

A Description of the Equator and Some OtherLands

This is an experimental, word-based, film-related Internet project which is scripted and edited by the visitors to the virtual exhibition site as a daily updated series of digital "hypermovies," commanded not by a single scripting and editorial authority as is normally the case in filmmaking, but instead by traces left by those navigating the site, whose words are filtered through a neural net installed on the server, vaulting the users (the "audience") into the screenplay and into their new roles as a global, collaborative group of authors.

Everyone as an author can upload scenes from their lives, private or fictional, and respond to the storylines of others, creating an on-line world of "legible bodies." Their words punctuate scenes like intertitles or subtitles that float somewhere between a newsgroup and a movie.

A Description of the Equator and Otherlands is a sequel to Huber and Pocock's previous two network art projects, Arctic Circle and Tropic of Cancer, both involving real travel, through the Canadian Northlands in the former, and as tourists in Mexico in the latter.

Otherlands is also a travel-as-art loop, although this time the travel is less destination-oriented and more interpersonal. Like its two predecessors, Otherlands is a double voyage—on the one hand, in virtual reality, as symbolic exchanges between authors and users over the network, and on the other hand, in real reality to Entebbe, on the Equator in East Africa, and other geographic destinations (Quito, Ecuador; the Galapagos Islands; Singapore; Borneo). Of particular interest are moments when the authors actually travel with one another and visit one another to produce scenes which are then uploaded to the documenta server for view and response.

And so a game ensues. What begins as a classic experimental film, a movie made up primarily of words, fuses with a game-like dramaturgy caused by the instance of users becoming authors, users and story becoming indistinguishable from one another.

The Equator described here is "identity in contemporary global society," identity as the corroborative correspondence between two identities, never however being absolutely "identical." As such, memory is identity, the correspondence between mentally stored events and the real experiences they contain. Film is another valid identity, corresponding directly to, forming as well as informing, events in our real and virtual lives.

Das Werk A Description of the Equator and Some OtherLands ist ein experimentelles Internet-Projekt, auf Wörtern basierend und mit dem Film verwandt, das als täglich aktualisierte Serie digitaler »Hypermovies«, deren Drehbücher und Schnitt von den Besuchern der virtuellen Ausstellungs-Site besorgt werden – und zwar nicht nach Maßgabe einer einzigen für Drehbuch und Schnitt verantwortlichen Autorität, wie es beim Filmemachen normalerweise der Fall ist, sondern nach Maßgabe der Spuren, die diejenigen hinterlassen, die in der Site navigieren, deren Wörter durch ein neuronales Netz gefiltert werden, das auf dem Server installiert ist und die Benutzer, das Publikum, in das Drehbuch und ihre neue Rolle als globale, kollaborierende Gruppe von Autoren hineinversetzt.

Jeder kann als Autor selbst erlebte oder erfundene Szenen hochladen, auf die Erzählstränge der anderen reagieren und Online eine Welt aus »lesbaren Körpern« schaffen. Ihre Wörter unterstreichen oder unterbrechen Szenen wie Untertitel oder Zwischentitel, die irgendwo zwischen einer Newsgroup und einem Film angesiedelt sind.

OtherLands ist eine Fortsetzung der beiden vorhergehenden Netzwerk-Kunstprojekte Hubers und Pococks – Arctic Circle und Tropic of Cancer –, die beide ein wirkliches Reisen beinhalten, im einen Fall durch den Norden Kanadas, im anderen als Tourist in Mexiko.

OtherLands ist an sich ebenfalls eine Reisen-als-Kunst Programmschleife, obwohl das Reisen diesmal weniger auf das Reiseziel als auf den interpersonalen Austausch orientiert ist. Wie seine beiden Vorgänger ist auch OtherLands eine doppelte Reise – einerseits in der virtuellen Realität, als symbolischer Austausch zwischen Autoren und Benutzern via Netzwerk und andererseits in der wirklichen Realität, als Reise nach dem am Äquator liegenden ostafrikanischen Entebbe und anderen geographischen Reisezielen (Quito, Ecuador, die Galapagosinseln, Singapur, Borneo). Besonders interessant sind Bewegungen, wenn Autoren miteinander reisen und einander besuchen, um Szenen zu produzieren, die sie zum documenta-Server hochladen, damit andere sie rezipieren und auf sie reagieren.

Und so nimmt das Spiel seinen Lauf. Was als klassischer Experimentalfilm beginnt, der in erster Linie aus Wörtern besteht, verschmilzt mit einer spielähnlichen Dramaturgie, die von Benutzern hervorgebracht wird, die zu Autoren werden; und Autoren, Benutzer und Geschichte werden ununterscheidbar.

