

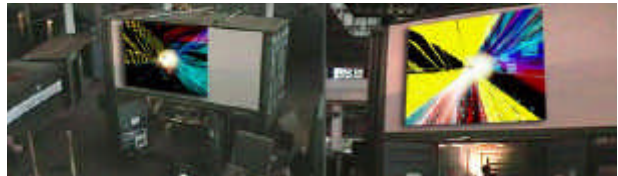
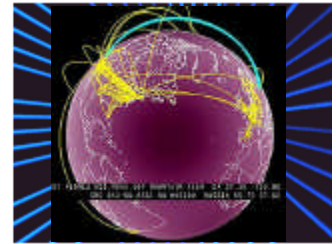
===== KONSUM Gamearchitecture ===== conceptual arts programmes based on network processes =====

Konsum Art-Server nTRACKER

http://www.konsum.net/ntracker_

- machinima movies
- data-Objectiles
- data transform-software

preamble|>- - reflecting the structures of the net<>
data and protocollinherent functions of the networks
are processing and permantly restructuring databodies.
A pseudo-netcredibility is set up by the TRACES you
continuously leave on the net. Tele-workers have to
proofe their online-time and are paid by logfiles. Neo-
Keynsianisme is no more necessary- LOG-Functions
are the basis of the net-protocolls. Lets start to make it
obsolete-and smile on it.



Zagreb 26th Youth Salon 2001

<c'est mon choix!>: DJing lecture events combine and demonstrate in a showcase the use and live combination of Konsum/Server-Tools. In a lecture situation the "mediator superfem" is presenting her autotheory (based on the simultaneously projected work). The "mutator moswitzer" is operating the nTracker soundgeneration and navigating live through 3D multiuser-objectiles. Online users are triggering the in situ mix with screen-projections of machinima films. Participant, it is not your free choice, you are tracked in our Information Technologies Society:

<http://www.konsum.net/2000/live.html>



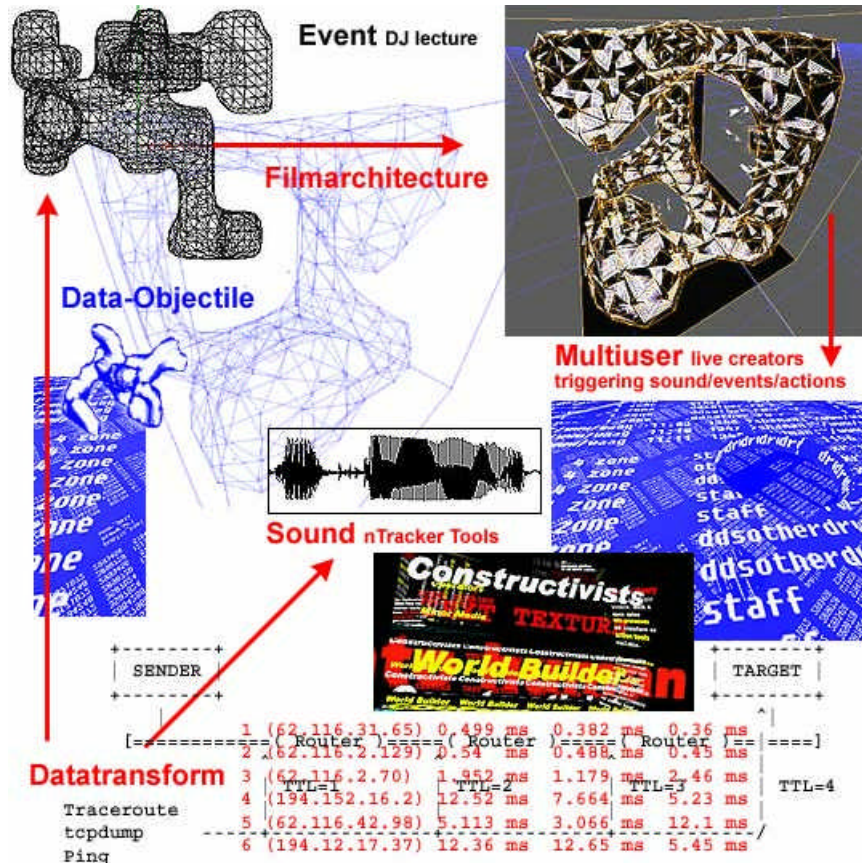
1. In HEDONIST art situations- called DJing lectures or live **Traceroute-performances**- as described on our OWN independent server KONSUM.NET we can start a pleasurable reflection and relativation of all these circumstances of online live and living from e-mail.
<http://www.konsum.net/server/traceroute2000>

2. All the **TOOLS** provided on the ntracker and other pages on konsum can be seen as SITUATIONIST ironic TOURNeMENT instead of deathmatch Tournament (digital waffen-lager) to curve out alternative fake bodies by code-text. We were using **GAME-Engines** for that and creating 3D playable **Multiuersenvvironments** based on **data-bodies**. *see linx3D. **DATA-OBJECTILES** can even be printed as **3D Real-Life objects** and display your online live of f.ex 1month.
<http://www.konsum.net/ntracker/coop>



