

August Black openX

Vielleicht haben Sie noch nie einen Ping oder ein Traceroute ausgeführt oder an IRC-Chats oder MUDs teilgenommen ...

Vielleicht haben Sie noch nie live Audiodaten mit verschiedenen Leuten in allen Teilen der Welt ausgetauscht und gehört, wie Ihr eigenes Stimm-Sample einige Sekunden später zu Ihnen zurückgesandt wurde, über London über Berlin über Laibach ...

Vielleicht haben Sie noch nie an einer Online-Diskussion teilgenommen (d. h. sich für eine Dummheit, die Sie in einer Mailingliste von sich gegeben haben, anflamen lassen) ...

Vielleicht glauben Sie, der Gebrauch des Telefons sei nur eine andere Art zu brüllen ...

Vielleicht glauben Sie, Netzkunst sei gleichbedeutend mit Browser Art oder Web Art ...

Vielleicht glauben Sie, net.art sei eine ernsthafte künstlerische Bewegung ohne selbstreflexiven Humor ...

Vielleicht glauben Sie, netzabhängige Kunst habe eher mit GIF-Animationen und spektakulären HTML-Plug-ins zu tun als mit Topologie, Dialog und Austausch ...

Vielleicht glauben Sie, ein Buch zu lesen, habe nichts mit virtueller Realität zu tun ...

Vielleicht glauben Sie, neue Medien seien für Künstler wichtiger als Künstler für neue Medien ...

Vielleicht glauben Sie, "neue Medien" seien wirklich etwas Neues ...

Vielleicht verstehen Sie unter Internet eine Technologie ohne sozialen, kulturellen oder politischen Kontext bzw. soziales, kulturelles oder politisches Verhalten ...

Kommen Sie zu *openX*. Obwohl Künstler bereits seit den Siebzigerjahren (und wahrscheinlich schon länger) Gebrauch von Telekommunikationsmedien machen, ist es immer noch schwierig, aus dieser Geschichte einen Überblick über die komplexe Palette der im zeitgenössischen Kontext verwendeten Techniken und Verfahren zu extrahieren. Es besteht eine Tendenz — die man je nachdem als Ergebnis oder als Erfüllung der künstlerischen Tradition des 20. Jahrhunderts sehen kann — eine geschichtliche Abfolge dieser Aktivität im Netzraum zu rekonstruieren und dabei nach Überschneidungen mit der Geschichte anderer Kunstrichtungen zu suchen, indem man Verbindungen zu Video Art, Performancekunst, Land Art, Body Art, Radio, Fax- und Telefonkunst, Fluxus, Dada, Konzeptkunst etc. herstellt.

Eine Strategie könnte darin bestehen, auf der Suche nach dem mitochondrialen Anbruch der Netzkunst einer vielfach gewundenen Matrix dokumentierter/undokumentierter Ereignisse zu folgen. Eine andere Möglichkeit wäre der Blick nach innen auf der Suche nach einem rückwärts kompatiblen Konzept bzw. einer ebensolchen Ideologie. Sollten derartig konkrete Ideen existieren, würde ich meinen, dass sie ihre Wurzeln im Verhalten der vernetzten Systeme haben. Probleme ergeben sich immer dann, wenn man versucht, bei kooperativen und partizipatorischen Aktivitäten die "Arbeit" oder den "Urheber" zu identifizieren. Es

scheint Übereinstimmung darüber zu bestehen, dass die "Arbeit" in diesem Kontext mehr mit Austausch, Prozess und Kommunikation als mit der Übermittlung von Inhalten zu tun hat.

Dazu kommt die Schwierigkeit, Mittel und Wege zu finden, um diese Art von Aktivität außerhalb ihrer eigenen Netzumgebung zu präsentieren (wobei man als gegeben annimmt, dass ein auf ein breiteres Offline-Publikum abzielender Präsentationsmodus erforderlich ist). Ein Prototyp für einen solchen Präsentationsmodus bestand bisher darin, einige Computer, auf denen WWW-Seiten von Künstlern gezeigt werden, in einer Galerie oder in einem Festival-Foyer aufzubauen. Allgemein lässt sich jedoch sagen, dass die Besucher diese Art von Installation üblicherweise zum Surfen im Netz oder zum Abrufen ihrer E-Mail verwenden, was für gewöhnlich die Kuratoren und jene, die den Schwerpunkt auf der "Kunst" belassen wollen, ziemlich frustriert.

