

NetzKunst vs. Kunst im Netz Die Kunst im Spannungsfeld der neuen Technologien

1. Zur Entwicklung der Gegenwartskunst

Die zeitgenössische Kunst ist unübersichtlich, sie kennt weder einheitliche Ziele noch Programme, und es gibt keinen stilistischen roten Faden, mit dessen Hilfe man ihre Hervorbringungen aufreihen könnte. Was sich in den letzten Jahren in der Kunst herauskristallisiert hat, strebt in höchst unterschiedliche Richtungen, doch es gibt Tendenzen, die man zurück verfolgen kann, um zu einer allgemeinen Einschätzung zu gelangen. Möglicherweise sind wir gerade deshalb in der Lage, von *Gegenwartskunst* zu sprechen, weil es kein dominantes ästhetisches Paradigma mehr gibt und die künstlerischen Arbeitsweisen sich zur gleichen Zeit vervielfacht haben: Die heutigen Künstler werden mehr und mehr zu Organisatoren, Managern, Kommunikations-Spezialisten und Programmierern.

Aufgrund der Verhaftung ästhetischer Begriffe und Programme ist es aber nicht leicht, genau bestimmen zu können, was an der Gegenwartskunst wirklich so anders oder neu ist, dass es uns erlaubt, diese von uns mit Wahrnehmungen und Handlungen ausgefüllte Zeit von anderen Zeiten abzusetzen. Dabei hat die zunehmende Beschleunigung des Zeit-Geistes in der Moderne und die mit ihr einhergehende Ablösung gesellschaftlicher und ästhetischer Auffassungen dazu geführt, dass sich die Abstände verkürzt haben, in denen leitende Ideen wirken.

Im Zusammenhang mit der Postmoderne-Debatte in den siebziger und achtziger Jahren ist die Gültigkeit von Leitideen tiefgreifend erschüttert worden. Dabei wurde die Kunst als die Dimension beschrieben, in der es möglich sei, das jeweils ganz Besondere und Eigentümliche, das, was sich nicht unter die Herrschaft von Leitideen stellen lässt, hervorzubringen. Diese Verweigerung der - wie es der französische Philosoph Lyotard prägte - »großen Erzählungen« führte in den achtziger Jahren zu einer Konjunktur kunsttheoretischer Ansätze und zu einer Vervielfachung der Kunstpraxis, in der keine bestimmte Richtung mehr eine andere überstrahlte und vieles parallel

nebeneinander existieren konnte (Stichwort: »Patchwork der Minderheiten«). Am deutlichsten zeigte sich das Ergebnis dieser Entwicklung in der von Jan Hoet betreuten *DOCUMENTA X* im Jahre 1992, die ein Kaleidoskop völlig unterschiedlicher Stile und ästhetischer Positionen präsentierte.

Wesentliche Entwicklungslinien der heutigen Kunst wurzeln in den zurück liegenden Jahrzehnten. So wurde zu Beginn der achtziger Jahre die asketisch-intellektualistische Konzeptkunst der späten sechziger und der siebziger Jahre durch das neoexpressionistische Aufbegehren der »Neuen Wilden« erschüttert, ein Aufbegehren, das jedoch von kurzer Dauer war. Die expressive Loslösung der Kunst von komplexen Konzepten währte nicht lange, und auf der Grundlage einer neuen Lust auf das Gegenständliche entwickelte sich insbesondere in den USA eine neue Objekt-Kunst, die für unsere heutige Ästhetik entscheidende Impulse lieferte.

Der amerikanische Kunstkritiker Dan Cameron hat in seinem bekannten Aufsatz *Die Kunst und ihre Wiederholung*¹ darauf aufmerksam gemacht, dass sich in den achtziger Jahren die künstlerischen Darstellungsweisen grundlegend verändert hätten und dass viele Künstler von Programmen der *Kritik* und des *Arrangements* zu Strategien der *Angleichung* und *Zurschaustellung* übergegangen seien. Dazu nötige die hochindustrialisierte Produktionsweise die Künstler, denn die zunehmende Immaterialisierung in allen Lebensbereichen lasse sich nicht mehr mit den Programmen der »Kritik« beschreiben, sondern sie erfordere Arbeitsweisen, die dem Stand der neuen Technologien angemessen wären.

