Kunst im Internet = Internet et art = Arte su Internet = Art su rait Internet = Art on Internet

Autor(en): **Schmid-Isler, Salome**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Schweizer Kunst = Art suisse = Arte svizzera = Swiss art**

Band (Jahr): **- (1995)**

Heft -

PDF erstellt am: **21.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-623147

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

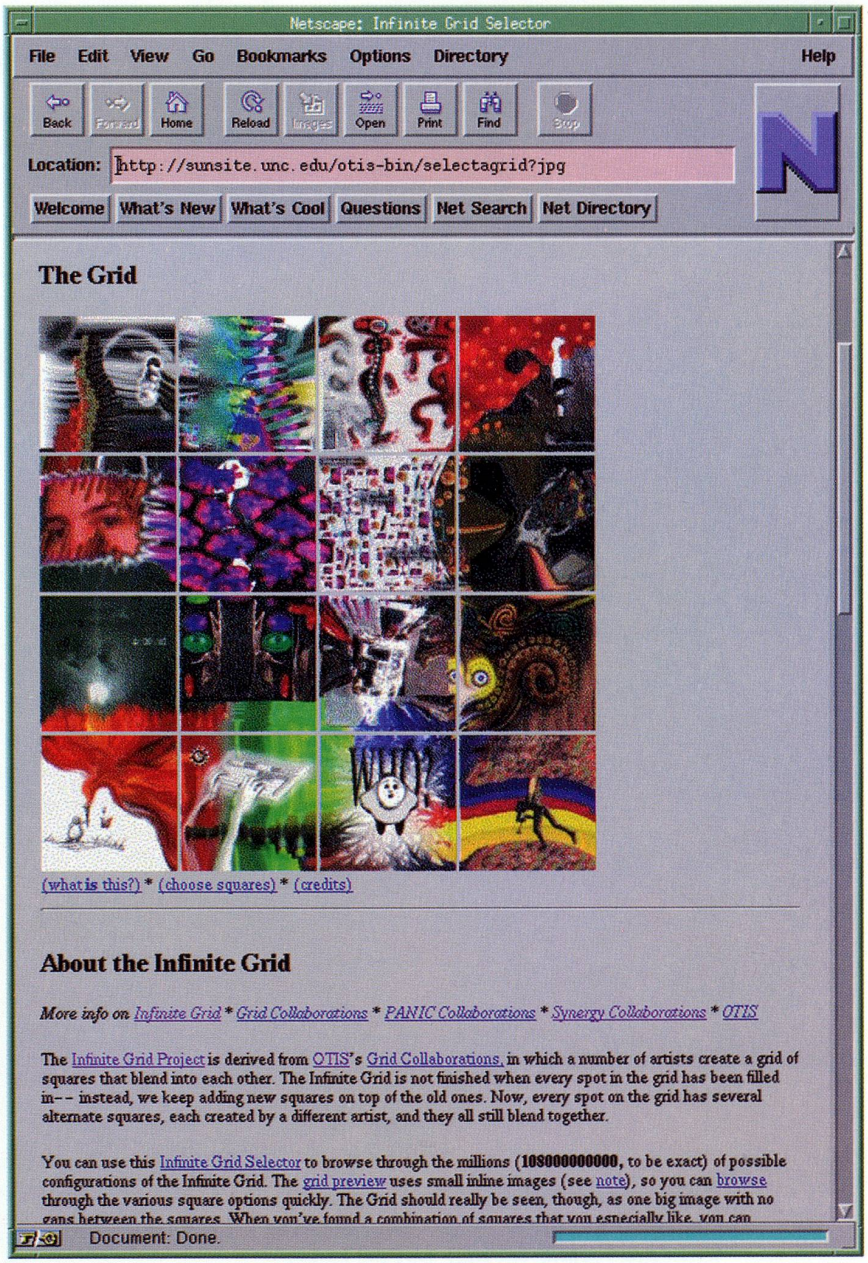
Salome Schmid-Isler

Kunst im Internet

Mit der Verbindung von Informatik und Telekommunikation (Telematik) ist ein neues Medium entstanden, das uns unter dem Schlagwort «Internet» oder «Information Highway» bekannt ist. Seit es – zum Beispiel mit World Wide Web – möglich ist, Informationen nicht nur als Texte, sondern auch als grafisches Design aufbereitet elektronisch zu verschicken, ist dieses Medium auch für Künstlerinnen und Künstler sowie Kunstinstitutionen von hohem Interesse. Der Artikel bietet einen Überblick über die Kunstanliegen, die zurzeit auf Internet verfügbar sind, und stellt die Frage, inwiefern sich eine spezifische Internet-Kunst entwickeln könnte.