3. **MACHINIMA - FILMS** Btw: by our software even a film of your databody can be rendered in realtime- ordinary it is displayed on the net and can be transferred very quickly - because it is of small data-size and everyone who wants to see it can install it (attention: grafix engine required first) on her computer. - but you also can play a copy on a video-cassette. SEE our **demo-machinima-movies of data-bodies**.
<http://www.konsum.net/areal>

KONSUM Gamearchitecture



nTracker is no Web-Art. It is a complex connex-ware integrating tools/and software modules located on different Konsum-sites with data-filters transforming data into aesthetic experiences into an Event-matrix.

nTracker uses everything that goes through your network card (tcp-dump- your datatrash on the machine) and processes the data for hedonist art SituationisMe.

It is inspired by the Demo-scene: each gameCrack has also an tracker for creating the sounds following a new technological concept of minimodules and time triggers. This is helpful for traceroute timestamps. We use it that way for live LAN-parties.

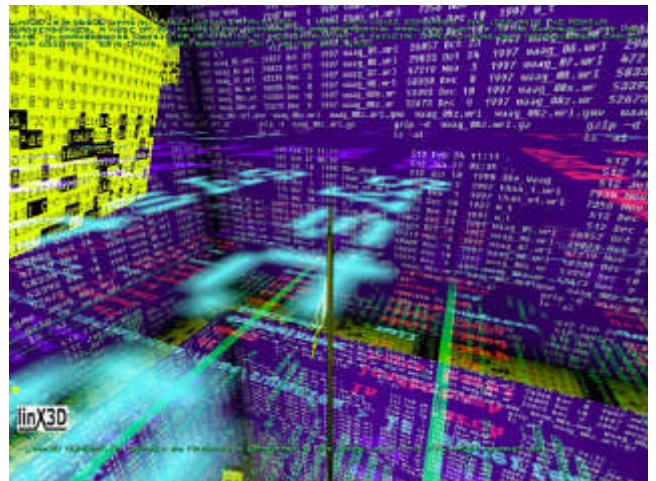
A MACHINIMA is also always displayed at the ntracker events. This is a realtime 3D game-engine based movie rendered live. So we can integrate live "Frequences" of the renderer Hardware as well into the visuals.

DATA Transfer/Objects_ MACHINIMA GAMING Events



Die Daten und protokollinhärenten Logfunktionen des Internets bilden die "Proofable Units", beweisbare Einheiten, die zur Wertsteigerung einer Location im Netz beitragen können.

Eine Wertstandardisierung im Netz könnte durch Datentransparenz erreicht werden. All diese Prozesse aus dem Internet können mit serverseitigen Skripten visualisiert werden. Server Protokoll Experimente und ihre Visualisierung. Der Transfer von symbolischem ins ökonomische Kapital erfolgt durch Datavatars. Die Transparenz der Datentransfers und Serveraktivitäten ist eine Voraussetzung um als psychoorganische Systemkonfiguration/Mensch oder grössere Dateneinheit "Netcredibility" nachweisen zu können.

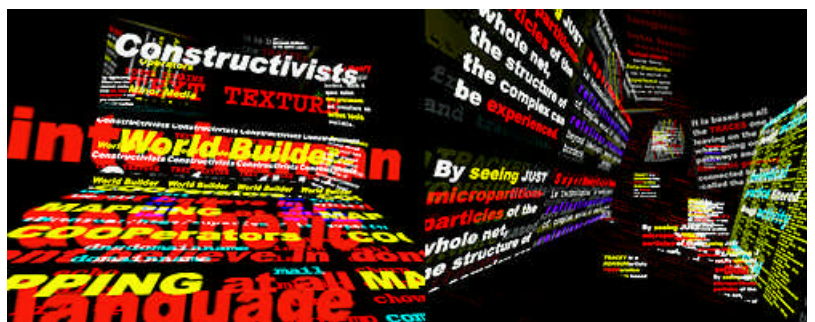


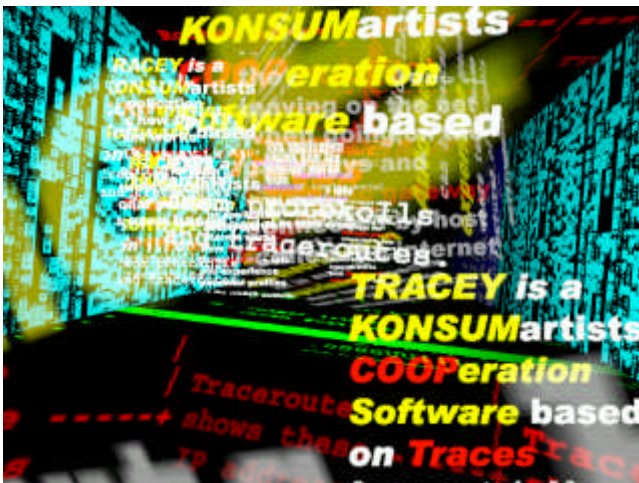
Diese Thematik hatten wir bereits mit unserer Multiuser/Traces Arbeit linx3d aufgegriffen.

