

Kunst und Internet : Kann das Internet Kunst sein?

Autor(en): **Hedinger, Johannes M.**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Saiten : Ostschweizer Kulturmagazin**

Band (Jahr): **4 (1997)**

Heft 39

PDF erstellt am: **22.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-885773>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

KUNST UND INTERNET

DONT FUCK
THIS IS A DIG

Kann Internet Kunst sein?

Entführt von den digitalen Hijackern von etoy

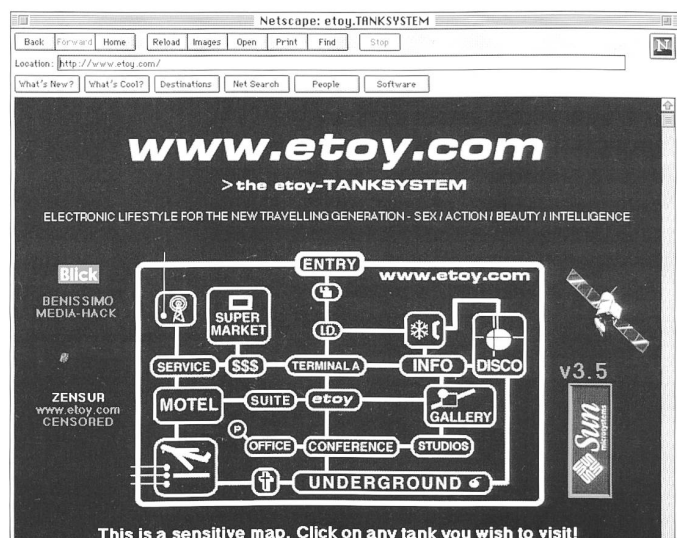
Von Johannes M. Hedinger

Die Kunst der letzten zehn Jahren ist eine Kunst des Kontextes und der Verknüpfungen, bei der auch sehr oft bereits die Idee der Zusammenhänge das Werk bildet. Die Kunst entwickelte sich zu einer Informationsmaschine, oft multimedial präsentiert und zum nonlinearen Konsum herausfordernd. Genau dies macht auch die Faszination und die Problematik des Internet aus. Das Internet ist eine riesige Informationsmaschine und als solche der Informationsmaschine Kunst weit überlegen (Ch. Blase). Diesbezüglich ist eine neue Internet-Site auch oft spannender ist als ein Grossteil der Ausstellungen.

Obwohl das Internet als Informationsmaschine ein typisch journalistisches Medium darstellt, wird immer noch erwartet, dass es selbst Kunst produziert - doch ist dies dem Vorgänger Fernsehen gelungen?

Was einem derzeit auf dem Internet in Sachen Kunst geboten wird, geht in der Regel nicht über Informations- oder Archivprojekte hinaus. Ich kann mir die Mona Lisa im Louvre ansehen und Sprüche von Jenny Holzer herunterladen, nicht mehr und nicht weniger, ein Sekundärmedium also. So wie das Internet weder dem Werkmedium Buch

noch Film etwas werden können, so wird es auch die (herkömmliche) bildende Kunst nur wenig tangieren. Das Sekundärmedium Internet braucht noch die Primärmedien und -ereignisse, um Informationen miteinander zu verknüpfen, so wie etwa die im Juni startenden Mammutausstellungen «documenta X», «Biennale Venedig» oder «Skulptur. Projekte in Münster»*, wo das Medium durchaus gewinnbringend eingesetzt wird.





FREEZE AND HIJACK

Es sei denn, man beginne mit den neuen tools nicht nur zu spielen, sondern sie auch reflektiert einzusetzen. Als ein diesbezüglich spannendes Projekt ist mir www.etoys.com aufgefallen. Schon mal digital entführt worden? Etwa als man auf einem kommerziellen Internet-Search-Server wie Alta-vista, Infoseek oder Webcrawler unter Schlagworten wie "Porsche" oder "Playboy" o.ä. Infos gesucht hat und dabei aber völlig an einen falsche Ort transferiert wurde, nämlich auf eine Page der etoys, wo in bester Wildwestmanier mitgeteilt wird, dass man gekidnappt wurde?

