

Internationale Stadt Berlin (1994-1998)

Ein Rückblick von Joachim Blank & Karl Heinz Jeron

Als 1993 Barbara Aselmeier, Armin Haase und wir vor der Einführung des WWW mit dem Projekt *Handshake* (<http://sero.org/sero/handshake>) unsere Internetaktivitäten starteten, kannten nur sehr wenige Menschen das Internet. Es gab ausserhalb der Universitäten kaum Zugänge, geschweigedenn Kenntnisse im Umgang mit diesem Medium. Was wir als Künstler im Netz wollten, war nur den wenigsten begreiflich zu machen.

Deshalb 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 in Interaktion mit anderen Nutzern aus dem Netz oder Besuchern der Installation.

1994 zeichnete es sich ab, daß sich unser Sponsor auflösen wird. Wir standen vor der Wahl uns einen Anderen zu suchen, oder die Internet-Infrastruktur unseres Sponsors zu übernehmen, um auch im technischen Bereich alle Freiheiten zu haben. Wir entschlossen uns, die Infrastruktur in veränderter Form (mit 16 Einwahlleitungen und 300 Usern unter dem Label *Internationale Stadt (IS)*) 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 im Kunstkontext eine Außenseiterrolle vorbehalten.

Projekte wie *Clubnetz* (öffentliche Terminals in ostberliner Clubs) konzentrierten sich eher auf den Aufbau von Infrastrukturen. Die Idee war es weniger selbst Inhalte für das Netz zu produzieren, als vielmehr Zugänge zum Internet an öffentlichen Orten zu installieren und anderen Menschen Schnittstellen zum Internet anzubieten, um ihnen die Produktion von Inhalten weitgehend selbst zu überlassen. Zu diesem Zeitpunkt war uns das wichtiger, als weiterhin Projekte wie *Handshake* und *Feldreise* (<http://sero.org/sero/feldreise>) zwischen Internet- und Kunstkontext weiterzuführen. Uns war klar, daß sich das Internet etablieren und weitergehende soziale-, politische- und medienpolitische Fragen aufwerfen wird.

Von Beginn an planten wir *IS* als Kontextsystem :

Die Idee war es, mithilfe der Stadtmetapher einen Kontext zu entwickeln, der anderen Menschen aus unserem Lebensumfeld die Möglichkeit gibt, das Internet effektiver und komfortabler für eigene Zwecke zu nutzen, und es war ein Versuch, innerhalb und ausserhalb des Internets, ein kreatives Umfeld für Aktionen im Bereich Kultur und Neue Medien zu entwickeln.

So wie auch die reale Stadt nicht nur ein Ort der Kunst ist, planten wir die Webpräsenz von *IS* als "intelligente Hülle", als ein System, in dem unterschiedliche Inhalte nebeneinander existieren und sich sogar gegenseitig ergänzen können.

Die Zusammenarbeit mit Künstlern, die ihre Projekte im Rahmen des *IS*-Servers präsentierten, basierte nie auf Verträgen oder einem Vertretungsanspruch, sondern ergab sich meist informell. Funktionierten Projekte nicht, oder nicht mehr, dann lag dies in der Verantwortung der Autoren/Künstler dafür Sorge zu tragen, oder sich mit der *IS* in Verbindung zu setzen. Dies führte öfters zu Irritationen bei NutzerInnen, die glaubten, *IS* als selbstverständlich kostenlosen *Dienstleister* für ihre Projekte in Anspruch nehmen zu können.

Beim Aufbau des Systems hat es uns gereizt, den Kontext *IS* zu entwickeln und zur Verfügung zu stellen und zu gucken was sich im Zusammenspiel von vielen Beteiligten ereignen kann. Was dort

passierte, war unmittelbar von der Initiative und der Motivation der EinwohnerInnen abhängig. Wenn neue tools auf dem Server der *IS* nicht genutzt wurden, war das natürlich schade, aber es war dann eben auch so. Das Projekt war von Anfang an als Experiment gedacht. Anders konnten wir daran auch nicht herangehen, da es zu dieser Zeit über das WWW noch keine Nutzungsanalysen gab.

Wir wollten aus der *IS* nie ein wissenschaftliches Forschungsprojekt machen. Aber das Interesse am Experiment war groß. Gemäß des sich scheinbar selbstorganisierenden Internets verzichteten wir auf Moderationen, Redaktionen und sonstige Filter. Wir empfanden das Internet als eine Art Befreiung im Vergleich zu anderen Medien wie Fernsehen und Radio, wo nur mit hohem Aufwand gesendet werden konnte, ohne das eine gleichberechtigte Kommunikation zwischen Sendern und Empfängern möglich werden konnte. Wir gingen davon aus, dass sich durch das im alten Internet populär gewordene Paradigma des "Gebens und Nehmens" bei den NutzerInnen und BetreiberInnen mit der Zeit automatisch eine Identifikation mit dem Projekt einstellt.

Wäre da nicht der Entwicklungs- und Gestaltungsdrang der BetreiberInnen gewesen, dann hätte der *IS*-Server konsequenterweise auch ein Linuxrechner mit unkonfiguriertem WWW-Server, dessen root-Passwort im Netz verbreitet wird, sein können.

