

 Dialog  Content  Program  People  Texts

TEXTS

Unser Feind, das Internet

Margarete Jahrmann

MAMAX Vienna

- Ethische NETZPRINZIPIEN

Impulsreferate etablieren eine engagierte RL Diskussion, die Im Netz fortgefuehrt und in Newsgroups konkretisiert wird.

Der Wunsch und die Notwendigkeit zur Entwicklung neuer Terminologien und originaerer Diskurse wurde evident. Nach den Jahren des Zitierens ist es an der Zeit und wird durch neue Lebensrealitaeten im elektronischen Netzwerk und aufgrund internationaler Erfahrungen mit der Praxis regulativer Eingriffe neue Begriffe, Strukturen und Theorien zu entwickeln. Jeder kann sich aktiv an dieser Koevolution technischer und Inhaltlicher Verbindungen beteiligen!

INTERACTIVE PALAVER SECTIONS

Sind "PARALLEL" und "GLEICHZEITIG" Konjunktionen der neuen typisierten Mediensprache der Netzkultur, so definiert die mehrdimensionale Kommunikation mit multiplen Interpretationsmoeglichkeiten das PALAVER als Kommunikations-Metapher fuer die GRAMMATIK INTERAKTIVER ANWENDUNGEN.

Deswegen empfinde ich das PALAVER als die angebrachte Form des Gespr_chs mit Interventionsmoeglichkeiten auf verschiedenen Ebenen als ideale Voraussetzung zum Mix in der Medienkueche: Video TAGs, e-mail Anbindung und zu bestimmten Events Live Online upgedateten, Re(d)aktionen. PERSONS and SITES: als Ausloeser fuer das Palaver. Das heist links zu Sites, sowie Rezensionen plus Interviews und persoenlichen Statements (e-mail Verkehr ..)

HANDLUNGSSTRATEGIEN IM ELEKTRONISCHEN NETZWERK TYPISIERTE MEDIENSPRACHEN und Konstruktionsprinzipien interaktiver Applikationen.

Eine VERSCHIEBUNG dessen, was als FESTGELEGTE NORM DER INFORMATION besteht, wird im allgemeineren breiten Gebrauch des Internets ausgelst. Mit der Deformierung dieser Codes werden neue Themen durch VERZEICHNUNG entwickelt.

Nicht die Welt darzustellen sondern Zeichen der bezeichneten Welt zu beschreiben fhrt zu einer Theorientwicklung. Im Bezug auf typisierte Mediensprachen kann dies als Konzept fnr die Inhaltlichkeit der Kommunkationsstrukturenentwicklung in Netzwerken und interaktiven Applikationen gesehen werden.

Synopsis:

1. TYPISIERTE MEDIENSPRACHEN und Konstruktionsprinzipien interaktiver Applikationen.
2. Welche inhaltlichen und formalen Kriterien haben eine Vielzahl von Websites und interaktiver Anwendungen gemeinsam - welche Typologien und Grammatiken wurden bereits entwickelt - welche inhaltlichen Prinzipien haben in diesen Anwendungen ihre Berechtigung?

3. Was sind Kriterien der "Webness", kollektiver Intelligenz, Netzzeit usw. auch im Hinblick auf Kategorien öffentlicher Bewertung (ARS) und allgemeinen Gebrauchs (im Hinblick auf häufige Querverweise zu bestimmten Lieblingssites der internationalen Medienszene)?

Die Erzeugung eines UNRUHEPOTENTIALS durch die Zugänglichkeit "persönlicher" Informationen ist eine der Legitimationen von "USELESS" WEBSITES. Mit der Deformierung gängiger Informations-Codes sollen neue Themen durch VERZEICHNUNG entwickelt werden. Die Strategie besteht darin, nicht die Welt darzustellen, sondern Zeichen der bezeichneten Welt zu beschreiben, um so zu einer Theorientwicklung zu kommen. Durch den Einblick in Lebenssituationen werden darüber hinaus situative Verbindungen zur Realwelt etabliert. Das Bild der Kaffeemaschine kann zu jedem Zeitpunkt aktualisiert werden.

"Wired Machines" - tele-robotische Installationen Bewusstseins, Wachstum etc. des Tele-garden durch einen via Internet gesteuerten Robots der University of South California sind von der koordinierten Aktivität der Benutzer im Netzwerk abhängig. Handlungen im virtuellen Raum haben Konsequenzen auf die reale Welt. Diese Site erlaubt es Einfluss auf die wirkliche Welt an einem anderen Ort zu nehmen. Das inhaltliche Prinzip der Gemeinschaftsbildung im Netz wird durch die Effizienz koordinierter Parallelarbeit anstelle von Zusammenarbeit an einem Projekt offengelegt. Hier wird auf die Entwicklung von "Groupmind" hingearbeitet, definiert als gemeinsame Überintelligenz des sich selbst weiterentwickelnden, wuchernden selbstorganisierten Systems bestehend aus mehrer Links inhaltlich miteinander verbundenen Gruppen von Internetbenutzern, die bestimmte nachvollziehbare und auch auswertbare Themen fokussieren.

