

Anhang A: Ausgewählte Netzkunst-Projekte 1993-2003
(Seiten I - XXXVI)

(Mitarbeit: Patricia Deiser)

TV Poetry

1993/1994

Gebhard Sengmüller

Ort(e) der Ausstellung

Medienbiennale Leipzig 1994

Beschreibung

Ein genuines Netzkunstwerk ist TV Poetry des österreichischen Künstlers Gebhard Sengmüller. Für die Medienbiennale Leipzig 1994 hatte er in drei Städten (Rotterdam, Lüneburg, Wien) Fernseher mit Satellitenempfang aufgestellt, die alle 10 Sekunden das Programm wechselten. Parallel ließ er auf einem Computer ein Texterkennungsprogramm laufen, das aus den empfangenen Fernsehbildern Textteile herausfilterte - z.B. Untertitel oder Nachrichtenheader. Abhängig von Größe und Klarheit der „Original-Texte in den Fernsehbildern erkannte das Programm den Text mehr oder weniger erfolgreich. Alle 10 Minuten sandten die drei Computerprogramme ihre Ergebnisse per Modem an die Zentrale in den Buntgarnwerken in Leipzig, wo sie als unendlicher Textstrom über einen Monitor ausgegeben wurden. Hier wurden recht gut lesbare Texte von Texten abgelöst, die vollkommen in maschinelles Kauderwelsch übergegangen waren und vice versa.

Kontext

TV Poetry war eine stille Meditation über die Ästhetik des Maschinischen und die Unwägbarkeiten der Kommunikation zwischen Maschinen und steht damit ganz in der Tradition der meisten frühen Netzkunst-Arbeiten. Denen ging es nicht darum, neue Medien und Technologien zu verwenden, sondern deren Entwendung stand im Mittelpunkt der künstlerischen Auseinandersetzung. Sie widmen sich der Ästhetik des Fehlers, der medialen Störung und des technischen Versagens, der Dysfunktionalität und der Ästhetik des Maschinischen, d.h. der Sichtbarmachung von Prozessen, die meist hinter glatten Oberflächen tief im Inneren der Maschine ablaufen. TV Poetry nimmt wie ähnliche Projekte eine kritisch-distanzierte Haltung gegenüber den medialen Maschinen ein, bedient sich der Strategien der Unterwanderung, der Irritation, der Umfunktionalisierung. Oder, wie es Andreas Broeckmann 1998 formulierte: es geht nicht um das „unauffällige und reibungslose Zusammengehen der materiellen und der virtuellen Welten, sondern vielmehr um den Unfall, die Reibung und den Bruch, die einer jeden technischen Realität inhärent sind.“¹



¹ Andreas Broeckmann, ‚DEAF98 - The Unreliability of Accidents‘ (Konzept), Rotterdam, 17 - 29 November 1998 (auf: http://art.net.dortmund.de/ger/per/inke_jpgs/arns.html)

The File Room

1994

Antonio Muntadas

www.thefileroom.org

Ausstellung als Raum-Installation

1995 in Lyon und 1996 Paris, Barcelona und Hamburg

Präsentation des Projekts

z.B. Ars Electronica ,95 (Linz), ISEA ,95 (Montreal), Medienbiennale ,94 (Leipzig)

Beschreibung

The File Room ist ein interaktives Archiv kultureller und sozialer Zensur, das vom Medienkünstler Antonio Muntadas 1994 in Zusammenarbeit mit der Chicagoer Randolph Street Gallery ins Leben gerufen wurde. The File Room ist zugleich Netzkunstwerk, Datenbank und taktisches Medium, das neben dem digitalen Interface auch als Raum- Installation präsentiert wurde. In eine Kammer aus 138 schwarzen Aktenschränken mit 552 Schubladen wurden dazu 7 Computerbildschirme montiert und mit einer zentralen Station verbunden. An diesen Terminals konnte auf die nach Ort, Zeit, Medium oder Zensurgründen archivierten Fälle von Zensur zugegriffen werden, am zentralen Computer konnten BesucherInnen eigene Fälle eingeben. Bei der Eröffnung enthielt The File Room 400 Einträge, in einem Zeitraum von der Antike bis zur Gegenwart.

Kontext

Das spezifisch interessante an The File Room ist, dass die Arbeit sichtbar macht, wie die Entwicklung einer Technologie, die auf Globalität, Interaktivität und dem egalitären Zugriff basiert die Beschäftigung mit einem Thema auslöst, das genau durch einen entgegen gesetzten Impetus gekennzeichnet ist, nämlich den Ausschluss, das unsichtbar machen, unangreifbar machen, wegsperren. Muntadas Arbeit erhält ihre Bedeutung auch als eines der ersten Netzkunst-Projekte, deren integraler Bestandteil die Erstellung einer Datenbank war und ist. Damit repräsentiert The File Room auch Veränderungen, die mit Kunst im digitalen Zeitalter einhergehen: die Produzentenseite differenziert sich auf potentiell alle Internetnutzer aus – jeder User wird zum potentiellen Künstler. Die Kreation in sich geschlossener Kunstwerke wird außerdem von der Kreation von Produktionssystemen zur Herstellung von Kunst abgelöst.



The World's First Collaborative Sentence

1994

Douglas Davis

<http://ca80.lehman.cuny.edu/davis/Sentence/sentence1.html>

Beschreibung

Douglas Davis The World's First Collaborative Sentence ist eine der ersten Netzkunstarbeiten überhaupt und ein Beispiel für kollaborative Netzkunst: an einen Satzanfang kann jede Internetuserin /jeder Internetuser einen eigenen Teil anfügen – egal ob Texte, Grafiken oder Bilder. Einzige Auflage: es darf kein Punkt verwendet werden. So wird der Sentence zu einer Art globalen Performance, mit in der Zwischenzeit hunderttausenden Einträgen in unterschiedlichsten Sprachen und unterteilt in über 20 Kapitel. 1994 von der Lehman College Art Gallery in New York in Auftrag gegeben wurde die Arbeit in Form eines Konzeptes und einer signierten Diskette 1995 von einem Privatmann gekauft und später von dessen Frau dem Whitney Museum of American Art in New York gespendet. Damit ist The World's First Collaborative Sentence auch die erste Netzkunstarbeit, die von einem Sammler angekauft wurde.

Kontext

Der First Collaborative Sentence ist ein einziger Satz, der immer weiter geschrieben werden kann - und auch wird: ohne Thema, unstrukturiert, ohne Absender, ohne Empfänger, anonym, vollkommen offen. Ein „Welttext“, der in seiner kollaborativen, vielsprachigen, egalitären und globalen Struktur eine Art Mikrokosmos des Internet und dessen medial-technologischen Charakteristika darstellt. Als ein „multi-user environment“ in bewusster low-tech Ausführung ist der Sentence außerdem Beispiel für eine der frühesten Netzkunstformen - das kollaborative Schreibexperiment. Andere Projekte die das Internet für interaktive künstlerische Textproduktion nutzen sind Robert Coovers Hypertext-Hotel und die „Imaginäre Bibliothek“ von Pool Processing.



Unendlich ... fast

1995

Holger Frieese

www.thing.at/shows/ende.html

Ort(e) der Ausstellung(en)

DocumentaX 1997, 3th Werkleitz Biennale 1998, net_conditon ZKM 1999

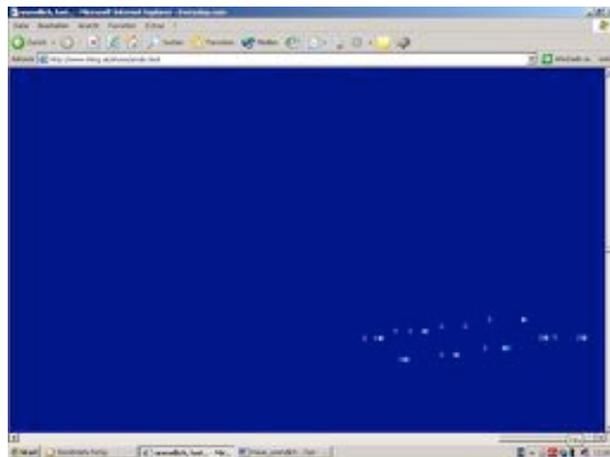
Beschreibung

Die Arbeit besteht aus nichts anderem als einer zur Gänze blau gefärbten Browserseite mit je einem vertikalen und horizontalen Scrollbalken, auf der UserInnen umsonst nach verborgenen Buttons zum Weiterklicken suchen: „Unendlich ... fast“ ist ein monochromes Bild – „[...] kein Icon also, sondern eher eine »Ikone des elektronischen Suprematismus« (Verena Kuni). Sucht man beharrlich, dann kann man an diesem – in Wirklichkeit natürlich nicht ganz, sondern nur »fast« unendlichen – Firmament ein Ansammlung von hellen Punkten finden die an ein Häuflein blinkender Sterne erinnern.

Kontext

In Holger Frieses Arbeit finden sich keine der grafischen Ordnungs- und Zeichensystemen und interaktiven Applikationen, die sites im world wide web normalerweise zur Verfügung stellen. Die Seite – ganz ohne Hyperlinks zu weiteren Informationsebenen, ohne Verbindungen zu anderen Angeboten – steht damit in Opposition zu gewohnten Interfaces, spielt mit den Erwartungen der BenutzerInnen und lenkt die Aufmerksamkeit auf ein bestimmtes „point- and-click“-Nutzungsverhalten. Gleichzeitig nimmt die Arbeit auch Bezug auf die mit dem Internet verbundene Metapher des Informations-„Raumes“, die oft mit dem Terminus der Unendlichkeit verbunden wird – jedoch letztendlich nur eine Illusion darstellt; in der Anwendung des Begriffs drückt sich auch die Unfähigkeit im Umgang mit einer (wenn auch unvorstellbaren) Endlichkeit aus. Im Entstehungsjahr der Arbeit stellte „unendlich ... fast“ noch eine Herausforderung an den Webbrowser dar: die Bewegung auf der monochromen blauen Seite wurde immer wieder durch das Nachladen der Daten unterbrochen.

Technologie/Software Netscape 1.1



Netzbikini

1995

Eva Grubinger

<http://www.thing.at/netzbikini/>

Ort(e) der Ausstellung

Nitsch-Kowanz-Grubinger. Drei Künstlergenerationen aus Österreich, Neuer Berliner Kunstverein, September 1995

Beschreibung

Bei dem Projekt Netzbikini können Userinnen (und User) sich ihren persönlichen Netzbikini erstellen. Via Computer und Netzanschluss wird dazu ein Bikinischmittmuster größengerecht heruntergeladen, im Anschluß daran kann der Zuschnitt und das Zusammennähen der Cyberbade-mode aus adäquatem Netzstoff (Grubingers Vorschlag: die eigene Vorhanggardine) erfolgen. Wer nach getaner Arbeit ein Foto von sich im Netzbikini an die Künstlerin schickt, erscheint damit nicht nur in der online-Galerie der Netzbikini-Trägerinnen, sondern darf das tragbare Kunstwerk auch mit dem „Grubi-Label“ schmücken.

Kontext

Grubingers Arbeit spielt auf ironisch-humoristische Weise mit der allgemein für das World Wide Web gebräuchlichen „Netz“- Metapher: sie nimmt dafür den Computer-Befehl „Cut-and-Paste“ wörtlich und erweitert das Netz aus der Virtual Reality heraus ins real-stoffliche (Gardinen-) Netz, die immaterielle Datennetzstruktur erhält ein physische Pendant. Grubinger setzt damit außerdem – in cyberfeministischer Tradition – dem Hype um virtuelle Wunschkörper „subversiv schlichte Handarbeit entgegen“ (Verena Kuni). Grubinger-Fans können auf das Surfen im virtuellen Datenmeer verzichten und sich stattdessen ihren selbstgenähten und von der Künstlerin mit Label geadelten Netz-Bikini zum Schnorcheln im real-irdischen Nass anlegen – das implizieren auch die Fotos auf der Homepage. Internet und Netzkunst lassen sich so nicht nur mit den Augen erfahren, sondern auch in der direkten, individuellen (Inter)-Aktion und mit unterschiedlichen Sinnen. Das Ergebnis gibt relativ viel „nackte Realität“ preis und verweist damit auch auf die mit dem Web verbundenen exhibitionistische und voyeuristischen Tendenzen.



