

»I use art to depict the many dimensions of social reality where artificial surveillance worlds and real worlds converge. The result has been an outpouring of installations, scripts, photographs, videotapes, audiotapes, computer interactives, internet works and merchandise.«¹

Im Internet hat die 1954 in Hollywood geborene Künstlerin Julia Scher bisher drei On-Line - Projekte realisiert: Don't Worry²; Information America³ und Welcome to Securityland!⁴ Im Internet ist es nicht gebräuchlich, den einzelnen Homepages Zeitangaben zur Entstehung hinzuzufügen. So finden sich auch in den Bibliographien von Julia Scher lediglich die Titel und die URL's zu den einzelnen Homepages. Eine Entstehungsgeschichte der Arbeit Welcome to Securityland läßt sich allein durch den Auftraggeber Adaweb nachzeichnen⁵, der im Februar 1995 an Julia Scher den ersten Auftrag vergibt, den Trailer für »Welcome to Securityland«. Das Projekt wird von da an kontinuierlich erweitert und in einzelnen Teilen umgearbeitet. Im November 1995 kommt »konsent klinik« hinzu und im April 1997 dann »Wonderland«.

Julia Scher bezeichnet ihre Kunst, die nach 1987 entsteht, als »Sicherheitskunst«.⁶

Sie will mit ihrer Arbeit bei den Leuten »...ein bißchen Paranoia auslösen. In der wirklichen Welt weiß man doch im Grunde nie, ob man wirklich in Sicherheit ist oder nicht.«⁷ Sie arbeitet in Amerika eine zeitlang als Sicherheitsingenieurin und installiert Sicherheitssysteme in Häusern von Frauen, die Angst vor Überfällen haben. Mit dieser Tätigkeit überträgt sie eine Anleihe aus der realen Welt in ihre »experimentelle Realität«.⁸ Ihre Arbeiten zeigen, was in den Zwischenräumen, in den Übergängen zwischen Realität und Fiktion geschieht. Wie können wir unterscheiden, auf welcher Ebene wir uns befinden, der der Realität, der Simulation oder der Illusion? »All we can imagine when listening, is the ritual order in which these commands exist in the real world.«, behauptet Julia Scher 1997.⁹

Die bildliche Entsprechung für ihr Label »Sicherheitskunst« ist ihr Porträt als Sicherheitsingenieurin von Joseph Cultice. Die Startseiten der Websites begrüßen uns mit dem durchdringenden Blick dieses Porträts.¹⁰ An diesem Logo kann man die wesentlichen Fragestellungen ihrer gesellschaftlich brisanten Arbeit gut erkennen: Wieviel Sicherheit brauchen, wollen oder vertragen wir? Inwieweit sind wir manipulierbar? Welche unserer Reaktionen sind überhaupt noch intuitiv? In welchem Maße sind fiktive Geschichten als solche erkennbar?

Mit dem Argument der Widersprüchlichkeit will Julia Scher sowohl die Sicherheitsmodelle unserer Gesellschaft als auch das Medium Internet hinterfragen. So läßt sich das Portrait der Sicherheitsbeamtin ambivalent beschreiben. Diesen Beruf hat sie allein zu dem Zweck ausgeübt, um ihre daraus gewonnenen Erkenntnisse experimentell auf ihre Kunst zu übertragen. Ein intensiv geschminktes Gesicht trägt eine große, schnörkellose Brille. Eine voluminöse Mütze steht im Kontrast zu den dunkel gelockten Haaren. Die blauen, direkt auf uns gerichteten Augen werden vom Brillenglas geschützt, bzw. der durchdringende Blick wird durch die Glasschicht wiederum geschwächt. Die weiblichen Konturen werden nach oben und

nach unten von Kappe und Krawatte begrenzt. Sieht man sie jetzt in ihrer Funktion als Sicherheitsingenieurin oder als eine perfekte Schauspielerin? 1994 hat sich Julia Scher so verkleidet auf dem Kölner Flughafen unter das Publikum gemischt. Niemand, auch nicht das Flughafenpersonal, hat sie entlarvt. Dort fühlte sie sich selbst, »als könnte ich tatsächlich für die Sicherheit von anderen sorgen. Dabei kann ich noch nicht einmal auf mich selbst aufpassen.«¹¹ Dementsprechend fügte sie ihren Porträts im Internet auch gleichzeitig Warnungen hinzu: »Warning: This site may contain sexually explicit material.«¹² Über das Anklicken von sexually gelangte man zur nächsten Seite und zur message: »I am being separated from you, now« und von dort zur nächsten Seite und zu der Bestätigung: »You are the one that does it all.... (don't worry)«, und weiter zur Seite mit dem Vermerk: »absence of mercy zone«. Dieser Text ist ein zweites Mal über das Porträt von Julia Scher gelegt, das sich an den Konturen bereits aufzulösen beginnt. Dazwischen leitete sie den Surfer immer wieder in die Irre, indem sie eine »error message« mit dem Verweis einfügte, daß das Objekt des Begehrens im Server gar nicht existierte.

Ihr bisher umfangreichstes On-Line-Projekt »Welcome to Securityland« startet ebenso mit ihrem Porträt, neben dem sechs Buttons liegen: wonderland, one house, konsent klinik, predictive engineering, the glossary und the map. Folgt man der vorgegebenen Reihenfolge der Buttons, so hören wir als erstes eine weibliche Stimme, die uns nüchtern darauf verweist, daß wir die User sind, daß wir es sind, die alles kontrollieren, die alles im Griff haben.