Äquator steht hier für eine »Identität in der heutigen globalen Gesellschaft«. Identität bedeutet hier eine sich bestätigende und erhärtende Entsprechung zweier Entitäten, die jedoch niemals absolut »identisch« sind. Die Erinnerung ist eine solche Identität, nämlich eine Entsprechung zwischen im Geiste aufbewahrten Ereignissen und den wirklichen Ereignissen, die sie enthalten. Auch der Film ist eine echte Identität, denn er entspricht direkt Ereignissen unseres wirklichen und unseres virtuellen Lebens.

unendlich, fast...

With a background in graphics and programming, Holger Friese brings another view to bear on what is being spread over the networks. On one hand he attempts to push the machine and its computing power to the limits, and on the other to bring out its inherent formal contingencies.

His project unendlich, fast ,...(endlessly, almost) does full justice to both perspectives. Indeed, Friese manages the great feat of concentrating, quite poetically and on just one page, a certain number of contingencies inherent in the way things appear on a computer screen connected to the Internet. That great blue surface, too great to be taken in all at once, with a few typographical signs in a little corner which might remind someone of stars, must come from somewhere: but is it from the computer, the viewer, the server, or the infinity of the networks? In any case this image, so simple in appearance, must necessarily be (inter)activated by the viewer, who, if he or she wishes to view the whole, must scroll the image from side to side using cursors. It is with this gesture that awareness begins.

First of all, the computer screen is really a rectangular surface, almost flat and delimited by its physical edges. Friese's image is devised to extend beyond the usual limits, so it necessarily spills beyond this frame. Next, this same screen displays the results of the operations executed by the machine, to which the user generally has little access. If the computer is connected to the World Wide Web, it can just as easily display things in internal mode as in external. It is difficult to determine where an image or a piece of data comes from. In this particular case, Friese's page is the result of local interpretation (by the viewer's computer) of data originating elsewhere (the server). That intense blue is almost as infinite in size as it is in situation. The surroundings in which it appears may give the impression that it originates not in some cinematographic off-screen, but in some great information-system beyond. But to evoke the beyond is not mystical. Rather, there is a dimension of depth to provenance: beyond the screen, wires, chips, and networks, and other machines, other cables, other wires.

SL

Als Graphiker und Programmierer wirft Holger Friese einen anderen Blick auf das, was über die Netze verbreitet wird: Er versucht einerseits, die Grenzen der Maschine und die ihres Rechenvermögens nach außen zu verschieben, und andererseits, ihre inneren, formellen Abläufe hervorzuheben.

Die Arbeit unendlich, fast... ist die perfekte Antwort auf diese Sichtweise. Auf einer einzigen Seite vollbringt Friese die hervorragende Leistung, eine gewisse Anzahl von Abläufen, die für das Erscheinen der Dinge nötig sind, auf dem Schirm eines an das Internet angeschlossenen Computers auf sehr poetische Weise zu sammeln. Diese große blaue Oberfläche, die zu groß ist, um auf einmal erfaßt werden zu können, und die in einem Winkel kleine typographische Zeichen, die uns an Sterne erinnern, aufweist, muß von irgendwoher kommen: vom Computer des Betrachters, vom Server, aus der Unendlichkeit der Netze? Auf jeden Fall muß dieses Bild, das so einfach aussieht, durch den Betrachter, der (wenn er alles sehen will) das Bild mit seinen seitlichen Cursoren absuchen muß, interaktiviert werden. So beginnt man, sich des Bildes bewußt zu werden.

Der Schirm eines Computers ist in Wirklichkeit zuerst einmal eine rechteckige, fast flache Oberfläche, die durch ihre physischen Ränder abgegrenzt wird. Mit dem Werk von Friese wurde geplant, diese gewöhnlichen Grenzen zu überschreiten, es geht über diesen Rand hinaus. Dann zeigt derselbe Schirm das Resultat der von der Maschine durchgeführten Operationen an, zu dem der Benutzer normalerweise nur wenig Zugriff hat. Ist der Computer ans World Wide Web angeschlossen, kann er genauso gut Dinge im internen wie im externen Modus anzeigen. Es ist schwierig festzustellen, woher ein Bild oder eine Information kommt. In diesem Fall ist die Seite von Holger Friese das Ergebnis der lokalen Interpretation (der Computer des Betrachters) der Daten, die anderswoher stammen (dem Server).

Demnach ist dieses intensive Blau sowohl in seinem Ausmaß als auch in seiner Lokalisierung beinahe unendlich, und die Umgebung, in der es auftritt, kann einem das Gefühl vermitteln, da es nicht von einem (kinematographischen) Äueren, sondern von einer Grenzüberschreitung (der Informatik) her erscheint. Die Evokation dieses Übersinnlichen hat jedoch nichts Mystisches, sie betrifft viel eher eine Dimension der Tiefe des Ursprungs: über dem Schirm, den Drähten und den Netzen gibt es wieder Maschinen, Kabel, Drähte.

