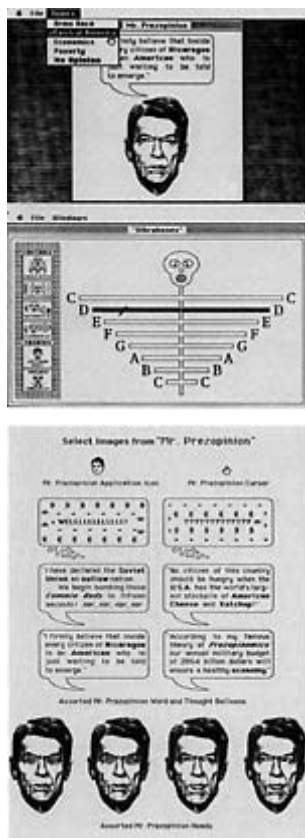


Telecomputing und die digitale Kultur

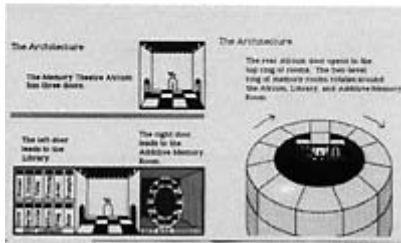
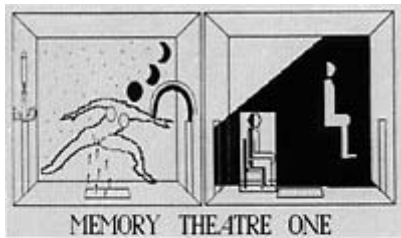
Carl Loeffler



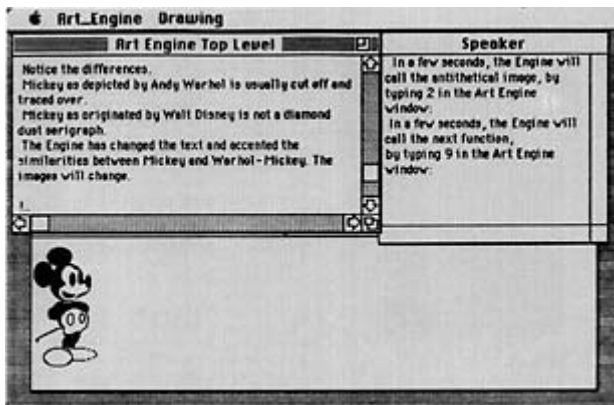
Art Comfront End, 1989, Menu für interaktive Computerkunst-Installation, für Computer. Konzept von Carl Loeffler, Programm von Fred Truck



Joe Rosem: Mr. Prezopinion und Vibrabones, 1987, interaktive Computerkunst, für Macintosh Computer



Robert Edgar: Memory Theatre One, 1985, für Apple II Computer



Fred Truck: Art Energie, 1987, interaktive Computerkunst und graphisches Gebrauchsprogramm, für Macintosh Computer



Paul Zelevansky: The Case for the Burial of Ancestors, Book two, 1986, interaktive narrative Computerkunst, für Apple II Computer



Sonya Rapoport: Digital Mudra, 1988, interaktive Computerkunst, für IBM Computer

Keiner weiß, ob das das Beste oder das Schlechteste sein wird, was die Menschheit sich selbst angetan hat, weil das Ergebnis zu weiten Teilen von unsrer Reaktion darauf abhängen wird und von dem, was wir damit machen. Das menschliche Gehirn wird sicherlich nicht von der Maschine ersetzt werden, zumindest nicht in der näheren Zukunft. Aber es besteht kein Zweifel, daß das weltweite Vorhandensein von Phantasie-Verstärkern, von intellektuellen Werkzeugkästen, von interaktiven elektronischen Gemeinschaften die Art verändern wird, in der die Menschen denken, lernen und kommunizieren."

(Howard Rheingold, "New Tools for Thought: Mind Extending Technologies and Virtual Communities". 1989)

Einführung

Die elektronische Interaktivität und die Vernetzung vermitteln Erfahrung und Information in der sich entwickelnden digitalen Kultur, und dies schließt den kreativen Ausdruck ein.