Eine weitere, reduziertere Variante dieses Prototyps besteht in der Installation von Web-Kunst auf nicht vernetzten Computern, wodurch jedoch das Wesentliche verloren geht. Außer der Tatsache, dass in beiden Fällen nicht webbasierte und/oder partizipatorische Anstrengungen ausgeschlossen sind, basieren diese Präsentationsmethoden auf der traditionellen Beziehung Künstler/Publikum bzw. Objekt/Betrachter, die in diesem Bereich allerdings mehr oder weniger unanwendbar sind. Die Alternative, über die wir verfügen, ist die Walk-in-Umgebung von *openX*, wo das Betrachten oder Erleben von "Kunstwerken" durch einen Dialog mit einigen der aktiven Teilnehmer in diesen Bereichen über die Verfahren, das Verhalten und den Kontext ihrer Aktivitäten ersetzt wird.

Letztes Jahr sah ich anlässlich der CyberConf in Budapest ein Videointerview mit einer 90 Jahre alten Ungarin, die sich selbst die "Mutter aller Verbundenen" nannte. Im Interview erzählte sie, als man sie zu ihren Gedanken über das Internet befragte, eine kleine Geschichte. Diese ging ungefähr so: Die alte Dame stand in einer rundum mit Spiegeln verkleideten Aufzugskabine. Während sie ihr eigenes, vervielfachtes Spiegelbild ansah, fiel ihr auf, dass sie nach dem achtzigsten oder neunzigsten Bild ihrer selbst böse, pervers und dement auszusehen begann. Ihr eigenes "Ich", das sie sah, hatte sich in etwas anderes verwandelt. Obwohl sie damit wohl eher das Thema der Identität berührte, glaube ich, dass sie zugleich formale Aspekte einer sozialen Struktur angesprochen hat, in der der Diskurs über die Aktivität, die dieser vernetzten Umgebung eigen ist, vermittels derselben Struktur betrieben wird wie die Aktivität selbst. Wie Licht, das einem schwarzen Loch zu entfliehen versucht, fallen Inhalt und Kontext auf dieser abstrakten Vermittlungsebene zusammen. Ohne traditionelle Wertsysteme von Objekt oder Ereignis an "Kunstwerke" zu binden, sollte *openX* also versuchen, diese für die partizipatorische Netzaktivität bedeutsame rekursive Beziehung umzukehren und der Trennung zwischen Online- und Offline-Welt einen speziellen, Möbius-artigen Dreh zu geben.

openX ...

... ist als offene Plattform für Austausch und Dialog gedacht.

... ist eine lose verbundene Gruppe von Künstlern in einer temporären "Onsite"-Situation.

... soll als Prototyp (obwohl bereits drei Jahre alt und nicht 100-prozentig perfekt) für eine Präsentationsform von Kunstwerken und -aktivitäten fungieren, der im Gegensatz zu den normalen Präsentationsmodellen von Galerie, Museum oder Performance steht.

... betrachtet die scheinbar seltsame Verbindung zwischen Netzkunst und Kunst- und Technologiefestivals als gegeben.

... soll sich mit den Bedingungen der Vernetzung in einem weiteren Sinne beschäftigen, d. h. nicht nur mit dem Raum, der entsteht, solange die Geräte angeschaltet sind.

... soll über Möglichkeiten zur Präsentation von nicht WWW-bezogenen Projekten nachdenken — in E-Mail-, IRC- oder Hybridformen eingebundene partizipatorische Projekte, bei denen die Grenze zwischen Produzent und Publikum verschwimmt.

... soll ein Versuch sein, sich mit so genannten Works-in-Progress (permanent aktualisierten Projekten) und mit Verfahrensweisen jenseits von Objekt oder Ereignis zu beschäftigen, bei denen der Begriff eines fertigen Kunstwerks im besten Falle relativ ist.

... soll bilaterale Kontakte auf persönlicher und informeller Basis fördern.