CorpusFantasticaMOO

1995

VNS Matrix (Francesca Da Rimini, Julianne Pierce, Josephine Starrs)

Ort(e) der Ausstellung ihrer Projekte

TISEA (Sydney 92), SIGGRAPH (Chicago 92), FISEA (Minneapolis 93), ISEA (Helsinki 94), YYZ (Toronto 95), Ars Electronica (Linz 96), and CyberCultures (Sydney 97).

Beschreibung

Die Internet-Arbeit besteht aus einem interaktiven, textbasierten Environment, das wie das Innere eines Körpers gestaltet ist. BesucherInnen können in diesen Körper eintreten und sich nach freiem Willen darin bewegen, während sie außerdem an Diskussionen und Gesprächen über die Thematik von „Gender und Cyberspace“ teilnehmen können. „CorpusFantasticaMOO is a colonized body, where entities without number meet. You may not understand some of the language you encounter in this body, and it would be advisable to familiarize yourself with other methods of constructing meaning. Never assume that you are speaking to a member of a privileged class, race, gender or species. We provide mindnet access for entities with particular needs. What resident or guest entities say or do may not always be to your liking. Beware — there is no moral code in this place.“²

Kontext

Die Künstlerinnen-Gruppe VNS Matrix generierte Anfang der neunziger Jahre und zeitgleich mit Sadie Plant den Begriff des Cyberfeminismus. Ziel ihrer Arbeit ist es, Erzählungen über Macht und Kontrolle zu untersuchen und zu decodieren, die die Kultur der Hochtechnologie traditionellerweise umgeben und in diesem Zusammenhang die Konstruktion von sozialen Räumen, Identität und Sexualität im Cyberspace zu erforschen. Initiiert wurde der Cyberfeminismus vornehmlich von Künstlerinnen und Theoretikerinnen aus den Kulturwissenschaften: Diese Frauen erkannten Anfang der neunziger Jahre das Potential, dass die neuen Informationstechnologien bieten, um eine kritische (Gegen-)Öffentlichkeit herzustellen, sich zu vernetzen und aktiv nicht nur an der Nutzung dieser Technologien, sondern auch an deren Ausgestaltung und dem Entwurf neuer (Geschlechter-)Repräsentationen zu partizipieren. Zentral bei VNS Matrix ist eine Auseinandersetzung mit der Sprache der Technokultur und deren Umcodierung. Ihre Überzeugungen haben sie in diversen Manifesten (Cyberfeministic Manifesto of the 21. Century (1991); Bitch Mutant Manifesto)

Technologie

MOO (Multi-Object-Oriented Realtime Virtual World basierend auf MUD, Multi-User-Dungeon)

² VNS Matrix, corpusfantasticaMOO, <http://sysx.org/vns/corpus.htm>

www.jodi.org

seit 1995

Jodi (Dirk Paesmans und Joan Heemskerk)

www.jodi.org, www.wrongbrowser.com, www.asdfg.jodi.org, www.404.jodi.org

Beschreibung

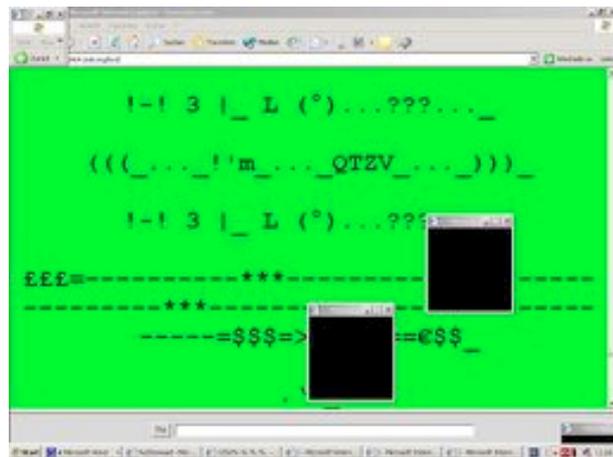
Jodi arbeiten in ihren unzähligen Projekten mit verschiedensten Computer- und Internet anwendungen als künstlerischem Material: Bilder- und Textfragmente, Programmiersprachen, Übertragungsgeschwindigkeiten, spezifische Design-Interfaces werden verwendet, entfremdet, bearbeitet, collagiert, dekonstruiert. Auf dem Bildschirm erscheint ein Chaos aus Zeichen, Zahlen, Codes und Farben, der Schirm beginnt zu zucken, zu flimmern, teilt sich in unendliche Windows, scheint von einem Virus befallen. Nicht nur die Ästhetik des Fehlers, der Disfunktion, des Virus ist Teil der Kunstprojekte – auch die Komponente des sich ständig in Veränderung befindliche Mediums Internet wird zum wichtigen Aspekt der Arbeiten von jodi: auch ihre Seiten verändern sich ständig, der gesamte Server wird zur Kunst.

Kontext

Die Künstlergruppe Jodi z.B. benutzt das Internet selbst als Kunstplattform, in dem ihre Arbeit völlig integriert ist. Sie treten nicht aus dem Netz in den realen Raum, sondern benutzen vielmehr die verschiedenen Möglichkeiten die das Internet gibt, um eine neue Rezeptionsform des Internet zu schaffen. Dabei werden bestehende und anerkannte Präsentationsformen des Internet hinterfragt und in einem völlig neuem Kontext wiedergegeben. Die Kreative Dekonstruktion von Technologie ist durchaus einordenbar in einen kunsthistorischen Kontext: in den 60er Jahren verwendeten Künstler Fernsehen und Video gegen den diesen Medien eingeschriebene Benutzungslogik. Die Webseiten von Jodi sind schwierig zu rezipieren und treffen bei vielen Betrachtern auf Unverständnis. Die Künstler, die hinter der Gruppe stehen, treten dabei völlig in den Hintergrund. Ihr Seite ist völlig anonym und ohne jeglichen Hinweis. Darin drückt sich auch eine Art der Kommunikation aus, die sich nicht in erster Linie an die Internetuser und Netzkunstrezipienten wendet, sondern auf das Internet selbst gerichtet scheint, worin sich die Selbstreflexivität der Arbeiten spiegelt.

Technologie

HTML, Java, Unix und andere Programmier-/Codiersprachen



Security Land

1995

Julia Scher

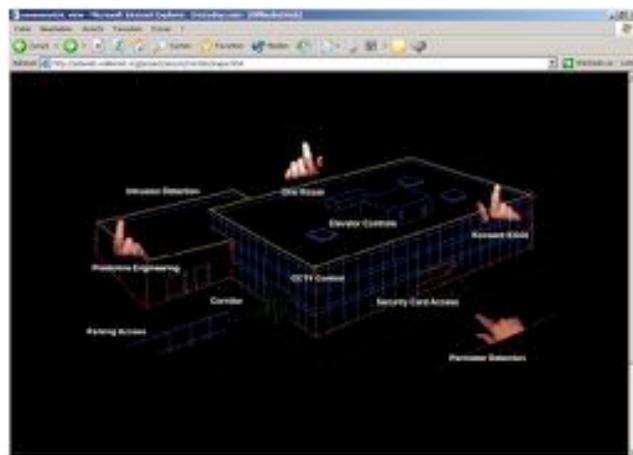
<http://www.adaweb.walkerart.org/project/secure/>

Beschreibung

Der/die UserIn betritt das Security-Land über ein auf schwarzer Oberfläche schematisch dargestellte sitemap in Form eines Gebäudes mit buttonartigen Händen, die dem/der BenutzerIn den Weg ins Securityland anzeigen. Text-links verweisen auf umfangreichen Überwachungsanlagen oder führen in Einrichtungen wie die Konsent Klinik oder das Wonderland. Hat man Zugangscodes geknackt und Sicherheitstüren überwunden, verstricken indiskret-absurde Fragebögen in Themen rund um Identität, Angst, Krankheit und Sex. Hilfe versprechen ein in Pop-Ästhetik gestaltetes „self love discovery kit“ und ein „insecurity complex retraining program“.

Kontext

Securityland von Julia Scher thematisiert moderne Kontrollsysteme und Überwachungstechnologien und deren Auswirkungen auf die Gesellschaft. Sicherheitsversprechungen für Institutionen, Individuen und Identitäten schließen demnach immer auch Szenarien der Macht, Angst und Kontrolle ein. „Control is not only a means of satisfying a strong desire of security, but also a way to stablish order. You must understand the world order. In my work I also try to find a world order“ (Zitat aus einem in der Zeitschrift Kunstforum publizierten Interview). Mit dem Internet benutzt und reflektiert Scher dabei ein Medium, das einerseits mit grenzenloser Freiheit und andererseits mit notorischer Angst vor bzw. der Lust an der Grenzverletzung assoziiert wird: als playground für Verbrechen wie Kreditkartenbetrug, Datenklau und als Plattform sexueller Perversion. Scher präsentiert das Netz – zwischen Pop-Art und Gefängnis-Ästhetik, zwischen Wonderland und Konsent Klinik – als libidinös besetzten Ort, der zugleich Gefühle der Angst und Unsicherheit auslöst und als solcher körperliche Folgen in Form von Krankheiten, Perversionen und Identitätsverlust hervorruft.



Refresh

1996

Alexej Shulgin

(gemeinsam mit Vuk Cosic und Andreas Broekmann)

<http://redsun.cs.msu.su/wwwart/refresh.htm>

Beschreibung

Über verschiedene Mailinglisten verschickten die Initiatoren des Netzkunstprojektes Refresh Aufrufe zum Bau von Websites, die – so die Anforderung – den HTML Befehl „Refresh“ des Webrowsers kreativ einsetzen sollten, um damit künstlerische Websites auf unterschiedlichen Servern, in verschiedensten Ländern zu verlinken. Alle zehn Sekunden erschien so automatisch eine neue Kunstwebsite auf dem Bildschirm der BetrachterInnen. Heute funktioniert die Arbeit nicht mehr im ursprünglichen automatischen Sinn, die einzelnen Seiten müssen von UserInnen aufgerufen werden.

Kontext

Das Netzkunstprojekt Refresh reflektiert – neben den künstlerischen Einsatzmöglichkeiten eines HTML-Befehls – den konnektiven und kollaborativen Charakter des Internet und die Vernetztheit des sozialen Zusammenhangs, in dem es entstanden ist. Darüber hinaus spielt Refresh mit den Konventionen des Betriebssystem Kunst und den zeitlichen Parametern des Internet: durch das Wechseln der Websites im 10-Sekundentakt wird, ähnlich den Ansätzen der Fluxus-Bewegung – das Kunstwerk als statisches Objekt in Frage gestellt und stattdessen der Zeitfluß, das Ereignis der Veränderung in den Mittelpunkt gerückt.

Netzwerk-Projekte die sich in ähnlicher Weise mit dem kollaborativen Charakter des Internet auseinandersetzen, sind zum Beispiel „desktop“ oder „Mr net art“. Die Idee zu Desktop entstand auf der net.art Mailingliste >7-11<: als „Ausstellung“ im World Wide Web präsentiert sie Bildschirmoberflächen der Listenmitglieder. Ebenfalls im Umfeld von >7-11< wurde mit der Wahl zum „Mr. Net art“ ein Schönheitswettbewerb gestartet, mit dem Künstlerinnen aus der Netzkunstszene der Eitelkeit männlicher Kollegen einen kritischen Spiegel vorhalten wollten. Gekürt wurde konsequenterweise keiner der Bewerber, sondern die Netzkunst-Software „Webstalker“.