Nun geht es aber darum diese proofable units zu transferieren- in lustvoll erlebbare Umgebungen zu bringen. nTRACKER RELEASE ist ein- sound Transfer zum lustvollen Erleben von Data-TRACKS in Live/Situationen. Ausgangspunkt sind alle Daten, die über die Netzwerkkarte eines Computers kommen. Das Protokoll, das dieses ohnedies festhält heisst tcp-dump.

KONSUM Gamearchitecture

Ein Ausschnitt aus diesem Datenwulst – den Netzwerkdanken heisst Ausschnittdenken-wird in der System eigenen künstlerischen Logik zum Transfer in ein Dataobjekt genutzt. Zuvor hatten wir soundbasierte Transformationen und Traceroute für DJing lectures verwendet.





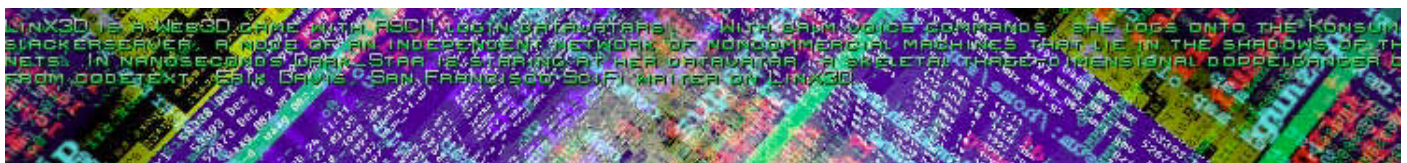
Die Data-objekte können nun als frei flottierende Objekte nach Deleuze Guattari im Datenraum wirksam werden. Sie werden nicht als Datavisualisation verstanden sondern als ästhetische Transformation von Daten, die auch als SPIEL-Architektur verwendet werden kann. C'est pas mon choix- sie haben keine Wahl, wie ihre Multiuserumgebung aussieht- sie wird aus Datenbeständen prozessiert. Das Lesen des 3D-Datenobjektes als Informationsumgebung ist nicht relevant. Es ist einfach ein Faktum den eigenen Logfile- DUMP – also Müll als eine Multiuserumgebung anzubieten. Der eigenen Datnkörper wird nicht geschützt sondern allen als Spiel-Umgebung zur Verfügung gestellt.

wie die KIDS und Gambler Gemeinde sonst anderen ihre besten Shooter-Aktionen demonstriert. Der Machinima Raum öffnet noch eine weitere Dimension der Online- Echtzeit movie Generierung im absoluten Low-Budget Kontext und kommt ausserdem aus einer subversiven Tradition der Demo- und CRACK Szene, die einfach ihre gecrackten Softwarespiele in Intro-filmen, die ähnlich einem Graffiti Schriftzug zur verschleierte Identität funktionierten-kurz MACHINIMA ist ein schöner polyvalenter Assoziationskontext. **KONSUM Gamearchitecture**

Für eine Installation wird neben der Projektion des Live- Multiuserspieles und eines MACHINIMA movies auch ein 3D Objekt der Daten-Transform Objekte belichtet werden. Es kann als Erinnerungsstück, als haptisches Gefühl und Genussmittel dienen, das sich vom technologischen Interface emanzipiert hat.

Das „Ertasten“ einer Momentaufnahme eines TCP-DUMP Datentransformobjektes könnte als Erlebnismehrwert adventureride-maessig erlebt werden.

(no e-cash but fun):
ironisches Tournament und hedonistische Djing Lectures.
Solche Live-Performances (Sound-Visual-Text) mit Datenströmen sind seit 1996, seit wir den KONSUM-ArtServer für experimentelle Datentransfers gegründet haben, unser FORMAT auf Medien- Kunstfestivals (z.B. Rotterdam DEAF Festival 1997, Osnabrück EMAF 1998, ARCO Electronico Madrid 1998, Ars Electronica 1999, steirischer herbst 1999, net_condition ZKM Karlsruhe 2000, World-information.org Brüssel 2000, Zagreb Youth Salon 2001.) see <http://www.konsum.net>



Bisher haben wir stets versucht diverse CRACKS im ästhetischen und kulturellen Feld von Game Engines zu realisieren, wie etwa „linx3d“ das für das ZKM Karlsruhe, ICC Tokio und Mecad Barcelona, das als Installation in den Museen mehrere Ausstellungsorte verbindet und vom Internet aus benutzbar ist. <http://linx3d.konsum.net>

Das Game wurde in eigens gebauten „Konsolen“ inszeniert. Vgl. dazu (siehe auch Cover) des Katalog-Buches “netCondition“ erschienen bei MIT Press 2001, Hg. Timothy Druckrey, Peter Weibel).

Unsere „Produkte“ waren stets live-events, bei denen live generierte ONLINE Sounds und Spiel-Umgebungen in Echtzeit3D für Visuals benutzt werden- z.B. eine LAN-Party wie bei Synworld im Messepalast Wien 1998. mehr dazu auf <http://www.konsum.net/areal>