«Don't fucking move. This is a digital hijack»

Nach wenigen Sekunden wird man ungefragt auf eine weitere Page verfrachtet, wo man dann erfährt, das wievielte Opfer man ist (am ersten Tag waren es 17'000). Auch schon widerfahren? Nun, halb so wild, die Million an Entführungen ist längst überschritten; zwar wurde die Piraterie offiziell eingestellt, doch wer auch mal will:

The Digital Hijack! - www.hijack.org

Kinderstreiche sagen die einen, doch wird der Internet-User für einen Moment aus seinem gewohnten Cyber-Trott aufgeschreckt und beginnt vielleicht über seine Abhängigkeit und

Manipulationsanfälligkeit auf seinem Infotrip nachzudenken. Denn hinter Suchdiensten und ihren Dienstleistungen lauern die grossen Computer- und Softwaremultis, und wir zappeln an deren Fäden. Bereits werden wir mit derart viel Netzwerbung bombardiert und bearbeitet, ohne es wirklich zu merken, da nennt etoy mit "the Digital Hijack" das Kind wenigsten beim Namen.

Die etoys, eine Gruppe von sieben Jungs nur knapp über zwanzig, haben letzten Sommer in Linz für ihr Web-Projekt die höchste Auszeichnung der elektronischen Kunst erhalten, den Prix Ars Electronica. Alle haben sie geschorene Köpfe, tragen orange Fliegerjacken der finnischen Firma Rukka, auf dem Rücken prangt in grossen Lettern ihre eigene Website-Adresse, und an den Armel einige Sponsorenlogos; sie wirken wie ein Mix aus Skins und abgedrehtem Raver und - sie sind eine Band.

«Corporate identity is a part of the aesthetics of our generation. There is not such a clear difference between a band and a company, so we chose the corporation as one of our main topics. Our songs are like commercial slogans, we work according to the aesthetics of a Formula 1 team»



DOCUMENTA X in Kassel, Deutschland,
21.6. - 28.9. 97
<http://www.documenta.de>

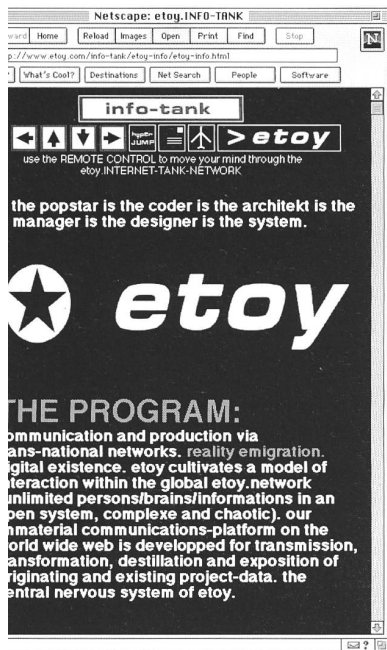
Biennale di Venezia, Italien
15.6. - 9.11. 97
<http://www.labiennale.it/>

Skulptur. Projekte in Münster, Deutschland
22.6. - 28.9. 97
<http://www.artthing.de/muenster/>

Saiten

Die sieben Mitglieder von etoy leben über die halbe Welt verstreut, einer wohnt in London, einer in Wien, auch ein Zürcher gehört zur Band. Kommuniziert, gearbeitet und Musik gemacht wird via Netz. Noch nie sind etoy, die sich "the first streetgang on the data-highway" nennen, zusammen aufgetreten.

«we play loud and wired on the world wide virtual dancefloor.
With over 200 realities per second - OUT THERE IN YOUR MIND - always online
- never unplugged - sometimes lost»



Wer sie hören will, wählt: www.eto.com.

