

Digitale Kunst als Commons

Salvatore Iaconesi

Digitale Kunst war von Anfang an stark mit Commons verbunden, was teilweise auf ihrem frechen Widerstand gegen die Gedankenwelt des Copyright und des Geistigen Eigentums gründete. Kunst kritisiert die Codes von Politik und Kultur – sei es durch Surrealismus, Ironie oder auf andere Art. Sie schafft damit neue, imaginäre Ordnungen. Einerseits spürt sie konsensfähigen Realitäten nach, die gerade im Entstehen begriffen sind und die sie auf ganz spezifische Art und Weise kommuniziert. Andererseits tendiert sie dazu, durch Nachahmungen oder das Aufgreifen bestimmter Erzählstränge die Grenzen dessen, was gerade noch als möglich oder real empfunden wird, stets ein Stück zu verschieben. Diese beiden Aspekte der digitalen Kunst sind sprachlicher Natur. Sie fordern die Sprache heraus und generieren neue Sprachen – Wörter, Sätze, Redewendungen, Bedeutungen – und zwar so, dass sie der Interpretation und Umsetzung offen stehen.

Es ist also nicht völlig falsch zu behaupten, dass die Haupttätigkeit von Künstlerinnen und Künstlern darin bestünde, Plattformen zu schaffen, die den Menschen neue Ausdrucksmöglichkeiten eröffnen, sowie darin, ihnen Gelegenheiten zu bieten, die Bausteine ihrer Welt durch künstlerische Interpretation neu zu erschaffen (gleichsam als symbolische Repräsentation der Essenz ihrer jeweiligen Zeit). Kunst regt einen gemeinsamen, performativen Dialog darüber an, wie wir unsere gemeinsame Wirklichkeit wahrnehmen sollten.

In diesem Sinn sind Künstler unersetzliche Wegbereiter unserer politischen und kulturellen Commons. Unabhängig davon, ob sie ihre Kunstwerke frei zur Verfügung stellen (wie das viele Künstler der digitalen Welt tun) oder nicht, tragen sie beständig Fragmente zu unserer kollektiven Vorstellungswelt bei, die schlussendlich unsere kognitiven und psychischen Commons konstituieren.

In der digitalen Kunst geschieht das auf zwei wesentliche Arten und Weisen, die gleichzeitig und nebeneinander existieren: durch die Schaffung neuer Rahmenbedingungen und Plattformen für den künstlerischen Ausdruck sowie durch die Wiederaneignung und Umwandlung der existierenden Kultur. Die allgegenwärtige Verfügbarkeit digitaler Medien ermöglicht es den Kunstschaffenden, mit relativ geringem Aufwand radikale Kommunikationsangebote zu schaffen und so mit den teuren und aufwändigen Produktionen der Kulturindustrie und des Staates zu konkurrieren. Diese einfache Tatsache erklärt, warum die digitale Kunst so viele neue, widerständige Freiräume schaffen kann, die wir uns aneignen und die

als Commons betreten, geteilt und genutzt werden können. Einige davon wollen wir uns näher ansehen:

Das Human-Ecosystem-Projekt setzt einen partizipatorischen und inkludierenden Prozess zum Umgang mit öffentlichen Daten und Informationen ins Werk.¹ Daten zum Verhalten von Leuten in bestimmten Stadtvierteln oder Nachbarschaften – Nutzungsmuster von Verkehrswegen, Hotspots von Kreativität, Kommerz, Kriminalität und anderes mehr – werden von verschiedenen sozialen Netzwerken zusammengetragen. Diese Daten machen verborgene Beziehungsstrukturen erkennbar. Die Idee dahinter ist, digitale Datenströme in Echtzeit in Quellmaterial zu verwandeln, aus dem Muster zwischenmenschlicher Interaktionen sichtbar gemacht werden können. Stadtbehörden können dieses Material nutzen, um Gemeinden an Entscheidungsprozessen und der Entwicklung von Regeln oder Maßnahmen zu beteiligen. In Wissenschaft und Stadtplanung werden solche datenbasierten »sozialen Ökosysteme« genutzt, um neue Einblicke in die Prinzipien der Stadtgestaltung und der kulturellen Anthropologie zu gewinnen. Künstler entwickeln neue Formen künstlerischer Interpretationen und öffentlicher Repräsentationen städtischen Lebens. Bürgerinnen und Bürger, Frauen und Männer aus den Bereichen Design, Forschung, Wirtschaft und der Öffentlichen Verwaltung nehmen an Workshops zu »Sozialen Ökosystemen« teil, in denen sie lernen, diese Daten für viele verschiedene Ziele zu nutzen, etwa zur Entwicklung innovativer städtischer Dienstleistungen oder für Peer-to-Peer-Geschäftsmodelle.

