

JACQUELINE STEVENS UND NATALIE BOOKCHIN, agoraxChange, 2004. Screenshot. Quelle: <http://www.agoraxchange.net/>, partizitives politisches Spiel. © Jacqueline Stevens und Natalie Bookchin



JACQUELINE STEVENS UND NATALIE BOOKCHIN, agoraxChange, 2004. Screenshot. Quelle: <http://www.agoraxchange.net/>, partizitives politisches Spiel. © Jacqueline Stevens und Natalie Bookchin

MATHIAS FUCHS

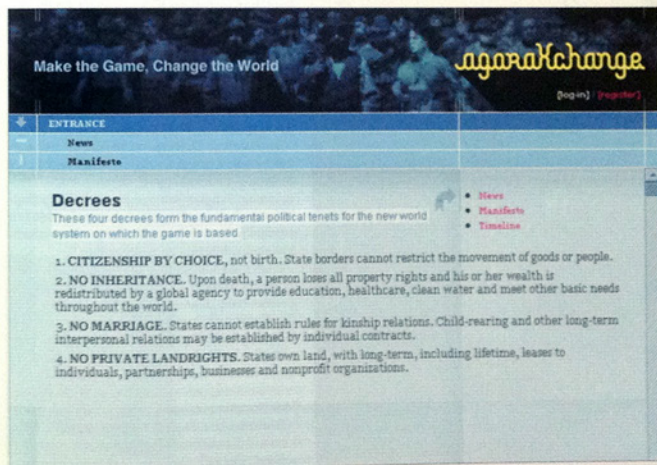
NATALIE BOOKCHIN: „MAKE THE GAME, CHANGE THE WORLD“

Natalie Bookchin gehört zu den KünstlerInnen, die sich ebenso zeitig (1997) wie ausdauernd (bis zur Gegenwart und sicher noch länger) mit Webart und Computerspielen auseinandergesetzt haben. Ihre Arbeiten, die sie in Zusammenarbeit mit Künstlern wie Alexei Shulgina und Wissenschaftlerinnen wie Jackie Stevens in Grenzbereichen der Webart und der Spielkulturen vordringen ließ, waren Pionierleistungen. Bookchin gehört zu denjenigen Künstlerinnen, die das neue und glamouröse Medium des World Wide Web und der Computerspiele nicht aufgrund deren medialen Sex-Appeals aufsuchten, sondern aufgrund der Sprengkraft, die diese Medien für soziale, ökonomische und militärische Interessen hatten und haben – in positivem

und erschreckendem Sinne, – und deren Relevanz für den Kampf (und möglicherweise den Dialog) zwischen den Geschlechtern.

„The Intruder“ stellt eine Serie von Mini-Games dar, die in ironisch kritischer Form die Anliegen thematisieren, die Bookchin am Herzen liegen. In der Pixelästhetik früher Computerspiele modifiziert sie den Inhalt bekannter Spiele wie „Pong“, um zu surrealen Effekten und gesellschaftskritischen Aussagen zu gelangen. So wechselt in einem Spiel eine untätig auf der Spielfläche stehende Frau die Seite, wenn einer der beiden sich duellierenden Cowboys den anderen erschießt.

In „Metaper“ setzt sich Bookchin humorvoll mit Arbeitsstress und genetischer Manipulation ausei-



JACQUELINE STEVENS UND NATALIE BOOKCHIN, agoraxChange, 2004. Screenshot. Quelle: <http://www.agoraxchange.net/>, partizitives politisches Spiel. © Jacqueline Stevens und Natalie Bookchin



NATALIE BOOKCHIN, Inruder, 1999. Montage von Screenshots, Mini-Games. © Natalie Bookchin.

ander. Als Spieler muss man Angestellte in einer gentechnologischen Fabrik, die halb Mensch und halb Affe sind, Tests durchführen lassen und kann ihr Verhalten verändern, indem man zum Beispiel Fett absaugt oder ihre Muskelmasse aufbaut. Ein monetäres Kalkül rechnet den Erfolg des Spielers als Entrepreneur der Fabrik mit.