Die programmatische Richtung von Art Com, dargestellt in ihrer elektronischen Installation für Ars Electronica 1989, wird von den Anliegen des Festivals unterstrichen — "Kommunikation, Dialogsituationen, Medien-Telekommunikation und Interaktion". Darin erforschen wir die Dimensionen erweiterter Kommunikation und Interaktivität, die durch On-

line Computernetzwerke zugänglich gemacht werden, die einen Multi-user-Computer ebenso verwenden wie Stand-alone-Software-Anwendungen für eine Personal-Computer-Umgebung unter Verwendung abgewandelter Maschinensprachen. Wir verwenden Computer und Telekommunikationstechnologien bei der Erforschung neuentwickelter Modelle für individualisierte und Gruppen-Kommunikation, für kreativen Ausdruck und künstlerischen Diskurs. Wir sind Reisende im "telematischen Meer" und kartographieren die "elektronischen Inseln" zum Zwecke kultureller und gesellschaftlicher Transformation.

Das Folgende sind Anmerkungen zur interaktiven Installation des Art Com Networks und der Art Com Software: Digitale Konzepte und Ausdrucksformen:

Geburt eines Netzwerkes

Im Frühjahr 1986 wurde das Art Com Electronic Network (ACEN) offiziell in Betrieb genommen. Grundsätzlich der zeitgenössischen Kunst gewidmet, bietet das Projekt verschiedene Arten von Operationen an: die elektronischen Publikationen von Art Com und anderen Zeitschriften, ein elektronisches Bulletin-Board und Mail-System und einen "elektronischen Ausstellungsraum", um nicht zu sagen: eine Kunstgalerie. Derzeit wird an einer elektronischen (virtuellen) Einkaufsstraße mit kunstbezogenen "Geschäften" gearbeitet. Hier finden Online-Einkäufer Informationen über Kunstbücher, Videokassetten, Computer-Software und andere Güter im Zusammenhang mit Kunst, die sie dann direkt on-line kaufen können.

Das Betriebssystem mit Menüs und Programmen wird von der Art-Com-Gruppe unter der Leitung von Carl Loeffler in San Francisco konzipiert und implementiert. Fred Truck programmiert den ACEN-Host-Rechner von Des Meines, Iowa, aus. Telekommunikation wird ein Netzwerk für Interaktion, egal, wo der Benutzer zu Hause ist.

Das Art Com Electronic Network (ACEN) fährt time-sharing auf einem Multi-user Host-Computer des Whole Earth 'Lectronic Link (WELL) in Sausalito/Kalifornien und wird mit dem Telekommunikationsnetzwerk CompuServe in insgesamt 70 Länder vermittelt. In den USA erfolgt die Verteilung über PC Pursuit, einen Telenet-Service.

Zugang

ACEN kann international mit einem PC mit Modem und einem Telekommunikationsprogramm geöffnet werden. ACEN verwendet ein ASCII-Protokoll für die Datenübertragung.

Wenn User ACEN on-line anloggen, werden sie von einem Start-Menü begrüßt, das ihnen erlaubt, Optionen frei zu wählen und durch das Netzwerk zu wandern. Das ACEN-Betriebssystem ist benutzerfreundlich. Alle Befehle laufen on-screen full-view ab, und kaum ein Menü ist größer als eine Seite. Normalerweise können die Benutzer mit 1-Zeichen-Kommandos durch das Netzwerk navigieren.

ACEN kann on-line real-time benutzt werden, es gibt jedoch auch die Möglichkeit, Daten auf Platte herunter zu laden und später weiter zu benutzen. Obwohl Daten beliebig oft geladen werden können, erlaubt ACEN nur eine beschränkte und nicht-kommerzielle Verwendung der Daten.

Elektronische Gemeinschaft

ACEN-User verteilen sich auf ein breites Spektrum von Benutzern. Aufgrund des einfachen und billigen Zuganges über Telekommunikationsnetzwerk ist die Gemeinschaft der Benutzer geographisch sehr uneinheitlich, mit Mitgliedern in einer Vielzahl von Ländern, aus Dörfern ebenso wie aus Großstädten. Indem der Zugang für alle Netzwerkbenutzer offen ist, reflektieren die Aktivität und der Dialog in ACEN die Interessen und Bedürfnisse verschiedener spezialisierter Gebiete, nicht nur im Kunstbereich, sondern auch in Wissenschaft, Technologie, Philosophie und Politik.