Technologie/Software

html-Programmierung



Digital Hijack

1996

etoy

www.etoy.com

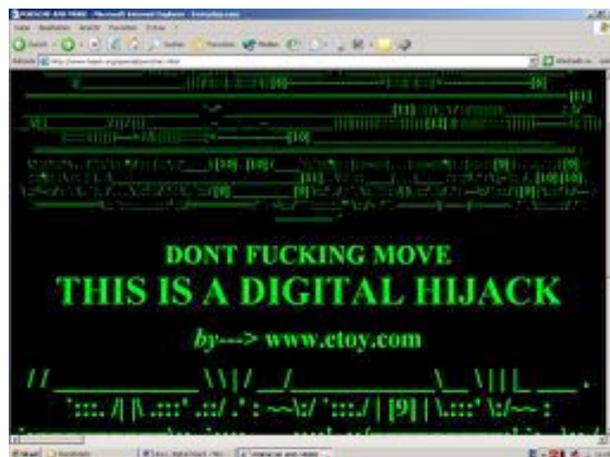
eine Demoversion von digital hijack findet sich unter www.hijack.org

Beschreibung

Das Projekt Digital Hijack der Schweizer Künstlergruppe etoy funktionierte über die systematisch-spielerische Unterwanderung von Suchmaschinen wie Lycos, Altavista oder Infoseek. Beim Eintippen bestimmter Schlüssel-Begriffe (wie Porsche, Madonna oder Penthouse) wurden UserInnen auf eine etoy-Site mit der Aufforderung „Don´t fucking move. This is a digital hijack“ entführt. Die „Flucht“ von den etoy-websites war durch eine gesperrte back-Taste unmöglich. Nach vier Monaten musste die Entführungs-Serie wegen Serverüberlastung gestoppt werden. Heute ist unter www.hijack.org eine Demoversion des „digital hijack“ zu finden.

Kontext

Der „Digital Hijack“ ist Netzkritik subversiver Art: indem die spektakuläre Hacking-Aktion des Jahres 1996 zeigt, wie leicht Suchmaschinen und die den Reihungen der Suchresultate zugrunde liegenden Algorithmen manipuliert und umgangen werden können, verweist die Arbeit gleichzeitig auf Sicherheitslücken und Angreifbarkeit des Systems und die Passivität der UserInnen. Der Hijack, von etoy mit dem Untertitel „net-action-entertainment for the travelling generation“ versehen, wurde 1996 in der Kategorie Netzkunst mit dem „Ars Prix Electronica“ ausgezeichnet. Neben dem Projekt „toywar“ (etoys erfolgreicher Kampf gegen die Enteignung ihrer Domain durch den amerikanischen Internet-Spielwarenversand eToy, 1999-2000) ist „Digital Hijack“ das bekannteste Beispiel für die von etoy kultivierte Form des Netzaktivismus, einer humoristisch-aggressiven Interaktion mit globalen Netzwerken. Das Künstlerkollektiv etoy tritt heute als Firma auf, die Ihre internetbasierende Kunst als kulturelles Kapital in Form von etoy-Aktien feilbietet. Damit bemüht etoy eine bereits in den 80er Jahren entwickelte Strategie der Kritik sowohl am Kunstmarkt als auch an der zunehmenden Kommerzialisierung des Internet.



Critical Art Ensemble

1996

<http://www.critical-art.net/>

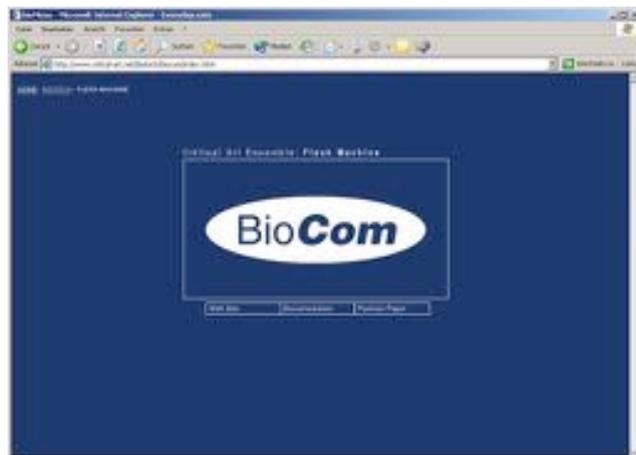
us-amerikanisches KünstlerInnenkollektiv

Beschreibung

BioCom ist eine im Internet mittels einer Website präsente und fingierte Genfirma, mit der das „Critical Art Ensemble“ die Probleme der Gewinnbarkeit gewünschter Geneigenschaften durch Selektion thematisiert. Die Selektionsmöglichkeiten werden von „BioCom“ durch Listen, die (Schein-)Charakteristika menschlicher Rassen und Rassenmischungen aufführen, vorgestellt: Auch so können die Absurditäten des „hard core genetic determinism“, der Verbindung zwischen vorcodierter Rassentypologie (die hier als werbewirksames Revival des Casta-Modells von Rassen und Rassenmischungen vorgeführt wird, das zur Zeit der Kolonisierung von Lateinamerika verwendet wurde) und gewinnorientierter Genforschung, aufgezeigt werden. Einerseits versucht die Firma „BioCom“ möglichst viele Mischlingstypen zu vermarkten und dazu Vorurteile abzubauen, andererseits werden Vorurteile auch zur Vermarktung genutzt und wird Genmutation zur Exkludierung unerwünschter Nebeneigenschaften angeboten: „BioCom“ wird zum Modell der Strategien neuer Eugenik und weist die dabei auftauchenden sozialen und moralischen Probleme indirekt auf.

Kontext

Das Critical Art Ensemble ist ein KünstlerInnenkollektiv, das die Zusammenhänge zwischen Kunst, Technologie, radikaler Politik und kritischen Theorien erforscht. In unterschiedlichen Texten aus den Jahren 1994 und 1996 entwickelte das CAE eine Theorie des elektronischen zivilen Ungehorsams (Electronic Civil Disobedience). Das CAE vertritt in diesen Texten die Ansicht, dass die Macht im Spätkapitalismus stark dezentralisiert auftritt und ständig in Bewegung ist. Um dieser Macht entgegenzuwirken, muss der Widerstand die selbe Form annehmen und dezentrale Mittel einsetzen. Im Zuge der Globalisierung heißt das, dass sich Unternehmen von konkreten Orten in den Cyberspace verlagern und sich in elektronische Datenströme auflösen, die so gegen gängige Provokationen des zivilen Ungehorsams immun sind. Eine erfolgreiche Opposition muss sich daher selbst in den virtuellen Datenraum verlagern, und etwa den Fluss der Informationen selbst hemmen. In anderen Arbeiten beschäftigt sich CAE mit der Bedeutung des Körpers in Zeiten neuer Informations- und Kommunikationstechnologien, sowie mit den Zusammenhängen von Eugenik und Ökonomie.



Bodies©INCorporated

1996

Victoria Vesna

Arts.ucsb.edu/bodiesinc

Beschreibung

Bodies©INCorporated ist ein in VRML (virtual reality markup language) programmiertes multi-user environment, das den Bau eines drei-dimensionalen, virtuellen, nach eigenen Schönheitsvorstellungen und Bedürfnissen gestalteten Körpers und die Interaktion in einer aus diesen Körpern bestehenden Gemeinschaft ermöglicht. Vor der Kreation des persönlichen Avatars müssen UserInnen sich einer Registrierung unterziehen und sich mit den Regeln der „Corporation“ einverstanden erklären. Für den Körper-Bau stehen dann unterschiedliche Materialien und Texturen zur Verfügung (zB Bronze, Schokolade, blaues Plastik), deren zugeordnete Bedeutung die Wesenszüge der erschaffenen Figur bestimmen. Im Showplace sind aktuelle Avatare ausgestellt, in der Nekropolis können die virtuellen Körper verändert oder bestattet werden. Die Corporation besteht in der Zwischenzeit aus über 5000 Lebensformen.

Kontext

Bodies©INCorporated thematisiert die mit dem Internetzeitalter einhergehende Bedeutung/Entwertung des Körpers im Realraum und seine Transformation in den Datenraum. Vesna gibt dem im Cyberspace normalerweise nicht präsenten Körper eine spezifische technologisch-ästhetische Repräsentationsform – gleichzeitig stellt sie aber auch die Möglichkeiten bzw. Grenzen einer solchen Übersetzung in Frage. Dahinter steht auch eine Auseinandersetzung mit dem Thema des Objektcharakters der Kunst und den damit einhergehenden jahrzehntelangen Bemühungen um eine Entmaterialisierung der Kunst im Sinne Duchamps.

Darüber hinaus untersucht Bodies©INCorporated die Bedeutung von corporate cultures für Identitäten und soziale Interaktion innerhalb einer Gemeinschaft (corporate body) und ist so auch als Kommentar auf die Macht und den Einfluss von Großkonzernen zu lesen. Nicht nur, dass die eingangs auszufüllenden Einverständniserklärungen dem User alle Rechte entziehen und genau dadurch auf die rechtliche Situation im virtuellen Raum verweisen. Das Projekt ist darüber hinaus wie eine Aktiengesellschaft organisiert, bei der die UserInnen Anteile erwerben können, um sich so mehr Einfluss und Rechte in der „Gemeinschaft der Körpereriger“ zu sichern.

Technologie/Software

VRML Programmierung



Webstalker

1997

I/O/D (Matthew Fuller, Colin Green, Simon Pope)

www.backspace.org/iod

Ort(e) der Ausstellung

z.B. Net_condition, ZKM 1999

Future Heritage, Technisches Museum Wien 2000

Beschreibung

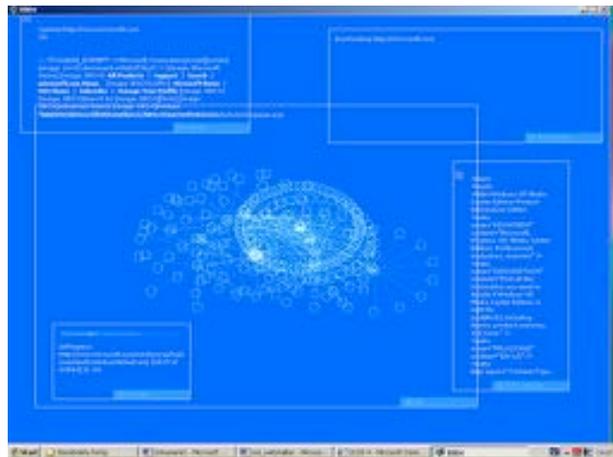
Der Webstalker ist ein experimenteller Internetbrowser, der es ermöglicht, die hinter den Oberflächen von Websites liegenden Codes und Strukturen in einfacher graphischer Form sichtbar zu machen. Anders als die gängigen Browser von Microsoft und Netscape zeigt der Webstalker nicht eine „schöne“ WWW-Designfassade, sondern HTML-Code, Fließtext und Links einer Seite und stellt diese Strukturen als Diagramme dar. Mit der Eingabe einer URL beginnt der Webstalker die Darstellung des Source-Code einer Seite, in parallelen „Fenstern“ werden Verbindungen zu anderen Seiten „kartiert“. Die Informationen aus dem Internet erscheinen nicht wie üblich als statische Pages, sondern werden als dynamischer Strom von Daten interpretiert und in komplexen hypertextuellen Kontexten für die AnwenderInnen sichtbar.

