

Intro	Abstract Purpose Past
Concepts	Attitudes Strategies Modalities
Partners	Students Teachers Institutions
Spaces	Buildings Exhibitions Interspaces
<b>Output</b>	<b>Workshops</b> <b>Projects</b> Events
Extras	Business Statements Glossary

**Wolfgang Hockenjos : copyleft.cc**

Internetzone

Screenshot www.copyleft.cc

## **Abstract**

copyleft.cc diskutiert, informiert und kuratiert

copyleft.cc ist ein offenes Forum für KünstlerInnen, GestalterInnen, ProgrammiererInnen, WissenschaftlerInnen, AnwältInnen, MusikerInnen und KulturproduzentInnen, die sich in ihrer Arbeit digitaler und analoger Medien bedienen.

copyleft.cc setzt sich zum Ziel, in der rechtlichen und ökonomischen Diskussion um Urheberrechte und geistiges Eigentum neue Wege aufzuzeigen, sowie Hinweise auf Veranstaltungen, News und Linklisten anzubieten.

## **Fragestellung**

Am Anfang des Projekts stand die Frage: "Wie kann eine offene Webplattform gesicherte inhaltliche Qualität bieten und neue Formen von Öffentlichkeit und Zusammenarbeit für KünstlerInnen, WissenschaftlerInnen und ForscherInnen ermöglichen?"

## Situationsanalyse

Das, was wir heute als Samplingkultur bezeichnen, war schon immer Basis kultureller Entwicklung. Jeder, der Neues schöpft, baut auf bestehende Werke anderer auf oder wird durch diese beeinflusst. Vilém Flusser behauptete bereits in den 80er Jahren: »Kopieren macht alle Autorität und alle Autoren überflüssig«. Angesichts der »kybernetischen Verknüpfung der Dialoge« und der »Copyshops« verzerre der Mythos des Autors und des Originals nur die Informationserzeugung, die in Wahrheit ein Dialog ist. Die rasante Entwicklung des Internets, die nur durch Kommunikation und das Teilen von Information möglich war, hat Flussers These auf eindrückliche Weise bestätigt. Statt auf dem Prinzip des Copyrights gründet diese Entwicklung und der damit einhergehende schnelle Zuwachs von Wissen und Information auf praktiziertem Copyleft.

Resümierend aus der Recherche für copyleft.cc wurde klar, dass Copyrights in Zukunft eine grosse Hürde für die interdisziplinäre und freie Entwicklung von geistigem Eigentum darstellen könnten. Die heute geltenden Rechte für kulturelle Produktion, die herkömmliche Kulturökonomie, sowie der Kunsthandel stehen zu den neuen Möglichkeiten kultureller Produktion im Widerspruch und behindern diese in ihrer Entwicklung. Eine Etablierung funktionierender Micropayment- und Kontrollsysteme könnte sogar bedeuten, dass Information und Bildung zu einem teuren und damit nur noch für eine privilegierte und reiche Schicht zugänglichen Gut wird.

Die Möglichkeit, Daten im Netz auszutauschen, verlustfrei zu kopieren und weiter zu entwickeln, hat leider nicht zu einer zukunftsorientierten und bildungsfördernden Erneuerung der Copyrights geführt. Im Zuge der schnellen Entwicklung der Kommunikationstechnologie im letzten Jahrzehnt wurde das US Copyright Gesetz 1998 auf grossen Druck der Content-Provider, Medienhäuser und Verwertungsgesellschaften hin überarbeitet. Das Ergebnis dieser Überarbeitung und Neufassung war der »Digital Millennium Copyright Act«, mit dem das US Copyright, unter Berücksichtigung der neuen digitalen Gegebenheiten, klar zu Gunsten der amerikanischen Massenkultur- und Softwareindustrie angepasst wurde.

Jetzt beinhaltet das Copyright nicht nur die Kontrolle über jegliche Form der Reproduktion, sondern auch über alle Folgeprodukte, die auf einem Werk basieren.

