

**Zeitschrift:** Schweizer Kunst = Art suisse = Arte svizzera = Swiss art  
**Band:** - (2005)  
**Heft:** 1: Be Amazing!

**Artikel:** Forschen im virtuellen Kunstraum : Netzkunst-Projekte an der HGK Basel = Recherche dans l'espace artistique virtuel : projets d'art réseautique à la HGK de Bâle = Research in virtual art space : Art projects at Basel's University of Art and Design

**Autor:** Becker, Maria

**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-623274>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

**Download PDF:** 16.10.2024

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

# FORSCHEN IM VIRTUELLEN KUNSTRAUM

## Netzkunst-Projekte an der HGK Basel

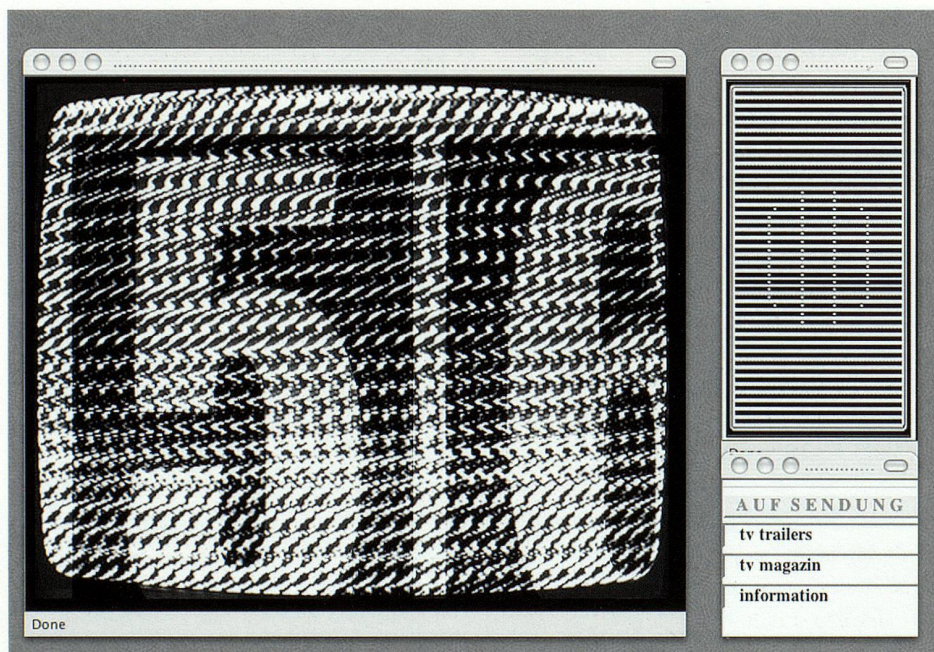
Maria Becker

### BITTE HINSCHAUEN!

Netzkunst oder Netart zählt zu jenen Kunstformen, die heute etwas vage unter dem Begriff Medienkunst gefasst werden. In Abgrenzung zu Fotografie und Video definiert sie sich durch das „Material“, mit dem der Netzkünstler meist ausschliesslich arbeitet: den Erscheinungsformen der digitalen Datenströme des World Wide Web. Damit ist auch der Ort benannt, wo sie entsteht und wo der Betrachter sie in der Regel in Augenschein nimmt, so er einen PC mit Internetzugang nutzen kann. Eine mediale Kunstform, die ausserhalb der etablierten Institutionen und des Kunstmarktes existiert, überall und jederzeit zugänglich ist und dank fortschreitender Technik sich noch ständig entwickelt und verändert, erscheint auch heute noch – mehr als zehn Jahre nach ihren Anfängen in den neunziger Jahren – als diffuses Terrain, als künstlerische Grauzone zwischen Anarchie und Beliebigkeit. Sie kuratorisch zu betreuen und im Rahmen des Kunstbetriebs präsentierbar machen, ist das Anliegen von Forschungsprojekten an den Kunsthochschulen von Zürich und Basel. Reinhard Storz, Medientheoretiker und Dozent an der HGK Basel, ist ein Pionier dieser Forschung.

