

# The Finalists

“The Finalists” is the winning entry in an internationally-staged competition seeking ideas for Web-scene projects. The competition was sponsored by the Theaterfestival Spielart in cooperation with the Medienforum München and the Ars Electronica Center, and especially targeted theater people and performance artists. The prerequisite for consideration was the concept’s connection with the medium Internet.

The sponsors’ involvement in this competition is attributable to their interest in concepts that dovetail two so seemingly incompatible branches of art as the Internet and the theater. Their commitment to making available know-how and infrastructure beyond the structures of the theater and to thereby allow them to impact theatrical techniques and, thus, content as well is designed to provide the incentive to conduct this experiment with a realistic basis—in addition to a financial one.

Log onto “the finalists” and witness a group of people as they work to create entirely new personalities through the creation of their own personal homepages. Each individual seemingly has an infinite choice of characteristics to build their new selves, with the ability to alter everything from their age and sex, to their lifestyles and friends. As they immerse themselves in the details of becoming new personalities, they begin to fixate on certain aspects of their lives, sliding into total obsession over apparently innocent things. Ultimately each character self-destructs in a series of final extreme acts which attempt to fulfil their bizarre fixations.

On first visiting “the finalists”, users will come across a gallery of individuals, a schedule of forthcoming events and details of recent updates. Click on a portrait and you will be sent to that individual’s homepage, where you will be able to trace each individual’s progress in building their personality. Here it becomes clear that seemingly anything is possible, as each individual steals and samples material from other peoples homepages, websites and media, encouraging the user to explore other links (which may either be authentic or falsely fabricated by Gob Squad).

On a regular basis during the Spielart festival, the finalist characters will meet on a chat page, where alongside audience users they will attempt to both stay in character as well as derive suggestions on other characteristics they may wish to add to their profile, giving the audience the ability to have an influence on who they are. The finalist may also set up email accounts giving audiences the possibility of one-to-one contact. Other interactivity will be possible via a “noticeboard.”

As each character forms they may decide to set up live webcams or produce video footage of their character involved in daily tasks. Over the period of the festival, the characters will develop fixations which will ultimately lead to a form of self-destruction. So in its entirety the audience user will have witnessed the creation and bizarre destruction of a fictional character.

*The Finalists* ist das Siegerprojekt eines international ausgeschriebenen Ideen-Wettbewerbs für Webscene-Projekte, mit dem sich das Theaterfestival *Spielart* in Kooperation mit dem Medienforum München und dem Ars Electronica Center insbesondere an Theatermacher/innen und Performancekünstler/innen wandte. Voraussetzung für die Teilnahme war die Bindung der Konzepte an das Medium Internet. Das Engagement der Veranstalter dieses Wettbewerbs führt sich auf das Interesse an Konzepten einer Verschränkung zweier so wenig kom-



patibel erscheinender Sparten der Kunst wie des Internet und des Theaters zurück. Durch die prinzipielle Bereitstellung von Know-how und Infrastruktur abseits der Strukturen des Theaters, die deren Techniken und damit Inhalte prägen, sollte dem Anreiz für dieses Experiment eine – auch monetär – realistische Basis gegeben werden.

Loggen Sie sich bei den „Finalists“ ein und beobachten Sie eine Gruppe von Menschen, die durch die Erstellung ihrer persönlichen Homepages gänzlich neue Persönlichkeiten schaffen. Bei der Konstruktion seines neuen Selbst kann jeder einzelne aus einem schier endlosen Fundus an Eigenschaften schöpfen; Alter, Geschlecht, Lebensstil und Freundeskreis sind völlig frei veränderbar. Je intensiver sich die Mitwirkenden damit befassen, eine neue Persönlichkeit anzunehmen, umso mehr sind sie auf bestimmte Aspekte ihres Lebens fixiert und gleiten ab in die totale Obsession mit scheinbar unschuldigen Fragen. Beim Versuch, ihre bizarren Fixierungen zu erfüllen, zerstört sich schlussendlich jede neu geschaffene Persönlichkeit in einer Reihe extremer Aktionen.

Beim ersten Besuch bei den „Finalists“ treffen die Benutzer auf eine ganze Galerie an Individuen, auf einen Veranstaltungskalender und genaue Infos über die neuesten Updates. Durch Klicken auf eines der Portraits gelangt man auf die Homepage des jeweiligen Mitspielers, wo man dessen Fortschritte bei der Erschaffung seiner Persönlichkeit mitverfolgen kann. Der spielerischen Freiheit sind hier keine klaren Grenzen gesetzt: Jeder stiehlt und kombiniert Material von den Homepages anderer Leute, von Websites und aus den Medien und ermuntert den Benutzer, andere Links zu verfolgen (die entweder authentisch oder von Gob Squad gefälscht worden sind).

In regelmäßigen Abständen werden die „Finalisten“ während des *Spielart*-Festivals auf einer Chat-Seite zusammentreffen, wo sie, in Interaktion mit dem Publikum und unter Wahrung ihres Charakters Anregungen für andere Eigenschaften, um die sie ihr Persönlichkeitsprofil bereichern könnten, erhalten sollen; so kann das Publikum Einfluss auf die einzelnen Persönlichkeiten nehmen. Über eigene E-Mail-Accounts können die Finalisten auch direkt von den Zusehern kontaktiert werden. Weitere Interaktion erfolgt über ein „schwarzes Brett“. Während die einzelnen Charaktere Gestalt annehmen, können sie mit Live-Webcams oder Videos Einblick in das Alltagsleben der jeweiligen Persönlichkeit bieten. Während der Dauer des Festivals werden die einzelnen Charaktere Fixierungen entwickeln, die schließlich zu diversen Formen der Selbstzerstörung führen. Insgesamt erlebt also der Betrachter/ Benutzer die Erschaffung und bizarre Zerstörung fiktiver Charaktere.