

openX projects

openX

openX

ist der Versuch, durch die Einrichtung eines temporären Großraumateliers die Aktivitäten von Protagonisten der aktuellen künstlerischen Arbeit in und mit vernetzten Systemen exemplarisch vorzustellen.

openX

ein begehbare Netzwerk, ist seinerseits ein Experiment zur Entwicklung von Präsentationsformen für künstlerische Aktions- und Handlungsfelder, die sich abseits von Objekt oder Event im Prozeß erschließen.

Ausführliche Informationen und Links zu den Projekten von openX unter: <http://www.aec.at/fleshfactor>

Ausländer und Staatenlose

Im Jahr 1914 verließ Elena Garton St. Petersburg auf der Flucht vor einer Revolution, die ihr Land für immer verändern sollte. In den 30er und 40er Jahren begann Elena, Theaterstücke und Kurzgeschichten zu schreiben, von denen sie einen Großteil in Australien fertigstellte, wo sie sich schließlich niederließ.

Elenas Werk bietet einen Einblick in mehr als drei Jahrzehnte des Lebens auf der Straße in einem von Kriegen zerrissenen Europa und diente als Grundlage für die interaktive Online-Oper Ausländer und Staatenlose des Komponisten, Künstlers und Internetakteurs Andrew Garton.

Ausländer und Staatenlose beschäftigt sich mit der kulturellen Entwurzelung im 20. Jahrhundert. Diese Oper verknüpft das Phänomen der Flüchtlingskultur und der Transmigration mit eigenen unmittelbaren Erfahrungen des Autors und den Geschichten seiner Großmutter Elena. Ausländer entstand in der Tradition experimenteller Werke wie Robert Wilsons Stück Black Rider, der von Wilson und Philip Glass geschaffenen Multimedia-Oper Einstein on the Beach und der radiophonischen Komposition Radio Inferno der deutschen Komponisten Andreas Ammer und FM Einheit.

Andrew Garton

Ausländer und Staatenlose wird als Work-in-Progress auf der Ars Electronica und mit Mirror-Sites in Rußland, der Tschechischen Republik, Großbritannien und Australien gestartet.

Ausländer und Staatenlose wird realisiert mit der großzügigen Unterstützung des Centre for Animation and Interactive Media [Royal Melbourne Institute of Technology], sowie von Pegasus Networks, WiredAudio, SSEYO Pty Ltd, Creative Labs, Ars Electronica, Econnect, GreenNet und GlasNet.

Terminal Bar

Terminal Bar versteht sich als lebendes, dynamisches System, das Teil der sich in der Tschechischen Republik entwickelnden Cyberkultur ist. Seine Wurzeln liegen in offenen Systemen wie BBS, Informationsdatenbanken, interaktiven VRML-Installationen und in Räumen, die Internetzugang anbieten, wie Cyberbar und Electronic Cafe. Als Netzwerkpräsenz hat sich Terminal Bar zu einem Schnittstellenmechanismus zwischen den

digitalen Netzwerken und aktuellen kulturellen Veranstaltungen in Prag und in der Tschechischen Republik entwickelt.

Zu Beginn unseres Dokumentationsverfahrens stand eine Web-basierte Datenbank für unsere Filme und Bücher, die sich sehr schnell zu einer umfassenderen Datenbank für ähnliches Material entwickelte. Es ging uns nicht so sehr darum, ein lückenloses System zur Speicherung von Informationen zu schaffen, als vielmehr eine gut durchdachte, relationale Datenbank mit interessanten und außergewöhnlichen Informationen, ein unbegrenztes Hilfsmittel für den Eigengebrauch. Als Terminal Bar zunehmend zu verschiedenen Aktionen, Festivals und Konferenzen eingeladen wurde, erweiterten wir das Spektrum der gesammelten Daten und begannen, das mittels digitalem Datentransfer verfügbare Multimediapotential für unsere Dokumentationsprojekte zu nutzen. Unser Hauptaugenmerk liegt darauf, ein praktisches und flexibles Mittel zum Speichern und Übertragen von Inhalten zu schaffen, wobei wir die Vorteile intuitiver Webdokumente mit den Möglichkeiten einer relationalen Datenbank für ein expandierendes interaktives Archiv nutzen.

