

# Here comes Everbody

05/96

---

By mode of information I similarly suggest that history may be periodized by variations in the structure in this case of symbolic exchange, but also that the current culture gives a certain fetishistic importance to information. Every age employs forms of symbolic exchange which contain internal and external structures, means and relations of signification. Stages in the mode of information may be tentatively designated as follows: face-to-face, orally mediated exchange; written exchanges mediated by print, and electronically mediated exchange. [M](#).Poster

Das Internet wurde in den Vereinigten Staaten in den 60er Jahren , als Forschungsprojekt fuer zuverlaessige Computernetzwerke des militaerischen Informationsverkehr des Pentagons, vom American Department of Defense gegrundet. Das technologische Fundament des Netzes wurde aufgebaut, um Atomangriffen standzuhalten. Die [RAND-Corporation](#) entwarf das Netz fuer ein dezentrales Kommunikations-Befehls- und Kontrolzentrum. Eines das gegenueber interkontinentalen Raketenangriffen weniger verwundbar waere, als ein System, dass von einem zentralen Headquarter befehligt werden wuerde.[2](#) Wissenschaftler und Computerexperten begannen bald die Rechnerleistungen zu nutzen und verbesserten staendig die Anwendungsmoeglichkeiten um die Kommunikation ueber das Netzwerk zu vereinfachen. So entstand mit all den verfuegbaren Datenbanken der Welt groesster Wissenspeicher. Die letzten solcher Anwendungshilfen waren Electronic Mail, File Transfer und das World Wide Web, das juengste und populaereste Werkzeug in dieser Dynastie.

---

*Das WEB wurde von [Tim Berners Lee](#) am schweizerischen [CERN-Institut](#) fuer Physik entwickelt und kam 1992/93 in breiten Gebrauch als das Mosaic Browser Programm von NCSA, dem National Center for Supercomputing Applications, der University of Illinois at Urbana-Champaign, freigegeben wurde. [1](#)*

---

A populite culture might mark the first step toward realization of Jean-Francois Lyotard's game of perfect information where all have equal access to the world of data, and where [g]iven equal competence (no longer in the acquisition of knowledge, but in its production), what extra performativity depends on in the final analysis is imagination, which allows one either to make a new move or change the rules of the game .[3](#)

This is the utopia of information-in-process, the ultimate wetware dream of the clerisy: discourse converted with 100 percent efficiency into capital, the mechanism of that magical process being nomology or rule-making-- admittedly a rather specialized form of imagination. [4](#)

Das Internet kreiert eine weltweite Synthese, vergleichbar mit der staendigen Diversifikation der globalsendenden Medien. Das Internet ist das systematische Verbinden und Implodieren aller Computer in ein Netzwerk.

## Electronic Man Trapped

[Marshall Mc Luhan](#) zeigte bereits, auf dass die Leistung unserer Sensorik, basierend auf der Diversifikation elektronischer Medien im taktilen und kinetischen Bereich gestresst ist.

---

*Electronic man, trapped within an arena of simultaneous information, finds himself increasingly excluded from the older, more traditional (visual) world in which space and reason seemed to be uniform, connected, and stable. man now discovers himself habitually caught within information structures which are simultaneous (tactile), discontinuous (audile), and dynamic (kinetic). He has been plunged into a new form of knowing, far removed from the familiar printed page. knowledge itself is beeing recast and retrieved in acoustic form.*

[5](#)

---

Ein grosses Problem von Internet ist es, dass es als Quellpunkt erscheint, von welchem aus alle Daten verfuegbar sind. Nun ist das sicherlich der Weg wie Computer mit Internet umzugehen vermoegen, aber es ist nicht unbedingt eine angemessene Methode fuer Menschen, welche nur selten grosse Mengen von Informationen empfangen oder manipulieren koennen. Das menschliche Fassungsvermoegen mit komplexen Texten umzugehen, ist mit Telefonbuechern bereits erreicht, welche ebenfalls permanent durch neue Features erweitert werden, um ein Navigieren und Benutzten zu erleichtern. Trotzdem benoetigt es noch immer hierarchische Assistenzstrukturen. [6](#)

## Information Highway

Ebenso problematisch ist die Phrase **information higway**, welche eine wohl grosse Geste ist um eine grosse Idee zu beschreiben, aber auch eine grosse Luege, oder bestenfalls ein Wunschdenken. Moeglicherweise ist es in zwanzig Jahren soweit, dass Information so frei verfuegbar ist wie ein **Convertible full of sophomores on spring break** [7](#), und es wird wunderbar sein. Aber inzwischen sind die Netzwerke die gebaut werden, und hier ist Europa sicher noch bedauernswerter als die Vereinigten Staaten, eher einer anderen

Transportform naeher. Die Amerikaner wuerden es mit der Railroad vergleichen, hier spricht man eher von einer Landstrasse. Einspurig.

