

Vorbemerkung: An dieser Stelle sollte ein Bericht über die Entwicklung der elektronischen Kunst und der Ars Electronica sowie ihre diesjährigen Schwerpunkte stehen. Aus verschiedenen Gründen konnte dieser nicht gedruckt werden. Stattdessen erfolgt, stellvertretend für eine Übersicht über die zahlreichen Werke bzw. Installationen, ein Bericht über den aktuellen Stand der Internetkunst, wie er sich im Rahmen der Ars Electronica 96 darbot. Damit soll die Diskussion über diesen Bereich eröffnet und davor gewarnt werden, nicht nur die technischen Möglichkeiten des Mediums sowie die Folgen für die Kunstgeschichte zu diskutieren. Es ist höchste Zeit, auch die künstlerischen Äußerungen im Internet wahrzunehmen.

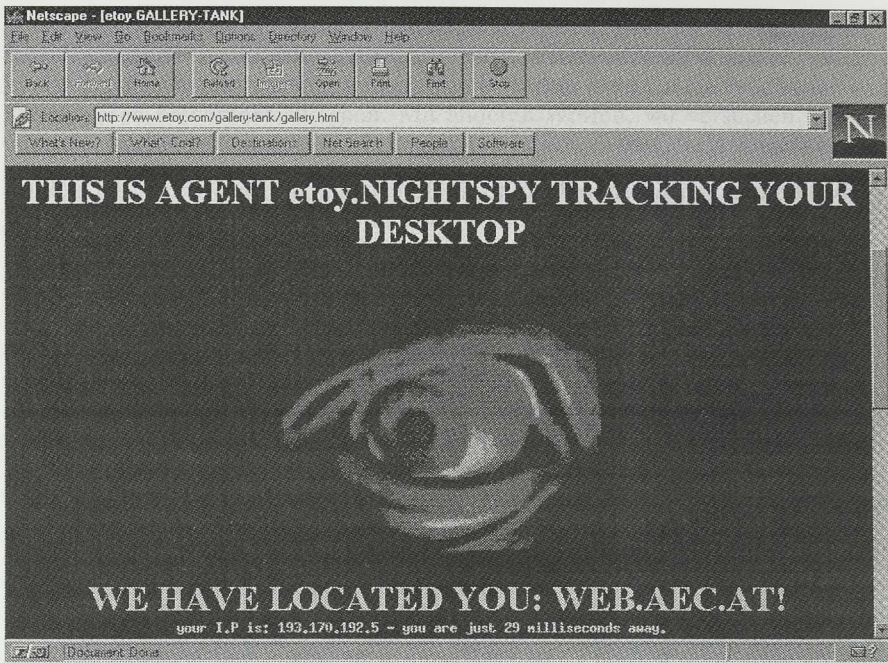
Gottfried Kerscher

<http://www.eto.com>: Entertainment oder Kunst im WWW und auf der Ars Electronica

Als sich die sieben kahlköpfigen Burschen mit Glatzen und Sonnenbrillen im identischen Outlook eines Formel 1-Monteurs mit den Worten verabschiedeten, sie seien keine Künstler, sondern Entertainer, erhob sich gefälliger Beifall, vermischt mit Gelächter, es gab aber auch lauten Protest. Zehn Minuten früher hat Joichi Ito (J/USA) stellvertretend für die gesamte Jury des Prix Ars Electronica begründet, warum sich die Jury nach langen Diskussionen entschlossen hat, der Gruppe *eto* die Goldene Nica auf dem Gebiet der Gestaltung der WWW-Seiten zu verleihen. Nicht die Tatsache, daß die Jungs Musik machen, auch nicht die, daß sie das Hacken im Netz kultivieren und persiflieren, sondern der gesamtheitliche Ansatz, im Netz zu wirken und zu hausen (leben darf und kann man ja nicht sagen) und die Netzkultur zu problematisieren habe zur Entscheidung geführt, den angesehenen und hochdotierten Preis an *eto* zu vergeben.