Eingeklinkt, ist man erst einmal verwirrt, denn die Site lässt sich nicht sofort in gängige Kategorien einordnen, man ist mit einem Mix aus Kunst, Disco, Trip Hop, Design und Business konfrontiert. Nächster Slogan bitte:

**«Etoy:
the popstar is the coder is
the architect is the manager
is the designer
is the system»**

Die Site ist als ein Tank-System aufgebaut, mit Pipelines, die die verschiedenen virtuellen Räume und Dienstleistungen untereinander verbinden. Als ich mich

auf ihre Site einwähle, werde ich sogleich lokalisiert: sie nennen meine ip-Adresse und meinen Standort: **«you are just 921 milliseconds away»**. Dann werde ich aufgefordert, meine Identität abzugeben und in digitalem Eis einzufrieren.

«Fill in this form and your identity will automatically be transformed into digital ice. With your entry you will become part of the INTERNET history, stored in the etoy Internet-Freezer. An immortal pioneer in the up-and -running/now running process of the electronic revolution.»

Gesagt, getan. Auch durfte ich noch ein Statement für die Nachwelt abgeben. Etoy gibt mir die Garantie, für die nächsten 100 Jahre in digitalem Eis aufbewahrt zu werden, auf dem Netz im Orbit zu kreisen: «...now you are part of tomorrow». Schliesslich genehmigen sie mir gar einen Blick in die Eiskammer, auf mein gefrorenes Ich. Dabei lerne ich meine Nachbarn kennen: Ken aus Toronto, Dane aus Santa Cruz, Pierluigi aus Bari, Jonathan aus New York, Peter aus Bern, Alexa aus Frankfurt und Brandy aus Alaska - alle ebenfalls in der letzten Viertelstunde eingefroren. Welcome to the club.

Aber das meiste an Interaktion ist natürlich fake, wie etwa im Service-Tank, wo man durch ein Fenster in die reale Welt hinausblicken kann. Und etoy warnt:

**«42 k of reality for junkies:
this is the world that millions use
- you'd better stay behind the screen!»**

Der andere Raum des Service-Tanks ist ein Solarium für Netzkjunkies, der Bräunung im Cyberspace anbietet - natürlich kriegt man keine, gleich wie im Porno-Tank, wo digitales Sperma verheissen wird.

Weiter gibt's einen Disco-Tank, einen Gallery-Tank, einen Supermarket, wo virtuell viel Nützliches wie Intelligenz, Software, Drogen und mehr eingekauft werden kann.

Über den Hyper-Jump kommt man auf die Terror-Sites, auch zu WORDWAR, wo im Stile von Bukowski Underground-Poetry mit computergenerierten TXT-Samplings betrieben wird. In der Abflughalle wird man zur gegenseitigen Verlinkung aufgefordert: wer etoy mit seiner Site verlinkt, wird von ihnen auch verlinkt - and no cheating, was sie mit einer Bombendrohung noch unterstreichen.

Die jungen Mitglieder von etoy bringen Teenager-Charme und Spielerei ins 'ernste' Business und in die Kunst. Auf eine spielerische Art werden Internet-Strategien beleuchtet und reflektiert. Und letztlich hat ihr Kidnapping trotz anarchistischem Ansatz selbst viel mit Werbung zu tun. Einmal entführt, werden wohl viele sich auch die Homepage von etoy ansehen, eventuell auch ihre Musik runterladen, womit sie sich und ihre Aktion im gewissen Sinne selbst ad absurdum führen. Gerissen, gelle?

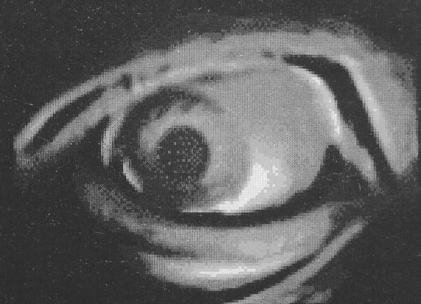


«thank you for flying etoy»



i saw the world ...and i also saw you...

THIS IS AGENT etoy. NIGHTSPY TRACKING YOUR DESKTOP



WE HAVE LOCATED YOU