

380 incorrectly the computer

220 then you will see that

10 This card is part of

20 a Software Protection

INSTALL.EXE – JODI

[plug in], Tilman Baumgärtel, BüroFriedrich (Hg.)

Mit Textbeiträgen von / With texts by:

*Tilman Baumgärtel, Waling Boers,
Josephine Bosma, Florian Cramer, Frédéric Madre,
Annette Schindler, Pit Schultz,*

Gelbe Textmarkierungen von / Yellow text highlights by: *Jodi*

Diese Publikation erscheint anlässlich der Ausstellung:
This publication accompanies the exhibition:

install.exe – Jodi

[plug in] Kunst und neue Medien, Basel
18. September bis 27. Oktober 2002

BüroFriedrich, Berlin
31. Januar bis 16. März 2003

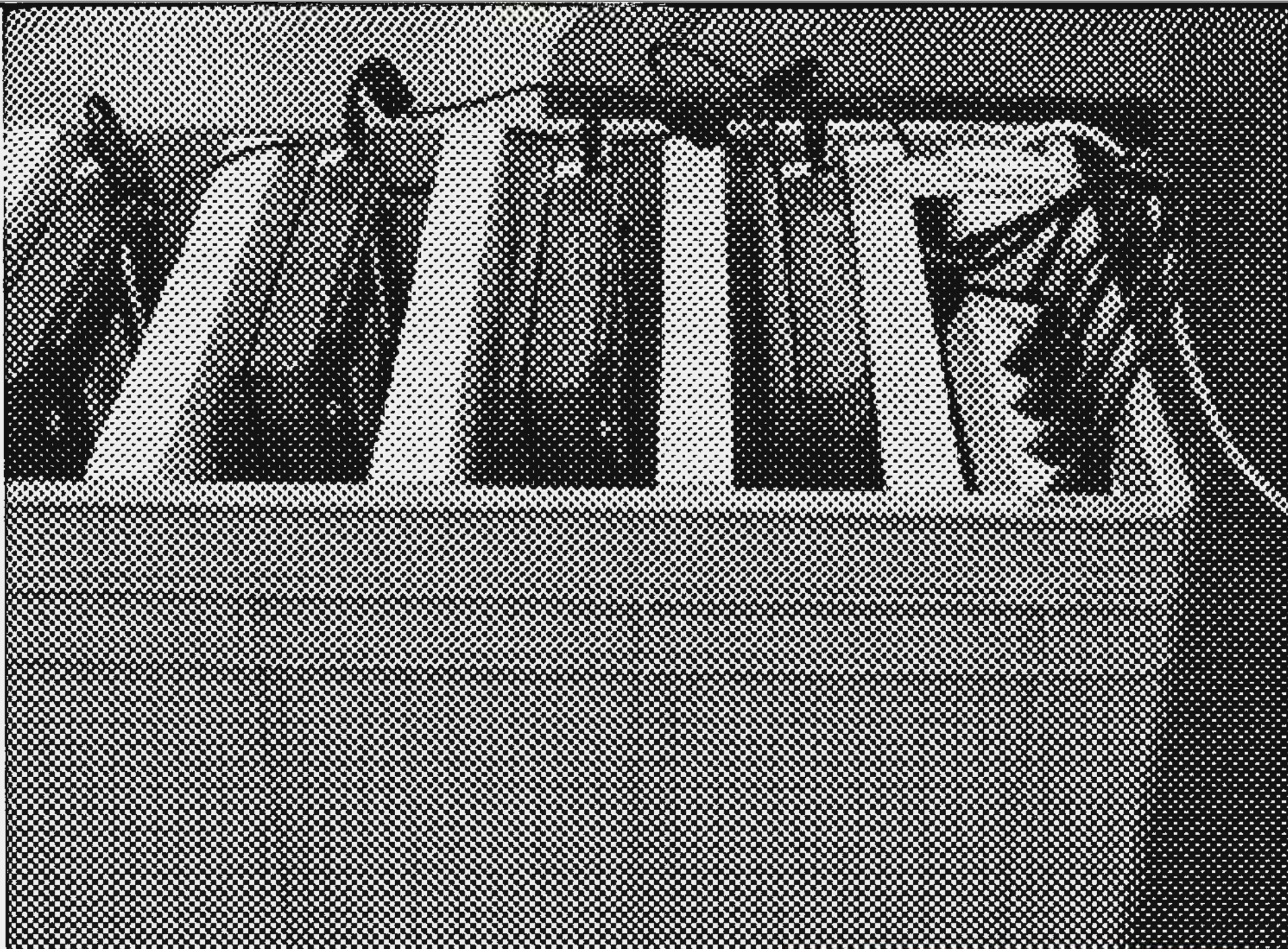
© 2002 Christoph Merian Verlag

INHAIT

- 3 Störungsanfällige Systeme / *Annette Schindler & Waling Boers*
- 7 Gesamtkunstwerk Jodi / *Tilman Baumgärtel*
- 16 Discordia Concors: www.jodi.org / *Florian Cramer*
- 32 *Jodi als Software-Kultur* / *Pit Schultz*
- 40 Jodi und der Cargo-Kult / *Josephine Bosma*
- 48 *Nur Lurker melden sich ab* / *Frédéric Madre*
- 103 Biografien, Impressum
- 111 Werkverzeichnis / *Jodi*

CONTENTS

- 55 The Likelihood of Disturbances / *Annette Schindler & Waling Boers*
- 59 The Inability to Understand / *Tilman Baumgärtel*
- 68 Discordia Concors: www.jodi.org / *Florian Cramer*
- 80 *Jodi as a Software Culture* / *Pit Schultz*
- 91 Jodi and the Cargo Cult / *Josephine Bosma*
- 95 *Only Lurkers Unsubscribe* / *Frédéric Madre*
- 103 Biographies, Colophone
- 111 Work index / *Jodi*



STÖRUNGSANFÄLLIGE SYSTEME

Annette Schindler & Waling Boers

Jodi gehören unbestritten zu den zentralen Figuren der Netzkunst. Joan Heemskerk und Dirk Paesmans – deren «nom de plume» kein grosser Mythos ist, sondern einfach die ersten beiden Buchstaben beider Vornamen –, sie gehörten zu den Ersten, welche 1995 den Browser als Mittel künstlerischer Gestaltung einsetzten. Ihnen gelang es, eine präzise künstlerische Sprache mit digitalen Mitteln zu entwickeln und damit eine substantielle Aussage zu formulieren. Niemand hatte ihnen das vorgemacht. Sie haben mit ihrer Arbeit Massstäbe gesetzt und die Referenz geliefert, an der wohl niemand mehr vorbeikommt, der sich mit Netzkunst befasst.

Netzkunst-Spezialisten haben viel darüber debattiert, wie Jodis Arbeiten den Computer-Absturz simulieren. Es wird spekuliert über die Fehlermeldungen, welche «404» generiert, ohne dass die Fehler behoben werden könnten. Es wird beschrieben, wie die Fenster von «OSS/****», eine Parodie darstellen auf die Windows, und die Texte darin aussehen «wie zufällige Programmcode-Schnipsel oder Viren oder verschlüsselte Mitteilungen» (Miklos Perernak). Programmierer haben zweifellos eine Vorstellung davon, wie ein Virus oder die entsprechende Code-Zeile aussieht. Die meisten Computer- und Internet-Benutzer können sich das wohl nicht vorstellen, haben jedoch ein durchaus lebendiges Bild von den Auswirkungen des Virus auf ihren Computer und ihren Alltag.

Sicher ist es ein Unterschied, ob wir von einer falschen Telefonverbindung, von einem defekten Faxgerät oder von einem Computervirus herausgefordert werden. In jedem Fall aber sind wir AnwenderInnen einer Technologie, die wir zu kennen glauben, von deren Innenleben wir aber herzlich wenig wissen. Jedesmal, wenn Störungen auftreten, wird uns bewusst: Unter der vertrauten Oberfläche laufen Mechanismen ab, die kaum in unserer Kontrolle sind. Als AnwenderInnen bilden wir uns ein, die Maschinen zu bedienen, müssen aber immer wieder feststellen, dass es die Maschine ist, die uns Befehle erteilt. Die Kombination AnwenderIn-Maschine ist, diese Erfahrung teilen wir alle, ein äusserst störungsanfälliges System. Die Aussetzer und

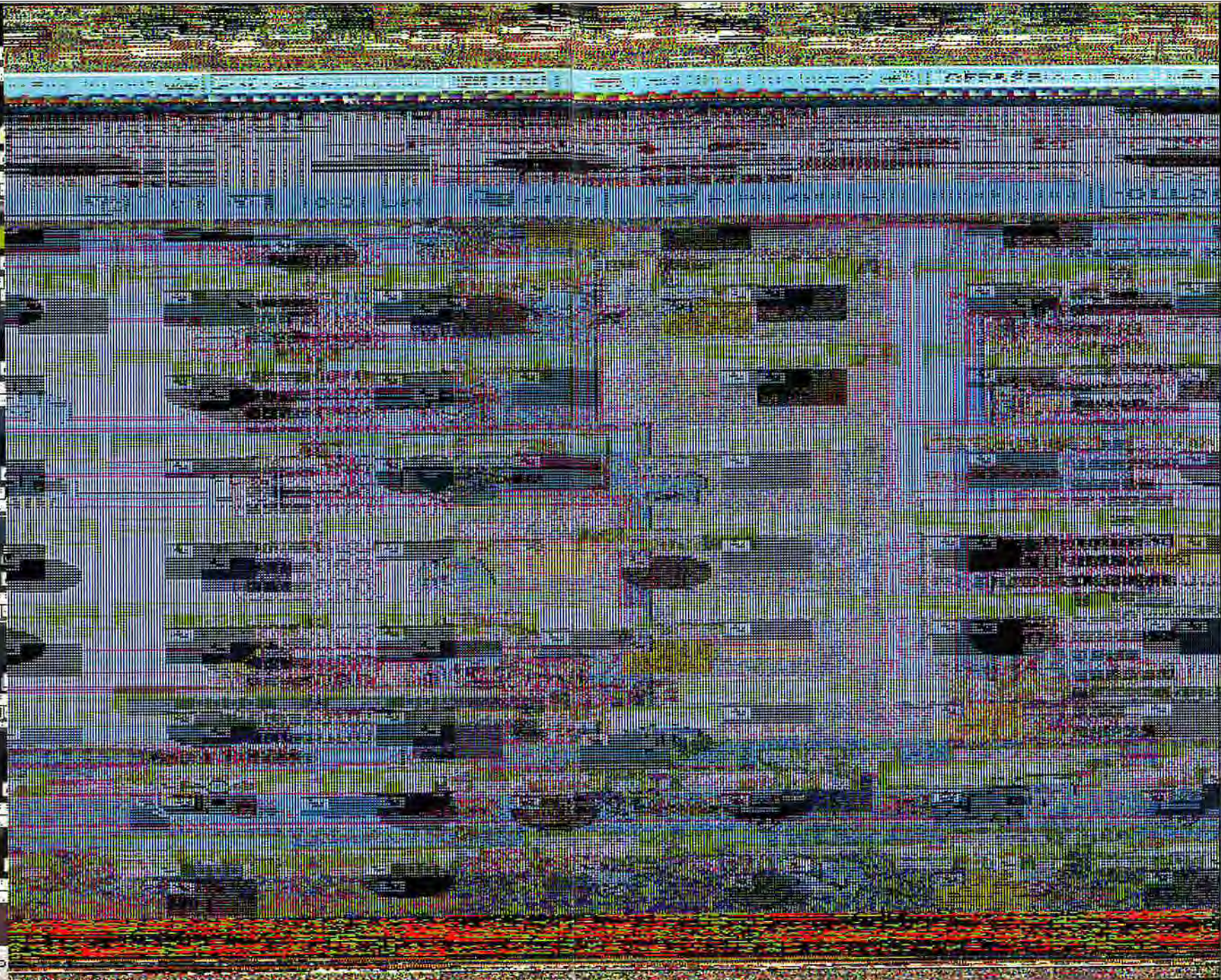
Pannen, welche diese Systeme mit sich bringen, die Dialektik von kontrollieren und kontrolliert werden, von vermeintlicher Kenntnis und tatsächlicher Blindheit, prägen einen erschreckend hohen Anteil der Lebensrealität von immer mehr Menschen. Jodi finden eine prägnante visuelle Sprache für diese Lebensrealität. Eine Sprache, die sich Computer-Nerds ebenso mitteilt wie jedem anderen auch.

Jodi erhielten schon früh den «street credit» aller möglichen Internet-Communities: Ihre Seiten wurden auf Mailinglisten empfohlen und unter Freunden herumgereicht, es wurde darüber gesprochen und gerätselt – weit über den Zirkel der Netzkünstler und Netzkunst-Spezialisten hinaus. Alle sahen so etwas zum ersten Mal, viele waren irritiert und fasziniert von der visuellen Erscheinung und der Intelligenz in der Anwendung des Mediums.

1998 produzierten Jodi «OSS/****», 2001 die «untitled game», zwei CD-Roms, welche als Gratisbeilage gedruckten Netzkunst-Zeitschriften beigelegt wurden. Die Abonnenten der Zeitschrift kamen ebenso unverhofft zu den CDs wie Netz-BenutzerInnen zuweilen auf dem Internet eine Seite finden – die Botschaft richtete sich jedoch an ein Publikum, das über die «Net-Citizens» hinausging. Von der rigorosen Netzgemeinde wurde diese Aktion mit Stirnrunzeln quittiert: Netzkünstler sollten im Netz bleiben, Netzkunst soll sich mit dem Internet und mit nichts anderem befassen. Das Produzieren einer CD-Rom, die auf einem Computer, der nicht ans Internet angeschlossen ist, laufen kann, stellte ein Störgeräusch im hermetischen Netzkunst-Diskurs dar. Damit machten Jodi bereits klar, dass es ihnen nicht um «astreines» Verhalten geht, sondern um Inhalte.

Jetzt gehen Jodi noch einen Schritt weiter und treten mit einer Ausstellung und einer Print-Publikation an die Öffentlichkeit: Mit den falschen Medien? Im falschen Kontext? Sind nicht die NetzkünstlerInnen ausgezogen, um sich vom Kunstbetrieb und dessen Einschränkungen zu befreien? Um sich der entsprechenden Legitimationsmechanismen und Machtstrukturen, mit denen sich viele keineswegs identifizieren können, zu entledigen?

Die rigiden Denk- und Handlungsvorschriften, die oftmals aus dieser Haltung abgeleitet werden, müssen Künstler wie Jodi herausfordern. Die produktiven



2
3
4
5

Störungen, deren sie sich bedienen, beziehen sich ja nicht nur auf ihre Arbeiten, sondern auch auf ihre Praxis als Künstler: Starre Definitionen von Netzkunst und digitaler Kultur bilden Einschränkungen, die zu verwerfen nur konsequent ist. Mit der Ausstellung und der Publikation eröffnen sich Jodi neue Handlungsspielräume ausserhalb des Internets. Indem sie sich nicht ausserhalb der Machtmechanismen und Autoritäten positionieren, lassen sie diese auch nicht in Frieden – sie platzieren ihre Störungen mitten hinein und unterlaufen sie umso effizienter.

GESAMTKUNSTWERK JODI

Tilman Baumgärtel

Ein Schriftsteller, den Jodi besonders schätzen? Ich war überrascht, als ich hörte, dass es ausgerechnet Samuel Beckett ist. Samuel Beckett, der Autor von absurden Theaterstücken voller Sinnlosigkeit und Leerlauf? Auch wenn Jodis Arbeiten selbst nicht frei sind von einem wohligen Vergnügen am Grotesken und Absurden, fehlt ihrer Arbeit die Düsternis und der Pessimismus von Becketts Werken. Und tatsächlich zieht Joan Heemskerk und Dirk Paasmans an dem Schriftsteller weniger seine leidvoll-absurde Weltsicht an. Vielmehr sind es verblüffenderweise die gut dokumentierten Schwierigkeiten, die Beckett als Ire mit der englischen Schriftsprache hatte, weil sie es ihm unmöglich machte, seine lautmalerische, vom irischen Dialekt geprägte Art zu sprechen auf Papier festzuhalten. Beckett hat darum viele seiner Texte sogar auf Französisch verfasst, um, wie er sagte, in ein «besseres Englisch» als sein eigenes übersetzt zu werden.

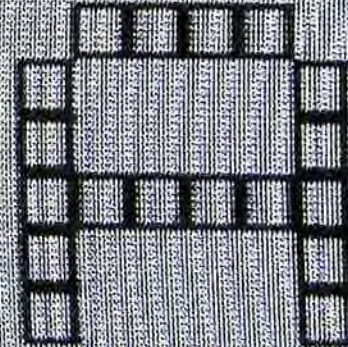
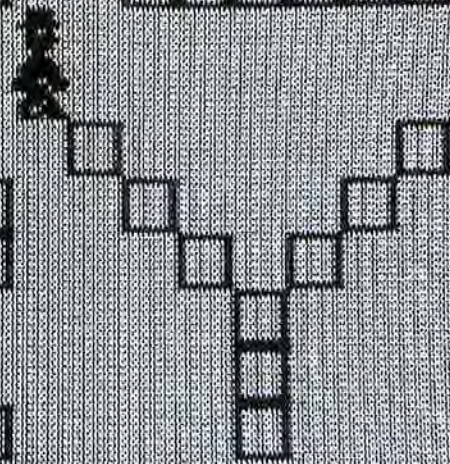
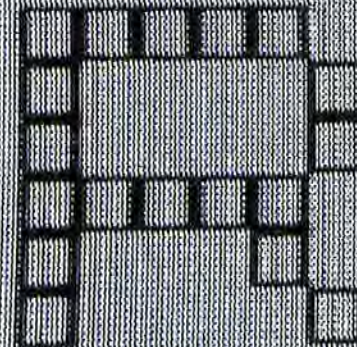
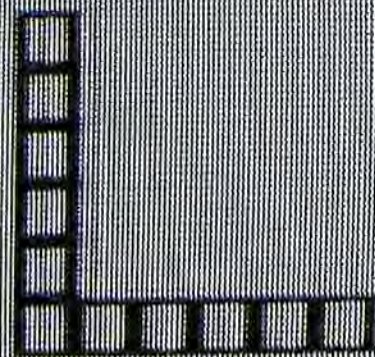
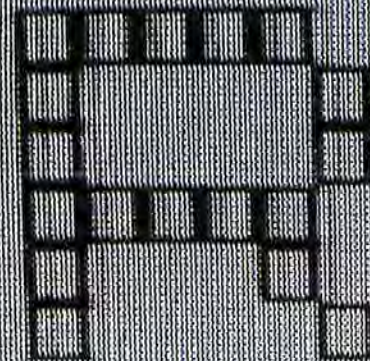
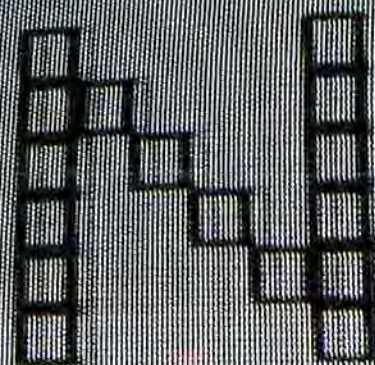
Wie Beckett haben auch Jodi ein schwieriges Verhältnis zu den festgeschriebenen Usancen, derer man sich bedienen muss, um sich anderen mitzuteilen. Besonders die Codes, die die Interaktion zwischen Computer und User vermitteln sollen, haben Jodi in den letzten acht Jahren zu einem Dauerthema ihrer künstlerischen Arbeit gemacht: Der Text einer E-Mail, die Art und Weise, wie man auf Internet-Mailinglisten kommunizieren soll, die Konventionen, nach denen eine Website, ein Computerprogramm, ein Game «normalerweise» aufgebaut sind, stellen Jodi vor grosse Probleme und durch

ihre Arbeit sorgen Jodi dafür, dass ihre Probleme mit diesen Konventionen auch zu unseren Problemen werden.

Für die Bedienung von Computern und für die Kommunikation im Internet sind erstaunlich schnell allgemein akzeptierte Codes entstanden. Der Computer wird heute üblicherweise über ein grafisches User-Interface bedient, das sich in seiner Gestaltung an die eingeführte «Desktop»-Metapher hält. Seine Bedienelemente sind an einem normalen Büro-Arbeitsplatz orientiert: Die Dateien sind in «Ordern» untergebracht, deren Gestaltung an amerikanische Aktenordner erinnert, «Müll» wird in eine «trash can» geworfen, um Dateien auf einen anderen Computer zu transferieren, zieht man sie auf eine «Akten tasche» etc. Der Browser präsentiert sich als ein Fenster in die Datenwelt des Internets und enthält heute stark standardisierte «Buttons» und «Drop-Down-Menüs» für seine Grund-Funktionen. Auch die Gestaltung von Websites hat nach einer kurzen, experimentellen Phase Mitte der neunziger Jahre rasch zu einer eigenen Darstellungsgrammatik gefunden, die sich an einer angenommenen oder durch Tests erwiesenen «Usability» orientiert. Und selbst die Computerspiele (also der Teilbereich digitaler Kultur, der seinen Schöpfern überdurchschnittlich viel Freiheiten beim Interfacedesign einräumt) haben längst eigene Codes hervorgebracht, die es den Spielern erlauben sollen, sich in einem neuen Game leichter zu orientieren.

All diese Konventionen mögen es dem normalen User einfacher machen, die Universalmaschine Computer zu bedienen. Trotzdem stehen Jodi den Reduktionen und Einschränkungen, die solche codifizierten Umgangsformen mit sich bringen, skeptisch gegenüber. Wieso eigentlich soll ein Interface nach der Massgabe grösstmöglicher Effizienz angelegt sein? Warum muss eine Website Navigationselemente anbieten? Und warum kann man auf einer Mailingliste, die sich mit Netzkunst beschäftigt, statt Diskussion über net.art nicht gleich selbst Netzkunst verbreiten?