Kontext

Der Webstalker ist als Dekonstruktion der gängigen GUI browser (Graphic User Interface browser) ein Stück angewandter Web-Kritik. „A lot of the working capabilities within the [standard commercial] browser have been determined by the needs of advertisers, corporation, and so on, rather than experimentation with the format of the Web. So much of the visuals on the Web are just noise-ad banners and eye candy – we wanted to give people access to the most important information, which right now are words.“ (Matthew Fuller) Die minimalistische, zweidimensionale graphische Gestaltung des Webstalker und die alternative Art der Darstellung der im World Wide Web fließenden Datenströme spielt mit den von Print- und elektronischen Medien auf das Internet übertragenen Seiten und Space-Metaphern und zerstört die Illusion einer „Bewegung im Netz-Raum“. In der Arbeit von I/O/D, die den Webstalker selbst als „spekulative Software“ bezeichnen, wird Software als kulturell und politisch codiertes Konstrukt interpretiert: durch eine andere Art der Selektion und Repräsentation wird eine neue Sicht auf die „Welt“ im Internet eröffnet. Frei von Oberflächenphänomenen erscheint das World Wide Web als das, was es ist: eine Ansammlung von digitalen Daten auf Servercomputern die wenn sie benutzt werden auf den Arbeitsspeicher der UserInnen heruntergeladen werden.

Technologie/Software

In Macromedia Director programmierte Software



RTmark.com

1997

<http://www.rtmark.com/>

Beschreibung

RTMark agieren im Internet als Plattform für unterschiedlichste Formen der „kulturellen Sabotage“. Unter „rtmark.com“ findet sich eine Internet-Site, die vom Konzept, Aufbau und Jargon her den Selbstdarstellungen großer Unternehmen entspricht. Diese Form der Mimikry ist allerdings nicht bloße Parodie, sondern Konzept für eine spezifische Art des Aktivismus. Indem RTMark wie ein kommerzielles Unternehmen auftreten, kommen sie in den Genuss der „limited liability“, das heißt die Firma ist im Schadensfall nur begrenzt haftbar. So beinhaltet RTMarks Adaption dieser Unternehmensform auch limitierte Verantwortung für Sabotageaktionen und bietet ihren anonymen Investoren Rechtssicherheit. Kern ihres Konzeptes ist eine Datenbank, auf der Vorschläge für Sabotageprojekte gesammelt werden. Jeder Besucher der site kann eigene Vorschläge einbringen oder sich an einem bestehenden Projekt beteiligen, ob als Sponsor oder Arbeiter. Zusätzlich werden inhaltlich ähnliche Projekte in den „Mutual Funds“ zusammengefasst. Ganz im Sinne ihrer Mimikry an das „Corporate America“ sind sie RTmark außerdem verantwortlich für verschiedene spektakuläre „Fake-Sites“ von Firmen wie McDonalds, Shell, der WTO oder der Homepage von George W. Bush.

Kontext

RTMark's Form der Sabotage soll nicht destruktiv verstanden werden, vielmehr soll aus ihr ein Profit, ein kultureller Gewinn resultieren – in Form einer Bewusstseinsveränderung der Öffentlichkeit. Während bei „klassischer“ politischer oder antikapitalistische Propaganda immer die Gefahr besteht, dass sie zu einem Zerrbild wird, benutzt ästhetische oder kulturelle Sabotage bestehenden Strukturen und Oberflächen, um diese aus sich selbst heraus zu entlarven. Die Identifikation und das gleichzeitige Aufbegehren gegen gesellschaftliche Realität äußert sich bei RTMark im zweckentfremdenden Gebrauch wirtschaftlich-technologischer „Strategien“: In der taktischen Umfunktionierung gängiger internetspezifischer Ästhetiken und technologischer Anwendungen, im Missbrauch von marktwirtschaftlichem Jargon, in der Adaption von „Investmentfonds“, „Makleragentur“ und „Aktiengesellschaft“ vollführt RTMark den Systemwechsel: von der Marktwirtschaft in die Kunst, beziehungsweise in den politischen Aktivismus. Das Internet wird dabei durch den taktischen Gebrauch der Repräsentation anderer zu einem „Tactical Media“, einem „set of tactics by which the weak make use of the strong“.

Technologie

HTML Programmierung



Without Addresses

1997 (Installation auf der Documenta X)

Blank /Jeron

heute existiert unter der angegebenen URL nur mehr eine CD-ROM Version, eine Eingabe ist nicht mehr möglich

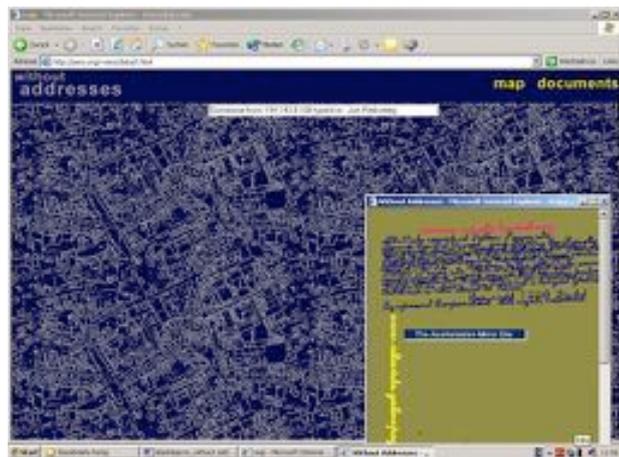
http://www.sero.org/without_addresses/

Beschreibung

Die Arbeit `without_addresses` von Blank&Jeron (entwickelt für die documenta X 1997) fordert den Nutzer auf „Tell me who you are“ und sucht nach Eingabe des Benutzernamens mittels Suchmaschine im WWW nach entsprechenden Ergebnissen. Die nächstbesten Seiten, die irgendwo den eingegebenen Namen tragen, werden kopiert, das Datenmaterial wird dekonstruiert und neu arrangiert: Die Schrift- und Bild-Fundstücke werden in eine andere Hintergrundfarbe getaucht und als handschriftähnliche Typographie neu zusammengesetzt. Jedes dieser Dokumente ist auf dem am Bildschirm sichtbaren Stadtplan von Tokyo mit einem bestimmten Kartenfeld verlinkt und erscheint beim Anklicken des entsprechenden Punktes. In einem Feld am oberen Bildrand erscheint gleichzeitig die zugehörige „Adresse“. Alle 30 Sekunden werden die Punkte auf der Karte neu angeordnet. In der Zwischenzeit sind neue Eingaben nicht mehr möglich, es können nur mehr die über 37.000 von BesucherInnen geschaffenen Dokumente abgerufen werden.

Kontext

Begriffe wie Index, Rhizom, Hypertext sind genuine Begriffe und Techniken des Netzes. Das Internet ist mit seiner Netzwerk-Struktur ein nichtlinearer Raum, und in diesem Raum sind Suchmaschinen nichtlineare Praktiken. Suchmaschinen suchen Bilder und Texte zu bestimmten Stichwörtern. Bei `without_addresses` können Netznomaden nach ihrem eigenen Namen suchen und im Strassengewirr des Tokyoter Stadtplans eine Spur hinterlassen. Damit übertragen Blank und Jeron die von Roland Barthes in „Empire of Signs“ beschriebene Orientierungserfahrung in einer Stadt ohne Adressen (Tokyo) auf das Medium Internet selbst. Gerade in einem nicht nach gängigen Regeln territorialisierten Raum entsteht das menschliche Bedürfnis, Spuren zu hinterlassen. Mit diesem Wunsch nach Repräsentation und Spiegelung spielt die Arbeit auf symbolisch-spielerische Weise, indem sie UserInnen mittels einer konstruierten „Identität“ ins Internet einschreibt. Das Resultat, so Blank und Jeron auf ihrer Homepage, sind „aesthetic traces of (dis)information and trash of the contemporary Internet“.



Superbad

1997

Ben Benjamin

www.superbad.com

Ort(e) der Ausstellung

Whitney Biennial, 2000

Webby Award, 1999

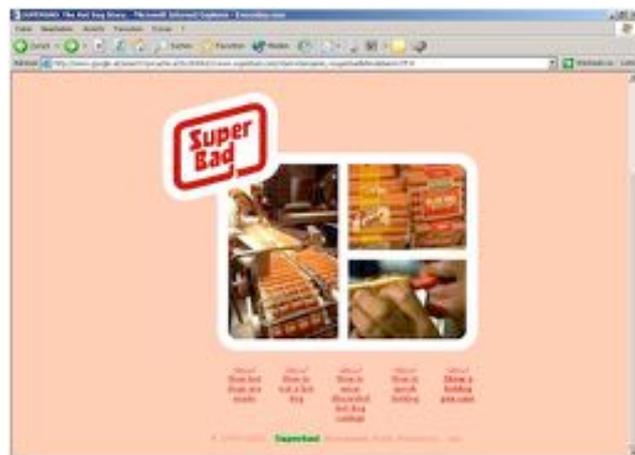
Beschreibung

Superbad ist ein Internet-Kosmos aus Logos, Cartoons, Bildern, Texten, Schriftarten und Animationen der unterschiedlichsten Art - eine digitale Collage aus Versatzstücken der Pop-Kultur und Formalismen des Internet, auf der sich Referenzen der Rock-Band Iron Maiden ebenso finden wie vom Kultfilm „Planet der Affen“. Benjamin, der seine Site täglich verändert, schickt die UserInnen auf eine amüsant-nonlineare Irrfahrt, eine Entdeckungsreise ohne Anfang und Ende. Jeder Klick führt zu einer neuen Seite und in ein anderes Wunderland, nichts gibt einem Anhaltspunkte auf das, was einen erwartet.

Kontext

Superbad arbeitet mit der Möglichkeit der kontinuierlichen Veränderung und Erweiterung der im Internet befindlichen Daten(-ströme) und kombiniert diesen Aspekt mit einer satirisch-parodistischen Bilderwelt – angeordnet auf hunderten von Seiten. Die Unvorhersehbarkeit und Heterogenität der Inhalte (von trivial bis politisch), deren nonlineare Anordnung und die ständige Veränderung spiegeln dabei das Medium Internet selbst.

Die technologische Applikation Hyperlink wird mit Superbad außerdem ad absurdum geführt, indem die links nicht – wie an sich intendiert – verschiedene Informationen verbinden, sondern nur von einer Design-Oberfläche zur nächsten führen. Wie der Künstler und Webdesigner Benjamin außerdem betont, nehmen die inhaltlichen Ausrichtungen auch Bezug auf eine Technologie, derer sich Privatpersonen und kommerzielle Unternehmen gleichermaßen zur Selbstdarstellung bedienen: dies oft in genau jener design-lastig verspielten Manier wie er es in seinem Projekt macht.



Body Scan

1997

Eva Wohlgemuth

<http://www.thing.at/bodyscan>

Beschreibung

In der Arbeit „Body Scan“ präsentiert die österreichische Künstlerin Eva Wohlgemuth ihren eigenen Körper als dreidimensionalen Datenset, das von den NetzteilnehmerInnen via Mausclick erkundet werden kann. Für diese Kartographie ihrer „Körperlandschaft“ ließ die Künstlerin ihren Körper einscannen: nach dem Abtasten von Kopf bis Fuß wird der Körper anhand der x/y/z Koordinaten von 285.000 Körperpunkten in ein dreidimensionales Wireframe (Koordinatensystem) übersetzt, das die Oberflächenstruktur in ein aus Punkten und Linien bestehendes Gerüst verwandelt. UserInnen können „EvaSys“ betrachten und bewegen und anhand von BodyKnots, Knotenpunkten auf der Körperoberfläche, auf interaktive Entdeckungsreise in den Datenkörper gehen. Unterlegt mit Musik, gesprochenen Worten und Textsequenzen entstehen Bilder, die den technologischen Umgang mit dem menschlichen Körper poetisch transformieren.