Bradley Kirkpatrick

Face Settings und Kunstradio

Arbeit im Internet ist für mich gefühlsmäßig Arbeit im globalen öffentlichen Raum. Aber dieser öffentliche Raum ist zu gleich auch der einsamste und intimste, und er bewegt sich zeitlos um die Erde ... das macht die Internetarbeit für mich maßlos und aufregend. Ich mag sie als Konzept, das nicht länger gefunden und schon gar nicht zu einem Ende gebracht werden kann. Im Projekt Face Settings mag dieses mentale Konzept ein Hybrid aus Eßtisch und Computerbildschirm sein, das als Kommunikations- und Erfahrungsplattform für Frauen deren Präsenz in den Netzwerken beschreibt. Für KUNSTRADIO bedeutet es, in Zusammenarbeit mit SoundkünstlerInnen, LiteratInnen und Visual Artists jene Oberflächen zu entwickeln, die deren Arbeiten immer aufs neue im globalen, öffentlichen Raum beschreiben.

Eva Wohlgemuth

Face Settings

Das Internet ermöglicht eine vielschichtige Existenz- von verschiedenen Plätzen auf der Welt kann ich arbeiten, spielen und mit Freunden, Geliebten und Kollegen interagieren. Face Settings erlaubt es uns , Kommunikationsaktivitäten und -events effizient zu organisieren. Für mich sind alle früheren Erfahrungen mit meiner Arbeit mit Netzwerken und als Kuratorin nützlich für dieses Leben, sie sind eine natürliche Fortsetzung meiner Kunst- und Designausbildung. Mir geht es darum, mein Wissen im Bereich der TV- und Medienkunstproduktion und meine Museumserfahrung in die Arbeit mit dem "Netz" einzubringen. Ich suche nach neuen Antworten und einem erweiterten Publikum für die Netz-Projekte, in die ich involviert bin.

Kathy Rae Huffman

AntiLoop

und nachdem ich mit jedem Atemzug neue Luft mir hole
und ständig, mein ganzes Leben lang, atme; wie könnte es sein, daß nicht jederzeit alles

geschehen kann, was nur möglich ist,
außer durch meine Absicht ...

[Loop ist die Funktion einer Maschine, die vortäuscht, daß irgendetwas so bleiben kann, wie es ist.]

"Darb-i Fetih", Rupert Huber

RealRadio

Der Unterschied zum klassischen Broad-casting liegt in der globusumspannenden Reichweite und in der unmittelbaren Kontaktmöglichkeit zum Sender. Jede/r, der/die über die technischen Möglichkeiten zum Empfang von RealAudio-Radio verfügt, verfügt auch über die Möglichkeit, selbst zu senden. Das Internet ist im Gegensatz zum klassischen Radio [noch] kein Einwegmedium. Eine Möglichkeit ist, zusätzlich zur Sendung noch eine Diskussion auf einem IRC-Channel anzubieten und so direktes Feedback zu ermöglichen.

Eine weitere Komponente besteht darin, daß Sendungen aufgrund der ohnehin nur geringen Übertragungsqualität mit geringstem technischen Aufwand produziert werden können. DesktopRadio: Mit einem Aufnahmegerät und einem audiofähigen Home-PC kann jede/r Radio machen. Mit einem Zugang zu den weltweiten Datennetzen kann jede/r als Sender/Empfänger agieren.

Radio wird übers Netz im Streaming-Verfahren gesendet. Das wohl populärste ist RealAudio. Die Audiodaten werden verlustbehaftet komprimiert, da für eine Übertragung in normaler Qualität die Bandbreite des Internet nicht ausreicht. Anders als bei Stimmen muß man bei Musikbeiträgen speziell filtern, um eine annehmbare Tonqualität zu erreichen.

