

Ars Electronica 1991 – Melissa Gould/Alvin Curran: *Grundriss & Noten aus dem Untergrund*

1991

Der Mythos des Künstlichen *The Myth of the Artificial*

Im Jahr 1991 hat der Computer seine Unschuld verloren: am 17. Jänner 1991, um 1.00 Uhr mitteleuropäischer Zeit, als die erste lasergesteuerte Bombe ihr Target trifft. Der Golfkrieg hat begonnen – der erste „totale elektronische Krieg“ (Paul Virilio). In keinem Krieg zuvor wurde das elektronische Führungs- und Entscheidungssystem in einer derartigen Komplexität eingesetzt.

Für Ars Electronica, ein Festival, das sich von Beginn an in einem Bezugsnetz zwischen Kunst, neuen Technologien und Gesellschaft gesehen hat, beginnt eine andere Zeitrechnung. 1991 wird Ars Electronica erstmals zum Festival danach, zum Festival nach dem ersten totalen elektronischen Krieg.

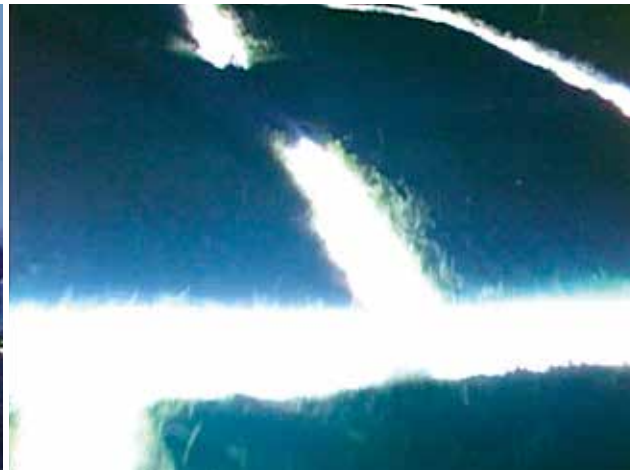
Die virtuelle Wirklichkeit, bei Ars Electronica 90 noch theoretisches Symposiumsthema, wird jeder Spielerei beraubt: Der Krieg wird zu einer inszenierten Wirklichkeit, jenseits der Realität. Jean Baudrillard nennt

In the year 1991, the computer lost its innocence. On January 17, 1991, at 1:00 a.m. Central European time, to be exact, when the first laser-controlled bomb met its target, the Gulf War had started: the first “totally electronic war” (Paul Virilio). In no war before had the electronic command and decision system been used to such a degree of complexity.

For Ars Electronica, a festival that has from the beginning always understood itself in a relational network of art, new technologies, and society, a new era has begun.

In 1991, Ars Electronica becomes for the first time the “Festival after,” a festival after the first totally electronic war.

Virtual reality—topic of a theoretical symposium at Ars Electronica 90—is bereft of its playfulness: war becomes a staged reality beyond real life.



1991

den Golfkrieg ein „Paradebeispiel für Simulation“. Zum ersten Mal finden zwei Kriege statt: ein Krieg auf dem Schlachtfeld und ein Krieg in den Köpfen der Menschen, verursacht durch das weltumspannende Netz der Medien. Der Krieg der Bilder in Echtzeit und als Live-Kriegsfilm wird zum ersten wirklichen „Weltkrieg“, in den die Menschen aller Kontinente via Bildschirm involviert werden. Ein Krieg der Bilder, der sich als Videoclip präsentiert, Tod und Leid ausspart, gleichzeitig aber die Krieger in Filmstars verwandelt. Der Krieg am Golf hat den Megatrend zur Künstlichkeit nicht entstehen lassen, sondern lediglich vom akademischen Symposiumsthema in die Realität gestellt und den Beginn eines neuen Mythos noch klarer als bisher erkennen lassen: den Mythos des Künstlichen, der zweiten Natur.

Jean Baudrillard called the Gulf War an “exemplary specimen of simulation.” For the first time, two wars take place: one war on the battlefield, the other war in people’s minds, created by the worldwide network of media. The war of images, in real time and as a live battlefield movie, becomes the first actual “world war” involving people on every continent via their TV screens. A war of images presenting itself like a video clip, exempting death and suffering and simultaneously transforming the warriors into movie stars. The Gulf War, though, did not actually create the megatrend towards artificiality, but shifted it from a symposium topic into reality, even more clearly pointing out the beginning of a new myth: the myth of the artificial, of a second Nature.

Text entnommen aus/Excerpt taken from:
Leopoldseder, Hannes (Hrsg.): *Der Prix Ars Electronica.*
Internationales Kompendium der Computerkünste,
Veritas Verlag Linz, 1991, S. 6ff