Mit ihrem Insistieren auf die vielseitigen Möglichkeiten, die durch solche Reglements und Standards verhindert werden, haben sich Jodi nicht nur Freunde gemacht. Ihre Beirräge auf einer Reihe von Mailinglisten zur Netzkunst haben zur Entfernung Jodis von der Abonnentenliste geführt (siehe zu diesem Thema auch Frédéric Madres Beitrag in diesem Katalog). Wegen der Website zu ihrer Arbeit «OSS/...», die immer neue Browserfenster



60 IF A=1 THEN GO TO VAL 100

01984

000

5:21

auf dem Computer des Users öffnete, wurde ihnen von ihrem amerikanischen Webhosting-Unternehmen, auf deren Rechner die Seite gespeichert war, der Vertrag gekündigt. Und auch von Kunstkritikern sind ihre Arbeiten im Internet und auf CD-Rom schnell mit dem Urteil belegt worden, dass sie vor allem einer Ästhetik des Chaos huldigen würden. In der Tat: Die meisten Arbeiten von Jodi sind für den unvorbereiteten User chaotisch, wenn nicht sogar erschreckend. «OSS/****» lässt den Computermonitor wie einen kaputten Fernseher flackern oder Bruchstücke des Desktops vorbeiziehen, als sei der Rechner gerade Opfer eines Virus geworden. Auch ihre Web-Arbeiten bestehen oft aus Fehlermeldungen, Codefetzen und anderen kryptischen Elementen digitaler Kultur, die auf dem Monitor buchstäblich ein eigenes Leben anzunehmen scheinen.

Doch die Kritik an dieser regelwidrigen Erscheinung übersieht zweierlei: Erstens ist die Konfusion, die Jodi auf dem Bildschirm anrichten, nicht so anarchisch, wie sie zunächst erscheinen mag. Im Gegenteil: Keine dieser Arbeiten ist wirklich langfristig unkontrollierbar oder richtet gar dauerhaften Schaden an. Ausserdem gehört es ja gerade zu den unhintergehbaren Eigenschaften des Computers, dass diese scheinbaren Fehlfunktionen genauso gewissenhaft programmiert werden müssen wie ein richtig benutzbares Programm. Doch vor allem übersieht diese Kritik, dass das, was bei einem Computer «richtig» oder «falsch» ist, auf relativ jungen, zum Teil höchst zweifelhaften und von niemandem legitimierten Annahmen beruht. Nur dem, der von den herrschenden Software-Standards zu dem Glauben verführt worden ist, dass nur ein effizient arbeitender Computer ein guter Computer ist, werden die Experimente von Jodi als sinnloses Chaos erscheinen. Tatsächlich sind auf dem Bildschirm herumtanzende Symbole oder auf den ersten Blick unverständliche Websires eine genauso legitime Weise, den Computer zu benutzen, wie ein Textverarbeitungsprogramm. Sie mögen nicht denselben «Nutzwert» haben, aber unstatthaft sind sie deshalb nicht.

Das «Nicht-Verstehen-Können», die humorvolle Dekonstruktion der eingeführten Konventionen des Computers durch Jodi zeigt dessen verborgene, durch normalen Gebrauch nicht zu erfahrende Möglichkeiten und Freiräume. In dem planmässigen Missbrauch technischer Standards erinnert die Herangehensweise von Jodi an die Arbeit von Nam June Paik, bei dem Dirk Paesmans an der Düsseldorfer Kunstakademie auch zeitweise studiert hat.

So wie Paik die Medien Fernsehen und Video einer gnadenlosen technischen, aber auch soziopolitischen Überprüfung unterzogen hat, so erproben Jodi für Computer und Internet, was mit diesen Medien auch möglich ist, woran aber noch kein Ingenieur oder Programmierer gedacht hat.

Für die Ausstellung «install.exe» haben Jodi eine neue Arbeit geschaffen, die sich mit einem sehr alten Computertyp beschäftigt, dem «Spectrum ZX». Der «Spectrum» ist im deutschsprachigen Raum nicht so bekannt wie der «Commodore 64», der Anfang der achtziger Jahre in Deutschland und der Schweiz als «Vollcomputer» galt. In Grossbritannien und in einigen Ländern in Nordeuropa war der «Spectrum» der erste Homecomputer, der durch seinen relativ niedrigen Preis für grosse Bevölkerungsgruppen zugänglich war. Darum hat sich um den «Spectrum» – ähnlich wie um den «Commodore 64» – eine interessante Subkultur von Hobby-Programmierern entwickelt, die ihre eigene Software geschrieben hat. Wie der «Commodore 64» lief auch der «Spectrum ZX» mit der Programmiersprache «BASIC».

«BASIC» (kurz für: Beginners' All-purpose Symbolic Instruction Code) war Anfang der sechziger Jahre von den Informatik-Professoren John Kemeny und Thomas Kurth am britischen Dartmouth College als eine Programmiersprache entwickelt worden, die ihre Studenten in kurzer Zeit lernen konnten. Der Gebrauch von Computern sollte für sie so selbstverständlich werden wie der Gebrauch der Bücherei – ein damals vollkommen revolutionäres Konzept. «BASIC» galt bei vielen Hackern schnell als «the programming language of the people», die Programmiersprache des Volkes. «BASIC» war so erfolgreich, dass es sich schnell in der ganzen Welt verbreitete und auf vielen Computern noch in den achtziger Jahren lief.

Heute ist «BASIC» eine von über 2000 «ausgestorbenen» Computersprachen. Für ihre Arbeit ©1984 haben Jodi diesen vergessenen Code selbst zum Thema gemacht. Dafür mussten sie sich nicht nur aus alten Handbüchern den unmodern gewordenen Code wieder beibringen, sondern auch lernen, wie man auf einem zeitgenössischen Rechner Programme in «BASIC» schreibt. Dafür bedienen sie sich eines Emulators, eines relativ neuen Phänomens der digitalen Kultur, das es erlaubt, historische Computer auf aktuellen Geräten zu simulieren. Es gibt inzwischen fast keinen älteren Computertyp mehr, den man nicht mit Hilfe eines Emulators auf einem Windows-System

```

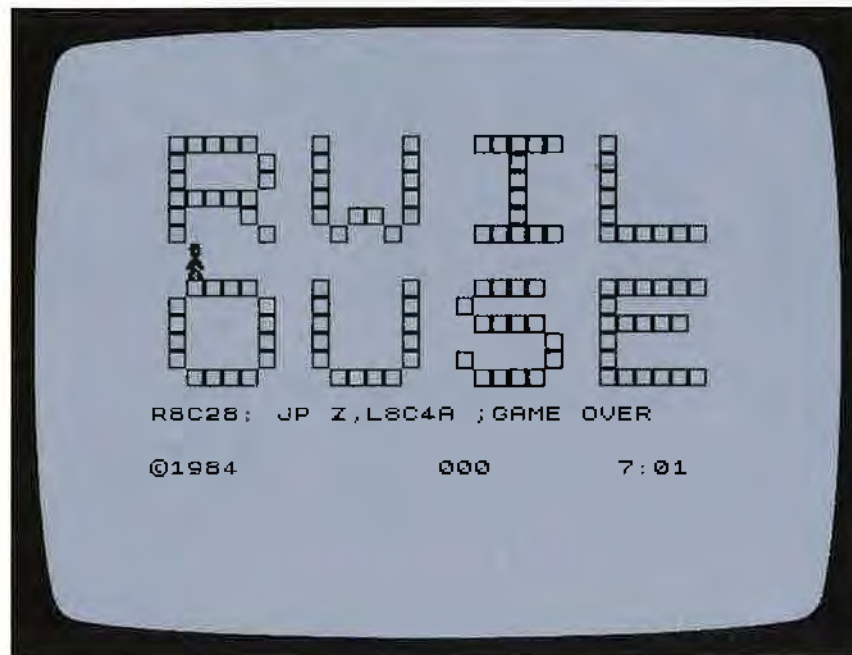
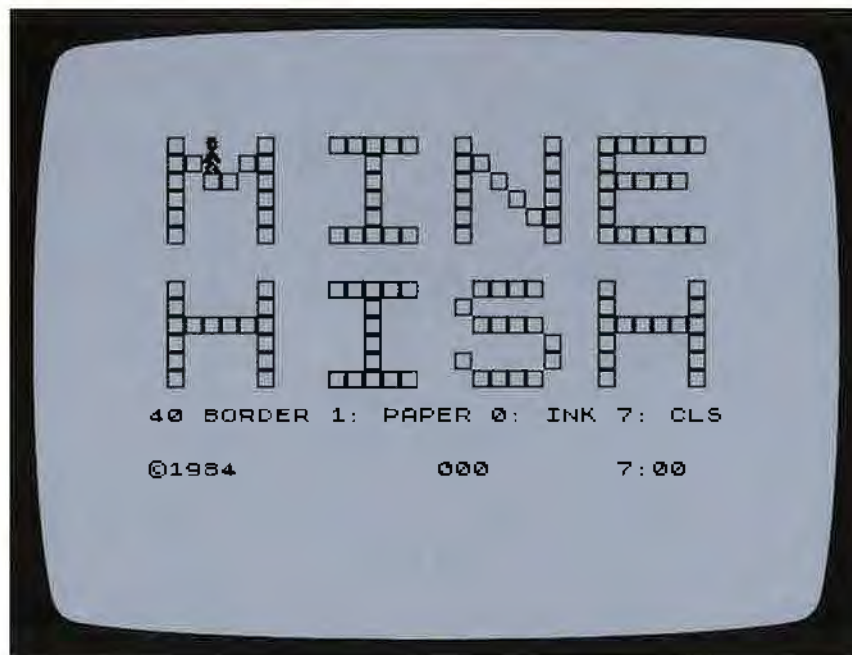
000 10 BORDER 1: PAPER 0: INK 7: CLS
001 R8C28: JP Z,L8C4A ;GAME OVER
002 L869F: LD IX,ENTERC1
003 45 FOR N=VAL 85520 TO VAL 85535
004 46 READ X: POKE N,X: NEXT N
005 80 IF A=2 THEN GO TO VAL 100
006 50 POKE 86876,4: REM TREE BUG
007 90 REM HARMLESS MONSTERS
008 91 IF A=3 THEN GO TO VAL 100
009 92 POKE 36477,1: REM NO FALLING
010 15 CLEAR 32767
011 40 INPUT 1-NORMAL
012 WILLYX: DW 05DB4H ;LOW 5 BITS
013 JUMPC: DB 0 ;NUMBER OF CYCLES
014 60 IF A=1 THEN GO TO VAL 100
015 LD (WILLYY),A LD (ROOM),A
016 95 POKE 35123,0: REM NO MONSTERS
017 94 IF A=4 THEN GO TO VAL 100
018 100 RANDOMIZE USR VAL 33792
019 1000 DATA 197,33,0,154,17,0,90,1
020 INITDATA: DB 0,0,0,0,0,0,0
021 B85DE: DB 0ADH ;83 ITEMS COLLECT
022 STATUS: DB 0 ;CONVENTIONAL MODE
023 WTP# : DB 17H,1FH ;---R-----
024 70 POKE 35099,0: REM IMMORTALITY
025 50 POKE 42183,11: INVISIBLE 0BJ
026 200 LOAD SCREEN$: PAUSE 0:
027 55 REM FIX CONSERVATORY ROOF
028 50 POKE 34476,195: REM PROTECTION
029 25 LOAD CODE 32768
030 44 POKE 35591,195: REM FIX PAUSE

```

```

031 ENTERCDE: CALL PRINT LD HL,T4842
032 L87CA: XOR A LD (TICKER),A
033 LD (PAUSECT),A LD (STATUS),A
034 LD A,7 LD (LIVES),A LD A,0D0H
035 S7 POKE 59901,82: REM ATTIC BUG
036 LD HL,T5DB4 LD (WILLYX),HL
037 LD A,(JUMPC) AND 0FEH ;MODIFIED
038 R889A: IN E,(C) OR E DJNZ ;$-03
039 R8D72: CALL C8DC0 ;PLOT A SQUARE
040 L88FC: LD HL,DEFTIME LD DE,CTIME
041 R892B: LD L,(IX+0) ;GUARDIAN ID
042 C898B: LD A,(LIVES) LD HL,T50A0
043 L89AD: LDIR CALL MOVTHEM
044 CALL Z,C9534 DRAWTHEM C94F9
045 L89F5: LD HL,T6000 ;WRITE SCREEN
046 R8A26: LD IX,CTIME ;PRINT TIME
047 JP Z, BREAKFALL LD A, (FALLING)
048 LD A, (B85CB) ;TICKER INC A
049 JR NZ,R89AB ;$+56 LD IX,CTIME
050 R89AB: JP Z,L87CA ;BREAK PRESSED
051 R8BDA: JR Z,R8BF7 ;PROCEED CP 1F
052 PAUSE: INC D JR NZ,PAUSE ;$-0E
053 R8B17: LD A,(AIRBORNE) CP 0FFH
054 R8B36: AND 7EH ;6-BIT VALUE
055 LD D,A ;NOTE LD A,(BOR) ;BORDER
056 LD (ROOM),A JP L8912 ;TELEPORT
057 LD IX,WTP#$+2 ;*WTMODE CHAR
058 ADD IX,DE LD BC,TFBFE ;QWERT
059 R8C71: LD DE,T9C40 ;THE FOOT
060 43 POKE 36636,239

```



wiederauferstehen lassen kann. Alte Mainframes, Workstations und PCs sind durch Emulatoren wieder ins Reich der Lebenden Hardware zurückgekehrt, aber auch so gut wie alle Computerspiel-Konsolen.

Die Arbeit ©1984 handelt auch vom Emulator, mit dem sie geschrieben worden ist, denn Emulatoren lassen Computer ihre eigene Geschichte selbst erzählen. Bisher galt der Computer als Maschine, die alle anderen medialen Daten wiedergeben kann: bewegte und statische Bilder, Musik und andere Audio-Daten, Text. Durch den Emulator kann der Computer nun nicht nur alle anderen Medientypen, die mit Film, Typewriter, Phonogramm aufgezeichnet worden sind, simulieren, sondern auch sich selbst.

«Gleichzeitig ist Emulation die einzige wirkungsvolle Methode des Computers, seine eigene Geschichte zu sichern, während die Maschinen, die bisher diese Geschichte repräsentieren, nach und nach verschwinden», schreibt der holländische Medientheoretiker Arjen Mulder. «Die Emulation aller früheren Software und Hardware ist eine Methode, die Geschichte des Computers auf dem Computer selbst zu schreiben.» Dadurch, dass sie «Commodore» Programme oder «Atari» Games auf heutigen «Windows»- oder «Apple»-Computern wieder zum Laufen bringen, erinnern die Emulatoren an das utopische Versprechen des Computers als Universalmaschine, als die Maschine, die alle Arten von Daten verarbeiten kann.

Denn die Schismen zwischen verschiedenen Computertypen liegen nicht in der Natur des Computers, sondern sind durch ökonomische Konkurrenz und Entwicklerhitz geistig entstanden. Es gibt keinen in den technischen Anlagen des Computers begründeten Anlass, warum ein Rechner nicht die Daten eines anderen Rechnertyps wiedergeben kann, diese Gründe sind allein historisch. Dazu gehört die Ambition einzelner Computerbauer, ihre eigene Rechnerarchitektur zu entwickeln, aber natürlich auch der Versuch, durch Ausschluss der Programme anderer Computerhersteller und Programmierer eine wirtschaftliche Dominanz zu erreichen und den Markt zu monopolisieren, wie es zum Beispiel «Microsoft» praktiziert hat. Die Emulation zerstört diese künstlichen Grenzen und ignoriert so auf eine gewisse Weise auch die sozio-ökonomische Geschichte des Computers. Doch vor allem ist es durch Emulatoren möglich geworden, Computercode als das kulturelle Artefakt zu zeigen, das ein Programm eben auch immer ist. Emulatoren bieten den

Software-Historikern die reizvolle Chance, die Faktoren, die den Code geprägt haben, durch praktischen Gebrauch aus dem Code selbst herauszulesen. Bei «BASIC», der Programmiersprache, mit der sich Jodi auseinandersetzen, ist das wegen seiner herausgehobenen kulturellen wie sozialen Relevanz besonders interessant. Nicht nur, dass «BASIC» der Code ist, mit dem in den siebziger und achtziger Jahren mehrere Generationen von Computereнтуhiasten das Programmieren gelernt haben. Die Programme, die so entstanden, sind bei diesen frühen Computern inzwischen zum Gegenstand einer Nostalgie geworden, die sich um den Begriff des «Retrocomputing» anordnet. Wie ausgeprägt diese Nostalgie heute ist, zeigen nicht nur die Höchstpreise, die alte Rechner und Programme inzwischen bei dem Internetauktionshaus «Ebay» erzielen, sondern auch die immer zahlreicher werdenden Referenzen in der Popkultur, die sich auf die Computerprogramme und Computerspiele beziehen, welche auf «BASIC» basieren.

Indem Jodi ihren zweifelnden und verständnislosen Blick auf «BASIC» richten, machen sie dieses Relikt aus einer untergegangenen Periode der digitalen Kultur wieder erfahrbar und wahrnehmbar. Sie nehmen sich «BASIC» noch einmal vor, zergliedern und dekonstruieren das Programm und widmen es um. Sie schreiben so nicht nur aus ihrer Perspektive an der Geschichte der Software mit, sondern stellen an «BASIC» auch Fragen, auf die 1980 noch niemand gekommen wäre. Die Schwierigkeiten, die sie nach Websites, CD-Rom, Browsern und Spielen nun auch mit «BASIC» haben, machen uns den Code gleichzeitig fremd und vertraut.

DISCORDIA CONCORDS: www.jodi.org
Florian Cramer

JODI NET

Wäre der heutige Kunstbetrieb nicht auf Zurschaustellungen fixiert – ob von Bildopulenz oder politischer Korrektheit – und vor allem nicht auf ausstell- und verkaufbare Objekte, wären Jodi vermutlich als die wichtigsten zeitgenössischen Künstler anerkannt. Gewiss liefe solch eine Kanonisierung



der ästhetischen Subversion von www.jodi.org zuwider; auch spricht gegen sie der Aufwand, mit dem Jodi ihre Arbeit als Teil eines grösseren Netzwerks präsentieren und schneller Konsumierbarkeit entziehen. Dies ist die eine Seite der Medaille; auf der anderen steht Jodis Sorgfalt, ihrer Kunst vorab einen selbstgesteckten Kontext zu verpassen. Deutet man sie als Kontrollstrategie, so verkomplizieren sich die Gegensätze von Subversion und Kanonisierung.

Es ist, wie der Sinologe und Computer-Dichter John Cayley schreibt, «schwierig, im Sinne einer mehr oder weniger konventionellen Kunstkritik etwas Schnelles und Gewisses über eine Websire zu schreiben, die selten dieselbe geblieben ist, wenn man sie erneut besucht.»⁽¹⁾ Als dieser Text geschrieben wurde, leitete www.jodi.org automatisch auf die Download-Seite der neuen Arbeit (untitled game) von Jodi um. Der Rest der Website liess sich nur über Suchmaschinen finden, die auf Kritiker-Texte über jodi.org verwiesen, welche wiederum die versteckten Sektionen von jodi.org referenzierten – oder man wick gleich auf die netzkünstlerische Raubkopie von www.jodi.org auf <http://www.0100101110101101.org/home/jodi.org> aus.

So unterminieren Jodi die «corporate identity» ihrer eingängigen Netzsadresse und verlangen Lesern Netz-Arbeit ab; eine Entzugsstrategie, die auch an die Schriften spätantiker Gnostiker erinnert, die über Jahrhunderte nur als Zitate aus den Widerlegungs-Traktaten christlicher Theologen überlebten.

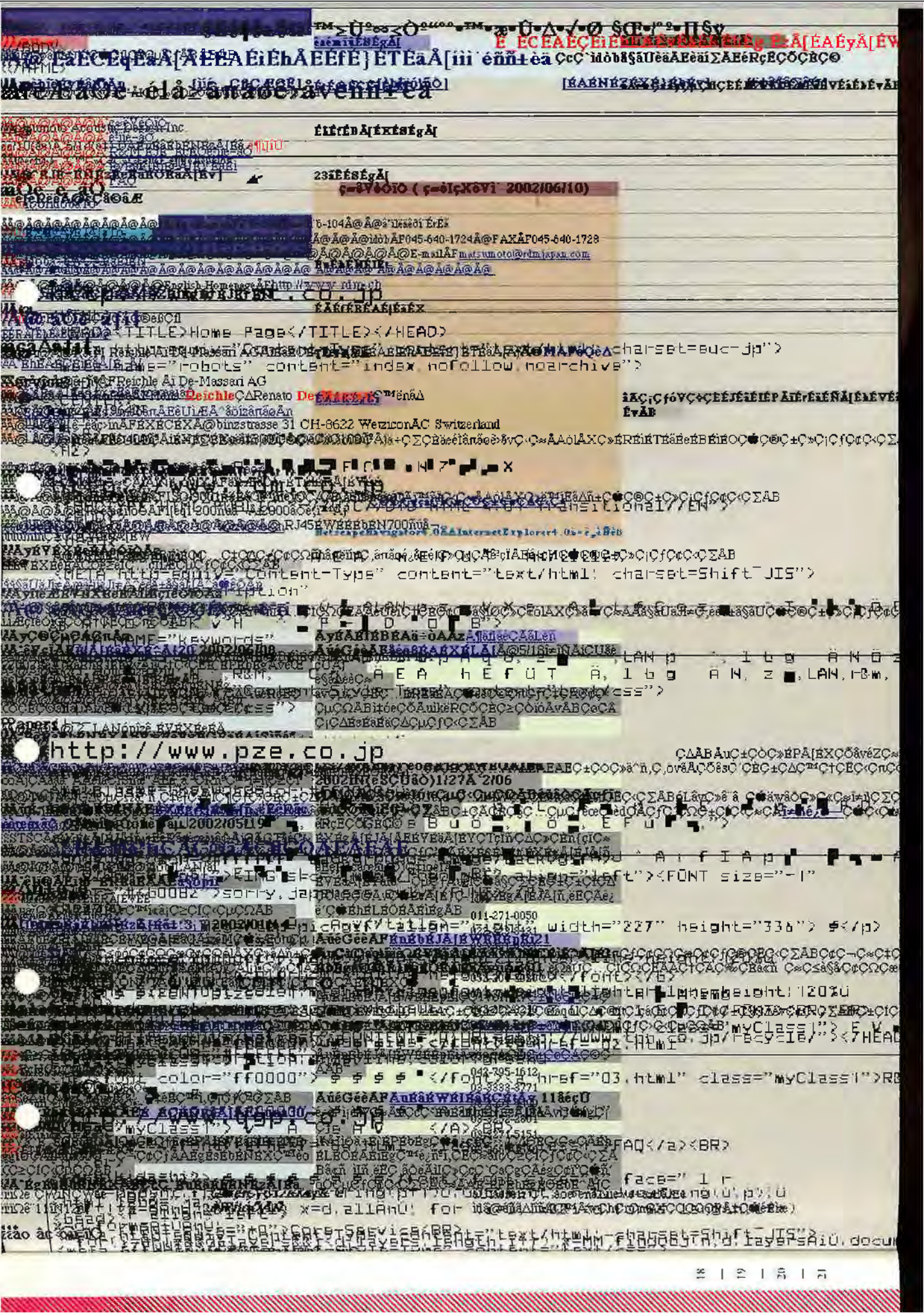
Seit dem 16. Jh. sind Gedichte, die nach kombinatorisch-algorithmischen Regeln ihre Wörter vertauschen, als «Proteusverse» bekannt, denn wie der griechische Meeresherr wechseln sie ständig ihre Erscheinung. www.jodi.org verlagert das proteische Prinzip von den internen Daten des Kunstwerks auf die Metadaten seiner Adressierung und Vernetzung. Zugleich konterkarieren diese Kartografierungen und Festschreibungen des Kontexts Jodis proteisches Entgleiten einer festen Identität; eine Identität, die sich jedoch unweigerlich im durchschlagenden Einfluss ihrer Arbeit auf andere Netzkünstler festschreibt. Da Jodi für die code-experimentelle Netzkunst, wie sie sich seit 1997 im E-Mail-Forum «7-11.-org»⁽²⁾ herausbildete, so wichtig waren wie Cézanne für den Kubismus oder Malewitsch für den Konstruktivismus, führt an ihrer Kanonisierung kein Weg vorbei.