Internet und World Wide Web

Die Erde ist umgeben mit einer vielfältigen Medieninfrastruktur, einer «Infosphäre»: Wir sind, wo immer wir uns befinden, umgeben von einer grossen Zahl von Radio- und Fernsehprogrammen (u.a. über Satelliten), und wo wir Zugang haben zum Telefonnetz, erreichen wir (z.B. über Mobiltelefon) von jedem Punkt der Welt aus jeden anderen Teilnehmer, sofern ein geeignetes Endgerät vorhanden ist (Transistorradio, TV-Apparat, Telefon). Zu dieser Infosphäre ist mit dem Computer ein neuartiger Informationsträger gekommen, der mit den digitalisierten Bild- und Tonträgern (Audio/Video-Technik) und der digitalisierten Telekommunikation verschmilzt. Die daraus resultierende *multimediale Telematik* stellt die eigentliche Infrastruktur der Informationsgesellschaft dar. Sie wird mit dem Schlagwort «Information Highway» (bzw. Information Superhighway bei Breitbandkapazität) bezeichnet.



© *OTIS GRID*
Infinite Grid Selector
Gestaltung:
Ranjit Bhatnagar

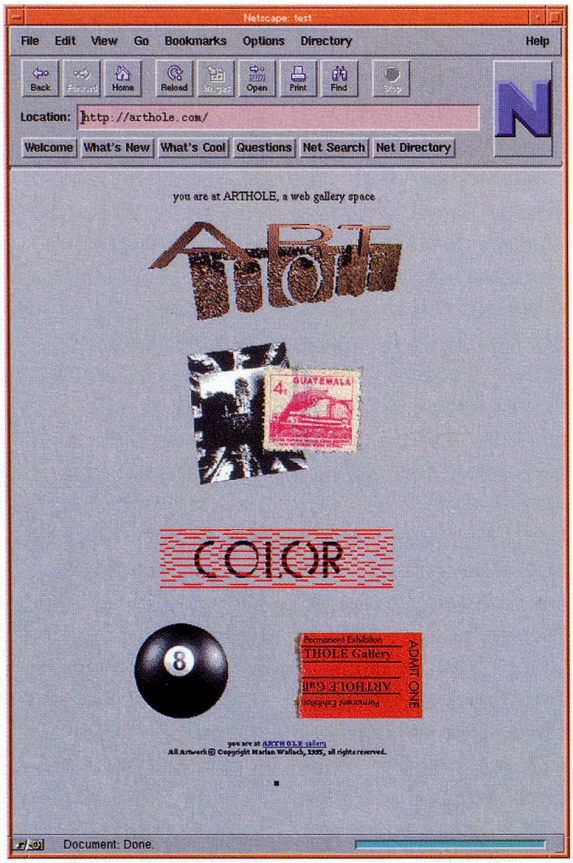
rechts:
© *CARNEGIE MELLON SCHOOL OF COMPUTER SCIENCE*
Interactive Genetic Art II
Gestaltung: *John Mount*

Das *Internet* ist eine erste Realisation des Information Highway, d.h. einer offenen Infrastruktur der Informationsgesellschaft. Es wurde in den 1960er Jahren als ARPANet in den USA zu Militärzwecken konzipiert, zunehmend aber auch als Informationsmedium für zivile Forschungszwecke genutzt, dehnte sich nach Europa aus und wurde 1986 als Internet ganz der Öffentlichkeit übergeben. Heute ist Internet ein Netz von Teilnetzen aus über 90 Ländern, das zurzeit etwa 6 Millionen «Hosts» oder «Server» verbindet, d.h. Computer, die als Informationslieferanten dienen – und die, so nebenbei, mit einer exponentiellen Wachstumsrate von 80 bis 90 % pro Jahr zunehmen. Zurzeit profitieren einige zehn Millionen individuelle Benützer über PC und Telefonleitung von den verschiedenartigen Diensten, die Internet bietet: *Basisdienste* wie E-Mail; *Interaktive Informationsdienste* wie World Wide Web; *Indexierungsdienste* (z.B. On-line-Bibliothekskataloge), *Verzeichnisdienste* wie Whois und *Interaktive Multiuser-Dienste* (Multiuser-Dungeons, Spiele, On-line-Konferenzsysteme usw.). Die heute weltweit allen Interessenten offenstehenden Wissens- und Forschungsbereiche (sogenannte «Domains») umfassen Regierungsbelange (GOV, für government), Hochschulumgebung (EDU, für education), nationale Gebiete nach englischen Länderkürzeln (UK, US, FR, GER usw.) sowie den heute am raschesten wachsenden Bereich der kommerziellen Nutzung (COM, für commercial), womit man Dienstleistungen und auch Güter über elektronische Märkte beziehen kann. Kunst ist (noch?) nicht eigens gekennzeichnet; man findet kulturelle Themen in der Regel im Bereich EDU.