Die interaktive und synergetische Natur von ACEN fördert die Beteiligung von Benutzern zur Schaffung und Formung seiner Bedeutung. In diesem Sinne erhält die Definition von öffentlicher Kunst eine neue Bedeutung durch die Telekommunikation.

Elektronische Konversation

Das elektronische Bulletin-Board ist eine beliebte Einrichtung von ACEN, und hier engagieren sich die Benutzer in angeregter Konversation, sie scherzen und tratschen wie im Kaffeehaus. Typische "Gesprächs"themen sind: Software als Kunstform, die Ästhetik der Computergraphik, Rechtskunde für Künstler. Persönliche Zustandsberichte und eine Datei voller "schlechter Informationen" sorgen für Spaß und Abwechslung. Der daraus folgende Dialog bekommt einen Hauch des Familiären, und eine Kontinuität des Diskurses entwickelt sich. ACEN-User sind aufgefordert, neue Themen am Bulletin-Board ins Spiel zu bringen.

Elektronische Bibliothek

Electronic Publishing ist eine aufregende Möglichkeit, Zeitschriften, Bücher und Kunstwerke zu produzieren. Das wichtigste Produktionsmittel ist hier das Verteilungsmittel. Bei der Herstellung werden die Beiträge elektronisch on-line oder über Diskette eingeholt, redigiert und wiederum on-line über den Host-Rechner veröffentlicht.

Elektronische Publizistik legt die Kontrolle in die Hände der Leser. Jeder kann die Publikation auf jene Art lesen, die er wünscht. Man kann überall anfangen und überall aufhören, selektive Entscheidungen nach Lust und Laune treffen. Dies bedeutet in der Tat eine Alternative zur linearen Autorität des Textes und läßt Benutzer ihre eigenen Redakteure werden. ACEN ermöglicht den Zugriff zu zeitgenössischen Kunstzeitschriften, experimentellen Texten und Büchern. Publikationen können nach Titeln oder Ausgaben abgefragt werden; die User können auch einen Schlüsselbegriff wie etwa den Autorennamen eingeben, um spezifische Informationen aufzufinden. Als Ganzes gesehen ist ACEN eine digitale Bibliothek zeitgenössischer Kunstressourcen.

Online-Theater

Viele Arten von Informationen und Erfahrungen werden über ACEN vermittelt, auch On-line-Rollenspiel, was zu einer Art elektronischen Theaters führt, bei dem jeder Mitwirkende eine Rolle und einen Charakter annimmt. Sehr häufig wird dieses Theater asynchron gespielt, wobei die Darsteller nach Belieben innerhalb eines gegebenen Themas mitwirken.

Solche ACEN-Theaterereignisse beschäftigen sich mit Casinos, Fernseh-Talkshows und improvisierten Konstrukten. Eine der Theaterarbeiten von ACEN, "Das Casino", wurde so bekannt, daß es bei einer Werbeveranstaltung im Rahmen der Art Com Performance Facility live aufgeführt wurde.

ACEN-Projekte umfassen auch synchrone Aktivitäten, insbesondere Live-Telekommunikationsverbindungen mit international verstreuten Kunstorganisationen.

Electronic Shopping

ACEN installiert eine elektronische Einkaufsstraße. Hier können die Benutzer Kunst- und verwandte "Geschäfte" on-line aufsuchen, Kunstbücher, Videokassetten und Computersoftware aussuchen und kaufen. Die Abrechnung erfolgt elektronisch, die Rechnung wird beim Verlassen präsentiert. Alle bedeutenderen Kreditkarten werden anerkannt. Anfragen um Geschäftseröffnung sind willkommen. Die "Hypermedia Mall" ist ein neuer Kunstverteilungs-Service und wird im gesamten Whole Earth 'Lectronic Link (WELL) und anderen größeren Computernetzwerken verfügbar sein.