JODI ART

Bei der Abfassung dieses Textes beförderte eine «Google»-Suche nach der Stichwortkombination «jodi.org» und «noise» 228 Web-Seiten zutage. Worin jedoch unterscheidet sich das Rauschen von www.jodi.org vom Rauschen und Zufall in den Avantgarde-Künsten der vorigen hundert Jahre, vom Poin-tillismus und Dada bis zu John Cage und Fluxus?⁽³⁾ – Der Unterschied ist sowohl ein medialer als auch ein rhetorischer. In Dada-Dichtung, Hans Arps Zufallsbildern und John Cages Zufallsmusik strukturiert der Zufall das Werk immanent, nicht aber seine mediale Übertragung. <http://www.jodi.org> hingegen chaotisiert seine Datenübertragung nicht nur durch instabile Adressierungen, sondern liest und verhält sich auch, als bestünde es aus eigentlich intakten, nur durch Übertragungsfehler oder Computerausfälle beeinträchtigten Daten. Tatsächlich sind diese Übertragungsstörungen in den Daten selbst simuliert. Im Gegensatz zu Nam June Paiks störmanipulierten Fernsehern aus den 1960er Jahren spielen Jodis Störungen sich nicht in der Hardware und mit oft unvorhersehbaren Resultaten ab, sondern sind clevere Vortäuschungen von Unvorhersehbarkeit auf Software-Ebene. Denn das scheinbar chaotische Verhalten der Jodi-Website ist eine «trompe-l'œil-Simulation» auf der Grundlage absolut linearer und deterministischer Codes: Texte in der Formatierungssprache HTML, einfache Bildanimationen im GIF-Format und sparsam eingestreute Zeilen in der Programmiersprache JavaScript⁽⁴⁾. Und während die indeterministischen Poetiken von Cage und Fluxus Zufall und Chaos für Mittel radikaler Freiheit hielten, ist ihre Implikation in Jodis Kunst weitaus ambivalenter. Zwar inspirieren und befreien die scheinbaren Störungen die Imagination des Betrachters, zugleich aber locken sie ihn in Täuschungen, Irrwege und Sackgassen hinein. An die Stelle der naiven Zufallsontologie eines John Cage tritt eine trickreiche Rhetorik simultaner Anarchie und Gefangennahme, ein neobarockes Concorso und eine «discordia concors» eines disziplinierten Schein-Chaos und einer chaotischen Schein-Disziplin.

JODI NET ART

Jodi sind bekannt für ihre Kunst der Disruptionen und Fehlcodierungen und dafür, jenseits aller techno-naiven «Multimedia»-Kunst einen ästhetischen Blick auf Computer als mit sich selbst beschäftigte Generatoren kontingenter



Datenströme geöffnet zu haben. Dennoch handelt ihre Kunst nicht einfach von einer (imaginären) Wahrheit unterhalb trughafter Software-Oberflächen. Was in Jodis Arbeiten als Code erscheint – zum Beispiel die kontingenten Nummern tabellen im Unterverzeichnis «Automatic Rain System» von «betalab» <http://www.wwww.jodi.org/betalab/rain/> – ist Code, der auf anderen Code verweist, aber auch: Code, der nicht ist, was er zu sein scheint. Am 22. Oktober 2001 schickten Jodi einen umfangreichen Text auf die internationale E-Mail-Liste «Nettime», der ein Kommentar auf damalige Krisenkräfte und ihre Diskussion in netzkulturellen Foren zu sein schien:

```
$cd ug/models/soldier3
$origin 0 -6 24
$base base
$skin skin

$frame soldierc
$frame soldierd

/*

~/

void() army_fire;

void() army_stand1=[ $soldierc, army_stand2 ] {ai_stand();};
void() army_stand2=[ $soldierc, army_stand3 ] {ai_stand();};
void() army_stand3=[ $soldierc, army_stand4 ] {ai_stand();};

[...]
```

Der Text (vollständig reproduziert auf Bildseiten 65–66) war zuallererst ein beeindruckendes Stück konkrete Poesie. Die militärische Ordnung, die sich ihm linguistisch und typografisch eingeschrieben hatte, liess ihn wie eine obsessiv codierte Inventarliste oder strategische Planskizze erscheinen. Leser, die neben Englisch auch Programmiersprachen beherrschten, konnten ausserdem bemerken, dass das Gedicht ein funktionaler Quellcode in der Programmiersprache «C» ist. Tatsächlich handelte es sich um einen Teil des

Quellcodes von Jodis «untitled game», der wiederum auf dem Quellcode des kommerziellen Computerspiels «Quake» basiert. Indem Jodis E-Mail seine Herkunft und Funktion unterschlug, machte sie zugleich die ästhetischen und politischen Subtexte scheinbar neutraler technischer Befehlsabfolgen sichtbar.

Im Jahr 1924 wies Tristan Tzara seine Leser an, «ein dadaistisches Gedicht zu machen», indem sie die Wörter eines Zeitungsartikels ausschneiden, in einer Tüte mischen und dann einen Schnipsel nach dem anderen in der Reihenfolge, in der sie aus der Tüte gekommen sind, herausnehmen sollten.⁽⁵⁾ Das so erzeugte Gedicht ist zwar ein Zufallsprodukt, nicht aber Tzaras Instruktion. Sie generiert dadaistische Sprache, ohne dass ihr eigener Sprachcode dadaistisch wäre. Noch konstruktivistischer wirkt das Gedicht «Drei variationen zu kein fehler im system» des deutsch-bolivianischen Mitbegründers der konkreten Poesie Eugen Gomringer, das den Satz «kein fehler im system» permutiert:

```
kein fehler im system
kein ehler im system
kein ehfler im system
kein ehfler im system
kein ehlefr im system
kein ehlerf im system
kein ehleri fm system
kein ehleri mf system
kein ehleri ms system
kein ehleri ms yfstem
kein ehleri ms ystfem
kein ehleri ms ystefm
kein nehler ms ystemf
fkei nehler im system
kfei nehler im system
kefi nehler im system
keif nehler im system
kein fehler im system
```

■ <http://www.naj.co.uk>
 <!-- rc layer -->

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">

<!--

document.write('<L&Y&R SRC=<"> ValueBanner document.write('<L&Y
Name Sales
Name Leases
Name Rentals
FAQ" W&D&H=" + \$Width + "height=" + \$Height + ">G&B&H

```
document.write('HEIGHT=" + Height + "src="image/horizontal.gif"');
```

```
0959B9L9T9="hide" onLength="104"></a>0959B9L9T9="1
```

```
document.write("moveToAbsolute(OC.pageX, OC.pageY)"); document.write("moveTo
```

```
clip.width=' + $Width + '; '); <br> clip.width=' + $Width
```

```
document.write('clip.height=' + IHeight + ' width=600 height=20'.write('clip.height=
```

Search for `visibility = \'show\' ></LATEX>` in the Internet with a [Google](#) search engine.

respective

$\parallel \parallel \rightarrow$

 $\langle \text{tr} \rangle$ $\parallel \rightarrow$

</5CR9PJ>
Name/Shop.co.uk

</SECRET>

Name-Shop exists to bring the benefits of good domain names to British businesses and overseas businesses looking to have the best on-line profile possible. Select from the menu on the left to see about our services, or about buying, leasing, buying or renting our domain names.

</body>

</body>

James. 1/6/1911

< /html >

1964

Der Fehler in Gestalt des «f» wandert in jeder Zeile um einen Schritt nach rechts, bis die ursprüngliche Ordnung wiederhergestellt ist. Da der Fehler dem Gedicht nach einem systematischen Prinzip eingeschrieben wird, gibt es zwar einen «fehler im system», aber keinen Fehler im Gedicht.

Jodis Quellcode ist typografisch, linguistisch und semantisch viel reicher als Gomringers Verse. Von Tzaras Gedicht unterscheidet es sich zudem dadurch, dass es seine poetische Collage nicht durch einen konträr gebauten Algorithmus erkaufte, sondern die Instruktionen selbst collagiert. Programmcode ist bei Jodi nicht mehr Laborkonstrukt, sondern Passtische und Ready-made. Im Gegensatz zur permutativen Proteuslyrik und zur generativen Kunst von Opatianus Porfyrius über die Lullisten bis in die zeitgenössische Kunst synthetisieren Jodi ihre Instruktionscodes nicht mehr, sondern verwenden sie intertextuell, als vorgefundenes Zeichenmaterial.

NET ANTI NET

Andere Arbeiten auf www.jodi.org subvertieren die ästhetische Erwartung von opaken Quellcodes und verständlichen Outputs noch entschiedener als das oben zitierte Gedicht. «Location» <http://www.jodi.org> und «faq» <http://www.jodi.org/100cc-faq/index.html> erscheinen in der Standardanzeige des Webbrowsers als Buchstabenchaos, das erst in der Quellcode-Anzeige lesbar wird; dort entpuppen sich die blinkenden Codes als Typogramm der Zeichentrickfigur «Stimpy». So, wie die Website mit ihrer Zugänglichkeit und Unzugänglichkeit auf der Metadaten-Ebene ihrer Adressierung spielt, spielt sie auch mit sichtbaren und verborgenen Codes auf der Ebene des Dateiinhalts, macht das Undurchsichtige durchsichtig und umgekehrt⁽⁶⁾. «Location» und «faq» beziehen sich intertextuell auf als «ASCII-Art» bekannte Computer-Typogramme. «ASCII», der «American Standard Code for Information Interchange», der kleine gemeinsame Nenner aller Computerzeichensätze⁽⁷⁾, wurde seit den 1970er Jahren benutzt, um in text-basierten Computernetzwerken Bildschirmgraphik zu emulieren, sodass die «ASCII-Art» aus der Not technischer Beschränkung die klassische Figurendichtung neu erfand, wie sie aus der orphischen Lyrik des 3. Jh. v. Chr. überliefert ist⁽⁸⁾. Mit der Netzkunst von Jodi und später den Teilnehmern der Mailingliste «7-11» wurde «ASCII-Art» von einer naiv-figurativen zu einer experimentellen und ironischen Kunstform umgeschrieben, die mit Fehler-

codes, vorgetäuschten Systemabstürzen und werbemüllartigem Massenversand spielte. «Location» und «faq» kartografieren den Übergang von den figurativen zu den selbstreflexiven «ASCII-Codes», indem in ihnen die alte naive «ASCII-Art» buchstäblich zum Quellcode der neuen reflexiven «ASCII-Netzkunst» wird.

CODE ANTI CODE

Jodis besondere Fertigkeit, Daten eines Typs wie Daten eines anderen Typs aussehen zu lassen, manifestiert sich besonders in einer Kunstform, die eine echte Jodi-Erfindung zu sein scheint: falsche Software, die in Wahrheit nur aus animierten Grafiken und blinkendem Browser-Text besteht. «Surgery/havoc» <http://www.jodi.org/100cc/havoc/> sieht aus wie ein «Jump-and-Run-Computerspiel» im Stil der «Mario Brothers» und bietet verschiedene Zoom-Funktionen, ist tatsächlich aber nur ein geschicktes Arrangement kleiner zappelnder Grafikdateien. Mit denselben Mitteln simuliert «Bin! IcX» <http://www.jodi.org/100cc/hqx/1900.html> Systemabstürze und Computervirenbefall. In ständigem Bezug auf die alltagskulturelle Semiotik von Software-Interfaces gelingt es Jodi, Softwarekunst – und somit auch generative Kunst – selbst dort zu schaffen, wo sie gar nicht algorithmisch programmieren; eine rhetorische Pointe, die das ganze definitorische Fundament beider Kunstformen hinterfragt. Die prädigitale Netzkunst, die seit den 1960er Jahren unter dem Namen «Mail Art» bekannt wurde, förderte ihre offenen Strukturen durch konsequentes Mittelmaß. Jodi.org und die durch diese Website möglich gewordene Netzkunst zeigen, wie aus solchen Netzwerken auch herausragende Kunst entstehen kann. Was Jodis Kunst zum ultimativen Beispiel zeitgenössischer «argutezza» macht – also jener kunstvollen Gewitztheit und Urbanität, wie sie in Rhetoriken des 17. Jh. definiert wurde – ist die simultane Affirmation und Negation ihres Orts im Netzwerk. Denn sie selbst ragt viel zu sehr heraus im Geflecht ihrer selbstgeknüpften Beziehungen, deren Disseminationen ihnen zudem als Präventivwaffe dienen – gegen unbormässige Lektüren und Kontextualisierungen wie diese hier.

co.
eic
Y
20
Y
H
S
=")
So
alt
igt
X
26
-
27
-
28
-
29

dtuchstangen, HB Sign, .rame name="ma
Huthaken, bourgsuisseote the
ormationsständer, e;ting amongst
Informationssystem, : 192px; .</p>
<Kleiderbügel, hth: 31px; t="0">
Kleiderhaken, visibility:t>
leis-Beschläge, rameset>
er, Knauf, Knöpfe, lte; <body
l;changerätehalter, -family:F">
Langgriffe für, Arial,
uml;bel, Langschilder, oration:ames>
Huthaken, </html>
M&ou
M&ou
none
M&ou
font-size:18px; font-family:

FUSSNOTEN

- (1) [Cay01]
- (2) Siehe Frédéric Madres Beitrag zu diesem Katalog
- (3) Thomas Skowronek, der an der Humboldt Universität Berlin zur Zeit eine Magisterarbeit über Rauschen in der Netzkunst schreibt, brachte diese Frage auf.
- (4) Das Phänomen statischer «Genotexte» versus mobiler «Phänotexte» in digitaler Kunst hat, mit ausdrücklichem Bezug auf Jodi, zuerst und ausführlicher als hier Inke Arns in ihrem Aufsatz [Arn01] beschrieben.
- (5) [Tza75]
- (6) Diese Methode übernimmt und radikalisiert Ivan Khimins Projekt <http://imageless.net>. Die Website besteht aus extrem kleinen HTML-Dateien, die nur im Quellcode Information enthalten. Zugang über <http://imageless.net/ASCII32>
- (7) Die Geschichte des «ASCII-Text» rekonstruiert Dieter E. Zimmers Aufsatz [Zim97]
- (8) [AE87]

LITERATUR

- [AE87] Jeremy Adler und Ulrich Ernst. Text als Figur. Visuelle Poesie von der Antike bis zur Moderne. VCH, Weinheim, 3. edition, 1990 (1987).
- [Arn01] Inke Arns. Texte, die (sich) bewegen: zur Performativität von Programmiercodes in der Netzkunst, 2001. <http://www.v2.nl/~arns/Lecture/performativ-code.html>
- [Cay01] John Cayley. The Code is Not the Text, 2001. http://www.p0es1s.net/poetics/symposium-2001/a_cayley.html
- [Tza75] Tristan Tzara. Pour faire une poésie dadaïste. In *Oeuvres complètes*. Gallimard, Paris, 1975.
- [Zim97] Dieter E. Zimmer. Schöne Grüße aus dem Netz. In *Deutsch und anders*, S. 272–292. Rowohlt, Reinbek, 1997.

JODI ALS SOFTWARE-KULTUR

Pit Schultz

«Jodi.org» ist ein kleines Internetlabel, das von einem Produzentenduo geführt wird, eine Adresse für ein digitales Produkt, das nichts kostet, weil es keine Originalwerke im traditionellen Sinne bereitstellt. Jodis Projekte sind Massenfabricate, denn jeder der Eindrücke, den sie hervorrufen, beruht auf einer weiteren lokalen, digitalen Kopie. In den letzten Jahren wurden weltweit abertausende dieser Kopien auf den Rechnern verteilt, um schliesslich einen Stil zu prägen. Jodi schufen dabei eine erfolgreiche Gegenstrategie in der Entwicklung digitaler Ästhetik zu einer Zeit, als Digitalität, visuell mit den Allegorien der «Science-Fiction», mit glänzendem Prunk und Reichtum, glatten futuristischen Oberflächen, virtueller Realität und boomendem Hi-Tech-Markt gleichgesetzt wurde. Jodi sind heute fester Bestandteil der Geschichte digitaler Kultur, weil sie sich in ihren Bildstrategien konsequent auf die Grundelemente dieser Kultur konzentrierten und mit ihren Arbeiten das kritische Bild dieser Kultur entscheidend mitbestimmt und verfeinert haben.

KUNST

Unter den Bedingungen einer Netzpräsenz oder eines Computerspiels steht die Kunst als Rahmen nicht mehr ebenso zur Verfügung wie in Galerie oder Museum. Jodis Projekte funktionieren in einem Zwischenraum von Kunstbetrieb und digitaler Kultur, ihre Arbeit kann als Kunst verstanden werden, muss es aber nicht. Manche sehen eher die gestalterischen, andere wiederum die spielerischen oder technisch-anarchische Qualitäten. Dabei haben Jodi den Benutzern einen offenen, fast überflüssigen digitalen Kunstbegriff näher gebracht, wie es in Galerie und Museum schwer möglich wäre. Der beste Präsentationsort von Jodis Arbeiten ist weiterhin der lokale Computer zuhause oder im Büro. Dort hängt es einzig von den Benutzern ab, unter welchen Begriffen sie sich die Arbeiten von Jodi im Rahmen des Bildschirms vorstellen, bzw. auf welche Begriffe sie sich in Foren und Linklisten einigen. Als Kunst verstanden eröffnen sich vielfältige Referenzen auf Dada, OpArt, Surrealismus, Minimalismus, Informel, Suprematismus und Konstruktivismus. Von der Seite der Computerkultur kommend, interessiert die ästhetische Entwendung von Codes und Algorithmen, das

gezielte Ausnutzen von Fehlern und Glitches, und der Verweis auf folkloristische Klischees wie auch Meilensteine der Computerkultur, auf bekannte Virusattacken und die ersten 3D-Computerspiele. Die Kunst, die Jodi fabrizieren, lässt sich also nicht ohne die Kultur verstehen, auf die sie sich beziehen und aus der sie ihre Materialien beziehen, die sie weiterverwenden.

SOFTWARE

Die Grenzen von Software beschreiben Kulturgrenzen, deren Verlauf Jodi genauestens erforschen. Der Moment, in dem das System abstürzt, an dem der Benutzer die Wirkung seiner Eingaben nicht mehr nachprüfen kann, an dem der Kontrollverlust eintritt und das System seine eigene Materialität preisgibt, wird von Jodi auskostet und in all seinen Feinheiten untersucht. Indem der Rechner statt normierter Werte unvorhersehbare Artefakte hervorbringt, gibt er nicht nur etwas über seine begrenzten Fähigkeiten preis, sondern entwickelt eine reine Technizität ohne Zweck. Es wäre falsch anzunehmen, Jodi ginge es einzig um die Effektlascherei des Zufalls und der Fehler. Ihre Methoden ähneln denen der Maler oder Bildhauer, die ihrem Material auf immer neue Weise auf die Spur zu kommen suchen – nur ist Jodis Material von Ideologien, von Erzählungen und Strategien durchzogen, vor allem aber vom vermeintlich esoterischen Wissen der «Computer-experten». Die Herangehensweise von Jodi ist jedoch eher die der Hacker, die ebenso die Grenzen eines Systems, die unvermeidlichen Fehler und undokumentierten Durchgänge auszunutzen wissen. Die Schnittstelle zum Benutzer hin wird auf ihre Wahrnehmungsgrenzen untersucht, ihre physiologischen Grundoperationen und Gewohnheiten. Die Schnittstellen innerhalb des Betriebssystems werden auf ihre Grundelemente reduziert, um dann, gezielt mit falschen Daten beliefert, wiederum Wahrnehmungseffekte zu erzeugen. Die Wirkung ist eine Erfahrung von Digitalität, die den Regelverstoß als Teil des Systems auf der Ebene der Ästhetik möglich macht.

FEHLER

Jodi beziehen sich nicht bloss auf die Ästhetisierung des technischen Fehlers im Sinne seiner kulturellen Erträglichmachung. Jodi zeigen viel eher die Performativität der kleinen Desktop-Dramen, die tagtäglich überall geschehen. Es ist die Tragikomik des verschwundenen, aber gewünschten Datenobjekts,

der verwechselten Zeichenebenen, die Freude am erfolgreichen Misslingen eines bekannten Bedienungsschemas, die das Verständnis für die Fehler als grundlegendes «Feature» von Computerkultur schärft. Der Fehler ist hier aber weniger bloss der technische Fehler und die interessanten gestalterischen Figuren, die er hervorruft, sondern der Fehler als Zeichen der Abwesenheit einer idealen Funktionalität, ob im technischen, sozialen oder ökonomischen Sinne verstanden.

Die Perfektionierung des Fehlers als Stilmerkmal bedeutet eine besondere Form von Beherrschung des Computers als Medium, und ist ebenso in der digitalen bzw. elektronischen Musik bekannt. Die Verwendung technischer Grenzphänomene innerhalb eines kontrollierten Systems ist schlicht ein Zeichen von Virtuosität. Es stellt aber auch die Autorität des Vernunftprinzips «Maschine» bloss, setzt gleichzeitig den Künstler/Designer/Programmierer in die Position des wahren Virtuosen im Freisetzen der irrationalen Potentiale und Herausarbeiten der Grundvorstellungen und Kräfte, die Mensch und Maschine verbinden.