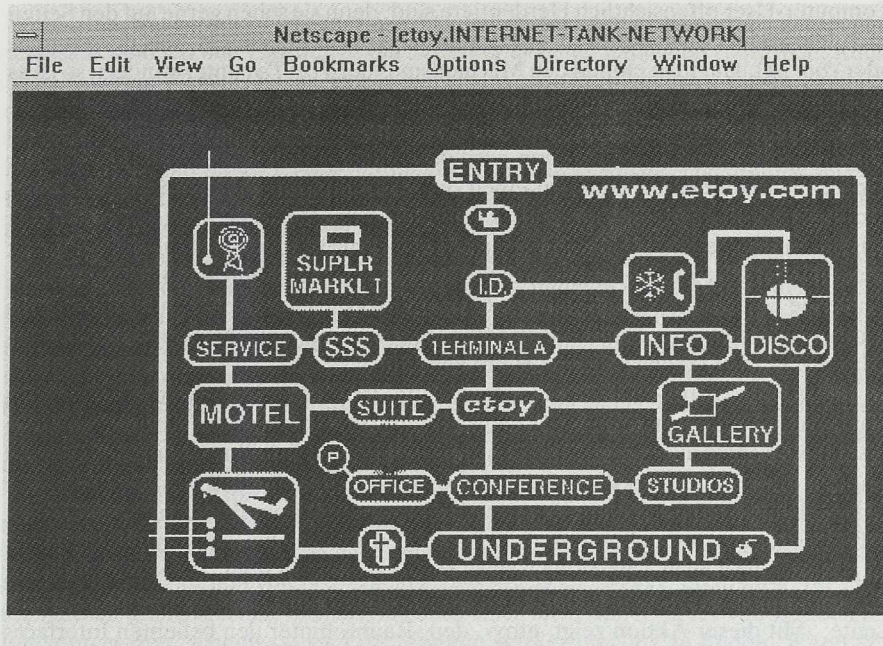
Um es vorweg zu sagen, *eto* nahm sich im Zirkus der elektronischen Künste ausnehmend angenehm aus, sei es wegen ihres verrückten Auftretens, ihrer dauernden Präsenz, ihrer auffällig sinnlosen Installation im Linzer Design-Center oder ihrer permanenten Aktionen.

Eto wurde mit ihrem *digital hijacking* berühmt, doch die Webpage ist nicht weniger interessant. Klickt man etwa auf ihrem graphisch gestalteten »Wohnungsplan« GALLERY an, so stellt am enttäuscht fest, daß einen nur ein blaues Auge ansieht. Wenn ein Hacker ein solches Bild gestaltet, so ist es freilich nicht nur eine animierte Graphik. Im Text heißt es: »i saw the world ... and also i saw you ...«, darunter THIS IS AGENT etoy.NIGHTSPY TRACKING YOUR DESKTOP.« Und unter dem Auge wird bewiesen, daß sich die WWW- oder Telnet-Adresse (die I. P.) desjenigen lokalisiert wurde, der die Seite aufruft, in unserem Falle: »WE HAVE LOCATED YOU: WEB.AEC.AT!« Und wiederum darunter steht neben der I.P., daß die beiden – Betrachter und Betrachtete – nur 29 Millisekunden auseinander sind. *Etoy*



hat hier den Spieß umgedreht, und als Betrachtete blicken sie nun auf denjenigen, der ihre Seite aufruft. Hinzu kommt, daß *etoy* damit verbildlicht hat, was der elektronische Fingerabdruck, von dem so viele sprechen und den doch nur wenige kennen, weil er virtuell ist, überhaupt darstellt: Es handelt sich um den kleinen Finger des Netzbenedutzers. Und wer ihn den Giganten wie Netscape oder Microsoft hinstreckt, dem wird schnell der ganze Arm genommen. Bei Netscape wird »nur« aufgezeichnet, was der User mit dem Programm macht, was also seine Vorlieben und Lieblingsverbindungen sind (sehen Sie nach unter cookies.txt!), bei der Verwendung des Internet-Browsers von Microsoft-Network sollen angeblich die Daten der Hard- und Softwareausstattung der eigenen Festplatte zum Giganten geliefert werden. Der »kleine Finger« schließt also die Möglichkeit ein, Informationen über die Gewohnheiten und Vorlieben des Endkunden zu erhalten, um sich noch mehr Marktanteile sichern zu können.

etoy liebt es, das Unerwartete, Komische und auch Lustige ins Netz zu stellen. Ihre *tanks*, so nennen sie die Felder ihres Heims, sprudeln so vor komischen Einfällen und programmatischen *links*. So steht das Flugplatz- oder Flugzeug-Zeichen für gute WWW-Projekte, in *etoy.STRIPTease* kann man die e-mails der Gruppe bzw. diejenigen, die an die Gruppe gesandt wurden, lesen. An den verschiedenen Plätzen kann man seine Identität ändern und als Ulrike Meinhof mails versenden, man kann sich die Musik von *etoy* oder Texte anhören bzw. lesen, man kann in den Untergrund gehen, und es gibt Felder wie SUPER MARKET, wo man unter anderem Intelligenz kaufen kann, SERVICE TANK, wo man ein anonymes mail versenden kann. Weiterhin gibt es ein »Solarium«, wo »Net-Junks« ein Sonnenbad nehmen können, ein