Tatsächlich begannen in den achtziger Jahren zahlreiche Künstler verstärkt damit, sich mit technologischen Verfahren auseinander zu setzen und künstliche Massenprodukte herzustellen. Man knüpfte hiermit an Traditionen an, die zentral für die Kunst des Zwanzigsten Jahrhunderts gewesen sind, wobei vor allem die Werke von Marcel Duchamp und Andy Warhol als Meilensteine auf dem Weg zum zeitgenössischen Kunstverständnis anzusehen sind. Deren Positionen wurden von einer neuen Künstlergeneration radikalisiert, indem der Unterschied zwischen dem ästhetischen Objekt und dem Industrieprodukt zum Verschwinden gebracht wurde. Hierbei ging es um die Produktion *hybrider Objekte*, um Objekte, die beides sein konnten: Kunstwerk und Industrieprodukt. Die in Kunstaustellungen präsentierten hybriden Objekte, wie sie z.B. von Künstlern wie Jeff Koons, Haim Steinbach, Allan McCollum oder Ashley Bickerton geschaffen wurden, arbeiten mit der ästhetischen Oberfläche

¹ Cameron, Dan: *Die Kunst und ihre Wiederholung*, in: V. Bohn (Hg.): *Bildlichkeit*, Frankfurt/Main 1990, S.269ff.

industrieller Produkte und befinden sich in einem Wechselspiel zwischen Kunst- und Industrieprodukt, ein Wechselspiel, das für die Kunst konstitutiv ist, seitdem Marcel Duchamp im Jahre 1917 sein Werk *Fountain* mit dem Namen der Installationsfirma *R. Mutt* signierte und für eine New Yorker Kunstausstellung einreichte.²

Sowohl in der Industrie als auch in der Kunst werden heutzutage Dinge hergestellt, die ästhetisch erfahren werden können, wobei es letztendlich darauf ankommt, in welchem Zusammenhang das jeweilige Objekt platziert wird.

Radikal wird diese Mehrdeutigkeit der Produkte in neuerer Zeit von einem Projekt wie *tecnotest* realisiert, bei dem es um multifunktionelle Maschinen geht, die in der Industrie eingesetzt werden können, gleichzeitig aber auch als Kunstwerke in internationalen Ausstellungen wahrzunehmen sind. Die Theoretiker dieses Projekts, Fulvio Carmagnola und Marco Senaldi behaupten, dass die heutige Kunst jedes Objekt mit vielfältigen und variablen »Existenzen« auszustatten in der Lage sei. Die aktuellste Tendenz zielt sogar darauf ab, eine Vielfältigkeit von Rollen, Bedeutungen und Kodes in das Kunstwerk aufzunehmen und die organisatorischen Strukturen, die für seine Herstellung notwendig gewesen sind, selbst zum Gegenstand des Kunstwerks sowie der ästhetischen Erfahrung zu machen.³ - Die Anverwandlung der Kunst an die industrielle Produktion, ihre Ununterscheidbarkeit von industriell gefertigten Waren und das Versteckspiel des Kunstwerks hinter dem Industrieprodukt sind kennzeichnende Merkmale der Kunst der neunziger Jahre.

Das *KUNSTFORUM* Nr.125 trägt den nüchternen Titel »Betriebssystem Kunst« und zeigt als Titelbild eine Ansammlung der »Plaster Surrogates« von Allan McCollum, bei denen eine monochrome schwarze Fläche in Bilderrahmen der unterschiedlichsten Größen erscheint.⁴ Indem bei Mc Collum die abstrakte Serienproduktion zum Kunstwerk erhoben wird, stellt er mit seinen Objekten Bezüge her, die über die ästhetische Erfahrung eines bestimmten »Werkes« hinaus gehen und produziert eine Kunst, die nicht nur für die Betrachtung des Subjektes da ist, sondern die auch eine Auseinandersetzung mit dem

² Vgl. Molderings, Herbert, *Marcel Duchamp*, Frankfurt/Main 1983, S.99f.

³ Carmagnola, Fulvio/Senaldi, Arco: *Factory Twins*, in: *tecnotest - Real Factory in the world of art*, Beilage zu: *Flash Art*, Nr. 163, March/April 1992.

⁴ Vgl. *KUNSTFORUM, Betriebssystem Kunst*, Bd. 125, Januar/Februar 1994. Der die Arbeiten von McCollum erläuternde Artikel von Anne Rorimer trägt den Titel: *Allan McCollum: Systeme ästhetischer und (Massen-)Produktion*, a.a.O., S.136ff.

