

**Die Internationale Stadt Berlin – www.is.in-berlin.de und berlin.icf.de
Eine Einleitung und ein Interview
mit einem der Mitbegründer der Stadt, Joachim Blank**

Die Internationale Stadt Berlin wurde 1994 von einer Gruppe ins Leben gerufen, die sich einerseits für Kunst, andererseits für Computer/Technik interessierten. Vorbild war die Digitale Stadt Amsterdam (De Digitale Stad: www.dds.nl), die jedoch ein ausgesprochen politisch-aktivistisches Gepräge hatte, das nicht sklavisch kopiert wurde. Denn der Ansatz war nicht ein bloß politischer, wiewohl dieser in jeder Stadtgründung eine Rolle spielt. Es galt, ein Zentrum der Meinungsäußerung und der Kommunikation zur Verfügung zu stellen, das nicht durch politische Kräfte manipuliert oder gesteuert wurde und dabei einen neuen Freiraum bildet, in dem Meinungs austausch und von Anfang an künstlerische Aktivitäten möglich waren.

Das Zentrum der Stadt bildeten Bereiche, in denen ein Austausch stattfinden konnte, der nicht kommerziell, sondern ideell sein sollte. Entsprechend gab es Bereiche, in denen kulturelle Aktivitäten gefördert und gepflegt wurden, darüberhinaus auch noch verbaler Austausch, sei es in Chatrooms oder in Diskussionslisten. Die merkantilen Ursprünge der Stadt wurden weit in den Hintergrund gerückt, sogar so weit, daß es keine finanziellen oder andere Zwänge für die Mitglieder der Internationalen Stadt gab.

Wie in allen Städten wurden private und öffentliche Sphären geschaffen und gepflegt, wobei die öffentlichen allen zugänglich sind und andere durch Aktionen oder Selbstverwaltung von Gruppen nur bestimmten Personen zugänglich sind. Dadurch wird eine Art von Privatsphäre geschaffen, wie sie auch in den realen Städten durch örtliche Abgrenzung geschaffen wird, aber die Reichweite ist wesentlich größer, da keine ortsgebundenen Begrenzungen bestehen. Eine Überlagerung des urbanen Raumes durch den virtuellen ist also möglich, wobei auf der anderen Seite keine Begrenzungen bestehen. Zentrum dieser Städte sind also nicht reale Räume, die von Autos zugparkt und von Einkaufszentren umstanden sind, und auch keine Verkehrsschneisen verhindern, daß die so entstandenen und kreierte Räume als solche erlebbar sind. Das Zentrum – oder die Zentren – bestehen also aus Orten, die durch bestimmte soziale und kulturelle Tätigkeiten markiert und charakterisiert sind. In erster Linie definieren ihn soziale Beziehungen, und Fragen wie Makeup, Pickelnarben, Designerklamotten oder sonstige Statussymbole sind unwichtig. Demgegenüber charakterisieren die Orte und die dort versammelten Personen Sprachwitz und Intelligenz, und natürlich kommen verschiedene Kunstformen hinzu, denn die Internationale Stadt ist darüberhinaus auch Ort für die Kunst, für Musik, Literatur und vieles mehr. Die Bereiche können sich dabei überlagern.

In unserem Zusammenhang ist wichtig, daß die Internationale Stadt Berlin als Kunstträger fungiert, aber nicht mit einer Galerie oder einem Museum zu verwechseln ist. Vielmehr bildet sie eine Plattform für verschiedene künstlerische Aktivitäten. Einige der Werke, die in der Internationalen Stadt angesiedelt sind, haben die net.art stark beeinflußt; von diesen sei etwa das C@C-Projekt von Eva Grubinger oder without addresses von Joachim Blank und Karl Heinz Jeron genannt, beides Werke, die ausschließlich im Netz angesiedelt sind und eine Interaktion des Betrachters herausfordern.