Markus Seidl

Remote Viewing

"Spraying the walls" — Wände besprühen mit einer interaktiven Echtzeit-Push-Media-Applikation im WWW. Geladene Teilnehmer [und jeder, der Zugang zum Paßwort hat] können via Internet mit Text- und Bildbeiträgen an der Show mitwirken und so von überall in der Welt aktiv mit dieser Umgebung arbeiten. Slogans, Bilder und andere visuelle Signale werden übertragen und in die Ausstellung eingeblendet. Als Grundsichtgerät für die Remote Viewing-Installation dient ein PC mit Soundkarte, mindestens 32 MB RAM und direktem Internetanschluß. Die selbstauffrischende Bildanzeige wird unter der Verwendung von Netscape 3.0 oder höher über einen oder mehrere Datenprojektoren [VGA 640x480] projiziert. Remote Viewing läuft über einen 24-Stunden-RealAudio-Kanal.

Konrad Becker

Last Entry: Bombay, 1st of July ...

Last Entry: Bombay, 1st of July ... ist eine in Zusammenarbeit entstehende Dokumentation über eine Person — über Sie oder ihn oder sie? Identität, Geschlecht und Ort sind unbekannt und werden wechseln. Diese von Virginia Woolfs Orlando, einer Figur, die durch Raum und Zeit reist, inspirierte Net-Geschichte spiegelt das Virtuelle als Übergangsstadium und temporären Aufenthaltsort, indem sie in einer vernetzten Gemeinschaft von Realitäten und Fiktionen zwischen verschiedenen Identitäten und virtuellen Profilen wechselt. Sie entwickelt

sich, nur durch den Input des Benutzers gesteuert, zu einem dynamischen Netz aus persönlichen Erfahrungen, Erinnerungen und Eingriffen. Als unvorhersagbares Gespinnst aus lauter Einzelenepisoden beschäftigt sie sich mit der "digitalen Erzählkunst" als Kreuzung zwischen Anekdote und Archetyp, Tagebuch und Legende.

Andrea Zapp

Conversation with Angels

Conversation with Angels ist eine von Ampcom [Andy Best & Merja Puustinen] entwickelte Multi-User-VRML-2.0-Welt. Unter Verwendung der neuesten Mittel interaktiver Kommunikation im Internet schafft Ampcom eine Reihe von 3D-Räumen, bewohnt von Robotern, deren Persönlichkeit auf realen Personen und Erlebnissen beruht. Besucher der Site können die Welten mittels eines Avatars betreten oder über ein Textinterface mit den Roboterpersönlichkeiten chatten. Darunter befinden sich u.a. ein Serienmörder, eine alleinerziehende Mutter mittleren Alters, ein kommunistenfressender Überlebensfreak und eine lesbische Prinzessin, lauter Typen, denen durchschnittliche Netzsurfer nicht alle Tage begegnen! Mit dem Angebot eines politisch und sozial herausfordernden Inhalts versucht Ampcom die Diskussion vom Cyberhype wegzubringen und Vorurteile der wirklichen Welt zu thematisieren. Da Besucher auch die Möglichkeit haben, miteinander zu chatten, hoffen wir, daß sich ein gewisses Gemeinschafts- und Ortsgefühl entwickelt, und daß dieses zu einem Teil des Lebens wird, wie das heute MTV oder Seifenopern sind.

Künstlerische Gestaltung & Konzeption: Ampcom (Andy Best & Merja Puustinen), Produzent: Outi Rousu
Koproduktion: The Banff Centre for the Arts