Gang der Kunst selbst ist. Die industriellen Verfahren der Massenproduktion finden als künstlerische Methode Eingang in die Kunst, indem ihre eigenen Regeln im Kunstwerk reflexiv werden. Dazu muss die Kunst aber auf ein Außen - sprich gesellschaftliche Strukturen und Funktionen - bezogen werden.

Diese Tendenz, das Kunstwerk mit gesellschaftlichen Kontexten zu verbinden, die dann wiederum zum Teil des Werkes selbst werden, kommt in den neunziger Jahren als eine wesentliche Entwicklungslinie der Kunst zur Geltung. Was sich bei Mc Collum bereits zeigt, wird in der »Kontext-Kunst« als einer der profiliertesten Kunstrichtungen der neunziger Jahre dann noch konsequenter realisiert. Mit ihr wird der erneute Versuch unternommen, das »autonome Kunstwerk« zu überbieten, indem man gerade dessen Autonomie im Kontext institutioneller Anwendungen untersucht bzw. die Funktionsweise von Kunst selbst zum Gegenstand künstlerischen Arbeitens erhebt. Dabei wird der Kunstbetrachter zuweilen gezwungen, sich mit noch anderen Zusammenhängen als den ästhetischen Aspekten des Werkes bzw. der Aktion oder Installation zu beschäftigen.

In der 1995er Ausstellung »Temporary Translation(s)« in den Hamburger Deichtorhallen, die die äußerst umfangreiche Avantgarde-Privatsammlung des Sammlers und Fotografen Wilhelm Schürmann präsentierte, ragte ein Werk des libanesisch-amerikanischen Künstlers Fareed Armaly heraus, das als beispielhaft für kontextuelle Kunst angesehen werden kann: Armaly installierte in die Ausstellungsräume eine 5,20 m hohe und ca. drei Meter breite tafelloivgrüne Wand, mit der er Le Corbusiers Element einer mobilen Schiebetür zitierte, die als Trennwand zwischen zwei Kinderzimmern konzipiert worden war. Der Künstler markierte das planerische Höhen-Idealmaß des berühmten Architekten, das die Körpergröße der Kinder bei ausgestreckten Armen zugrundelegte, in einer Ecke des Ausstellungsraumes. Hamburger Graffiti-Kids übersäten die Wand mit Kreidezeichnungen, ihre Zeichnungen reichten jedoch über das Idealmaß Corbusiers hinaus; - das konnten die Ausstellungsbesucher auch anhand von Videoaufzeichnungen der Graffiti-Aktion beobachten, die ein in der Frontseite der Wandtafel eingelassener Monitor ausstrahlte. Die Graffitis wurden immer wieder ausgewischt, lediglich übriggebliebene Kreidespuren waren auf der Vorderseite zu sehen. Dieses »Werk« mit dem Namen *Mix* brachte in der Kombination unterschiedlicher ästhetischer und sozialer Kontexte sich eigentlich ausschließende Kunstbegriffe, Medien und Verfahren zusammen. - Die einzelnen Elemente einer solchen Anordnung können für sich allein genommen noch nicht als *Kunst* bezeichnet werden; erst durch ihren präzise ineinandergefügten Zusammenhang entsteht die künstlerische Arbeit, an dem unterschiedliche Akteure beteiligt gewesen sind.

2. NetzKunst

Eine Charakterisierung der Kunstentwicklung gegen Ende des 20. Jahrhunderts sollte insbesondere drei wesentliche Faktoren berücksichtigen: 1. Das Verhältnis der Kunstwerks zur Warenwelt; 2. Die Selbstreflexivität der Kunst und 3. Die Veränderung der Kunst durch technologische bzw. mediale Innovationen. Die ersten beiden Tendenzen wurden bereits skizziert, was die dritte betrifft, so zeichnet sich deutlich ab, dass durch den massiven Einzug digitaler Technologien in der Kunstproduktion einschneidende Veränderungen stattgefunden haben.

