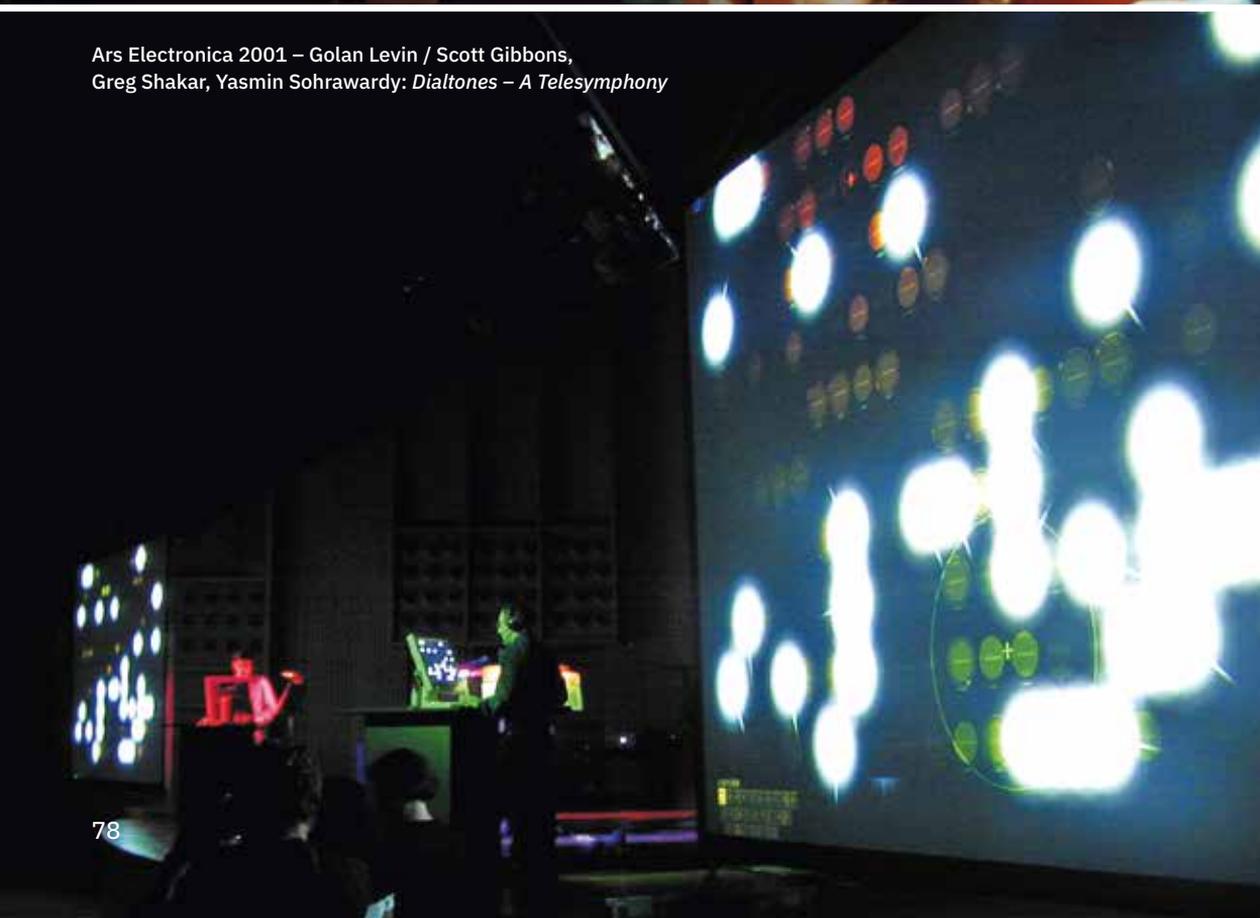


Ars Electronica 2001 – Golan Levin / Scott Gibbons,
Greg Shakar, Yasmin Sohrawardy: *Dialtones – A Telesymphony*



Ars Electronica 2001 – Golan Levin / Scott Gibbons,
Greg Shakar, Yasmin Sohrawardy: *Dialtones – A Telesymphony*

Douglas Adams' Dream

Douglas Adams' Dream

Computertechnologie, Gentechnologie und Nanotechnologie entwickeln sich mehr denn je zu den tragenden Säulen unseres jungen Jahrhunderts.

Frank Schirrmacher, Herausgeber der FAZ, fasst diese drei in einer Wissenschaftsdebatte sowie in einer Publikation unter dem Begriff „Darwin-AG“ zusammen. Es wird im kommenden Diskurs weniger um die Frage des Verzichtes auf neue Technologien gehen, wie es Bill Joy vorschlägt, sondern vielmehr darum, in der Zukunft auch die entsprechenden ethischen Richtlinien in diesem Dreigestirn zu finden. Eines wird immer deutlicher: Aus der Entwicklung des Dreigestirns Nanotechnologie, Biotechnologie und Computertechnologie wird in unserem Jahrhundert die Evolution zum ersten Mal auch in die Hände des Menschen gelegt. Vor dieser Morgendämmerung stehen wir, dahinter verbirgt sich letztlich noch unbekanntes Neuland. Mit der Computerkultur wird sich, so schrieb ich 1987 in der Publikation zum Prix Ars Electronica, eine neue Kulturstufe entwickeln. Als Vergleich wählte ich damals Hermann Hesses Glasperlenspiel, als Vision einer Gesellschaft, in der Glasperlenspieler eine universale Sprache und Methode erfunden haben, um alle geistigen und künstlerischen Werte und Begriffe auszudrücken und auf ein gemeinsames Maß zu bringen, in der Art und Weise, wie der Computer mit dem binären Alphabet ein neues Sprach- und Denksystem schafft.

