

Die sieben Männer von etoy, geboren zwischen 1972 und 1975, bezeichnen sich als »7 international human net-agents exploring high pressure teamwork in uncontrollable environments«. 1992 begannen sie mit dem Fund raising, 1994 mit der Flucht aus der Realität, also mit ihrem eigentlichen »Programm«, dem 1995 eine erste »Homepage«, das etoy-Tanksystem, folgte. Dieses besteht noch heute, geringfügig verändert und regelmäßig erneuert, als Homepage der Gruppe ([www.etoy.com](http://www.etoy.com)). 1996 folgte der vielbeachtete »digital hijack«, der schon nach einigen Wochen wegen Überlastung des Servers abgeschaltet werden mußte, weil so viele so gerne entführt werden wollten. 1997 wurde eine Auktion von Walter Rüegg aus Zürich ins Netz gesetzt ([www.ruegg.ch/kunst/kunst.html](http://www.ruegg.ch/kunst/kunst.html)) und mit einem Link mit der etoy-homepage verbunden. Das Projekt »digital hijack« soll nun versteigert werden, wobei es dem Höchstbietenden überlassen bleibt, ob er das Werk weiterhin der Öffentlichkeit zur Verfügung stellt oder in seinen Tresor sperrt. Die Auktion läuft unter der Überschrift »Ist digitale Kunst Kunst?«, was natürlich bejaht wird, ebenso wie die Frage, ob man solche Kunst erwerben könne. Zur Zeit der Abfassung dieses Textes waren allerdings nur vergleichsweise bescheidene 5350 Schweizer Franken für das Werk geboten – so mancher Künstler hebt dafür nicht einmal seinen Pinsel. Da half auch der Link »Erleben Sie Digital Hijack« ([www.hijack.org/](http://www.hijack.org/)) nichts mehr, denn Netzkunst scheint seine Helden so schnell zu fressen wie die Revolution ihre Kinder. Netzkunst, so will es scheinen, hat keine Vergangenheit. Sie lebt nur in der Gegenwart.

Die Gruppe hat ein einheitliches Outfit sowie eine ausgeklügelte Corporate Identity, was vom Äußeren bis zum Robot reicht, der die Mails beantwortet. Die Schnittstelle zur Wirklichkeit besteht im Kommunikationsinterface des WWW, sonst trifft man die Personen, die sich hinter etoy verbergen, so gut wie nie, was natürlich einen permanenten Widerspruch zwischen der Unterstützung und Lancierung ihrer Kampagnen und ihrer Idee erzeugt, die Realität bzw. das Leben zu verlassen. Immerhin ist es aber nur konsequent, wenn sie sich gegen die Vereinnahmung ihrer Basis, dem WWW, durch kommerzielle Nutzer wehren; nach ihrer Ansicht soll das WWW nur der Kommunikation, dem Austausch und als Homepage dienen. Dieser Idee unterwerfen sich auch die Projekte der Gruppe:

### *1. DIGITAL HIJACK*

Die Aktion, die 1996 vier Monate lief, unterwanderte die Anbieter, die man aus dem Browser als New, Cool sowie aus den Informationsdiensten kennt, indem die Suchmaschinen zu den Themen z.B. Fassbinder-Filme, Madonna, Porsche oder Playboy unterwandert werden. Erst einmal aufgerufen, gab es kein zurück, denn der Back-button war von etoy gesperrt, und man hatte nur noch die Möglichkeit, sich in den Site von etoy zu retten. »Beweg dich nicht, du Hosenscheisser! Dies ist eine digitale Entführung!«<sup>1</sup> Digital Hijack war eine Aktion, die wegen Überlastung des Servers bei mehr als 600.000 Entführten – bis zu 17.000 pro Tag – gestoppt wer-

den mußte. Etoy hat damit die System-Schwachstellen des Zugangs zum World Wide Web deutlich gemacht. »Wir wollen das Digital Hijacking als Kritik am wahllosen und passiven Gebrauch des neuen Mediums verstehen«, so Martin Kubli von etoy.<sup>2</sup>

## 2. etoy-TV-HACK (etoy.MEDIA-HACK)

Der zweite Media Hack galt dem Fernsehen und hatte eine Quizshow mit ca. einer Million Zuschauern im Programm. Die etoy-Leute drangen in die Livesendung ein, überwältigten den Showmaster, übernahmen kurz die Moderation der Show und brachten ihre Botschaft an, wo denn der Ausgang ins Internet sei (Abb. 1).