Ich führte ein Interview via e-mail mit Joachim Blank. Dieser hat einige interessante Texte zu vorliegendem Thema verfaßt, die weit über das hinausgehen, was wir hier behandeln können. Diese Texte sind daher ausdrücklich zur ergänzenden Lektüre empfohlen:

<http://www.hgb-leipzig.de/theorie>

a. Die Stadtmetapher im Datennetz (Blank, 1995)

b. What is netart ;-)? (Stichwort: Kontextsysteme..)(Blank, 96/97)

<http://berlin.icf.de/inner/info/>

a. http://berlin.icf.de/is/texte/notizen_aus_der_provinz.html (Blank, 1996)

b. <http://berlin.icf.de/is/pools/> (Karl Heinz Jeron, 1996)

c. <http://berlin.icf.de/is/faq/altstadt.html> (Barbara Aselmeier, 1996)

Interview

Joachim Blank, Du hast 1994 die Internationale Stadt mitbegründet. Natürlich ist die Stadt selbst kein Kunstwerk, doch die Nähe zu anderen Institutionen wie The Thing oder The Well sowie das Abrücken von einer stark politisch orientierten Auslegung des Begriffes Stadt, die sich natürlich auch in der Organisation der virtuellen Stadt ausdrückt, könnte doch eine Nähe zur Kunst signalisieren.

Antwort Joachim Blank:

Die Nähe zur Kunst ergab sich allein durch die Tatsache, daß vor der Gründung der IS, 5 von 7 BegründerInnen im "Medienkunst"-Kontext aktiv waren. Als 1993 Barbara Aselmeier, Armin Haase, Karl Heinz Jeron und ich vor der Einführung des WWW mit dem Projekt Handshake (<http://icf.de/handshake>) unsere Internetaktivitäten starteten, hatten wir das Problem, daß nur sehr wenige Menschen das Medium Internet kannten und kaum in der Lage waren zu begreifen, was wir im Netz machten. Folgerichtig realisierten wir Handshake, eigentlich ein reines Netzkunst-Projekt, als Installation: Wir verkleideten Monitore und Rechner mit Lochblechplatten, schraubten Tastaturhalter an, verkabelten alles und tingelten mit unserem "Internetcafé" von Ausstellung zu Ausstellung, immer mit dem Phasenprüfer in der Hand, um eine Internetverbindung zu unserem damaligen Provider und Sponsor (Contributed Software GbR a.D.) aufzubauen. Erst danach waren wir in der Lage anderen Menschen das Netzprojekt Handshake zu zeigen: Eine Reihe von kleinen Kommunikationsexperimenten (z.B. der Rorschachtest) in Interaktion mit anderen Nutzern aus dem Netz oder Besuchern der Installation. 1994 zeichnete es sich ab, daß sich die Contributed Software GbR auflösen wird. Wir standen vor der Wahl uns einen anderen Sponsor zu suchen, oder die Internet-Infrastruktur von Contributed Software zu übernehmen, um nicht zuletzt auch im technischen Bereich alle Freiheiten zu haben. Wir entschlossen uns dann, die Infrastruktur in veränderter Form (mit 16 Einwahlleitungen und 300 Usern unter dem Label Internationale Stadt weiterzuführen.

Schon während der Ausstellungen mit Handshake wurde uns klar, daß sich durch die spezifischen Eigenheiten des Internets ein eigenes künstlerisch/kulturelles Genre entwickeln wird. Die Kunstszene in Berlin zeigte zwar ein vorsichtiges Interesse an unseren Experimenten, aber aufgrund der vielen Unbekannten (mangelndes technisches Know How, Zugangsproblematik, Präsentationsprobleme bei Netzprojekten, prozessuales Arbeiten usw.) blieb uns eine gewisse Außenseiterrolle vorbehalten. Projekte wie Clubnetz (öffentliche Terminals in ostberliner Technoclubs) hatten dann auch eine eher didaktische Komponente:

Weniger direkt Inhalte für das Netz zu produzieren, als vielmehr Zugänge zum Internet an öffentlichen Orten zu installieren und anderen Menschen zum Zugang ins Internet zu verhelfen, um ihnen wiederum die Produktion von Inhalten selbst zu überlassen. Zu diesem Zeitpunkt war uns das wichtiger, als weiterhin Projekte wie Handshake und Feldreise 1994 (<http://icf.de/feldreise>) ausschliesslich im Kunstkontext weiterzuführen. Denn bereits zu diesem Zeitpunkt war es klar, daß das Netz eine gesellschaftliche Dimension erlangen wird und damit soziale-, politische- und medienpolitische Fragen aufwerfen wird. IS war von vorneherein als Kontextsystem geplant: Die Idee war es, eine Hülle mithilfe der Stadtmetapher zu entwickeln, die anderen Menschen aus unserem Lebensumfeld die Möglichkeit gibt, das Internet effektiver und komfortabler für eigene Zwecke zu nutzen. Es war ein Versuch ein neuartiges, kreatives Umfeld zum Nutzen von ALLEN Beteiligten zu erzeugen. Allen Internetaktivitäten der Anfangszeit von 1993-1994 gemeinsam war, aufgrund unserer früheren Aktivitäten, die Basis des Kultur/Kunstkontextes.

Frage G. K.:

Wenn ich das richtig verstehe, so ist einerseits die Wurzel der IS ein Werk oder ein Versuch, im Netz Kunst zu etablieren. Auf der anderen Seite geht es dabei um das *Kontextsystem*, daß also ein Bereich existiert, der speziell für künstlerische Betätigung freisteht und als Sammelpool gedacht ist. Folgt daraus nicht, daß die politischen Implikationen, die Netzstädte von vorneherein haben (spätestens seit der Digitalen Stadt Amsterdam), stark in den Hintergrund rücken und auch die kommunikative Seite mehr oder weniger gekappt wird? Mit anderen Worten: Schließen sich nicht Kontextsystem Kunst und Stadtmetapher mit allen ihren Bedürfnissen aus? Und: wie sieht das in der Realität aus?

Antwort Joachim Blank:

Auf die Problematik des "gegenseitigen Ausschlusses" werde ich weiter unten eingehen.

Natürlich gab es auch die politischen Implikationen. So war es von uns von Anfang an beabsichtigt, die Preise für Internetzugänge so preiswert wie möglich zu machen. Die bereits erläuterte Problematik des Netzzugangs existiert ja heute noch. 1995 haben wir bereits für ISDN-Zugänge den "Kampfpreis" von 29,- DM monatl. ohne Traffic- oder Zeitbeschränkungen für nichtkommerzielle Anwender eingeführt. Mit diesem Selbstkostenpreis verknüpften wir die Forderung nach preiswerten Internetzugängen überall. Eine weitere Idee der IS war es, Menschen, Gruppen und Initiativen eine Präsenz im Internet zu erleichtern. Zum damaligen Zeitpunkt, bevor der Internet-Hype durch Fernsehsendungen und Fachzeitschriften flankiert wurde, wußten viele Menschen nicht, wie sie ihre PC's internetfähig machen können, geschweige denn, wie sie dort eigene Inhalte aufbereitet werden können. Wir reagierten darauf, indem wir die IS als Websystem sehr systemisch angingen - also tools entwickelten wie z.B. e-mail, ftp und irc und über ein WWW-Formular einen einfachen online-html-editor in die WWW-Oberfläche der IS integrierten. Dabei ging es natürlich auch um den Spaß der IS-Softwareentwickler - aber es war konzeptionell immer Konsens, ein "Betriebssystem" für das WWW zu entwickeln. Die Stadtmetapher gab in diesem Zusammenhang eine Reihe von Anregungen im technischen Bereich wie z.B. die

Trennung von "privaten" (passwortgeschützten) und "öffentlichen" Bereichen oder Kommunikationsorte (chat-Möglichkeiten und Diskussionsforen) zu integrieren. Man sollte diese Ansätze besonders aus der Geschichte des WWW und des Internets im Allgemeinen sehen. Das WWW war zu Beginn (und ist ja heute größtenteils auch) ein reines Informationsmedium, daß im Vergleich zu den "alten" Internetdiensten (e-mail, irc, mud, newsgroups) eher weniger zum direkten Kommunikationsaustausch entwickelt wurde. Das hat uns gestört. Durch cgi-Optionen war es jedoch schon damals möglich, selbst geschriebene perl-scripte innerhalb von html zu integrieren.