Lawrence Lessig, der international anerkannte Professor der Stanford Law School und Kenner der Gesetze des Cyberspace, kleidete diese Entwicklung vor kurzem in einem Interview in folgenden Vergleich.

Lessig: »Hätten die Gesetze dem Erfinder der Pferdekutsche nicht nur die Kontrolle über die Pferdekutsche gegeben, sondern auch über alle davon abgeleiteten Techniken, um Menschen in den Strassen herumzufahren, dann hätte er das Recht gehabt, das Automobil zu verhindern.«

Diese Aussage mag polemisch sein, beschreibt jedoch sehr präzise, welche Gefahren von diesen gesetzlichen Neuerungen ausgehen.

Eine Durchsetzung dieser mächtigen Erweiterung im amerikanischen Copyright und die Adaption dieser Entwicklung in der EU hätte zur Konsequenz, dass der sich gerade entwickelnden demokratischen Wissensgesellschaft die Basis entzogen wird. Deshalb wird die wichtigste Aufgabe einer verantwortlichen Politik sein, jedermann den Zugang zu Wissen zu ermöglichen, damit sich die Spaltung in Informationsreiche und Informationsarme nicht weiter vertieft. D.h. wir werden in Zukunft schlankere, weniger einschränkende Copyrights brauchen, die einen freien Zugang zu Bildung und Information garantieren.

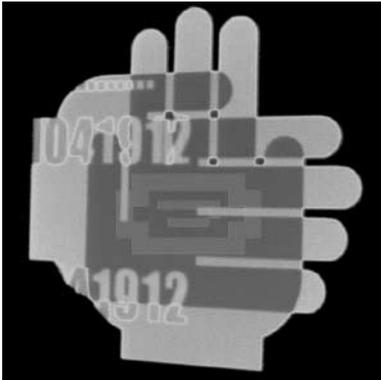
Folgenden Ansatzpunkte, sind erste Schritte in diese Richtung:

- Die Dauer der heutigen Copyrights ist zu hoch und sollte deshalb einen kürzeren Rahmen erhalten.
- Die umfassende Kontrolle auf Folgeprodukte von geistigem Eigentum sollte entfallen.
- Nicht mehr aktuelle Software sollte frei kopiert werden dürfen, sobald sie nicht mehr im Handel ist.

All dies dient einer schnelleren Entwicklung, einfacheren Zusammenarbeit und garantiert auch finanziell Schwächeren, an einer zukünftigen Wissensgesellschaft teil zu nehmen.

Richard M. Stallman, Spiritus Rektor der Copyleft-Bewegung, Initiator der GPL und des GNU Projekts (<http://www.gnu.org>), und andere Free Software Pioniere erkannten schon sehr früh, dass das Copyright, die Verbreitung und die interdisziplinäre Entwicklung von geistigem Eigentum in einer digitalen und vernetzten Welt stark behindert.

Copyleft als rechtliche Auffassung bedeutet, dass das gesamte unter dem Copyleft stehende geistige Eigentum (Software, Bilder, Texte etc.) legal kopiert, geändert, kommerziell genutzt und weiter verbreitet werden kann. Jeder, der unter dem Copyleft stehendes geistiges Eigentum – unabhängig von Veränderungen und kommerzieller Nutzung weitergibt, verpflichtet sich, die Freiheit zum Verbreiten und Verändern und den oder die Namen der AutorInnen weiterzugeben. Neues geistiges Eigentum ist heute, sofern die Urheberschaft nachgewiesen werden kann, in den meisten westlichen Industriestaaten automatisch durch das Copyright geschützt. Um Programme, Bilder, Texte etc. unter das Copyleft zu stellen, muss als Rechtsmittel eine Copyleft-Lizenz als so genannte Vertriebsbestimmung zu den bestehenden Copyrights hinzugefügt werden. Diese Lizenz erlaubt allen NutzerInnen den Inhalt, sowie Teilinhalte, zu ändern, zu verwenden, kommerziell zu nutzen und weiter zu verteilen, sofern die Vertriebsbestimmungen unverändert bleiben.