... soll die Online- und die Offline-Welt zur Überschneidung bringen.

TNC NETWORK

INFORMATION COULD BE A BEAT—THE SOUNDTRACK OF MILLENNIUM PARK
<http://www.tnc.net>



Anlässlich der Ars Electronica 98 startete TNC Network sein neues netzbasiertes, in einem medial-fiktiven Kontext angesiedeltes Projekt, Hacking Millennium Park — das Aufspüren eines geheimen vernetzten virtuellen Themeparks, der im Jahr 2000 eröffnet werden soll.

In den letzten Monaten traf TNC mit zentralen Protagonisten der internationalen digitalen Szene zusammen, um eine solide Basis an Informationen über die mysteriöse Informationsbaustelle im Cyberspace zu sammeln. Die Data-Jockeys von TNC unterzogen das gesammelte Sound-Material einem Umkehrverfahren, indem sie diskontinuierliche Datenbites in einzelnen Info-Beats digital verarbeiteten. Diese Info-Beats wurden dann an DJs und Produzenten weitergegeben, die aufgefordert wurden, von der laufenden Cyber-Saga inspiriert spezielle *Millennium Park*-Mixes zu erstellen. Das Ergebnis ist eine sich kontinuierlich weiterentwickelnde akustische Umgebung, in der die über den virtuellen Themenpark übermittelten Informationen zu Beats, Samples und Loops, dem *Soundtrack of Millennium Park*, mutieren. Das Aufspüren des *Millennium Park* wird zu einer Reise jenseits der Randbezirke der elektronischen Szene um die Jahrhundertwende. Am *Soundtrack of Millennium Park* haben Mark Pesce, Douglas Rushkoff, Derrick de Kerckhove, Neal Stephenson, Huber/Dorfmeister, Michael Wilson, Machiko Kusahara, Andrew Leonard, Shantel, Yumi Otagaki, Doyne Farmer, Friedrich Kittler, Marco Repetto, Tim Druckrey, Tom

Sherman, Horst Hörtnner, Kanae Sato, Eric Grosjean, August Black, Max More, Mark Weiser, Robert Nideffer, Victoria Vesna und viele andere mitgearbeitet.

Free B92

Net.radio

<http://www.freeb92.net>



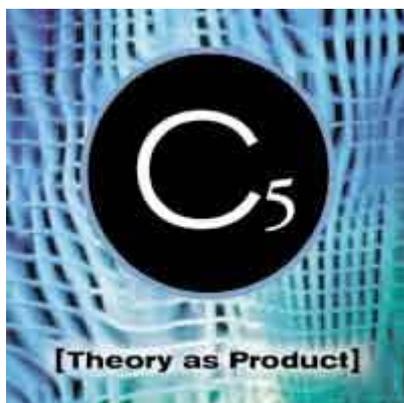
Free B92 net.radio ist ein Projekt der Free B92 Koalition. Diese im Mai 1999 gegründete Koalition hat geholfen, einen Teil des ursprünglichen Geistes des verbotenen Belgrader Medienhauses Radio B92 durch Aktionen wie die *Free B92*-Website, solidarische Net-aid-Netcasts oder das Online Art Center *CybeRex* zu erhalten.

Free B92 net.radio beschäftigt sich außerdem mit Möglichkeiten, der Unterdrückung durch Technologie zu entkommen, indem es Inhalte frei von jeglicher Zensur und staatlichen Monopolgewalt weitergibt. Die Antikriegs- und Menschenrechtsradiostation *Free B92 net.radio* setzt sich auf ihre eigene Art und Weise mit der Nachkriegsrealität in Serbien auseinander, indem sie diese durch Denazifizierungs- und Dekontaminierungsbrille filtert.

