

Quelle: Der Standard – Ars Electronica
Datum: 2004

derStandard.at

2004

SPEZIAL ARS ELECTRONICA 2004

DER STANDARD A 3

Networking und das neue geistige Grundeigentum

Das soziale Leben im digitalen Zeitalter und die damit einhergehenden Chancen und Risiken für Gruppen wie Einzelne sind Thema des diesjährigen Festivals.

Franz Niegelhell

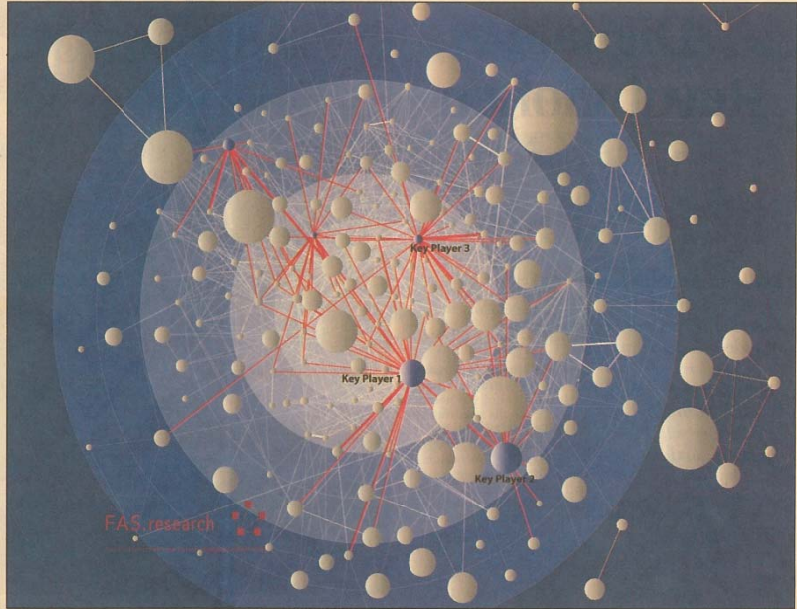
Linz Warum wird ein Bereich wie die Netzwerkvisualisierung immer wichtiger? Bereits vor der Eröffnung (am 2. September) gibt die Konferenz *Language of Networks* – mit dazugehöriger Ausstellung – am 1. September Einblick in die aktuellsten Netzwerktheorien und -visualisierungen. Beachtet werden die Anwendungsmöglichkeiten der Netzwerktheorien in so unterschiedlichen Gebieten wie Wissenschaft, Wirtschaft und Kunst.

Bei dieser interdisziplinären Konferenz über Theorie und Praxis der Analyse von Netzwerken in unterschiedlichen Wissenschaftsfeldern, Kunst und Kunsttheorie sowie in Wirtschaft und Business

sind 30 Vertreter unterschiedlicher Disziplinen aus sieben Ländern zu Gast. Experten und Praktiker aus verschiedenen Fachgebieten diskutieren Hintergründe und Chancen dieses Trends. Die behandelten Themen reichen von Gruppendynamik in der Amundsen-Scott-Südpolstation, über die Wissenschaftskommunikation bis hin zur Informationsvisualisierung.

Eine besondere Art von Netzwerkvisualisierung hat der Österreicher Gerhard Dirnmoser geschaffen. Er beobachtete über 25 Jahre die Ars Electronica systematisch und erstellte eine thematische Kartierung aller Sichtweisen, Aspekte und Personen, die für die Ars relevant erscheinen. Durch Visualisierung mittels großformatiger Diagramme entstand ein ganz eigenes vernetztes Universum.

