



Body Movies von Rafael Lozano-Hemmer

On, Futurefarmers, USA), ein beispielhaftes Projekt, das das Beziehungsgeflecht zwischen den einflussreichen wirtschaftlichen Führungskräften zeigt, während **Carnivore** der Künstlergruppe RSG (Radical Software Group, USA) den Datenfluss veranschaulicht:

In einer hoch technisierten Welt ist das Alltagsleben von Daten übersättigt. Wenn auch viele dieser Informationen stets evident sind, so bleiben doch die eigentlichen Daten dahinter verborgen. Es stellt sich die Frage: Wie sehen Daten eigentlich aus? Eine Antwort darauf gibt Carnivore, eine neue Installationsarbeit für Datennetze.

Inspiziert vom gleichnamigen FBI-Programm, zapft Carnivore elektronisch die Leitungen am Installationsort an. Aus den angezapften Leitungen quillt ein Strom von Rohdaten, der alle Emails, Web- und andere Aktivitäten des jewei-

gen physischen Ortes enthält. Dieser Datenstrom wird in eine Serie von künstlerisch gestalteten Interfaces zwecks Visualisierung und Animation eingespeist. Nachdem keine zwei Datennetze gleich sind, bildet Carnivore die "Persönlichkeit" des jeweiligen Installationsortes ab. In einem Bürogebäude etwa reagiert Carnivore wie ein lebender Organismus auf die Handlungen eines jeden Mitarbeiters bei der Arbeit, in einem Cybercafé verfolgt Carnivore die Bewegungen eines jeden Kunden beim Surfen im Netz und beim Abrufen der Emails. Die Zuseher erleben Carnivore über Videoprojektion und in Computer-Kiosken mit. Internet-User können den Fluss der Daten auch mithilfe spezieller Java-Applets und Flash-Movies über das Netz verfolgen.

Lesen Hacker Ihre E-Mail? Werden Ihre persönlichen demografischen Daten im Netz angeboten und verkauft? Carnivore testet Ihr Verständnis von öffentlicher

und privater Sphäre. Carnivore geht über eine Parodie seines FBI-Vorgängers hinaus, indem er Daten öffentlich macht, die bisher dem Publikum verborgen waren. Carnivore kehrt das konventionelle Wissen über Datenschutz um, indem der extremste unter den möglichen Ansätzen - vollständige Überwachung - zur Schaffung einer neuen Form von öffentlicher Kunst im Netz gewählt wird.

Wie **Kunst** in einer mediatisierten und digitalisierten Welt wirksam wird und wie sie unter Anwendung veränderter Strategien neue Orte - wie das Internet - besetzen kann, beweisen alljährlich viele Einreichungen zum Prix Ars Electronica. Als Ergänzung zum Buch ist eine Videokassette PRIXARS erschienen, die insgesamt 11 Beispiele aus den Sparten Computeranimation und interaktive Kunst zeigt (Hrsg. ORF/Oberösterreich, Ars Electronica Center und TELEKOM Austria).

Aufgrund langjähriger erfolgreicher Praxis in den Bereichen Video und digitaler Nachbearbeitung erlaube ich mir, an dieser Stelle ein Projekt vorzustellen, das eine Zusammenarbeit sowohl mit Schulen als auch Privatinitiativen anbietet. Workshops (auf mehrere Tage verteilt) sollen den gesamten Ablauf einer Videoproduktion - vom Konzept bis zur Montage - umfassen. Interessenten werden dabei unterstützt, ihre Ideen Schritt für Schritt in videotaugliche Storyboards und Regieanweisungen umzusetzen. Die verwendete Technik entspricht semiprofessionellen Ansprüchen, die daraus resultierende Videoqualität erreicht DV-Standard (vertikal 576 Zeilen). Das Low Budget Projekt ist befristet auf laufendes Schuljahr bis Juni 2003. (Werner Krause)

LOW BUDGET
digital video workshop



PRODUCTIONS
<http://members.chello.at/w.krause>