Wir verließen damit auch eher den Blick von außen auf das Netz und ließen uns gleichzeitig immer mehr auf das Internet selbst ein. Wenn man so will - spezialisierten wir uns immer stärker auf den Kontext "Internet". Die Produktion von eigenen Inhalten wich dem eher technokratischen Drang, den Turmbau zu Babel im Netz durchzuführen. So lagen denn auch manche technischen Errungenschaften (z.B. Diskussionstools) brach, weil wir vergaßen, daß viele Nutzer über schmalbandige Modems eine Stunde am Tag im Netz hingen um ihre e-mail zu erledigen und noch ein bißchen zu surfen, und nicht wie wir über unsere Standleitung, den ganzen Tag. Das Web ist offline schwierig zu händeln. Das erklärt auch den Erfolg von mailing-listen: Ihre Beiträge werden zumeist offline gelesen und geschrieben. Der in 1995 beginnende Boom des Internets ging auch an der Internationalen Stadt nicht spurlos vorüber. So wie auch die reale Stadt nicht nur ein Ort der Kunst ist, so beabsichtigten wir mit der Entwicklung der Webpräsenz von IS quasi als "intelligente Hülle", als ein System, in dem unterschiedliche Inhalte nebeneinander existieren oder sich sogar gegenseitig ergänzen können. In diesem Zusammenhang haben wir immer gerne den Begriff "soziokulturell" verwendet. Allerdings hat uns diese Offenheit, im Vergleich z.B. The Thing, wo man sich immer schon auf die Kunst und ihre Diskurse spezialisiert hat, auch in schwere Identitätskrisen gestürzt: Also das Gefühl einen Gemüseladen zu verwalten, der dem Kommunalkino um die Ecke bis zum digitalen Umweltatlas und allem was dazwischen sein kann, ein zuhause gibt. Die Öffnung der IS in ein "generelles content providing" brachte ihr auch den Ruf eines "Stadtinformationssystems von unten" ein. Berliner Senatspolitiker wurden auf uns aufmerksam, aber die Angst einem System, bei dem jeder Nutzer frei und unzensiert seine Inhalte einspeisen konnte, den politischen Segen zu geben war zu groß - zumindest größer als das Vertrauen und das Geld, daß Amsterdamer Lokalpolitiker zurecht in die Digitale Stadt Amsterdam investierten.

Im Rückblick wäre es für uns vielleicht strategisch besser gewesen, die Internationale Stadt auf den Bereich Kunst zu konzentrieren, um damit das Profil der IS stärker zu fokussieren und es damit auch Außenstehenden verständlicher darzustellen. Andererseits war es 1995, der Blüte des Internet-Hypes, gerade auch der spannende Punkt an einem Projekt zu arbeiten, ohne ganz genau zu wissen wo denn die Reise mit der IS hingehen wird. Letztendlich entsprach diese Offenheit auch der Dynamik des Internets als einem eher festgefahrenen Kunst- und Kulturbetrieb. Dennoch wurden auf Basis des know how der BetreiberInnen und ihrer virtuell-realen Infrastruktur eine Reihe von interessanten und bekannten Kulturprojekten entwickelt und gehostet, wie z.B. "Cityscope" von Martin Pothoff, "C@C" von Eva Grubinger, die mailing-Liste "nettime" oder zuletzt die virtuelle Präsenz des hybrid workspace auf der documenta.

Frage G. K.:

Du bist nun noch nicht auf die Frage eingegangen, wie das in der Praxis aussieht. Dazu zwei Aspekte. Zum ersten ist es nun die Frage, ob die IS als *Kontextsystem* für Kunst akzeptiert