Diese Veränderungen betreffen insbesondere den *Ersatz der Realien* und die *Entortung* der Werke, insofern als durch die Möglichkeiten der Vernetzung und der Verflüssigung von Information auch die künstlerische Arbeit neu definiert wird. Man könnte auch sagen, dass seit einigen Jahren von einer räumlichen Logik der Kunst, die an eindeutigen Orten der Produktion und Distribution gebunden war, zu einer zeit-räumlichen übergegangen wird, bei der nicht mehr der Ort, sondern die Zeit die wesentliche Bezugsgröße der Kunst ist. Hieran arbeiten gegenwärtig viele Künstlerinnen und Künstler, sei es in Form medialer Installationen oder von interaktiven Internet-Produktionen. Die Ergebnisse dieser Arbeiten werden aber immer noch häufig in den üblichen Hardware-Kontext herkömmlicher Ausstellungssituationen präsentiert, wie man es z.B. auf der documenta X in Form des Internet-Projektes von Antonio Muntadas erleben konnte. Dies ist sicherlich Ausdruck dafür, dass das Kunstsystem nach wie vor Situationen schaffen muss, in denen das Publikum kollektiv und real zusammengeführt wird. Für die Wertschöpfung künstlerischer Werke sind repräsentative Veranstaltungen an realen Orten nach wie vor von großer Bedeutung.

Eine mögliche Fortsetzung der Kunst besteht heute aber bereits in der sogenannten »NetzKunst«. Wir befinden uns am Beginn einer noch unabsehbaren Entwicklung, in der Formen generiert und Inhalte kommuniziert werden, die die besonderen Möglichkeiten der Neuen Technologien einsetzen. Hans Dieter Huber hat im Internet unter dem Titel »Zur Geschichte der Netz.Kunst« eine Systematik publiziert⁵, die drei unterschiedliche methodische Ansätze zur Analyse und Beschreibung der NetzKunst vorschlägt. Der Autor hat diese Systematik kontinuierlich »gewartet«, das letzte Update wurde am 12.2.2001 vorgenommen.

Nach Huber lassen sich grundsätzlich drei unterschiedliche Herangehensweisen unterscheiden: produktionsorientierte, werkorientierte und rezeptionsorientierte Ansätze. Die Systematik sortiert die auf den ersten Blick unübersichtliche Lage der NetzKunst in

⁵ Zu finden unter: www.hgb-leipzig.de/artnine/netzkunst

sinnvolle Kategorien, die geeignet sind, Besonderheiten dieser Kunstrichtung heraus zu stellen.

Beim *produktionsorientierten Ansatz* sollte zunächst unterschieden werden, dass es im Grunde zwei Arten von Netzkünstlern gibt, nämlich solche, die früher bereits mit »traditionellen« Medien gearbeitet hatten - wie z.B. Jenny Holzer oder Antonio Muntadas - und solchen, die nahezu ausschließlich im Medium Internet tätig gewesen sind - wie Holger Friese, Alexej Shulgin oder Phillip Pocock. Diese Unterscheidung ist wichtig für die Beobachtung der Einwirkung der neuen Technologien auf die heutige Kunst bzw. zur Einschätzung neuer künstlerischer Arbeitsweisen, die sich nicht mehr oder nur noch marginal mit den traditionellen Techniken befassen.

Werkorientierte Ansätze gehen entweder motivgeschichtlich oder werkanalytisch an Arbeiten der Netzkunst heran. Motivgeschichtlich lässt sich das Netz z.B. zu Fragestellungen und Projekten wie »Communities im Internet«, »reale und virtuelle Territorien« oder »virtuelle Reisetagebücher« untersuchen. Der werkanalytische Ansatz muss sich mit der formalen Gestalt und dem Funktionieren der jeweiligen web-basierten Arbeiten auseinander setzen, siehe hierzu z.B. die strukturanalytische Arbeit von JODI, die unter www.jodi.org im Netz bereit steht. Hierbei werden von dem niederländisch-belgischen Künstlerpaar statt der sauberen und glatten Oberfläche von Webseiten die ASCII-Zeichen des Quellcodes verwendet, die technoid und spröde als »Bild« erscheinen, in Grün auf schwarzem Hintergrund: »Die erste Seite ist zum Beispiel unformatierter ASCII-Code. Wir haben durch Zufall herausgefunden, dass das recht gut aussieht. Aber wir bekommen immer noch Beschwerden deswegen.«⁶