Projektionsausschnitt Copyleft-Events

### Case Study

Die Ergebnisse dieser Situationsanalyse wurden durch unsere ersten beiden Copyleft-Events positiv untermauert. Der erste Event, welchen copyleft.cc organisierte, war eine Podiumsdiskussion zu wirtschaftlichen Fragen im Rahmen der Viper 21, auf der kleinen Bühne des Basler Stadt Theaters.



Cornelia Sollfrank am Copyleft-Viper21-Panel

»**Copyleft-Panel**« Ökonomie für kulturelle Produktion online

Mit unserem Panel zu ökonomischen Fragen kultureller Produktion online, stellten wir Formen kultureller Ökonomie zur Diskussion, die den Bedürfnissen von KünstlerInnen und Kultur-ProduzentInnen im Bereich neuer Medien besser gerecht werden. Diskutiert wurden Themen wie Micropayment, Copyrights und die Zukunft alternativer Ökonomiemodelle im Web.

**Teilnehmende Redner waren: Denis Barut**, <http://www.madeinmusic.com>, Nyon. Madeinmusic.com ist eine Webseite für Produktion, Promotion und Vertrieb von Musik 100% online. Madeinmusic.com hat dafür eine Mikroökonomie entwickelt, innerhalb derer die Mitglieder ihrer Gemeinschaft Euros investieren und am Gewinn der Verkäufe beteiligt werden.

**Dietmar Bruckmayr**, <http://www.fuckhead.at>, Linz

Als Musiker, Performance- und Videokünstler, Schauspieler und Kurator sowie als Wirtschaftswissenschaftler kennt Bruckmayr beide Seiten kritischer kultureller Produktion zu der auch jene aus dem Open-Source-Kontext zu zählen ist. Er übt scharfe Kritik an den herrschenden kapitalistischen Mechanismen, versteht sich aber dennoch als perfektes Produkt dieser kapitalistischen Welt.

**Cornelia Sollfrank**, <http://www.obn.org>, Hamburg / Berlin / Celle

Als Netz-Künstlerin und Gründerin der ersten internationalen feministischen Allianz »old boys network« recherchiert die Cyberfeministin zu Fragen von Geschlecht und Technologie. Sie geht über traditionelle künstlerische Methoden hinaus, indem sie über die Bedingungen der Net Art forscht, schreibt und die daraus gewonnenen Erkenntnisse als Material für ihre eigene künstlerische Arbeit nutzt.

**Aaron König**, <http://www.bitfilm.de>, Hamburg

Bitfilm ist eine Webstation für digitalen Film, welche internetgerechte Filme, derzeit noch kostenlos, vertreibt. Bitfilm.de fördert und vermittelt auch KünstlerInnen, die mit diesen Medien arbeiten, und entwickelt neue Formate für interaktive Medien.



aN Konzert während den Copyleft-Events

Moderiert wurde das Panel von dem in Berlin lebenden Holländer **Walter van der Crujzen** (<http://www.desk.nl>), der sich als Net-Citizen der ersten Stunde und mit Ausstellungen am ZKM, sowie mit freien Projekten (Nettime) in der digitalen Kultur einen Namen gemacht hat. Das österreichische Kulturmagazin "Springerin" (01/02) zieht in seinem Artikel, von Villő Huszai, über das Copyleft-Panel auf der Viper 21 folgendes Fazit: Huszai: »Angesichts der Zielsetzung war die Diskussion im Rahmen der Viper eine in der Substanz überzeugende erste Reflektion über Möglichkeiten und Schwierigkeiten des eigenen Projekts. Das ist ein Anfang.«

Der zweite Event, war der 3 Tage dauernde Copyleft-Workspace im Forum für Neue Medien [plug in] in Basel.