INTERFACE

Jodi visualisieren Digitalität, ohne sie mystisch zu erklären oder in Bildern und Metaphern zu deuten. Es findet keine Paraphrasierung des Wissenschaftlich-Erhabenen statt, keine Koppelung an die Propaganda der Produktionssteigerung und Profitmaximierung, keine Theoretisierung in Beipackzetteln der Diskurspolitik. Ein präzises Experimentieren an den Grenzen des Codes mit dem Ziel, diesen sichtbar zu machen. Die Dramatisierung des Interfaces wird heute vor allem im Bereich der Computerspiele zur Hochform entwickelt. Die Geschichte der Schnittstellen, ihre Einbettung und Schichtung in gewachsene technische Systeme, zeigt sich auch bei den Genrebildungen erst über die Jahre hinweg. Dabei sind die Game-Klassiker weiterhin verfügbar und lauffähig, lassen sich aber neu interpretieren, inszenieren und modifizieren. Durch gezielte Abänderungen von Spiele-Software schufen Jodi – wie schon bei ihren Webarbeiten – Meilensteine innerhalb eines entstehenden Genres (beginnend mit der Studie «ctrl-space» in Budapest, 1997). Ebenso wie (Spiele-)Software stellt die Hardware spezifische Schnittstellen bereit, über die sich Benutzerkulturen sozialisierten. Die Ära der Home-computer schuf Objekte der Begierde, die für Reihen von Pubertierenden

syndicate@anart.no,6/5/02 12:12 PM +0200,(_R0r

[illegible]

Cc:
Bcc: nettime-l@bbs.thing.net
X-Attachments:

[illegible]

Printed for "Images II Elaine Morgan's Aquatic Ape leaflet addresses the defe

[file:///C:/inetpub/wwwroot/exhibits/bib/02%20-%20BIBLIOGRAPHY.pdf](#)

Printed for "James H. Edgar Morgan's Annual Age leaflet addresses the debt"

Hispanic Heritage month: 9/15-10/15

[illegible]

Printed for *James H. Edgar Newman's Sonnets and the following in the

The following information is for your reference only. It is not intended to be used as a basis for any action.

Printed for "Designs" Elaine Morgan's Aquatic Ape hypothesis addresses the daf

Break (11/14/79) 1:35 AM - 1:48 AM 140

101
 102
 103
 104
 105
 106
 107
 108
 109
 110
 111
 112
 113
 114
 115
 116
 117
 118
 119
 120
 121
 122
 123
 124
 125
 126
 127
 128
 129
 130
 131
 132
 133
 134
 135
 136
 137
 138
 139
 140
 141
 142
 143
 144
 145
 146
 147
 148
 149
 150
 151
 152
 153
 154
 155
 156
 157
 158
 159
 160
 161
 162
 163
 164
 165
 166
 167
 168
 169
 170
 171
 172
 173
 174
 175
 176
 177
 178
 179
 180
 181
 182
 183
 184
 185
 186
 187
 188
 189
 190
 191
 192
 193
 194
 195
 196
 197
 198
 199
 200
 201
 202
 203
 204
 205
 206
 207
 208
 209
 210
 211
 212
 213
 214
 215
 216
 217
 218
 219
 220
 221
 222
 223
 224
 225
 226
 227
 228
 229
 230
 231
 232
 233
 234
 235
 236
 237
 238
 239
 240
 241
 242
 243
 244
 245
 246
 247
 248
 249
 250
 251
 252
 253
 254
 255
 256
 257
 258
 259
 260
 261
 262
 263
 264
 265
 266
 267
 268
 269
 270
 271
 272
 273
 274
 275
 276
 277
 278
 279
 280
 281
 282
 283
 284
 285
 286
 287
 288
 289
 290
 291
 292
 293
 294
 295
 296
 297
 298
 299
 300
 301
 302
 303
 304
 305
 306
 307
 308
 309
 310
 311
 312
 313
 314
 315
 316
 317
 318
 319
 320
 321
 322
 323
 324
 325
 326
 327
 328
 329
 330
 331
 332
 333
 334
 335
 336
 337
 338
 339
 340
 341
 342
 343
 344
 345
 346
 347
 348
 349
 350
 351
 352
 353
 354
 355
 356
 357
 358
 359
 360
 361
 362
 363
 364
 365
 366
 367
 368
 369
 370
 371
 372
 373
 374
 375
 376
 377
 378
 379
 380
 381
 382
 383
 384
 385
 386
 387
 388
 389
 390
 391
 392
 393
 394
 395
 396
 397
 398
 399
 400
 401
 402
 403
 404
 405
 406
 407
 408
 409
 410
 411
 412
 413
 414
 415
 416
 417
 418
 419
 420
 421
 422
 423
 424
 425
 426
 427
 428
 429
 430
 431
 432
 433
 434
 435
 436
 437
 438
 439
 440
 441
 442
 443
 444
 445
 446
 447
 448
 449
 450
 451
 452
 453
 454
 455
 456
 457
 458
 459
 460
 461
 462
 463
 464
 465
 466
 467
 468
 469
 470
 471
 472
 473
 474
 475
 476
 477
 478
 479
 480
 481
 482
 483
 484
 485
 486
 487
 488
 489
 490
 491
 492
 493
 494
 495
 496
 497
 498
 499
 500
 501
 502
 503
 504
 505
 506
 507
 508
 509
 510
 511
 512
 513
 514
 515
 516
 517
 518
 519
 520
 521
 522
 523
 524
 525
 526
 527
 528
 529
 530
 531
 532
 533
 534
 535
 536
 537
 538
 539
 540
 541
 542
 543
 544
 545
 546
 547
 548
 549
 550
 551
 552
 553
 554
 555
 556
 557
 558
 559
 560
 561
 562
 563
 564
 565
 566
 567
 568
 569
 570
 571
 572
 573
 574
 575
 576
 577
 578
 579
 580
 581
 582
 583
 584
 585
 586
 587
 588
 589
 590
 591
 592
 593
 594
 595
 596
 597
 598
 599
 600
 601
 602
 603
 604
 605
 606
 607
 608
 609
 610
 611
 612

Printed for "James E. Blake Morgan's Acoustic Amplified Address" the d-f

als Tor in eine eigene Welt dienten, die den Erwachsenen verschlossen blieb. Jodi haben es jedoch immer geschafft, sich von einer allzu platten 8-Bit-Retro-Mode fernzuhalten, und sind über die verschiedenen Medien hinweg ihrem kritisch-dekonstruktiven Arbeitsstil treu geblieben.

BILDER

Die Bilder Jodis sind eingefrorene, verlangsamte, im Augenwinkel oder in Schlaflosigkeit wahrgenommene Fragmente von Bilderströmen. Hierbei mischen sich Programmcode und Daten, Pixelbild und Systemsound. Es sind bewegte Bilder, die aus Licht bestehen und sich erst als Nachbilder im Kopf der Betrachter (jodi-style) festsetzen. Damit ist es auch die Dauer der Surf-Sessions, die der digitalen Arbeit von Millionen von Bildschirmstunden entspricht, die sich in diesen Codes kristallisiert. Als Transformationen von Transformationen sind es nie nur die Bilder im Sinne der Abbildung, Ablichtung und Archivierung, sondern es sind verdichtete Erinnerungen, kollektive Datenverdichtungen und Diskussions- und Wahrnehmungszusammenhänge in der Auseinandersetzung mit dem Computer. Diese verdichteten Interaktionen sind immer sowohl auf den Benutzer zentriert und von ihm wegleitend. Dabei geht es um die gute Nachbarschaft von Auge-Gehirn-Gedächtnis und Bildschirm-CPU-Speicher, ohne auf überkommene Cyborg-Mythen angewiesen zu sein oder sonstige vermeintlich aktuellen Begriffe zu bebildern.

KYBERNETIK

Der radikale Schnitt, den die Kybernetik in Kauf nimmt, um den Sieg der Information einzuleiten, führt nicht nur zu einer ständigen Zähmung und Verkleinerung des Materiellen auf seinen unverzichtbaren Rest, sondern auch zu einer unendlichen Verdopplung dieser Operation im Virtuellen. Jede Computerarchitektur, jede Software ist davon gekennzeichnet, die Grenzen dicht zu halten, nichts Unerkanntes und Undefiniertes durchzulassen, da dies sonst zu undefinierbaren Rechenzuständen führen würde und im Ernstfall zum Absturz des Systems. Doch ist es gerade der Ausdruck menschlicher Kunstfertigkeit und Risikofreude, diese Regeln gezielt zu durchbrechen und zu umgehen, sei es um Geschwindigkeit zu erzielen, oder – wie bei Jodi – dem Cyberspace den Narrenspiegel vorzuhalten. Die Kybernetik, als die Wissen-

schaft von der Steuerung von Apparaten, technischer, sozialer und biologischer Art, bleibt dabei das Leitbild, welches in seinen verschiedenen Ausprägungen zentrales Forschungsfeld der digitalen Kultur bleibt. Immer wieder geht es auch darum, den «worst case» einer Totalisierung der Kybernetik aufzuhalten. Die Erforschung der Rolle des Nichtfunktionierens im System, sowohl der Subjekte wie auch der Software, ist dabei ein zentrales Ziel. Es gilt diese Mutationen nicht auszumerzen, sondern als ein Vorbote des Kommenden willkommen zu heissen.

USER

Je nachdem, welche Schaffensphase man untersucht, betreiben Jodi angewandte Netzkritik, Softwarekritik oder Interfacekritik. Der Moment der Entscheidung, die Krise eines Mediums gilt es herauszuarbeiten, ohne sie zu pathetisieren oder durch Slogans zu überfrachten. Jodi beziehen sich jedoch immer direkt auf die Benutzererfahrung und weniger auf die durch den Kunstbetrieb erklärte «offizielle» Betrachtungsweise. Es gibt mindestens so viele Weisen, Jodi und den Stil, den sie bilden, zu verstehen, wie es PCs gibt. Es müssen keine Kenntnisse der klassischen Bürgerbildung vorliegen, wohl aber ist eine gewisse Neugierde und Spielfreude als Nutzer digitaler Medien sehr hilfreich, um etwas mit Jodis Arbeiten anfangen zu können. Erst dann lassen sich die Figuren der Publikumsbeschimpfung, die fröhlichen Angriffe auf die User, das Testen ihrer Aufmerksamkeits- und Belastungsgrenzen verstehen. Die Krise der Benutzer besteht vielleicht darin, schliesslich zu erkennen, dass die Benutzung längst zweiseitig ist, dass sie längst das System ebenso nutzen wie auch von ihm benutzt werden. Die Unberechenbarkeit, von Benutzern wie Programmen, ist letztlich der Spielraum der digitalen Kultur, soweit Jodi sie uns vorführen.

JODI UND DER CARGO-KULT

Josephine Bosma

Manchen Künstlern eilt ihr Ruf voraus. Kurz bevor ich das Künstlerduo Jodi zum ersten Mal traf, sagte ein Freund von mir: «Sie sind ziemlich schwierig,

IS T H DAS_
mu h i auu_

CCCMS
oooIU

TDXM AR AR RF P [R CCCS < TMDRFDN
da-e ge ge er A 2e oou j oi-erae

OeavoII pb o tth_
nvniutf oj u g ehj_
cenrt re g u :oe_
erou wy tc h y rc_
yustio at t s :t_
aon olu n: :_
gnca l c I - N _
aeena r e ' a _
i ddsee : d n _
nt rc c _
hynmae p 6yN_
aeoasi W a / o_
ptstnev a s 2P _
a t y e r s /es_
smem e Hn 9cu_
sirapva ii t 8kb_
gdneen gn h j_
thayor hg i 2<e_
hty pye s :ncF
i pltm - 1pto
sameeha F a 5e r
coo ii o l cgw
acrpanl r o Pkia
lenlsg w n M@vr
osie t a g led
asn yoi r . in

nnnmb :tMsTecTec(co A Oc nnnb r :MMpots
tttej easuneunelem 2 4e tttj s Ealmes
eee-e <:iaetietini: 0 .i eeee 9 P-iy: :a
nnnVc b lg,-v,-vtv 5 1v nnnnc 9 eVl- g
tttet oTee 1e 2eeet 3 1e tttt 9 teeTJSe
---r: rur-2)d2)drdb 0 8d ---: @ erroia-
DTTs < <de:I : : :L:rT;b.: DTT SP1Ers: :ltI
eryiFC me, dJ J o iu y1 iryvthuv i l,D
sapowh ea c:u bu bcbme 4f sapieylaGoMj :
cnenda auOc n yn ykym, h1r pnervlu inoeE1
rs: :s sx2M< @ o.o os:uel.Bn:ztt3<
if Ne e@ a91 b1 bSbi2 16m sf s iars itt 3
pet1o1 reJi89 e9 eMec 1] iem Gscib11iiJ5
tre. 6 @aul09 a9 aTamJ a)b trear nne.lnnu8
i-x0s0 ern 68 n8 nPntu n a i-slaEskr0aggn2
oEt u5 at L0 c c can d k oEsedt.mg ee D
nn/ b@ rh9i21 o1 oGol . e nnarytna 3rr13
:cp ja tl8n85 u5 uaue1 i d :cgt iwn< .@ 9B
ol eo hi k9: n: ntnn9 t b oe <nu Y 0e<97
"da cl ln1 61 t1 tett9 . e id/ sg.<0 -aj8.
cii t. ik5t86 .6 .w..8 e a nir teeeG Cre 2
cnn c n: o: i: iaic a n lnf erdvI -tt18
:g go kn1 A3 c3 cyco1 r . igc p uaN Nht28
M: im .e1SA9 m9 m mm5 t i n:8 h<>@S Sli:C
a v> nt:M8 t t3t : h c e 2 ep,m@ Cin3@
i7 e, e>OT9- a- a.a 1 l m 72 ne oA Png2e

und es ist nicht leicht, mit ihnen zu reden! Du hast Glück, wenn du überhaupt ein Interview mit ihnen bekommst.» Als ich im Januar 1997 in einem Gang zwischen dem «Backspace-Cybercafé» und dem Internetprovider «Obsolete» im Londoner Hafenbezirk stand, machte ich mich daher auf einiges gefasst. Würden sie überhaupt etwas sagen? Das taten sie. Ganze fünfzehn Minuten lang beantworteten sie meine Fragen. Ich fühlte mich reich.

Die Leute, die hinter Jodi stecken, haben den Ruf, schwierig zu sein. Auch ihre Kunst ist schwer verständlich. Jodi gehören zu den gewissenhaftesten, geachtetsten und beneidetesten Netzkünstlern. Nachdem 1998 das erste Interesse an Netzkunst abgeflaut war, tauchten auf Netzkunst-Mailinglisten wie «Rhizome» die ersten Mails auf, die sich gegen Jodi (und andere «net.artists») richteten. Von da an begann auch in dem experimentellen Bereich der Netzkunst, bei ihren Präsentationen und Konferenzen, eine unausweichliche Periode der Institutionalisierung, die zwar keiner der Netzkünstler wirklich wollte, von der sie aber wussten, dass sie trotzdem stattfinden würde. Jodi gehörten plötzlich zu den Netzkunst-Stars.

Dieser Starstatus ist mit Vorurteilen und Vermutungen verbunden. Zum Beispiel glaubt jeder, dass ein Medienkunst-Star auch ein technischer Tausendsassa ist, denn die Medienkunst ist lange von Formalismus und technischer Brillanz dominiert gewesen. Tatsächlich ist jedoch mit dem Aufkommen von billiger und leicht zu bedienender Technologie auch eine neue Gruppe von Medienkünstlern auf den Plan getreten. Die Medienkünstler von heute verehren die Maschinen, mit denen sie arbeiten, nicht mehr und sie sind ihrer manchmal noch nicht einmal ganz Herr. Jodi kennen den Code, mit dem sie arbeiten, aber sie gestalten nicht jedes Detail ihrer Arbeit ganz genau und präzise. Das verwirrt das Publikum, Kollegen, Kritiker und Kuratoren.

Jodi haben sich einmal als «Karikatur» von «Knowbotic Research» bezeichnet. Wie Dirk Paesmans erzählt, waren Jodi damit beschäftigt, ihre Arbeit «OSS/••••» zu installieren, als ein Mitglied von «Knowbotic Research» zu ihnen kam, um zu fragen, wie sie es «geschafft haben, diese Radiowellen so gut reinzubekommen». «Knowbotic Research» sind eine Medienkunst-Gruppe, die in Zusammenarbeit mit Medienlaboren höchst avancierte Hi-Tech-Kunst machen, während «OSS/••••» vorwiegend aus ästhetisiertem Noise besteht.

Jodi entwickeln ihre Arbeiten aus technischen Pannen, Zufällen und unentdeckten Eigenschaften der Software und der Computer, mit denen sie arbeiten. Wegen der Konfusion, die das auslösen kann, vergleicht Dirk Paesmans Jodi gerne mit dem «Cargo-Kult». Der «Cargo-Kult» war eine halbreligiöse (und eventuell sogar Freiheits-) Bewegung auf den melanesischen Inseln, bei der die Einheimischen versuchten, sich die Macht ihrer kolonialistischen Unterdrücker dadurch anzueignen, indem sie auf primitive Weise ihre Sitten und Werkzeuge kopierten und zum Beispiel Landebahnen aus Stöcken und Steinen anlegten, über die der Wohlstand zu ihnen kommen sollte. Unter Programmierern gilt das so genannte «Cargo-Kult-Coding» als eine schlechte Methode. «Cargo Cult Programming» ist – nach Definition des Hacker-Wörterbuchs «Jargonfile» – ein «inkompetenter Programmiersstil, der geprägt ist durch die rituelle Einschliessung von Code oder Programmstrukturen, die eigentlich keinem Zweck dienen (vgl. «Shotgun debugging», «Voodoo programming»)». Jodi verstehen diesen Ausdruck hingegen nicht als negativ. Jodi imitieren Medienkunst, um etwas zu schaffen, was Medienkunst ähnlich sieht, ohne ihren Regeln zu folgen.

Seit sie ihre erste Website gemacht haben, erhalten Jodi wegen der «Fehler» in ihrer Arbeit E-Mails mit Korrekturen und mitleidigen Bemerkungen von ihrem Publikum. Sogar Peter Weibel, der Direktor des Zentrums für Kunst und Medientechnologie (ZKM) fragte die Künstler nach einem Vortrag einmal teilnahmsvoll: «Was ist denn schief gegangen?» Wenn sich Jodi bei einer Konferenz einen Laptop von einem anderen Vortragenden ausleihen, um ihre Arbeit «OSS/••••» zu zeigen, kann man oft Entsetzensschreie aus dem Publikum hören, wo der Leihgeber glaubt, dass sein Computer gerade zum Teufel geht. Dass «OSS/••••» solche Verwirrung stiften kann, hat auch dazu beigetragen, dass diese CD-Rom zu einem «Hit» in holländischen Büros wurde, wo man sie dazu benutzte, ahnungslosen Schreibkräften und Sekretärinnen einen Schreck einzujagen.

Für mich steht Jodis Arbeit in der Tradition der «souveränen Medien», eines Begriffes, der von dem Autorenkollektiv Bilwer stammt (zu dem unter anderem Geert Lovink gehört) und zu dem sie von der freien Amsterdamer Medienszene inspiriert wurden. «Souveräne Medien» stehen nicht mehr unter dem Zwang, praktische und nutzbringende Werkzeuge zu sein. Souveräne Medien existieren einfach. Aber die signifikantesten Beispiele für

vom «Cargo-Kult» und der Tradition der «souveränen Medien» beeinflusstes Auftreten sind Jodi selbst. Bei Medienkunst-Events sind sie berröchtigt dafür, unfreundlich aufzutreten und sich weder für ihr Publikum noch für den Gastgeber zu interessieren. Es gibt keinen Versuch, ihre Arbeit in der üblichen raffinierten Weise zu präsentieren, im Gegenteil. Sie sind der Alptraum eines jeden Moderators. Bei einem Symposium zur Netzkunstkritik schoben sie den Kinderwagen ihrer Tochter auf der Bühne zwischen den Stühlen der anderen Teilnehmer herum und sprengten dadurch den ganzen Abend. Auch als sie 1999 den «Webby Award», eine Art Internet-Oscar, in der Kategorie «Kunst» erhielten, machten sie ihrem schlechten Ruf alle Ehre: Bei der Verleihungszeremonie in der Stadthalle von San Francisco darf die Dankesrede jedes Siegers nur aus fünf Worten bestehen. Jodi wandten sich mit «ugly commercial sons of bitches» an ein Publikum, das zum grössten Teil aus New-Economy-Personal bestand.

Die Auftritte von Jodi sind höchst empfehlenswert, auch wenn sie manchmal enttäuschend sein können. So wie sich Jodi nicht an die Traditionen der Medienkunst halten wollen, wollen sie auch nicht der Art und Weise entsprechen, wie sich Medienkünstler normalerweise selbst darstellen. Die Strategie, mit der Jodi dem begegnen, besteht darin, Präsentationen zu einer Art Konfrontation zwischen dem Einzelnen und Bürokratien zuzuspitzen – Bürokratien, wie sie zum Beispiel die formalen und hierarchischen Strukturen einer normalen Konferenz-Präsentation darstellen. Der trockene Humor von Jodi sorgt dafür, dass diese Konfrontationen nicht zu sehr wie politische Aktionen oder Interventionen erscheinen.

Einen grossen Nachteil hat Jodis Strategie jedoch. Das Publikum sieht oder erfährt nur selten die eigentlichen Absichten von Jodi. Es muss sich an die Interviews und andere Publikationen halten, wenn es mehr über diese «Cargo-Kult-Programmierer» wissen will.

NUR LURKER MELDEN SICH AB

Frédéric Madre

Es ist das neue Ding. Die Erde bebt und der Boden zittert, der Himmel wird tief schwarz und man hört den dröhnenden Lärm von Donner und heulenden Winden. A Hard Rain's A-Gonna Fall.

Die New Media Unternehmer wurden sich vor Furcht, sie erheben ihre Hände in die Luft und schreien: «Oh allmächtiger Gott, bitte hilf uns jetzt!», während der Regen langsam auf sie herabtropft und ihre hart erworbenen Community-Mitglieder nass werden. «Bitte hilf uns jetzt, denn Jodi hat uns schon wieder Mail geschickt», oh, welch Grauen. Die Owner schürreln ihre Fäuste voll Wut Richtung Himmel und zählen hilflos nach, wie viele Mitglieder ihrer Community sich abgemeldet haben.

Jodi antworten nicht. Irgendwo da draussen in einem Raum in der wirklichen Welt in Barcelona setzten sie geduldig jede einzelne dieser Aussendungen zusammen, jede einzelne dieser guten Taten wird von sorgfältigen Händen geschaffen. Ob sie dabei Musik hören? Schläft da irgendwo ein Baby? Steht neben dem Computer eine Bierflasche? Oh, «naja, aber ist das denn Kunst», fragt man sich unterdessen bei dem Unternehmen. Und noch wichtiger, sie fragen: «Wenn ihr solches Zeug gelegentlich auf «Spectre» posten wollt, redet doch bitte mit uns. «Mez» macht das, und es gibt keine Probleme mit den Gedichten, die sie ab und zu schickt.» Also bitte.

