

Internet

Eurinome's Gambit – zu einer kollektiven Kunstproduktion

1 1R. Ranke-Graves,
*Griechische
Mythologie*,
Hamburg 1984. ↑

2 Es wird hier aus
Kölner Teilnehmer-
Perspektive dargestellt
und kommentiert. ↑

3 Gegenwärtig wird er
zu einer regelmäßigen
Sendung im Internet
ausgebaut
(Netcasting). ↑

4 Jahrgang 1949, er
gründete 1986
ARTCOM e.V. in
Deutschland. ↑

Am Anfang war Eurynome, die Göttin aller Dinge. Nackt erhob sie sich aus dem Chaos. Aber sie fand nichts Festes, darauf sie ihre Füße stellen konnte. Sie trennte daher das Meer vom Himmel und tanzte einsam auf den Wellen.«¹ Dieser Schöpfungsmythos stand Pate für ein neues künstlerisches Kommunikationskonzept im Internet. Evgenia Demnievska (Paris) und Wolfgang Ziemer (Köln) wollten damit europaweit – von Krakow nach Paris von Helsinki nach Sofia – eine kollektive Kunstproduktion via Internet initiieren. On- line-Interventionen sollten live-acts (Performances, Konzerte) während der Aktionstage vom 4. bis 8. November 1997 beeinflussen und verändern. Aus diesem möglichen Kommunikationschaos sollte im günstigsten Fall ein »Neues« entstehen. Ein ehrgeiziges Experiment, welches einer hochtechnisierten Versuchsanordnung bedarf.² Insgesamt zwölf europäische Städte beteiligten sich an *Eurinome's Gambit* und formierten sich an diversen Universitäten, Museen oder Galerien jeweils als Gruppe von Künstlern, Programmierern, Theoretikern, die Konzepte entwickelten und diese, wie auch sich selbst, unter dem Kulturserver »heimat.de« vorstellten. Die Kölner Domain <http://koeln.heimat.de> wurde im Internet durch die *Raststätte* (<http://heimat.de/rastaette>) aus Aachen bereitgestellt.

Wolfgang Knauff (Jg. 1964) und Christian Scholz (Jg. 1972) gründeten im April 1996 die *Raststätte*: Ein ehemaliges Ladenlokal in der Aachener Innenstadt bietet nicht nur Freiraum für Ausstellungen und Konzerte, sondern neben einem Internetcafe auch den Background für kulturelle Events, die mit dem Netz verknüpft sind. Die beiden haben hier mit Hilfe von Sponsoren eine Infrastruktur aufgebaut, die sogar live-audio/videostreams möglich macht. Innerhalb des Projekts haben Knauff und Scholz in Zusammenarbeit mit dem französischen Partner Art W3 (<http://www.aagif.fi/dmain/www.aagif.fr/artw3/>) die Infrastruktur und das Layout für die Internetpages entwickelt. Knauff und Scholz waren europaweit für alle Teilnehmer so etwas wie Entwicklungs-, Schnitt- und Informationsstelle. Bereits 1996 sammelten sie Erfahrungen beim Ausstellungsprojekt *Saldo* im Kunstmuseum Ehrenhof Düsseldorf, ihr Beitrag *Netzwerk* wurde für *Eurinome's Gambit* weiterentwickelt³.

Der in Köln ansässige Wolfgang Ziemer⁴ ist nicht nur Co-Kurator des gesamten Projekts, sondern war auch Leiter der Gruppe Köln und Veranstalter der dortigen Aktionstage. Seine Veranstaltungen beschäftigen sich schon lange mit dem Phänomen von Kommunikation als einer Erlebnisform von Kunst. Dabei hat er

traditionelle Orte der Kunstaufbewahrung stets gemieden. An dem Internet-Projekt interessierte ihn die unmittelbare Beeinflussung von künstlerischen Events über große geographische Entfernungen. Wichtig ist für ihn, daß der Künstler als alleiniger individueller Urheber in den Hintergrund tritt und so etwas wie eine europaweite Kunst-Cooperation bzw. eine multiple Autorenschaft entsteht. Evgenia Demnievska lebt seit 1980 in Paris. Sie studierte in den 70er Jahren in Japan Kunst, lebte in New York und ist seit den 80er Jahren immer wieder als Mitveranstalterin von »kommunikativen Events« wie z.B. *Line: Istanbul – Belgrade* oder *Cumculum Vitae: Paris-Venice- Budapest-Skopje* (1996) hervorgetreten.