LEITMOTIVE DER INFORMATIONS- KONSTRUKTION

Was sind aber die STRATEGIEN DER INHALTS- UND INFORMATIONSWETERGABE, welche Sondierungen, Hierarchisierungen, Selektionen werden vorgenommen.

Ein Kriterium für inhaltlichen Prinzipien von Sites liegt in der Struktur des ARACHNOIDEN Netzes aus Knotenpunkten der Information verwoben in eine Mehrzahl von Zugangspfaden. Nur noch unterstützende Agenten können ein Gefühl der Orientierung im Netz herstellen. Diese Subjekte ohne Körper nehmen industriell Sondierungen, Hierarchisierungen und Selektionen vor - neu, inhaltlich reich, grafisch cool, ungewöhnlich und hilfreich - soviel zu üblichen Hierarchisierungsstrategien der Subjekte ohne Körper! Search Engines, Suchen und Finden nach verschiedenen Parametern, werden an den Zugangspfaden zur Information verstärkt durch FILTERLEGER und intelligente Informationsfilter abgelöst.

METAPHERNBASIERENDE TYPOLOGIEN

Die "analogen" Metaphern "Infobahn" und digitale "Stadt" funktionieren für den Aufbau einer digitalen Öffentlichkeit in Virtual Communities als mentale Modelle einer produktiven Formel. Nicht nur in Berlin, <http://www.is.in-berlin.de:80/>, und Amsterdam, <http://www.dds.nl/plein/centraal/>, wird digitaler Konstruktivismus in einem ständig umgebauten System mit offenen Straßen und leeren Baustellen, <http://www.t0.or.at/~max/index.htm> praktiziert. Netzimmanente Regeln und Gebräuche richten sich hier an referentiellen Grammatiken auf "Real Life" aus.

Zur Schaffung einer Parallelwelt aus flüssiger Software benutzt etoy.INTERNET-TANK, <http://www.atnet.co.at/etoy.internet-tank/> Informations-Realitätstanks im Internet. Der digitale Fingerprint wird mittels eines Identity-freezers vorgenommen und im digitalen Ice für 100 Jahre bewahrt. Der Identitätserweichung durch die Auflösung der Körperlichkeit wird begegnet.

Ad: METAPHORICAL LANGUAGES "Metaphern als konkrete strategische Frage: sozio-spatiale Metaphern digitaler Städte und elektronischer Superhighway"

Korrespondierend mit den MAMAX-Arbeiten auf Massenspeichern entsteht die NonInformation WWWsite (nicht zu verwechseln mit noninformativen Bildern) URL: <http://www.t0.or.at/~max> indem wir die Metapher BAUSTELLE im Kontext von digitalen St_dten, wie nun auch Wien.at benutzen. Diese Elemente wie BLOCKER, A-NULLER und STAUZONE sind Arbeiten zu INFOBAHN METAPHERN. BAUSTELLE ist ein mentales Modell zu analogen historischen Metaphern, das als produktive Formel an der Emanzipation von bislang zur Informationsstrukturierung notwendigen Bildern montiert.

Ladeblinken auf t0, animierte Header beim sybirischen Kommunikationsprojekt und stimulierendes Non-Informationsblinken in den Gruben der Baustelle geben Einblick in elektronische Konstruktionsprozesse und Befindlichkeiten. Intuitiv wird enigmatisches Multimedia produziert, als Antipode zur Helpfulness a la Bill Gates, die Menschen fnr Computer leichter zu gebrauchen macht!

PERSONELLE METAPHERN und Trainingsr_ume zur NETZKRITIK Aspekte der aktuellen Diskussion zur elektronischen Kommunikations-Kultur.

Metaphorische Interfaces koennen aus persoenlichen Handlungsstrategien entwickelt werden. Der Gedanke an hyroglyphische Repraesentationsformen, die also vormals "schriftbeherrschte Landschaften als geistige Realitaet" modellieren koennten, scheint nur marginal verbreitet: Denn Hyperlinks koennen auch BILDKONZENTRATIONEN entlang eines referentiell-emotiven Zeichentyps sein. Jedenfalls zeigt sich da_ SICKERN, MISCHEN UND DREHEN ZEITGEMAE_E PROZEDUREN DIGITALER (NET)VISION sind, denn Grammatiken, sind diese formalen Strategien gewi_ noch nicht.

Das Format des Netzs simuliert INTERAKTIVE TV- OBERFL-CHEN und freien Zugang zu _sthetische Produktionsm_glichkeiten (etwa durch die potentielle Produktion immer neuer Bildnberlagerungen durch Mausbewegungen oder Soundgames).