Elektronischer Ausstellungsraum

Die elektronische Kunstgalerie auf ACEN stellt zeitgenössische Kunstwerke aus, die sich auf die Anwendung des Computers und Interaktivität beziehen. Die Werke sind jeweils ortsspezifisch und werden in UNIX programmiert und mit einem ASCII-Protokoll übertragen. Die Werke basieren auf Text und verwenden die Möglichkeiten von Keyboards und der Computerprogrammierung als Grundform. On-line-Computerkunst umfaßt ein breites Spektrum von Ansätzen, wie die folgende Auswahl beweist:

"The First Meeting of the Satie Society" von John Cage ist ein Notennetzwerk in Form eines "mesostic" als Hommage an Eric Satie. Das Werk wird über ein Hauptmenu aufgerufen, das die Notationsfiles ins Bild bringt. Beginnend mit einer Auswahl aus Joyces "Finnegan's Wake", Thoreaus "Writing on Civil Disobedience" und Cages eigenen Schriften u.a., wird das "First Meeting of the Satie Society" durch eigens geschriebene Programme gestartet, die von Cage benutzte Zufallsprozesse wiederholen und das daraus folgende "Mesostic" in den Text integrieren — ein Beispiel reiner Computerkunst. Cage hält dieses Stück — wegen seiner Darstellung auf dem Bildschirm — für ein "illuminiertes Manuskript". Auch er hofft, daß Telecomputing zu einer "glücklichen Gewohnheit" wird.

"Uncle Roger" von Judy Malloy ist ein experimenteller Roman — oder ein Künstlerbuch — der sich mit Erinnerung, Story und der Identifikation der Charaktere beschäftigt. Das Werk ist eine Anwendung von Such- und Bring-Funktionen, die normalerweise mit großen Dateiverwaltungsprogrammen assoziiert werden, die hier aber zur Zerlegung des Textes und zur Schaffung alternativer Lesarten eingesetzt werden. Ein Text kann linear gelesen oder über Schlüsselbegriffe aufgerufen werden, wobei assoziierbare Textpassagen mit ebendiesen Wörtern nacheinander auf den Schirm gebracht werden. Malloys Roman findet — witzigerweise — seine Grundlagen in ihrer Erfahrung mit den Parties der Computerprogrammierer und Techniker im Silicon Valley. Die Schlüsselbegriffssuche bringt manchmal recht überraschende Ergebnisse. Auf das Suchwort "Chip" werden sowohl Textstellen mit Bezug auf Computerchips als auch solche mit Kartoffelchips angezeigt.

"Exquisite Corpse" von Gilbert MinaMora and "The Heart of the Machine" von Ian Ferrier und Fortner Anderson laden den Benutzer ein, an ihren Schöpfungen mitzuwirken. MinaMora führt ein surrealistisches Konzept in das On-line-Environment ein, und die Benutzer sind eingeladen, der letzten bestehenden Textzeile ihren eigenen Text hinzuzufügen. Der gesamte Text wird dann allen erst an einem vorgegebenen Punkt gezeigt. Ferrier und Anderson lassen die Benutzer sich selbst beschreiben. Diese Information wird dann in einen Charakter ihres experimentellen Romans umgossen und taucht in den folgenden Kapiteln auf.

ACEN fördert die Partizipation und gibt die Schaffung neuer Werke mit Unterstützung von Förderern in Auftrag. Derzeit installiert die Galerie Kunstwerke als Down-load-Programme, die auf dem PC des Users installiert werden können, wobei der Kompatibilität der Rechner besondere Aufmerksamkeit geschenkt werden muß.

Stand-alone-Anwendungen

Art Com Software ist Computersoftware für Standalone-Environments. Nach ihrer Erfahrung mit Multi-user-Programmen haben Künstler begonnen, auch für PCs zu arbeiten, während andere spezifische PC-Anwendung erarbeiten. Stand-alone-Arbeiten sind maschinenspezifisch und sind für PCs von Apple oder IBM entworfen.

Unter den Künstlern, die für Art Com Stand-alone-Anwendungen machen, finden sich Fortner Anderson, Robert Edgar, James Johnson, Judy Malloy, Stephen Moore, Sonya Rapoport, Joe Rosen, Henry See, Fred Truck und Paul Zelevansky.

"Digital Mudra" von Sonya Rapoport ist eine interaktive Arbeit, in der Worte zu Gesten werden und Gesten zu Worten. Das Wort "Mudra" ist Sanskrit und bedeutet "Geste". In "Digital Mudra" sucht der Teilnehmer drei Wörter aus einer Liste von Mudra-Wörtern aus und kreiert daraus eine poetische Phrase. Das Programm transkribiert diese "Schlüsselworte" in einen "Tanz" von Mudra-Handgesten. Ausgewählte Mudra-Gesten aus der Tanzsequenz schaffen wiederum eine persönliche Philosophie, die auf Werken von Rabindranath Tagore basiert. Läuft auf IBM.