Heute, 15 Jahre später, greift Douglas Adams, der geniale Denker, der im Mai dieses Jahres in Santa Barbara im Alter von knapp 50 Jahren verstorben ist, das Glasperlenspiel von Hermann Hesse auf.

Computer technology, gene technology, nanotechnology are developing more than ever before into the central pillars of our young century. Frank Schirrmacher, publisher of the Frankfurter Allgemeine Zeitung, summarizes these three in a scientific debate and in a publication with the term "Darwin Ltd." In future discourse, it will be less a question of renouncing the new technologies, as Bill Joy suggests, but rather of finding the appropriate ethical guidelines in this triad in the future. One thing is becoming increasingly clear: in consequence of the development of this triad nanotechnology, biotechnology and computer technology, now in our century, evolution is placed in the hands of human beings for the first time. This is the dawn we face; what is concealed behind it is ultimately unknown virgin territory. With computer culture, as I wrote in the publication on the Prix Ars Electronica in 1987, a new stage of culture will be developed. At that time, as a comparison I chose Hermann Hesse's glass bead game as the vision of a society, in which the glass bead game players have invented a universal language and method to express all intellectual and artistic values and find a common measure for them, in the way that the computer created a new system of language and thinking with the binary alphabet.

Today, fifteen years later, Douglas Adams, the brilliant thinker, who died this year in May in Santa Barbara at the age of barely 50, picks up Hermann Hesse's glass bead game again. In an

In einer Aufzeichnung von Claudia Riedel in der Wochenzeitung *Die Zeit* sagt Douglas Adams: „Ich träume schon lange davon, so etwas wie das Glasperlenspiel mit der Technologie des Internet zu realisieren. Ein Spiel, in dem nicht Spieler die Hauptrolle spielen, wie beim Schach und anderen Kriegsspielen; bei dem es nicht um Punkte geht, sondern um Ideen, Musik, Informationen, Erfahrungen, Gedichte, Literatur.“ Douglas Adams hat auch bereits seine Spieler parat – unter anderen wären es gewesen Johann Sebastian Bach, Danny Hillis, Richard Dawkins und seine Frau Lalla, Schauspieler Steven Fry, die Astrophysikerin und Science-Fiction-Autorin Fiorella Terenzi, um nur einige von ihnen anzuführen.

Der Magister Ludi, sagt Douglas Adams, das wäre er schließlich selbst. Der Traum eines Gesellschaftsspiels mit winzigen Supercomputern ist ein Traum geblieben. Douglas Adams starb am 11. Mai dieses Jahres, nicht aber seine Ideen. Die werden weiterreichen, wie seine Trilogie *Per Anhalter* durch die Galaxis. *Ars Electronica 2001* stellt zu Beginn des neuen Jahrhunderts die Frage „Takeover – Wer macht die Kunst von morgen?“ *Ars Electronica* will zu Beginn des neuen Jahrhunderts Bilanz legen, weniger über die Vergangenheit, eher über die neuen Entwicklungslinien, die neuen Referenzsysteme, über das Potenzial der Netzkunst, der Cyberkultur.

article by Claudia Riedel in the weekly newspaper Die Zeit, Douglas Adams said that he had long been dreaming of doing something like the glass bead game with the technology of the Internet. A game, where it is not the players who play the main role, as in chess or other war games; where it is not a matter of points, but rather of ideas, music, information, experience, poetry, literature. And Douglas Adams already had players in mind— these would include Johann Sebastian Bach, Danny Hillis, Richard Dawkins and his wife Lalla, the actor Stephen Fry, the astrophysicist and science fiction author Fiorella Terenzi, to name only a few.

The Master Ludi, said Douglas Adams, would be himself. The dream of a social game with tiny supercomputers remained a dream. Douglas Adams died this year on May 11, but his ideas did not. They will continue on, like his trilogy The Hitchhiker's Guide to the Galaxy. At the beginning of this century, Ars Electronica 2001 poses the question "Takeover—Who is doing the art of tomorrow?" At the beginning of this new century, Ars Electronica is taking stock, not so much of the past, but rather of the new lines of development, new systems of reference, the potential of net art, of cyberculture.

Text entnommen aus/Excerpt taken from:
 Leopoldseder, Hannes/Schöpf, Christine (Hrsg.):
CyberArts 2001. International Compendium.
Prix Ars Electronica. Springer Wien – New York,
 2001, S. 9ff