

Received: from mail.rim62.056  
-ip: [193.104.136.200] >  
"HLO ta.u.cet.ic.p" smtp:auth:  
"Cinje's Studio" <[99705  
748201]@rim62.056>  
5 "E-MAIL" <[99705748201]@rim62.056>  
your very fri  
Y STREAM  
from how t  
0210 Received from nonvert  
0 20:04:49 +0200 Message-ID: <0  
350?0&stnic=33aw\_ICQ?="sa  
3aw", <[99705748201]@rim62.056>  
polite perm  
ever



# Net Art Guide



**Fraunhofer** Electronic Business  
Innovationszentrum

Herausgeber: Prof. Dr.-Ing. habil. Hans-Jörg Bullinger  
Dipl. Ing. Thomas Renner  
Dr.-Ing. Anette Weisbecker  
Fraunhofer-Institut für Arbeitswirtschaft  
und Organisation IAO  
Nobelstraße 12, 70569 Stuttgart

Verlag: Fraunhofer IRB Verlag  
Nobelstraße 12, 70569 Stuttgart

Copyright: Fraunhofer-Institut für Arbeitswirtschaft  
und Organisation IAO  
Nobelstraße 12, 70569 Stuttgart

ISBN: 3-8167-5590-9

Erscheinungsjahr: 2000

Redaktion, Layout  
und Gestaltung: Stefan Federspiel

Übersetzung: Lucy Bangali, Carola Lebender, ProVerb Stuttgart

Satz: Dörr + Schiller GmbH, Stuttgart

Druck: Fraunhofer Informationszentrum  
Raum und Bau IRB

Auslieferung und Vertrieb: Fraunhofer IRB Verlag  
Nobelstraße 12, 70569 Stuttgart  
Telefon ++49 (0) 711/970-2500  
Telefax ++49 (0) 711/970-2508

Printed in Germany.

Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Werk ist einschließlich aller seiner Teile urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die über die engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes hinausgeht, ist ohne schriftliche Zustimmung des Fraunhofer-Instituts für Arbeitswirtschaft und Organisation IAO unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen sowie die Speicherung in elektronischen Systemen. Die Wiedergabe von Warenbezeichnungen und Handelsnamen in diesem Buch berechtigt nicht zu der Annahme, dass solche Bezeichnungen im Sinne der Warenzeichengesetzgebung als frei zu betrachten wären und deshalb von jedermann benutzt werden dürften.

Index		Text- and media collages	38
Inhaltsangabe		Text- und Mediecollage	40
		<b>Hypertexts / Hypertexte</b>	
		Mark Amerika	42
		Judy Malloy	44
The artists in alphabetical order	10	Nino Rodriguez	46
Die Künstler in alphabetischer Reihenfolge	10	Olga Kisseleva	48
		<b>Collages / Collagen</b>	
The E-Business Innovation Center	11	Dirk Hine	50
Über das E-Business Innovationszentrum	11	Jurgen Trautwein	52
		Cangasso (Marco Bellonzi / David Casacuberta)	54
		Thomas Bell	56
Introduction	16	Clay Debevoise	58
Einleitung	20	Reiner Strasser	60
		Avi Rosen	62
		Nicolas Frespech	64
Communities and platforms	24	Enrico Mitrovich	66
Gemeinschaften und Plattformen	26	Jennifer Ley	68
		Marketta Leino	70
		Mkzdk (Stephen Miller)	72
<b>Context systems / Kontextsysteme</b>		<b>Playful interaction / Spielerische Interaktion</b>	
TeleZone Team	28	Mirouille	74
Kestutis Andrašiunas, Mindaugas Gapševicius, Darius Miksys	30	Jaka Zeleznikar	76
		Mario Hergueta	78
		Judson Wright	80
<b>Online Media / Online Medien</b>		<b>Animation</b>	
Fineartforum	32	Barry Smylie	82
		talking.sine (Stefan Frank und Sayumi Yoshida)	84
<b>Collaborative projects / Kollaborative Projekte</b>		Tiia Johannson	86
		James Masi	88
Andy Deck	34		
Teo Spiller	36		

