

Letzte Ruhe im Cyberspace

Text: Séverine Manini, SWITCH, manini@switch.ch

Etoy, eine junge Medienkünstlergruppe aus Zürich, mischt seit Jahren die nationale und internationale Kulturszene mit innovativen Projekten auf. Mit Mission Eternity gewinnt sie den SWITCH Innovation Award 2006. Es handelt sich um ein ambitioniertes Plädoyer an die virtuelle Unsterblichkeit unter Einsatz modernster Informations- und Kommunikationstechnologien.

Bereits zum dritten Mal verlieh SWITCH am 17. Oktober 2006 den mit 15'000 Franken dotierten Förderpreis, der kreative Talente aus der Internet-Szene unterstützt. Die diesjährige Preisverleihung stand ganz im Zeichen der Gewinnergruppe Etoy. Der fulminante Höhepunkt des Abends bildete die Unterzeichnung des Mortal Remains Agreement. Etoy erhielt so das Recht, die Asche von Sepp Keiser (83) – des ersten Testpiloten – nach seinem Ableben im Sinne des Projekts von Mission Eternity zu verwenden. Gleichzeitig erklärte sich die Leitung des Museums für Kommunikation in Bern bereit, künftig als Mission Eternity Angel aufzutreten.

Bis dass der Tod euch nicht mehr scheidet

Unabhängig von religiösen und wissenschaftlichen Spekulationen befasst sich Mission Eternity mit existentiellen Fragen, die Menschen seit jeher beschäftigen. Es geht um die Endlichkeit des Lebens und den unerfüllten Wunsch, sie zu überwinden. Einzigartig, gar revolutionär erscheint bei Mission Eternity die Art und Weise der Auseinandersetzung mit dem Leben und dem Tod. Die eifrige Suche nach Erklärungen konkretisiert sich in einem durchdachten Konzept, das sich der modernen Kommunikationstechnologien bedient.

«Mission Eternity bietet neue Optionen der Vernetzung.»

Die Mission Eternity Angels (die lebenden Projektbeteiligten) begleiten die Mission Eternity Pilots (die verstorbenen Teilnehmer) auf ihrer letzten Reise durch Raum und Zeit. Dabei kommen sogenannte Arcanum-Kapseln ins Spiel. Sie dienen als Speicherorte für digitale Porträts der Verstorbenen. In akribischer Fein-

arbeit erfasst man all das, was diesen Menschen während Lebzeiten auszeichnet. Zahlreiche Fotos, Texte, Sprachaufnahmen, Tondokumente usw. bilden die Grundlage des digitalen Erbes des Toten.

Die Konservierung der sterblichen und digitalen Überreste versteht Etoy geschickt zu inszenieren. Im Innern des begehbaren Industrie-Containers Sarcophagus wird die Asche des Verstorbenen als sogenannter Mortal Remains Plug in ein Display integriert. Dies geschieht anhand eines kleinen mit Asche gefüllten

Betonkästchens, das symbolisch einen Pixel der Container-Wand ersetzt. Auf diese Weise entsteht eine mobile Ruhestätte, und die Hinterbliebenen können die digitalen Relikte der verstorbenen Person per Server und Handy abfragen. Die Vision von Mission Eternity definiert sich dahingehend, dass sich letztlich ein virtueller Verbund von Lebenden und Verstorbenen bildet. Es soll ein Peer-to-Peer-Netzwerk geschaffen werden, das aus autonomen Elementen besteht und durch zahllose Vervielfältigung bis in die Unendlichkeit Bestand haben könnte.



Die Etoy Corporation gewinnt mit dem Projekt Mission Eternity den SWITCH Innovation Award 2006. V.l.n.r. (hintere Reihe): agent.Balmer, agent.Zai, Test-Pilot Nr.1 Sepp Keiser, agent.Monorom, agent.Silvan (vordere Reihe): agent.Haefliger, agent.Vincent.



SWITCH traf agent.Haefliger und unterhielt sich mit ihm über Mission Eternity.

Wie ist diese revolutionäre Idee von Mission Eternity entstanden?

Nach erfolgreichen Experimenten und Manipulationen des Mediums Internet (Toywar, Digital Hijack) konzentrierte sich Etoy auf bestimmte Anwendergruppen. Nach Day-Care, das Kinder als künftige Anwender in die Kunstproduktion integrierte, entsprachen ältere Menschen dem logischen Gegenüber, der Fortsetzung. Aus der Diskussion mit älteren Menschen und der Reflexion über die Kompetenzen von Etoy drängte sich die Verbindung der Themen Tod und Technologie förmlich auf.

SWITCH Innovation Award

Der SWITCH Innovation Award zeichnet radikale technische oder soziale Neuerungen aus, die in hohem Masse über das Internet nutzbar sind und einer breiten Öffentlichkeit zur Verfügung stehen. Angesprochen ist insbesondere die Hochschulgemeinschaft, also Forschende, Doktorierende, Lehrende, aber auch Studierende oder Mitarbeitende von Universitäten und Fachhochschulen. Die Teilnahme ist kostenlos und steht auch Privaten und Firmen offen.