Aus der Perspektive eines *rezeptionsorientierten Ansatzes* lassen sich *reaktive*, *interaktive*, *partizipative* und *kontextuelle* Projekte unterscheiden. Bei den *reaktiven* Arbeiten kann sich der User durch klicken und scrollen durch ein Projekt bewegen, wie z.B. bei David Blairs »Waxweb 3.0«, einer Arbeit, die seit Anfang 1994 im Netz steht. Bei den *interaktiven* Arbeiten kann der User durch seine Aktivität eine temporäre Veränderung des Webprojektes auslösen bzw. er wird dazu aufgefordert, eine solche vorzunehmen. Holger Friese und Max Kossatz haben mit »Antworten« ein solches Projekt entwickelt, das mit den Erwartungen des Users spielt, der sich in die Ordnung einer Netzkunst-Arbeit begeben hat, bei der er zum Objekt einer unendlich zurück verweisenden Warteschlange wird. Bei *partizipativen* Projekten kann der User eine dauerhafte Formveränderung vornehmen, die die grundlegende Bedingung der jeweiligen Arbeit ist, wie z: B. bei Douglas Davis' »the longest sentence of the world«. Bei *kontextuellen* Projekten

⁶ Dirk Paesmans von JODI, in: Baumgärtel, Tilman: [net.art], Nürnberg 1999, S. 111.

wird eine bestimmte Plattform bzw. ein Rahmensystem zur Verfügung gestellt, die der User gemäß seinen Interessen verwenden kann, wie z.B. Public Netbase tO (Wien) oder artmediation.de . Solche Plattformen verbreiten und archivieren Inhalte und verstehen sich zumeist als Foren für Inhalte, die in den herkömmlichen Medien nicht oder nur randständig präsentiert werden.

Mit dieser Sortierung kommen wir den Besonderheiten von Arbeiten im Netz näher, ergänzend hierzu noch die Ausführungen von Inke Arns, die »Netzkunst« von »Kunst im Netz« unterscheidet⁷: »Netzkunst benutzt das Internet nicht nur als Medium, sondern vor allem als Ort und als Material. Unter die Kategorie Netzkunst fällt nicht, wenn Ölbilder digitalisiert und dann ins Internet gestellt werden. Das wäre dann ‚Kunst im Netz‘. Netzkunst jedoch ist ein genuines Produkt des Netzes, das sich der spezifischen Eigenschaften des Raumes Internet annimmt und diese Eigenschaften – konkret: alles, was das Internet bzw. das World Wide Web ausmacht – als künstlerisches Material verwendet. Dies können spezifische Internetdienste oder -protokolle sein [z.B. http, ping, e-mail, irc, etc.], das Verändern und Schreiben bestimmter Software [z.B. der ‚künstlerische‘ Browser Webstalker], die Verwendung bestimmter Skripts oder der Einsatz von Suchmaschinen und Hypertextformaten. Es gibt sehr unterschiedliche Formen von Netzkunst: Projekte, deren Seiten das Hypertextformat voll ausschöpfen und zu einer Interaktion mit anderen Dokumenten im Kontext des WWW einladen. Diese Arbeiten sind ‚von Natur‘ aus so ephemere und instabil wie die Netzwerke selbst, deren genuiner Bestandteil sie sind. Es gibt aber auch solche Arbeiten, die sich bewusst jeder Interaktion verweigern und Erwartungen der User enttäuschen (z.B. durch sinnlose Links, automatisierte Meldungen über angebliche Schutzverletzungen, Soft- und Hardwarefehler, etc.).«

3. Die Wiederkehr des Realen?

Das Vorgehen der Netzkünstler befasst sich - wenn man den Ausführungen von Hans Dieter Huber und Inke Arns folgt - weniger mit der technischen Perfektion und den glatten Oberflächen digitaler Bildwelten, als vielmehr mit Störungen und Fehlfunktionen bzw. der Offenlegung der Strukturen der virtuellen Dimension. Ich möchte an dieser Stelle die These vertreten, dass die künstlerische Arbeit im Gegensatz zur Arbeit der Web-Designer darin besteht, dem virtuellen Raum »Realität« hinzu zu fügen und das, was sich unter den Surfaces abspielt, hervor zu kehren.

⁷ Arns, Inke: »Unformatierter ASCII-Text sieht ziemlich gut aus« - Die Geburt der Netzkunst aus dem Geiste des Unfalls. In: KUNSTFORUM, Bd. 155, Juni/Juli 2001, S. 236-241.

Durch die expansive Produktion des Virtuellen ist das Reale heute in seiner Grunddichte erschüttert. In der Kunst ist es beinahe nur noch als traumatische Erfahrung *darstellbar*, nachdem die unterschiedlichen historischen Ausprägungen des »Realismus« kaum mehr tragfähig sind. Wie kann dann aber »Realität« in die virtuelle Dimension gelangen?