"Illustrated ArtEngine" von Fred Truck illustriert die Schaffung und Manipulation von Bildern durch Textanalyse in einer intelligenten Maschine. Der Benutzer selektiert synthetisierte Bilder von berühmten Cartoon- und Kunstmäusen, wie etwa die kombinierten Ähnlichkeiten zwischen Walt Disneys Mickey Mouse und Andy Warhols Mickey Mouse. Diese synthetisierten Mausbilder werden von Trucks Programm geschaffen, das die gespeicherten Textbeschreibungen der Objekte vergleicht und geometrische Eigenschaften berücksichtigt. Läuft auf MacIntosh-Computern.

"Illustrated Theatre Orte" von Robert Edgar ist ein interaktives Kunstwerk, das Bilder, Literatur, Philosophie, Humor in dreidimensionaler animierter Graphik darstellt. Der Benutzer kann mit seinem Joy-Stick durch eine Serie architektonischer Räume und postmoderner Metaphern manövrieren. Jeder der 27 "Räume" enthält verschiedene Bilder und Texte von Shakespeare bis Barthes und zu Zitaten aus der New York Times. Alternative Bewegungen und Reiseziele sind jederzeit möglich, je nach Interesse. Für Apple II.

"Molasses" von Judy Malloy ist ein "Künstlerbuch" in Form eines Hypercard Stacks, bei dem jede "Karte" als digitalisiertes Foto, Bild oder Text vorliegt. Der Leser kann sich auf verschiedene Art da durchbewegen — sequentiell, vorwärts, rückwärts; oder aber zufällig, wenn er die Maus auf den Daumnagel der gezeigten Hand klickt, oder aber zu kombinierten, verknüpften Karten, indem die Maus auf ein beliebiges Bildelement geklickt wird. Isolierte Takte aus Malloys Lied "Molasses" ertönen beim Bildschirmwechseloder wenn der Benutzer bestimmte Elemente im Bild auswählt. Worte und Bilder zusammen sind die narrativen Elemente von "Molasses" und spiegeln gemeinsam unsere zersplitterte, zufällige, verknüpfte und repetitive menschliche Erinnerung wider. Läuft auf Macintosh-Computern.

"The Odyssey" von Fortner Anderson und Henry See ist ein interaktiver Hypercard Stack, ein virtueller Raum von Texten, Bildern und Klängen, eine Landkarte einer elektronischen Welt,

die von den Projektteilnehmern geschaffen wurde. Am 15. März 1989 begann die "Odyssey" ihre Reise durch die elektronische Gemeinschaft, um deren Intelligenz zu erproben und zu sammeln. Alle, die auf das Werk stoßen, sind eingeladen, zu den kumulierten Daten in der Form von Texten, Bildern, Scripts, Klängen oder Befehlen beizutragen und so an der Erschaffung eines Dokuments unserer Zeit mitzuwirken, eines elektronischen Bildes unserer Ära. Läuft auf MacIntosh-Rechnern.

Art Com fördert aktiv die Teilnahme und erteilt Aufträge für neue Werke unter finanzieller Mitwirkung von Mäzenen.

Zusammenfassung

Das elektronische Art-Com-Netzwerk ermöglicht den Zugang zu zeitgenössischer Kunstinformation und zu einer "virtuellen Kunstgemeinschaft". Die Synergie ihrer Benutzerbasis aus Künstlern und anderen zusammenarbeitenden Professionals hat eine neue Kunstdatenbibliothek und On-line-Kunst geschaffen und einen neuen Boden für Kunstaktivitäten gelegt.

Carl Loeffler, Gründer von ACEN, hat festgestellt: "Der Erfolg eines Projektes wie ACEN basiert nicht nur auf der Existenz eines elektronischen Netzwerkes. Der Erfolg wird vor allem durch die Benutzer bestimmt, was sie ins Netzwerk einbringen, und durch die Qualität und Quantität ihrer Interaktion."

Art Com, POB —3123 Rincon Annex, San Francisco, California, 94119-3123 USA. Tel.: 415-4317524. Fax.: 415-431-7841 well/acen: artcomtv.