„Ist Netzkunst schon Geschichte?“, stand im Titel eines kürzlich erschienenen Berichts in der „Neuen Zürcher Zeitung“ anlässlich der Vorstellung des Projekts „Cyborg Bodies“ am Institut Cultural Studies an der HGK Zürich. Gemeint war das Bestreben, die wild flottierende Netzkunst endlich im kunsthistorischen Kontext zu inventarisieren und museumstauglich zu machen. Dass sie davon weit entfernt, vielleicht genuin gar nicht historisierbar ist, sei dahingestellt. Tatsache ist, dass die Netzkunst wie keine andere Kunstform der Unbeständigkeit unterworfen ist. Ihr Element ist die Kommunikation, und die Veränderung ist eine ihrer unveränderlichen Eigenschaften. Konsequenterweise tritt das individuelle Schöpferum des Künstlers zurück zugunsten kollektiver Projekte, die im freien Zusammenspiel realisiert werden.

Allerdings braucht auch diese von gängigen Werkvorstellungen weitgehend unabhängige Kunst Foren, in denen sie auftreten kann, sozusagen virtuelle Ausstellungsräume, die ihrer Erscheinung Präsenz und Breitenwirkung verleihen. [www.xcult.org](http://www.xcult.org) stellt Netzkünstlern eine eigens für sie geschaffene virtuelle Plattform zur Verfügung, mit der sie



56kTV – bastard channel,  
[www.xcult.ch](http://www.xcult.ch)



unter kuratorischer Leitung arbeiten und wo sie „ausstellen“ können. Xcult ist finanziell unabhängig, und ihr Existenzkonzept ist ebenso einfach wie effektiv: Sie offeriert bildenden Künstlern (auch solchen, die bisher nicht mit dem Netz gearbeitet haben) die Möglichkeit, durch den Server für ihre Kunst ein grösseres Publikum zu gewinnen, und profitiert im Gegenzug durch die innovative Kraft einer jungen lebendigen Szene. Die Währung, mit der hier gehandelt wird, ist Aufmerksamkeit – keine schlechte Voraussetzung für kreatives Schaffen. Dass xcult ihre Künstler auswählt (auch manchmal mit technischem Know-how anleitet) und durch spezielle Projektvorgaben die äussere Form der Beiträge bestimmt, ist – rein funktional betrachtet – von den kuratorischen Rahmenbedingungen eines Ausstellungskonzepts im herkömmlichen Sinne nicht weit entfernt.

Kreiert wurde xcult 1997 von Reinhard Storz, Lehrer für Mediengeschichte und -theorie an der Hochschule für Gestaltung in Basel. Storz, der in seiner Ausbildung eigene künstlerische Erfahrungen gemacht hat – er absolvierte die Privatschule für Kunst und Mediendesign F+F in Zürich und studierte danach Kunstgeschichte in Basel –, steht mit seiner Arbeit an der Basler Hochschule im Grunde ebenso für die Lehre wie für die eigenen künstlerischen Projekte. Dass beides aufeinander und in fruchtbarem Austausch zusammenwirkt, kann für die Ausbildungsinstitution nur von Vorteil sein. So fliessen die Erfahrungen mit xcult und den Künstlern selbstverständlich in die Vorlesungen und Seminare des Medientheoretikers ein. Wie die Kunst, die sie präsentiert, ist die Netzkunst-Plattform ein bewegliches Medium, das sich in periodischen Abständen immer wieder erneuert und schon mehrere Tochterprojekte hervorgebracht hat. Ein offen angelegtes Kunstprojekt also, das künstlerische Kreativität und Forschung gleichermaßen auf sich vereint.