In sechs Monaten Vorbereitungszeit wurde eine Gruppe von Künstlern aquiriert und man suchte nun doch die Nähe eines traditionellen Kunstortes auf: die für Multimedia-Events bekannte Galerie von Christel Schüppenhauer in Köln stellte ihre Studioräume zur Verfügung. Unter der Voraussetzung, daß die Performances/ Konzerte während der Aktionstage nun on line als Video- und Audiostreams versandt und empfangen werden würden, hatten einige Künstler interessante Konzepte entwickelt, die sich tatsächlich erst durch die Interaktion mit den anderen europäischen Teilnehmern verwirklichen ließen. Bereits im Vorfeld war das Projekt dank der *Raststätte* bestens im Netz dokumentiert und im Vorfeld entstand unter den europäischen Teilnehmern ein reger Austausch über e-mail, später auch in den installierten Chat-Kanälen. Man kommunizierte über Konzepte, tauschte Soundmaterial (wenn auch nur als 8bit mono-file) aus und verschickte Bilder bzw. Fotos. Aus diesem aufregenden Vorbereitungsprozeß entwickelten sich dann Verabredungen für die live-Events.

Als dann am 4. November die Aktionstage in der Galerie in Köln mit einem hochspannenden Programm anfangen sollten, klappte es hier mit der Technik hinten und vorne nicht. In der Tat herrschte bald das blanke Chaos. Es mangelte an Support, Know-How, Manpower und ausreichendem Budget. Sponsoren hatten sich im Vorfeld zögerlich gegenüber einem solchen künstlerisch experimentellen Projekt gezeigt. Alle künstlerischen Konzepte, die auf direkter spielerischer Kommunikation im Netz bzw. im Verbund mit den anderen elf europäischen Städten aufgebaut waren, (wie z.B. *Bildgespräch-Netzbilder* von Gert Struwe, *Talkmaster's Choice* von Klarenz Barlow, ebenso meine eigene Arbeit *4711*) konnten nicht oder nur als rudimentäre Skizze realisiert werden. Andere künstlerische Beiträge wie z.B. die *Vergoldeten Rheinkiesel*, eine hochpoetische Installation des Portugiesen Jo Mana da Costa, wurden als digitales Foto im »heimat.de-Katalog« abgelegt – ohne Poesie, ohne Aura. So zeigt ein Blick ins Netz ein Riesenspektrum von Künstlern und ihren Arbeiten, die vom Gruppenfoto fürs Familienalbum über Pseudo-Blick- und Körperkontakte per Mausclick bis hin zu witzigen 3D-Animationen und dem Chaos-Soundtrack des Finnen Pall Thayer aus Helsinki reichen. Leider trifft man dann auch immer wieder auf »Sorry, the feed is not available right now«. So versinkt der kunsthungrige Surfer bald im Meer der Beliebigkeit.

Chaos all over. *Eurinome* konnte sich nicht aus dem Chaos erheben. Im Internet sind in ihrem Gambit der Himmel und das Meer noch nicht voneinander getrennt. Kontakte und Beziehungen entwickeln sich weiter. Anregungen für neue Events liegen vor. Vielleicht müssen es ja nicht wieder zwölf europäische Städte gleichzeitig sein. Die schöne Idee hat zumindest ihre Spuren hinterlassen. Bleibt der Wunsch,

das Experiment zu wiederholen und die Versuchsanordnung zu professionalisieren.

Rilo Chmielorz

© positionen, 34/1998, S. 56-57