#### **»Copyleft« at [plug in] ein Viper 21 Side Event** Sekt / Streams / Sampling and SMS Control

Unser Side Event zur Viper 21 war einerseits ein Partyanlass mit DJ's und Djane's von Sofa Records, andererseits der Versuch einer Zusammenarbeit einiger Musiker und Videokünstler unter den Prämissen der Copyleft-Ideologie.

Beteiligt an diesem Experiment waren garderobe23.de (M2V performance, Berlin), Kold (minimal sound patterns, Basel), aN (soundunits controld by craze D and fX, Basel), Niki Neecke (sonogames, Basel).

Die digitalisierten Elemente der Performances vom Vorabend wurden jeweils in die Performance des nächsten Abends integriert und zu neuen Copyleft-Arbeiten weiterverarbeitet. Via Mobiltelefon konnten die BesucherInnen über den SMS Server von Simplebrainhotel (<http://www.simplebrainhotel.com>) mit den Zuhörern der gestreamten Konzerte chatten oder Kommentare zu Copyleft, den Künstlern, der politischen Lage etc. abgeben und diese durch die Projektion direkt ansprechen und beeinflussen.

Am zweiten Abend wurden unsere Videostreams teilweise auch auf die Leinwand vom Media Space im HyperWerk übertragen, wo eine Party stattfand. Daraus entwickelten sich spannende SMS-Chats zwischen den beiden Locations, die teilweise stark von den Ereignissen des 11. Septembers 2001 in New York geprägt waren.

Das Publikum hatte ausserdem die Möglichkeit, Copyleft direkt via Mobiltelefon zu unterstützen: Mit einem Anruf auf die Nummer 0901-101101 konnte man für den Spezialpreis von Fr. 20.–, die direkt von der Telefonrechnung des Anrufers an Copyleft überwiesen wurden, copyleft.cc Mitglied werden. Dieses Experiment hat uns gezeigt, dass es noch längst nicht alltäglich ist, Kommunikationstechnologien als Zahlungsmittel einzusetzen, da die Nummer kaum genutzt wurde.

Abschliessend kann man sagen, dass diese drei Tage gezeigt haben, dass kulturelle Produktion unter der Prämisse des Copylefts eine andere Qualität künstlerischer Zusammenarbeit bewirken kann. Dass dabei auch noch künstlerisch interessante Ergebnisse entstanden, wie die "Copyleft-Box" mit sieben CD's und einer DVD, macht neugierig auf zukünftige Events dieser Art.

### **Warum copyleft.cc**

Weit ab von herkömmlicher Kulturförderung und Sponsoring haben Gemeinschaften von Internet-BenutzerInnen in den letzten Jahren Territorien einer radikal neuen Produktion und Verbreitung von Kulturgütern erschlossen. Dadurch wurde die ökonomische Machtposition grosser Unternehmen herausgefordert. Ungeachtet kommerzieller Interessen, ermöglicht diese Entwicklung durch den freien digitalen Austausch von Informationen völlig neue Formen der Zusammenarbeit, welche in den neusten Entwicklungen auf dem Peer to Peer Sektor (a.Rss, Gnutella etc.) ihre konsequente Fortsetzung findet.

Leider wird dieser Freiraum immer mehr eingeschränkt, denn die grossen Unternehmen der Copyrightindustrie sind dabei, das Web in ein perfekt funktionierendes Kontrollinstrument umzuwandeln. Mit ihrer durch Technologie und Urheberrechte entstehenden Macht, schaffen sie es immer häufiger, ungewollte Innovationen zu verhidern und schwächere Konkurrenten mit allen Mitteln vom Markt zu verdrängen.