SL

On Translation

For more than twenty years, Muntadas has been making installations which use deconstructive strategies to reveal the symbolic and political meanings behind institutions and structures like the media, the art gallery, the home, the stadium, the automobile, and television. In all these works, Muntadas has analyzed power relations and exposed their underlying value systems.

On Translation, Muntadas' Internet project, is one part of a series of four projects he realized between 1995 and 1997. The first was On Translation; The Pavilion, which highlighted the importance of translation during international conferences like the European Conference on Security and Cooperation in Helsinki in 1975. The second project, On Translation: The Games, created for the Olympic Games in Atlanta, revealed the cultural disparities in national representations of those Games (an analysis later picked up by the media, which broadened the impact of this work). On Translation: The Transmission consisted of a public video-conference with simultaneous translation.

On Translation: The Internet Project, conceived especially for documenta X's website, links three simple concepts: a) the way news spreads by word of mouth; b) the process of translation; and c) the Internet as system and network. Implementing this project requires the use of both public and private networks, in order to link the 23 translators, posted in as many countries, whose job it is to endlessly repeat the translation of a sentence into 23 languages. Transmitted directly from one translator to another by e-mail or fax, "the" sentence varies endlessly, being retranslated anew each time. The difficulty of transmitting information thus recurs on several levels: the co-ordinated network of translators, the interpretation of the text, the illegibility of certain characters as they are transmitted by e-mail, and the constantly evolving nature of the whole.

It is possible to follow this evolution of the phrase from day to day on the World Wide Web. In this new project, Muntadas continues to explore what is at stake in transcription, interpretation, and translation, from language to code, from science to technology, from subjectivity to objectivity. Thus he contributes to making visible the role of translation and translators.

SL

Seit mehr als zwanzig Jahren realisiert Muntadas Installationen, die zerlegende Strategien benutzen, um den symbolischen und politischen Sinn aufzudecken, der hinter Instanzen oder Strukturen wie den Medien, Kunstgalerien, dem Heim, dem Stadion, dem Auto, dem Fernsehen steckt. In diesen Arbeiten analysiert Muntadas die Möglichkeiten der Macht, indem er die ihr zugrundeliegenden Wertssysteme aufdeckt und zur Schau stellt.

Das Internet-Projekt On Translation ist Teil einer vierteiligen Arbeit, die Muntadas zwischen 1995 und 1997 realisierte. Das erste Projekt On Translation: The Pavillon zeigt die Bedeutung von Übersetzungen anlässlich einer Konferenz wie der E.C.S.C. (European Conference on Security and Cooperation) auf, die 1975 in Helsinki, Finnland, abgehalten wurde. Das zweite Projekt On Translation: The Games wurde während der Olympischen Spiele von Atlanta realisiert und wies auf die kulturellen Unterschiede in den nationalen Darstellungen der Spiele hin (dieses Thema wurde übrigens später auch von den Medien aufgegriffen, was natürlich noch mehr Aufmerksamkeit auf diese Arbeit lenkte). On Translation: The Transmission bestand aus einer Telekonferenz mit simultanen Übersetzungen.

Die nur für die Website der documenta X angefertigte On Translation: The Internet Project setzt drei einfache Konzepte miteinander in Beziehung: a) das arabische Telefon, b) den Prozeß der Übersetzung, c) das Internet: das System und das Netz. Für die Realisierung dieses Projekts braucht man private und öffentliche Informationsketten, da ein ganzes Netz von Übersetzern in zwanzig Ländern damit beschäftigt ist, ständig einen Satz in zwanzig verschiedene Sprachen zu übersetzen. Die Übersetzung wird durch E-Mail oder per Fax direkt von einem Übersetzer zum anderen übertragen, und es stellt sich heraus, da sich »der« Satz permanent ändert, da er jedesmal neu interpretiert wird. Die Schwierigkeit der Übertragung dieser Information liegt also auf mehreren Ebenen: das koordinierte Netz an Übersetzern, die Interpretation des Textes, die Unleserlichkeit mancher Buchstaben durch die E-Mail, die konstante Entwicklung.

Auf dem World Wide Web kann man die Entwicklung dieses Satzes Tag für Tag verfolgen. So beschäftigt sich Muntadas nun auch in seinem neuen Projekt weiterhin mit dem Spiel der Übertragung, der Interpretation und der Übersetzung der Sprache in einen Code, der Wissenschaft in eine Technologie, der Subjektivität in die Objektivität und trägt so dazu bei, die Rolle der Übersetzung und der Übersetzer deutlich zu machen.

SL

Visitors Guide to London

Heath Bunting's activism reveals itself not only in the pieces and projects he generates, but also in the communications networks he sets up. His engagement as an artist pervades all his activities, and it would be confining to demarcate them by type. The materials Bunting uses are the public telephone, the fax machine, e-mail, and the post office (or rather telecommunications companies as a whole). Concretely, his work has led him both to set up a number of independent Internet servers and to organize work and discussion groups. He has also created several interactive projects for the World Wide Web.