Diese Aussage läßt sich natürlich auf verschiedene Art und Weise verstehen. Der Ausgang realiter, also der hinaus aus dem Studio – oder derjenige, der vom Apparat ausgeht. Der zweite ist derzeit selbstredend der interessantere, denn alle Welt diskutiert über die Absurdität, den Computer mit dem Fernsehapparat zu kreuzen. Es bestand jedenfalls die irrealer Ausgangssituation, daß ein etoy-Agent sich in eine andere Sendung einschlich und dort den Verwirrten bzw. Betrunkenen spielte, der den Wiedereinstieg in die »Welt« des WWW suchte. Offiziell hieß es dazu: »Die etoy.CREW ist nämlich vor 3 Jahren ins Internet emigriert und kommt nur für Fern-

### 1 etoy: TV-Hack



seh-Auftritte und Sex in die Realität zurück.«<sup>3</sup> Tatsächlich hatte etoy aber, nachdem sie in der Jugendsendung »Zebra« aufgetreten waren, um ein Besprechungszimmer gebeten. Als sie mit den Schlüsseln alleine gelassen wurden, drangen sie wenig später in das zentrale Hauptstudio ein, um dort die Show zu hijacken.

Dem Samstag-Abend-vor-dem-Fernsehen-Sitzenden, der sich sein wöchentliches Quiz ansieht, dürfte dieser Auftritt einige Probleme bereitet haben, ist er doch im Regelfall wenig mit dem Netz und seinen spezifischen Konnotationen vertraut. Der Media Hack ist ähnlich wie der Digital Hijack auf Irritation angelegt und soll die Fernseh-Realität mit ihren Bräuchen und Riten unterwandern. Ob hier etwas bewußt gemacht werden konnte, ist allerdings schwer zu sagen. Immerhin verdeutlichte etoy aber einmal mehr, daß jedes auch noch so fehlerlos scheinende Sicherheitssystem geknackt werden kann, und wenn es von innen sein muß, wie das ja auch bei DIGITAL-HIJACK der Fall war.

### 3. Der REALITY-HACK oder SYSTEM-HACK

Der Media-Hack steht in einem Kontext zu der vorausgehenden Situation, denn etoy gewann den ersten Preis für die beste Internetsite '96 in der Schweiz (verliehen von 10vor10 und dem Architekturmagazin Hochparterre). Die Übergabe des Preises sollte im Rahmen der Schweizer Nachrichtensendung 10vor10 erfolgen. etoy weigerte sich, das Interview in den Züricher Studios zu geben, drohte den Preis abzulehnen und verlangte stattdessen einen Hubschrauber, um auf einem Gletscher zusammen mit einem Team vom Fernsehen einen eigenen kleinen Bericht über etoy zu drehen. Auf dem Gletscher wurde noch ein »shooting« für ein Lifestylemagazin integriert, in dem die monteurähnlichen Anzüge das sonstige Outfit der Gruppe und die Erpressungsgeschichte (Hubschrauber und eigener Film oder Verweigerung des Preises) thematisiert wurden.

Zwei Tage später fand der Media-Hack statt, und die Schweizer wunderten sich, als sie feststellten, daß es dieselben waren, die nun eine Show hackten und einige Tage früher einen Preis und einen Hubschrauber zur Selbstdarstellung erhielten ...

Ob Digital-hijack, Media-, System- oder Reality-hack – etoy unterwandert stets das System, sei es gesichert oder nicht. Damit macht etoy auf die Tatsache aufmerksam, daß nichts sicher ist, keine Magnetkarte (wie sie solche als Visitenkarte verteilen) und schon gar keine Kreditkarte, was zur Zeit am heftigsten diskutiert wird, weil es dabei um die Zukunft des Netzes geht (Datenverschlüsselung, Weitergabe privater oder geheimer Informationen usw.). Durch die erfolgreichen Hackversuche nicht nur im Netz werden Sicherheitssysteme »vorgeführt« und deren Schwachstellen deutlich.

