



etoy
etoy.CORPORATION

[Zusammenarbeit seit 1994]

International zusammengesetzte, seit 1994 im Internet agierende Medienkunstgruppe.

«Leaving reality behind», lautet das Motto der digitalen Kunstmarke etoy, einem internationalen Konglomerat mit wechselnden Mitgliedern, genannt *etoy.AGENTS*, das sich weniger als Künstlerkollektiv denn als Firma versteht und präsentiert. Zum Gründungsteam gehörten je ein Architekt, Jurist, Mediendesigner, Programmierer, Musiker und Texter; Besitzer der *etoy.CORPORATION* sind die heute mehr als 2'000 etoy-Aktieninhaber.

Erste internationale Aufmerksamkeit gewinnt etoy im Sommer 1996 mit dem *Digital Hijack*, einem automatischen Kidnapping von 1,5 Millionen Internet-Usern (rund zwei Prozent der damaligen Netzcommunity). 1997 treffen sich alle etoy-Agenten in Budapest zum ersten Mal real und schlagen eine neue Richtung ein: Im Rahmen der USA-Expansion 1998 grenzt sich etoy vom Image der Netz-Piraten ab. Die Gruppe legt eine eigene Zeit-Dimension fest, die *etoy.TIMEZONE*, um die Zeitverschiebung zwischen den Kontinenten zu neutralisieren. Daneben entstehen zwei reale Plattformen: zum einen ein Wertpapiersystem aus 640'000 *etoy.SHARES*, die an Stelle von Kunstwerken veräussert werden. Zum anderen investiert etoy in *etoy.TANKS*, zwölf Tonnen schwere, orange-farbene Cargo-Container. Die *Tanks*, erstmals physisch vorhandene *etoy.ZWEIGSTELLEN*, dienen als Büro-, Wohn-, Lager- und Repräsentationseinheiten. Die Wahl fiel auf das Containersystem, da es weltweit standardisiert ist und damit, so etoy, sowohl «die wichtigste Basis der Globalisierung» wie auch das «physische Pendant zum TCP/IP-System» darstellt. Die *Tanks* kommen in den folgenden Jahren unter anderem in San Diego, San Francisco, Zürich, New York, Tokio, Turin, Madrid, Amsterdam und Berlin zum Einsatz.

Der definitive internationale Durchbruch gelingt etoy 1999–2000 mit dem *Toywar*: Nachdem etoy ein Übernahmeangebot des US-Spielwarenvertriebs eToys Inc. von 800'000 Franken abgelehnt und dieser daraufhin unrechtmässig die etoy-Internetadresse sperren lassen hat, inszeniert etoy während vier Monaten eine beispiellose Gegenaktion. Unterstützt wird die Gruppe von etoy-Aktienbesitzern und Netzaktivisten, indirekt auch von unzähligen

Medien (darunter *New York Times*, *Wall Street Journal* und *Neue Zürcher Zeitung*), die über den *Toywar* berichten und damit die Glaubwürdigkeit des Spielzeugriesen unterminieren. eToys Inc. verliert in der Folge 4,5 Milliarden Dollar seines Börsenwertes und muss Konkurs anmelden.

etoy agiert disziplinübergreifend in den Bereichen «Kunst, Macht, Technologie, Identität, Nationen, Mode, Politik, Steuerung des Sozialverhaltens, Musik, Unterhaltung und Investment-Bankenwesen» mit dem Ziel, über eine digitale Form von Kultur Einfluss auf die globalen Märkte zu nehmen. In der Tat lässt etoy dabei die Realität hinter sich, indem die Gruppe das weltumspannende Wirtschaftsmachtgeflecht nicht platt ablehnt, sondern die als gegeben betrachteten Umstände unterläuft: Das von etoy aus der Businesswelt entlehene und überhöht angewandte Branding (Uniformen, aggressives Marketing- und Corporate-Identity-Konzept) steht in diametralem Gegensatz zu den virtuellen etoy-Produkten. etoy ist sozusagen das trojanische Pferd der Globalisierungsbewegung, der Cyborg der Kunstwelt im digitalen Zeitalter.