C5

simulation–heuristics–complexity–identity–ubiquity

<http://www.c5corp.com>



C5 ist das Akkulturationsunternehmen. Die Wissenschaften des Künstlichen sind Stimuli, die die Natur der dem technologischen Unternehmen innewohnenden Gruppenbildung und seines

Betriebsmanagements neu definieren. Systemanalysen und Informationsmapping sind die zeitgenössische Substanz der Datenperzeption, für die das Artefakt das Interface bildet. C5-Lösungen beruhen auf kooperativer Erfahrung einschließlich der Anwendung von künstlicher Intelligenz, Biotechnologie, Publicrelations, Liquid Computing, emergenten Verhaltenssystemen, Biometrik, Virtualität, kognitiver Psychologie, Semiotik, Anthropologie, Literaturkritik, militärischen Studien, Bibliothekswissenschaft und Kunst. Theorie ist Produkt.

C5 is: Kristin Cully/ Steve Durie/Benjamin Eakins/ Jan Ekenberg/Bruce Gardner/ Lisa Jevbratt/Veronica Ramirez/Anne-Marie Schleiner/Joel Slayton/Brett Stalbaum/Jack Toolin/Geri Wittig.

DreamTech

DreamTech International
<http://www.d-b.net/dti>



Hiromi Amano und Usman Haque haben gemeinsam an verschiedenen, Internet-bezogenen Projekten wie *Global Village Bank* (<http://www.gvb.org>), *Silicon City* (nicht mehr in Betrieb) und *Clones-R-Us* (einem Zweig von DreamTech International unter <http://www.d-b.net/dti>) gearbeitet. Zusätzlich zur Korrespondenz kümmert sich Hiromi um die Arbeit hinter den Kulissen wie etwa dem Programmieren und HTML. Usman beschäftigt sich für gewöhnlich mit den sichtbaren Aspekten und wählt beispielsweise Farben aus, trifft potenzielle Investoren und nimmt die Anerkennung für die gemeinsamen Projekte entgegen. Unter den für die nächste Zukunft geplanten Projekten befinden sich ein Gerät zur Übertragung von Gerüchen per E-Mail, eine schlaffördernde, Alpträume verhindernde Website und telepathisches ICQ.

net.radio OZOne/E-LAB/Xchange

ACOUSTIC.SPACE 1999
<http://xchange.re-lab.net>



1999. Das cyberakustische Environment erschließt weiterhin Neuland. Im Vordergrund stehen immer noch die Vielfalt und Entwicklung des Vernetzungspotenzials von Net.radio.

Außerdem werden die akustischen Schnittstellen immer ausgereifter. Um die vielfältigen Entwicklungen im Net.radio-Bereich widerzugeben und zu fördern, konzentriert sich die XCHANGE Mailingliste hauptsächlich auf den freien Fluss des Informationsaustausches.

ORANG SYSTEM entwickelt sich in Richtung eines Real Audio Servers' Network.

Momentan sind drei Server in das gemeinsame Netz eingebunden:

<http://orang.orang.org> RIS/Berlin

<http://orang.re-lab.net> RE-LAB/Riga

<http://bak.spc.org>/ORANG BACKSPACE/London

FREQUENCY CLOCK net+fm, ein von RadioQualia (Adelaide) initiiertes Projekt, ist ein kybernetischer Tuner, der Net.radio-Stationen aus allen Teilen der Welt empfängt:

<http://radioqualia.va.com.au/freqclock/>.

WORLD SERVICE (von RADIO 90/Banff, RE-LAB.NET/Riga, RADIOQUALIA/Adelaide) ist ein 24-Stunden Live Net Radio Scheduler im Netz. Ein zentralisierter Live-Real-Audio-Stream aktualisiert automatisch eingehende Audio-Quellen, indem er nach den Informationen des Time Scheduler von einer Station zur anderen schaltet. Die Teilnehmer können den Scheduler selbst editieren und ihre Live-Streams einbinden.

<http://www.irational.org/radio>

ORANG, FREQUENCY CLOCK, WORLD SERVICE realized in co-operation with:

Thomax Kaulmann /ORANG/RIS/ (Berlin), Pit Schultz /MIKRO/ORANG/ (Berlin), Diana McCarty /MRF/ (Budapest — Berlin), Heath Bunting /IRATIONAL.ORG/RADIO 90/ (London — Banff), Rachel Baker /IRATIONAL.ORG/BACKSPACE/ (London), Honor Harger & Adam Hyde /RADIOQUALIA/ (Adelaide), Janis Garancs /X-I.NET/ RE-LAB/(Riga–Stockholm), Martins Ratniks / OZONE / F5-DMD / Riga, Radio 90 / Banff, BACKSPACE/ (London) and with many others from the XCHANGE Network.