Virtual Feedback

Virtual Feedback ist eine Struktur für Raum-Environments, die vom Internet aus gesteuert werden, also gleichzeitig auf zwei Ebenen existieren: In einem realen Raum und als Client in den Computern der Netz-User. Die Steuerung der Raum-Installation [etwa deren Bild- und Klangprojektionen] erfolgt durch ein Programm, das sich selbsttätig auf die Computer der Netz-User lädt und ausführt. Über eine graphische Oberfläche, die das Raum-Environment als Schaltplan darstellt, können die User, soweit es in ihrem Interesse liegt, in die Abläufe am realen Ort eingreifen und über Quasi-Echtzeit-Rückkopplungen [z. B. RealAudio Live Stream, Live Camera] ihre Interaktionen mitverfolgen. Die Intelligenz in der Steuerung der Raum-Installation entwickelt sich damit ausschließlich an den Computern der User und ist von ihrer Bereitschaft abhängig, deren Rechenleistung zur Verfügung zu stellen und auch selbst in die Abläufe einzugreifen. Die User sind prinzipiell auch in der Lage, selbst das System weiterzuentwickeln, d. h. Interaktion beschränkt sich nicht auf vorherbestimmte Schemata, sondern kann auch zu einer Modifikation/ Erweiterung des gesamten Systemes führen. Auf diese Weise entwickelt sich Virtual Feedback zu einem System von Werkzeugen [interactive environment tools], das in einer Gemeinschaft von KünstlerInnen entwickelt und verwendet werden kann.

Norbert Math/Andrea Sodomka/ Martin Breindl

Net Sauna

Net Sauna ist ein Raum für echten Dialog, eine Metapher für einen kulturspezifischen und doch inklusiven Raum, der im Kontrast zu globalisierten Konstruktionen wie Museen,

Theatern und Rundfunkmedien steht. Körper und Politik werden in ihrer Verschränkung aus dem bloßen Bereich der Rhetorik errettet und in einen kleinen, warmen, ruhigen Raum gebracht.

Dieses kommunikationsbasierte Netz-Projekt wurde von John Hopkins, Tapio Mäkelä, Terhi Penttilä und Liisa Vähäkylä, Mitgliedern der MUU Artist Association in Helsinki, entwickelt.

Tapio Mäkelä

Remote C

Verdeckte kohärente Präsenz mit
Störungen in Raum und Zeit
Getarnt als 'Kommunikation'
Zur Erleichterung der Extraktion
Lebensnotwendiger Energien.

Remote C ist ein Gemeinschaftsprojekt aus Werken einzelner Net.künstler, die von verschiedenen Orten Europas aus im Rahmen des WWW zusammenarbeiten. Die Teilnehmer bilden jedoch selbst keine "Kunstgruppe", sondern versuchen vielmehr, in dieser temporären Gruppierung einige Möglichkeiten abzustecken, die die Kommunikationstechnologie für die Kulturproduktion eröffnet. Das Projekt ergibt sich aus dem andauernden Dialog über die in diesem Kontext entstehenden Kunstwerke, wobei jeder Künstler unterschiedliche Realisations- und Repräsentationsformen wählt und gleichzeitig die anderen Teilnehmer in ihren Versuchen, die Grenzen von Kunst und Technologie auszuloten, respektiert.

Jedes Einzelprojekt zu Remote C wird durch Fernzugriff auf dem Server des Ars Electronica Center realisiert und verweist zugleich durch Links und diverse Seiten auf die übrigen Arbeiten. Der Gesamtrahmen von Remote C ergibt sich im Laufe der Zeit dadurch, daß das Projekt immer komplexer wird und eine WWW-basierte Umgebung erzeugt, die sich via Radio, Telephon und CD-ROM in den realen Raum erstreckt.

Diana McCarty/Andreas Broeckmann

Das Spiel

Ziel ist es, eine sehr konzentrierte Form eines Informationsflusses zu erzeugen, in dem Daten selbst nicht vorrangig sind oder zumindest ihre vormalige Bedeutung verlieren und zu Infotainment werden.

Die Web-Site Das Net.spiel besteht aus bereits im Netz existierenden Daten — Klängen, Texten, Bildern — , mit denen die Benutzer eigene "Info-Stories" erzeugen können. Der Informationsfluß kommt ohne bestimmten Standort aus, da die Daten selbst an unterschiedlichen Stellen anzutreffen sind. Zugleich wird für jede lokale Gruppe ersichtlich, woher diese oder andere Daten kommen.