Ein Nebenprodukt von Human-Ecosystems ist das Konzept der »Allgegenwärtigen Commons« (**Ubiquitous Commons**). Millionen von Menschen produzieren täglich ungeheure Mengen digitaler Informationen. Sie tun das mit ihren Mobiltelefonen, durch Webseiten, öffentliche Datenbanken und anderes. Dies eröffnet unzählige Möglichkeiten, neue Formen öffentlicher Räume zu schaffen, die als Commons fungieren könnten. Human-Ecosystems will dafür sorgen, dass dies auch tatsächlich geschieht, was allerdings erfordert, dass die Datensätze auf freien Plattformen zugänglich gemacht werden, damit sie als Daten-Commons genutzt werden können.

Unter geeigneten Zugangsbedingungen können Künstlerinnen und Künstler diese Daten nutzen, um zu visualisieren wie spezifische Themen und Ausdrucksformen durch Zeit und Raum fließen, oder sie können Geräusche erzeugen, die den Gefühlszustand einer Stadt ausdrücken. Forscher können die Daten verwenden, um neue ethnografische oder soziologische Erkenntnisse zu gewinnen. Bürgerinnen und Bürger sowie die öffentliche Verwaltung können mit Hilfe der Daten verstehen, wie sich Gemeinden und verschiedene Kulturen an der Stadtgestaltung und dem städtischen Leben beteiligen können. Designern dienen die Daten, um alles Mögliche zu erfinden – vom Spielzeug² bis hin zu innovativen Dienstleistungen.

Viele Commoning-Prozesse haben ihren Ursprung im politischen Aktivismus. Im Zeitalter des Digitalen haben sich unsere Kommunikationsgewohnheiten radikal

1 | Siehe: <http://human-ecosystems.com/home> (Zugriff am 14. Mai 2015).

2 | Ein Beispiel ist der Emotionale Kompass: <http://human-ecosystems.com/home/an-emotional-compass-new-ideas-for-wayfinding-in-cities/> (Zugriff am 3. Januar 2015).

verändert, ebenso die Definition dessen, was eine »Bewegung« ist (und sein könnte). Der Arabische Frühling, die 99 Prozent, Occupy und Anonymous verursachen – oft in Verbindung mit digitaler Kunst – eine Metamorphose unserer Art, über persönliche Identität, öffentliche Räume, Autorenschaft und Ästhetik nachzudenken.

Ad-hoc-Bewegungen, die auf digitaler Zusammenarbeit beruhen, werden zunehmend zu eigenständigen kreativen Kräften. Sie haben einen formenden Einfluss darauf, wie Menschen sich zueinander in Beziehung setzen, wie sie sich gegenüber der Gesellschaft äußern und wie sie sich selbst organisieren, um beispielsweise den Staat zu hinterfragen. In Italien gibt es bereits eine reiche Kooperationsgeschichte zwischen Kunstszene und politischen Bewegungen im Zeitalter des Digitalen. Aus einigen der bemerkenswertesten Prozesse sind fiktive, gemeinsame Identitäten hervorgegangen, gewissermaßen commons-basierte Vehikel für künstlerische und politische Gestaltungskraft. Ein frühes Beispiel war **Luther Blissett** (später in wu-Ming umbenannt), eine kollektive Identität, die ab 1994 von Hunderten Kulturaktivisten für partizipative Schreibprozesse und post-dadaistische, politische Aktionen genutzt wurde.³ »Blissett« war »der Autor« zahlloser Situationsstreiche und Aufführungen. Sogar eine historische Erzählung hat »er« verfasst, von der Hunderttausende Exemplare in über 10 Sprachen verkauft wurden.