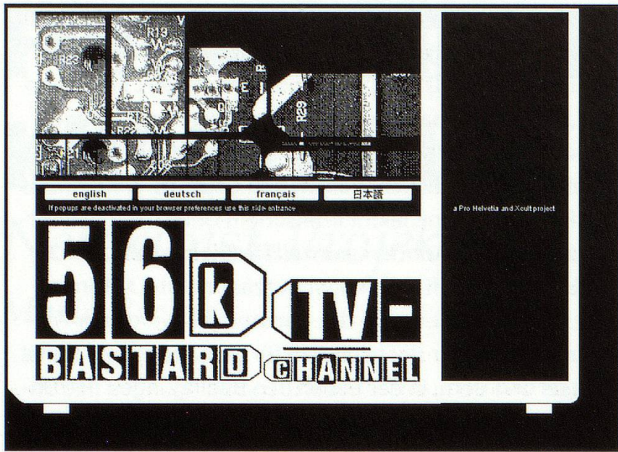
Denn xcult ist nicht nur eine virtuelle Ausstellungsplattform. Sie ist ebenso ein reichhaltiges Kompendium von Texten zur Kunst und zur Medientheorie. Eine wachsende Zahl von internationalen Autoren und Autorinnen bieten hier die Online-Fassung ihrer Texte an. Sie erhalten eine eigene Adresse mit persönlichem Inhaltsverzeichnis, und ihre Texte werden in verschiedenen Rubriken verlinkt. Für sie ist xcult eine Möglichkeit, mit ihren Texten breitere Aufmerksamkeit zu erzielen. Für Interessierte und Forschende (und natürlich Studierende) bietet sich im Gegenzug ein übersichtliches und ständig aktualisiertes Textangebot, das den medientheoretischen Diskurs literarisch und wissenschaftlich reflektiert. Damit wird xcult zu einem ebenso einfachen wie brauchbaren Informationsinstrument, das man sich auch für andere Bereiche der kunstkritischen Reflexion wünschen könnte.

Die Tochterprojekte von xcult stellen die eigentlichen künstlerischen Konzepte des Kulturservers und die kuratorische Arbeit von Reinhard Storz vor. Um den Künstlern angemessene Honorare zahlen zu können, muss für diese

Vorhaben jeweils finanzielle Unterstützung gesucht werden. Zwei der jüngeren Projekte seien hier beschreiben. „Shrink to fit“, 2001/2002 realisiert, formuliert bereits im Titel, welche formale Idee den künstlerischen Beiträgen vorgegeben war: Ihr Format sollte „schlank“ sein, vergleichbar den medialen Trailern und Clips der Werbeindustrie. Ein Konzept mit leicht ironischem Unterton gewissermassen, das die Aufmerksamkeitsökonomie der Produktwerbung für die Kunst nutzbar macht. Mitfinanziert und begleitet wurde das Kunstprojekt von einer Forschungsarbeit der Hochschulen für Gestaltung und Kunst in Basel und Bern, in der neben den Bedingungen des Online-Kuratierens und der Museumspräsentation auch Fragen der Konservierung, der Analyse und Vermittlung von Online-Projekten untersucht wurden. – „56kTV – bastard channel“ von 2004/2005 arbeitet mit einem vergleichbaren Prinzip der medialen Aneignungsstrategie wie „shrink to fit“. Hier wird mit den Netzkunst-Werken das Medium Fernsehen nachgespielt, d.h., diese orientieren sich an den Formen von TV-Beiträgen wie Spielfilm, Quiz oder Polit-sendung, und ebenso wie bei den realen TV-Sendern gibt es bei „56kTV – bastard channel“ auch ein Tagesprogramm. Der kunstinteressierte User kann also nicht alle Beiträge zu jeder Zeit anklicken.

Beide Projekte zeigen exemplarisch zwei auffällige und für Kunstexperten auch recht problematische Merkmale der Netzkunst. Ihre meist konzeptuell angelegten Werke werfen zum einen eine Fülle kunsttheoretischer Fragen auf, da sie ihr eigenes Medium permanent reflektieren und hinterfragen. Und sie sind fast zwangsläufig parasitär, denn wo mit dem gearbeitet wird, was im Netz-Universum verfügbar ist, verflüchtigen sich urheberrechtliche Fragen, und die Grenzen zwischen Kunst- und Medienprodukt werden durchlässig. So bleibt für kreative Forschung ein ziemlich weiträumiges Feld und zugleich eine Herausforderung. Vielleicht ist hier auch ein Grund dafür zu finden, weshalb Reinhard Storz sich im neusten Projekt (zusammen mit Annette Schindler von plug.in Basel) mit ganz praktischen Fragen befasst. „Netart Gallery. How to own online art“ widmet sich den Voraussetzungen für den Verkauf von Netzkunst-Werken. Copyright, Handel und Galerienpräsentation werden untersucht, wirtschaftliche Bedingungen also, wie sie für jede Art von Kunstproduktion gegeben sind. Angesichts der Kunststudenten, die mit den neuen Medien arbeiten und nach ökonomischen Perspektiven fragen, ein zweifellos dringendes Projekt. Hier zeigt sich einmal mehr, dass die Verbindung von Kunstprojekten und Hochschulbildung in bestem Sinne fruchtbar sein kann.