A mirror to society	90	Time and document	132
Gespiegelte Gesellschaft	92	Zeit und Dokument	133
<b>Social criticism / Gesellschaftskritik</b>		<b>Documentation / Dokumentationen</b>	
Herrmann Josef Hack	94	Julian S. Bielicki	134
Tracey Benson	96	Eva Brunner-Szabo / Gert Tschögl	136
Andrey Velikanov	98	Pascal Glissmann	138
Fleshtronic (Mez [Mary-Anne Breeze])	100	Calin Man	140
Chris Bassett	102		
Kerstin Wagener	104		
KUNSTKOMM.T! (Michelle Adolfs & Petra Müller)	106	<b>Diaries / Tagebücher</b>	
P.H.M. Burgaud	108		
Igor Knezevic	110	Valery Grancher	142
		Schnekenburger	144
<b>Political projects / Politische Projekte</b>		<b>Bodies in the net</b>	146
Restoel	112	Körper im Netz	147
Stunned (Connor McGarrigle)	114		
B de F and JLuc Faubert	116	<b>Body and »Databody« /</b>	
Andrej Tisma	118	<b>Körper und »Databody«</b>	
		Eva Wohlgemuth	148
<b>The artist as a limited company / Künstler als Firma</b>		Markus Winkler	150
etoy	120	<b>»Cyber-Intimacy«</b>	
Uebermorgen (hans_extrem / lizvix)	122		
		Igor Stromajer	152
<b>Fakes / Täuschungen</b>		Mouchette	154
		Namnyas Ashuratova	156
Suzanne Treister	124	<b>Cyberspace</b>	158
		<b>Cyberspace</b>	160
<b>Women's projects / Frauenprojekte</b>		<b>Virtual worlds / Virtuelle Welten</b>	
Old Boys Network	126		
Nancy Paterson	128	Franz Fischnaller	162
Sonya Rapoport	130	John Beezer	164
		Aleksandra Globokar	166

Andy Best	168	<b>Technical experiments /</b>	
Coca Rivas	170	<b>Technische Experimente</b>	
Kiwano (Andrew Reitemeyer)	172		
Tomoo Shimomura	174	Alexei Shulgin	202
		ARN (Actions Reseaux Numeriques)	204
<b>Virtual and physical space</b>		<b>Alternative browsing /</b>	
<b>Virtueller und physischer Raum</b>		<b>Alternatives Browsen</b>	
künstlerkollektiv bump	176		
Monika Fleischmann	178	Steven Greenwood	206
<Embed> (Mia Best / Allan Dorr)	180	Cornelia Sollfrank	208
Jody Zellen	182	Ursula Endlicher	210
Paul Thomas	184	Andruid Kerne	212
		Tom Corby und Gavin Bailly	214
<b>Global consciousness /</b>		<b>Data rubbish /</b>	
<b>Globales Bewusstsein</b>		<b>Datenmüll</b>	
Sensorium	186		
		Mark Napier	216
		Blank & Jeron	218
Concepts and experiments	188		
Konzepte und Experimente	190	Appendix	221
Concept and idea /		Anhang	221
Konzept und Idee			
Markus Huemer	192		
Frieder Rusmann	194		
Brad Brace	196		
David Knoebel	198		
Mathilde muPe	200		

# Einleitung

Der unendliche, lebendige, Raum des Internet bietet Wissenschaft, Geschäftswelt und Künstlern eine gemeinsame Plattform, die dadurch so einzigartig wird, dass jeder, der Zugang zu einem PC hat an ihrer Gestaltung mitwirken kann. Während die Künstler fortwährend in ihren Arbeiten auf die Erscheinungen und Mechanismen der Geschäftswelt reagieren und sie kommentieren, weiß man im Allgemeinen selbst in den Büros und Vorstandsetagen der Firmen, die im Internet aktiv sind, wenig von dieser Auseinandersetzung. Hier eine Verbindung zu schaffen und den Zugang zur Kunst im Internet zu erleichtern, macht sich der Net Art Guide des E-Business Innovationszentrums (EBIZ) zur Aufgabe.

Ausgangspunkt für dieses Vorhaben war zunächst die Idee, zur Eröffnung des EBIZ ein elektronisches Medienkunstwerk zu installieren, das über die Standorte der Partnerinstitute verteilt und mit Hilfe des Fraunhofer-Intranet vernetzt wäre. Also begann eine aufregende Suche in Internet nach geeigneten Künstlern. Dabei wäre ein Netzkunst-Führer sehr hilfreich gewesen, denn die Kunstszene bis in alle verstreuten Winkel des Internet zu recherchieren kann sich sehr aufwendig gestalten.

Der vorliegende Net Art Guide präsentiert eine Auswahl der Ergebnisse dieser Recherche und gibt Netzkünstlern die Gelegenheit, selber einen Kommentar zu ihren Werken zu veröffentlichen. An dieser Stelle danken wir den Künstlern für die Rücksendung unseres Fragebogens! Die eingesendeten Texte wurden weitestgehend wortgetreu übernommen, von redaktionellen Kürzungen und Zusammenfassungen abgesehen.

