlreichen Diskussionsforen zu Kunsttheorie, News und Klatsch sowie einigen online Versionen von Kunstzeitschriften bietet „The Thing“ neuerdings auch Kunstwerke an in Form von Grafiken, die über das Netz auf den Heim-PC geladen werden können. Kunst als „shareware“ in digital unlimitierter Auflage gegen eine geringe Gebühr und ohne Lagerungsprobleme soviel die Festplatte des PC fassen kann – zweifellos ein zukunftsträchtig klingendes Modell.

Staehle sieht seine theoretischen Wurzeln explizit in den 1960ern und beruft sich auf Joseph Beuys: „Beuys ging es um die soziale Skulptur, eine künstlerische Produktion, die eine Gruppe oder eine Gemeinschaft zusammen macht. „The Thing“ ist so eine Skulptur: es realisiert die Beuysche Idee von der direkten Demokratie, vom politischen Gemeinwesen als sozialer Struktur. Gleichzeitig stellt es eine Erweiterung des Kunstbegriffs dar.“ (Süddeutsche Zeitung, 22. März 1994) Schon bei Beuys mündete die gute Absicht trotz allem in einem einzigartigen Geniekult um die Person des Meisters.

Das Projekt ist auch insofern etwas archaisch, als „The Thing“ versucht, ein eigenständiges Kunstnetzwerk aufzubauen, das mit eigener Hardware bisher eine autonome Einheit abseits der bestehenden weltumspannenden Netzstrukturen des Internet bleibt und insofern die

gesellschaftliche Situation zeitgenössischer Kunst mit all ihren Limitierungen auf das elektronische Netz überträgt.

Auf einem Server in der berühmten Hightech Schmiede des MIT (Massachusetts Institute of Technology) hat die österreichische Gruppe HILUS den UnitN Raum eingerichtet, der über das Internet zugänglich ist: Ein virtueller Ausstellungs-, Gesprächs- und Projektraum, in dem zuerst das Berliner Künstlerpaar Dellbrügge/de Moll gastierte. Wer den Raum, der lediglich aus einer Textbeschreibung und den Dialogen der Benutzer besteht, betritt, wird auch ausserhalb der Ausstellungszeiten von Victor und Nadine begrüsst, die sich allerdings nach einiger Zeit nicht als Mitbewohner sondern als Computerprogramme herausstellen. Es bleibt der Blick aus dem Fenster auf ein Industriequartier, das laut Beschreibung als „typisch Wien“ zu imaginieren ist. Bezeichnend ist für die genannten Netzwerkprojekte (und weitere Projekte wie „Handshake“ oder „Museum für Zukunft“ aus Berlin), dass sie unter dem Namen eines Kollektivs laufen und nicht dem Kult des Individuums frönen, der sonst die Grundlage jeder Künstlerlaufbahn ist. Zweifellos liegen hierin Gemeinsamkeiten mit der Mail Art und der Idee eines offenen Kunstwerks, das erst in der Partizipation mit dem Betrachter/Benutzer entsteht.

Die Gruppe „Ponton Media“ ist ein typisches Beispiel für den Brückenschlag von Ideen der Intermedia Kunst zu den elektronischen Medien. Bei wechselnden Gruppennamen sind doch über 15 Jahre einige zentrale Personen gleich geblieben: Karel Dudesek, Benjamin Heidersberger, Gerard Couty und bis vor kurzem Mike Hentz. Ihre Wurzeln liegen in der Gruppe „Minus delta T“, die mit dem 1980 begonnenen Bangkok-Projekt bekannt wurde. Dessen Konzept war, einen tonnenschweren Stein mit dem Lkw von England nach Bangkok zu bringen und dies zu einem umfassenden Kunstereignis mit Events und Performances in den Städten auf dem Weg dorthin zu machen. Der Einsatz aller verfügbaren Medien zur Dokumentation und zu den Events ist dabei notwendiger Teil des Ganzen. Mit der erstmals unter dem Titel „Ponton Projekt“ realisierten Containercity zur Ars Electronica 1986 tritt der Einsatz elektronischer Medien in der Vordergrund. Die Medien sind nicht mehr nur Mittel zum Zweck, sondern zunehmend Träger der eigentlichen Botschaft. [1] Dies führt über mehrere Zwischenstufen bis zur „Piazza Virutale“ anlässlich der Documenta 9 von 1992, diesmal unter dem Gruppennamen „Van Gogh TV“. Hier wurden erstmals die Möglichkeiten von Fernsehen als interaktivem Massenmedium erprobt. Die Zuschauer konnten über Telefon ganze 100 Documenta Tage lang in das zum Multimedia-Bildschirm transformierte Fernsehprogramm eingreifen. Mittlerweile hat das Schlagwort vom interaktiven Fernsehen auch die Feuilletons der Tagespresse erreicht, und es steht ausser Zweifel, dass „Piazza Virtuale“ ein künstlerischer Modellfall für die Zukunft der Massenmedien war. Derzeit wird überall die Verschmelzung von Fernsehen und Computer, d.h. den „networks“ des Fernsehens mit dem elektronischen Netz diskutiert. Einen Probelauf dafür zeigte „Ponton Media“ bereits anlässlich der letzten Ars Electronica 1994, wo Zuschauer via Computermodem mit einem Livemoderator ins Gespräch kamen.