### 4. Der etoy-Site ([www.etoym.com](http://www.etoym.com))

Das etoy.TANKSYSTEM ist eine nicht materielle Kommunikationsumgebung auf dem WWW und damit die Basis für den Austausch von Daten. Die Tanks sind Behälter, die mit anderen in Verbindung stehen und so die Ablage und den Austausch

von Informationen ermöglichen sowie miteinander ein Kommunikationssystem bilden. Der Realraum wird durch den Raum im WWW (»web space«) ersetzt. Orientierung, Navigation und Kommunikation werden von der natürlichen Umgebung in eine andere Realität übertragen. Obwohl es sich bei der etoy-Homepage um eine Fläche handelt, sind die Metaphern und Tanks räumlich zu denken, wie die metaphorisch gedachten Rohre, die etoy auf der Ars Electronica 96 verlegen ließ – sozusagen eine dreidimensionale Umsetzung ihrer Kommunikations-Metapher. Analog zu dieser Umsetzung kann die Homepage durch direktes Suchen und Anklicken bestimmter Bereiche kennengelernt werden. Man kann aber auch mit Knöpfen (buttons) sowie mit einem hyperjump-Knopf<sup>4</sup> wie zufällig durch einzelne Bereiche navigieren.<sup>5</sup> Die Nähe zur Unterhaltungsindustrie ist nicht zu übersehen und wohl auch beabsichtigt:

Im Supermarkt kauft man »intelligence« oder »drugs«. – Die »gallery« enthält das berühmte Auge, das einen ansieht und die eigene URL bekanntgibt; man sieht nicht etwas anderes, sondern wird selbst angesehen, wobei die eigene Adresse auf dem Web bekanntgegeben wird. Hier wird eine Eigenart des Netzes thematisiert, daß jede Aktion im Netz einen digitalen Fingerabdruck hinterläßt.<sup>6</sup> Großkonzerne wie Microsoft bedienen sich dieser Daten, um die Vorlieben der Netz-User kennenzulernen, damit noch größere Gewinne erzielt werden können. Dem Vernehmen nach arbeitet der Microsoft Internet-Explorer mit dieser Technik.<sup>7</sup> – Die »office-tank«-Seite bringt allerlei Wissenswertes über etoy und den begehrten und sehr umstrittenen »anonymous e-mailer«. Wegen dieses Services wurde Ende 1996 der Server der Gruppe abgeschaltet. Angeblich habe es damit Morddrohungen gegen Präsident Clinton gegeben – und die Tatsache, daß die mails der Gruppe mittels eines Roboters und einer ascii-gun beantwortet wurden, ist natürlich auch extrem gefährlich; bekanntermaßen wurde ja auch die Post abgeschafft, nachdem Briefbomben versandt wurden. Jedenfalls wurde auf Intervention amerikanischer Sicherheitsbehörden bei etoy nachgeforscht, woher diese Morddrohungen kamen. Als die Gruppe eine entsprechende Aussage mit dem Hinweis ablehnten, sie könnten dies nicht, weil die Daten (log files) regelmäßig gelöscht würden, wurde kurzerhand der Server der Gruppe abgeschaltet und etoy erhielt keinen Zutritt mehr zu ihrem Site und Server.

Die Seite GET YOUR TRIPS ON SILICONE-CHIPS! in der Sparte »conferences« enthält eine Persiflage auf einen Chat-Room, in dem jeder alles sagen oder schreiben darf, aber niemand mit einem anderen kommuniziert, es sei denn, die einzelnen Statements werden als Rede und Gegenrede aufgefaßt und beantwortet, was freilich nicht der Fall ist. – Und schließlich gibt es, neben vielem anderen, ein Fenster zu realen Welt, aber eines, das die wirkliche und ungeschönte Welt darstellt. Darunter heißt es, man solle doch besser im Netz bleiben. Weiterhin gehört zum Service ein Solarium, das dem ständig in der Wohnung sitzenden Netzbewohner die sonst nie erreichbare Bräune verschaffen soll (vgl. fanclub.etoy.c3.hu/tanksystem/service-tank/).

In dieser Art geht es mit Irritationen weiter, wie schon am Beginn des html-Protokolls des Site, und zwar in den Bereichen, die man normalerweise nicht zu sehen bekommt, den META-files. Dieser Source Code enthält über hundert META-Name-Keywords, die den Suchmaschinen den Inhalt des Site angeben. Darunter befinden sich neben Kunst auch Schlagworte wie beatles, belgium, berlin oder cocain,

crime, masochism oder naked, nato, netbomb, performing-arts sowie plastic, playboy, playstation, police und viele andere mehr.<sup>8</sup>