Die Ausschreibung für den SWITCH Innovation Award beginnt jeweils am 1. April und dauert bis zum 30. Juni. <http://www.innovationaward.ch>

Die Zeit der Informationstechnologie ist von immenser Schnelligkeit geprägt. Ist es nicht vermessen, ein Konzept für sich erhebt, bis in die Ewigkeit zu überleben?

Genau dieser Kontrast interessiert uns. Aus der Perspektive von Mission Eternity ist unser Leben immens kurz. Wenn wir es nicht schaffen, die Essenz unserer Lebenszeit zu speichern, dann müssen wir uns gar nicht erst für Informationstechnologie interessieren.

Kann man eure Gedanken als ehrgeizigen Versuch verstehen, die heutige Generation vor übertriebener Indi-

vidualität zu retten, indem man die Menschen mittels technologischer Innovationen über den Tod hinaus miteinander vereint?

Diese Interpretation leuchtet ein. Die Gemeinschaft der Lebenden und der Toten versteht sich als Verbindung zwischen Menschen, die man als seine Gemeinschaft wählt, egal ob die Individuen noch leben. Daher entspricht diese Gemeinschaft der Idee der «Vergemeinschaftung» auf freiwilliger Basis, unabhängig von Geburtsrechten oder weltlichen Errungenschaften.

War es einfach, Sepp Keiser für dieses Projekt zu gewinnen?

Es hat von Anfang an gepasst. Herr Keiser ist eigentlich ein typischer Etoy-Agent, nur aus einer anderen Generation: ein Pionier des Informationszeitalters, ein Unternehmer, ein Schauspieler.

Welche besonderen Kriterien muss man erfüllen, damit man sich bei Mission Eternity verkapseln lassen darf?

Es sind keine Kriterien in Stein gemeisselt. Zurzeit erfolgt die Verkapselung über eine Nominierung durch Etoy und Experten ausserhalb der Firma. Grundsätzlich ist aber der Verkapselungsprozess offen, das heisst die Software ist open-source, also frei lizenziert, die Technologie dokumentiert, und das System ist bereit zur Aufnahme von grossen Datenmengen.

Nach dem Tod von Herrn Keiser wird sich herausstellen, inwiefern sich der enorme Aufwand von Mission Eternity gelohnt hat. Sein Tod wird zugleich ein trauriges wie auch freudiges Ereignis, nicht wahr?

Das hat sich zum Glück bereits herausgestellt, vor allem während der Ausstellung in San José im August 2006. Der Sarcophagus leuchtet und macht die Daten, heute speziell von Sepp Keiser, für die Öffentlichkeit zugänglich. Der Sarcophagus ist ein immersiver Leuchtkörper, untergebracht in einem üblichen 20-Fuss-Cargo-Container. Als erste Installation von Mission Eternity leistet der Sarcophagus Vermittlungsarbeit zwischen Lebenden und Toten. Mission Eternity macht den Tod weder trauriger noch erfreulicher, sondern bietet den Anwendern, Lebenden wie Toten, zusätzliche Optionen der Vernetzung und Verbindung.

Wie genau funktioniert das Downloaden der aufgezeichneten Informationen nach dem Tod von Sepp Keiser?

Der Zugang zu den Daten verändert sich durch den Tod nicht. Mission Eternity An-

gels stellen einen Teil ihrer Festplattenkapazität Mission Eternity zur Verfügung und hosten damit einen Teil der Daten. Sie tragen zur Verteilung und Sicherung der Daten bei und ermöglichen zugleich sich selbst wie anderen den Zugang zu diesen Inhalten.

Wie wird das Projekt Mission Eternity finanziert? Kostet mich das Abrufen der Daten eines Mission Eternity Piloten etwas?

Das Abrufen der Daten kostet nichts. Zurzeit finanziert sich Mission Eternity durch Kulturförderung und private Investitionen. Es ist geplant, die Erstellung der Arcanum-Kapseln in Zukunft kostendeckend durchzuführen.

Darf man künftig mit weiteren ambitionierten Kunstprojekten aus dem Hause Etoy rechnen?

Man darf vor allem mit Mission Eternity und den Installationen, Manifestationen, Dokumentationen und Veranstaltungen rechnen, die das System Mission Eternity kurzfristig, also über die nächsten Jahrzehnte, generieren wird. Zu einer Kernkompetenz von Etoy zählt aber weiterhin die Überraschung.

<http://www.missioneternity.org>

Honorary Mentions 2006

Casalino von adhoc AG, Winterthur

<http://www.adhoco.com/>

Creets von Forest Entertainment, Zürich

<http://www.creets.ch/>

Doodle von Michael Näf, Zürich

<http://www.doodle.ch/>

SonicSquirrel von atelier.anorg, Zürich

<http://www.sonicsquirrel.net/>



Séverine Manini studierte Publizistik an der Universität Zürich und ist seit September 2006 bei SWITCH im Team Marketing & PR tätig.