AIZEJ TUR NEZIN KUR, ATNES TO NEZIN KO [Spruch aus einem lettischen
Volksmärchen]

Geh' wohin du willst, bring' was du willst

Erste Ebene

Nächste Ebene

Nächste Ebene
Nächste Ebene
Nächste Ebene
Nächste Ebene

...

Rasa Smite & Raitis Smits

Form Art Competition

Es handelt sich hier um einen internationalen Wettbewerb für Form Art, eine neue Kunstform auf der Basis der Internet-Technologie. Diese Kunstform wurde erstmals von Alexei Shulgin [<http://www.c3/hyper3/form>] propagiert und entwickelt.

Sie basiert auf der Verwendung ausführbarer Dialogelemente wie Schaltflächen, Markierungsfelder, Textfelder, Textbereiche und Optionsschaltflächen, wie sie primär zur Erstellung von Graphiken und interaktiven künstlerischen Schnittstellen verwendet werden. Der Vorteil dieser Sprache ist, daß Form-Art-Dateien relativ kleine Textdateien sind, die sehr schnell heruntergeladen werden können. Außerdem sind sie plattformunabhängig.

Die Bezeichnung der Domain [www.form.org oder www.form.ru] wird eingerichtet. Es erfolgt eine umfassende Ankündigung des Wettbewerbs für Form-Art-Werke. Der Gewinner bekommt einen Geldpreis.

Am Ende des Wettbewerbs nehmen die eingereichten Form-Art-Werke an einem Online-Wettbewerb teil.

Alexei Shulgin

The Enjoyable Internet Digester

Beim Einstieg auf die WWW-Site bietet sich dem Betrachter eine futuristische Kombination aus einer WWW-TV-Konsole und einer modernen WWW-Suchmaschine. Es handelt sich um die Schnittstelle für The Enjoyable Internet Digester, mit der der Benutzer das weite Spektrum zwischen der Effizienz moderner Informations-Simplifizierung [aufgrund akuter Informations-Überladung] und Unterhaltung erkunden kann. Man wählt aus einem weiten Bereich möglicher "Surf"-Ansätze — von der vollautomatisch ablaufenden, kaleidoskopischen Multi-Media-Show zur steuerbaren, personalisierten Visualisierung von Präferenzhierarchien. Durch Eingabe einer beliebigen URL oder eines beliebigen Suchbegriffes aktiviert der Benutzer einen Agenten, der ein möglichst entsprechendes Ergebnis präsentieren wird. Ist das Resultat unzufriedenstellend, wird die Schnittstelle entweder Optionen für eine genauere Zielvorgabe anbieten oder es ermöglichen, Abkürzungen zu alternativen, assoziativen Handlungen zu wählen. Die Geräteleistung wäre je nach verfügbarer Bandbreite abstimmbare, bzw. der Benutzer könnte die Text-Information spielerisch reduzieren, um z. B. Muster oder räumliche Klanglandschaften darzustellen.

Jaanis Garancs

The Great Gatsby

The Great Gatsby ist nicht die Netz-Version des bekannten amerikanischen Romans, sondern eine Interpretation des Großen Amerikanischen Traums im Netz, ein Versuch, den Großen Netz-Traum und seine wichtigsten Helden zu identifizieren. Zugleich ist The Great Gatsby

Offline Mirror-Server ausgewählter Daten des Remote C-Projekts

Medien: Mini CD-ROM, 3,5 Zoll

Inhalt: Linux-Betriebssystem, reduzierter Befehlssatz, Web-Server, Web-Browser,
von den Teilnehmern an Remote C in ihre Verzeichnisse eingebrachte Web-Projekte

Konzept: Jeder Teilnehmer kann gewünschte Inhalte in die Sicherungskopie seines eigenen
Verzeichnisses laden

Kontext: Die Geschwindigkeit, mit der sich Internet-Technologien ändern, und die Frage der
Einbringung, Konservierung, Distribution und Selektion digitaler Kunst im Netz

Teilnehmer: Remote C-Teilnehmer

Auflage: 1000

Pit Schultz