56kTV – Bastard Channel,  
www.xcult.ch

## RECHERCHE DANS L'ESPACE ARTIS- TIQUE VIRTUEL –

*projets d'art réseautique*

*à la HGK de Bâle*

*Maria Becker*

### JETEZ UN ŒIL!

L'art réseautique fait partie des genres artistiques que l'on réunit par approximation dans la notion d'art médiatique. Par opposition à la photographie et la vidéo, il se définit par le „matériel" avec lequel l'artiste réseautique travaille presque exclusivement: les divers avatars des flux numériques de données du World Wide Web. On connaît donc aussi le lieu de sa genèse, et celui de sa perception par le spectateur en règle générale, un PC avec accès Internet. Une forme d'art médiatique, qui existe en dehors des institutions établies et du marché de l'art, qui est accessible partout et à tout moment et qui, grâce aux progrès de la technique, se développe et se transforme constamment, apparaît aujourd'hui encore comme une zone artistique floue entre anarchie et aléatoire. Lui donner un encadrement muséal et assurer les conditions de sa présentation dans le cadre de la diffusion artistique constitue l'objectif de projets de recherche des hautes écoles d'art de Zurich et de Bâle. Reinhard Storz, théoricien des médias et chargé de cours à la HGK de Bâle, est un pionnier de cette recherche.

„L'art réseautique est-il déjà du passé?" titrait il y a peu la Neue Zürcher Zeitung à l'occasion de la représentation du projet „Cyborg Bodies" à l'Institut Cultural Studies de la HGK Zurich. Il s'agissait d'une entreprise consistant à inventorier l'art réseautique et ses vagabondages insaisissables dans un contexte d'histoire de l'art et à les rendre „muséocompatibles". Il se peut qu'il en soit très éloigné,

qu'il soit même par essence non historisable. Le fait est que l'art réseautique est, plus qu'aucune autre forme d'art, soumis à l'instabilité. Son élément est la communication, et la modification est une de ses caractéristiques constantes. Par conséquent, la créativité individuelle de l'artiste passe au second plan pour donner la priorité à des projets collectifs réalisés en libre collaboration.

Toujours est-il que cette forme d'art largement indépendante des représentations courantes a besoin de forums où elle peut apparaître. Www.xcult.org met à disposition des artistes réseautiques une plate-forme virtuelle créée spécialement pour eux, sur laquelle ils peuvent bénéficier d'un encadrement muséal et „exposer". Xcult est financièrement indépendant et son concept d'existence est aussi simple qu'efficace: il offre aux artistes visuels (même à ceux qui n'ont encore jamais travaillé sur le réseau) la possibilité d'obtenir par le serveur un plus large public pour leur art, et profite en contrepartie de la force innovante d'une scène restée jeune. Le fait que xcult sélectionne ses artistes (parfois aussi les dirige avec un certain savoir-faire technique) et définit la forme extérieure des contributions par des prescriptions spéciales de projet, n'est pas très éloigné – d'un point de vue purement fonctionnel – des conditions générales muséales d'un concept d'exposition.

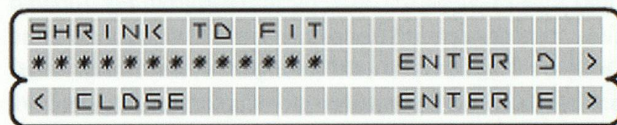
xcult a été créé par en 1997 par Reinhard Storz, qui avait fait ses propres expériences artistiques lors de sa formation: il a suivi les cours de l'école privée d'art et de design médiatique F+F à Zurich et étudié ensuite l'histoire de l'art à Bâle. xcult n'est pourtant pas seulement une plate-forme d'exposition virtuelle; c'est aussi un riche condensé de textes sur l'art et sur la théorie des médias. Un nombre croissant d'auteurs internationaux y offrent la version online de leurs textes. Pour eux, xcult est une possibilité de donner à leurs textes un plus large public. Pour les personnes intéressées et les chercheurs (et naturellement les étudiants), c'est une collection de textes claire et constamment mise à jour qui reflète le discours de la théorie des médias des points de vue de littéraire et scientifique. C'est ce qui fait de xcult un instrument d'information aussi simple qu'utile,



tel que l'on en souhaiterait dans d'autres domaines de la réflexion critique sur l'art.