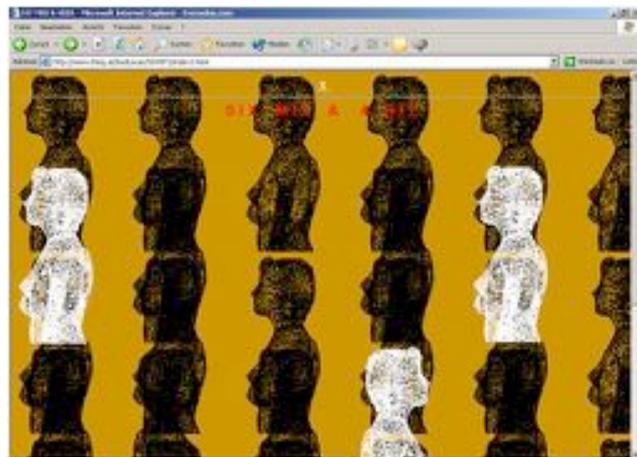
Kontext

Das Projekt beschäftigt sich mit Konzepten rund um Repräsentation und Identität des realen Körpers im virtuellen Raum/Cyberspace. Der Körper wird dabei als sozio-kulturelle Einheit begriffen und in Wohlgemuths Interface mit Hyperlinks versehen: Körperstellen werden in „personal information o.1“ mit Informationen über die reale Person/den Menschen (»what I like«, »places and countrys I have been«, »how I spent my day«, aber auch Telefon-, Kreditkarten-, Sozialversicherungsnummer, Passwörter etc.) verbunden. Im Mittelpunkt der Arbeit steht damit nicht die Beschreibung und Generierung eines idealisierten Cyberkörpers, sondern ein sozial-integratives Remapping als Untersuchung verschiedener bestimmender Einflüsse und Parameter.

In „In/Out“ wird der Körper als Außen- und Innenraum bearbeitet. Der Benutzer kann über den Körper hinwegfliegen und in ihn eindringen. Hier eröffnet sich der Innenraum der Körperhülle als Träger von realem Bildmaterial, in welchem die Künstlerin diverse persönliche Befindlichkeiten darstellt. „Da die „digitale Eva“ Täuschung, Simulacrum und Imitat des originären biologischen Körpers ist, wird eine Trennung zwischen Innen- und Außenwelt unterlaufen.“ (Eva Wohlgemuth) Der Kunstkörper besitzt „Tiefe“ und erforscht somit das, was als „Innerlichkeit“ bezeichnet wird und die Integrität des Subjekts ausmacht.

Technologie/Software

in Flash programmierte Bildmontagen



Female Extension/net.art generator

1997/1999

Cornelia Sollfrank

<http://www.obn.org/femext>, <http://www.obn.org/generator>

Beschreibung

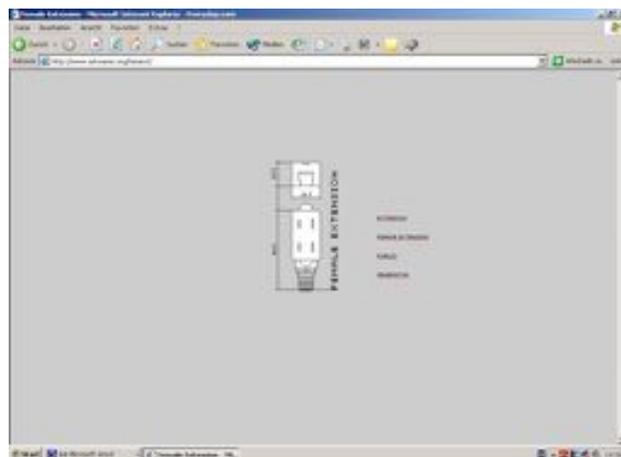
Im Jahr 1997 schrieb die Hamburger Kunsthalle den Wettbewerb >extension< aus, mit dem Ziel, die Ausstellungs- und Sammlungstätigkeit ins Netz zu erweitern. Als Protest gegen die bis zu diesem Zeitpunkt an Netzkunst wenig interessierte Institution reagierte die Künstlerin Cornelia Sollfrank mit einer Störaktion. Mit Hilfe eines Computerprogramms – dem 1999 weiterentwickelten net.art generator – produzierte sie aus WWW-Datenmüll über 100 Websites virtueller Netzkünstlerinnen, einschließlich Namen, Post- und E-Mail-Adressen und kommentierte den Wettbewerbstitel so mit einer >female extension<. Nach der Preisvergabe an ausschließlich männlichen Bewerber, im Zuge derer sich die Kunsthalle erfreut über die hohe Beteiligung von Künstlerinnen zeigte, deckte Sollfrank die unentdeckt gebliebene Intervention auf.

Kontext

Die Aktion female extension thematisiert auf mehreren Ebenen technologische Dispositive des Internet: die willkürliche Auswahl und Re-Kombination von verschiedenstem html-Material durch ein Software-Programm verweist nicht nur auf die Egalität und Manipulierbarkeit der im Internet befindlichen Daten, sondern auch auf die Auflösung jeglicher Besitzverhältnissen und Identitäten. Ähnliche künstlerische Projekte, die aus Daten und Protokolle des World Wide Web neuer Websites collagieren und so die Grenzen zwischen Kunst und Nicht-Kunst unterwandern, sind Amy Alexander's Multicultural Recycler und Mark Napier's Shredder. Neben dem Spiel mit der virtuellen Identität ist Sollfranks female extensions auch ein ironischer und „cyberfeministischer“ Kommentar zur Genderverhältnissen und Konventionen des Kunstbetriebs (Ausstellungsinstitutionen, Wettbewerbe, Jurys, Preise) Der net.art generator wirft außerdem grundsätzliche Fragen nach der Kunst im Medien- und Informationszeitalter auf, genauer nach der Bedeutung der Autorschaft, des Originals und des Werkbegriffs, des „Materials“ und der Kategorisierung digitaler Medien- bzw. Netz-Kunst.

Technologie/Software

net.art generator: Perl script, sammelt html-Material zufällig und kombiniert es neu



ASCII Art Ensemble

1998

Walter van der Cruijisen, Luka Freljih, Vuk Cosic

<http://www.desk.org/a/a/e/first.html>

Ort(e)

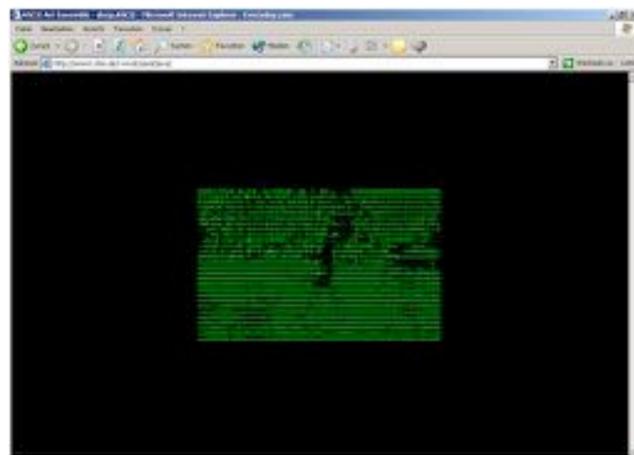
Net_condition, ZKM 1999

Beschreibung

ASCII Art Ensemble arbeitet und experimentiert mit bewegten ASCII (Zeichensatz), ASCII Audio und ASCII Video. ASCII steht für ‚American Standard Code for Information Interchange‘. Während in den 60er Jahren ASCII auch für Standbilder zur grafischen Darstellung genutzt wurde, beschäftigt sich die Künstlergruppe mit der Umwandlung von einem Medium (Audio, Video, WWW) in das textbasierte Medium (ASCII) und umgekehrt. Es geht dem ASCII Art Ensemble nicht nur um die Repräsentation von Bildern und Ideen, sondern auch um die Entwicklung neuer Anwendungen mit bestehenden Formaten. Bislang entwickelt worden sind u.a. die ASCII to Speech history of art fort he blind, ein Projekt bei dem Bilder aus der Kunstgeschichte in ASCII Code verwandelt und Zeichen für Zeichen vorgelesen werden. Deep ASCII ist die ASCII Version des Porno-Films Deep Throat (1972), abgespielt auf einer Pong-Spielhallenkonzole. Hier sind nicht Porno-Bilder sondern nur unenzifferbare ASCII Versionen zu sehen.

Kontext

Das Verfahren, bei dem bewegte Bilder durch ASCII Zeichen dargestellt werden erinnert an frühe, grafiklose und 24-nadelige Stadien der Druckertechnologie, als Bilder nur durch im Computer vorhandene ASCII - Zeichen dargestellt werden konnten und dementsprechend unentzifferbar waren. Das ASCII Art Ensemble hat bereits ein Javascript und einen Java Player für bewegte ASCII-Bilder entwickelt. Nun wird noch an einem schnellen Konverter gearbeitet, der bewegtes ASCII in Echtzeit im Netz unterstützt. Endziel ist die Entwicklung eines RealPlayer G2 Plug-Ins, das besagtes neues Dateiformat unterstützt und für eine weite Verbreitung sorgen könnte. Im Mittelpunkt der ASCII Art steht die ästhetische Wirkung der Manipulation und Umwandlung von Bildern in ASCII Code. Programmierung, Quellcode und Interface des World Wide Web werden dabei selbstreferenziell inszeniert und der Gebrauch von Sprache und Zeichensystemen in Computer und digitalen Netzwerken als eine Art „Digitale Poesie“ exemplifiziert.



readme.html (Own, Be Owned Or Remain Invisible)

1998

Heath Bunting

http://www.irational.org/heath/_readme.html

Beschreibung

Die Arbeit `_readme.html` des britischen Künstlers und Netzaktivisten Heath Bunting besteht aus einem in (Hyper)-Textform abgefassten Text. Die einzelnen Wörter – des ursprünglich im Netzmagazin `wired` veröffentlichten Artikel über den Künstler – sind dabei als Hyperlinks mit „gleichnamigen“, meist kommerziellen Websites vernetzt. Während 1998 noch viele der Wörter ins „virtuelle Nichts“ führten, sind Anfang 2003 bis auf wenige Ausnahmen alle Begriffe verlinkt.

Kontext

Readme, so heißen Dateien, die den NutzerInnen von Computertechnologie Auskunft über Installation, Funktionsweise und Anwendung von Programmen geben sollen. `readme.html` ist dafür ein komplex angelegtes Beispiel. Der Text liefert im Sinn einer Gebrauchsanweisung einerseits Informationen zum Künstler, zu dessen Lebenslauf und netzkünstlerischer Motivation – nämlich `head on`, also auf Konfrontation mit `large scale organizations` zu gehen. Andererseits setzt Bunting durch die Umwandlung der Wörter in Hyperlinks zu Websites unterschiedlicher, kommerzieller Unternehmen eben diesen Aspekt kritisch um. Der Untertitel der Arbeit, `Own, Be Owned Or Remain Invisible` verweist auf die im Internetzeitalter übliche Praxis, auf Wörter und Begriffe Markenschutz anzumelden und auf den damit oft verbundenen juristischen Kampf um Domainnamen. Letztlich, so Kritiker, führe diese Inbesitznahme von Sprache auch zu einer Privatisierung des öffentlichen Raumes. (Vgl. in diesem Zusammenhang auch die Aktion „Toywar“ der Schweizer KünstlerInnengruppe `etoy`) `Readme` ist darüber hinaus eine im Netz sichtbare Arbeit, die wie die meisten Netzkunstprojekte von Bunting, mit den kommunikativen Aspekten des Internet in Beziehung steht und diese in den Vordergrund stellt.

Technologie/Software

html Programmierung



Shredder

1998

Mark Napier

www.potatoland.org/shred

Beschreibung

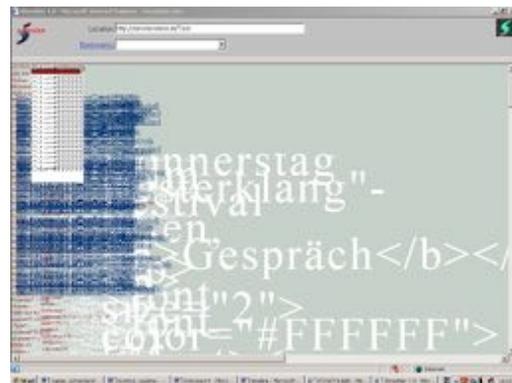
Der Shredder von Mark Napier ist ein alternativer Web-Browser, der neben einer Fülle anderer Projekte auf der Website potatoland.org des Netzkünstlers Mark Napier zu finden ist. Wie digital landfill oder RIOT ist der Shredder ein Programm, bei dem HTML-Material von bestehenden Websites verfremdet wird und anschließend in stark veränderter Form auf dem Bildschirm erscheint. Durch die Eingabe einer URL ergibt sich ein neuer Blick auf eine Seite: die Textlisten hinter den gängigen grafischen Oberflächen werden sichtbar – eine chaotisch-irrationale Ästhetik tritt in den Vordergrund.