Und Jodi antworten nicht. Also werden Jodi von der Mailingliste unsubscribed, von dieser und von anderen. Leute, die auf einer Mailingliste posten, sollen unsubscribed werden, das ist das Gesetz der Gentrification des Internets. Lurker sind willkommen, Lurker kann man zusammenzählen, Lurker lassen die Community-Statistik in der Jahresbilanz gut aussehen, und Jodi können ab und zu auch mal posten, wenn man es ihnen sagt, und es ist hübsch, ein bisschen Lyrik zwischen der Werbung für die eigene Publikation zu haben.

Aber Jodi antworten nicht. Kühn wie die Liebe. «Bitte benutzt diese Liste nicht dafür, Eure Kunst zu promoten. Diese Liste ist ein kollektiver Raum für alle, nicht für Eigenwerbung.» Das bekommen sie als Vergeltung dafür, dass

sie mit grössmöglicher Genauigkeit das tun, was sie am besten können. Das süsse, sanfte Herz des Internets wird falsch verstanden und von seinen akademischen Absolventen abgelehnt. «Eigenwerbung», ah, die Eigenwerbung soll also bloss das persönliche Privileg der List-Owner sein. Und Jodi werden unsubscribed. Für manche von uns gibt es zu viele dieser Gesetze, denn uns gefällt es, wenn sich über uns überraschend ein unerwarteter sanfter Morgenregen ergiesst. Aurica Harvey macht ihren Rechner an und freut sich über «The &&flooding into my inbox like an endless unstoppable ride that says !good morning! email is here and here and here and here and ...».

Ja, es ist unaufhaltsam, und man muss zulassen, dass es sich über einen ergiesst und dabei die wunderbare Befremdung spüren, die Clement Thomas, Co-Owner der «Syndicate» Mailinglist eine «Naturkatastrophe» nennt. Er stand auf beiden Seiten der so genannten «spam art» Erfahrung, als sein persönliches Material teilweise von einem brutalen Maschinenangriff zerstört wurde. Und manchen von uns antworten Jodi: «the mails i send are not to Question SSubscribers to a list if not rhe//e-ternal ever changing owners of whatever. Lisst//since every List is a game of a few main actors (mostly the owners) and a few Star Actors, it is a daily sesoup Soapserie//where the public needs to RE:ply to the flow.» Eine nie allzu empörte Claudia Westermann antwortet: «hmm ... Frédéric, was würde deiner Ansicht nach wohl geschehen, wenn ich Jodi als «Owner» der Liste einsetzen würde? Glaubst du, dass sie dann gegen sich selbst protestieren würden?» Weiss ich nicht. Ich frage Jodi: «wahr iw ant to say it is a GIFT for SYndicatesubscribers to fuck upp the owners and the wwwbArchive-machinery ya to DISRUPT NOT subscribers but the MAILMaxCompAModeraMonarc. pl_ Owning i a list is going hy your own colours - IT is hard to someone let spoil_____ that game_____ i/wcw know - because we coowned 7-11 and it is im Pössible to Not feel responsible for the Daily ins and outs - XXDGHD HDG:GDGDGJDJGJGDGADDGJGDSAJGDCJDSA //because an wowner feels as the Cc:aptain__zz_ __//__L__1.»

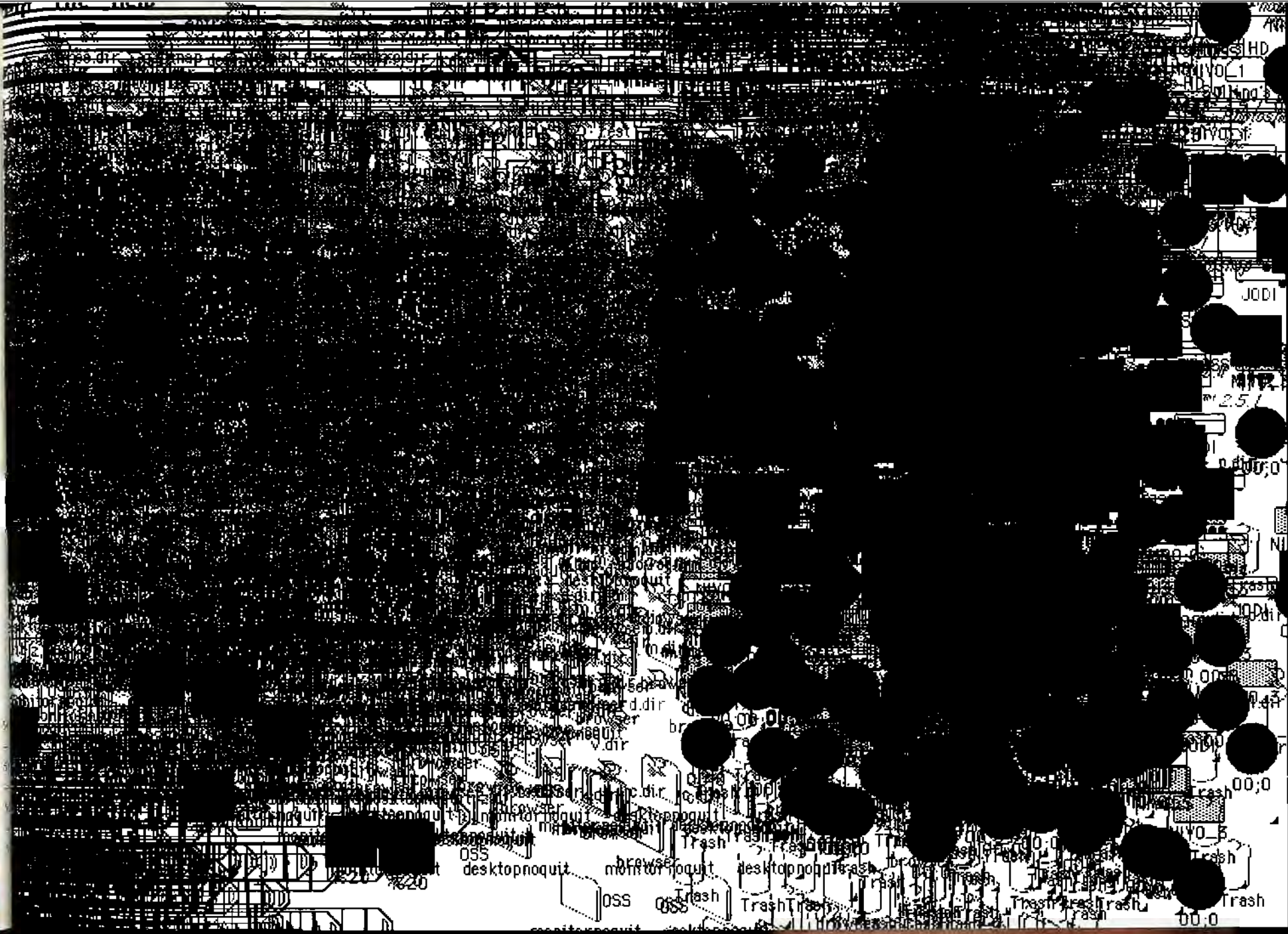
Nur Lurker melden sich ab. Die einfachste Möglichkeit besteht darin, dem ganzen Ding eine Klammer zu verpassen, diese Klammer «Moderation» zu nennen, letztlich eine Zensur zum Wohle der Community: Maximale Sicherheit, minimaler Austausch, null Vergnügen, keine Überraschungen in

einer an 1984 erinnernden Welt. Eine andere Möglichkeit besteht darin, einen Ort zu schaffen, der – wie die «asco-o» Mailinglist – als Kanal für ASCII-Mail-Interventionen dient. Trotzdem wollen Jodi gerade in den Kanälen intervenieren, wo sie a priori unerwartet und am besten auch unerwünscht sind. «i dont want to send to an ascii LIST – although all my synpathi is with «asco-o» because i do think that the FOrm of neWW Mail Media can be xploited still – _____ together with an alr-info channel# in re and idontwant to make my own list – as Like «Mez» – to develop my C - P=0etri in my own queendom - although that is the AUcizzu Moderatorzz would applAUDd+ and critycs mayunderstand ::Heummm_____ LL»

Wir machen eine Message von Jodi auf, um genau zu sein, machen wir sie alle auf, und starren auf die endlosen Betreff-Zeilen, die unser E-Mail-Programm deformieren, und wir scrollen alle durch die anscheinend endlosen Mails, um darin irgendetwas zu finden, was eine Bedeutung haben könnte. Sie wirken alle verschieden, aber auch ähnlich. Manchmal lachen wir über die Gegenüberstellungen bestimmter Zeichen, so wie wir über «Finnegans Wake» lachen, ohne dabei ganz sicher zu sein, ob diese Komik intendiert ist. Es ist Slapstick und es ist automatisches Schreiben. Die Spuren von alphabetisierten Pinseln erstrecken sich über hypotherische Seiten. Ich forwarde einige davon an meine Freundin Véronique und sie sieht es. Sie sieht durch die verzweifelte Abstraktion der Unkommunizierbarkeit. Die Messages bleiben nicht dort, das Dröhnen belohnt die Interpretation von denen, die dieses überraschende Geschenk, das es auszupacken und zu entdecken gilt, sehen wollen, wenn – und falls – es kommt. Wir, die Empfänger dieser grossen Gaben, haben Jodi, die schleichenden Seelen unserer Kultur, auf der unterwürfig Geschäfte errichtet worden sind, wir haben Jodi auf unserer Seite, die die Unternehmer aufs Gracewohl an unsere Existenz erinnern, und daran, dass wir vor ihnen da waren. Sie werden gefürchtet und sind furchtlos, so wie wir sein sollten. Sie sagen: WIR haben diesen Ort hier gebaut, über den ihr mit eurem Highspeed-Community-Zähl-System hinweg trampelt, sie sagen, dieses Land ist UNSER Land. Wir hören diesen Song.

*As I was walkin' – I saw a sign there
And that sign said – no trespassin'
But on the other side ... it didn't say nothin!
Now that side was made for you and me!*

4
04
01
rb
copy22
23
00,0
copy24
96



THE LIKELIHOOD OF DISTURBANCES

Annette Schindler & Waling Boers

Jodi are undoubtedly among the central figures of Net art. Joan Heemskerk and Dirk Paesmans – whose 'nom de plume' is no great mystery but simply a combination of the first two letters of their first names – were among the first to use the browser in 1995 as a means of making art. They succeeded in developing a precise artistic language with digital tools and in creating some substantial content with it. No one had set an example for them. They were the ones to set standards and provide the references.

Net art specialists have often debated about the ways Jodi's works simulate computer crashes. There has been rampant speculation about error messages generated by their work '404' without any means of fixing those errors. The windows of «OSS/****» have been described as a parody of Windows and its texts are said to look "like coincidental snippets of computer programming code or viruses or encrypted messages" (Miklos Peterhak). Without a doubt, programmers have a notion of what a virus or its corresponding line of code should look like. Most computer and Internet users don't understand all this but they do have a deep impression of the effects a virus can have on their computers and their everyday lives.

There is a difference, of course, in being challenged by a wrong number on the telephone, a broken fax machine or a computer virus. But in each case, we are users of a technology we think we have a grip on but whose inner life we understand precious little about. Each time we're confronted with a disturbance we are made conscious of the fact that, beneath these familiar surfaces, there are mechanisms at work that are barely under our control. As users, we convince ourselves that we're using these machines, but we're reminded over and over again that it's the machines that are handing out the orders. The combination 'user – machine', as experience has shown us all, is a system likely to suffer disturbances. The dropouts and goofs inherent in these systems, the dialectic between controlling and being controlled, between assumed knowledge and actual blindness have, to a frighteningly high degree, an impact on the real lives of more and more people. Jodi find a visually compelling language for these realities of life. A language that speaks to computer nerds just as much as it speaks to everyone else. Early on, Jodi

attained street credit from all sorts of Internet communities. Their Web pages were recommended on mailing lists and passed around among friends. They were talked about and puzzled over – far beyond the inner circle of Net artists and Net art specialists. It was the first time anyone had seen anything like this; many were both irritated and fascinated by the visual appearance and the intelligent application of the medium.

In 1998, Jodi produced «OSS/****» in 2001, 'untimed game', two CD-Roms freely distributed in Net-art-related print magazines. For subscribers to these magazines, the CD's were as unexpected as a page on the Internet might be now and then to a user – but the message was addressed to a public outside the usual community of 'Net citizens'. Many in that community often greeted these actions with wrinkled brows: Net artists are supposed to stay on the Net; Net art is supposed to deal with the Net and nothing else. Producing a CD-Rom that can run on a computer without its being connected to the Net introduced a disturbance into the usually hermetic Net art discourse. Jodi were making it clear that they were less concerned with purity than with content.

Jodi are now taking this a step further by going public with an exhibition and a print publication: With the wrong media? In the wrong context? Aren't Net artists supposed to be concerned with freeing themselves from the art world, its distribution system and its limitations? In order to rid themselves of its mechanisms of legitimisation and power structures?

The rigid rules governing thought and behaviour that often spring from this position must be challenged by artists like Jodi. The productive disturbances they make use of are not related, after all, to their works but to their conduct as artists: Static definitions of Net art and digital culture create limitations and it's only consistent to throw them off. With the exhibition and the publication, Jodi open new spaces outside the Internet in which to work. By not allowing themselves to be situated outside the mechanisms of power and authority, they aren't exactly leaving them in peace, either – they are placing their disturbances right in their midst and subverting them all the more efficiently.

THE INABILITY TO UNDERSTAND

Tilman Baumgärtel

A writer Jodi particularly admire? I was surprised when I learned that it was Samuel Beckett, of all people. Samuel Beckett, the author of absurd plays shot through with meaninglessness and emptiness? Even if Jodi's own work is not exactly free of a healthy enjoyment of the grotesque and the absurd, they don't have the darkness and pessimism of Beckett's. And indeed, Joan Heemskerk and Dirk Paesmans don't entirely share his angst-ridden world view. Their choice, surprisingly enough, has much more to do with the difficulties Beckett had as an Irishman with English as a written language. The Queen's English made it impossible for him to record on paper his vocally expressive way of speaking, shaped as it was by his Irish dialect. It was for this reason that Beckett even wrote some of his texts in French so that, as he explained, they would be translated into a 'better English' than his own.

Like Beckett, Jodi also have a difficult relationship with the usages one has to resort to in order to communicate with others. In the last eight years of their artistic work, Jodi have focused on the codes that enable interaction between a computer and its user: the text of an email, the ways in which one is supposed to communicate via a mailing list, the conventions on which a Web site, a computer program or a game are 'normally' built all present tremendous problems to Jodi and, in their work, Jodi make sure that their problems with these conventions become our problems as well.

Conventions for the use of computers and for communication on the Internet became widely accepted surprisingly fast. Computers are now commonly used via a graphical user interface whose appearance is dominated by the 'desktop' metaphor with all its elements oriented around the usual office workspace: Data is stored in 'folders' that look somewhat like American manila folders, 'trash' is tossed into a 'trash can' and in order to transfer data to another computer, one places it in a 'briefcase' and so on. The browser presents itself as a window onto the data world of the Internet and now makes use of highly standardized 'buttons' and 'drop down menus' for its basic functions. Following a short experimental phase in the mid-90s, the design of Web sites, too, rapidly settled on a grammar of representation centered on what is presumed to be or what tests are supposed to have proven to be 'usability'. And

even computer games (that is, the very area of digital culture in which interface designers are said more freedom than usual) have wound up with a handful of their own codes that are said to make it easier for a gamer to become familiar with a new game more quickly.

All these conventions may well make it easier for the normal user to operate the universal machine, the computer. But Jodi take a sceptical look at the reductions and limitations inherent in such codified means of communication. Why, actually, should an interface be valued for achieving the greatest level of efficiency possible? Why does a Web site have to offer navigational elements? And why, on a mailing list devoted to Net art, can't you offer Net art instead of discussion about net.art?

By insisting on multiple possibilities that are shut out by regulations and standards, Jodi haven't won over friends alone. Their contributions to Net art on a number of mailing lists have led to the removal of Jodi from subscriber lists. Because the Web site accompanying their work (OSS/•••••) opens an endless stream of new windows on a user's computer, the American company that was hosting it, that is, storing the site on its computers, cancelled their contract. Art critics as well have been quick to assert that Jodi's works on the Internet and on CD-Rom are too enamoured of an aesthetic of chaos. And indeed: Most of Jodi's works are chaotic to the unsuspecting user, if not downright scary. (OSS/•••••) throws a computer monitor into a fit of flickerering like some broken TV set or sends pieces of the desktop flying as if the computer had just been attacked by a virus. Their Web works as well are often comprised of error messages, shards of code and other cryptic elements of digital culture that literally take on a life of their own on the screen.

Criticism of these unusual works often overlook two things: First, the confusion Jodi sow on the screen is not as anarchic as it may at first appear. On the contrary: One of the undeniable characteristics of the computer is that precisely these visible malfunctions must be just as consciously programmed as a 'real' usable program. And none of this work is truly uncontrollable in the long term or comes close to incurring any real damage. Sabotaging the computers of their audience is not part of Jodi's aesthetic strategy.

Multiple screenshots of a Windows XP desktop environment. The desktop shows icons for 'My Computer', 'My Recent Places', and 'My Places'. The taskbar includes the Start button, a search bar, and several open applications: Internet Explorer, My Computer, and a file explorer window. The file explorer window displays a directory structure with files and folders, including a folder named '332xc675'. The system clock in the bottom right corner shows the date and time as 11:59 PM on 11/29/2004.

A large, dark, and heavily distorted image, possibly a scan of a document or a photograph. The image is mostly black with some horizontal lines and noise. There are some faint, illegible markings and a small, light-colored rectangular area in the upper right corner.

Even more, such criticism overlooks the fact that what is now 'right' or 'wrong' on a computer has been determined not all that long ago, and at times, these classifications have been based on doubtful assumptions legitimised by no one. Only those who have been led to believe by the prevalent software standards that the only good computer is one that works efficiently will see Jodi's experiments as meaningless chaos. Actually, the symbols dancing around on the screen or the Web sites that seem so incomprehensible at first glance are ways of using a computer that are just as legitimate as a word processor. They may not offer the same 'usefulness' but that doesn't make them impermissible.

Jodi's 'inability to understand', their humorous deconstruction of the computer's accepted conventions reveals its hidden possibilities and freedom of movement that otherwise go unnoticed during normal usage. In its intentional misuse of technical standards, Jodi's approach is reminiscent of the work of Nam June Paik, with whom Dirk Paesmans studied for a time at the Art Academy in Düsseldorf. Like Paik, who subjected the media of television and video to merciless technical as well as sociopolitical investigations, Jodi explore what might be possible for the computer and the Internet as media in ways that no engineer or programmer would ever dream of.

For the exhibition 'install.exe', Jodi have created a new work that makes use of a very old computer, the 'Spectrum ZX'. The Spectrum is not as well known in German speaking territories as the 'Commodore 64', widely seen in the 1980s in Germany and Switzerland as the 'people's computer.' In Great Britain and in a few countries in northern Europe, though, the relatively low-priced Spectrum was the first home computer that was affordable for a wide sector of the population. Which is why – just as with the 'Commodore 64' – an interesting subculture of hobby programmers writing their own programs grew up around the Spectrum. Like the Commodore, the Spectrum utilized the 'BASIC' programming language.

'BASIC' (short for Beginners' All-purpose Symbolic Instruction Code) was developed in the early 60s by John Kemeny and Thomas Kurtz, computer science professors at Dartmouth College, as a language they could teach their students in a short period of time. Using computers was supposed to become as normal to them as using the library – a pretty radical idea

at the time. For many hackers, 'BASIC' quickly became 'the programming language of the people'. 'BASIC' was so successful that it rapidly spread around the world and was still running on many computers in the 80s.

Today, 'BASIC' is among the over two thousand 'extinct' computer languages. In their work '©1984', Jodi address this forgotten code. To do so, they not only had to teach themselves a language that had fallen out of fashion from old manuals, they also had to learn how to program in 'BASIC' on contemporary computers. For this, they used an emulator, a relatively new phenomenon of digital culture that simulates historical computers on current machines. There is now hardly any sort of old computer anymore that can't be revived on a Windows system with the help of an emulator. Emulators have brought old mainframes, work stations and PC's as well as old computer gaming consoles back into the realm of the living.

The work entitled '©1984' also deals with the emulator on which it was written since emulators allow computers to tell their own stories. So far, the computer has been seen as a machine that can play back all other multi-media data: static and moving images, music and other audio data, text. With an emulator, the computer can now not only simulate all other types of media recorded on film, with a typewriter or a phonograph, but also itself.

"At the same time, emulation is the only effective method of a computer to ensure its history while the machines that have represented this history up to now are slowly disappearing", writes Dutch media theorist Arjen Mulder. "Emulation of all earlier software and hardware is a method of writing the history of the computer on the computer itself." By bringing Commodore programs or Atari games back to current Windows or Apple computers, emulators call to mind the utopian promise of the computer as a universal machine, the machine that can process any and all data.

