

**Hannes Leopoldseder, Christine Schöpf (Hg.): CyberArts 2003.
International Compendium – Prix Ars Electronica 2003**

Ostfildern/Ruit: Hatje Cantz Verlag 2003, 267 S. + DVD und CD, ISBN 3-7757-1355-7, € 48,50

Die Ars Electronica ist schon seit 1979 eine offene Plattform für unterschiedliche Disziplinen im Bereich des digitalen Mediendesigns und damit „wohl das traditionsreichste Medienfestival der Welt“, so Herausgeber Hannes Leopoldseder in der Einleitung „Orwells Kinder werden erwachsen“. (S.11) 2003 fand die 17. Auflage des CyberArts-Wettbewerbs statt, der als Schnittpunkt zwischen Technologie, Kunst, Wissenschaft und Gesellschaft konzipiert ist. Ein Wettbewerb, an welchem sich seit 1987 rund 16.200 Künstler, Wissenschaftler, Forscher und Vertreter der Unterhaltungsbranche aus der ganzen Welt mit Arbeiten zum Prix Ars Electronica beteiligt haben. 2003 wurde dieser in den fünf Kategorien „Interactive Art“, „Digital Music“, „Computer Animation/Visual Effects“ sowie „Net Vision/Net Excellence“ vergeben. Als Ergänzung dazu gab es des Weiteren den Jugendwettbewerb „cybergeneration – u19 freestyle computing“ für Computer-Künstler unter 19: Jene 1984er Orwell-Kinder, die laut Einleitung 2003 erwachsen geworden sind, sollten sich hier künstlerisch betätigen. Rund 2.500 Medienaktivisten aus 85 Ländern weltweit waren dabei mit insgesamt 2.714 Beiträgen vertreten. Fünf internationale Fachjurys haben aus diesen Einreichungen – wie man in Österreich sagt – jene 79 ausgewählt, die sich durch besondere Kreativität und Visionskraft auszeichnen.

Der 270 Seiten umfassende Band liegt mit seinem teuren Hochglanzpapier sehr schwer in der Hand, besticht durch hunderte von Farbbildern (die meisten sind Computergrafiken oder Abbildungen glücklicher Menschen mit High-Tech-Medien-Spielzeugen) und ist durchgehend zweispaltig in Englisch und Deutsch verfasst. Neben einem Einleitungskapitel „Contents“ findet man zu jeder der fünf Preiskategorien einen Abschnitt, ergänzt durch eine Auflistung der Jurymitglieder (mit Kurzbiografien) und der Teilnehmer (Adressen). Beigelegt sind eine CD mit Musik und eine DVD mit Animationen, die schon alleine einer Rezension bedürften. Die den Leser erschlagende Vielfalt der Kunstwerke, Projekte und Performances macht eine exemplarische Darstellung nötig, für welche der Bereich der interaktiven Kunst (Kap.3, S.82-126) sich gut eignet.

Das Kapitel zur Interactive Art, „Interaktion – neue Wege, neue Welten“, von Christiane Paul, stellt einen dynamischen Bereich der CyberArts vor, der „ständig wächst und eine immer größere Vielfalt aufweist“ (S.82). Die Beiträge

zur interaktiven Kunst bestanden aus interaktiven Installationen und ‚immersiven Environments‘ mit und ohne Netzwerkkomponenten, Bildschirmarbeiten, Musik- und Performance-Projekten, Interface-Mechanismen bis hin zu den – in diesem betont hippen Umfeld geradezu hausbacken wirkenden – interaktiven Museums-Environments zu Bildungszwecken. Als Trend zeige sich ein ‚Re-Engineering‘ existierender kommerzieller Systeme bzw. deren In- oder Subversion.

Die InteractiveArt-Jury wählte aus 350 Beiträgen ein rundes Dutzend in der letzten Entscheidungsrunde aus, um es im Buch zu präsentieren, allen voran die drei Preisträger. Die ‚Anerkennungen‘, d.h. lobenden Erwähnungen, erhielten Musikprojekte, mediatisierte Erinnerungsmaschinen (eine produzierte aus Videoaufzeichnungen Mandalagraviken des Geschehens vor einer ‚Uhr-Kamera‘), Theater- und Fantasy-Performances, navigierbare Landkarten, gestische Echtzeit-Video-Audio-Programmierungssysteme und ferngesteuerte visuell-akustische Beamer zur Publikums-Verfolgung.

Die einander an Exaltiertheit überbietenden Namen der Projektgruppen, ihrer Arbeiten und der verteilten Preise machen – auch weil im Druckbild wenig voneinander abgehoben – eine Orientierung im Labyrinth der Darstellungen nicht leichter. Es handelt sich dabei um die technisch hochgerüstete Version des kindlichen Versteck-Spiels oder um eine digital-pazifistische Variante des ‚Gotcha‘ Sports, bei dem die Spieler mit Farbpistolen aufeinander schießen.