But when he uses networks or some other leading-edge technology, it is less to work on their behalf than to turn them to other ends by perverting them in some way. His projects are thus the result not of technical prowess, but of a very simple layout of images, texts, and zones of interactive dialogue which involve the viewer in a critical look at the medium itself or at or society. Most of his considerable oeuvre can be accessed at irrational.org.

What initially seems like a low-tech look comes out of his political commitment to easy and rapid access to the Net and to ideas. The size of the images has been kept to a minimum number of bytes for maximum impact and speed for the visitors to the site. Their low resolution also serves to promote the alternative discourse called for in his work.

In Visitors' Guide to London, initially a HyperCard project and then put on the Net, he offers a way of looking at London quite different from the usual tourist clichés. Bunting employs low-resolution black-and-white images with no gray-scales, along with a very simple navigational system. The visitor moves around the city by clicking on icons for north, northeast, east, etc., on a map of the Underground. From the map he or she can access any stations, but only to find banal photographs which Bunting has taken there at the surface. He thus accomplishes what he himself calls "the already out-of-date psycho-geographical tour of London, ideal for foreign visitors, with over 250 sites of anti-historical value, incomplete, without instructions, now available for all (the rich) on the World Wide Web."

SL

Der Aktivismus von Heath Bunting zeigt sich nicht nur in seinen Stücken und Projekten, sondern auch in der Aufstellung von Kommunikationsnetzen. Sein künstlerisches Engagement betrifft eigentlich all seine Aktivitäten, und es wäre eine Einschränkung, würde man sie nach Arten trennen. Die Materialien, die Bunting benutzt, sind das öffentliche Telefon, das Telefax, E-Mail, die Post (die gesamte Telekommunikation eigentlich). Seine Arbeit hat ihn auch dazu geführt, einige unabhängige Internet-Server zu schaffen, Arbeits- und Diskussionsgruppen zu gründen oder eben solche interaktiven Projekte wie das World Wide Web zu realisieren.

Er benutzt diese Netze und Spitzentechnologien nicht direkt, um sie zu anderen als ihren eigentlichen Zwecken zu gebrauchen und sie auf verschiedene Weise zu verfälschen. Seine Projekte sind also nicht das Ergebnis irgendwelcher technologischer Heldentaten, sondern eher die ganz einfache Aufstellung von Bildern, Texten oder interaktiven Dialogzonen, die den Betrachter in eine kritische Sicht auf das Medium oder die Gesellschaft involvieren. Das enorme Ausmaß seines zum größten Teil auf »irrational.org« zusammengestellten Werks enthält einige Arbeiten, die in diese Richtung gehen.

Der in diesem Werk sofort vermittelte Eindruck von »low-tech« zeigt, da sich Bunting politisch für einen einfachen Zugang zum Netz und ein schnelles Begreifen der Ideen engagiert. Der Großteil der Bilder wurde auf ein Minimum von Oktetten für ein Maximum an Impact reduziert, um so die Geschwindigkeit erhöhen zu können. Die niedrige Auflösung dient dem schnell wechselnden Dialog, den man in dieser Arbeit erreichen will.

In seinem Projekt Visitor's Guide to London, das auf Hypercard realisiert und dann ans Netz angeschlossen wurde, bietet er eine andere Sichtweise Londons als die der typischen Stadtpläne für Touristen. Bunting verwendet Schwarzweißbilder (ohne Graustufen) mit niedriger Auflösung und ein sehr einfaches Navigationssystem (der Besucher bewegt sich vom Metroplan der Stadt ausgehend, indem er Zeichen für Norden, Nordosten, Osten, Süden usw. anklickt). Mit Hilfe dieses Plans gelangt man zu allen Metrostationen, wo Bunting an der Oberfläche ganz banale Photos gemacht hat, und etwas realisiert, was er selbst nennt: »Die bereits veraltete psycho-geographische Tour durch London, ideal für fremde Nicht-Besucher, besteht aus über 250 Ansichten von anti-historischem Wert. Unvollständig ohne Anweisungen, jetzt zugänglich für alle (Reichen) über das World Wide Web«.

SL

Up to 625

Since the early eighties, Matt Mullican has been working on a great, stratified metaphysical construction. Though close to an urban structure (since it is described by the fictive model of a city), this mental construction was never conceived for physical realization except in computer-generated images or in the form of scale models, drawings, or hypertext itineraries, as in his project for the website of documenta X.