Kontext

Durch die Fülle der am Bildschirm erscheinenden, sich überlagernden Text/Dateninformationen macht Napier's Shredder eine zentrale Eigenschaft und Anwendungsweise des Medium Internet sichtbar, nämlich die Möglichkeit, eine scheinbar unendliche Menge an Informationen in einem Medium zu speichern und abzurufen; gleichzeitig stellt er den Nutzenfaktor in Frage, indem er durch Überlagerung und Transformation die Erkennbarkeit des Informationsmaterials mindert. Den bei Browser-Art-Projekten generell bestehenden Widerspruch, dass die Arbeiten einerseits einen Browser voraussetzen, diesen andererseits „von innen heraus neu erfinden wollen“ löst Napier auf, indem er die Programmebene genauer erläutert. „Written in Perl and Javascript, >The Shredder < is not a browser, it is a filter (a CGI script) accessed through a webpage that mimics the browser interface.“³ Über den ästhetisch -technischen Aspekt hinaus spielt der Shredder mit der Frage rund um Besitz- und Verwendungsrecht von Information im Allgemeinen und im Internet im Speziellen. Der Shredder erhielt beim Prix Ars Electronic im Jahr 1999 eine lobende Erwähnung.

Technologie

In Perl und Javascript programmierte Netzarbeit



³ Napier, Mark: The Shredder in: Leopoldseder, Hannes / Schöpf, Christine (Hg.): Cyberarts 99. Internationales Compendium Prix Ars Electronica. Wien/New York 1999, S.47

The Digital Landfill

1998

Mark Napier

www.potatoland.org/landfill

Beschreibung

The Digital Landfill soll helfen, Datenmüll im Internet zu entsorgen. Unter „Adds to the Landfill“ werden Texteingaben von UserInnen gesammelt (Napier schlägt HTML-Wegwerfertexte wie e-Mails und Webpages zu Entsorgung im „Misthaufen“ vor), anschließend als „Landfill Contents“ gelistet und vom „Landfill composting system“ verarbeitet. Während auf der Browseroberfläche oben Texte durch Überlagerungen fast vollständig unlesbar werden, werden längere Texte unten unverfremdet lesbar. Durch die Wahl gelisteter Titel kann der „Kompostierungsprozess“ beeinflusst werden.

Kontext

Mark Napiers spielerischer Zugang zum Medium Internet, seine text- und codebasierende Arbeitsweise und sein Verfahren der De- und Rekonstruktion von virtuellem Datenmaterial – all diese Komponenten vereinen sich in The Digital Landfill. Indem UserInnen ihren Datenmüll auf The Digital Landfill abladen, tragen sie laut Napier zur Herstellung digitalen Düngers bei, „in order to fertilise the land of ideas of designers and artists“. Dabei geht es Napier weniger um eine kulturpessimistische Kritik am „information-overflow“ im Sinn Neil Postmans, als um eine neue Aufmerksamkeit im Zusammenhang mit der im Internet versammelten Fülle an digitalem Datenmaterial. Der „Inhalt“ des Internet wird durch seine Verfremdung und Entkontextualisierung als grafisches Rohmaterial les- und sichtbar. Indem die UserInnen den „Müll“ definieren und auswählen erhalten sie Definitionsmacht über die virtuelle Welt des Internet.

Weitere wichtige und netzspezifische Aspekte betreffen den prozessualen Charakter der Arbeit, die sich mit jeder Eingabe verändert und den kollaborativen Aspekt der Zusammenarbeit vieler UserInnen, was in der Folge die Frage nach dem Künstler/Schöpfer aufwirft. Im kunstgeschichtlichen Kontext übersetzt The Digital Landfill die modernistische Tradition der Collage ins Internet.

Technologie

In Perl und Javascript programmierte Arbeit



1:1

1999

Lisa Jevbratt

www.c5corp.com/1to1

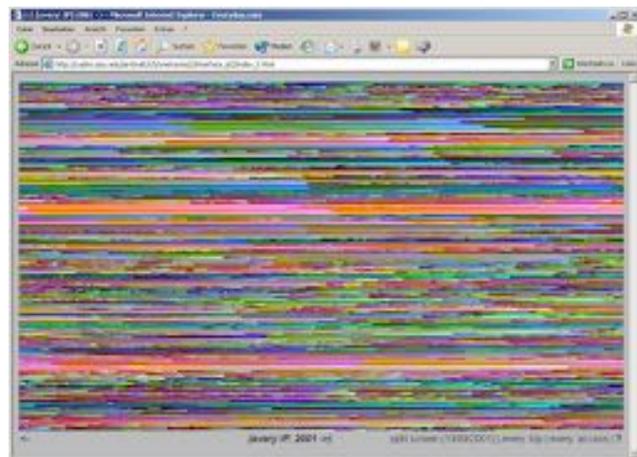
Beschreibung

„1:1“ erlaubt einen Blick unter die oft trivial anmutende Oberfläche des WorldWideWeb. Jede Website besitzt eine numerische Internet Protocol (= IP) Adresse: Das sind jene Zahlencodes, mit denen Server die Seiten des Internet eigentlich identifizieren und die sich gewöhnlich hinter einer .com, .org oder .net Adresse verstecken. Die Arbeit von Lisa Jevbratt benutzt die IP-Nummer und unterzieht sie einer grafischen Neuinterpretation: jede IP Adresse erscheint als farbiger Punkt der sowohl piktorale Repräsentation als auch klickbares Bild ist. Als Grundlage dient eine Datenbank von IP Adressen die von der Forschungsgruppe C5 zusammengetragen wird, und potentiell alle hosts des World Wide Web, im Moment ungefähr drei Prozent, beinhaltet. Mittels fünf verschiedener Visualisierungen ist es möglich, ein Gefühl für die Weiten des Internet als „numerischen Raum“ zu entwickeln – abseits der gängigen Seiten- bzw. Dateikärtchen-Asthetik.

Kontext

Lisa Jevbratt erklärt ihre Idee so: “I think it’s important to show the back drop or the infrastructure of the network. To empower people, I think. To show people that the Web is not about corporate web pages; it’s not about pornography. But that it’s a very open environment that you can use. ... So much of the work on the web uses it to define one’s own personal identity, focusing more on the individual. Which is a strange thing to me because if you look at the network protocols it’s all about the little autonomous parts where each packet knows it’s own way across the network. It’s not a singularity, it’s not about identifying one entity.” ([http://www.rhizome.org/print.rhiz?2218.](http://www.rhizome.org/print.rhiz?2218)) 1:1 fokussiert die Ästhetik von Datenbanken und die formalen Qualitäten des Internet und überträgt diese in eine eigene Form der Kartierung. Gleichzeitig thematisiert die Arbeit auch die Politik medialer Repräsentation, indem sie Fragen provoziert wie: Wer hat die macht über die Art von Kartierungen/ Visualisierungen/ Repräsentation zu entscheiden? Welche Dimensionen werden gewählt? Und welche Art von Interface wird für NutzerInnen bereitgestellt?

Technologie: Perl Script



netomat

1999

Maciej Wisniewski

www.netomat.net

Orte der Ausstellung:

Postmasters Gallery, New York; ZKM, Karlsruhe Germany; ICA, London; Walker Art Center, Minneapolis; Guggenheim, SoHo; Johannesburg Biennial; ada'web

Beschreibung

Der netomat ist eine non-lineare Browseranwendung, in die wie bei Suchmaschinen Fragen, Sätze oder Wörter eingegeben werden können. Zu den Stichworten listet das Programm jedoch nicht – in der gängigen point-and-click Manier – Seiten mit entsprechendem Suchergebnis auf, sondern sammelt und kombiniert nach Zufallsprinzip Textzeilen, Bilder und Sounds und visualisiert diese in Form von assoziativen, unvorhersehbaren und sich ständig verändernden Collagen.

Kontext

Der Netomat entführt UserInnen in unentdeckte Dimensionen – quasi das Unterbewusstsein – des Internet. Als Such-Programm, das nicht eine Aneinanderreihung von Webseiten zeigt, sondern das „Surfen“ im Netz als kognitiven Prozess und Aktivität sichtbar macht, widerspricht es der gängigen Netzmetaphorik und verweist in einem größeren Kontext darauf, wie Technologie kulturelle Konzepte und Themen, die Politik und Soziologie von Kommunikation konstruiert und ständig re-interpretiert. Indem jede Eingabe eines neuen Begriffs den Bildschirm und potentiellen Sound verändert, wird es möglich, das Internet nicht als Datenbank statischer sites sondern als umfassendes Resource-Medium fließender Informationen wahrzunehmen. Der netomat steht damit in ähnlicher Tradition mit anderen kritischen Software-Art und Browser-Projekte wie dem Webstalker von I/O/D oder reconnoitre von Tom Corby and Gavin Baily, die vielfach als radikale Weiterführung konzeptkünstlerischer Ansätze bezeichnet werden: Das Spiel mit einer Idee die zu Maschine geworden Kunst herstellt („The idea becomes the machine that makes the art“, Sol LeWitt 1967 in einem Manifest zur Konzeptkunst).



Agatha Appears

1999

Olia Lialina

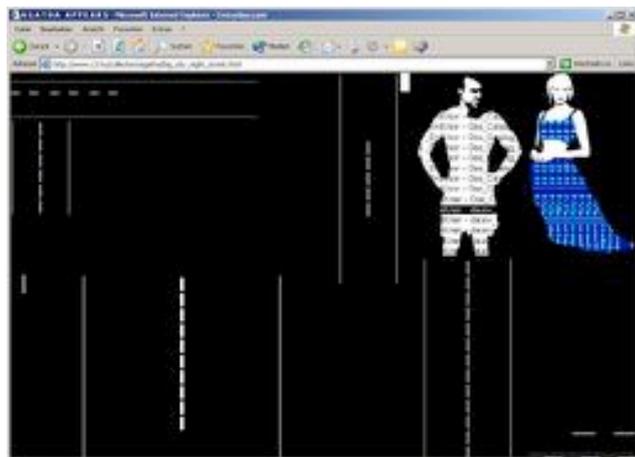
www.c3.hu/collection/agatha

Beschreibung

„Agatha Appears“ ist eine in filmischer Manier erzählte Netzgeschichte, vom Kennenlernen zwischen einem arbeitslosen System-Administrator und Agatha, einer Frau aus einem kleinen Dorf. In der Struktur eines Dialogs findet eine Annäherung (in Computerdeutsch „Hochladen“) zwischen den beiden statt, wobei sich Lialina der Ladezeiten der einzelnen Sites bedient und so den Effekt eines erst langsamen „Zueinanderfindens“ erreicht. Nicht nur die einzelnen Seiten laden sich hoch, sondern auch die Protagonisten sich ins Netz. An einer Stelle heißt es: „Internet is not computers, applications, scripts... It's not a technology but new world, new world, new philosophy. New way of thinking, to understand the net u must be inside...“ Die Idee zu Agatha Appears kam Lialina, als sie versuchte „... to send my text to one newspaper by modem - not email - but connecting modems. It took so much time and energy, and it was always a mistake, every time different, but mistake; and suddenly I imagined that soon teleportation will be possible, but it will work the same way as internet connection now. Lots of mistakes, thousands of errors, millions of misunderstandings.“

Kontext

Viele Netzkunstarbeiten versuchen, den „raumlosen Raum“ des Internets wieder in Verbindung mit der „wirklichen Welt“ zu bringen. Die Russin Olia Lialina geht mit „Agatha Appears“ den umgekehrten Weg: Schon der Titel verspricht das „Erscheinen“ einer „Person“, aber weder ist Agatha eine wirkliche Person, noch „erscheint“ sie jemals an einem anderen „Ort“ als dem Internet. Lialina schickt Agathas „Datenkörper“ auf eine Reise, aber nicht durch die wirkliche Welt, sondern durch das Internet: eine nahezu unbewegte Figurine bewegt sich von einem Server zum nächsten. Wer nur auf das Bild im Browser sieht, bemerkt fast keine Veränderung; nur wer darauf achtet, von wo die Daten kommen, stellt fest, daß „Agatha“ rund um den Erdball von einem Internetserver zum nächsten springt. Indem Lialina eine Geschichte der Verführung erzählt, erzählt sie auch eine Geschichte über das Internet selbst. Ängste davor, sich das erste Mal ins Netz zu begeben, sich darin zu bewegen setzt sie gleich mit einer romantischen Begegnung: beide Situationen sind mit dem Verlust von Privatsphäre und Kontrolle verbunden.