Can you see me now? findet zugleich in der physischen und der virtuellen Welt statt. Die Online-Spieler dirigieren ihren Avatar (d.h. digitalen Stellvertreter) durch einen virtuellen Stadtplan jener Stadt, in der ihnen die realen Jäger auf der Spur sind. Diese Läufer sind mit Handheld-Computer und GPS-Tracker ausgerüstet, der ihre Position an die Online-Spieler übermittelt. Ziel ist es, den Onliner zu ‚sichten‘, d.h. ein Foto jener Stelle zu schießen, an der er sich zur Zeit eben nicht wirklich, aber wohl sein Avatar virtuell befindet. Das Jäger-Team wie die Gejagten können per Walkie-Talkie kommunizieren, die Gejagten die Jäger dabei abhören. Bebildert ist die Beschreibung des Spieles mit einem Equipment-behängten, der MTV-Ästhetik angepassten Rasta-Jüngling, der mal vor Röhren und Sandhaufen einer Baustelle seinen Handheld programmiert, mal mit Cyberpunk-coolen Mirrorshades (einer Spiegelsonnenbrille) am Stacheldrahtzaun einer Industriebrache entlang hetzt und mächtig viel Spaß zu haben scheint. Die simple Dramaturgie hat den unschätzbaren Vorzug, unmittelbar einsichtig zu sein. Die Jury hebt hervor, das Projekt schaffe der Absenz eine eigenständige Form von Präsenz, die auf absurde Weise von den Sichtungsfotos dokumentiert würde, was den Prozess des Sehens an sich hinterfrage. Überwachungstechnologie würde hier in einer Zeit, die eher die kritischen Aspekte sehe, die ‚kreativen Möglichkeiten des Mensch-Technologie-Netzwerks‘ betonen. (S.86)

Ähnlich pazifistisch widmet sich der zweite Preisträger *nybble-engage-tollZ* den Egoshooter-Computerspielen (wie etwa *Counterstrike*) als ‚Meta-Kunst-Sys-

tem-Schießstand“. In einer VR-Umgebung läuft ein Peer-to-Peer-Servernetzwerk, in welchem von Spielern abgegebene Schüsse nicht töten oder zerstören, sondern Anti-Kriegs-Mails oder Friedensaufrufe an Regierungsserver im Web auslösen. Die vom Netzwerk-Datenverkehr produzierten Logfiles werden zum Rohmaterial für 3D-„Filme“, aus welchen die virtuelle Spielumgebung modelliert wird: Die Abbildung zeigt grobe Computerfiguren (die Avatare der Spieler), die durch eine Landschaft von zerknüllten beschrifteten Papierblättern (womöglich die Friedensaufrufe nach Verarbeitung durch die betreffenden Regierungen?) strampeln. Die letzte prämierte ‚interactive art‘ heißt *Tsukuba Series* und besteht aus einer Serie von elektromechanischen Musikinstrumenten, u.a. elektrischen Schlägeln, ferngesteuerten Pedal-Orgeln und saxophonartigen Hörnern aus Motorradhupen; Bilder zeigen fantastische biologisch-technisch anmutende Objekte wie ein Blumenfeld aus Antennen-Ventilatoren, ein Wirbelsäulen-Steckerkabel, eine Fischgräten-Armbrust und ein Gewehr mit aufgepflanzttem Stethoskop, einen Apfel zwischen den Ohrstöpseln haltend.

Ein Fazit des Festivals ziehen zu wollen wäre vermessen, der Band will es auch gar nicht. Er gibt einen Einblick in aktuelles Medienschaffen und versucht ein vielstimmiges Sprachrohr seiner Akteure zu sein. Vielfältig wie die Projekte ist auch die Sprache des *CyberArts 2003*-Bandes. Von nüchternen Statements etwa zur Preiskategorie „NetVisions“, die unser Denken voran bringen solle („Echte Social Software erlaubt es den Schöpfern, eine gleichberechtigte Beziehung mit ihren Beiträgern einzugehen“, S.21), präsentiert er das Spektrum der Auseinandersetzung bis hin zu angeekelten Nihilismen: „Sich abstrampelnde Künstler auf Jobsuche und Kunstliebhaber, die es vorziehen, dass die Kunst ‚Fragen aufwirft‘, sind sicherlich ebenso abstoßend wie jene Stielaugen machenden Dilettanten, die erkennen, dass die Antworten nur eine Wichsvorlage sind. Sobald man der Volksschule entwachsen ist, kann man bloße Fragen nicht mehr genießen.“ (S.189)

Thomas Barth (Hamburg)