SMS-Projektion Copyleft-Events

Der Krieg gegen Napster hat eindrücklich gezeigt, dass nicht nur finanzielle Einbussen, sondern auch ein Verlust an Macht die Copyright-Industrie verängstigt. 1999, im ersten Jahr des MP3 Booms, konnte die US Musikindustrie einen Gewinnzuwachs von 8 Prozent erzielen. Dies entspricht einem Wachstum von \$ 13.7 Milliarden 1998 auf \$ 14.6 Milliarden 1999. In den Jahren 2000 und 2001 gingen die Umsätze parallel zur Wirtschaftsentwicklung nur leicht zurück. Statistiken zum Konsumverhalten von Peer-to-Peer-Usern belegen sogar, dass Downloads von MP3 Dateien mehr CD Verkäufe generieren als verhindern (<http://www.ucsbdaily nexus.com/artsw eek/2002/2362.html>).

Die Ergebnisse der Situationsanalyse und der beiden Copyleft-Start-Events machten klar, dass copyleft.cc nicht nur eine Plattform für freie Kunst im Netz sein soll, sondern auch ein Forum für spannende neue wissenschaftliche, rechtliche und ökonomische Ideen. Die Entwicklung von Linux und anderen erfolgreichen Open-Source-Softwareerzeugnissen hat eindrücklich bestätigt, dass ein freier Umgang mit geistigem Eigentum ökonomisch und entwicklungstechnisch der richtige Weg sein könnte. Es muss nun einfach erprobt werden, in welchem Masse dieser Erfolg auch auf andere Gebiete kultureller Produktion ausgedehnt werden kann. Einen interessanten Ansatz in diese Richtung verfolgt der deutsche Kulturserver [www.heimat.de](http://www.heimat.de).

Zur Urmutter aller Copyleft-Lizenzen - der GPL- die spezifisch auf die Produktion von Software ausgerichtet ist, gesellen sich ständig neue Projekte, die Lizenzen kreieren und propagieren. Deshalb kann es nicht das Ziel von copyleft.cc sein, eine weitere Lizenz in die Welt zu setzen, denn für die Zukunft braucht es eine starke und einige Copyleft-Bewegung, die sich auf ein Lizenz-System beschränken kann, das jeglicher Form der Nutzung und Weiterverwendung von geistigem Eigentum gerecht wird. Dies bedeutet, es müssen Instanzen geschaffen werden, die in der Lage sind, kompetent die gesetzestvorbereitenden Kommissionen richtungsweisend zu beeinflussen. Deshalb ist es dringend notwendig, Bewegung in die Diskussion zu bringen und die verschiedenen Gruppen zur Zusammenarbeit zu ermutigen. Die Zeit drängt, denn ein Teil der neuen, freiheitsgefährdenden europäischen Urheberrechtsgesetze wird bereits 2002 ratifiziert. Nur eine starke Copyleft- und Open-Source-Bewegung, die ein gemeinsames

Ziel verfolgt, kann es erreichen, konstruktiven Einfluss auf zukünftige Veränderungen im Urheberrecht zu nehmen. Denn ohne geeinten Gegendruck ist es nicht auszuschliessen, dass ein zukünftiges europäisches Urheberrecht auf ähnliche Weise der totalen Kommerzialisierung von geistigem Eigentum Tür und Tor öffnen würde, wie der amerikanische »Digital Millenium Copyright Act«.

Um dies besser in die Tat umsetzen zu können, haben wir als Ergänzung zur Webpräsenz den Verein copyleft.cc als Dachorganisation gegründet.

Die Non-Profit-Organisation copyleft.cc (Verein u. Webplattform) ist dazu da, über die Sinnhaftigkeit von geistigem Eigentum, Urheberrecht, Patentgesetzen, Copyright und Lizenzgebühren zu streiten und über die sich daraus ergebenden rechtlichen, wirtschaftlichen und kulturellen Folgen zu diskutieren. Denn es ist wichtig, die Interessen derer zu bündeln, die auch in Zukunft nicht auf den »free flow of information« verzichten wollen.