Selbstverständlich erscheint der Guide auch Online mit weiteren aktuellen Links auf den

Web-Seiten des EBIZ<sup>1</sup>. Die Druckausgabe schafft einen ersten Eindruck der Vielfalt und lädt nach dem gemütlichen Schmökern in der Sofaecke zu einem Besuch der Online-Version ein.

So vielfältig wie das Internet so vielfältig ist auch die Kunst im Netz. Dennoch muß man unterscheiden zwischen Netzkunst und Kunst, die lediglich im Netz präsentiert wird, wie z. B. Malerei, Bildhauerei, Videokunst und auch digital erstellte Bilder. Netzkunst arbeitet mit den Mitteln des Netzes, seinen technischen Gegebenheiten: statt Pinsel und Farbe HTML und Browser. Sie bezieht sich in ihrer Thematik auf die Architektur des Netzes – seine Hyperlink-Struktur – die grundsätzlich dezentral und »ortlos« ist. Häufig thematisiert sie die besondere Sozialkultur, die in den letzten 20 Jahren im Internet entstand und sich beispielsweise in Kommunikationsforen und Gemeinschaftsprojekten niederschlug.

Dieser Net Art Guide stellt insbesondere Netzkunst vor, die sich auch inhaltlich mit dem Internet auseinandersetzt sowie Dokumentationen von lokalen Installationen, die mit dem Netz in Verbindung stehen oder sich auf es beziehen. Trotzdem sich die vielschichtigen Kunstwerke nur schwer einzelnen Merkmalen zuordnen lassen, ist der Net Art Guide nach Motiven geordnet. Viele der Werke weisen mehrere nahezu gleichwertige Merkmale auf, und es ließen sich auch andere sinnvolle Zuordnungen finden. Das Ordnungssystem hilft dem Leser, sich bei seinen Erkundungen nach Neigung und Interesse zu bewegen.

Die Begriffe für die Motive und Themengruppen stützen sich auf das von Dr. Tilman Baumgärtel entwickelte System zur Ordnung von Netzkunstwerken<sup>2</sup>. Einige Punkte wurden hinzugefügt, um dem Charakter der Einsendungen der Künstler gerecht zu werden.

Als Vorläufer der Kunst im Internet kann man die Telekommunikations-Aktionen in den

60er bis 80er Jahren sehen, die Fernschreiber, Satelliten, Telefone, Fax und Email nutzten.

Neben der militärischen und wissenschaftlichen Nutzung des Internet gab es auch schon früh künstlerisch motivierte Projekte. Sie hatten einen kommunikativen Charakter und inszenierten über den Austausch von Texten »Internet-Happenings« und erste »virtual communities«. Da sie nicht dokumentiert und gespeichert wurden, weiß man heute wenig darüber. Bei den frühen Email-Servern und Newsgroups zu künstlerischen Themen wie TheThing NY<sup>3</sup> oder der BIONIC-Mailbox von padeluun und rena tangens<sup>4</sup> sind zumindest Fragmente archiviert worden.

Mit den Anfängen des World Wide Web entstanden ab Jahresbeginn 1994 die ersten Arbeiten für diesen grafisch orientierten Teil des Internets. Die meisten dieser Werke existieren schon nicht mehr, wie David Blairs »Wax Web«, andere wie Antonio Muntadas »Fileroom Censorship Archive«<sup>5</sup> sind noch zu besichtigen. Gleichzeitig formten sich die ersten großen Rahmensysteme wie »De digitale Staad« Amsterdam<sup>6</sup> oder »Internationale Stadt Berlin«<sup>7</sup>, die Künstlern und Besuchern neue Formen der Zusammenarbeit und Gemeinschaftsbildung ermöglichten.

Eine Reihe wichtiger Netzkunst-Arbeiten wurde 1995 veröffentlicht, darunter solche von Jodi<sup>8</sup>, »Siberian Deal«<sup>9</sup> von Wohlgemuth/Hufmann oder Julia Shers »Security Land«<sup>10</sup>.

1996 fand eine so spektakuläre Aktion wie »digital hijack« der Gruppe etoy<sup>11</sup> statt, bei der Nutzer der großen Suchmaschinen auf die Seiten von etoy entführt wurden. »Bodies INCorporated«<sup>12</sup> von Victoria Vesna ging in einer ersten Version ans Netz, eine Arbeit, die mit interaktiv generierten »Cyberkörpern« im VRML-Format technisch schon ganz andere Möglichkeiten ausschöpfte als die ersten Netzkunstwerke.

Auch 1997 wurde eine große Anzahl von neuen Netzkunstwerken geschaffen, darunter »Form Art«<sup>13</sup> von Alexei Shulgina oder »Agatha appears«<sup>14</sup> von Olia Lialina. Die Formen, die Netzkunstäußerungen annehmen konnten, differenzierten sich weiter aus, die Vielfalt nahm zu.