Der deutsch-amerikanische Künstler Ingo Günther geht mit dem Anspruch der Kunst, Modellcharakter für eine zukünftige Realität zu haben noch einen Schritt weiter, und entwirft direkt die Idee eines ganzen Staates, der sich vor allem über das elektronische Netzwerk konstituiert: die „Refugee Republic“, welche die 19 Millionen Flüchtlinge der Welt in einem gemeinsamen „virtuellen Staat“ zusammenführen soll, um ihnen so eine politische Organisation zu geben, die sie statt zu einer Belastung zu einem „Kapital“ für den Rest der Welt machen kann. Die Flüchtlingsrepublik „benötigt kein eigenes Staatsgebiet im traditionellen Sinn.“ Statt dessen kann man „Teile des elektromagnetischen Spektrums als

quasi-territoriales Gebiet klassifizieren und damit sowohl zur ökonomischen als auch staatsrechtlichen Grundlage der Flüchtlingsrepublik machen. ... Die Flüchtlingsrepublik beruht auf der Gemeinsamkeit der Unterschiedlichkeit, verbunden durch weltweite Informationsnetze (Internet)“ (Projektpapier 1993) Wem sich dies zu spekulativ anhört – zumal in der hier wiedergegebenen Verkürzung – der sei an Günthers Projekt eines Piratensenders in der DDR erinnert, der als „Kanal X“ in Leipzig 1990 begann und es bis zu einem legalen Sender gebracht hat, der dieses Jahr den regelmässigen Betrieb aufnehmen wird.

Mit der Verschmelzung von TV und PC zum TV/ PC wird die Grenze zwischen Individualmedien und Massenmedien grundsätzlich in Frage stehen. Haben damit die Künstler die Chance, endlich „ihr“ Kunstmedium zu lancieren? Aber ist die Idee eines Gegensatzes zwischen nicht-kulturellen Massenmedien und einer kleinen, visionären Gemeinde von künstlerischen Utopisten damit nicht ohnehin hinfällig geworden? Kann Kunst überhaupt noch politische Wirksamkeit fordern oder muss sie nur noch die Normen einer selbst auferlegten „political correctness“ erfüllen?

Zweifellos gibt es gemeinsame ideologische Grundlagen zwischen der weltweiten Netzwerk-Gemeinde und der Mail Art. Die Stichworte nicht-kommerziell, kooperativ, offen für jeden, antilitär, kollektiv-kreativ, politisch wirksam und viele andere Zusammenhänge hatten beziehungsweise haben sowohl in Künstlerkreisen als auch unter Netzwerkfreaks einen hohen Status. Vor allem der antikommerzielle Aspekt verbindet die Idee der Mail Art, die frei Haus ihre Sammler erreicht mit der Ethik des Internet, wo es bisher als ungeschriebenes Gesetz galt, das keine kommerziellen Angebote oder Werbung eingespeist werden. Das aus eigener Dynamik wachsende und wuchernde Netz mit riesigen Zuwachsraten „kommt echter Anarchie so nahe wie nichts zuvor.“ (Internet Experte Clifford Stoll, in Der Spiegel 32/1994) Mit der Expansion des Netzes wächst jedoch der kommerzielle Druck auf dieses enorme Informationspotential. Da es – das ist die Kehrseite der Anarchie – kein Gesetz und keine Instanz gegen eine kommerzielle Nutzung gibt, wird sich dieser Prozess kaum verhindern lassen. Aber vielleicht ist die Kunst den Kommunikationsmedien gerade darin einen Schritt voraus, indem sich hier schon vor 20 Jahren die Unhaltbarkeit dieser Ideale zeigte, sobald das System über eine kleine Gemeinschaft von Eingeweihten hinauswächst.

[1] Die Ponton Gruppe spaltet sich ein paar Jahre darauf in einen kommerziellen und einen künstlerischen Teil.

© Dieter Daniels 1994

veröffentlicht in: Neue Bildende Kunst, Nr.5, Berlin, 1994, S. 14 -18
russische Übersetzung veröffentlicht in: Terra Incognita, International Magazine for Contemporary Culture, Nr. 8, Themenheft Net Art, 1999, S.16 -19