Les projets issus de xcult présentent les concepts artistiques proprement dits du serveur culturel et le travail de conservation de Reinhard Storz. Afin de pouvoir verser aux artistes un honoraire équitable, ce projet doit trouver un soutien financier. Deux des projets les plus récents sont décrits ici. „Shrink to fit”, réalisé en 2001/2002, formule dès le titre les idées formelles imposées aux contributions artistiques: leur format devait être minimaliste, comparable aux trailers médiatiques et aux clips de l'industrie publicitaire. Un concept souligné d'une teinte sous-jacente légèrement ironique, qui utilise l'économie de notoriété du marketing pour l'art. Le projet artistique a été co-financé et accompagné par un travail de recherche des Hautes écoles des Beaux-arts de Bâle et de Berne, lequel étudiait les conditions de la conservation Online et la présentation muséale ainsi que des questions de conservation, d'analyse et de diffusion de projets Online. – „56kTV – bastard channel” de 2004/2005 travaille à partir d'un principe comparable de la stratégie d'appropriation médiatique telle que „shrink to fit”. Ici, on joue le rôle du média télévision avec des œuvres d'art réseautiques, c.-à-d. que celles-ci imitent les formes des contributions OTV telles que les longs-métrages, quiz ou émissions politiques, et comme sur les chaînes OTV réelles, il y a aussi un programme sur „56kTV – bastard channel”. L'amateur d'art ne peut donc pas cliquer toutes les contributions à tout moment.

Les deux projets montrent de manière exemplaire deux caractéristiques de l'art réseautique qui sont apparentes et, pour les experts de l'art, assez problématiques. Ses œuvres d'orientation le plus souvent conceptuelles posent aussi une foule de questions de théorie de l'art, car elles réfléchissent et interrogent en permanence leur propre médium. Et elles sont presque obligatoirement parasites, car où que l'on travaille avec le matériel disponible sur le réseau-univers, les questions de droits d'auteur deviennent volatiles, et les frontières entre art – et produit médiatique deviennent perméables. Ainsi, la recherche créative dispose d'un champ très étendu, mais elle a aussi un défi à relever. C'est peut-être une des raisons pour lesquelles Reinhard Storz, dans le dernier projet (avec Annette Schindler de plug.in Bâle) se consacre à des questions tout à fait pratiques. „Netart Gallery. How to own online art” est dédié aux conditions de vente des œuvres d'art réseautique. Le copyright, le commerce et la présentation en galerie sont traités, donc les conditions économiques telles qu'elles sont données pour toute forme de production artistique. Du point de vue des étudiants en arts, qui travaillent avec les nouveaux médias et sont demandeurs de perspectives économiques, un projet urgent sans aucun doute. Ce qui prouve une fois de plus que la liaison entre projets artistiques et formation en hautes écoles est fructueuse au meilleur sens du terme.



*shrink to fit*, [www.xcult.ch](http://www.xcult.ch),  
Beitrag von Frédéric Moser  
und Philippe Schwinger



# RESEARCH IN VIRTUAL ART SPACE:

*Art projects at Basel's University of Art and Design*

Maria Becker

## KINDLY HAVE A LOOK!

Network art belongs to what today is somewhat vaguely labelled as media art. The „material" with which network artists work almost exclusively – that is, the outward form taken by the digital data stream spewed forth by the World Wide Web – distinguishes such art from photography and video. By the same token, this situates the site where network art originates and where it is generally viewed by those with a computer and an Internet connection. This medial form of art, existing outside today's established institutions and art market, is accessible to all at all times. Thanks to advances in technology, it continues to evolve and change so that, still today, it represents an artistic grey zone between the anarchic and the arbitrary. Zurich's University of Applied Sciences and Arts (School of Art and Design, HGK) and Basel's University of Art and Design (HGK) are both working on research projects for curating network art and rendering it fit for the art market. Reinhard Storz, a media theorist and rector of the Basel HGK, is a pioneer in this area of research.