Freir_ume in der elektronischen Kultur fnr experimentelle Prozesse zu schaffen und zu benutzen ist auch einer der Hauptbereiche optionaler Netzarbeit:

Mutiert das Netz wieder zum offenen Medium! Die EGALISIERUNG -STHETISCHER OBERFL-CHEN mit individuellem knnstlerischen Anspruch wird durch das Angebot eigener Html-Editoren ermoeoglicht! Der EXPERIMENTELLE GEBRAUCH PERSOENLICHER METAPHERN angebunden an kollektive Codices und Bildkonzentrationen als Navigationswerkzeuge wird verst_rkt - frei von zu vermittelndem Inhalt, fuellt virtuelle Handels-raume auf und weicht die Grenzen des Massennetzes durch Usereinbindung auf!

SOZIOKULTURELLE RELEVANZ zur Entwicklung medialer Kommunikationsformen haben auch Sites wie "The PPHP Homepage Generator", <http://www.clever.net/~phrantic/phpform.html>. Die Individualisierung medialer Oberfl_chen ist die Folge.

Durch diese konzeptuell subversiven Denkformen, von der Phantom Avantgarde der Netzwerkkultur zur _berformung gebracht, wird Mi_trauen gegennber zuvor geltenden Referenzen ausgelst!

INTERFICTION/HYPERMEDIA/ STRANO - reale Netzpolitik in Kooperation und Vergleich (Summarische Events on Xs4all und Ethik)

SYNOPSIS und KONTEXTUALITAET von Internet-Festivals und Sites

Bhttp://www.xs4all.nl Scientology cult attacks XS4ALL! - aktuelle Angriffe auf die Autonomie der Netzwerke, versuche der Zensurierung und des regulativen Eingriffs sind nicht nur bei INTERICTION KASSEL, kurz zuvor bei HYPERMEDIA SALZBURG diskutiert worden sondern sind auch Zentrum der Diskussionen, Praesentationen bei Next 5 Minutes, Tactical Media Conference, AMSTERDAM.

Wir diskutierten ethische Prinzipien zu XS4all, die in einer Newsgroup weiterentwickelt und publiziert werden: eine urgente Fragestellung vor allem auch im Hinblick auf +sterreich, wenn man das fatale

politische Bewusstseins gegenüber elektronischen Medien bedenkt, da_ in starkem Kontrast zu einer aktiven Medienszene steht:

HYPERMEDIA Arbeitskreis, Diagonale Salzburg, das aktuelle Projekte des unabhängigen österreichischen Mediendiskurses, kuratiert von Konrad Becker, (<http://www.t0.or.at/~diagonale>). Wir erstellten als MOO von aktiven Kulturarbeitern (mit Knowbotic Research/Koeln, Frans Feigl/ Netband amsterdam, Marie luise Angerer, Wolfgang Zinggl, Thomas Seifert, Robert Adrian X, Konrad Becker/t0, Gerin Trautenberger) unter dem Titel MISERA MEDIA ein Positionspapier, das Politikern öffentlich präsentiert wurde, zur Entwicklung eines Kataloges der Netzgesellschaft, das die Stellung zeitgenössischer Massen-Netzwerke analysiert und konkrete Forderungen nach XS4all enthält.

Die Forderungen und Inhaltlichkeiten dieses Papiers brachten Übereinstimmung mit den internationalen Punkten:

1. XS4all (Grundrecht auf Information - vgl. Bibliotheken/Hardwarestationen im öffentlichen Raum/ Entwicklung der digitalen Informationskultur)
2. Bildung und Erziehung/Vermittlung von strukturellem Wissen zur Orientierung und Handlungsfähigkeit im Cyberspace
3. The right to know besonders bezüglich öffentlichen Datenbeständen, Gesetzgebungsvorgängen basierend auf einer Veröffentlichungspflicht, um demokratische Vorgänge transparent zu machen!
4. Medienrechtspolitik - Notwendigkeiten eines spezifischen Telekommunikationsrechtes, das Netzprovider nicht für Inhalte ihrer Kunden zur Verantwortung ziehen kann.
5. Kulturwissenschaftliche Forschungsprojekte nicht um Kunst nützlich genug erscheinen zu lassen, sondern um Freiräume innerhalb zunehmend kommerzialisierter und regulierter Netze für experimentellen Umgang in Versuchsanordnungen als Option bzw. Alternativen zu Industriestandards zu entwickeln.

Love & Tactics

Margarete Jahrmann, MAMAX Vienna

MAMAX

Max Moswitzer und Margarete Jahrmann

phone: ++43 1 212 84 02

call before fax: ++43 1 212 84 02

BAUSTELLE URL: <http://www.t0.or.at/~max/>