Wir wollen Pate für ein Netzwerk sein, das hilft, die Möglichkeiten einer kulturellen Produktion, ausserhalb der herkömmlichen Parameter des Copyright-Systems, zu erschliessen und zu fördern. Dieses sollte in Zukunft in der Lage sein, die technologischen Voraussetzungen zu schaffen, die den veränderten Bedürfnissen gerecht werden. Dies beinhaltet den künstlerischen und kritischen Dialog und die Förderung neuer interdisziplinärer Zusammenarbeitsformen von KünstlerInnen, KuratorInnen, KritikerInnen, AnwältInnen und WissenschaftlerInnen.

Non-Profit-Organisationen machen leider immer wieder die Erfahrung, dass von den Urheberrechtsorganisationen interessante Projekte durch zu hohe Geldforderungen verhindert werden. Dies kann keinesfalls im Interesse der KünstlerInnen und einer zukunftsorientierten Kulturpolitik sein. Diese Erfahrung machte vor kurzem auch der Kunstkredit Basel-Stadt (<http://www.kunstkreditbasel.ch>), der den Streifzug durch seine Sammlung unlängst vom Netz nehmen musste, weil die Forderungen der Pro Litteris nicht zu erfüllen waren. Es wäre wünschenswert, dass Non-Profit-Veranstaltungen von Ausgleichszahlungen befreit werden. Dies böte den Veranstaltern die Möglichkeit, bessere Gagen zu bezahlen.

Die KünstlerInnen würden von einer solchen Regelung direkt profitieren und nicht mehr, wie bis anhin, den Verwaltungsetat der Urheberrechtsorganisationen mitfinanzieren.

Rechtliche Veränderungen beeinflussen auch die Struktur der ökonomischen Verhältnisse. Deshalb erfordert ein praktiziertes Copyleft auch ein Nachdenken über wirtschaftliche Zusammenhänge.

KünstlerInnen und WissenschaftlerInnen generieren, Bilder, Plastiken, Code, Filme, Melodien und Forschungsergebnisse und diese sollen in Zukunft bezahlt werden können. Deshalb machen wir es uns zur Aufgabe, neue ökonomische Möglichkeiten zu diskutieren, erforschen und auszuprobieren, die den ProduzentInnen von geistigem Eigentum bessere finanzielle Möglichkeiten erschliessen könnten. Es ist unser erklärtes Ziel, dass copyleft.cc auch auf diesem Gebiet eine relevante Plattform für Fragen, Diskussionen und zukunftsweisende Projekte wird.

### **Struktur von copyleft.cc**

**Verein:** Die Dachorganisation für alle copyleft.cc Aktivitäten ist der Verein copyleft.cc. Der Verein ist nicht profitorientiert, nimmt sich aber vor, Finanzierungen für seine Aktivitäten zu suchen, Aufträge im Zusammenhang mit seinem Vereinszweck anzunehmen und Zusammenarbeiten mit anderen Institutionen und Individuen einzugehen, sowie diesen wiederum Aufträge zu erteilen.

Aus den Vereins-Mitgliedern und der Online-Community von copyleft.cc sowie weiteren am Projekt Interessierten soll eine Community entstehen, die neue Felder kultureller Produktions- und Wirtschaftsformen im Kunst- und Crossoverbereich nutzt und dafür Inhalte entwickelt.

**Webplattform:** Die Webplattform soll über Copyleft und die damit in Zusammenhang stehenden Inhalte informieren, Mailing-Listen als Diskussionsforen sowie Hinweise auf Veranstaltungen, News und redigierte Linklisten anbieten.

In Zukunft sollen auf der Plattform interdisziplinäre Copyleft-Produktionen möglich sein. Die Website (<http://www.copyleft.cc>) soll durch ihre Community zu einer Datenbank für Konzepte, Computeranimationen, Installationen, Netzkunst, wissenschaftliche Arbeiten, Digital Music, Visual Effects und Interaktive Kunst werden. Alle Arbeiten, die auf den Server geladen werden, werden von der Copyleftredaktion bewertet und nach den Grundsätzen der Free Art Licence (<http://www.artlibre.org>) der Öffentlichkeit zur Verfügung gestellt.