Mit einer eigenen Abteilung für Netzkunst auf der documenta X rückte das neue Genre deutlicher in das Bewusstsein der Öffentlichkeit. Netzkunst begann sich langsam zu institutionalisieren, Museen richteten kuratierte Ausstellungen aus, erste gedruckte Publikationen erschienen 1998. Marc Napier gestaltete seine zwei Arbeiten »Shredder«<sup>15</sup> und »Digital Landfill«, mit dem »Web Stalker«<sup>16</sup> von I/O/D gab es einen ausgereiften alternativen Browser. Im Jahr 1999 kristallisierten sich die Überlegungen zu einer ökonomischen Grundlage für Netzkünstler in der Netzkunstgalerie »ars teleportaica«<sup>17</sup> von Olia Lialina, die versuchte, Netzkunstarbeiten an Sammler zu verkaufen. Als eine Gegenposition zu diesen Kommerzialisierungsbestrebungen kann man die Seiten und Aktionen von 0100101110101101.org<sup>18</sup> auffassen, die »ars teleportaica« einfach kopierten und als Kunstwerk ausstellten. Das wichtigste Ereignis in der Netzkunstszene Ende 1999/Anfang 2000 war jedoch die Auseinandersetzung der Künstlergruppe etoy<sup>11</sup> mit dem amerikanischen Spielwarensender eToys.com um die Domain etoy.com, bei der sich in einer gemeinschaftlichen Aktion, die ganz an die Anfangszeit der Netzkunst erinnerte, viele Künstler und Sympathisanten an dem E-WAR gegen eToys.com beteiligten.

## Technische Voraussetzungen

Die Betrachtung von vielen, oft gerade sehr interessanten Netzkunstwerken ist nur mit zusätzlichen PlugIns für die Standardbrowser Netscape Navigator und Microsoft Internetexplorer möglich. Generell ist eine aktuelle 4.x –

Version eines der beiden Browser empfehlenswert, weil erst sie in der Lage ist, Seiten, die mit Cascading Style Sheets formatiert sind oder die Layertechnologie verwenden, korrekt darzustellen. In vielen Fällen müssen Javascript und manchmal auch Java aktiviert sein.

Bei der Vollinstallation einer 4.x – Version mit Multimediaunterstützung ist das Flash PlugIn für das weit verbreitete Flash-Animationsformat schon dabei. Von Künstlern wird aber auch oft das Shockwaveformat verwendet, das ebenfalls von der Firma Macromedia stammt. Bei einem Download des Shockwave/Flash PlugIns von den Seiten von Macromedia<sup>19</sup> hat man in einem Rutsch auch den neuesten Flashplayer mit dabei, mit dem einige neuere Netzkunstwerke schon arbeiten. Für Mac-User gibt es dieses PlugIn nur für den Navigator.

Für eingebundene Audiodateien und Videofilme wird oft der Real Audio Player<sup>20</sup> gebraucht. Nicht ganz so häufig wird Apples Quicktime<sup>21</sup> oder der Windows Media Player<sup>22</sup> verlangt.

Ein exotischeres Format ist VRML, mit dem dreidimensionale Umgebungen simuliert werden können. Künstler, die virtuelle Welten bauen, verwenden diese Programmiersprache. Der Standard ist leider nicht ganz einheitlich, das verbreitetste PlugIn dazu ist jedoch der Cosmo Player<sup>23</sup>, der den Zugang zu der Mehrzahl der VRML-Welten oder Skulpturen ermöglicht.

Viel Spaß beim Surfen durch die Netzkunstdlandschaft wünscht das E-Business Innovationszentrum der Fraunhofer Gesellschaft!

Stuttgart, im August 2000

Stefan Federspiel

Links:

- <sup>1</sup><http://www.e-business.fhg.de>
- <sup>2</sup><http://www.thing.de/tilman> | bzw. Dr. Tilman Baumgärtel: net.art – Materialien zur Kunst im Internet, Nürnberg 1999 (Verlag für moderne Kunst)
- <sup>3</sup><http://www.thing.net>
- <sup>4</sup><http://www.padeluun.de/>
- <sup>5</sup><http://simr02.si.ehu.es/FileRoom/documents/TofCont.html>
- <sup>6</sup><http://www.dds.nl>
- <sup>7</sup><http://www.icf.de>
- <sup>8</sup><http://www.jodi.org> | <http://oss.jodi.org>
- <sup>9</sup><http://www.t0.or.at/~siberian>
- <sup>10</sup><http://adaweb.walkerart.org/project/secure/corridor/sec1.html>
- <sup>11</sup><http://etoy.com>
- <sup>12</sup><http://www.bodiesinc.ucla.edu>
- <sup>13</sup><http://www.c3.hu/collection/form/>
- <sup>14</sup><http://www.c3.hu/collection/agatha/>
- <sup>15</sup><http://www.potatoland.org/shredder/> | <http://www.potatoland.org/landfill/>
- <sup>16</sup><http://bak.spc.org/ioid/>
- <sup>17</sup><http://www.teleportacia.org>
- <sup>18</sup><http://0100101110101101.org/>
- <sup>19</sup><http://www.macromedia.com/software/downloads/>
- <sup>20</sup><http://real.com>
- <sup>21</sup><http://www.apple.com/quicktime>
- <sup>22</sup><http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia/en/default.asp>
- <sup>23</sup><http://www.cai.com/cosmo/>