RHIZOME

Starrynight

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



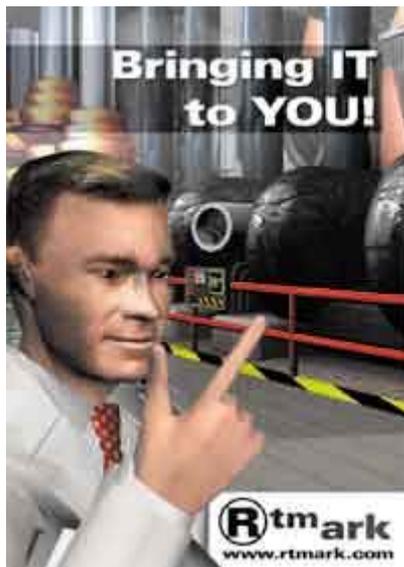
Seit 1996 moderiert RHIZOME zwei Diskussionsforen über Neue Medienkunst. Beide Foren sind maßgeblich an der Entwicklung eines kritischen Diskurses über Neue Medienkunst im Allgemeinen und Netzkunst im Speziellen beteiligt gewesen. Ausgewählte Texte dieser Foren werden redigiert, verschlagwortet und in eine Online-Datenbank mit Volltextsuche auf unserer Website gefüttert. Diese Datenbank ist mit ihren über 1.500 Texten das umfassendste Archiv kritischer Schriften zur Neuen Medienkunst.



STARRYNIGHT versucht den Zugriff auf dieses Archiv neu und interessant zu gestalten. Ruft man die STARRYNIGHT-Homepage auf, erblickt man einen mit hunderten Sternen übersäten Nachthimmel. Jeder Stern steht für einen Text, dessen Strahlkraft mit jedem Mal Lesen steigt. Sie können auf einen Stern klicken, um den Text zu lesen, oder ein Suchkriterium eingeben, das eine Konstellation miteinander verwandter Texte anzeigt. Diese Konstellationen helfen bei der Suche artverwandter Texte. Folgen Sie einfach Ihren Interessen im riesigen RHIZOME-Archiv der Ideen und Informationen.

RTMark

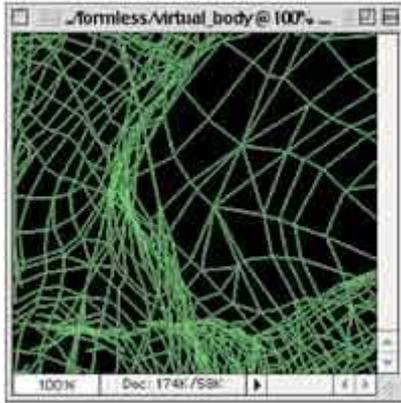
<http://www.rtmark.com>



So wie normale Unternehmen ausschließlich Maschinen zur Steigerung des Reichtums ihrer Aktionäre sind (oft auf Kosten von Kultur und Lebensqualität) ist RTMark eine Maschine zur Verbesserung der Kultur und Lebensqualität seiner Aktionäre (oft auf Kosten des Reichtums). So wie herkömmliche Unternehmen lernen, sich in regionaler oder (sub)kultureller Aufmachung zu präsentieren, um mehr Gewinn aus einem neuen Markt schlagen, so platziert RTMark seine Aktivitäten in unterschiedlichen Unternehmenskontexten, um die Akzeptanz der Sabotage auf neue interessante Gemeinschaften auszuweiten. Unlängst wurde RTMark mit gw bush.com ausgestattet und aufgefordert, anti-unternehmerische Sabotage in Form einer Präsidentschaftskampagne zu betreiben. Das Ergebnis war zufrieden stellend.