Jünger ist die **RomaEuropa FakeFactory (REFF)**, eine Kulturinstitution, die sich der Fälschung widmet und die 2008 in Antwort auf die fade, traditionalistische Kulturpolitik der Stadtverwaltung Roms gegründet wurde. REFF argumentiert so: »Zu definieren was echt ist, heißt Macht auszuüben. Imstande zu sein, die Wirklichkeit neu zu erfinden, heißt Freiheit auszuüben.« Ihr Bekenntnis zu gefälschten, neu zusammengemixten, rekontextualisierten oder abgekupferten Kunstprojekten hat sie zu einer internationalen Bewegung gemacht, die schließlich offiziell von Regierungen und Organisationen anerkannt wurde.⁴

Serpica Naro⁵ und **San Precario**⁶ sind zwei Bewegungen, die gegen die offizielle Sparpolitik und deren Beitrag zur Vernichtung von Arbeitsplätzen sowie gegen die Erzeugung eines öffentlichen Klimas der Unsicherheit protestieren. Serpica Naro ist eine fiktive Modedesign-Aktivistin, die vom »Kollektiv des Heiligen Prekarius und der Kettenarbeiter« ins Leben gerufen wurde. Sie will die proprietären Marken und Vermarktungen der Modeindustrie unterwandern und stattdessen »offene Marken« aufbauen, die im großen Stil zum Mitmachen und Kreativsein auffordern. Der Fake-Heilige Prekarius unterstützt und repräsentiert alle Prekarisierten. Er wurde 2004 erfunden, um dem Protest gegen die zunehmende Verbreitung »flexibler«, sozialversicherungsfreier Arbeitsverträge Ausdruck zu verleihen. Es gibt sogar ein spezielles Gebet, in dem der Heilige Prekarius gebeten wird, für be-

3 | Das frei verwendbare kollektive Pseudonym zielte darauf ab, mit der Freigabe des Namens die Trennung von Individuum und Kollektiv in Frage zu stellen. Das Sammelpseudonym wurde von einer Gruppe subkultureller Aktivisten aus Bologna lanciert: http://de.wikipedia.org/wiki/Luther_Blissett_%28Sammelpseudonym%29 (Zugriff am 3. Dezember 2014) (Anm. der Hg.).

4 | Vgl. <http://romaeuropa.org> (Zugriff am 14. Mai 2015).

5 | Siehe: www.serpicanaro.org (Zugriff am 14. Mai 2015).

6 | Siehe: www.precaria.org (Zugriff am 14. Mai 2015).

zahlte Elternzeit, den Schutz der Kettensägenarbeiter oder den Urlaubsanspruch für Call-Center-Mitarbeiterinnen zu sorgen.

Ein weiteres Kunstprojekt, das es verstand, die Zweifel an der Sparpolitik, besonders im öffentlichen Bildungssystem, zu wecken, ist **Anna Adamolo**,⁷ ein Fake-Bildungsministerium samt Ministerin. Ministerin Anna Adamolo hat es der italienischen Bevölkerung ermöglicht, ihrer Kritik an der Regierungspolitik kollektiven Ausdruck zu verleihen. In einer von Anna Adamolo verfassten E-mail heißt es: »Heute errichten wir symbolisch im Netz ein neues Ministerium und zwar jenes Ministerium, das wir alle in Italien haben wollen. Ein Ministerium, das endlich die Stimmen der Zeitarbeitenden, der Studierenden, der Lehrenden und aller Bürger hört.«

Alle drei Projekte konzentrieren sich auf die Nutzung einer fiktiven öffentlichen Identität, um Räume gemeinsamer Verantwortung und Sinnstiftung zu erzeugen. Der Grundgedanke ist, eine mythologische Figur zu schaffen, die eingesetzt werden kann, ein gemeinsames Vehikel zu organisieren, mit dessen Hilfe Protest, Alternativen und Lösungsvorschläge kommuniziert werden können. Dabei entstanden mit den Charakteren eine Reihe von »Meta-Marken« – sorgfältig konstruierte kulturelle Meme, die für jeden zugänglich sind und von allen genutzt werden können.

Die Muster der Erzeugung von Digital-Arts-Commons sind einfach und klar: Etablierung einer Plattform, über die dem jeweiligen Anliegen Ausdruck verliehen werden kann (Meta-Marken, kollektive Identitäten, gefälschte Kulturinstitutionen, die allesamt nach Open-Source-Prinzipien funktionieren) und ein partizipatorisch-performatives Element (eine Bewegung, ihre Mythopoesis, Praktiken, Treffen, Veranstaltungen). Die *Serpica-Naro*-Bewegung hat sich beispielsweise in einen Werkzeugkasten für Open-Source-Mode im digitalen Zeitalter verwandelt und eine umfassende Schnittmustersammlung entwickelt. *San Precario* hat eine Fundgrube für gemeinsam zusammengetragene Anleitungen geschaffen, Praxistipps, Tutorien oder surreale Protestformen gegen das Klima der Unsicherheit und die Sparpolitik. Anna Adamolo beherbergt inzwischen eine Sammlung künstlerischer Darbietungen und offener Kursinhalte zu mehreren Themen als Form künstlerischer Praxis. Sie hat sogar neue Modelle formeller und informeller Bildungssysteme vorgeschlagen.