After all, the schisms between various types of computers lie not in the 'nature' of computers but have come about through economic competition and the ambition of developers, Mulder argues. There is no reason inherent in the computer as a technological apparatus for a computer not to be able to process the data of another kind of computer; all these reasons are merely historical. Among them are the ambitions of individual computer

* /

```
$frame soldierc
$frame soldierd
```

Sol 01 FB CODE

```
void() army_fire;
```

```
void() army_walk1 = [ $soldierc, army_walk2 ] {
  if (random() < 0.2)
    sound (self, CHAN_VOICE, "soldier/idle.wav", 1, ATTN_IDLE);
```

```
void() army_run1 = [ $soldierc, army_run2 ] {
  if (random() < 0.2)
    sound (self, CHRN_VOICE, "soldier/idle.wav", 1, ATTN_IDLE);
```

```
void( ) army_atk1 = [ $soldierc, army_atk2 ] [ ai_face( ) ];
void( ) army_atk2 = [ $soldierc, army_atk3 ] [ ai_face( ) ];
void( ) army_atk3 = [ $soldierc, army_atk4 ] [ ai_face( ) ];
void( ) army_atk4 = [ $soldierc, army_atk5 ] [ ai_face( ) ];
void( ) army_atk5 = [ $soldierc, army_atk6 ] [ ai_face( ) ];
```

```
void() army_pain1 = [ $soldierc, army_pain2 ] ();  
void() army_pain2 = [ $soldierc, army_pain3 ] ();  
void() army_pain3 = [ $soldierc, army_pain4 ] ();  
void() army_pain4 = [ $soldierc, army_pain5 ] ();  
void() army_pain5 = [ $soldierc, army_pain6 ] ();  
void() army_pain6 = [ $soldierc, army_run1 ] (all_pain(1));
```

```
void { army_painc1 = $soldierc, army_painc2 { } }
void { army_painc2 = $soldierc, army_painc3 { at_pain(1); } }
void { army_painc3 = $soldierc, army_painc4 { } }
void { army_painc4 = $soldierc, army_painc5 { } }
void { army_painc5 = $soldierc, army_painc6 { at_painforward(1); } }
void { army_painc6 = $soldierc, army_painc7 { at_painforward(1); } }
void { army_painc7 = $soldierc, army_painc8 { } }
void { army_painc8 = $soldierc, army_painc9 { at_pain(1); } }
void { army_painc9 = $soldierc, army_painc10 { at_painforward(4); } }
void { army_painc10 = $soldierc, army_painc11 { at_painforward(3); } }
```

```
void(entity attacker, float damage) army_pain =
{
```

```
void() gsmu fire =
```

```
void() army_die1 = [ $soldier, army_die2 ] {};
void() army_die2 = [ $soldier, army_die3 ] {};
void() army_die3 = [ $soldier, army_die4 ] {};
```

```
void() army_die1 = [ $soldier, army_die2 ] ();  
void() army_die2 = [ $soldier, army_die3 ] {ai_back(5)};  
void() army_die3 = [ $soldier, army_die4 ]
```

```
void() arm die =
```

```
// regular death
sound (self, CHAN_VOICE, "soldier/death1.wav", 1, ATTN_NORM);
```

```
/*UNTITLED-GAME monster_army {1 0 0} {-16 -16 -24} {16 16 40} Ambush
*/
```

```

if (deathmatch)

```

52 — 53 — 54 — 55

makers to develop their own computing architecture, but also, of course, the attempt to achieve economic dominance by shutting out the programs of other computer makers and programmers and to monopolize the market. Microsoft would be the most obvious example. Emulation shatters these artificial boundaries, and at the same time, ignores to a certain extent the socioeconomic history of the computer.

But above all, emulators have made it possible to show computer code as the cultural artifact any program actually is. Emulators offer software historians a terrific chance to pick out the factors that shaped the code through the practical use of the code itself. In the case of 'BASIC', the programming language Jodi have chosen to work with, this is particularly interesting because of its unique cultural and social relevance. Not just because 'BASIC' is the code with which several generations of computer enthusiasts learned to program in the 70s and 80s. The programs they came up with are now, for these early computer freaks, an object of nostalgia and fall into the category referred to as 'retrocomputing'. The significance of this nostalgia is seen not only in the high prices old computers and programs are bringing in at the Internet auction house 'Ebay', but also in the increasingly numerous references in pop culture to computer programs and games based on 'BASIC'.

By turning their sceptical and uncomprehending eyes on 'BASIC', Jodi are making it possible to experience this relic of a bygone era of digital culture once again. They're picking up 'BASIC' again, dissecting and deconstructing the program and putting it to new uses. In this way, they're not only contributing to the history of the software from their own artistic perspective, but also challenging 'BASIC' in ways that would have been unthinkable in 1980. The difficulties they once had with Web sites, CD-Roms, browsers and games, and now, with 'BASIC' as well make this code both familiar and strange to us.

DISCORDIA CONCORDS: www.jodi.org
Florian Cramer

JODI NET

If the contemporary art system were not fixated on displays – whether of opulent visuals or of political correctness – and on material objects to be sold, Jodi might be recognized as the most important artists of our time. Such a canonization, of course, seems to go against the very aesthetic subversion of www.jodi.org, all the more when considering the efforts Jodi spend on contextualizing their work within a larger network, withdrawing it from easy consumption. On the other hand, Jodi's anxiety to provide a defined context for their own art could be seen as a control strategy in itself, rendering the opposites of subversion and canonization more complicated.

It's, as the Sinologist and computer poet John Clayley writes, "difficult to say anything hard and fast in terms of more-or-less conventional criticism about a site which is hardly ever the same on successive visits."⁽¹⁾ At the time of this writing, www.jodi.org was transferring all its visitors to the download page of 'untitled game'. The rest of the Web site could be found via World Wide Web search engines, pointing to critical writing about 'jodi.org' which in turn pointed to its sections hidden from the front page – or by using the pirate mirror of 'jodi.org' on <http://www.0100101110101101.org/home/jodi.org>. Thus undermining the corporate identity contained in its catchy Web address, 'jodi.org' requires its readers to invest Net work on their own. This strategy of withdrawal is also reminiscent of gnostic writings from late antiquity which, for a long time, had only survived through citations in the writings of Christian theologians who sought to refute them.

Poems which, according to combinatory-algorithmical rules, jumble the words they contain, are known since the 16th century as 'Proteus verse', named after the Greek god who constantly changed his appearance. 'jodi.org' shifts the Proteic principle from the internal data of the artwork to the meta-data of its addressing scheme and its networking. At the same time, the mapping out and pinning down of this context contradicts Jodi's Proteic slippages away from a fixed identity. Jodi's identity is reinforced all the more by the thorough impact their work has had on fellow net.artists. Given that Jodi were

10 000 229

11

TIME : 0:53

0 9 5 2 0

0 7 4 2 2 2 7

as important for the code-experimental net.art as it has manifested itself since 1997 in the E-Mail forum '7-11' <http://www.7-11.org>⁽²⁾ as Cézanne was for cubism or as Malevich was for constructivist painting, canonization is unavoidable.

JODI ART

At the time of this writing, a 'Google' search on the keyword combination 'jodi.org' and 'noise' brought up 228 Web pages. But how is Jodi's noise different from the noise and randomness in previous avant-garde arts, from pointillist painting and Dada to John Cage's music and Fluxus?⁽³⁾ The difference lies in the media and in the rhetoric. In Dada poetry, Hans Arp's chance painting and John Cage's random music, randomness occurs structurally within a work, not in its transmission. Even where www.jodi.org doesn't randomize its own transmission by unstable addressing schemes, it reads and behaves as if it contained intact data disturbed only by faulty Net transmission or computer crashes; but in reality, the line noise is mocked up within the data itself. Unlike Nam June Paik's visual noise manipulations of TV sets in the 1960s, Jodi's disturbance is not performed in hardware with only partly predictable results, but is a clever simulation of unpredictability performed in software.

For the random behavior of the Jodi Web site is but a 'trompe-l'oeil' simulation given that it consists of linear and deterministic codes: text files written in the HTML formatting language, simple animated GIF images and terse lines of Javascript algorithmic programming.⁽⁴⁾ While the chance poetics of Cage and Fluxus conceived of disturbance and randomness as means of radical freedom, their implication is much more ambivalent in Jodi's work. They inspire and liberate the viewers' imagination, all the while locking it into deception, mazes and dead-ends. The naive Cagcan ontology of chance is replaced with a tricky rhetoric of simultaneous anarchy and entrapment, a neo-baroque conceit and discordia concors of surface chaos with inscribed discipline and vice versa.

JODI NET ART

Jodi are famous for their art of disruptions and miscodings and for making, far beyond all techno-naïve 'multimedia' art, computers aesthetically visible

as self-immersed generators of contingent data streams. However, their poetics is not simply about uncovering an (imaginary) truth hidden beneath deceptive software interfaces. What appears as code in Jodi's works – like the contingent numerical stack tables of the 'Automatic Rain System' subdirectory of 'beralab' <http://www.jodi.org/beralab/rain> – is code pointing to code, but: code which is not what it seems to be.

On October 22, 2001, Jodi posted a lengthy text to the international E-Mail list 'Nettime' which seemed to be a commentary on current war crises and their discussion in net cultural forums:

```
$cd ug/models/soldier3
```

```
$origin 0 -6 24
```

```
$base base
```

```
$skin skin
```

```
$frame soldierc
```

```
$frame soldierd
```

```
/*
```

```
*/
```

```
void( ) army_fire;
```

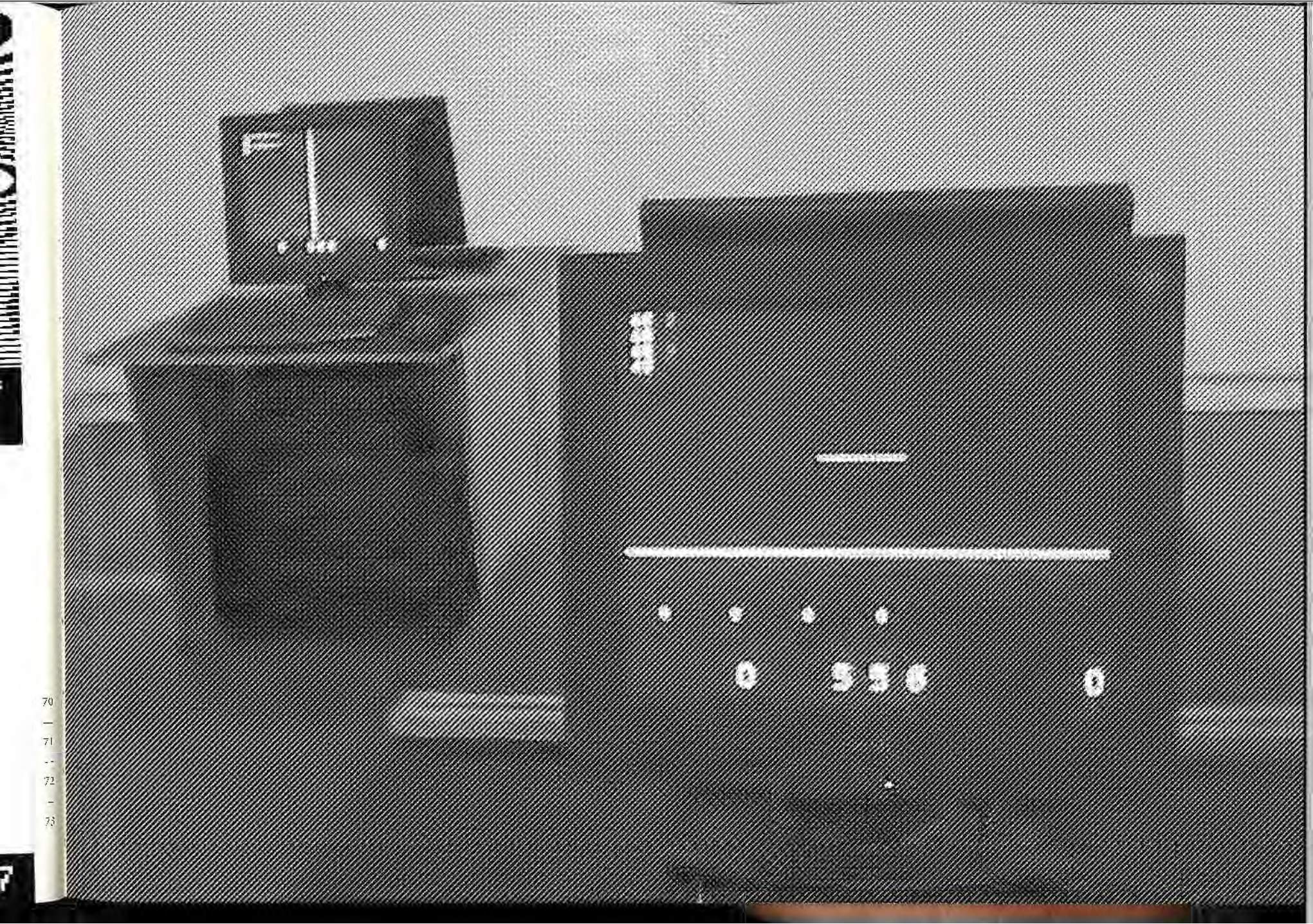
```
void( ) army_stand1 =[ $soldierc, army_stand2 ] {ai_stand( );};
```

```
void( ) army_stand2 =[ $soldierc, army_stand3 ] {ai_stand( );};
```

```
void( ) army_stand3 =[ $soldierc, army_stand4 ] {ai_stand( );};
```

```
[...]
```

The text (fully reproduced on pages 65–66) was, first of all, an impressive piece of concrete poetry. It made military order intervene into its linguistic and typographical structure and read like a coded inventory, a strategic plan in an obsessive code language. Readers fluent not only in English, but also in programming languages, were able to recognize that the poem is a functional sourcecode in the programming language 'C'. It is, in fact, part of the



70
—
71
—
72
—
73

sourcecode of Jodi's 'untitled game' which in turn is based on the sourcecode of the commercial computer game 'Quake'. Without mentioning the origin and nature of the code in their mailing list posting, Jodi disclosed the aesthetic and political subtexts of seemingly neutral technical instructions.

In 1924, Tristan Tzara formally instructed his readers "To make a Dadaist poem" by cutting out the single words of an arbitrary newspaper article, mixing them and taking out "the scraps one after the other in the order in which they left the bag."⁶¹ While the resulting poem is random, the instruction is not. It generates Dadaist language, but its own language is not Dadaist. An even more constructivist code is the poem '3 variationen zu kein fehler im system' ('3 variations on no error in the system') by Eugen Gomringer, the German-Bolivian co-founder of concrete poetry. The text permutes the sentence "no error in the system":

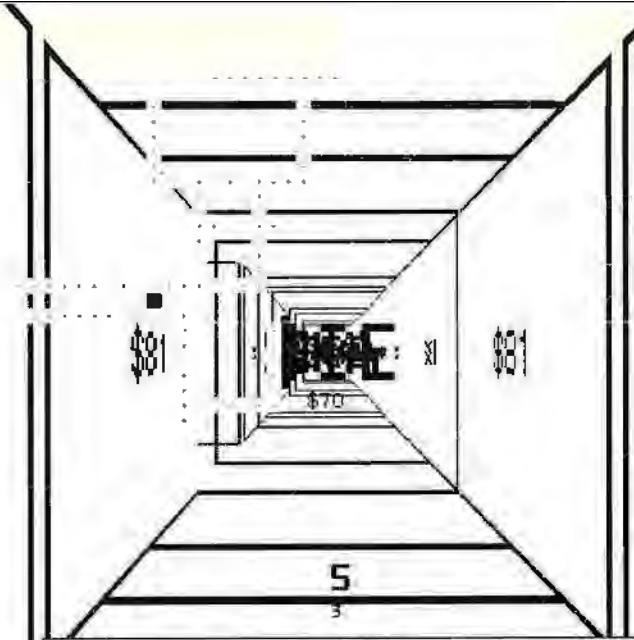
kein fehler im system
 kein ehtler im system
 kein ehfler im system
 kein ehlfir im system
 kein ehlefr im system
 kein ehlerf im system
 kein ehleri im system
 kein ehleri mf system
 kein ehleri ms system
 kein ehleri ms ystem
 kein ehleri ms ysfem
 kein ehleri ms ystefm
 kein nehler ms ystemf
 fkei nehler im system
 kfei nehler im system
 kefi nehler im system
 keif nehler im system
 kein fehler im system

The error, signified by the initial 'f' of the corresponding German word 'Fehler', moves right in each line until the initial order has been restored. However, since the error is induced in a strictly systematic way, there's no error in the poem.

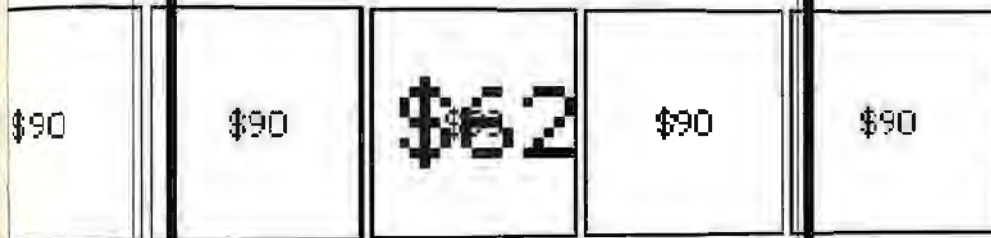
In comparison to Gomringer's poem, Jodi's sourcecode is typographically, linguistically and semantically richer, and it differs from Tzara's poem code as well in that it does not separate a poetic collage from a non-collage algorithm. Treating both sourcecode and its output as artworks in their own right, it employs the methods of pastiche and ready-made on the sourcecode itself. Unlike permutational Proteus poetry and generative art from Optatianus Porfyrius and Lullism to until recently, Jodi no longer synthesizes instruction codes, but for the first time use them intertextually, as found material.

NET AN'T NET

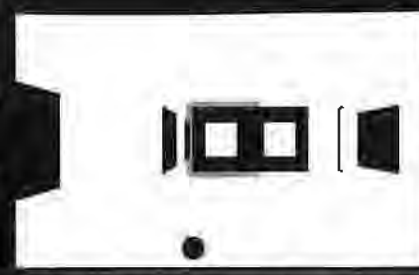
Other works on www.jodi.org subvert the aesthetic expectation of an opaque sourcecode and a human-readable output even more obviously than the above poem. In 'Location' www.jodi.org and 'faq' www.jodi.org/100cc/faq/index.html, the browser display doesn't seem to be readable except as letter noise, but renders as readable plain text – with a typogram of the cartoon character 'Stimpy' – when clicking on 'View Sourcecode' in the Web browser. Just as the Web site plays with its accessibility and non-accessibility on the meta-data level of its address schemes, it plays with visible and hidden codes on the data level of its files, making what's plain opaque and vice versa.⁶² 'Location' and 'faq' intertextually refer to computer typograms known as 'ASCII Art'. ASCII text, the 'American Standard Code for Information Interchange', the lowest common denominator of all computer character sets,⁶³ has been used since the 1970s to emulate graphics in non-graphical computer networks, so that, due to technical restraints, it reinvented the classical literary genre of pattern poetry known since Simias of Rhodos of the 3rd century B.C.⁶⁴ With the Net art of Jodi and later the community of the '7-11' mailing list, 'ASCII Art' was rewritten from naive mimetic figuration into an experimental and ironical art form that played with error codes, fake system crashes and spam like mass mailings. 'Location' and 'faq' map the transition from figurative to self-reflexive codes: In both pieces, the old naive 'ASCII Art' literally becomes the sourcecode of its reflexive Net art successor.



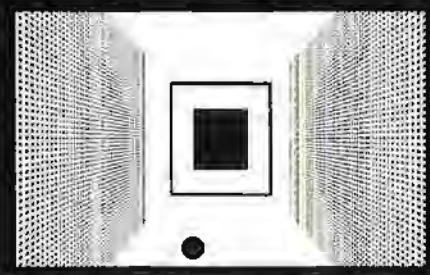
B B A A A B^E A A A^E G R B B A A A^E X J K



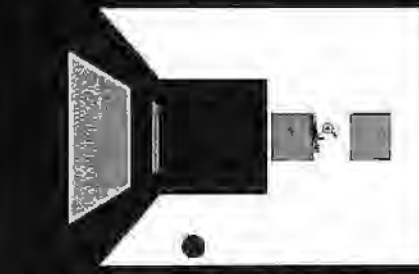
B B A A A A A A A A G R B A A A^E E



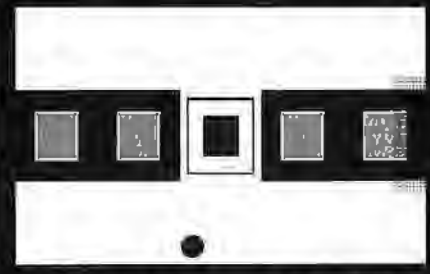
B F A A A A A A A A C B A A A D C



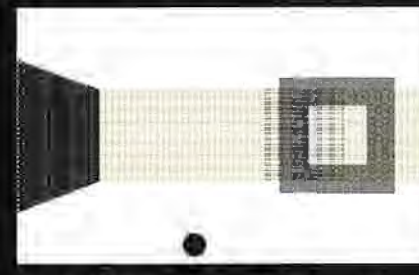
B D A A A A A A A A C B A A A B C



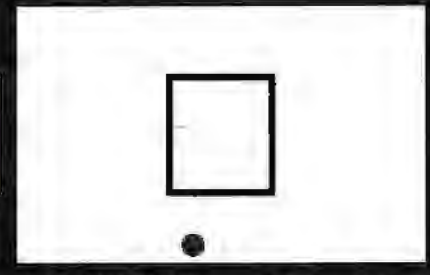
B C A A A A A A A A C B A A A D C



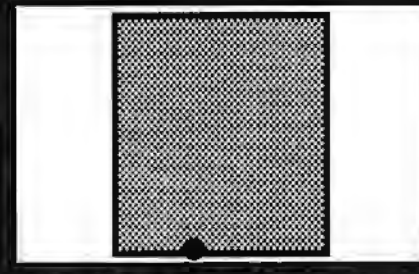
B B A A A A A A A A C B A A A B C



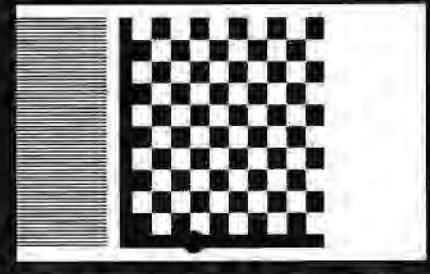
J G A A A A A A A A C B A A A D C



B C A A A A A A A A C B A A A D C



B E A A A A A A A A C B A A A B C



B B A A A A A A A A C B A A A B C

74
—
75
—
76
—
77

CODE ANTI CODE

Jodi's particular artfulness, making one type of data look like another type of data, manifests itself most blatantly in an art form which they seem to have invented: fake software which in reality is just animated graphics and blinking browser text. 'Surgery/havoc' <http://www.jodi.org/100cc/havoc/> looks like a 'jump'n'run computer' game with several zoom functions, but is actually a clever arrangement of animated graphics files. Employing the same means, 'BinHeX' <http://www.jodi.org/100cc/hqx/1900.html> simulates system crashes and computer virus infection. Alluding constantly to the popular cultural semiotics of software interfaces, Jodi manage to make software art – and thus also generative art – even where they don't employ algorithmic programming, a conceit that challenges the whole conceptual grounds of both art genres.

The pre-digital Net art known as Mail Art promoted open participation by consequent mediocrity. Jodi.org and the Net art it made possible to prove that outstanding art can come out of bottom-up networks. What renders Jodi's art an ultimate example of contemporary 'argutezza' – artful wit and urbanity as it was defined in 17th century rhetoric – is that it simultaneously affirms and negates its place within a network. After all, it stands out too much in this network, with the links and disseminations being the preventive weapon against undue readings and contextualizations like this one.