Auch eine Reihe von kleineren Veranstaltungen beschäftigt sich schwerpunktmäßig explizit mit Fragen des Networking und den *Digital Communities and Commons*, wie sich auch die neue Kategorie des Prix Ars Electronica bezeichnet. Im Zuge dessen wird etwa auch *Creative Commons*, ein internationales Open-Content-Lizenzierungssystem,



„Language of Networks“ ist eine interdisziplinäre Konferenz über Theorie und praktische Anwendungen der Analyse von Netzwerken in unterschiedlichen Wissenschaftsfeldern, Kunst, Kunsttheorie, Wirtschaft und Business. Foto: AEC/FAS.research

vorgestellt. Eine Reihe von österreichischen Institutionen (Die OGG, das Tiroler Bildungsservice, die Fachhochschule Voralberg und PUBLIC-Voice) haben die Umsetzung der Creative-Commons-Lizenzen für das österreichische Recht initiiert. Aber auch die kulturelle Relevanz von Digital Communities wird untersucht. Das neue

soziale Leben – bestimmt durch Netzwerke im digitalen Zeitalter. Mit der Wiederentdeckung des Internets als sozialen Raum rücken auch die Digital Commons, die für alle Menschen frei zugänglichen Wissensnetzwerke, ins Blickfeld. Möglicherweise auch als Ort der gesellschaftlichen Innovation, als „kollektives Echtzeit-Entwicklungslabor

für digitale Güter und neue Formen menschlicher Gemeinschaft“. Was führt und hält digitale Gemeinschaften zusammen, was macht ihren Erfolg aus? Welche Rollen spielen Communities und Weblogs beim Entstehen von Digital Commons?

Das alles sind Diskussions-themen der Konferenzen der heurigen Ars. Die „Allmende“ (engl.: commons) gehört allen, sie ist ein im Besitz der Dorfgemeinschaft befindliches Grundeigentum. Alle Gemein-demitglieder haben das gleiche Recht zur Nutzung. Zu nennen ist hier beispielsweise das WikiWeb, ein Online-Communitysystem mit interessanten Eigenschaften.

Im Vergleich zu Foren, Mailing-Listen, Blogs und BBSs produziert das Wiki eben keine Nachrichten, sondern Seiten. Der Erlebnisfaktor beim Umgang damit sinkt, aber der Wert des produzierten Contents steigt. Statt Systemen, die einem Briefwechsel äh-

neln, entsteht etwas, das einem sich immer vergrößernden Buch gleicht. Statt teurer Webseiten, hinter denen professionelle Webgrafiker stehen, entstehen Seiten in einem wieder verwendeten Design, die jeder ohne technische Vorkenntnisse beschreiben kann. Das WikiWeb ist billig und schnell produzierbar, aber mit der zusätzlichen Eigenschaft, gemeinschaftlich und interaktiv zu sein. So ist es gleichzeitig ein Medien- und ein Communityformat.

„Commons & Communities – Social Life in the Digital Age“, „Reality in the Vision of Digital Commons“ und „Digital Communities – Communities with Zukunft“ nennen sich folgerichtig auch Veranstaltungen zu diesem Bereich. Anwesend sind dabei unter anderem Communities-Guru Howard Rheingold und Vertreter der Gewinner der neuen Kategorie „Digital Communities“, Wikipedia und The WorldStartsWithMe.

Viele Generationen von Preisträgern

Ausstellungen zeigen neue und historische Projekte von Prix-Gewinnern

Linz – Auch die Ausstellungen bewegen sich in ihrer Gesamtheit zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Vor allem die zum Prix Ars Electronica. Mit der neuen Kategorie „Digital Communities“ des Prix Ars Electronica wird versucht, die Vision einer Informationsgesellschaft für alle zu ermöglichen, die aber auch die Schattenseiten dieser Entwicklungen zeigen soll.

Ausgezeichnet wurden Projekte, die sich mit den gesellschaftlichen Auswirkungen des Internets ebenso auseinander setzen wie mit den neuesten Entwicklungen im Bereich der mobilen Kommunikation. Die Preisverleihung fand ja schon im Juni als Auftakt der Global Compact Conference der UNO in New York statt.

Die preisgekrönten Arbeiten sind nun im Rahmen der Schau *CyberArts 2004* zu sehen. *Listening Post* von Mark Hansen, Ben Rubin (Goldene Nica Interactive Art) etwa ist

eine Installation, bei der Nachrichten aus dem Web (in Chatrooms, Boards oder Foren) gesammelt werden und die globale Kommunikation zu einer fassbaren Realität werden lassen. *Banlieue du Vide* von Thomas Köhner (Goldene Nica Digital Music) wiederum zeigt 3000 Bilder aus Überwachungskameras, die schneebedeckte leere Straßen zeigen.