Conceived more as a cosmology than a utopia, Mullican's model city is based on an encyclopedic vocabulary of images and signs whose forms recall the pictographs one finds in public spaces, on roads or in airports. This vocabulary constitutes an elusive system of poetic indicators, highly specific to the artist (a group of concentric circles does not signify a simple target or all targets, but a very particular aim: heaven). Moreover, his sign system is grouped (or subdivided) into five essential colors each referring to precise sets: red encompasses the Subjective (pure meaning), black is for Language (signs and symbols), yellow is what he calls the World Framed (a microcosm of the whole), blue is the World Unframed (close to the world in which we exist), and green denotes the Elements (natural and raw).

His project for documenta, Up to 625, functions on a structure accessed through the five key colors. A first image in five colors ramifies into five images, which in turn lead to twenty-five, and so on up to a corpus of 625 images. As the visitor moves through the website she is led to penetrate deeper and deeper into the structure, reaching increasingly precise elements. The overall, abstract vision of the initial images gradually gives way to concrete and particular objects, whose location simultaneously becomes less evident. Indeed, the arborescent pathway lends the deeper-level images a more intimate quality. Seeing them all would require a systematic process of remounting and redescending so as to explore each of the available paths.

In this respect, Matt Mullican has made good use of the hypertext potential of the net. The visitor is encouraged to wander fluidly and rapidly through the structure and the images of the website, as though in an urban grid with all it contains.

SL

Seit dem Beginn der achtziger Jahre arbeitet Matt Mullican an einer großen, geschichteten metaphysischen Konstruktion. Obwohl diese mentale Konstruktion einer urbanen Struktur ähnlich ist, da sie über den Umweg des fiktiven Modells einer Stadt beschrieben ist, war sie dennoch nie dazu gedacht, realisiert zu werden. Es sei denn in einem zusammenfassenden Bild, und zwar in Form von Plänen, Zeichnungen oder einem hypertextuellen Verlauf wie in seinem Projekt für die Website der documenta X.

Das Modell der Stadt von Mullican, das mehr als Kosmologie denn als Utopie geplant wurde, basiert auf einem enzyklopädischen Vokabular von Bildern und Zeichen, die an die Piktogramme für öffentliche Plätze wie Flughäfen oder auf Straßen erinnern. Dieses Vokabular besteht aus poetischen, symbolischen Merkmalen, die sich der Künstler ausdenkt (ein Spiel mit konzentrischen Kreisen hat nicht die Bedeutung einer Zielscheibe oder aller Zielscheiben, sondern eines ganz bestimmten Ziels: des Paradieses («heaven»). Außerdem ist sein Zeichensystem in fünf Farben unterteilt, von denen jede einzelne etwas ganz Genaues bedeutet: Rot entspricht dem »Subjective« («pure meaning») Schwarz der »Language« («signs and symbols»), Gelb dem, was er »World Framed« nennt, («a microcosm of the whole»), Blau der »World Unframed« («close to the world in which we exist») und Grün den »Elements« («nature and raw»).

Up to 625, sein Projekt für die documenta X, funktioniert nach einer Struktur, deren fünf Farben der Schlüssel für den Zutritt sind. Über eine baumartige Verzweigung gibt ein erstes Bild mit fünf Farben Zutritt zu weiteren fünf Bildern, die wiederum den Zutritt zu 25 Bildern ermöglichen, und so weiter, bis man bei einer Gesamtheit von 625 Bildern angelangt ist. Je nach Vorgehensweise des Besuchers wird er immer tiefer in die Struktur selbst vordringen und so Zugriff auf immer konkretere Dinge haben. Die globale und abstrakte Sichtweise am Anfang tritt Schritt für Schritt ihren Platz an konkretere, ganz bestimmte Objekte ab, während gleichzeitig ihre Lokalisierung immer unklarer wird. Da man auf die Bilder nur über einen verästelten Weg Zugriff hat, haben die 625 Bilder der untersten Schicht alle einen intimeren Wert. Um sie alle zu sehen, müßte man systematisch von einem Niveau zum anderen auf- und absteigen und alle Wege erforschen.

In dieser Beziehung benutzt Matt Mullican alle hypertextuellen Möglichkeiten des Netzes. Der Besucher wird dazu gebracht, sich rasch und behende in der Struktur und den Bildern der Website zu bewegen. Er soll sich in der Website genauso verhalten wie in einer urbanen Struktur und mit den Bildern genauso umgehen wie mit den Dingen innerhalb einer solchen Struktur.

SL

Without addresses

After creating Internet projects that involved active and conscious participation (Handshake in 1993–94 and Even a Stopped Clock Tells the Right Time Twice a Day in 1996), Blank and Jeron have now conceived a new project that further harnesses the power of the computer and the network to which it is attached. In *Without addresses*, visitors to the website acquire no new knowledge of the site's overall structure. They leave traces that expand into paths and produce routes. They inscribe their presence on the map. The structure is generated by the visitors' passage. This self-writing website has no addresses, no index.