Digitale Kunst manifestiert sich oft in verblüffender Weise im realen, physischen Raum. In Sizilien hat etwa das **Museo dell' Informatica Funzionante** in Palazzolo Acreide eine umfangreiche Sammlung alter Computer zusammengetragen, die von jedermann sowohl real als auch per Fernsteuerung über das Internet genutzt werden kann. Sie können also Ihren Spaß daran haben, die amüsanten, veralteten Computer zu nutzen, lernen dabei die Grundlagen der Elektronik und Computertechnologie und teilen ein Stück unserer Geschichte.⁸ Im Museum kann unser Erbe in digitalen Formaten und als Hardware konserviert, repariert und be-

7 | Siehe: <http://annaadamolo.noblogs.org> (Zugriff am 14. Mai 2015).

8 | Siehe: <http://museo.freaknet.org/en> (Zugriff am 14. Mai 2015).

wahrt⁹, zugleich können die verschiedensten Dokumentation, die Software, elektrische Schaltpläne, Bücher, Bedienungsanleitungen und Medien genutzt werden. Das Museo dell' Informatica Funzionante ist tatsächlich der einzige Ort, an dem alte Softwareprodukte in ihrer ursprünglichen Umgebung laufen können und es so jeder und jedem erlauben, die Wandlung von Schnittstellen, Funktionalitäten und visuellen Kulturen nachzuvollziehen.

Im Kern geht es bei vielen Kunstprojekten darum, neue Commons entstehen zu lassen: durch die Schaffung von Archiven, durch andere Kommunikationsmuster und geteiltes Wissen. In *Sauti ya wakulima* (Die Stimme der Farmer)¹⁰ nutzt der Künstler Eugenio Tisselli einige Smartphones, alte, billige Mobiltelefone und andere Lowtech-Geräte, um Bauern aus der Chambezi-Region in Tansania einzuladen, ihre landwirtschaftlichen Praktiken zu dokumentieren. Die mit dem Künstler arbeitende Community nutzte daraufhin Smartphone und Apps, um Bilder und Sprachaufzeichnungen im Internet zu publizieren. Sie erzeugten so einen geteilten digitalen Raum, der einen einfachen und moderierten Zugang zum Wissen und den Erinnerungen dieser Gemeinschaft ermöglicht. Das Projekt hat Bauern in abgelegenen Regionen in die Lage versetzt, mit Projektmanagern und Wissenschaftlern zu kommunizieren, mit ihnen landwirtschaftliche Methoden im kleinen Stil weiterzuentwickeln und an ihre harschen Umweltbedingungen anzupassen. Und während all dies geschieht, erschaffen sie durch ein Kunstprojekt einen kraftvollen Ort der Kommunikation und Aufmerksamkeit für ihre Themen.

Wie die hier beschriebenen Beispiele zeigen, bestehen viele der erfolgreichsten Muster zur Schaffung von Commons durch Digitale Kunst im Erstellen von Archiven, offenen Sammlungen von Kunstwerken, Wissen, Daten, Inhalten und anderem mehr. Dieser Zugang ist im Wortsinne grundlegend für die digitalen Kulturen. Sie kümmern sich darum, Vergangenes zu erhalten und ein *dunkles Zeitalter* der digitalen Welt zu vermeiden – »eine mögliche Zukunft also, in der es schwierig oder unmöglich ist, Zugang zu den Inhalten historischer, elektronisch gespeicherter Dokumente und Medien zu bekommen, weil diese in einem veralteten oder nicht mehr entschlüsselbaren Format vorliegen«. ¹¹ Durch die Archivierung in offenen, gut dokumentierten und von allen nutzbaren Formaten tragen sie erheblich dazu bei, die Gesellschaft zum Erhalt ihrer Kultur- und Wissensproduktion zu befähigen.