Trotz des Standortes Schweiz und des Ziels, copyleft.cc zuerst im landeseigenen Kulturraum zu etablieren, haben wir uns entschlossen, Englisch als redaktionelle Hauptsprache zu verwenden. Dafür gibt es mehrere Gründe: Einerseits ist die Mehrsprachigkeit, die wir bis jetzt betrieben haben, für das kleine redaktionelle Team nicht zu bewältigen. Andererseits gilt es als erwiesen, dass die Französisch und Italienisch sprechenden Schweizer besser Englisch als Deutsch sprechen.

Technologie und Interface sind bewusst schlank und einfach gehalten, da wir auf unseren Veranstaltungen festgestellt haben, dass sich auch Leute für dieses Thema interessieren, die nur sehr wenig Interneterfahrung mitbringen. Im Detail heisst dies, dass wir im reinen Informationsteil so wenig wie möglich mit Plug-Ins arbeiten (keinFlash etc.). In tieferen Ebenen und auf den Seiten auf denen sich künstlerische Arbeiten befinden, wird es aber sehr wohl Flash, Shockwave oder VRML Arbeiten geben. Viele werden sich fragen, wieso wir uns für eine Domain der Cocos (Keeling) Islands entschieden haben. Dafür gibt es zwei Gründe: Einerseits haben die Cocos Islands ihre Domain erst vor kurzem als internationale First-Level-Domain, ähnlich .com, .net, .org; zur Verfügung gestellt, deshalb war Name "Copyleft" noch nicht vergeben. Andererseits ist die Endung, als Abkürzung, eine perfekte Beschreibung für Copyleft in der englischen Sprache, denn carbon copy heisst nichts anderes, als Kohlepapier-Kopie oder Kopie generell (Cc: im Emailverkehr).

Zurzeit laufen alle Diskussionen über [discuss@copyleft.cc](mailto:discuss@copyleft.cc). Es ist aber bereits geplant, die Liste bei allzu regem Gebrauch in Zukunft in themenspezifische Listen aufzuteilen. Gehostet wird copyleft.cc von CICV Pierre Schaeffer in Hérimoncourt (<http://www.cicv.fr>).

Mit dem CICV haben wir einen interessanten, staatlich finanzierten Partner in Frankreich gefunden, der sich seit längerem mit der Materie auseinandersetzt.

**Produktionspartner:** Wichtig für die Struktur von copyleft.cc ist die enge Zusammenarbeit mit dem Basler Forum für Neue Medien [plug in] (<http://welcome.weallplugin.org>), dessen Leiterin, Annette Schindler, zum Operationellen-Ausschuss von Copyleft.cc gehört. [plug in] leistete als Produktionspartner finanzielle und strukturelle Unterstützung, integrierte das Projekt in sein Programm und vermittelte wichtige Kontakte zu Medien und Veranstaltern (Viper, Museumsnacht, Expo 02, Springerin, 3sat Kulturzeit, Schweizer Kunst).

## Fazit

Die ersten sechs Monate- mit ihren Panels, Events und Side Events an der Viper 21, im [plug in], an der Transmediale und in der Berliner Kunstfabrik- haben gezeigt, dass der eingeschlagene Weg in die richtige Richtung weist. Das grosse Medieninteresse lässt hoffen, dass die Problematik zumindest in der Kunst- und Kulturszene erkannt wurde. Am erfreulichsten ist aber die Resonanz aus der Copyleft- und Open-Source-Bewegung. Man darf gespannt sein, was die zukünftige Zusammenarbeit mit Volker Grassmuck und der Wizards of OS bringen wird, allein deren Interesse an einer Zusammenarbeit ist für copyleft.cc als ein grosser Erfolg zu werten.