und genutzt wird oder ob es sich bloß um eine praktische und kostengünstige Alternative zur Galerie handelt. Ich denke dabei an den Umstand, daß Eva Grubingers C@C-Künstlerliste seit Monaten unzugänglich ist, was dazu führt, daß man auch die C@C-Projekte, die ja intensiv diskutiert wurden, oft nicht sehen kann (entsprechende mails blieben unbeantwortet, und die Seiten sind nach wie vor unpassierbar). Der Kontext ist also vorhanden, es gäbe vielleicht auch Interessenten, aber dennoch funktioniert nicht alles – genauso, wie einmal einer, den ich in der IS virtuell getroffen habe, darüber geklagt hat, es handle sich um eine Geisterstadt. – Der zweite Aspekt: Kunst benötigt Rezipienten, ein Kontextsystem und nicht zuletzt die Diskussion, also Rückmeldung oder Reaktion. Ist es kein Problem für die Kunst, wenn dieses System permanent von technischen, ökonomischen und sozialen Problemen überlagert wird und dabei ohnehin nur den kleinen Kreis der Netz-User als potentiellen Rezipientenkreis zur Verfügung hat?

Antwort Joachim Blank:

Ich wuerde Systeme wie die IS nicht mit einer Galerie vergleichen: Die oekonomischen, kommunikativen und sozialen Rahmenbedingungen sind nicht miteinander zu vergleichen. Die IS ist kein Dienstleister, indem sie Vertraege mit Kuenstlern oder anderen Personen macht, wo es einen verbindlichen Vertretungsanspruch gibt. Funktionieren Projekte nicht, oder nicht mehr, dann liegt dies in der Verantwortung der Autoren/Kuenstler dafür Sorge zu tragen oder sich ggf. mit der IS in Verbindung zu setzen.

Es ist ein Missverstaendnis, wenn NutzerInnen glauben in dieser Hinsicht Ansprueche gegenueber der IS zu erheben. Beim Aufbau des Systems hat es uns gereizt, diese "Huelle" zu entwickeln und zur Verfügung zu stellen und zu gucken was passiert. Was dort passiert, ist unmittelbar von der Initiative und der Motivation der EinwohnerInnen abhängig. Das Wort "Geisterstadt" haben uebrigens die BetreiberInnen der IS und nicht die NutzerInnen geprägt. Wenn die tools der Oberfläche nicht genutzt werden, ist das natuerlich schade, aber es ist eben dann auch so. Das Projekt war von Anfang an als Experiment gedacht. Anders konnten wir daran auch nicht herangehen. Dafür gab es zuviele Unbekannten im Spiel. Denn erst in den letzten beiden Jahren wird das Benutzerverhalten in virtuellen, vernetzten Umgebungen ernsthaft erforscht. Wir wollten aus der IS nie ein wissenschaftliches Forschungsprojekt machen. Allerdings konnten andere aus dieser Idee lernen und haben versucht die Idee einer Mischung aus "community net" und "virtual community" weiterzuentwickeln. Genauso wie die IS stehen sie unter dem Druck ein "ideales" System zu entwickeln, wo sie den Anspruechen einer allgemeinen Netzeuphorie standhalten muessen. Im kommerziellen Bereich sind solche Projekte mittlerweile sehr beliebt, da man glaubt, dass sie durch solche Projekte eine stärkere Nutzer-Produkt-Bindung entwickeln laesst. Ob sie das schaffen bleibt abzuwarten. Ich jedenfalls "glaube" nicht (mehr) daran.

Bei der IS wird nur ein Bruchteil dessen genutzt, was eigentlich moeglich waere. Eine Loesung koennte ein ausgekluegeltes Redaktionssystem, aehnlich dem von online-Zeitschriften mit z.B. Thema des Monats sein. Das entsprach aber nicht unseren Vorstellungen einer "Internationalen Stadt".

Das Projekt "IS" hat es nie geschafft, sich als selbst tragendes oekonomisches System zu etablieren. Die Finanzierung der Infrastruktur erfolgte immer ueber die Durchfuehrung von Web-Dienstleistungen am freien Markt. Die Zielgruppe der IS waere niemals in der Lage und vielleicht auch nicht bereit gewesen, eine intensivere Betreuung zu bezahlen um das Projekt abzusichern.

Hier holt die Stadtmetapher die zukunfftige Realitaet unserer Kommunen und Staedte wieder ein: IS ist eine Struktur, die mehr oder wenig sich selbst ueberlassen ist, abhaengig von den wenigen Freiwilligen und ohne Mittel der oeffentlichen Hand.