Ich möchte diese Frage mit Bezug auf Hal Fosters Schrift ausführen, die den Titel »The Return of the Real«⁸ trägt, eine Schrift, die im Kunstdiskurs der 90er Jahre für Aufsehen gesorgt hat. In diesem Text geht es darum, dass wir uns in der kulturellen Situation *nach* der Postmoderne befinden, einer Situation, in der das Reale auf besondere Weise wiedergekehrt ist. Eine postmoderne Grundposition die des »flottierenden Signifikanten«, lautete, dass die Beziehung von Bezeichnung und Bezeichnetem - dem Signifikat und dem Signifikanten - sich in Richtung einer nicht abschließbaren Bewegung der Signifikanten gewandelt habe. Damit geht ein Verlust des »Realen« einher, da sich in solcher Perspektive die »Realität« in ein beliebiges Verweisungssystem verwandelt.

Nach Foster ist aber als Reaktion auf die dramatischen gesellschaftlichen und politischen Entwicklungen des letzten Jahrzehnts in der Kunst die Notwendigkeit eines neuen Einbringens von Referenzialität und einer erneuten *Verortung* des Realen aufgetreten. Das heißt nicht, dass sich ein neuer »Realismus« breit gemacht hätte. Vielmehr handelt es sich um eine künstlerische Arbeit *am Realen*, die seine traumatischen und widerspenstigen Seiten hervor kehrt. Zeitgenössische Künstlerinnen und Künstler wie z.B. Kiki Smith, Cindy Sherman, Mike Kelley und Paul McCarthy arbeiten mit ästhetischen Strategien in dieser Richtung.

Für die Auseinandersetzung der Kunst mit den Neuen Technologien, in deren Spannungsfeld sie sich heute befindet, bedeutet es, dass sich die Kunst angesichts der Computertechnologie mit der Seite des Technologischen befassen muss, die nicht digital und hygienisch ist. Folglich arbeitet die Netzkunst mit den Elementen, die in der virtuellen Ebene dem Schmutz der realen Ebene entsprechen. Die »Störungen« werden dann sozusagen zum Referenten des »Realen«.

Die Besonderheit der Digitalen Ästhetik besteht nicht allein in der Platzierung eines parasitären Raumes, der in den realen eingezogen wird, sondern wesentlich in der Form, in der dieser Einzug geschieht. Es ist eine Form der fortschreitenden höheren Auflösung von Pixeln, der naturgetreueren Simulation der Fassaden, der geschmeidigeren Darstellung der Bewegungen. In diesen Räumen wird alles mögliche nachgeahmt bzw. neu erfunden, nur eines fehlt dort: der Schmutz. Die Digitale Ästhetik entwirft Hygienisches, alles ist transparent, glatt und sauber. Kunst und auch die Netzkunst, vermag dieser hygienischen

⁸ Foster, Hal: *The Return of the Real*, Boston/Mass. 1996.

Glätte kaum etwas Kreatives und Undeterminiertes hinzu zu fügen, denn im Datenraum ist alles durch Programmierung *zugehörig*. Echter Schmutz dagegen ist etwas Ausgegrenztes, das bereinigt werden muss und eine Grenze markiert. Eine künstlerische Strategie muss genau diese Grenze sichtbar machen und damit auch innerhalb der virtuellen Dimension »Realität« erfahrbar werden lassen. Künstlerisches Arbeiten im Netz heißt also, Spuren von Realität zu hinterlassen, die im Datenraum eigentlich nicht »ohne Weiteres« - sprich: ohne Grenze und Schmutz - repräsentiert werden können. Eine reine Nachahmung bzw. Verdoppelung der »Realität« in der virtuellen Dimension hat deshalb wenig mit Gegenwartskunst, aber viel mit Web-Design zu tun.

Ein weiteres Indiz kann diese These stützen: Nachdem die weibliche Hauptfigur des Animationsfilms SHREK zu »realistisch« geraten war, musste sie wieder »verkünstlicht« werden. Während die digitale Ästhetik, damit sie »funktionieren« kann, optimale Künstlichkeit gerade im Bezug zur Realität herstellen muss, geht die Kunst einen anderen Weg, nämlich den einer Störung des Künstlichen durch das Reale. Dieses Spannungsverhältnis wird in den kommenden Jahren auf beiden Seiten interessante Arbeiten bewirken.

Veröffentlicht in:

***medien praktisch*, Heft 99, August 2001, S. 9-12.**