FOOTNOTES

- (1) [Cay01]
- (2) See Frédéric Madre's essay in this catalogue
- (3) Thomas Skowronek, who currently writes an M.A. thesis at Humboldt Universität Berlin on noise in net.art, brought up this question.
- (4) The phenomenon of the static 'genotext' vs. the mobile 'phenotext' in the digital arts, with reference to Jodi, has been addressed first and more thoroughly in Inke Arns' paper [Arn01]
- (5) [Tza75]

- (6) A method adopted and radicalized in Ivan Khimin's project <http://imageless.net>. The Web site only consists of very small HTML files which only contain information in the sourcecode. The site can be accessed via <http://imageless.net/ASCII32/>
- (7) For a history of the ASCII standard, see [Zim97]
- (8) [AE87]

REFERENCES

- [AE87] Jeremy Adler and Ulrich Ernst. *Text als Figur. Visuelle Poesie von der Antike bis zur Moderne*. VCH, Weinheim, 3 edition, 1990 (1987).
- [Arn01] Inke Arns. *Texte, die (sich) bewegen: zur Performativität von Programmiercodes in der Netzkunst*, 2001. <http://www.v2.nl/~arns/Lecture/performativ-code.html>
- [Cay01] John Cayley. *The Code is Not the Text*, 2001. http://www.p0es1s.net/poetics/symposium-2001/a_cayley.html
- [Tza75] Tristan Tzara. *Pour faire une poésie dadaïste*. In *Oeuvres complètes*. Gallimard, Paris, 1975.
- [Zim97] Dieter E. Zimmer. *Schöne Grüße aus dem Netz*. In *Deutsch und anders*, S. 272–292. Rowohlt, Reinbek, 1997

JODI AS SOFTWARE CULTURE

Pit Schultz

LABEL

'Jodi.org' is a small Internet label run by a duo of producers, an address for a digital product that doesn't cost anything because it doesn't produce any original works in the traditional sense. Jodi's projects are mass productions because each of the impressions they call up refer to another local digital copy. In the last few years, countless thousands of these copies have been distributed on computers around the world, ultimately forging a style. Currently, Jodi established a counter-strategy in the development of a digital

```

SEGMENT WORD PUBLIC 'BSS'
ENDS
.BSS:
SEGMENT BYTE PUBLIC 'BSEND'
ENDS

```

```

ENDIF
TINY
STACK
SEGMENT STACK 'STACK'
ENDS
ENDIF

```

ASSUME CS:TEXT, DS:GROUP

External References

```

extrn _main: DIST
extrn _exit: DIST
extrn _wait: DIST
extrn _write: word
extrn _setupnear: (required)
extrn _stklen: word
; DATA EQ Init
extrn _heaplen: word
ENDIF

```



```

PSP:high equ 000020h
PSP:low equ 000010h
PSP:mid equ 000000h

```

```

PUBLIC _main
PUBLIC _exit
PUBLIC _wait
PUBLIC _write
PUBLIC _setupnear
PUBLIC _stklen
PUBLIC _heaplen

```

```

IFDEF _HUGE
MINSTACK equ 128 ; minimal stack size in words
else
MINSTACK equ 256 ; minimal stack size in words
ENDIF

```

At the local DS and ES both point to the SEGMENT prefix. SS points to the stack SEGMENT except in TINY model where SS is equal to CS.

```

TEXT
SEGMENT
IFDEF _TINY
PROC _main

```

```

ENDIF
; Save general information, such as:
; GROUP SEGMENT address
; DOS version number
; Program SEGMENT prefix address
; Environment address
; Top of far heap

```

```

IFDEF _TINY
mov _envSize, cx ; Save Environment size
mov cx, dptrSize / 2
shl bx, cl
add bx, dptrSize * 4
and bx, not (dptrSize * 4) - 1
mov _envSize, bx ; Save Environment Variable

```

IFDEF _BSS:

Determining the amount of memory that we need to keep

```

IFDEF _BSS:
mov dx, ds
else
mov dx, es
ENDIF

```

```

sub bp, dx ; BP = remaining size in PA
; DATA
mov ax, _stklen
mov ax, 0
mov ax, _stklen ; 0 = requested stack size
else
mov ax, _stklen ; 0 = requested stack size
ENDIF

```

name:

```

typedef enum {
TUNNELS_1_MAP, // 0
TUNNELS_2_MAP, // 1
TUNNELS_3_MAP, // 2
TUNNELS_4_MAP, // 3
TUNNELS_BOSS_MAP, // 4
DUNGEONS_1_MAP, // 5
DUNGEONS_2_MAP, // 6
DUNGEONS_3_MAP, // 7
DUNGEONS_4_MAP, // 8
DUNGEONS_BOSS_MAP, // 9
}

```

= If it compares ok, fastpalette is set to true.

```

void VL_TestpaletteSet (void)
{
int i;

```

```

for (i=0; i<768; i++)
palette1[0][i] = i;

```

```

fastpalette = true;
VL_Setpalette (palette1[0][0]);
VL_Getpalette (palette2[0][0]);
if (!memcmp (palette1[0][0], palette2[0][0], 768))
fastpalette = false;
}

```

```

extern byte fontcolor;
extern int fontnumber;
extern int px,py;

```

```

//
// Double buffer management routines
//

```

```

void VM_InitDoubleBuffer (void);
int VM_MarkUpdateBlock (int x1, int y1, int x2, int y2);
void VM_Update (void);

```

```

//
// independent routines
// coordinates in pixels, rounded to best res
// regions marked in double buffer
//

```

```

void VMB_DrawTile8 (int x, int y, int tile);
void VMB_DrawTile8M (int x, int y, int tile);
void VMB_DrawTile16 (int x, int y, int tile);
void VMB_DrawTile16M (int x, int y, int tile);
void VMB_DrawPic (int x, int y, int chunknum);
void VMB_DrawMPic (int x, int y, int chunknum);
void VMB_Bar (int x, int y, int width, int height, int color);

```

```

void VMB_DrawPropString (char far *string);
void VMB_DrawMPPropString (char far *string);
void VMB_DrawSprite (int x, int y, int chunknum);
void VMB_Plot (int x, int y, int color);
void VMB_Hlin (int x1, int x2, int y, int color);
void VMB_Vlin (int y1, int y2, int x, int color);

```

```

//
// wolfenstein EGA compatability stuff
//
extern byte far gamepal;

```

void VM_SetDefaultColors (void);

```

#define VM_Startup VL_Startup
#define VM_Shutdown VL_Shutdown
#define VM_SetCRTC VL_SetCRTC
#define VM_SetScreen VL_SetScreen
#define VM_Bar VL_Bar
#define VM_Plot VL_Plot
#define VM_Hlin(x,z,y,c) VL_Hlin(x,y,(z)-(x)+1,c)
#define VM_Vlin(z,x,c) VL_Vlin(x,y,(z)-(y)+1,c)
#define VM_DrawPic VL_DrawPic
#define VM_SetSplitScreen VL_SetSplitScreen
#define VM_SetLineWidth VL_SetLineWidth
#define VM_ColorBorder VL_ColorBorder
#define VM_WaitVBL VL_WaitVBL
#define VM_FadeIn VL_FadeIn(0,255,&gamepal,30);
#define VM_FadeOut VL_FadeOut(0,255,0,0,30);
#define VM_ScreenToScreen VL_ScreenToScreen
#define VM_SetDefaultColors VL_SetDefaultColors
void VM_MeasurePropString (char far *string, word *width, word *height);
#define EGAMAPMASK(x) VGAMAPMASK(x)
#define EGAWRITE(x) VGAWRITE(x)

```

VM_MemToLatch

MS_Quit Quit

```

#define LatchDrawChar(x,y,p) VL_LatchToScreen(latchpics[0]+(p)*16,
#define LatchDrawTile(x,y,p) VL_LatchToScreen(latchpics[1]+(p)*64,

```

```

void LatchDrawPic (unsigned x, unsigned y, unsigned picnum);
void LoadLatchMem (void);
boolean FizzleFade (unsigned source, unsigned dest,
unsigned width, unsigned height, unsigned frames, boolean ab

```

DUNGEONS & DRAGONS MAP

[illegible][illegible]

INTERFACE

Jodi visualize the digital without mystically romanticizing it or symbolizing it in images or metaphors. There is no paraphrasing of the scientifically exalted, no association with the propaganda of an increase in production or maximizing of profits, no theorization in the baggage of discursive politics – a precise experimentation on the borders of code with the aim of making them visible. The dramatization of the interface is now being developed in its highest forms above all in the realm of computer games. The history of the interface, its being embedded and layered in advanced technological systems, is also only first perceived years after genres take form. At the same time, classic games continue to be available and playable, though they can now be interpreted, designed and modified anew. By consciously tweaking gaming software, Jodi created – as they did in their works on the Web – milestones within a previously existing genre (beginning with the study 'ctrl-space' in Budapest, 1997). Just like (gaming) software, hardware presents specific interfaces via which cultures of users socialized. The home computer created objects of desire that served countless adolescents as doors into their own worlds – doors that were closed to adults. But Jodi have always managed to steer clear of a flat 8-bit retrofashion and have remained true to their critical-deconstructive style via various media.

IMAGES

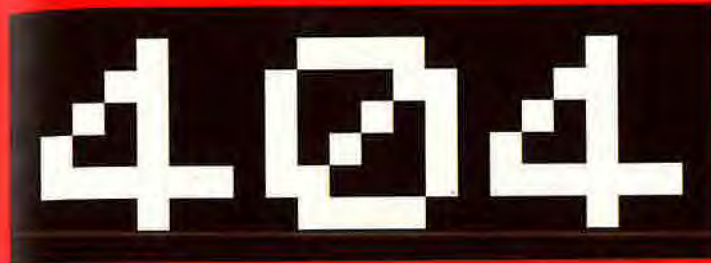
Jodi's images are frozen, slowed down fragments of streams of images caught in the corner of the eye or in a fit of insomnia. Mixed in are program codes and data, pixel images and system sounds. They are moved images consisting of light and sticking in the mind of the viewer of 'jodi-style' as after-images. But it's also in the duration of the surfing session, representing the digital work of millions of screen hours that these codes crystallize. As transformations of transformations, they are never merely images in the sense of representations, copies and archives, but rather, they are dense memories, collective data clusters and connections in discussion and perception dealing with computers. The intensified interactions are always concentrated on the user as well as deviating from him. At the same time, it's about the neighbourly relationship between the eye-brain-memory and the screen-CPU-Rom without having to make reference to the overblown cyborg myth or conjuring other supposedly current terms.

CYBERNETICS

The radical shift that cybernetics assumes will usher in the victory of information leads not only to a constant taming and diminishing of the material to its irreducible remains but also to an endless doubling of this operation in virtuality. Every computer architecture, every software program is marked by a need to seal off its borders and permit nothing unknown or undefined, for if it did, it might lead to undefinable calculations, and in the worst case scenario, to a crash of the system. But it's precisely the expression of human openness to art and willingness to take risks to intentionally break or work around these rules, whether it be for the purposes of speed or – as in Jodi's case – to set an all-revealing, fool-making mirror in front of cyberspace. Cybernetics, as the science of the guiding of technical, social and biological apparatuses, remains the overriding concept, maintaining, in all its various forms, its central position in the field of research of digital culture. Again and again, the project inherent in the 'worst case' is to put a stop to a total realization of cybernetics. Research into the role of the malfunction in the system as well as the subject and the software remains a central aim. It's not about wiping out these mutations, but rather, about welcoming what's ahead as a forerunner.

USER

Depending on the period of creativity one looks into, Jodi practice applied Net criticism, software criticism or interface criticism. The moment of decision-making, the crisis of a medium – these are what is to be exploited without introducing any sort of pathos or loading them down with slogans. But Jodi always concentrate specifically on the user experience and less on what the art world declares an 'official' way of seeing. There are at least as many ways of perceiving Jodi and the style they have created as there are PCs. No knowledge or classical education is required, though, as a user, a certain amount of curiosity about digital media and playfulness can be very helpful when it comes to approaching Jodi's work. Only then can the figures of public denunciation, the gleeful attacks on the user, the testing of his or her attention span and endurance be understood. The user's crisis may lie in ultimately recognizing that the use is definitely a two-way street, that he or she is not only using the system but is being used by it as well. The unpredictability, of the users as well as the programs, is, in the end, the playing field of digital culture in as much as Jodi introduce it to us.



```
#####
# $censoring - http://404.jodi.org
# 0=off 1=on
# to enable the censoring function to filter any bad words
# from user comments field
$censoring=1;
#####
#
# @badwords
# define any words to filter from the user comments
# use only if $censoring=1
@badwordsa=('a','A');
@badwordse=('e','E');
@badwordsi=('i','I');
@badwordso=('o','O');
@badwordsu=('u','U');
@badwordsy=('y','Y');
```

JD>>>>>>>>>>>kkjkkkkkkkk_

JD>>>>>>>>>>>>>>>>kk

JD>>>>>>>>>>

sdf

This is the question that stands and constantly makes reference to. When we think of the phrase "not right and the question context," we immediately wonder what the context could possibly be and how we can contribute to it. For example, the only place to exhibit not right? Because not. Girls? Not very close. We recognize that most not right is properly distributed

```
f () { width = dcmnt.bd.clntWdth;
hght = dcmnt.bd.clntHght; fr (vr
= ; <= n; ++ ) { dcmnt.wrt(".");
} dcmnt.wrt("<
```

cmpb11

hlp

$$= \textcircled{R} = \hat{A} = \textcircled{C} = ! = X = \dots = \dots = Q = T = Z = V =$$

<<<=Ⓡ=Â=<=! =x=<<<

JODI AND THE CARGO CULT

Josephine Bosma

Sometimes the image of an artist precedes her or him. When I was about to meet the artist duo Jodi for the first time a friend of mine said: "They are very hard to approach, very difficult to talk to! You would be lucky if you could interview them at all." So when in January 1997 I stood there in the hallway between the 'Backspace' cyber café and internet provider 'Obsolete' in the London wharf district with Joan Heemskerk and Dirk Paesmans for the first time, I braced myself. Would they say anything at all? They did. They answered my questions for a full fifteen minutes. I felt rich.

The people behind Jodi have the image of being difficult. Their art, too, is hard to understand. Jodi are amongst the most conscientious, most honored and most envied Net artists. After the first wave of interest for Net art had passed in 1998, the first anti-Jodi (and other net.artists) messages started to appear on mailing lists like 'Rhizome'. From that moment on, the experimental environment of Net art, its presentations and conferences entered a period of inescapable institutionalisation none of the Net artists really wanted, but which they knew would happen anyway. Jodi were suddenly amongst the Net art stars.

With stardom come assumptions and prejudice. For instance, everybody assumes a media art star is a technical wizard because media art has long been dominated by formalism and technical excellence. Fact is, however, that with the development of cheap and easy to use technology, a new breed of media artist has emerged. Media artists of today do not necessarily respect the tools they work with and they do not always control them, either. Jodi know the code they work with, but they do not design every feature of their work in a careful and precise manner. It confuses audiences, colleagues, critics and curators.

Jodi have referred to themselves as 'caricatures' of 'Knowbotic Research'. According to Dirk Paesmans, Jodi were installing their work 'OSS/....' when one of the 'Knowbotic Research' members (who were in the same exhibition) came over to ask "how Jodi managed to capture those radio waves so well?" 'Knowbotic research' are a media art group that creates very advanced

High-Tech-Art in collaboration with media labs, while the 'OSS/....' CD-Rom is mostly aestheticized noise.

Jodi have designed an artwork out of coincidences, glitches and possibilities of the software and computers they work with. The confusion this can cause make Dirk Paesmans compare Jodi to the 'cargo cult'. The 'cargo cult' was a semi-religious (and maybe even freedom) movement across the Melanesian islands in which natives tried to obtain the power of their colonial oppressors by copying their manners and tools in a superficial way, like building a miniature airstrip out of sticks and stones where wealth would then subsequently descend on them.

In circles of software writers, 'cargo cult coding' is usually seen as a negative act. 'Cargo cult coding' is – according to the hacker dictionary 'Jargon File' – "a style of (incompetent) programming dominated by ritual inclusion of code or program structures that serve no real purpose. (compare shotgun debugging, voodoo programming)". But for Jodi this term is not at all negative. Jodi mimic media art to create something which generates effects known from media art without following its rules.

From the first Jodi Web pages until now, Jodi receive email with corrections and pitiful remarks from their audience concerning 'mistakes' in their work. Even ZKM director Peter Weibel once approached the artists after a presentation to ask emphatically, "What went wrong?" When Jodi borrow a laptop from another presenter at a conference it often happens that after the first appearances of 'OSS/....' there are sudden cries from the audience when the helpful fellow presenter thinks his computer is going to hell. It is this ability of Jodi's 'OSS/....' to confuse which has also made the CD-Rom a hit in Dutch offices, where it has been used to scare innocent typists and secretaries.

To me it seems Jodi's work is related to the tradition of 'sovereign media', a term coined by writer's collective Adilkno (one member of which is Geert Lovink), inspired by the Amsterdam free media scene⁽²⁾. In 'sovereign media' the media have lost their need to be practical and useful tools. 'Sovereign media' simply exist. But the most significant examples of the 'cargo cult' and 'sovereign media' traditions are Jodi themselves. At media art events they are notorious for being rude and seemingly uninterested in both the audience and

1. **Identify the main components of the system.**

their host. There is no attempt to present the work in the usual slick manner – on the contrary. They are every presenter's nightmare. At a recent symposium on Net art criticism, they wheeled their daughter's buggy roughly through the chairs of the other panelists, throwing the entire event upside down. Even when they received the 'Webby Award', a kind of Internet-Oscar, in the category 'Art' in 1999, they stayed true to their bad reputation: During the ceremony in San Francisco, the acceptance speech of every winner must not contain more than five words. Jodi addressed the audience that consisted mainly of new-economy-people with: "Ugly-commercial-sons-of-bitches."

Jodi's appearances are highly recommended, but they can also be disappointing. In the way that Jodi will not conform to media art traditions, they will also not conform to the way media artists usually present themselves. The Jodi strategy to deal with this seems to be to bring presentations down to a kind of clash between individuals and bureaucracies – bureaucracies as they are represented within the formal and hierarchical structures of the average conference presentation. The dry humour of Jodi guarantees that these clashes do not become too much like political actions or interventions.

There is a big disadvantage to the Jodi strategy though. The audience seldom gets to experience the true intentions of Jodi. For this, the audience will have to turn to written publications and interviews with those 'cargo cult programmers.'

ONLY LURKERS UNSUBSCRIBE

Frédéric Madre

It's the new thing. The earth is shaking and the ground is moving, the sky is turning to deep black and the roaring sound of thunder and hissing winds can be heard. A Hard Rain's A-Gonna Fall. The New Media Entrepreneurs roll in fear, they lift their hands in the air and they shout, "oh, god almighty, please help us now," as the rain trickles slowly unto them and their hard-earned Community members get wet. "Please help us now, for Jodi are once

again sending mail!" The Owners shake their fists at the sky in anger and helplessly count their Community™ members going away.

Jodi do not respond. Somewhere out there in a real world room in Barcelona, they are patiently putting together each and every one of those outings; a labor of love is being crafted by caring hands. Are they listening to music? Does a baby sleep nearby? Is there a beer bottle right beside the computer? Oh, "well, but is it art?" they ask over there at the business venture. And more importantly, they ask, "if you want to post stuff like this to spectre occasionally, please, talk to us. 'Mez' does, and there is no problem with the occasional poem from her." So there.

And Jodi do not respond. So, Jodi will be unsubscribed from the mailing list, this one and other ones. People who post to a mailing list shall be unsubscribed; that is the Law of the gentrification of the Internet. Lurkers are welcome, lurkers add up, lurkers make the Community Statistics Look Good In Our Yearly Operation Reports, and Jodi can post once in a while, when they are told, and it's nice to have a little poetry from time to time between the adverts for our publications.

But Jodi do not respond. Bold as Love. "Please don't exploit this list to promote your own artwork. The list is a shared space for everybody, not for self-promotion." They receive this in retribution for painstakingly doing what they do best; the sweet tender heart of the Internet is being misunderstood and discarded by its academic bachelors. 'Self-Promotion', ah, the self-promotion should be the unique privilege of the list owners anyway. And Jodi will be unsubscribed.

For some of us, there are too many of those laws, for we love to receive the new arrival of an unexpected gentle morning shower. Auriea Harvey turns her machine on and welcomes the "flooding into my inbox like an endless unstoppable tide that says 'good morning! email is here and here and here and here and here and...'. Yes, it's unstoppable and you have to let it flow all over you and feel the splendid bewilderment of what Clement Thomas, co-owner of the 'Syndicate' mailing list calls "a natural catastrophe". He was on both ends of the so-called 'spam art' experience when his personal crop of corn had been partially destroyed by a violent machinic attack. And to

[illegible]

some of us, Jodi respond, "the mails i_send are not to Question SSubscribers to a list if not the/(e-ternal ever changing owners of whatever. Lisst//since every List is a game of a few main actors (mostly the owners) and a few Star Actors, it is a daily sesoup Soapserie//where the public needs to RE:ply to the flow". A never too dismayed Claudia Westermann answers: "hmmmm ... Frédéric what do you think would happen if I set Jodi as 'owners' to the list? do you think they would start to protest against their selves?" I don't know. I ask Jodi: "walit iw ant to say it is a GIFT for SYndicatesubscribers to fuck upp the owbners and the wwwebArchive.-machinery ya to DISRUPT NOT subscribers but the MAILMAxCompAModeraMonarc.pl - Owning i a list is going by your own colours - IT is hard to someone let spoil _____ that game _____ if/wew know, because we coowned '7-11' and it is im Possible to Not feel responsible for the Daily ins and outs-XX-HDCGDGHDGCDGDGJDJDGJDGADGJGDS-AJGDGJDSA // because an wowner feels as the Cc:aprain zz_/_/_I_/_I"

Only lurkers unsubscribe. The easy option is to install a clamp on the whole thing and call this clamp 'moderation', and, in effect, censorship for the good of the Community: Maximum security, minimum exchange, zero enjoyment, no surprises in a 1984 world. Another option is to create a venue, such as the 'asco-o' mailing list which is a dedicated channel for ascii mail interventions. Still, Jodi want to intervene in channels where they are a priori unexpected and preferably unwelcome: "i dont want to send to an ascii LIST - although all my synpathi is with 'asco-o' - because i do think that the FOrm of neWW Mail Media can be xploited still- together with an alt-info channel#in re and i dont want to make my own list - as Like 'Mez' to develop my C. P= Oetri in my own queendom-although that is the AUtizzm Moderatorzz would appl-AUDd+and criryce mayunder-stand-: H-ennnnn_LL"

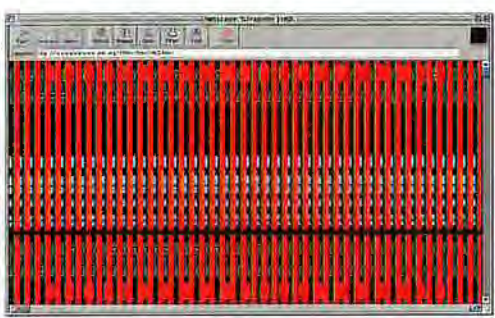
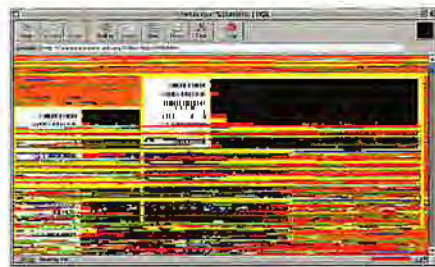
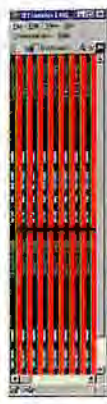
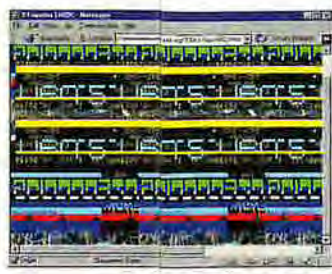
We open one message from Jodi, in fact, we open them all and stare at the huge subject lines deforming our mail viewing windows and we all scroll through the seemingly endless body looking for the resemblance of meaning. They seem to be all different, yet alike. Sometimes we laugh at the juxtaposition of certain characters, as we laugh at 'Finnegans Wake', not too sure here of the intentionality of the humour. It's slapstick and it's automatic writing. The trails of alphabetic paintbrushes descending along hypothetical pages. I forward some of them to my friend Véronique and she sees. She sees

through the desolate abstraction of uncommunicability. The messages do not stop there, the roar is graceful to interpretation to those who wish to see this surprising gift, to be unwrapped and discovered, when - and if - it comes.