Im Rahmen der Ausstellung *Credit Game* im InterCommunication Center 2001 in Tokio und der Gründung der ersten Asien-Niederlassung in Tokio lanciert etoy eine strategische Neuausrichtung. Ziel ist die Marktsicherung der *etoy.CORPORATION*. Die Ausstellungsbesucher spielen an modifizierten Pachinko-Maschinen (in Japan sehr beliebte Spielautomaten) um Anteile an etoy, sogenannte *etoy.FIZZLES*. Ein *Fizzle* ist eine kleine Stahlkugel, die 1/50 einer *etoy.SHARE* oder 1/32'000'000 von etoy repräsentiert. In diesem Zusammenhang steht auch die *etoy.ART-INDUSTRY-ANALYSIS* an der ARCO 2004 in Madrid, für die etoy seine eigene Handelbarkeit im Kunstmarkt untersucht und die eingespielten Mechanismen des Galeriensystems hinterfragt. Eine Antwort auf die traditionelle Ausrichtung des Kunstmarktes ist die *etoy.ART-COLLECTION*: etoy tauscht seit 2004 *etoy.AKTIEN* gegen zeitgenössische und ebenfalls schwer handelbare Kunst. Gleichzeitig beginnt etoy mit der Erforschung der Bereiche Bildung und Erziehung. *etoy.DAY-CARE-CAMPS* in Turin (2002) und Amsterdam (2004) dienen als digitale Ausbildungsstätten für Kinder im Alter zwischen fünf und zehn Jahren. Mehr als Tausend *etoy.BABY-AGENTS* wurden bisher rekrutiert. 2005 startet *MISSION ETERNITY*, ein Projekt zur Produktion und langfristigen Erhaltung von Datenkapseln verstorbener *etoy.AGENTS* und anderen Pionieren der Netz-



werkgeneration. Die etoy.CORPORATION arbeitet seither an der technischen und kulturellen Umsetzung eines adäquaten Totenkults für das Informationszeitalter.

Regula Freuler, 2005

Werke

www.eto.com; digital hijack: www.hijack.org; toywar monument: toywar.eto.com; history.eto.com.

Literatur

- *Hardcore. Vers un nouvel activisme. Towards a new activism.* Paris, Palais de Tokyo, 2003. Catalogue coordonné par Vincent Honoré; introduction: Jérôme Sens. Paris: Cercle d'art, 2003.
- Christiane Paul: *Digital Art.* London: Thames & Hudson, 2003.
- Julian Stallabrass: *Internet Art. The Online Clash of Culture and Commerce.* London: Tate, 2003.
- *Toobig: the come back issue: we need to talk. it's a big social game.* Torino, 2002 [Questa rivista è il catalogo di BIG TORINO 2002, *biennale internazionale arte giovane, 19 aprile – 19 maggio 2002, Torino*].
- Adam Wishart and Regula Bochler: *Leaving reality behind. The battle for the soul of the internet.* London: Fourth Estate, 2002.
- Tilman Baumgärtel: *[net.art 2.0]. Neue Materialien zur netzkunst. New Materials towards Net art.* Nürnberg: Verlag für moderne Kunst, 2001.
- *Next Sex. Sex im Zeitalter seiner reproduktionstechnischen Überflüssigkeit.* Hrsg.: Gerfried Stocker und Christine Schöpf. Wien und New York: Springer, 2000 (Ars Electronica 2000).
- *Cyberterrorismo: come si organizza un rapimento virtuale / etoy.* A cura di Nico Piro. Roma: Castelvechi, 1998.
- *Memesis. The Future of Evolution.* Hrsg.: Gerfried Stocker und Christine Schöpf. Wien und New York: Springer, 1996 (Ars Electronica Festival 96).

Lexika

Copyright

Das Copyright für den redaktionellen Teil, die Daten und die Datenbank von SIKART liegt allein beim Herausgeber. Eine Vervielfältigung oder Verwendung von Dateien oder deren Bestandteilen in anderen elektronischen oder gedruckten Publikationen ist ohne ausdrückliche Zustimmung des Herausgebers nicht gestattet. Das Copyright der abgebildeten Werke liegt bei den Künstlerinnen und Künstlern sowie bei deren Rechtsvertretern beziehungsweise Rechtsnachfolgern. Zwischen dem Herausgeber und der Verwertungsgesellschaft ProLitteris besteht eine Vereinbarung, die die Nutzungsrechte der von ihr vertretenen Kunstschaaffenden regelt.