Motorisierte Aquarien

Die Installation *Augmented Fish Reality* von Ken Rinaldo (Prix Ars Electronica, Award of Distinction Interactive Art) wird durch Fische und deren Schwimmbewegungen gesteuert. Stämmische Kampffische sind bekannt für ihren ausgeprägten Sehsinn, sie nehmen auch über größere Distanzen untereinander visuellen Kontakt auf. Mit ihren Schwimmbewegungen bewegen sie über Infrarotsensoren ihre motorisierten Aquarien. Eine ungewöhnliche Verdeutlichung von Kommunikations-



„Ryan“ (Larkin), ein Künstler, der seine Kreativität verloren hat. Foto: Chris Landreth

bewegungen. Die Schau *Digital Avant-Garde/Prix Selection im Lentos* wiederum bietet eine Auswahl von Arbeiten internationaler Künstler, die seit 1990 – dem Jahr, in dem „Interaktive Kunst“ als Kategorie für den Prix eingeführt wurde – einen Preis erhalten haben. Mit der zunehmenden

Präsenz digitaler Kunst in Ausstellungen und Museen weltweit bietet die Schau die Möglichkeit, Werke zu sehen, die die verschiedenen Positionen von „interaktiver“ Kunst beleuchten. Die Ausstellung zeigt eine beschränkte Auswahl an in ihrer ursprünglichen Form wieder inszenierten Installationen. Für einige der Projekte wurde sogar die originale Hard- und Software rekonstruiert.

Sie sind gleichzeitig so etwas wie ein Spiegelbild der Veränderungen unserer Kultur, die ständigen Upgrades unterworfen ist. Zu sehen sind Klassiker wie etwa *The Legible City* von Jeffrey Shaw aus dem Jahr 1991, wo man auf einem Fahrrad durch eine simulierte Repräsentation einer Stadt, die aus computergenerierten Buchstaben besteht, radeln kann. Zu sehen ist auch die Arbeit *Americas Finest* von Lynn Hershmann (aus den Jahren 1989 bis 1993) oder *Interactive Plant Growing* von Christa Sommerer und Laurent Mignonneau.

Während sich Digital Avant-Garde und CyberArts der Vergangenheit und Gegenwart widmen, bietet die Campus-Schau einen Ausblick auf die Zukunft. I.A.M.A.S. – eine renommierte japanische Ausbildungsstätte auf dem Gebiet der Medienkunst und Technologie in Ogaki/Gifu – zeigt am Campus der Linzer Kunstuni-



In „Inter-Distinction Machine“ (1993)

Weltweites Interesse für die Ars Electronica

Shows in New York und Taiwan

New York – Vernetzt im wahrensten Sinn des Wortes zeigt sich die Ars heuer auch durch viele internationale Aktivitäten. Unter dem Titel *Digital Avant-Garde* wurde in New York schon im Sommer das 25-jährige Jubiläum durch zwei sehenswerte Ausstellungen vorgefeiert.

Von Mai bis Juli gab es in der Eyebeam Gallery und im American Museum of Moving Image zwei Ausstellungen zu sehen, mit denen das kreative Potenzial des Festivals sehr erfolgreich präsentiert werden konnte. *Eyebeam* zeigte die *Prix Selection*, die nun in leicht veränderter Form im Lentos in Linz zu sehen sein wird (siehe nebenstehenden Be-

technologischen Arbeitsprozesse des Futurelab. Unter anderem mit Arbeiten von Peter Kogler, Justin Mator, Michael Naimark, Dietmar Offenhuber, Reinhold Hinder. Die Verleihung der Goldenen Nicas in der in der neu geschaffenen Kategorie *Digital Communities* zum Auftakt des Global Compact-Gipfels der UNO war ein weiteres Highlight in diesem Zusammenhang.

Auch eine Einladung nach Taiwan zeigt das internationale Interesse für die Ars Electronica. Vom 26. März bis zum 31. Mai nächsten Jahres gibt es im renovierten National Taiwan Museum of Fine Arts, das im heurigen Juli seine Wiedereröffnung feierlich-