

WELCOME TO THE WIRED WORLD

Zum Katalog MYTHOS INFORMATION, ars electronica 95, Springer-Verlag Wien New York, 1995

Werner Krause

„Es gibt jene Jugendlichen, die sich bereits unbekümmert im Datenstrom bewegen. Einmal hinter die Oberfläche des Monitors gelangt, macht ihnen Technologie, Tempo, Entfernung und Sprache keine Schwierigkeiten, reine Zeichen ersetzen jeden gutgemeinten Inhalt und jede Argumentation. Sie sind angekommen in der Parallelwelt (und die kann auf Nichteingeweihte reichlich banal wirken).

Schule ist eine andere Welt, konservativ und idealistisch in der Wissens- und Wertevermittlung, zentralistisch in ihrer Struktur und Methodik. Der Umgang mit Computer ist seit Jahren im naturwissenschaftlichen Unterrichtsfach Informatik kanonisiert und bereitet Schüler auf Programme und Textverarbeitung an ihrem künftigen Arbeitsplatz vor.

Selten ist in der Schule Raum dafür da, die vielfältigen und komplexen Möglichkeiten der neuen Technologie zu ergründen und erproben, geschweige denn, das Medium theoretisch und reflexiv zu behandeln.“ (zitiert aus dem Katalog, S. 290/91, LogIN: speed, Netzprojekt des österr. Kultur-Service)

Zur ars electronica 95 ist ein Katalog in Buchform erschie-

nen. Auf 400 Seiten wendet er sich vor allem an jene Leser, die interessiert Entwicklungen internationaler Vernetzungen beobachten, sich über den momentanen Stand der Technologie und Kommunikationstheorie informieren und an aktuellsten Strömungen globaler Netzprojekte und Performances orientieren wollen.

Die zahlreichen und umfangreichen Beiträge wurden soweit als möglich nach inhaltlichen Aspekten geordnet - grundsätzliche technische Läufe werden unter dem Stichwort „Technodiskurs“ zusammengefaßt, gefolgt von Kapiteln zu kulturhistorischen, psychologischen und philosophischen Ansätzen, die den Mythos Information beharrlich umkrei-

sen. So z. B. steckt Frank Ogden einleitend den Rahmen seiner Ausführungen ab:

„Während des finsternen Frühmittelalters, der Zeit vom 5. bis zum 10. Jahrhundert also, regierte das Barbarentum im westlichen Europa. Die große Wende kam mit dem Hochmittelalter und dem Feudalwesen, welches seine Blüte in der Zeit zwischen dem 11. und 13. Jahrhundert erlebte. Das war auch die Zeit der Kreuzzüge. Eine Zeit also, in der sich ganz Europa aufmachte, um nach dem Heiligen Gral zu suchen - jenem geheimnisvollen Gold- oder Silberkelch, der beim Letzten Abendmahl verwendet worden sein soll. Die Legende besagt, daß dieser Kelch auch von Josef von Arimathäa verwendet wurde, um das Blut Christi aufzufangen. Diese Mythen und Legenden dominierten die Kultur des mittelalterlichen Europa. Und wie das Mittelalter hatte auch jedes andere Zeitalter seine Mythen und Legenden, welche die Werte der Zeit widerspiegeln und das ihre zur Entwicklung der einzelnen Kulturen beitrugen. Jedes Zeitalter hatte seine Besonderheiten, war eine Zeit wie keine andere. ...

Vielleicht brauchen wir heute einen neuen Mythos, der uns den Weg in die Zukunft weist. Einen Mythos voller Herausforderungen, einen Mythos der es schafft, 5 Milliarden Menschen in seinen Bann zu ziehen. Etwa eine Sage um einen mausgesteuerten Cursor, der uns direkt in das geheimnisvolle Königreich des Cyberspace führt.“ (Zitat aus dem Katalog, S. 99/100)

Dokumentationen zum Symposium, zu Projekten, Events und künstlerische Performanceaktivitäten, die im Rahmen der ars electronica in Linz abliefen, runden das reichhaltige Informationsangebot ab. □