Weiterführende Artikel über Netzkunst und Links zu verwandten Themen, wie konventionelle Kunst im Netz, Webdesign und Netzkultur:

Dr. Tilman Baumgärtel  
Das Internet als »imaginäres Museum«  
<http://duplox.wz-berlin.de/texte/tb/>

Dr. Tilman Baumgärtel  
Immaterialien – Aus der Vor- und Frühgeschichte der Netzkunst  
<http://www.heise.de/tp/deutsch/special/ku/6151/1.html>



Hans Dieter Huber  
Digging the Net – Materialien zu einer  
Geschichte der Kunst im Netz  
<http://www.hgb-leipzig.de/ARTNINE/huber/aufsaetze/digging.html> (diese Adresse mit der korrekten Groß/Kleinschreibung eingeben)

Joachim Blank  
What is net.art? (Englisch)  
<http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199704/msg00056.html>

Dieter Daniels  
Die Kunst der Kommunikation: von der Mail  
Art zur E-mail  
<http://www.hgb-leipzig.de/theorie/mailart.htm>

Klaus Möller  
Kunst im Internet – Netzkunst, Untersu-  
chungen zur ästhetischen Bildung.  
<http://www.screenshock.com/theory/kmdipl/inhalt.htm>

Gottfried Kerscher  
Artikel zu Netzkunst  
<http://www.rz.uni-frankfurt.de/~kerscher/netart.html>

Verena Kuni  
Das Netz, die Kunst, der kleine Punkt und  
seine Liebhaber  
<http://www.moderne-kunst.org/netzkunst/intro.html>

magazin artechock, reihe: netz.kunst  
<http://www.artechock.de/arte-art/magazin/re/netzku.htm>

Natalie Bookchin  
»a story of net art« (Geschichte der Netz-  
kunst) Chronologisch geordnete Links zu  
»historischen« Werken.  
<http://calarts.edu/%7Eline/history.html> |  
<http://www.calarts.edu/~bookchin>

Stefan Federspiel  
Links zu konventioneller Kunst im Netz,  
Webdesign und Netzkultur  
<http://www.stefan-federspiel.de>

# Dirk Hine

## Montage

<http://hine-digital-art.com>

Dirk Hine has been creating digital and web-specific work since 1994. He mainly focuses on randomly generated visual imagery, often accompanied by randomly-generated text and sound, as a means of investigating the semiotics of visual images. He produces series of dynamically generated digital montages.

Prior to digital work, he worked as a painter. Limited edition collections of graphic work that he has contributed to have been archived in the Museum of Modern Art (New York), the Tate Gallery (London), and other leading museums; his web-specific work has been profiled on ZDTV.



Dirk Hine schafft digitale und webspezifische Werke seit 1994. Er konzentriert sich hauptsächlich auf zufällig erzeugtes visuelles Bildmaterial, oft ergänzt durch zufällig erzeugte Texte und Klänge, als ein Mittel, die Semiotik visueller Bilder zu untersuchen. Er produziert eine Reihe dynamisch erzeugter Montagen. Vor der digitalen Arbeit war er als Maler tätig. Sammlungen grafischer Arbeiten in begrenzten Auflagen, die er geschaffen hat, wurden vom Museum of Modern Art (New York), der Tate Gallery (London) und anderen führenden Museen erworben; sein webspezifisches Werk wurde auf ZDTV beschrieben.



# Barry Smylie

## Sailing / Toon

<http://barrmysmylie.com/flash/sailing/sailing01.htm>

<http://barrmysmylie.com/flash/toon/toon.htm>

»I began art as an artist's assistant in a lithography studio in 1965. Studied art at university in Montreal, graduated B. F. A. 1971. I started working on the internet in 1997«  
»I like to try new things and I like to work with others.«

(Editor's note: In »Sailing« Smylie takes the viewer on a boat trip presented as a kind of

multimedia-show with a series of beautiful images, texts and music. Making your way to the beach by car is a bit difficult, but it's worth it!