So nehmen etoy die gesamte Netzwelt aufs Korn, produzieren z.B., was zur Zeit Mode ist, Seiten mit so vielen Frames, daß man keine Übersicht mehr hat (... office-tank). etoy stellt neben dem Solarium für die Lebenden auch einen Friedhof für jene zur Verfügung, die ihre Identität für ein besseres und technisch komfortableres Leben einfrieren und der Nachwelt erhalten möchten; sie ironisieren das übliche Galerien-Konzept; sie bieten eine Underground-Seite mit einem Porno-Button an, durch den man in einen PORNO-SUBTANK kommt, in dem man offeriert erhält: DOWNLOAD SOME SPERM! Dies ist unmißverständlich ein Seitenhieb auf den derzeitigen Hype, im WWW nach Software zu suchen und sich diese herunterzuholen. Es handelt sich hierbei um einen dezenten Hinweis auf den Nutzerkreis und die Vorlieben der Netzanwender, die zum größten Teil männlichen Geschlechts sind. Daß dabei wohl auch auf Sex und Pornographie im Netz angespielt wird, versteht sich von selbst. Aber das ist wohl nicht vordringlich, worauf die Umschreibung »download some sperm« schließen läßt.

In der Fortsetzung von Happening und Concept Art thematisiert und ironisiert etoy das Netz, seine Nutzer und wichtige Motive, die mit den beiden Faktoren zusammenhängen. In einem erweiterten Sinn könnte man sagen, daß sie die Gesellschaft und ihre Kommunikationsformen analysieren und einer Kritik unterwerfen. Dinge, die unsere (moderne) Gesellschaft und ihre Eigenarten kennzeichnen, werden in einen anderen Kontext gestellt, damit ihr Wirken und damit verbundene Absurditäten deutlich werden. Die deutliche Netzkritik und den aufklärerische Impetus der Gruppe, der Schwächen des Netzes erkennbar macht, ist von der Jury der Ars Electronica unter Vorsitz von Joichi Ito (Japan/ USA) bei der Verleihung der Goldenen Nica im Jahr 1996 hervorgehoben worden.<sup>9</sup> Die Künstlergruppe Jodi ([www.jodi.org](http://www.jodi.org)) kürte den »digital hijack« mit vier sowie den etoy-Site mit drei Totenschädeln aus ihrem Bewertungssystem, schätzt also diese beiden Projekte sehr hoch ein. Lob also auch von Künstlerseite, nicht nur von der Kritik.<sup>10</sup>

Die neue Kontextualisierung (Solarium im Netz, Galeriebegriff als »invertiertes Fernsehen« bzw. Surfen im Netz, Blick »in« die Realität, die im Monitor jedoch nur gespiegelt wird, Digital Hijack, Media Hack usw.) läßt einen anderen und äußerst kritischen Blick auf die Gegenwart zu, in dem verschiedene Realitätsebenen vermischt sind. Zugleich wird damit der Blick auf gesellschaftliche Schwächen, Eigenarten und funktionale Besonderheiten ihrer Kommunikationsformen geschärft. Was aber durch den Medienwechsel gewonnen werden kann, wird von einem (oder mehreren) Feind(en) bedroht. Das sind jene, die das WWW kommerzialisieren wollen. Und gegen diese rüstet sich etoy. Sie werden, wie die Netzdienste, die hauptsächlich Werbung anbieten und gelangweilten Netzbenutzern ein bißchen Sex und Porno offerieren, unterwandert und torpediert, indem ihre Automatismen bloßgelegt werden.

Die Probleme der Netzkunst tangieren aber auch etoy. Ein Werkcharakter ihrer »Kunst-Objekte« existiert nicht, es gibt keine materiellen Produkte ihrer Aktionen, keinen Ort und keine Zeit. Das Ereignis wird zum Objekt, und dieses kann sich nicht materialisieren, es sei denn als Screenshot. Und dieser hat selbst nur Verweischarakter und könnte theoretisch von jedem Netzsuser genommen werden.<sup>11</sup> Das Ereignis, der hijack, ist zudem auch noch einmalig, und der Link »Erleben Sie den di-

gital hijack« kann allenfalls eine dokumentarische Ebene der Aktion vermitteln. Die »episodischen Kunstwerke« sind also so wenig vermittelbar, wie die (nachträgliche) Dokumentation eines Happenings den Akt des »Kunstvollzugs« verdeutlichen könnte. Gerade deswegen wollten sich ja so viele von etoy im Netz hijacken lassen: nur das Erleben garantiert Echtheit, der spätere Nachvollzug ist nur ein bloßer Abklatsch, ein Schatten der Aktion. Und die Rückbindung auf Dokumentationsformen wie Screenshots wird wieder die Kritiker auf den Plan rufen, die eine Ausblendung der Realität in den Netzaktionen wittern.<sup>12</sup> Die Losung lautet dann einmal mehr, daß jeder weiß, daß ein Waldspaziergang nicht zu ersetzen ist. Aber ebenso wenig, so kann eine mögliche Antwort lauten, ist ein Netzspaziergang zu ersetzen. Dort treffen Sie vielleicht etoy – oder sie werden gehijackt.