We, the recipients of this great gift, have Jodi, the creeping souls of our culture on which businesses are being abjectly built, we have Jodi on our side, haphazardly reminding the entrepreneurs of our existence and of our precedence over them. They are feared and fearless, as we should be. They say: WE built this ground that you are trampling with your high speed community numbering systems, they say, this land is OUR land. We hear this song.

*As I was walkin' - I saw a sign there
And that sign said - no trespassin'
But on the other side ... it didn't say nothin!
Now that side was made for you and me!*

98
—
99
—
100
—
101



Dr. Tilman Baumgärtel is a freelance writer and lives in Berlin. Publications: 'Vom Guerilla-Kino zum Essayfilm: Harun Farocki – Monographie eines Autorenfilmers', Berlin 1998 (b_books) / 'net.art – Materialien zur Netzkunst', Nürnberg 1999 (Verlag für moderne Kunst) / 'net.art 2.0 – Neue Materialien zur Netzkunst' Nürnberg 2001 (Verlag für moderne Kunst).

Waling Boers, M.A. (born 1954, the Netherlands) is a curator and since 1997 director of BüroFriedrich, Berlin, Germany.

Josephine Bosma is a critic and journalist in the field of art and new media. She has written and lectured about streaming media, Net art and new media cultures. In 2001 she initiated the newsletter on Net art criticism 'Cream', <http://www.laudanum.net/cream>.

Florian Cramer, lecturer in Comparative Literature at Freie Universität Berlin, Germany, <http://userpage.fu-berlin.de/~canisn>.

Frédéric Madre is editor of the stylish international Net revue 'pleinepeau' (<http://pleinepeau.com>) and founder of the collaborative weblog '2balles' (<http://2balles.cc>). He has played text-only adventure games (get shovel) since 1974. dig hole: 'Wired', 'Mute', 'net.art', 'Palais-Tokyo', 'Critique'. jump hole: fmadre@wanadoo.fr.

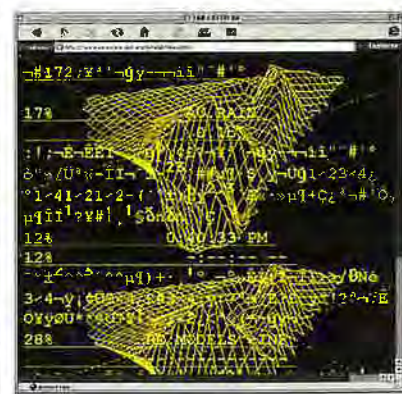
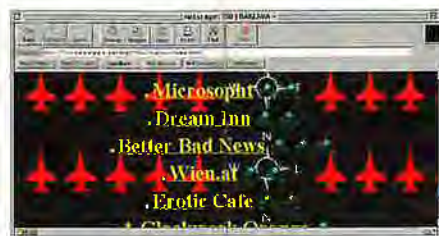
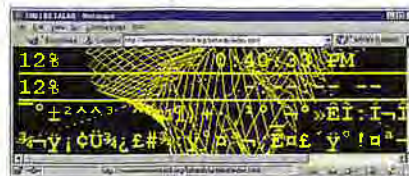
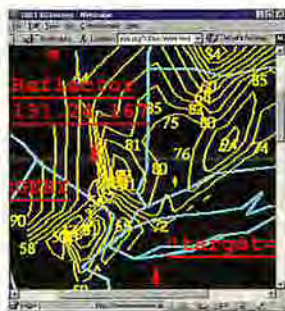
Annette Schindler is the director of [plug in] in Basel, for which she developed an institutional concept to suit the specific needs of new media art. 1997–2000 she directed the 'Swiss Institute' in New York, 1992–1997 the 'Kunsthaus Glarus' in Switzerland. Her projects focus on feminist approaches, critical art practice, digital culture, technoculture, etc.

Pir Schultz is the co-founder of Botschaft e.v., 'nertime.org', 'mikro.org', 'klubradio.de' and 'bootlab.org'. He lives and works in Berlin – currently on an audio project that links the internet with terrestrial radio and urban Wave LAN. If you are interested mail to: rebootfm@klubradio.de.

JODI > www.jodi.org > 7061@jodi.org

/ search?hl=en&ie=ISO-8859-1&q=jodi&btnG=Google+Search / Advanced Search Preferences Language Tools Search Tips Web Images Groups Directory News-New! Searched the web for jodi. Results 1–10 of about 494,000. Search took 0.16 seconds. Category: Arts > Digital > Net Art > Artists and Projects Showing web page information for jodi.org. Google can show you the following information for this URL: Find web pages that are similar to jodi.org. Find web pages that link to jodi.org. Find webpages that contain the term 'jodi.org'. Search within results. Dissatisfied with your search results? Searched the web for 'jodi.org'. Results 101–110 of about 5,550. Search took 0.36 seconds.

/ exhibition individual //: 'install.exe', [plug.in] Basel, BüroFriedrich Berlin / 'CTRL-SPACE', MU Eindhoven / 'CTRL-SPACE', Quadrum Lisboa / group //: (2002) 'Art for Networks', Chapter Cardiff / 'ArtBit', ICC Tokyo / (2001) 'Electrohype', Baltic Art Center Gorland / 'Words and Things', CCA Glasgow / 'it doesn't work', Bregenz / (2000) 'SHIFT-CTRL', Beallcenter Irvine / 'Hemorrhaging of States', Tent Rotterdam / 'DEGAME', ARCO Meiac Madrid / 'Tragic Data', Lux London / 'ForReal', Stedelijk Museum Amsterdam / (1999) 'NI. Browser', Cell Rotterdam / 'net_condition', ZKM Karlsruhe / 'Play-Use', Witte de With Rotterdam / 'Premio Micherri', Palazzo San Domenico / 'soundsandfiles', KHAUS Wien / 'Net Affects', Kunstvlaai4 Amsterdam / 'Impakt Festival 2000', Utrecht / 'transmediale 00', Berlin / 'rewind to the future', Kunstverein Bonn / 'Nouveau Media', FCMM Montreal / 'Perspectiva', Kunschule Mucsarnok Budapest / 'Synworld', Public Netbase Wien / 'EMAF', European Media Osnabrueck / 'OVNI', CCCB Barcelona / (1998) 'Re:ZERO=0-Arti', Amsterdam / 'DEAF98', V2 Rotterdam / 'Video-kunstpreis', ZKM Karlsruhe / 'WWWV', Stedelijk Amsterdam / 'WYSIWYG', FVBK Amsterdam / 'LOP-LOP', Boijmans Rotterdam / 'CTRL-SPACE', C3 Budapest / (1997) 'Documenta X', Kassel / 'Classic Show', Postmasters NewYork / (1996) 'Anti with e', backspace London / publication //: 'install.exe', Merian Verlag / 'untitled game' cdrom, CCA Glasgow Mute-magazine / 'OSS/.... cdrom, Mediamatic / 'Gasbook 6-5' cdrom, Tokyo / CREAM Phaidon



102
—
103
—
104
—
105
—
TOM
TOM
TOM
TOM

AUSSTELLUNG / EXHIBITION

JACQUELINE
SPENGLER
STETTING

©1984, 2002 / Computer programs for 'ZX Sinclair Spectrum' computers

Jodi's newest work makes a reference to the computer game culture of the 80s. A culture, which had as formative an influence on it's generation as cinema and TV had on previous ones. These computer games, which were made for 'Commodore 64' or for 'Sinclair Spectrum' contain a whole system of references, which is used in music and pop culture, but hardly in any artistic discourse. Jodi's '©' are 'ZX Spectrum' programs on audio cassette tape to be used on the original hardware connected to a TV. '©1984' uses the game 'Jet Set Willy' as it's point of departure. In Jodi's resuscitation of the 'extinct' Software the figure 'Willy' skips across color bars like the TV test image. The color bars are borrowed from the copy protection card, which originally was inserted in the cassette-cover of the game and provided color bar access codes to the game. As in others of Jodi's works, what becomes visible is what is usually hidden in the background – in this case the information needed to enter the game in the first place. With the title '©1984' Jodi makes a reference to the time, in which games like 'Jet Set Willy' used to be popular. The date also relates to George Orwell's book '1984', which describes a frightening vision of the future.

Illustrations: Frontcover, p. 9–10, p. 13–14

install.exe on 4 laptops, 2002 / Web sites and Software

'install.exe' shifts the use of 'real' space to an installation in the computer system. On 4 laptops the desktop is reorganized and various system components are changed. Each computer must be started and connected by the user. 'install.exe' contains: <http://text.jodi.org>, <http://www.wrongbrowser.com>, <http://404.jodi.org>, <http://sod.jodi.org>, <http://www.wwwww.jodi.org>, <http://asdfg.jodi.org>, <http://oss.jodi.org>.

Illustrations: p. 1–2, p. 5–6

text.jodi.org, 1999–2002

The visual material that is being used for 'text', was generated out of a TeleText editor system. The work has been divided into 900 pages. Originally created for broadcast on the Dutch TV station NPS.

Wrong Browser, 2001 / Browser-Software for the PC and Macintosh computer

The 'Wrong Browsers' are a series of internet browsers that display Web sites in a unexpected and disturbing way. The programs are loading data automatically and in a random fashion from Web sites and show both text and source. 'Wrong Browser' includes: .com, .org, .nl, .co.kr, co.jp and .ch.

Illustrations: p. 17–18, p. 21–22, p. 25–26, p. 29–30, p. 33, p.34

untitled game, 1996–2001 / CD-Rom and Web site

'untitled game' is a CD-Rom connected with a Web site containing thirteen modifications of the ego-shooter computer game 'Quake' that Jodi have modified and partly rewritten. Jodi removed the realistic graphics, reduced the game environments to minimalist colors and shapes and in many cases made navigation difficult or impossible. For instance, in 'Ctrl-Space' what is left of the game are nothing but black and white moiré patterns. In 'Arena' everything has been replaced by white, in 'Spawn' the screen remains completely black, and only the shooting is visible as gray pixels. "Unlike ID Software, the original designers of 'Quake', Jodi search for bugs in the system, to make glitches happen that weren't supposed to, to tweak the game, even to demolish it ... Another primary component of Jodi's modifications is the tension between user control and program control ... My smallest actions become triggers of algorithms that then unfold semi-autonomously from my input ... Output far exceeds input. Or the program becomes the performer, I am no longer player god in control – I must concede some of my agency to the code." (Annemarie Schleiner in a posting on the mailing list 'Nettime' on March 12th 2002) 'untitled game' includes: Arena, A-X, Ctrl-9, Ctrl-Space, E1M1AP, G-R, I-N, M-W, O-O, Q-L, Slipgate, Spawn, V-Y.

Illustrations: p. 65–66, p. 69–70, p. 73–74

sod.jodi.org, 1999

The Web site contains the SOD software, a computer game modification which takes the popular game Wolfenstein as a point of departure. What you download is a version of the game, in which the known game interface has become black & white and abstract, while the source code of the game appears in bright colors on the Web site.

Illustrations: p. 77, 78, p. 81–82

404.jodi.org, 1998

The internet user stumbles over the error message "Not found 404 Error" quite frequently – whenever a Web page one has been looking for is not available anymore. Jodi's work with the same title has four parts: the title page with the error message in overdone large letters, and three other pages: 'Unread', 'Reply' and 'Unsent'. With 'Unread' the users can type a message into a designated text input bar with a response button 'Re-'. The message is being manipulated by a program so that all the vowels are left out and a incomprehensive text is created. Such programs are being used in chat rooms to censor indecent words. Jodi address this kind of censorship with this piece. 'Reply' manipulates the messages of the users in another way: it makes them disappear (black text on black background). Instead of displaying the message, 'Reply' spies out the individual IP-address of the users and shows it in bright green – a critical reference to the increasing surveillance of everybody made possible by the internet. 'Unsent' finally shows all the vowels of the texts sent in long lines. Again Jodi ridicules the possibilities the Internet seems to give to its user: the vowels, that would give meaning to the sentence, are what's left here. (Text based on and partially quoted from Saul Albert: <http://twentiethcentury.com/saul/jodi.htm>)

Illustrations: p. 86, p. 89, 90

asdfg.jodi.org, 1998

The title of the work corresponds to the order in which the keys appear on the keyboard, which are frequently used when creating a Web site or a document

to try out the font or the page design. In the address line we can observe how the browser jumps from address to address and from file to file, and how the files take turns on the monitor, while becoming one nervously flickering image.

Illustrations: p. 58, p. 61–62

oss.jodi.org, 1998 / CD-Rom and Web site

.OSS/**** is a CD-Rom, its content is also available over the Web site oss.jodi.org. As soon as you enter the address, the browser window takes on a life on its own, while it fragments into very small windows which wildly jump across the monitor. While the user tries to get rid of the multiple windows gone crazy, the software of .OSS/**** downloads onto the computer. These programs manipulate the interface of the computer and turn its look topsy-turvy.

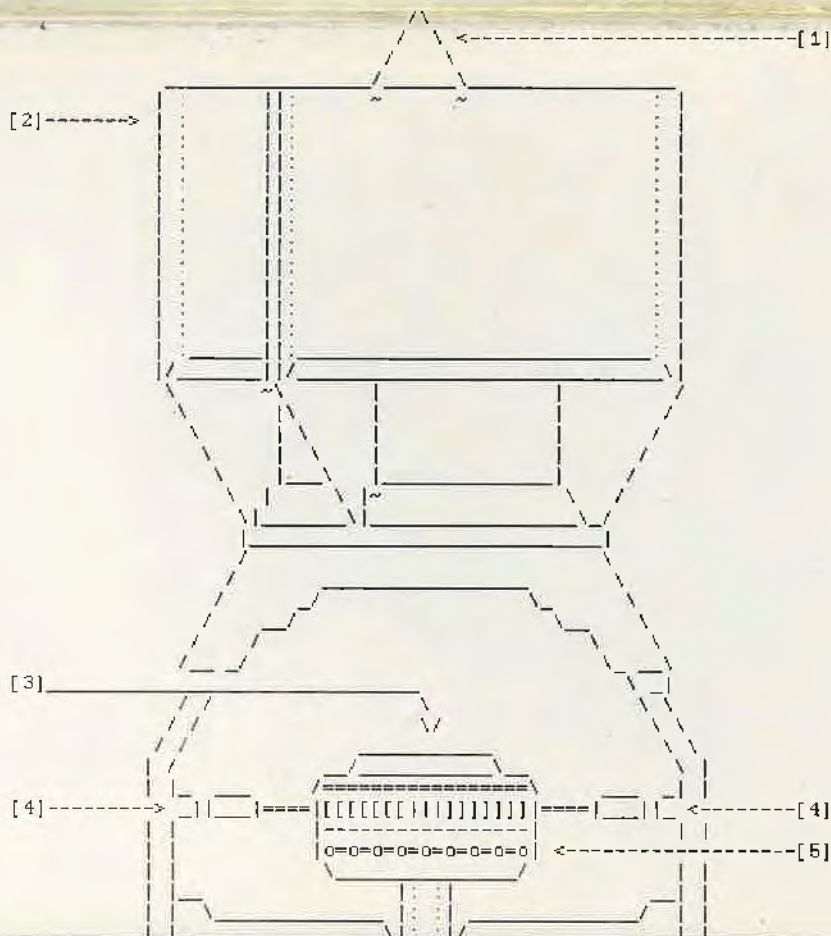
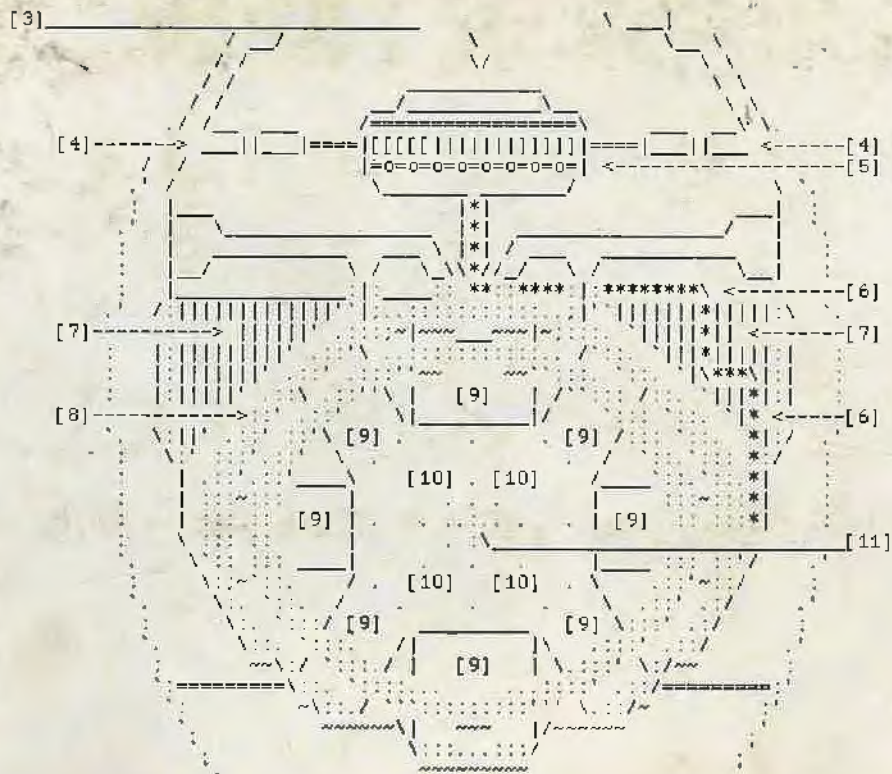
Illustrations: p. 45–46, p. 49–50, p. 53–54, p. 57

wwwwwwwww.jodi.org, 1995

The reconstruction of the first Web site that Jodi launched in 1995 shows the green code on black background that has become famous and has been copied frequently. The lines of hieroglyphs don't seem to communicate anything at first sight. The source code behind the Web page though shows to be designed visually rather than functional. The unsightly code becomes the foreground. The 'image' looms behind. The page serves as the index page to a number of other early Web experiments by Jodi such as '%20AUTOMATIC RAIN SYSTEM', '%Statistic, HQX' and 'HAVOCS, %LINK'.

Illustrations: p. 93–94, p. 97–98, p. 101–102, p. 105–106, p. 109–110, and back cover.

```
<html><title> %Location </title>
<BODY BGCOLOR="#000000" TEXT="#00ff00" LINK="#00ff00" VLINK="#00ff00" ALINK="#ffffff">
<font size=5><CENTER><blink><b>
<A HREF="100cc/index.html">
```



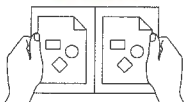
| | |
|---------|-----------------------|
| Cover | ©1984, Copycard |
| 1-2 | install.exe, laptops |
| 5-6 | install.exe, %desktop |
| 9-10 | ©1984, ZXSpectrum |
| 13-14 | ©1984, emulator |
| 17-18 | wrongbrowser |
| 21-22 | CO.JP (browser) |
| 25-26 | CO.UK (browser) |
| 29-30 | CH://CO.KR |
| 33 | COM (browser) |
| 34 | ORG (browser) |
| 37-38 | email %O (MPOP) |
| 41-42 | email 6/2/98 |
| 45-46 | OSS bcad |
| 49-50 | OSS %20 (G) |
| 53-54 | OSS/%20 (P) |
| 57 | OSS/•••• (OS9) |
| 58 | ASDFG, server |
| 61-62 | ASDFG -/-/-/- |
| 65-66 | Quake.C code |
| 69-70 | untitled game |
| 73-74 | UG (CCA Glasgow) |
| 77 | SOD.\$ |
| 78 | SOD.a |
| 81-82 | Wolf.C code |
| 85 | irc#ed2k-adsl-DE |
| 86 | 404.jodi.org/ae |
| 89 | 404 cgi-script |
| 90 | 404.jodi.org/bcd |
| 93-94 | /100cc/HQX/i903.html |
| 97-98 | /100cc/HQX/i905.html |
| 101-102 | wwwwwwwww.jodi.org |
| 105-106 | -1&q=visitor(3) |
| 109-110 | title%Location |
| Back | /index.html |

%BOOKMARK

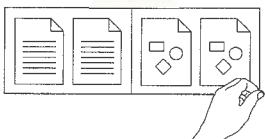
INSTALL.EXE

JODI

1:1



2:1



Das erste **Buch** der
Netzkünstler Jodi.
Mit Textbeiträgen von:

Netartists Jodi's first
book. With text
contributions by:

Tilman Baumgärtel

Waling Boers

Josephine Bosma

Florian Cramer

Frédéric Madre

Annette Schindler

Pit Schultz

[plug in]

Tilman Baumgärtel

BüroFriedrich (Hg.)