»Toon« is a series of short episodes and scenes about some cartoon characters.)

»My artwork deals with vector drawings and music done by three artists and a musician.«



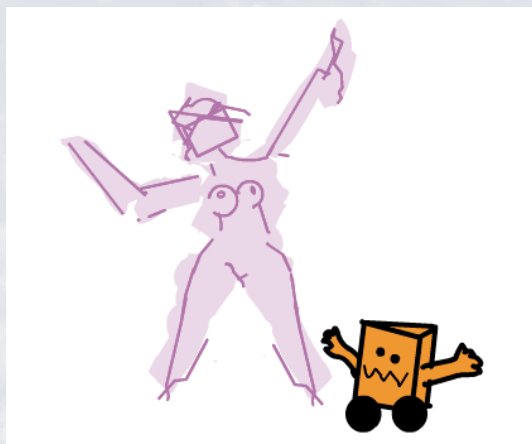
»Ich begann mit der Kunst als Assistent eines Künstlers in einem Lithographiestudio im Jahre 1965. Ich habe Kunst an der Universität Montreal studiert und 1971 meinen Abschluß als B. F. A. gemacht. Im Internet zu arbeiten habe ich 1997 angefangen.«

»Ich probiere gerne Neues aus und arbeite gerne mit anderen Leuten zusammen.«

(Anm. d. Red.: In »Sailing« nimmt Smylie den Betrachter mit auf einen Segeltörn, den er in einer Abfolge sehr schöner Bilder, Texte und Musik in der Art einer Multimedia-Schau vorführt. Am Anfang den Weg mit dem Auto durch das Straßengewirr zum Strand zu finden, ist zwar etwas mühsam, doch es lohnt sich!

»Toon« zeigt in kurzen Episoden und Szenen die Erlebnisse einfacher Zeichentrickfiguren.)

»Mein Kunstwerk befaßt sich mit Vektorzeichnungen und -Musik, geschaffen von drei Künstlern und einem Musiker.«



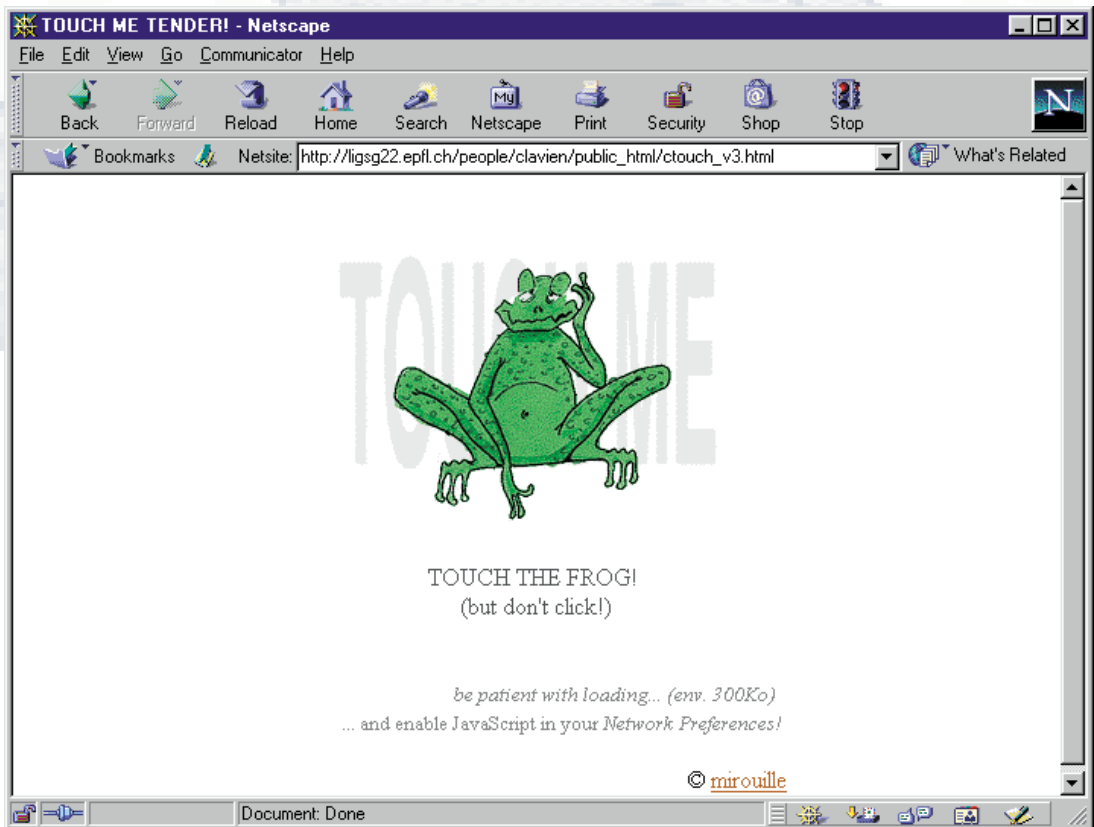
# Mirouille

## TOUCH ME TENDER !

[http://ligwww.epfl.ch/~clavien/ctouch\\_v3.html](http://ligwww.epfl.ch/~clavien/ctouch_v3.html)