Eugene Thacker

ftp_formless_anatomy
<http://www.formless.org>



Viele der Net.art-Projekte, an denen ich gearbeitet habe, beschäftigten sich mit der Überschneidung zwischen dem Körper des Benutzers und den über das Netz übertragenen Körpern, zu der es bei der Nutzung von Computernetzen (angefangen von Projekten, die mit anatomische Daten arbeiten, bis hin zu kooperativem Echtzeit-Networking) kommt. Bei dieser Überschneidung entstehen unterschiedliche Arten von "Wissenskörpern" in einer Zone, in der diese Beziehung unterschiedlich aufgefasst und verwechselt wird. Ein zentrales Interesse in Bezug auf diese Zone besteht deshalb an der Frage, wie Vermittlung als primäres Element bei der Konfiguration dessen fungiert, was als Körper gilt.

Margarete Jahrmann / Max Moswitzer

Konsum Art_Server

<http://www.konsum.net>



#Konsum LinX3D#

Dieses konzeptuelle Web3D-Kunstwerk befasst sich mit der Ästhetik unterschiedlicher Betriebssysteme als kulturellem Code und Syntax. Bestimmte optische und akustische Codes sind bereits ins kulturelle Bewusstsein eingedrungen. Ironischerweise sind sie die letzten Überbleibsel einer Corporate Identity, die zum Teil als individuelle User-Identität akzeptiert ist. Software-Codes können auch ästhetisch gelesen und dekodiert werden. Die Codes der Joystick-Nations und der Computerspielkultur sind inzwischen kulturell akzeptiert. Web3D liefert Werkzeuge für die 3D-Online-Darstellung von Daten. In Bezug auf die 3D-Umgebung wird die Frage nach der dynamischen Selbstdarstellung immer drängender. Auf konkreter Online-Information basierende Avatare sind eine vom *Konsum Art_Server* angebotene Option. Durch Darstellung multipler Identitäten — sprich: einer Vielfalt von "nixes Shells, von IRIX, Sun OS, Linux, Free/Net BSDees, etc" — als ästhetisches Erlebnis direkt in der 3D-Umgebung wird die ASCII-Text-Schicht des Netzes in eine Web3D-Struktur gebracht.

#Konsum Art_Server#

Konsum.net ist ein von Max Moswitzer und Margarete Jahrmann 1996 gegründeter Künstlerserver. Die Idee, eine Linux-Box als Server einzurichten, ermöglichte es, experimentelle Scripts laufen zu lassen und von Institutionen unabhängig zu werden, um den Server selbst als künstlerisches Material verwenden zu können.

Radio FRO

arsradio 99
105.0
<http://www.fro.at>



Radio FRO ist ein freies, nichtkommerzielles Radio, terrestrisch on air auf der Frequenz 105,0 im Raum Linz & Umgebung. Neben verschiedenen Kunstprojekten zeichnet sich Radio FRO durch seinen offenen Zugang aus.

Zur Ars Electronica 99 veranstaltet Radio FRO wie schon im Vorjahr das "arsradio", das das Festival rund um die Uhr begleitet. Heuer wird darüber hinaus der Versuch unternommen, den Fachdiskurs auf einer für unser Publikum vor Ort verständlichen Ebene zu vermitteln.

Der Offene Zugang gilt natürlich auch für KünstlerInnen. Die Teilnahme kann auf Eigeninitiative im Offenen Kanal erfolgen oder durch Einbringung von Themen in die offene FROzine Redaktion.

Irrational

ART OF WORK
http://www.irational.org/tm/art_of_work

Art of Work ist eine Rekrutierungsagentur für Künstler.

Sie wird praktizierende Künstler in zeitweilige Positionen bei Firmen bringen, die sich der neuen Personalmanagement-Theorie von Creative Capital(CC) verschrieben haben. In diesem neuen Arbeitsparadigma, wo Flexibilität, Kreativität und eine offene Büroarchitektur als Schlüssel zu höheren Gewinnen betrachtet werden, sind Künstler ein wertvolles Gut. *Art of Work* (AOW) führt in den Jargon der neuen Managementtheorie das Konzept des Arbeitsressourcen-Fehlmanagements ein.

Es handelt sich um ein revolutionäres Konzept, das die Arbeitnehmer dazu ermutigt, Arbeitsressourcen, z. B. Datenbanken, Berichte, Memos, Frankiermaschinen, Video- und Tonbandaufnahmen, zu nutzen und in Bereiche abseits des Arbeitsplatzes zu verlagern.