Concretely, the website activates two applications alongside the document being opened. The first application opens a Simple Text input field in a separate window. The visitor is prompted by the words: "Tell me who you are." Here the visitor has an opportunity to begin the inscription procedure. The entered text is used as a search string for an on-line search of the Internet. An individual HTML page is generated on the basis of the findings of this search. The visitor has now left behind a trace in *Without addresses*. The results of this search are displayed in handwritten characters, images in gray tones.

The second application generates a map on the basis of the HTML documents, showing them as dots on the map. The visitors' HTML pages are arranged on the map in chronological sequence. The visitor can select dots to view previously generated pages. This movement produces routes or connections between the dots. Only then does a structure emerge. The structure is expanded in real time and the chosen route is visualized. The visitor moves through the website by means of the map. Made up of nodes and interconnections, the two-dimensional map is the only agency of orientation within the virtual space of *Without addresses*.

According to Roland Barthes in his text on orientation in Tokyo, visiting that city for the first time means beginning to write it. Addresses do not exist in Tokyo. Consequently, visual experience—as opposed to conventional representation—becomes a decisive element in orientation. To find one's way is to move. Movement gives rise to path configurations. The systems of routes which interest Blank and Jeron are unplanned two-dimensional structures that inscribe themselves on an immaterial surface. No superordinate routing system exists to point the visitors in the desired direction. Thus they use the computing and directive power of the machine to demonstrate to visitors the degree to which it is up to them to generate the environment within which they move.

Nachdem sie im Internet schon früher Projekte realisiert hatten, die eine aktive und bewußte Beteiligung des Rezipienten erforderten (Handshake, 1993/94; Even a Stopped Clock Tells the Right Time Twice a Day, 1996), haben Blank und Jeron für die documenta nun ein Projekt verwirklicht, das sich die Leistungsfähigkeit jener Maschine aus Computer und dem Netz, mit dem er verbunden ist, noch weitergehend zunutze macht. In *without addresses* erhalten die Besucher der Website keine Kenntnis über deren gesamten Aufbau. Sie hinterlassen Spuren, die sich zu Pfaden erweitern und Wege erzeugen. Sie schreiben sich ein. Die Gesamtheit der Besuche bildet die Struktur, das Wegesystem. Die sich selbst schreibende Website hat keine Adressen, keinen Index.

Die Startseite der Website aktiviert neben dem ersten Dokument zwei Applikationen. Die erste Applikation öffnet ein einfaches Texteingabefeld in einem eigenen Fenster. Hier erhält der Besucher die Möglichkeit, den Vorgang des Einschreibens zu starten. An ihn oder sie wird die Bitte gerichtet: »Sag mir, wer du bist.« Der eingegebene Text wird als Suchmuster für eine Online-Recherche im Internet benutzt. Aus dem Ergebnis der Recherche wird eine individuelle HTML-Seite erzeugt. Der Besucher hinterläßt eine Spur in *without addresses*. Das Abfrageergebnis wird durch verschiedene Layoutvorlagen gestalterisch manipuliert. Dabei wird Text handschriftlich repräsentiert und Bilder werden in Graustufen umgewandelt. Die zweite Applikation erzeugt eine Karte aus den HTML-Seiten, die durch Punkte repräsentiert werden. Die HTML-Seiten der Besucher sind auf der Karte in einer zeitlichen Abfolge angeordnet. Der Besucher wählt Punkte an, um sich bereits generierte Seiten anzusehen. Diese Bewegung erzeugt Wege beziehungsweise Verbindungen zwischen den Punkten. Dadurch entsteht erst eine Struktur. Sie wird in Echtzeit erweitert und der persönlich gewählte Weg wird visualisiert. Über die Karte bewegt sich der Besucher durch die Website. Die zweidimensionale Karte, bestehend aus Knoten und Verbindungen, ist die einzige Instanz zur Orientierung im virtuellen Raum von *without addresses*.

Gemäß Roland Barthes Text über die Orientierung in der Stadt Tokio bedeutet ein erster Besuch dieser Stadt den Beginn, sie zu schreiben: Tokio hat keine Adressen. Dadurch wird die visuelle Erfahrung und nicht, wie gewohnt, deren Repräsentation zu einem entscheidenden Element der Orientierung. Orientieren heißt sich bewegen. Bewegung läßt Wegesysteme entstehen. Die Wegesysteme, die Blank und Jeron bei diesem Projekt interessieren, sind ungeplante, zweidimensionale Strukturen, die sich auf einer immateriellen Oberfläche einschreiben. Es gibt keine übergeordnete Wegführung, die den Besuchern die Richtung vorgibt.

Auf diese Weise nutzen Blank und Jeron die Rechen- und Kontrollkapazität der Maschine, um den Besuchern die Tatsache deutlich zu machen, da sie selbst die Umwelt schaffen, in der sie sich bewegen.

