



Individualität – Mobilität – Globalität *Individuality–Mobility–Globality*

„Die ganze Architektur des Internet könnte durch eine Napster-ähnliche Technologie neu strukturiert werden“, sagt Intel-Chairman Andy Grove in Fortune über die „heiße Idee des Jahres 2000“. Gemeint ist Napster, eine winzige Startup-Firma in San Mateo, Kalifornien, die vom 19-jährigen Shawn Fanning und vom 20-jährigen Sean Parker Ende 1999 gegründet wurde. Es ist eine neue Idee des Informationsaustausches, die von der Gnutella-Technologie, entwickelt vom 23-jährigen Gene Kan und vom 26-jährigen Spencer Kimball, weitergeführt wird und den PC des Einzelnen mit so vielen Usern wie möglich in einem Netz von so genannten Peer-to-Peer-Verbindungen zusammenschließt. Wie immer sich Napster und Gnutella entwickeln, eines ist sicher: Das Internet steht am Beginn der Entwicklung, keineswegs am Ende oder in der Reifezeit. Die Kernidee des Netzes, die Alle-mit-Allen-Kommunikation, steht noch am Beginn der Ausschöpfung des Potenzials, wie es Jeff Bezos, der Gründer von Amazon.com, drastisch ausdrückt, der die Zeitdimension des Internet, verglichen mit geologischen Zeitabläufen, derzeit noch in der kambrischen Ära, also vor etwa 550 Millionen Jahren, angesiedelt sieht. Die direkte Kommunikation untereinander ist es letztlich auch, die für die Künstler, insbesondere für die Medienkünstler, völlig neue Perspektiven eröffnet.

Der Prozess, der derzeit mit Napster-ähnlichen Technologien in der Musikdistribution beginnt, geht selbstverständlich weit über diesen Bereich hinaus. Tatsächlich hätten diese Technologien das Potenzial, die PC-Industrie auf den Kopf zu stellen.

In Europa sind weniger Napster und Gnutella das Thema des Jahres 2000, sondern ein anderer Begriff

“The whole internet could be re-architected by Napster-like technology”, says Intel Chairman Andy Grove in Fortune about the hot idea of the year 2000. The reference is to Napster, a tiny start-up company in San Mateo, California, which was founded by 19-year-old Shawn Fanning and 20-year-old Sean Parker in late 1999. It is a new idea for the exchange of information, continued by the Gnutella technology developed by 23-year-old Gene Kann and 26-year-old Spencer Kimball, which links the PC of an individual with as many users as possible in a network of so-called “peer-to-peer” connections. Regardless of how Napster and Gnutella continue to develop, one thing is certain: the Internet is by no means at the end of its development or in a phase of maturity, but rather at the beginning. The core idea of the net, all with all communication, is only beginning to exploit its potential. As Jeff Bezos, founder of Amazon.com, drastically states it, in comparison with geological timelines, the time dimension of the Internet is currently still located in the Cambrian period, in other words about 550 years ago. Direct communication ultimately also opens up completely new perspectives for artists, especially for media artists. The process that is beginning in music distribution with Napster-like technologies, for instance, naturally goes far beyond this field alone. In fact, these technologies have the potential to turn the PC industry upside down. Napster and Gnutella are not quite the hottest topic of the year 2000 in Europe, but rather there is another term that seems to be the buzz



Ars Electronica 2000 – Active Score Music – Golan Levin / Scott Gibbons, Gregory Shakar: *Scribble*



Ars Electronica 2000 – *Ridin' a Train* – Eine musikalische Nachtfahrt mit dem Zug durch das Werksgelände der Voest. Idee, Konzept und Koordination: Fadi Dorninger, feat. Marina Rosenfeld.

scheint das Karrierewort des Jahres 2000 zu werden: Mobile Computing. Nach E-Business, E-Commerce und E-Life heißt der neue Zauberbuchstabe „M“ wie „mobil“. Mit Mobile Computing folgt dem E-Commerce der „M-Commerce“. Bedeutet diese Verschiebung eine einzelne Verästelung oder bedeutet diese Verschiebung eine neue Richtung? Für beide Ansichten lassen sich Indizien finden. Eines allerdings steht fest: Über das Handy erreicht das Internet mit unwahrscheinlicher Geschwindigkeit eine rapid wachsende Anzahl von Kunden. Daher wird das Jahr 2000 die Wende zur Mobilität markieren, gleichzeitig aber auch den Schritt zur individuellen Unabhängigkeit von Raum und Zeit. Der individuelle mobile WAP-Zugang, in der Folge der UMTS-Standard, ist nicht nur ein Hoffnungsträger der IT-Branche, sondern legt in der digitalen Entwicklung den Fokus auf das Ich, die individuelle Unabhängigkeit, die Ortsungebundenheit, auf die Freiheit des Einzelnen. Wo immer ich bin – ich kann in nahezu allen Bereichen des Lebens, der Wirtschaft, der Unterhaltung, der Freizeit, der Kultur, in die vernetzte Welt einsteigen. Die jüngste Innovation des Prix Ars Electronica, die Cybergeneration, ist charakteristisch für die gesamte Entwicklung, die von einer extrem jungen Generation getrieben wird. Diese Generation wird die Trägerin der globalen Kultur sein, der globalen Kultur, die von der Individualität des Einzelnen, der Zeit- und Ortsungebundenheit geprägt sein wird. Für diese Generation gilt, was Anders Eriksson von der schwedisch-amerikanischen E-Commerce-Firma Razorfish, einer Consulting-Firma, meint: „Wir denken und atmen digital, unsere Seele ist digital.“ Mit dieser Voraussetzung wird es möglich sein, den digitalen Wandel zu bewältigen.

word of the year 2000: mobile computing. Following e-business, e-commerce, e-life, the new magic letter is “m”—mobile. With mobile computing, e-commerce is succeeded by “m-commerce.” Does this shift indicate a single fork, or does it indicate a new direction? Evidence may be found to support both views. In any case, one thing is certain: the Internet is reaching a rapidly growing number of customers with astonishing speed via cell phones. For this reason, the year 2000 marks a turn to mobility, but also a step toward the individual's independence from time and space. Individual mobile WAP access, consequent to the UMTS standard, is not only the great hope of the IT branch, but also focuses digital development on the individual, on individual independence of location, the freedom of every single person. No matter where I am, I can participate in nearly every area of life, business, entertainment, leisure time, culture, in the networked world. The most recent innovation of the Prix Ars Electronica, the Prix Ars Electronica Cyber Generation, is characteristic for the overall development that is being driven by an extremely young generation. This generation will become the bearers of global culture, a global culture characterized by the individuality of each person and independence of time and place. The words of Anders Eriksson from the Swedish-American e-commerce company Razorfish, a consulting firm, apply to this generation: “We think and breathe digital, our soul is digital.” With this qualification, it will be possible to cope with the digital transformation.

Text entnommen aus/Excerpt taken from:
 Leopoldseder, Hannes/Schöpf, Christine (Hrsg.):
 CyberArts 2000. International Compendium.
 Prix Ars Electronica. Springer Wien – New York,
 2000, S. 8ff