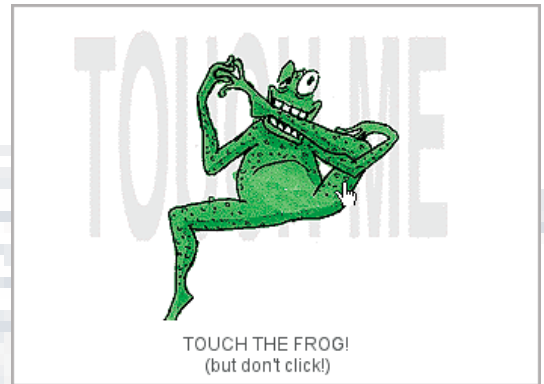
The animation gives the illusion of life in order to test many different techniques and mediums ranging from TV to internet. It also enhances interactivity which lets the user play. It gives a sense of warmth to the digital world through invisible tricks and let the user think about his/her own actions/reactions. This frog is a self-caricature and also a mirror-image for many people, because it's about touch and over-sensitivity. The frog over-reacts to any slightest touch, in a very funny

way (cartoon-like). It reacts in different ways depending on which part of its body you touch. It's at the same time playful and serious because its showing a somehow desperate situation (over-sensitivity) in a very funny way; and by provoking the laughter it allows the user to create some distance to his own reflection in the mirror ,-) Laughter is the best remedy and i'm glad to be able to give this pleasure for free on Internet.





Diese Animation schafft eine Illusion von Leben, um viele verschiedene Techniken und Medien vom Fernseher bis zum Internet auszutesten. Sie erhöht außerdem die Interaktivität beim Spiel des Benutzers. Sie gibt der digitalen Welt durch nicht sichtbare Tricks ein Gefühl der Wärme und regt den Besucher an, über die eigenen Aktionen und Reaktionen nachzudenken. Der Frosch ist eine Selbstkarikatur und ein Spiegelbild für viele Menschen, da es hier um Berührungen und Überempfindlichkeit geht. Der Frosch reagiert auf witzige, kartoon-ähnliche Manier völlig übertrieben auf die kleinste Berührung. Er reagiert unterschiedlich je nachdem, welcher Körperteil berührt wird. Das Ganze ist spielerisch und ernsthaft zugleich, da es eine eigentlich verzweifelte Lage (Überempfindlichkeit) auf lustige Weise vorführt. Das dadurch hervorgerufene Lachen ermöglicht es dem Benutzer, eine gewisse Distanz zwischen sich und der Reflexion im Spiegel zu schaffen. Lachen ist die beste Medizin und ich freue mich, diese Medizin umsonst ins Internet stellen zu können.



My project is titled »digital media lab«.

The idea came to me during my holiday job at the Datenwerk (now Blue C) where I had to view the photograph of my co-workers.