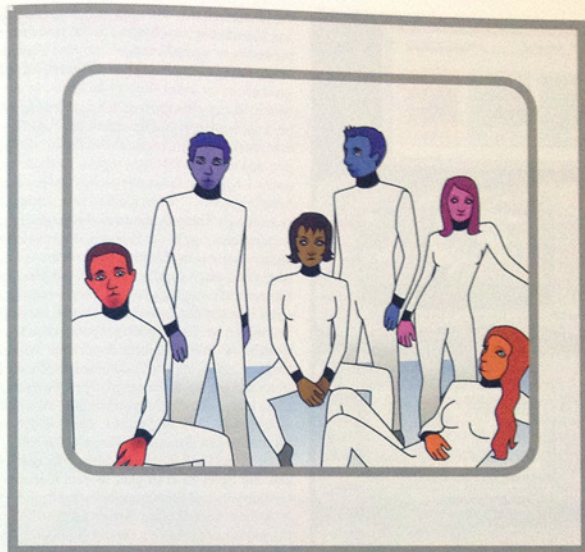
1994 schrieb Bookchin ein Manifest der Webart (Kunst am Internet) in Zusammenarbeit mit Alexei Shulglin, das seinen kunstgeschichtlichen Platz neben den Manifesten Marinettis, Pratellas, Russolos, Corras und Tinguelys findet, politisch aber den Manifesten Burliuks und Kruchenykhs nahe steht, wie auch den programmatischen Forderungen Maja-kowskis. In bester futuristischer Manier erklären Shulglin und Bookchin „den Tod des Autors“, fordern zum Ausscheren aus dem Galerien- und Museumsbetrieb auf und berufen sich auf die nichtliterären Massen als Publikum des neuen Kunstgenres. Das Manifest, das in einer Zeit entstand, als es nichts mehr zu verkünden und alles zu beweisen galt, trägt ein kämpferisches Pathos, das wie aus einer anderen Zeit klingt. Bei aller Begeisterung für die Pionierleistungen der Netzkünstler der 1990er Jahre, muss man doch sagen, dass einige der Statements aus diesen Tagen Moos angesetzt haben. Die Forderungen, die Bookchin und Shulglin damals formulierten, waren höchstwahrscheinlich ehrlicher gemeint als Marinettis berühmtes Manifest des Futurismus, das 1909 in „Le Figaro“ erschien. Es ist trotzdem eine Überlegung Wert, zu untersuchen, wieso Manifeste – seien es solche des Futurismus oder solche der Webart – derart katastrophalen Alterungsprozessen unterliegen.

Im Abschnitt „Ultimative Moderne“ behaupteten Bookchin und Shulglin: „Netzkunst ist ein selbsterklärender Begriff, der von einem fehlgeleiteten Programm erzeugt wurde. Ursprünglich wurde dieser Begriff dazu verwendet, um eine künstlerisch-kommunikative Kommunikation am Internet zu beschreiben.“

Darf man anmerken, dass Netzkunst kein selbsterklärender Begriff ist? „Netzkunst“ ist genauso wie „Gameart“ ein operativer Begriff des Kunstmarkts und der Galerien. Auch wenn Künstler diese Begriffe erstmalig in den Mund nahmen, heißt das noch lange nicht, dass die Begriffe autonom, subversiv, revolutionär oder antipatriarchalisch wirken, wie in der Folge des Manifestes angedeutet wird.

Bookchin und Shulglin fordern, dass die Netzkünstler die autonomen Disziplinen zerstören sollten, und außerhalb der Institutionen arbeiten sollten.

Das haben sie nicht geschafft. Macht nichts!



NATALIE BOOKCHIN, Metapet, 2002, Screenshot, Computerspiel. © Natalie Bookchin.

Wenn die Netzkünstler das wollten, so hatten sie guten Grund dazu, das anzustreben und im Jargon englischer Höflichkeit würde man antworten: „Fair enough!“ Es gibt eine ganze Reihe von Zerstörungsaspirationen, wie die von Pierre Boulez, die Opernhäuser in die Luft zu jagen, in denen sie Musik nun aufgeführt wird. Das spricht nicht unbedingt gegen Boulez. Die Dynamik des Kunst- und Musikmarktes fährt bisweilen über die Ambitionen künstlerischer Programmatik, ohne allzu lang zu fragen. Genauso wenig möchte man Natalie Bookchin an-



Natalie Bookchin, Quelle: http://www.cfrica.imecc.edu/critnet/education/documentation/cv/cv_m7_rb.html

lasten, dass sie nun Projekte mit Unterstützung der Tate Gallery realisiert. Die offensichtliche Bereitschaft, mit den etablierten nationalen Institutionen zu spielen wirft allerdings einen Schatten auf die Radikalität des Manifests.

Bookchin und Shulglin: „Einhundertprozentige Kompromisslosigkeit / Unabhän-

gigkeit von institutionellen Organisationen erlangen.“ Nicht verwirklicht! Netzkunst lebt und überlebt nur dadurch, dass sie von Institutionen am Leben gehalten wird. Man muss sich nur Natalie Bookchins jüngstes Projekt agoraXchange ansehen, das von der mächtigen und etablierten Tate Gallery beauftragt, bezahlt und in Stand gehalten wird. Kann man noch institutioneller werden?