Laura Bellof

Work in Progress



Das Thema meines "Piece-in-Progress" bezieht sich auf Hysterie und Langeweile. Diese beiden Begriffe werden als geistige Zustände betrachtet, die sich im Verhalten eines Menschen zeigen und daran abgelesen werden können. Sie gelten auch als typisch weibliche "Wehwehchen". Ein Beispiel für Sigmund Freuds Auffassung von der Natur hysterischer Symptome: Ein hysterisches Symptom entsteht als Kompromiss zwischen zwei entgegengesetzten Affekten oder Triebtendenzen, wobei auf der einen Seite der Versuch steht, einen Partialtrieb oder eine Komponente der sexuellen Befindlichkeit auszudrücken, auf der anderen Seite das Bestreben, ihn zu unterdrücken. Patricia Mayer Spacks schreibt in ihrem Buch *Boredom — The Literary History of a State of Mind*, Langeweile bilde den Gegensatz zum Begehren. Sie sei mehr als Ekel, die negative Form des Begehrens, sondern vielmehr dessen Antithese, die dem Opfer die Unmöglichkeit weismacht, sich überhaupt etwas zu wünschen.

Meine Arbeit wird aus einer stereographischen Videoproduktion und einem räumlichen Interface bestehen. Das stereographische Bild wird die optische Illusion dreidimensionaler Tiefe schaffen. Der physische Ort wird transformiert, und es erscheinen "darin" projizierte illusorische Räume. Das projizierte Bild ist eine Darstellung einer Situation. Die Interaktion zwischen dem Werk und dem Betrachter wird eine weitere (technische) Situation schaffen, die das im Bild gesehene Ereignis beeinflusst.

Rossi [Gerald] Rossbacher

[robautech]

<http://alpha.aec.at/rob4UT3ch>



rob4UT3ch ist ein unabhängiges Kunstlabel, durch das künstlerische Arbeiten, die als Produkte gefertigt werden können, zum Kauf angeboten werden. Künstler werden von mir eingeladen, ihre Arbeiten auf diesem Label zu veröffentlichen oder Motive für eine T-Shirt-Serie zu entwickeln.

Die Ernsthaftigkeit dieses Online-Katalogs ist jedoch durch die Absurdität der angebotenen Kunstwerke infrage gestellt. Ich sehe *rob4UT3ch* als Werkzeug, als Kunstwerk und als Extension der zum Verkauf stehenden Objekte.

Olia Lialina

Location="Yes"

<http://art.teleportacia.org>



Wissen Sie, dass Museen moderner Kunst und Medienkunstmuseen Netzkunst sammeln? • Haben Sie in letzter Zeit Online-Netzkunst-Ausstellungen oder Wettbewerbe besucht? • Ist Ihnen aufgefallen, dass die Kuratoren dazu neigen, Netzkunst in einem Fenster mit der Angabe `Location="No"` zu präsentieren? • Warum glauben Sie, wollen sie die Adresse und die URL des Kunstwerks geheim halten? • Vielleicht sind sie der Meinung, die Adressleiste enthalte nur technische Informationen und habe nichts mit Kunst zu tun? • Vielleicht sind Sie der Meinung, Netzkunst sei eine für den Browser adaptierte Form interaktiver Kunst? • Besteht Netzkunst nur aus GIF-Animationen, JavaScripts und Hyperlinks? • Könnte es sein, dass Sie die einzigen Parameter ausschalten wollen, die die Urheberrechte schützen? • Was meinen Sie? • Möchten Sie an einer Ausstellung teilnehmen, die den Charakter der Netzkunst hervorhebt? • Wird die Integrität Ihres Kunstwerks kompromittiert, wenn es offline ausgestellt wird? • Ist das Kunstwerk vollständig, wenn es nur "im Fenster" existiert? Verliert es an Bedeutung, wenn die Location mit "No" angegeben wird? • Experimentiert Ihr Kunstwerk mit anderen Netztechnologien als dem WWW? • Wir machen eine Ausstellung mit dem Titel: *Location="Yes"*. • Haben Sie dazu Vorschläge?