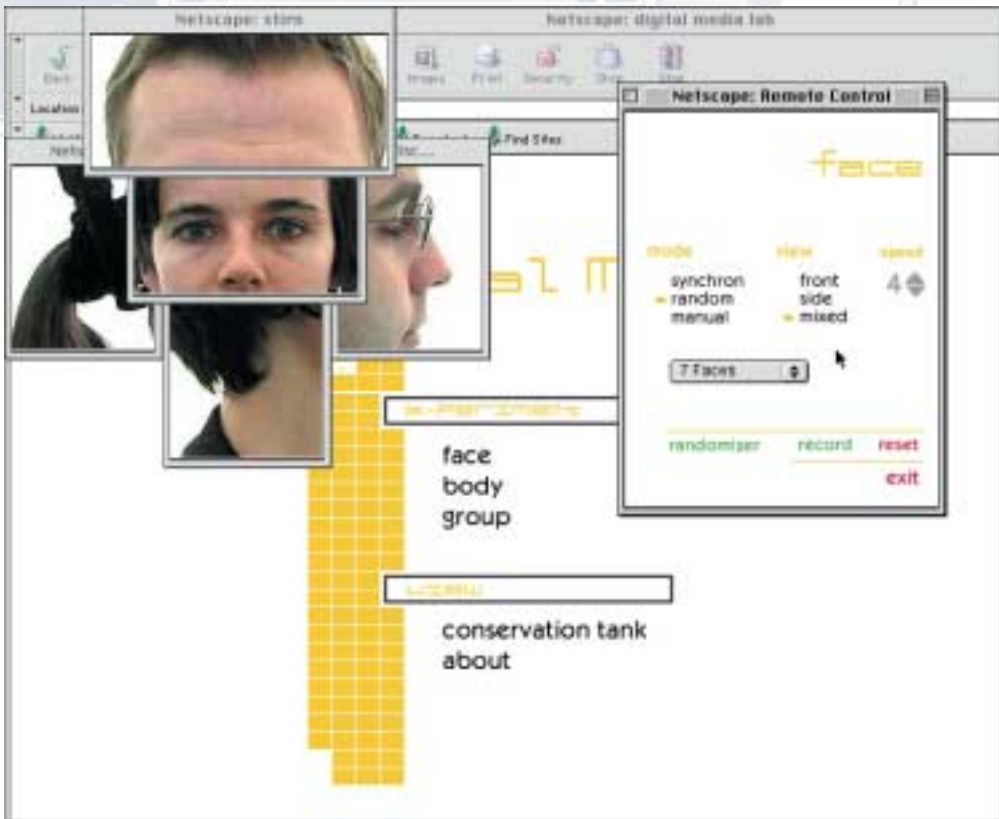
The first prototype emerged overnight and which after hundreds of working hours finally became the media lab 1.0. Blue-C supported me with digital cameras and also made their workers available to me. (all without any commercial aim! It was never planned to do that). I have the first thought of the transformation of Medialab 2.0 in cooperation with Thomas Wernbacher and Markus Wegerer.





Ich möchte Gewohntes spielerisch neu definieren mittels ungewohnter Destruktion und Rekombination verschiedener Medien. Mein Projekt heißt »digital media lab«. Die Idee dazu kam mir während eines Ferienjobs bei Datenwerk (jetzt Blue-C), als ich Fotografien von Mitarbeitern betrachtete. Über Nacht entstand dann der erste Prototyp, aus dem dann nach vielen hundert Arbeits-

stunden schließlich das media lab 1.0 wurde. Blue-C unterstützte mich mit digitalen Kameras und indem sich die Mitarbeiter zur Verfügung stellten. (Alles ohne kommerzielle Ausrichtung! Verwertung war nie geplant) Im Herbst schließlich erstes Nachdenken über Medialab 2.0 und Umsetzung zu dritt mit Thomas Wernbacher und Markus Wegerer.



# Mark Napier

## Digital Landfill / The Shredder

<http://www.potatoland.org/landfill>

<http://www.potatoland.org/shredder>

The Digital Landfill is an endless archive of digital debris, a cross-section of web culture as revealed by the refuse that visitors contribute to the site. Since June 1998 users have contributed more than 4000 scraps of text, HTML, email, spam, discarded data, advertisements and images. Layered together one on top of the next, this debris becomes an archeological history that can be traced back to the first minutes of the project, when the site was simply a blank screen and an entry form waiting for submissions.

The Shredder project dematerialises the web. Posing as a browser, it prompts the user for an URL and then appropriates that web page to be used as raw material for expressionistic output. It strips away the illusion of permanence and solidity, and exposes the frailty of a medium that relies on software instructions to create the appearance of a consistent environment. (For unabridged text see appendix.)



»The Digital Landfill« (Die digitale Deponie) ist ein endloses Archiv digitaler Trümmer, ein Querschnitt der Webkultur, offengelegt durch den Müll, den die Besucher zu der Seite beisteuern. Seit Juli 1998 steuern die Benutzer mehr als 4000 Reste von Texten, HTML, Email, spam (unerwünschten Nachrichten), ausrangierten Daten, Werbung und Bildern bei. Eines auf dem anderen aufgeschichtet werden diese Trümmer eine archäologische Geschichte, die bis zu den ersten Minuten zurück verfolgt werden kann, als die Site nur ein schwarzer Schirm und ein Eingangsformular war, das auf Einsendungen wartete.

Das Projekt »Shredder« entmaterialisiert das Netz. Es erscheint wie ein Browser und verleitet den Benutzer, eine URL zu benutzen. Diese Webseite wird dann zum Rohmaterial für den eigenen expressionistischen Output. »Shredder« raubt die Illusion von Dauerhaftigkeit und Stabilität und offenbart stattdessen die Unbeständigkeit eines Mediums, das nur auf Software-Befehlen aufbaut, welche den Schein einer beständigen Umwelt erschaffen. (Der ungekürzte Text befindet sich im Anhang)