The question of how to take over the machine, along with an interest in viruses and the disturbances and dysfunctions they cause in computer systems, have been constant elements in Jodi's work. This artistic duo works tirelessly on the growth of their website, which so far has a total of 350 pages. Constantly updated, with pages piled one on top of another and recent additions stuck right over older ones, their site gets bigger and bigger, like a machine completely out of control.

When the users access jodi.org, they inevitably end up wondering whether their own computer has been infected by some virus. The windows on the screen start to shift, text begins blinking all over the place, and characters start writhing on the screen, which is filled with ever-changing colors. Everything suddenly seems unstable and infected. But there is nothing of the sort. Heemskerk and Paesman's work is elaborate programming, a formal game played on the computer world.

On their website, they manage the feat of visually assembling a great number of electronic elements: texts in ASCII, windows, cursors, and images produced by the host computer. All of this creates an environment unto itself, one which integrates the ever-more familiar aesthetic of the computer screen.

In general, the screen displays the results of the operations executed by the machine, to which the user generally has little access. It can just as easily display things in internal mode as in external (the Web). It is often difficult to determine where an image or a piece of data comes from or how it was generated. Heemskerk and Paesman's page is the result of a local interpretation on the user's computer of data originating on a server situated elsewhere. This confusion between local and remote often recurs on the Internet. Nowhere else does one so often have the feeling of being simultaneously both here and elsewhere, and from one place having access to such an infinite number of other places.

SL

Einer Maschine eine andere Bedeutung geben, sich für Viren, Störungen und Fehler des Computers interessieren, das ist die Aufgabe von jodi. Unermüdlich arbeitet dieses Duo zweier junger Künstler am Wachstum ihrer Website, die jetzt schon aus über 350 Seiten besteht. Ihr Site, das ständig erneuert und mit neuen Errungenschaften, die direkt vor die schon vorhandenen angebracht werden, angereichert wird, wächst wie eine Maschine, über die man jede Kontrolle verloren hat.

Wenn der Betrachter in ihr Site jodi.org einsteigt, fragt er sich unwillkürlich, ob dadurch nicht auch auf seinen eigenen Computer ein Virus übertragen wird: die Fenster des Bildschirms verschieben sich, Texte erscheinen plötzlich überall, ungleichmäßige Buchstaben zeigen sich, der Schirm wechselt ständig seine Farbe. Alles scheint plötzlich durcheinander und verseucht zu sein. Dennoch ist nichts passiert. Die Arbeit von Heemskerk & Paesman ist ein Programm, das wie ein formelles Spiel in der Welt der Informatik ausgearbeitet wurde.

Es gelingt ihnen, in ihrem Site eine gewisse Anzahl von Abläufen, die nötig sind, um auf dem Bildschirm eines Computers gewisse Ergebnisse erscheinen zu lassen, sichtbar zu machen. Indem sie E-Mail, Texte in ASCII, Fenster, Curser und Bilder des Computers miteinander vermischen, kreieren sie eine neue Umgebung, die die immer familiärer werdende Ästhetik von Informatikschirmen integriert.

Normalerweise zeigt der Schirm das Ergebnis aller von der Maschine ausgeführten Operationen an, zu dem der User keinen Zugriff hat. Er kann genausogut Dinge im internen wie im externen Modus (Web) anzeigen, und es ist oft schwierig festzustellen, von wo ein Bild kommt oder wie es entstanden ist. Das Site von jodi erscheint wie das Ergebnis einer lokalen Interpretation von Daten auf dem Computer des Betrachters, die von einem Server kommen, der ganz woanders ist. Diese Verwirrung zwischen dem Lokalen und dem Entfernten gibt es auf dem Internet nicht mehr; nirgendwo sonst hat man so sehr das Gefühl, gleichzeitig hier und anderswo zu sein, von einem Ort Zugang zu unendlich vielen anderen zu haben wie beim Internet.

Das Site von jodi vermittelt uns den Eindruck, von einem nicht lokalisierbaren außerirdischen Ort zu kommen. Diese Vorstellung von etwas Außerirdischem darf jedoch nicht im mystischen Sinne verstanden werden, sie erzeugt vielmehr ein Gefühl der Tiefe: Auerhalb des Schirms gibt es Kabel, Maschinen, Netze, und wieder andere Computer, andere Kabel...

SL

Location Sculpture System

Eva Wohlgemuth began her collaboration with Andreas Baumann in 1989 and developed System 1—Around Vienna, a conceptual location sculpture that would take her around the world. Wohlgemuth and Baumann's System is a mental network of objects, geographically located in very specific places.

The documentation on all of these Location Sculpture Systems, now gathered on one website, is an indispensable extension of this project with no limits. Each of the ten Systems Wohlgemuth has realized (often in collaboration with Andreas Baumann) plays on dispersion and localization, and the world of networks should by now be contaminated with this artistic practice.