Bits & Pieces

1999

Peter M. Traub

<http://www.fictive.org/~peter/bits>

Ort(e) der Ausstellung(en)

Transmediale 2002

Beschreibung

bits & pieces ist eine Klangkomposition, deren Quellsounds aus dem Web stammen. In der Arbeit durchpflügt ein komplexes Programm das Internet nach Sounds und bereitet diese zu Playlisten auf. Der Algorithmus macht dabei keinen Unterschied zwischen Gesprochenem und Musik. Es ist lediglich eine Frage der Dateiendung. Nach einem aus maschineller „Sicht“ erfolgreichen Tag sollten damit pro Tag 25 Dateien bearbeitet worden sein. Die Dateien werden nach der formalisierten Suche und Umwandlung in ein Internet taugliches Format – MP3 – konvertiert und direkt auf den Webserver aufgespielt. Zudem wird beim Download des Nutzers alle 15 Minuten noch eine weitere Zufälligkeitsmaschine in Gang gesetzt, da bei simultaner Nutzung niemals dieselbe Playlist erhältlich ist. Jedes Musikstück wird alle drei Stunden überschrieben.

Kontext

Bits&Pieces ist ein Soundtrack des gesamten Netzes und ein höchst komplexes Verfahren, das Internet in seiner Unanschaulichkeit und Unüberschaubarkeit erfahrbar zu machen. Es reflektiert die Präsenz von Daten in allen möglichen Netzbereichen und formt diese Daten auf medientypische Weise zu Musikcollagen, sowohl in ihrer Auswahl als auch in ihrer Abfolge stark arbiträr. Grafisch passiert nichts, die Musik steht für sich. Wenn der Benutzer mit seinem Lieblingsplayer die willkürlich addierten Listen hört, weiß er einerseits nicht, was ihn als nächstes Stück erwartet, andererseits ist er gezwungen, über die Kontexte der Arbeit nachzudenken. Traub verwendet das Internet als Oberfläche, als Reservoir und als Materialspeicher für seine digitalen Klangerzeugnisse. Kunsthistorisch verortet sich Traub selbst in die Reihe von Schwitters, dessen Prinzip der Collage er auch für seine Klangerarbeiten nutzt und gleichermaßen in die Linie aleatorischer Kompositionsprinzipien, wie sie John Cage in den 60er Jahren des vergangenen Jahrhunderts geschrieben hat. Mit dem Unterschied, dass es hier weder eine Notation noch ein greifbares Material gibt, aus dem die Stücke sich addieren. Unveränderbar bleibt lediglich der permanent und „so lange Strom fließt“ unabänderliche Prozess des Werkes selbst.



Reconnoitre

1999

Tom Corby/Gavin Bailey

<http://www.reconnoitre.net/>

Ort(e) der Ausstellung/Preise

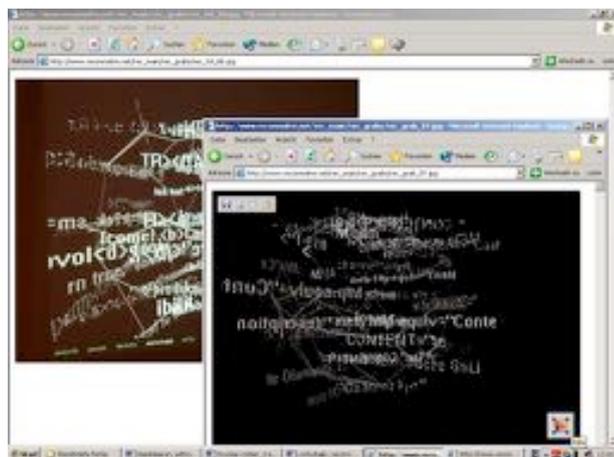
Prix Ars Electronica 2000, Honorary Mention

Beschreibung

Reconnoitre ist ein „dysfunktionaler Browser“, der aus einem herunterladbaren Search-Engine-Client und einer 3D-Browser-Umgebung (bzw. einem Programm) besteht. Nach dem Eintippen eines Suchbegriffs wird ein Web-Spider-Agent aktiviert, der im Internet nach Übereinstimmungen sucht. Das gefundene Material wird anschließend in einer 3D-Umgebung dargestellt, wobei UserInnen selbst bestimmen können, ob dies in der Form von URL's, als Webseitentexte oder als Darstellung der mit den Treffern verbundenen Meta-Tags erfolgen soll. Die Treffer werden außerdem mit physikalischen Verhaltenscharakteristika ausgestattet, wie etwa Entropie (die Suchergebnisse unterliegen dem Verfall und haben nur eine bestimmte Lebensdauer), Anziehung und Abstoßung. Dadurch entsteht zwischen den Ergebnissen unvorhersehbare Interaktionen. UserInnen können dabei durch die 3D Umgebung navigieren und mit dem Material interagieren, indem sie Suchtermini pausieren oder einfrieren lassen oder löschen.

Kontext

Reconnoitre ist Teil einer Serie von Arbeiten, die sich mit der Erfahrung des Netzes als „Bizarr-Raum“ beschäftigt: Das Internet als sozial und kommerziell determinierter Raum ständiger Datenbewegungen und -veränderungen. Wichtiger als die kohärente Darstellung von Inhalten ist, dass die Arbeit das Browsen als soziale Interaktion betont: „Das Werk versucht, eine spielerische Leichtigkeit in die Erforschung des Web zu bringen, indem es eine „Reise der Überraschungen“ anbietet. Der Grundgedanke ist es, auf fragmentarisch, unvollständige und ziellose Weise durch Texte zu wandern.“ (Cyberarts 2002, S. 21) Dabei entsteht eine poetische Repräsentation von Internet-Daten-Dynamik, ein fiktionaler Raum, es wird nicht versucht (wie etwa beim Webstalker von I/O/D) hinter der Oberfläche liegende reale Strukturen sichtbar zu machen.



Vectorama.org

2000

Jürg Lehni, Urs Lehni, Rafael Koch

www.vectorama.org

Ort(e) der Ausstellung(en)

Transmediale 2002

Beschreibung Vectorama.org ist ein Multiuser-Playground, der bis zu zehn Personen zeitgleiches Arbeiten an Collagen auf einer für alle Beteiligten identischen Arbeitsfläche im Internet erlaubt. Als Raum im World Wide Web, wo man sich trifft und gemeinsam ein Bild gestaltet, verwendet Vectorama.org anstelle von Zeichen und Buchstaben Bilder als Kommunikationsmittel und kann als visueller Chatroom bezeichnet werden. Per „drag and drop“ können die von Comics, Werbe-graphik und US-amerikanischer Popkultur inspirierten Bilder auf dem so genannten Playground platziert werden. Dort lassen sie sich dann in Größe, Lage und Farbe modifizieren. Über ein Text-Eingabefeld kann mit anderen „MitspielerInnen“ während der gemeinsamen kreativen Arbeit kommuniziert werden. Die entstehenden Bilder werden alle fünf Minuten in einer Datenbank gespeichert und so Veränderungen dokumentiert. Die seit dem Start der Webpage im September 2000 entstandenen Bilder können über eine „History“-Funktion abgerufen werden.

Kontext

Die zentrale Idee hinter vectorama.org ist die Verbindung von Kooperation, Kommunikation und Kreativität in einem webbasierten Projekt – und das in Echtzeit. Das Ergebnis: ein „lebendes“ Bild, in kollektiver Autorenschaft entstanden. „The fact that someone in Switzerland can ‚touch‘ and work on a Vectorama-object simultaneously with someone in Tokyo, and that these modifications are displayed in real-time, holds great meaning for us. The new possibility of cooperating regardless of geography, which multi-user-applications such as this offer, illustrates for us the future of the Web.“ Die drei Schweizer Künstler und Designer wollen die BenutzerInnen zur aktiven Teilnahme bewegen, und sehen sie als ProduzentInnen, weniger als KonsumentInnen. Vectorama lässt sich als eventbezogenes Kunstprojekt, als interaktives Spiel und als Prototyp für firmenspezifische Anwendungen verstehen. Es bewegt sich über Gattungsgrenzen hinweg und reflektiert damit den Crossover-Charakter des Mediums Internet.

Ein ähnliches Projekt ist „grafficjam“ von Mark Napier und Andy Deck.

Technologie/Software

Vektorgrafik, selbst entwickelter Java
Multiuser Server, Macromedia Director
Client.



Life Sharing

2000

0100101110101101.org

www.0100101110101101.org

Beschreibung

„Now you are in my computer“ werden UserInnen begrüßt, die auf die Website des KünstlerInnen-Duos 0100101110101101.org kommen. Auf dem Bildschirm erscheint eine Ordner- und Verzeichnisstruktur, die es ermöglicht, direkt auf die private Computerfestplatte bzw. deren Inhalte zuzugreifen: Musik, archivierte Texte, Buchbestellungen, private Post, Termine, Protokolle, Notizen, begonnene Projekte, Fotos lassen sich dabei finden, durchstöbern, kopieren und weiterverarbeiten.

Kontext

Schon der Titel der Arbeit gibt den Hinweis: Life Sharing ist die radikale Version von File Sharing, jener Technologie, bei der auf Computer anderer NutzerInnen zugegriffen und files heruntergeladen werden können. Life-Sharing ist ein digitales Selbstportrait der KünstlerInnen, „a portrait of the artists as a hard disk“. Der Rechner wird zur technologischen Verlängerung des Gehirns, durch den potentiellen Zugriff eines weltumspannenden Netzes an InternetuserInnen wird das Gehirn zu einem weltumspannenden Datennetz. Die Grenzen zwischen Körper und Technologie lösen sich auf. Um die Bedeutung dieses ästhetischen Statements zu erfassen, muss man die vorangegangenen Projekte von 0100101110101101.org kennen. 1999 kopierte die Gruppe die gesamten Inhalte der allein einem elitären Publikum zugänglichen Netzkunst-Galerie Hell.com und stellte sie der Öffentlichkeit auf dem eigenen Server zur Verfügung. Das Gleiche taten sie mit der Netzkunst-Galerie Art.Teleportacia der russischen Künstlerin Olia Lialina. Später veröffentlichte 0100101110101101.org Remixes aus den Daten anderer Netzkunst-Seiten. Was mit Hacking als künstlerischer Praxis begann hat sich zur Überzeugung entwickelt, dass Kultur ein offener Prozess ist, der wesentlich auf dem Teilen von vormals intellektuellen Eigentums basiert.