Natürlich gab es auch netzpolitische Implikationen. So war es von uns von Anfang an beabsichtigt, die Preise für Internetzugänge so niedrig wie möglich zu halten. 1995 haben wir bereits für ISDN-Zugänge den "Kampfpfeis" von 29,- DM monatl. ohne Traffic- oder Zeitbeschränkungen für nichtkommerzielle Anwender eingeführt. Mit diesem Selbstkostenpreis verknüpften wir die Forderung nach preiswerten Internetzugängen überall. In dieser Zeit war es praktisch nicht möglich Internetzugänge ohne kleingedruckte Zeit- und Trafficbeschränkungen zu bekommen. Eine weitere Idee der *IS* war es, Menschen, Gruppen und Initiativen aus den "soziokulturellen Bereichen" 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. Die Folge war, dass die Räume der *IS* eine Anlaufstelle für wissbegierige Besucher wurden. Das Websystem wollten wir systemisch "lösen", indem wir tools entwickelten wie z.B. e-mail, ftp und irc, und ein WWW-Formular als einfachen online-html-editor in die Oberfläche der *IS*-Website 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 für den technischen Bereich wie z.B. die Trennung von "privaten" (passwortgeschützten) und "öffentlichen" Bereichen oder Kommunikationsorte (chat-Möglichkeiten und Diskussionsforen) zu integrieren.

Unser teilweise technokratische Ansatz resultierte vor allem aus den spartanischen Möglichkeiten von HTML1.x und den ersten Browsern, aber auch ganz generell aus der Geschichte des Internets. 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) weniger zum direkten Kommunikationsaustausch geeignet ist. Das störte uns. Durch die cgi-Schnittstelle war es schon damals möglich, selbst geschriebene perl-scripte innerhalb von html zu integrieren um weitergehende Benutzerinteraktionen mit dem System zu erlauben. Wir verließen damit den Blick von außen auf das Netz und ließen uns gleichzeitig immer mehr auf den Kontext "Internet" ein. 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.

Der in 1995 beginnende Boom des Internets ging auch an der *IS* nicht spurlos vorüber. Wir standen mit dem Projekt im Spannungsfeld sehr unterschiedlicher Anfragen und Interessenten. Ein Computer Konzern stellte uns zunächst kostenlos workstations zur Verfügung; wir wurden auf thematisch sehr unterschiedliche Konferenzen eingeladen: Soziologen befassten sich mit Themen wie Bürgernetze, Teledemokratie und Stadtentwicklung in der Informationsgesellschaft; Verlagsgesellschaften und die Werbeindustrie entdeckten das Internet. Das Projekt "Internationale Stadt" tangierte all diese Themenbereiche.

Diese Offenheit hat das Projekt, aber auch die Zusammenarbeit der BetreiberInnen-Crew massgeblich beeinflusst: Bei einigen BetreiberInnen verdichtete sich schon 1996 das Gefühl einen "Dinosaurier zu

verwalten". Vom Kommunalkino um die Ecke, über avancierte Netzkunstprojekte bis zum digitalen Umweltatlas und allem was dazwischen sein kann, gaben wir ein virtuelles Zuhause. Es gab fast nie eine Auswahl nach strategischen oder qualitativen Gesichtspunkten.

Diese Öffnung der *IS* in ein generelles "content providing" brachte ihr wiederum den Ruf eines "Stadtinformationssystems von unten" ein. Berliner Senatspolitiker wurden auf uns aufmerksam, aber die Angst einem System, bei dem Nutzer frei und unzensuriert ihre Inhalte einspeisen konnte, den politischen Segen zu geben war zu groß - zumindest größer als das Vertrauen und das Geld, daß Amsterdamer Lokalpolitiker in 'De Digitale Stadt Amsterdam' investierten.

Das "Projekt *IS*" entwickelte keine eigene Ökonomie. Die Finanzierung der Infrastruktur erfolgte immer ueber die Durchführung von Internet-Dienstleistungen am freien Markt. Die "Zielgruppe" des "Projekts *IS*" war niemals in der Lage und wäre vielleicht auch nicht bereit gewesen, eine intensivere Betreuung zu bezahlen, um das Projekt abzusichern. Zudem sprangen auch Leute mit interessanten Inhalten, nachdem sie vom know how der *IS* profitiert hatten wieder ab, um ihren eigenen Server aufzubauen.

Im Rückblick wäre es für uns vielleicht strategisch besser gewesen, die *IS* auf den Bereich Kunst/Kultur zu konzentrieren, um damit ihr Profil 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 hingehen wird. Letztendlich entsprach diese Offenheit auch mehr der abenteuerlichen Dynamik des Internets als der Berechenbarkeit des traditionellen Kunst- und Kulturbetriebs. In diesem Sinn wurde die Entscheidung das Experiment kurz und schmerzlos zu beenden, und den *IS*-Server von der Bildfläche verschwinden zu lassen, von den BetreiberInnen im Konsens getroffen.