Rainer Werner Fassbinder hat einmal gesagt: "Man muss zumindest versuchen zu beschreiben, was man nicht verändern kann."

Dies haben wir in den ersten sechs Monaten getan und werden wir weiterhin tun! In nächster Zukunft mit einer Veranstaltung auf der Arteplage mobile du Jura während der TM-Guerrillia-Events, sowie mit einer Spezialausgabe des Magazins Schweizer Kunst, in der über Copyleft und Urheberrechte gestritten wird.

## Kontaktadresse

### **copyleft.cc**

c/o [plug in]  
St. Alban-Rheinweg 64  
CH - 4056 Basel

Web: <http://www.copyleft.cc>  
Info: [you@copyleft.cc](mailto:you@copyleft.cc)  
Mailinglist: [discuss@copyleft.cc](mailto:discuss@copyleft.cc)

Fon: +41 61 283 60 50  
Mob: +41 79 410 02 15  
Fax: +41 61 283 60 51

## Thanks to:

Annette Schindler, Adnan Hadzi, Patrik Parisi, Stefan Niederhauser, Anja Kaufmann, Mario Purkathof, Thomas Comiotto, Petra Hartwig, Monika Ewa Wisniewska, Mischa Schaub, [plug in], HyperWerk, CICV, Pierre Bongiovanni, Anne Roquigny, Ivan Cabanaud, Orlando Fleury, Sofa Records, Garerobe23, Niki Neecke, Tomek Kolczynski, aN, Denis Barut, Dietmar Bruckmayr, Cornelia Sollfrank, Aaron König, Walter van der Cruijssen, Viper, Conny Voester, Doris Traubenzucker, Barnaby Drabble, Hinrich Sachs, Villö Huszai, Edith Jud, Susanne und Hans-Rudolf Hockenjos, Inez Litterst, Frank Kunkel, Thomax Kaulmann, Volker Grassmuck, Ruth Bugmann und Martin Fischer

## Links

<http://welcome.weallplugin.org>  
<http://www.cicv.fr/home.html>  
<http://www.next-movies.com>  
<http://www.simplebrainhotel.com>  
<http://www.hyperwerk.ch>  
<http://www.artlibre.org>  
<http://www.garderobe23.de>  
<http://www.kold.ch>  
<http://www.wizards-of-os.org>

## Bücher zum Thema

- \_ Peter Weibel and Timothy Druckrey, *net\_condition*, art and global media
- \_ Lev Manovich, *The Language of New Media*, MIT Press
- \_ Lawrence Lessig, *Code and Other Laws of Cyberspace*, Basic Books
- \_ Lawrence Lessig, *The Future of Ideas, The Fate of the Commons in a Connected World*, Random House
- \_ Siva Vaidhyanathan, *Copyrights and Copywrongs, The Rise of Intellectual Property and How It Threatens Creativity*, New York University Press
- \_ Jessica Littman, *Digital Copyright*, Prometheus Books
- \_ David r. Koepsell, *The Ontology of Cyberspace*, Open Court Publishing Company
- \_ Marcia K. Wilbur, *The Digital Millennium Copyright Act*, iUniverse.com
- \_ Pekka Himanen, *Manuel Castells, The Hacker Ethic*, Random House
- \_ Glyn Moody, *Rebel Code, Linux and the Open Source Revolution*, Perseus Press
- \_ Russell Pavlicek, *Robin Miller, Embaracing Insanity, Open Source Software Development*, Sams
- \_ Steven Levy, *Crypto, How the Code Rebels Beat the Government*, Viking Press
- \_ Andy Oram, *Peer-to-Peer, Harnessing the Power of Disruptive Technologies*, O'Reilly & Associates

hockenjos FH  
interaktionsleiter  
+41 79 410 02 15  
+41 61 321 20 51  
whoabalcab.ch  
www.copyleft.cc  
tel  
e-mail  
url  
koltgang  
diplo.