Dies spricht nicht gegen deren Benutzbarkeit, jedoch wird von meist nur medial informierten, und nicht digital kommunizierenden Personen Propaganda betrieben, welche Erwartungen schuert, die dem System keine Entwicklung sondern nur eine Kommerzialisierung ermoeöglichen.

Dass jeder Teilnehmer mit jedem Anderen in Kontakt treten, Angebote oder Fragen stellen und die neuesten verfuegbaren Daten abfragen kann, uebt gewisse Faszination aus. aber technisch ist Internet weder neu noch revolutionaer. Allerdings ist im Bewusstsein der technischen Begrenzung die Komplexitaet des Systems und deren kommunikative (nicht interaktive) Qualitaet in der Auseinandersetzung interessanter als zentral gesteuerte digitale Anbietersysteme.

Solche interaktiven Service-Netzwerke sollen in Testanwendungen den Wandel illustrieren, wie sich zukuenftig viele Bereiche unseres Lebens veraendern sollen. Zum Beispiel das FSN Full Service Network von Silicon Graphics und Time Warner Cable, das weltweit erste interaktive, digital vermittelnde Breitband-Kommunikationsnetz, das dem individuellen Kabel-Teilnehmer auf Abruf ein Spektrum von Diensten anbieten kann.

Dies erlaubt Nicholas Negroponte - Media Lab MIT, aus dem Artikel **The future of video will be nothing but a bitstream** zu zitieren. Die Computerwelt hat von der zwischenmenschlichen Kommunikation gelernt, dass die hoechste Form der Interaktion ein Mangel an der selben ist. **Mehr Bits pro Sekunde** ist kein wesentliches Gut. Eine groessere Bandbreite kann den zerstoererischen Effekt haben, Menschen zu ueberfordern und die Maschinen an der Peripherie verstummen zu lassen. "

---

1 Spinning the Web by Andrew Ford, 1995 International Thomson Publishing,

2 vc.181.27 Howard Rheingold's Tomorrow Columns Online

3 Jean-Francois Lyotard, \_The Postmodern Condition: A Report on Knowledge\_. Trans. Geoff Bennington and Brian Massumi. Minneapolis: University of Minnesota, 1984

4 Stuart Moulthrop \_You say you want a revolution? Hypertext and the laws of media\_ University of Texas at Austin \_Postmodern Culture\_ v.1 n.3 (May, 1991)

5 Nelson Thall - violence is the hidden icon of the internet - mc luhan project

7 Get on Track: there will be no info highway wired 02/94 John Browning  
browning!well.sf.ca.us

M. Poster \_The Mode of Information\_ University of Chicago 1990

---

**Silicon Graphics Industries** stellte beim Orlando Projekt in der Initialphase 8 Challenge XL Systeme mit System Bandbreiten von 1.2 GB/S ( Vergleich Modem 0.014 GB/S), bis zu je 36 200Mhz-Mips Risc Prozessoren R4400, bis zu 16 GB Hauptspeicher und ueber 3000 GB Disk Kapazitaet fuer On-Line Daten und fuer die Abonnenten eigene Terminals mit 3D/2D Grafik- und Computing-Technologie, zur Verfuegung. Das extrem kostenintensive ITV System ist je Server fuer maximal 500 Haushalte ausgelegt. Media Biz 2/95 Erhofft wird von dem System, dass es dem TV Zuschauer nicht als simple Sequenz von waehlbaren Kanaelen erscheint, er nimmt das System vielmehr als eine Cyberwelt wahr, in der er eintauchen kann. Sie eroeffnet ihm ein Movie Theater, ein Shopping Center, ein NewsCenter, eine Spielhalle und einige andere Treffpunkte mehr. Ein anderes Projekt in Buffallo, NY hat bereits gezeigt, dass digitale Auswahl von Fernsehprogrammen, die einerseits mit einer kommunikativen Vernetzung wenig zu tun haben, sondern nur eine bessere Kaeuferspezifikation zulassen, und andererseits nur den Weg zum Videoverleiher ersparen, von den Testpersonen nicht sehr enthusiastisch aufgenommen wurde. Und das obwohl das Projekt gratis war, und in einem kommerziellen Benutzerstadium es nur Yber Werbung von diversen Firmen moeglich waere ein solches System zu finanzieren. Beziehungsweise muesste man sich dann sicher in noch viel groesserem Ausmass Sendezeit individuell von Marken-Anbietern verkaufen lassen, um ohne permant eigenes Geld zu investieren, Nachrichten hoeren zu koennen. Es gaebe dann keine Fernsehsender, sondern vielmehr denn Fall das Nestle den neuesten Kinohit exklusiv anbietet. 20 % Werbung incl.

---

*Manuel Schilcher*