MOTEL, wo man, das Einverständnis von *etoy* vorausgesetzt, einen Raum bewohnen kann; es gibt einen FREEZER, wo man sich mit einem Sinnspruch, einer Lebensweisheit oder einem Motto einfrieren lassen kann und vieles (verrückte) mehr. All dies ist unter der Überschrift zusammengefaßt: ELECTRONIC LIFESTYLE FOR THE NEW TRAVELLING GENERATION - SEX / ACTION / BEAUTY / INTELLIGENCE. Hier wird einerseits die Netzwelt mit ihrer Tendenz zum Sex ironisiert, andererseits das Schwafeln einer neuen Künstlergeneration, nur noch entkörperlicht im Netz existieren zu wollen (z.B. Elisa Rose, Künstlerin Station Rose, Frankfurt/M., <http://www.well.com/user/gunafa/G-label.html> oder [.../gunafa/products.html](http://www.well.com/user/gunafa/products.html)). Die Künstlerin betrachtet sich als Teil einer virtual community (vgl. [...gunafa/FER-txt1.html](http://www.well.com/user/gunafa/FER-txt1.html)). Die [...well.com/community-homepage](http://www.well.com/community-homepage) umfaßt einige hundert links zu virtuellen sites, in der sich Künstler, Schriftsteller, Musiker und Chaoten äußern und als virtuelle Gemeinschaft definieren.)

Doch nun zum *digital hijacking!* Information ist das Gold unserer Tage, für manche auch nur Zeitvertreib. Digitale Information muß man sich beschaffen, und dafür braucht man die I.P. oder die Adresse des Gesuchten im WWW. Dafür gab es früher Gopher, doch das war zu umständlich. Heute gibt es Suchprogramme, die als so wichtig anerkannt sind, daß sie sogar an die Börse gehen. Und es gibt die berühmten Newsgroups, die wegen ihrer Nennung von sexistischen oder pornographischen Inhalten derzeit in Diskussion sind. *Etoy* hat die Suchprogramme gehackt, ihre Logik und Vorgehensweise unterwandert und es dadurch geschafft, mit einigen hundert gern gesuchten Namen wie Playboy oder Madonna, Sex oder Art in verschiedene *Top Ten* der Suchlisten zu kommen (dabei muß man wissen, daß die heutigen

Computer-User offensichtlich Herdentiere sind, denn sie sehen gerne auf den Seiten nach, die andere auch aufrufen – man könnte ja etwas übersehen, was derzeit *hype* oder *cool* ist). Hat man einmal den Mechanismus der *Top Ten* unterwandert, so ist es nicht mehr schwer, den User dort abzuholen. »Beweg dich nicht, du Hosenscheißer! Dies ist eine digitale Entführung!« ertönt eine Stimme aus dem Computer, sofern man eine Soundcard besitzt. Dann wird der ahnungslose User, der gerne ein paar nackte Damen gesehen hätte, in einen dunklen Untergrund verschleppt, wo er – auch das ist sehr wichtig – nicht mehr herauskommt. Denn die *back*-Taste, mit der man normalerweise wieder zur früheren Seite zurückkommt, funktioniert nicht mehr: lahmgelegt von *etoy*. Auf einer neuen Seite erscheint, daß der ahnungslose Entführte die Geisel Nr. xy sei (mehr als 600000 gab es in ca. 4 Monaten), entführt von der Organisation *etoy*. Nach langen Strapazen wird der Entführte dann wieder freigelassen, er muß jedoch über das Heim von *etoy*.

»Was uns gefiel und was uns überzeugte, ist, wie ›etoy‹ mit den vorgefaßten Vorstellungen, die man vom Netz hat, spielt und sie auf den Kopf stellt. Wenn man das Internet intensiv nutzt, tendiert man dazu, sich gewisse Vorstellungen davon zu machen: daß Homepages das beinhalten, was im Index steht, daß Mails nicht gelesen werden können, daß Mailing-Listen nicht unterwandert werden können – kurzum, daß wir hinter unseren Computern sicher sind. Ironie ist bei ›etoy‹ allgegenwärtig, sie ist lustig und auch notwendig. ›etoy‹ macht sich lustig über das Netz und bringt uns damit etwas Wichtiges bei. In bezug auf ihre Hijack-Seite behaupten die ›etoy‹-Leute: »Mit dieser Aktion zeigt ›etoy‹ den ›Raum‹ hinter den beliebten Interfaces des World Wide Webs. Schwachstellen und Twilight-Zones sind der Veranstaltungsort für Aktion« ...« – so Joichi Ito, der sich, neben Karin Spaink (NL), besonders für *etoy* einsetzte.