## Anmerkungen

- 1 Vgl. meine Arbeiten über etoy in <http://www.rz.uni-frankfurt.de/~kerscher/n etart.html> sowie in kritische berichte 24, 1996, H. 4, 107-111 (<http://www.etoy.com>: Entertainment oder Kunst im WWW und auf der Ars Electronica).
- 2 [www.ruegg.ch/kunst/kunst.html](http://www.ruegg.ch/kunst/kunst.html).
- 3 <http://fanclub.etoy.c3.hu/tanksystem/service-tank/>: »Die Internet-Kunst-Terroristenorganisation etoy aus dem Internet hat am 7.12.96 um ca. 21.00 Uhr gezielte Störaktion durchgeführt. Nach ihrem Auftritt in der Sendung »ZEBRA« haben die etoy.AGENTEN die Millionen-Show »Benissimo« übernommen und für einige Sekunden die Schweizer TV-Realität bestimmt. Ein anonymes etoy-AGENT stürmte auf die Bühne und fragte Beni Thurnher, wo sich im Fernsehen der Ausgang ins Internet befände. Erst nach massivem Druck des etoy.ANWALTES K., welcher sich im Moment der Störaktion ausserhalb des Fernsehgeländes befand, haben die Sicherheitsbeauftragten der SFDRS die letzten etoy.MITGLIEDER um 23:00 Uhr, kurz vor dem Eintreffen einer Einheit der Stadtpolizei, freigelassen.«
- 4 Der Name kommt natürlich aus dem Bereich des http, des Hypertext Transfer Protocols und weist dieselbe technische Funktion, allerdings auch eine Art Zufallsgenerator auf, der mit verschiedenen Links in Verbindung steht. Zu diesem heißt es: »but be careful: informationspace doesn't know left or right, up or down, so it may well be that there is no way back!!!« Da der erste

Link immer auf die Sponsoreseite weist, handelt es sich freilich nicht korrekt um einen Zufallsgenerator, wie er bei CD-Playern bekannt ist.

- 5 Sinngemäße Aussagen aus der etoy-homepage.
- 6 Siehe hierzu ausführlich meine oben angegebenen Arbeiten.
- 7 Das wurde im Sommer 1997 auf mehreren Websites bekanntgegeben, so unter anderem auf der Startseite der Universität Frankfurt/M.
- 8 abba, abuse, ac-dc, amsterdam, art, ash, avari, athletics, austria, baby, bands, base, baseball, beatles, belgium, berlin, bitch, bjork, black, blur, bobo, bomb, bondage, brasil, breakbeat, brussel, bullock, business, cars, castro, censorship, che, chirac, chumbawamba, cocain, communism, crack, crime, cyberculture, cyberia, dance, david, bowie, deadkennedy, dean, designers, detroit, disco, dj, doom, doom2, drinking, drugs, ectstasy, electronic, elvis, england, entertainment, europe, fashion, ferrari, fidel, firearms, formula1, france, london, love, lsd, lust, madonna, magazines, marusha, masochism, massiveattack, media, melodymaker, men, michael, milano, military, mondrian, movies, mtv, mururoa, music, naked, nato, netbomb, nethedads, netherlands, nintendo, nme, nuclear, oasis, orb, paramount, paris, penthouse, people, performing-arts, plastic, playboy, playstation, police, politics, pop, popstars, porsche, portishead, prost, racing, rebel, religion, rem, republique, residents, revolu-

- tion, riot, tarantino, tcp, techno, teenage, terminator, terror, toys, trek, triphop, uk, underground, underworld, universal, uno, viva, vogue, vrml, war, wired, women, wordwar, xtc, yellow.
- 9 H. Leopoldseder, C. Schöpf: Prix Ars Electronica 96, Wien, New York 1996, 71-73, 80-85.
- 10 Weitere Auszüge von Kritiken auf der site
- 11 Etoy bieten neuerdings großformatige Screenshots als »Kunstobjekte« an, die og. Versteigerung ist zwar noch im Netz, schein jedoch nicht ernst gemeint zu sein.
- 12 Z. B. Clifford Stoll, Die Wüste Internet. Geisterfahrten auf der Datenautobahn, Frankfurt/M. 1996.