Concretely, the systems are location structures developed around a central core and set in a natural space selected on the basis of historical and cultural considerations. Around the core a network of geographic points is formed, all of which are linked together in different ways: information flows, associations of ideas, transformation of materials, etc., so that each point in the network is a source of information in its own right, yet remains related to all other points. The individual positions are generally marked by attaching a plate onto them that carries information on the system. The twin plates of the fixed points combine to form a block, the "central unit" of the system. It is the "battery" that maintains the connection to the outer plates. Together with the documentary material, photos, and videos, it builds up a material, as well as an imaginary and emotional, network.

Among those systems one might mention System II, A House, A Wood, A Lake, A Mountain and A Tunnel in Switzerland, five plates and points representing the idea of Heimat ("homeland"), or System IV, Moving Plates, where nine titanium plates pursue the idea of a global kinetic sculpture, since they were put on moving objects (a car, train, ice-cream cart, tree, elevator, satellite, mill, submarine, and boat). There is also System V, Red means yellow, yellow means red, two points and plates situated exactly on the opposite side of the globe from each other, one on Easter Island in the Pacific, the other in the Thar Desert in India.

In setting up this network of sculptures, Wohlgemuth is not trying to topologically encircle the globe, but rather to structure the way a thing becomes detached from its origins. She thus manages to link the object back up with its conceptual gestation, and yet to abandon it. We see that by taking note of particular points on things all over the world, an imaginary relationship between objects and their localization is effected, creating the mental image of a sculpture.

Eva Wohlgemuth begann ihre Zusammenarbeit mit Andreas Baumann 1988, als sie gemeinsam ihr System I, Around Vienna, entwickelten, eine konzeptuelle »Lokalisierungsskulptur«, die sie rund um die Welt führen würde. Die System-Arbeit von Wohlgemuth und Baumann ist ein geistiges Netzwerk von Objekten, die geographisch an ganz bestimmten Orten untergebracht sind.

Die Dokumentation über ihr gesamtes Location Sculpture System, die heute auf einer Website gesammelt ist, stellt die zwingende Weiterführung einer derart grenzenlosen Arbeit dar. Wenn jedes der zehn Systeme, die Eva Wohlgemuth realisiert hat (oft in Zusammenarbeit mit Andreas Baumann), sein Spiel mit Streuung und Lokalisierung treibt, dann muß die Welt der Netze von einer solchen Praktik infiziert werden.

Konkret sind die Systeme Skulpturen aus Standorten, die um einen zentralen Kern herum entwickelt werden, der in einen aufgrund historischer und kultureller Überlegungen ausgewählten natürlichen Raum gesetzt wird. Um den Kern herum wird ein Netzwerk aus geographischen Punkten gestaltet, die alle auf verschiedene Weise miteinander verbunden sind (Informationsfluß, Ideenassoziationen, Materialtransformation etc.), so daß jeder Punkt des Netzes eine selbständige Informationsquelle ist, aber doch zu allen anderen Punkten in Beziehung steht. Die einzelnen Positionen werden generell durch eine Tafel markiert, auf dem Informationen über das jeweilige System stehen. Ihre Duplikate werden zu einem Block zusammengefügt, der »zentralen Einheit« des Systems. Sie ist die »Batterie«, die die Verbindung zu den Tafeln drauen aufrechterhält. Zusammen mit Dokumentarmaterial, Photos und Videos ergibt das Ganze ein ebenso materielles wie imaginäres und emotionales Netzwerk

Von den realisierten Systemen seien hier erwähnt das System II: A House, A Wood, A Lake, A Mountain and A Tunnel in Switzerland, fünf Tafeln und Orte, die für eine Vorstellung von Heimat repräsentativ sind; das System IV, Moving Plates, wo neun Tafeln aus Titan die Idee einer kinetischen globalen Skulptur entfalten, da sie auf mobilem Untergrund plaziert sind (Auto, Zug, Gletscher, Baum, Aufzug, Satellit, Mühle, Unterseeboot, Schiff); und das System V: Red means yellow, yellow means red, zwei Tafeln, die an sich exakt gegenüberliegenden Orten der Erde angebracht sind, von denen der eine auf den Osterinseln im Pazifik und der andere in der Wüste Thar in Indien liegt.

Mit ihrem Skulpturennetz will Wohlgemuth nicht den ganzen Globus topologisch erfassen, sondern vielmehr den Prozeß der Absonderung einer Sache von ihrem Ursprung strukturieren. Sie setzt das Objekt aus und überläßt es sich selbst, und doch bindet sie es zugleich zurück an seinen konzeptionellen Ursprung. Sieht man also die um die ganze Erde verteilten Dinge zugleich als Netz festgelegter Punkte, so installiert sich eine imaginäre Beziehung zwischen den Objekten und ihrer Lokalisierung, die das geistige Bild einer Skulptur hervorbringt.