Der Klick auf »wonderland« bringt uns zu einer neuen Site mit einem großen, plastisch erscheinenden W, rosa eingefärbt und von einem rosafarbenen Ring umrahmt. Der Text lautet: »wonderland products. Your void is your workspace.« »What happens in the spaces, in the gaps, the transitions between...?«¹³, fragt Julia Scher immer wieder. Dieser Freiraum wird hier zum Wonderland, indem wir als User Tips, Binsenweisheiten und Informationen erhalten, wo wir surfen und spielen können. Die Zwischenräume zwischen den Auf- und Abstrichen des W's hat sie auf das typische Erkennungsmerkmal eines Puzzleteiles reduziert. So gelangt der Surfer zu einem Spielplatz, der in einzelnen Screens Spielgeräte auf einer mondartigen Szenerie zeigt. Die Spielenden sind mit Tarnanzügen bekleidete Erwachsene. Oder wir gelangen, sinnigerweise über den Button »Intrusion Detection«, auf der Ebene »xonomic view«, zum Internet-Klassikerspiel »The Dungeon«. Bei diesem Rollenspiel sucht sich jeder User eine Identität, in die er bei Spielbeginn schlüpft. Jeder ist auf sich alleine gestellt. Es können gleichzeitig Hunderte von Spielern mitspielen. Die Aufgabe ist es, Rätsel und Denkaufgaben zu lösen und Monster einer Phantasiewelt zu besiegen. Das Wesentliche an diesen Spielen ist, daß die Spielstruktur unverändert bleibt, daß aber in Echtzeitumgebung durch den Einfluß eines jeden Spielers unvorhersehbare Situationen entstehen.¹⁴ Der User erhält von Julia Scher die Aufforderung zur Registrierung, um sich an der Spielversion »Madame J's Dungeon« beteiligen zu können. Ihre Spielversion hat den Untertitel: Per si tra la perdita gente (Für sich unter den verlorenen Menschen).¹⁵

Im zentralen Bild dieser Homepage, der »xonomic view« eines Gebäudes, zu dem man über die Eröffnungsbuttons »one house«, »konsent klinik«, »the map« und »predictive engineering« gelangt, zeigen Hände, mit erhobenem Zeigefinger, was das Netz noch so alles zu bieten hat. Kein Wunsch bleibt offen im Wonderland. Man erhält Pseudo-Informationen über Militärregierungen, über nukleare Technolo-

gie, über christliche Musik, über Pro-Familia-Einrichtungen, usw. Und immer wieder versucht Julia Scher zu beruhigen: »Don't worry! Everything is under control.« Alles ist im Griff, alles ist gut strukturiert, wie auf der Seite »Infoseek«, wo wir dann auch noch zu allem Überfluß Zeitschriften und einzelne Artikel bestellen können.

»Kontrolle ist nur ein Teil eines tiefen Wunsches nicht nur nach Sicherheit, sondern auch nach Ordnung. Was ich mache, ist daher auch ein Beitrag zu dieser Suche nach Ordnung.«¹⁶ Auf ihrer Suche nach Ordnung bedient sie sich aller technischen Möglichkeiten des Internets, baut zahlreiche Irritationen ein, gibt humorvolle Einlagen und verweist immer wieder auf den User selbst. Die Seite »konsent klinik« zeigt klein auf der rosa eingefärbten Benutzeroberfläche das Puzzle-W, versehen mit dem Text: »your void is your workplace«. Rechts oben greift aus dem Dunkel eine Hand nach dem User. Will die Hand nun einfach Kontakt aufnehmen oder will sie den User in eine andere Realitätsebene hineinziehen?

Fragen tauchen auf: »Do you know what you want? Are you satisfied with who you are?« Der Internetsurver hat aber für die Beantwortung nur die Wahl zwischen ja und nein.

Anmerkungen:

- 1 Julia Scher in: *The Art of Detection: Surveillance in Society*, MIT List Visual Arts Center, Cambridge/ Massachusetts 1997, S. 39.
- 2 http://www.word.com/machine/scher/dont_worry.ram.
- 3 http://www.world.com/machine/scher/information_america.ram.
- 4 <http://adaweb.com/project/secure/corridor/sec.1.html>.
- 5 Siehe Hans-Dieter Huber: ada web (in diesem Heft); Diese Homepage ist gleichzeitig der erste Auftrag, den Benjamin Weil von Adaweb an eine Künstlerin vergab. Weitere Aufträge gingen dann an Jenny Holzer, John Simon, Lawrence Weiner, Doug Aitken etc.
- 6 Julia Scher in einem Interview mit Uta Maria Reindl, in: *Kölner Stadtanzeiger*, 19.8.1994.
- 7 ebenda.
- 8 Julia Scher in einem Interview mit Noemi Smolik, in: *Kunstforum International*. Bd.129, 1995, S. 228 ff.
- 9 Julia Scher in: *The Art of Detection* (wie Anm. 1).
- 10 u.a.: <http://adaweb.com/project/secure/corridor/sec.1.html>; <http://www.word.com/machine/scher>.
- 11 Julia Scher in: *Die Tageszeitung*, 30.10.1994.
- 12 In einer früheren Version der Seiten vom August 1997.
- 13 Julia Scher, in: *The Art of Detection* (wie Anm. 1).
- 14 Siehe: Roger Harrison, *Multi User Dungeon*, in: Stefan Bollmann und Christiane Heibach (Hrsg.): *Kursbuch Internet*, Mannheim 1996, S. 299 ff.
- 15 Wobei »Per si« eine von von Julia Scher freie Abwandlung ist, ähnlich »Konsent«, etc.
- 16 Julia Scher in: *Kunstforum* (wie Anm. 8).