Das Zeichen ihrer Präsenz, das sich die Jungs von *etoy* für ihre Präsentation im Design Center in Linz ausgedacht haben, spricht dieselbe Sprache. Es handelt sich um eine Installation, also um ein traditionelles Medium, das die Gruppe normalerweise nie realisieren würde. Hier aber war dieses Programm Metapher. *Etoy* ließ auf dem hellen Boden rote Rohre (übrigens knallrot wie ihre Jacken) verlegen, die offenbar keinen Sinn ergaben und offensichtlich zu nichts nutzen konnten. Signifikant war, daß man überall über diese nutzlosen Rohre steigen mußte, daß sie überall stöten. An einem Ende befand sich ein *digital hijack*-Tank mit einem Computer, der die Aktion demonstrierte. Man kletterte ca. 3 m nach oben, um dann wieder in Bodenhöhe den Rechner nebst Stuhl vorzufinden. An einer anderen Stelle befanden sich Kopfhörer, über die man die selbstkomponierten Stücke der Gruppe hören konnte, wiederum woanders eine kurze Einführung in die Webpage, und schließlich spuckte der Drucker »*etoy*.STRIPTEASE« alle paar Minuten mails aus, mails von »Ulrike Meinhof« (siehe oben) oder den *etoy*-Brüdern.

Was elektronische Kunst im ausgehenden 20. Jahrhundert auch sein kann (könnte), das erläuterten auf der Ars Electronica die drei Frauen, die sich *VNS Matrix* nennen, übrigens die einzigen Computer- oder Electronic-Künstler(Innen), die größtenteils mit Bildern arbeiten. *VNS Matrix* meint, die Künstler(Innen) müßten die Technik verwenden und mißbrauchen, eine Kritik neuer Technologie müßte oder sollte der Inhalt der Werke sein. *VNS Matrix* stellten eine Persiflage eines Videospiele »für Mädchen« vor, in dem ein virtueller Körper geschaffen wird, mit dem man durch virtuelle Welten navigieren kann. Interessanter waren jedoch ihre

Webseiten, die geradezu strotzten vor Ironie und witzigen Einfällen. Besonders interessant fand ich den Einstieg in die Seiten über einen häßlichen (natürlich: Männer-) Kopf mit Pickeln, Bartstoppeln und einem gequälten Lächeln, das die nicht besonders schönen Zähne und damit den »Eingang« zeigte. An einer anderen Stelle erhält man eine Seite mit einem Druckknopf, auf dem »nicht drücken« steht. *VNS Matrix* berichtet, daß dieser Knopf besonders oft gedrückt wurde. Die *buttons* vervielfachten sich bei jedem neuen Knopfdruck, bis der Monitor voll war, dann verwandelten sie sich einzeln als Käfer und liefen davon.

Im Wust vieler anwendungsorientierter Werke, die eher kommerziell oder wissenschaftlich denn künstlerisch orientiert waren, nahmen sich die Netzvagabunden von *VNS Matrix* und *etoy* auf der Ars Electronica angenehm frisch aus. Ihre Ironie, mit der sie das Netz (*etoy*) bzw. die elektronische Kunst und das Web (*VNS Matrix*) sowie die mit diesem verbundenen Verhaltensmuster sabotierten, erfrischte und stimmt darüberhinaus auch optimistisch, daß es fortan vielleicht weniger Computergraphik-Schrott und mehr interessante Werke gibt, die sich mit dem Web auseinandersetzen und dieses als ihr Medium anerkennen.

Nachdem die Kunst sich lange aus dem WWW fernhielt und nur wenige Aktivisten wie die Künstler von C@C (Computer Aided Curating: <http://www.is.in-berlin.de> -> Kunst) ausschließlich im Netz arbeiteten und dieses als ihr Medium definierten, nachdem tausende von Net-Galleries eingescannte Werke ausstellten, die aber niemanden interessierten, weil die Internet-User nicht an Abbilder von Realien interessiert waren, scheint sie jetzt ihr Medium stärker im Netz zu finden. Wenn der Künstler Anstöße geben soll, wenn er das eigene Verhalten vor Augen führt, manipuliert, umdreht und ironisiert, so sind, vielleicht ein wenig unterstützt durch die Ars Electronica-Jury und ihre mutige Entscheidung, neue Qualitäten der Internetkunst erreicht, die sicher Schule machen werden und einigen unbequem werden könnten, die das Internet als Quelle des ewig fließenden Honigs und Reichtums betrachten möchten. Für sie gilt weiterhin: Achtung, *etoy*!