Allerdings gibt es bei virtuellen Staedten jederzeit die Moeglichkeit den Stecker aus der Dose zu ziehen. Eine lange Leidenszeit der IS - permanent im Angesicht des "virtuellen Tods" - wird in naher Zukunft abrupt beendet werden. Der Dinosaurier und die virtuelle Stadt "IS" wird sozusagen mit einem Schlag von der Landkarte der Kulturserver ausgeloescht werden. Vielleicht findet sie ja einen schoenen Platz im Museum.

Die Arbeit an anderen Baustellen wird natuerlich weitergehen...

Frage G. K.:

Stichwort Netzkunst: Wie koennte man Netzkunst definieren, was ist Dein bevorzugtes Netzkunstwerk und warum ist es das?

Antwort Joachim Blank:

Netzkunst sollte das Netz nutzen und es gleichzeitig thematisieren. Umstritten ist vielleicht was wichtiger am Netz ist: das Werkzeug, also der Computer, die Oberflaeche, der Browser oder das Netz als Synonym fuer Schlagworte wie Globalisierung, Informationsgesellschaft, Kommunikations- oder soziales Netzwerk. Ich denke, dass beide Aspekte, also das Netz als Werkzeug und als Stellvertreter fuer zeitgeistliche Stroemungen gleichermaßen wichtig sind und in Netzkunstprojekten thematisiert werden sollten. Interessante "fruehe" Arbeiten (1994) wie "The fileroom" von Antonio Muntadas oder "Waxweb" von **David Blair** loteten noch das Medium/Forum "Internet" als freies Kommunikations- oder Informationsnetzwerk (auch im technischen Sinn) aus und signalisierten dass das Netz zu einer neue Dimension der freien Meinungsaeusserung und zu einer Bereiung des Sender-Empfaenger Paradigmas der Massenmedien fuehren kann. Die Community Projekte - dazu zaehle ich Kontextsysteme* wie z.B. De Digitale Stad Amsterdam - haben durch Zusammenschluss von Einzelpersonen aus verschiedenen Disziplinen wie Kunst, Medien, Politik und Informatik versucht, die Ideale des alten Internet in das WWW zu retten um "Zugang fuer Alle" zu schaffen und wahrnehmbare claims fuer Kulturprojekte zu 'besetzen'. Seit 1996 - dem Jahr der Ernuechterung und der massiven Kommerzialisierung - wurde aus kuenstlerischer Sicht der Wahnsinn des Internethypes thematisiert. Projekte wie jodi.org (<http://www.jodi.org>) aesthetisieren Fehlermeldungen und die Grenzen der Bildschirmoberflaechen, waehrend Heath Bunting mit Fakes und Disinformationskampagnen mit dem Stilmittel der minimalen visuellen Gesaltung operiert. Speziell Heath Buntings Projekte (z.B. <http://www.irational.org/cctv>) zitieren auf ironische Weise die dunklen Seiten der "vernetzten Gesellschaft".

* siehe "What is netart ;-)" <http://www.hgb-leipzig.de/theorie/netlag.htm>

Joachim Blank
blank@sero.org

(Mitbegründer der Internationalen Stadt Berlin Seit 1993 an verschiedenen Netzkunstprojekten beteiligt u.a. "without_addresses" auf der Documenta X mit Karl Heinz Jeron)

Hinweis: Am 18.12.97 erhielten die Mitglieder der Internationalen Stadt Berlin eine e-mail, daß der Server IS (www.is.in-berlin) innerhalb der nächsten Monate abgeschaltet wird. Ein kurzer Auszug:

Liebe Einwohnerinnen und Einwohner,

leider muessen wir euch mitteilen, dass das Projekt Internationale Stadt sich auflöst.

Konkret bedeutet das fuer Euch, dass der Webserver berlin.icf.de nicht mehr fuer Homepages zur Verfuegung steht und die Mailadressen mit der Endungen is.in-berlin.de nach einer Uebergangszeit von ca. drei Monaten nicht mehr funktionieren werden. ...

(Das Interview führte Gottfried Kerschler)