Discoder

2000

Exonemo (Kensuko Sembo, Yae Akaiwa)

www.exonemo.com/discoder/e/

Ort(e) der Ausstellung(en)

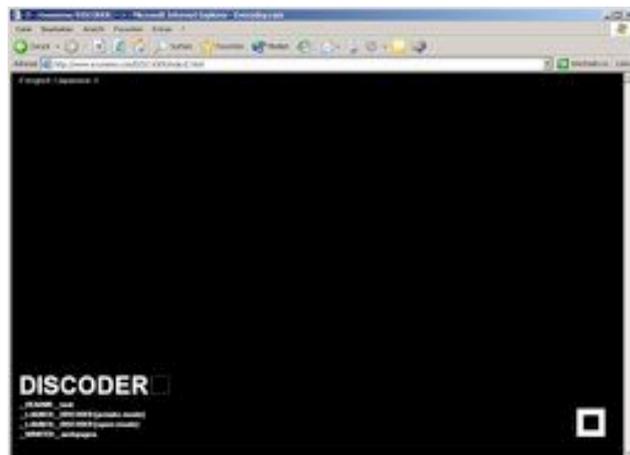
Prix Ars Electronica 2000, Honorary Mention

Beschreibung

Der Discoder ist ein Gerät, „which destroys HTML informatic CODE and its CODEs of behavior, a contradiction provider for the web“. (exonemo) Die BenutzerInnen spielen mit der HTML Metastruktur des Internet: Texte, Farben, Bilder, Tags verschieben sich, der Quellcode wird verändert, die Websites durch Eingriffe auf der Tastatur buchstäblich zerfressen und zerstört. Indem Maß, indem sich die UserInnen von einem normative Verhalten verabschieden wird auch der HTML Code demontiert. Zwei Anwendungsmodi sind dabei möglich: im privaten Modus gibt man eine URL ein, und zerstört diese mit Hilfe der Tastatur, im offenen Modus kann eine Website gemeinschaftlich zerlegt werden.

Kontext

Die Arbeit, der „Widerspruchsprovider fürs Web“, spielt mit einer leichten Form technologischen Terrorismus, bei der das Vergnügen in der bewussten Zerstörung von Websites bzw. deren Codes besteht. Obwohl der dahinterliegende Impetus leicht als anti-technologisch interpretiert werden könnte, geht es den Künstlern eher um den Abbau einer Abwehrhaltung gegenüber Computertechnologie: „Sometimes we feel strange about people’s hysterical disgust and [resistance to technology]. We should find a new meaning by viewing that feeling from another angle.“ So ist zum Beispiel nicht nur der Zufall für die jeweilige Destruktion maßgebend, sondern Zahlen, Buchstaben, Symbole, Rück- und Löschtaste der Tastatur erhalten eine neue Funktion im Spiel der Zerstörung und können so auch strategisch angewendet werden. Damit werden auch gewöhnliche Standardisierungen im Bereich der Technologie-Anwendung in Frage gestellt. Die Arbeit reiht sich damit in die Linie jener Projekte, die sich der Ästhetik des Fehler, der Zerstörung, in Computersprache – des „Hackings“ bedienen.



Crank the Web

2001

Jonah Brucker-Cohen

Projektinformationen unter <http://www.coin-operated.com/projects>

Installation

ITP/NYU 2001, Interface Explorer Konferenz/Wien 2001

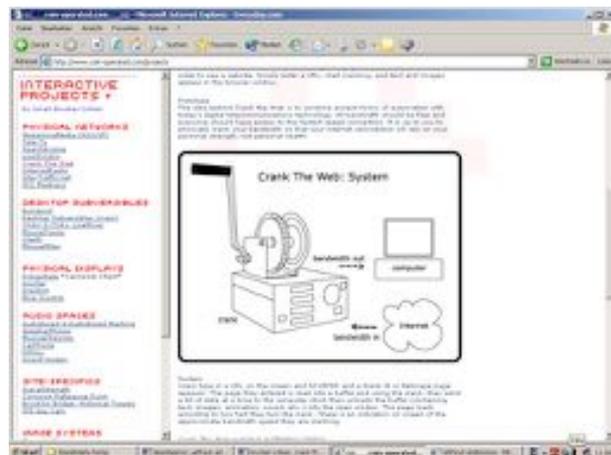
Beschreibung

Crank the Web ist ein Browser, der es dem Besucher ermöglicht, durch das Bedienen einer Kurbel und damit durch physikalische Interaktion selbst die Ladegeschwindigkeit einer Website zu bestimmen. Der Besucher gibt die Adresse einer Website ein, die er aufrufen möchte und beginnt dann zu kurbeln: Die Seite wird geladen, Stück für Stück und in direkter Abhängigkeit von der Kurbelgeschwindigkeit tauchen Texte und Bilder im Browserfenster auf.

Kontext

Die Idee hinter Crank the Web ist, altertümliche Formen der Automatisierung mit der heutigen, digitalen Telekommunikationstechnologie zu verbinden. Die Kombination von einem einfachen und wohlbekannten Werkzeug wie der Kurbel in Verbindung mit zeitgenössischer Technik ist ein Versuch, verborgene oder üblicherweise nicht wahrgenommene Rechneraktionen transparent zu machen. Brucker-Cohens Arbeit Crank the Web benutzt eine direkte Sprache, die durchaus dem praxisbezogenen Gestaltungsansatz des MIT (Massachusetts Institute of Technology) entspricht, an dessen europäischem Ableger- Institut Brucker-Cohen momentan forscht und entwickelt. Doch Brucker-Cohen arbeitete schon vor seiner Zeit am MIT an der Übersetzung von herkömmlichen, grafisch basierten Interfaces in physische Interfaces.

Einerseits besticht die Arbeit durch die schnörkellose Klarheit und Geschlossenheit, auf der anderen Seite durch die ihr innewohnende Reflektion über globale Unterschiede im Zugang zu neuem technischen Equipment und schneller Internetverbindung. Die Forderung nach kostenloser und unlimitiert zugänglicher Bandbreite für jedermann transformiert Brucker-Cohen in ein Objekt, das die individuelle Bandbreite in Relation setzt zu der jeweiligen körperlichen Kraft - und eben nicht in Relation zu persönlichem Reichtum.



Carnivore

2002

Alex Galloway und Radical Software Group

<http://www.rhizome.org/carnivore>

Ausstellung/Installation

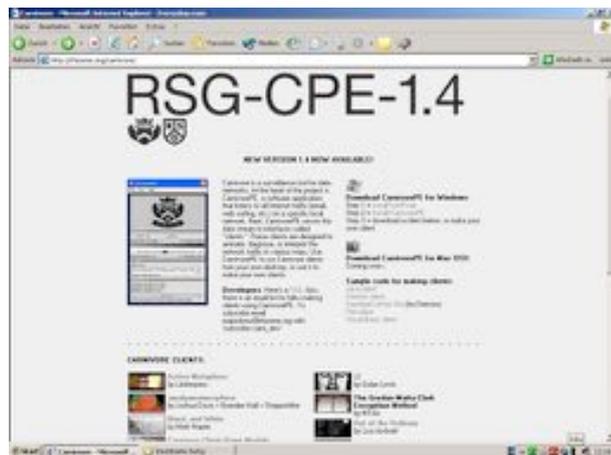
New York Digital Salon, University of Michigan Gallery, DEAF, Eyebeam, Ars Electronica Center, Electrohype, Art Futura, Darklight Digital Film Festival, The Watson Institute, NTT InterCommunication Center, White Columns, New Museum, Kontrollfelder, Illinois State University Galleries, Transmediale, Princeton Art Museum. Gewinner der Goldenen Nica im Rahmen des Prix Ars Electronica 2002.

Beschreibung

Carnivore ist der bis vor kurzem verwandte Deckname der Überwachungssoftware DCS 1000, die ursprünglich vom FBI entwickelt wurde, Datentransfers wie e-Mails, Surfen etc. filtert, und gegebenenfalls Alarm schlägt. Die Radical Software Group, ein internationales All-Star-Kollektiv von Computerkünstlern, hat nach dem technischen Muster von Carnivore ein Kunstprojekt entwickelt, das gefilterte Daten in Bilder und Sounds konvertiert. Jede „Bewegung“ im Netz, egal ob das Lesen von e-Mails, surfen im Internet oder shoppen bei eBay, wird dabei permanent in Töne und Bilder, Farben und Formen umgewandelt. Carnivore ist eine Open-Source-Software, das heißt jeder kann auf Basis von Carnivore einen Datenfilter nach eigenen künstlerischen Vorstellungen entwickeln.

Kontext

Carnivore bezieht sich auf den thematischen Zusammenhang von Computer, Überwachung und Kontrolle, und das auch in Reaktion auf die gesellschaftspolitischen Auswirkungen in den USA nach den Attentaten von 9/11. Carnivore ist nicht nur eine Parodie auf die vom FBI angewandte Überwachungssoftware DCS1000, sondern gleichzeitig eine Beschäftigung mit unserem Verständnis von Öffentlichkeit und Privatsphäre im Zusammenhang mit dem Internet. Was normalerweise verborgen bleibt, nämlich der persönliche Datenverkehr und das Nutzerverhalten im Internet, wird hier für jeden einsehbar, unterliegt einer vollkommenen Überwachung. Die ursprüngliche Inspiration für die Arbeit, so Joshua Davis, einer der Künstler der Radical Software Group, war es, zu vermitteln, „that there ist humanity in technology by creating a system to listen and monitor the life force.“ (http://www.acfnewsourc.org/art/digital_carnivore.html) Und obwohl die Arbeit als ein vermeintliches Anti-Überwachungs-Statement interpretiert werden könnte, verweist Galloway darauf, dass Carnivore auch eine profane, apolitische Komponente aufweist: es sei einfach nur eine andere Methode für Netzkünstler, zu den Daten zu kommen, die sie für ihre Kunst brauchen. Zwei Clients, die Carnivore verwenden sind Joshua Davis in „amalgamatmosphäre“ (angegliedert an seine PrayStation.com Site) und „carnivore is sorry“ von Mark Daggett.



Minitasking

2002

schoenerwissen (Anne Pascual, Markus Hauer)

www.minitasking.com

Preise

Ars Electronica 2002: Auszeichnung/Net Excellence, Transmediale Software Award 2003

Beschreibung

Minitasking ist ein grafischer Browser, der auf Grundlage des Peer-to-Peer Standards des Gnutella – Netzwerks basiert. Die Applikation ermöglicht dabei eine Visualisierung der Eigenschaften eines dynamischen und temporären Netzwerkes, wie es das Gnutella-Netzwerk darstellt. Das Minitasking-Interface erscheint als große dynamische Karte, in der Netzwerkteilnehmer als Kreise dargestellt werden. Deren Größe und Farbe hängt von Menge und Art des Inhaltes ab, die der jeweilige Server anbietet. Kommt die Mouse mit einem der Kreise in Kontakt, erscheinen Informationen wie IP-Adresse, Anzahl angebotener Files und Verbindungsraten. Eingegebene Suchbegriffe werden farbig dargestellt, die Ergebnisse in einem neuen Kreis angezeigt. Gleichzeitig scheinen aktuelle Suchbegriffe anderer Teilnehmer auf dem Bildschirm auf. Im Unterschied zu herkömmlichen Gnutella Clients generieren bei Minitasking die Datenströme das Interface. Dadurch wird die Dynamik und die Temporalität solcher Netze für den User transparent, was sich auch auf den Gebrauch der Software auswirken sollte.

Kontext

Mit ihrem Projekt Minitasking thematisiert die Künstler-/Programmiergruppe schoenerwissen die Möglichkeit der Erfahrbarkeit und Repräsentation dynamischer Datenräume und -netze. Dabei geht es nicht nur um eine Visualisierung der Funktionsweisen und Bedingungen von file-sharing-Software und einen neuen Blick auf die ständige „Ebbe“ und „Flut“ von Datenbewegungen. Technologische Elemente wie etwa das Protokoll werden bewusst eingeführt, um Dynamik und Struktur des Netzwerkes, aber auch die damit verbundenen Auswirkungen auf Produktion, Zugang und Verbreitung von Informationen sichtbar zu machen. Darüber hinaus soll die visuelle Struktur auch intuitive Eingriffe in das Netz provozieren.

Technologie/Software

In JAVA und Flash programmierte Software