Das vielleicht zukunftsorientierteste Beispiel ist das **Internet Archive**, ein nicht gewinnorientiertes Projekt des Technologieunternehmers Brewster Kahle, das der Öffentlichkeit freien Zugang zu einer umfangreichen digitalisierten Sammlung bietet. Internet Archive beinhaltet Webseiten, Text, Ton, Film, Software und nahezu drei Millionen gemeinfreie Bücher.¹² Der Standort in San Francisco wird durch Spenden finanziert und in Zusammenarbeit mit der Library of Congress und dem Smithsonian Institute betrieben. Das Archiv bietet zudem spezielle Dienstleistungen für adaptives Lesen und Informationszugang für Blinde und andere Menschen mit Behinderungen.

9 | Siehe dazu auch den Beitrag von Michael Edson in diesem Band (Anm. der Hg.).

10 | Vgl.: <http://sautiyawakulima.net/> (Zugriff am 14. Mai 2015).

11 | Siehe: http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_dark_age (Zugriff am 14. Mai 2015).

12 | Siehe: <https://archive.org> (Zugriff am 14. Mai 2015).

Nun stellt sich die Frage, ob ein digitales Archiv wirklich ein Commons oder nur eine offene Plattform ist? Ein Commons erfordert immerhin aktives soziales Engagement sowie einen »Raum« für Zusammenarbeit und Gegenseitigkeit im Kontext gemeinsamer Werte und Visionen. Mindestens aber ist ein solches Archiv als offene Plattform ein wichtiges Werkzeug zum Sammeln und Teilen wertgeschätzter Elemente einer Kultur.

Ein weiteres digitales Projekt, dem es gelungen ist, einen neuen Raum zum Mitmachen rund um geteilte Werte zu schaffen, ist **HowIRound**.¹³ HowIRound ist ein selbstgestaltetes Theater, das von der Prämisse ausgeht, Theater sei eines jeden Angelegenheit. Anstatt im formalen, hierarchischen und marktgetriebenen Universum um Krumen zu betteln – und dabei die eigene künstlerische Vision zu gefährden –, wollte HowIRound das Nonprofit-Theater als Commons wiedererfinden. Gedanklicher Ausgangspunkt war, dass »Künstlerinnen und Künstler in stärkerem Maße mitreden sollten, wie das us-amerikanische Theater gestaltet wird« – in den Augen der HowIRound Commoners wäre dies ein authentisches, innovatives, mit seiner Community verbundenes und für alle zugängliches Theater. Webseite, Videostream, Online-Journal, Konferenzen und Webarchive von HowIRound sind inzwischen ein Anlaufstelle für alle möglichen us-amerikanischen Gemeinschaften und für viele Menschen aus der Nonprofit-Theaterszene.

Schlussendlich könnte dies der beste Weg sein zu beschreiben, wie digitale Kunst Muster des Commoning hervorbringt: durch künstlerische Empfindsamkeiten, die transgressive Handlungen ins Werk setzt, dadurch befreite kulturelle Räume schafft – und dabei zumeist unverhohlen eine Ökonomie herausfordert, die auf geistigem Eigentum basiert; um alle mitzunehmen, Partizipation zu ermöglichen und sowohl freien Zugang als auch die freie Nutzung von Kunstwerken, Wissen, Informationen und Daten zu gewähren. Die Commons, die in der Digitalen Kunst ins Leben kommen, sind sehr verschieden – vom subversiven Situationstheater bis zu institutionellen Kooperationsprojekten –, aber jede dieser Formen spiegelt aktiv geteilte Werte und ethische Ansätze, die durch eine Verschiebung dessen entstanden sind, was wir für »möglich« halten. Sie helfen uns, die Möglichkeit eines neuen »Feldes der Normalität« wahrzunehmen. Und das gehört zu den wichtigsten Dingen, die Kunst überhaupt hervorbringen kann: die permanente Neudefinition dessen, was die Welt ist, und was es bedeutet, in einer Gesellschaft zu leben.

Salvatore Iaconesi ist Ingenieur für Robotik, Philosoph, Künstler und Hacker. Er lehrt Digitales Design und Zukunftsdesign an der »La Sapienza«-Universität in Rom und an der ISIA Designschule in Florenz. Er ist Gründer von »Art is Open Source«, einem internationalen und interdisziplinären Netzwerk, das sich um ein besseres Verständnis ubiquitärer Technologien bemüht. Iaconesi ist Mitglied der TED, Eisenhower und Yale Akademien sowie unabhängiger Berater der Europäischen Kommission für Informations- und Kommunikationstechnologie [ICT], Design, Open Data und P2P-Modelle für Bildung und Produktion.

13 | Siehe: <http://howlround.com/about> (Zugriff am 22. Januar 2015).