Bookchin und Shulglin: „Ohne Marginalisierung arbeiten zu können und eine substantielle Zuhörerschaft gewinnen zu können, die sich mit uns austauscht und Spaß dabei hat.“

Nicht realisiert! Selbst die Netzkunstprojekte, die Natalie Bookchin im populären Rahmen der Webseiten der Tate Gallery lancierte, bleiben marginalisiert. Nach langdauernder Beobachtung des Netzkunstprojektes kann ich feststellen, dass es eine Kerngruppe von BenutzerInnen gibt, die sich mit der Künstlerin austauschen. Diese Kerngruppe ist winzig klein und in keiner Weise substantiell. Ich halte „Ernsthaftigkeit“ für eine bessere Beschreibung des Erkenntnisinteresses dieser BenutzerInnen als „Spaß“.

Betrachtet man die Programmatik von agoraXchange genauer, so findet man schnell, warum „Spaß“ nicht an erster Stelle stehen kann, wenn man an einem so anspruchsvollen Projekt teilnimmt. In der



NATALIE BOOKCHIN, Metapet, 2002, Montage von Screenshots, Computerspiel. © Natalie Bookchin.

Projektdefinition, die sich auf (<http://www.tate.org.uk/netart/agoraxchange/>) findet, liest man: "Wir präsentieren ‚agoraXchange‘, um eine Zusammenarbeit an die Öffentlichkeit zu bringen, die als Genentwurf zu einer Welt gedacht ist, in der Geburtsrecht zu nichts anderem führt, als zu Gewalt und Leid der Nationen und innerhalb der Familien. Wir drängen darauf, die Gesetze abzuschaffen, die die Nation und das Eheverhältnis regeln, da diese Institutionen Unglück in unser physisches und psychisches Leben bringen. ..." Es ist nicht so sehr der Inhalt, als vielmehr die Rhetorik, die an die Futuristen erinnert, so beispielsweise in der Passage, in der es heißt "... täglich sterben im Durchschnitt mehrere hundert Menschen durch Bombe, Gewehr und Machete ..." Ein politisch sorgfältiger Text hätte wohl die mehreren Hundert durch eine Zahl ersetzt, die leicht zu beschaffen ist. Ein sorgfältiger politischer Text hätte auch das Wort Machete durch eine Waffengattung wie beispielsweise Landminen ersetzt, die mehr Relevanz hat für das angesprochene Problem. Machete klingt allerdings revolutionärer. Was hier verwendet wird, ist eine Sprache, die Plakatcharakter hat und keinen diskursiven Raum offen hält.

Das Projekt will freiwillige Mitspieler dazu bewegen, ein Spiel zu erzeugen, in dem Geburtsrecht, Grundbesitz und Eigentum abgeschafft sind. Durch mühsame, textintensive Arbeit an den Foren des Projektes kann man sich daran beteiligen, solch eine Welt zu skizzieren. Es verwundert nicht, dass sich gewöhnliche Spieler kaum an dem Projekt beteiligen. In den Foren versammelt sich ein politisch aufgeschlossenes Bildungsbürgertum, Künstler und Kunstliebhaber und Mitglieder der Gruppe, denen Bookchin und Shulgin in ihrem Manifest einen Namen gegeben haben: die „net artists“. Ein solcher, „net artist“, Kanarinka, beschreibt das zentrale Problem, das er im Projekt sieht: „Ich befürchte, in diesem Spiel geht es um nichts, was von Bedeutung für mich ist... Warum sollte ich jemals wieder diese Webseite besuchen? Warum sollte ich das Ergebnis der Diskussionen mitverfolgen? Gibt es irgendetwas, das mich betrifft?“ Der Slogan, mit dem das Projekt angekündigt wird, „Play the Game, Change the World“, ist wohl als Witz zu verstehen. Natürlich wird die Welt nicht verändert, wenn man ein paar Bytes in der Datenbank der Tate Gallery verschiebt. Was verändert solch ein Spiel eigentlich? Gerburg Treusch-Dieter sieht die Problematik der Weltveränderung im musealen Kontext ganz klar, wenn sie sagt: „Es bleibt alles unberührbar, aber ich darf etwas tun für die Zeit, in der ich die Eintrittskarte gelöst habe. Man könnte sogar sagen, ‚ich soll etwas tun‘, ich werde also zum Ausstellungsgegenstand des Museums, indem ich etwas tue und beweise, ich kann etwas tun damit.“