„Is network art already history?" reads the headline of an article recently featured by the Neue Zürcher Zeitung, upon the occasion of the „Cyborg Bodies" project exhibition at the Zurich HGK's Cultural Studies Institute. It alludes to current attempts at pinning down freely floating network art to an art-historical context, thus rendering it suitable for museum display. Just how far away network art is from such a status is a moot question; one wonders whether it could ever be historicized at all. The fact is that no other form of art is subjected to such a great degree of fluctuation. Network art depends on communication, and change is one of its unchangeable traits. It follows that individual creativity takes second place to collective projects carried out in freely interactive fashion.

Of course such art, so totally independent of the prevalent art concepts, requires forums in which to appear. Www.x.cult offers network artists just such a virtual platform, conceived especially for them and enabling them to „exhibit" under curatorial supervision. The concept underlying the financially independent x.cult program is as simple as it is effective: the idea is to offer visual artists (including those who have never worked on the Internet before) opportunity to use a server to acquire a wider audience for their art; in return, the program itself benefits from the imaginative energy of a young and lively scene. Its manner of functioning betrays a certain kinship with the curatorial framework of a traditional exhibition, inasmuch as x.cult not only chooses the artists it presents, but also at times uses its technological know-how to guide them, even influencing the appearance of their contributions by imposing certain project requirements.



56k TV –  
bastard channel,  
www.xcult.ch  
Studer/  
van den Berg,  
TRAVELONGUE



In the course of his education, Reinhard Storz, who founded x.cult in 1997, gained a wealth of experience in the art realm. A graduate of the private Art and Media Design School F+F in Zurich, he went on to study art history in Basel. His creation, x.cult, is not only a virtual exhibition platform but also a comprehensive compilation of texts on art and media theory, to which an ever-growing number of international authors contribute online versions of their writings. Such authors are thankful for the possibility of attracting added attention to their work. In return, interested parties and researchers – and naturally students – have access to an ever-updated treasure trove of essays reflecting the literary and scientific facets of media theory. In this manner, x.cult has become the sort of simple and useful instrument of information that one might wish existed in other realms of art critique.

The projects deriving from x.cult present the cultural server's original artistic concepts, along curatorial guidelines provided by Reinhard Storz. Of course, this process always depends on funding in order to come up with adequate remuneration for the artists. Two such projects are described below.

The very title of the first project, „Shrink to fit", created in 2001/2002, defines the condition governing potential contributions: their format had to be „slim", along the lines of the medial trailers and clips put out by the advertising industry. The concept involves a touch of irony by seeming to harness the advertising industry's „economy of attention" for artistic purposes. The project was co-funded by the Universities of Design and Art of respectively Basel and Berne, both of which engaged in research linked to the project and focusing on the requirements of online curat-

ing and museum presentation, as well as questions of conservation, and the analysis and communication of online projects.

A second project, „56kTV – bastard channel", dates to 2004/2005 and operates according to a medial strategy of appropriation comparable to that of „Shrink to fit". It is modelled after a television channel, dishing up fare reminiscent of television feature films, quiz programs or political broadcasts. It also follows a daily schedule, meaning that art enthusiasts can only view the programs at certain times.

In exemplary fashion, both projects illustrate two characteristics of network art that are not only unusual, but have proven most problematic to art specialists. Firstly, by permanently reflecting and challenging its own medium, network art raises numerous art-theoretical questions. And secondly, network art is almost inevitably parasitic: the fact that it involves whatever is accessible via the Internet defies copyrights and renders the frontiers between art and media products highly porous. This leaves a vast and challenging field open to creative research. It may also explain why Storz's latest project (jointly with Annette Schindler of plug.in Basel) confines itself to very practical questions. Thus, „Netart Gallery. How to own online art" addresses the requirements for the sale of network art productions. Copyrights, market and gallery presentations and trade conditions are involved, in the same fashion as for any sort of art production. This indubitably makes it a vital project for art students working with the new media and interested in the economic outlook in that realm. Once again, we see that linking art projects to universities can be most fertile, in the best sense of the word.

56k TV –  
bastard bannel,  
www.xcult.ch  
Marc Lee,  
TV-BOT