Zur Benützung von Internet sind ein multimedialer, mit Modem ausgerüsteter PC und eine Telefonleitung sowie die Anmeldung bei einem Internet Service Partner (wie Eunet, SWITCH, ProLink usw.) notwendig. Diese Ausrüstung ist erst seit wenigen Jahren auch für den privaten Anwender finanziell tragbar. Die Attraktivität des Internet erhöhte sich ebenfalls signifikant mit dem Informationsdienst *World Wide Web* (1989 am Kernforschungszentrum CERN in Genf entwickelte elektronische Plattform für die multimediale und hypertextuelle Präsentation von Informationen). Die Popularität von WWW gründet stark in seiner grafischen Erscheinung am Bildschirm: Während die klassischen Oberflächen homogen (d.h. zeichenorientiert) gegliedert sind, erlaubt die Benutzeroberfläche des WWW-Clientprogramms «Mosaic» (und Nachfolger, z.B. «Netscape») eine individuelle Gestaltung der Informations-

Internet et art

La télématique, à la croisée de l'informatique et de la télécommunication, ouvre la voie vers une nouvelle qualité dans l'échange d'informations, annonçant déjà un bouleversement de l'économie et de la société actuelle. Internet (un gigantesque réseau basé sur des protocoles communs) offre un éventail de prestations en temps réel, dans les domaines de l'information, de la communication et du multimédia. L'art a trouvé en Internet un inépuisable vecteur de créativité collective.
Un courant qui se reflète non seulement dans les nombreuses galeries électroniques, où sont exposées les œuvres d'artistes de l'ordinateur, mais aussi dans l'ouverture de salons virtuels dans lesquels sont organisés des discussions, des manifestations («Multiple User Dungeons», comme par exemple sur le serveur «Hotwired»), des cybervillages où se rencontrent simultanément des milliers de cybernautes (le site «Habitat») et des forums où des collectifs travaillent à des œuvres communes (en deux dimensions sur le serveur OTIS qui devrait bientôt également accueillir des animations tridimensionnelles). L'interactivité fait du public un acteur privilégié de l'art télématique.



© *ARTHOLE*
Web Gallery Space
Gestaltung: *Harlan Wallach*

rechts:
© *DATABASE FOR SWISS CULTURAL HERITAGE*
Homepage
Gestaltung: *David Meili*

präsentation, die dadurch visuell (und in Zukunft wohl auch klanglich) enorm an Attraktivität gewinnt. So ist ein zunehmender künstlerischer Einfluss auf den verschiedenen Homepages festzustellen, es ist ein *neues Anwendungsgebiet für Designer* entstanden. Das Informationsangebot wird mit verschiedenen Schriften, Symbolen, Grafiken und Bildern gegliedert und kann mit einfacher «point and click»-Steuerung mit der Maus ausgewählt, über Hyperlinks vertieft und auf Wunsch ausgedruckt werden.

Staatliche Museen und Galerien auf Internet

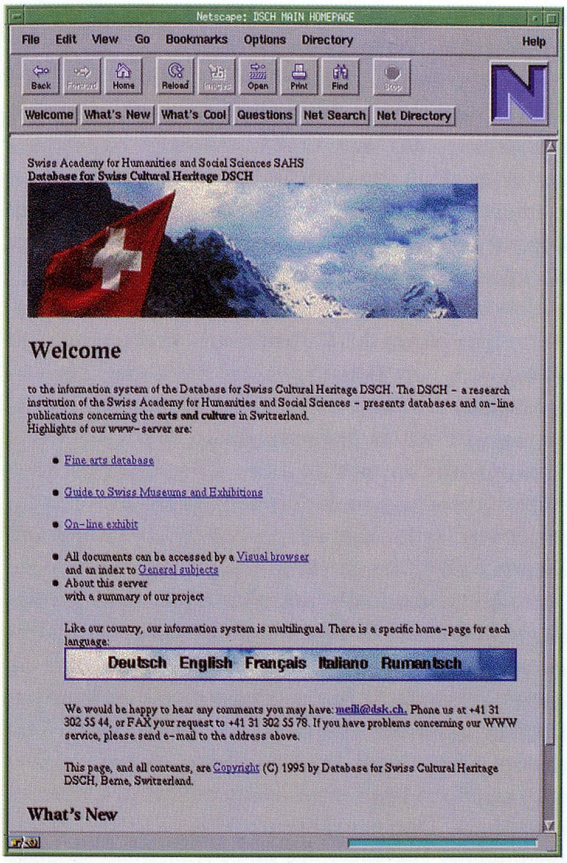
Die G7-Staaten sowie die Europäische Kommission stellten im Februar 1995 in Brüssel elf Pilotprojekte mit internationaler Kooperation vor. Thema: Das Potential der Informationsgesellschaft aufzeigen und ihre Entwicklung vorantreiben. Auch Nicht-G7-Staaten sind zur Teilnahme an diesen elf Pilotprojekten eingeladen, deren fünftes betitelt ist: Towards Open Multimedia Access to the World's Cultural Heritage: Museum and Galleries (Wege des öffentlichen multimedialen Zugangs zum Weltkulturgut: Museen und Galerien). Ziel ist hier, die Kulturgüter der ganzen Welt nach und nach zu erfassen und auf elektronischem Weg individuell abrufbar zu machen.

Das schweizerische Bundesamt für Kultur beteiligt sich an diesem Projekt. Als erster Schritt wurde, als Kind der Schweizerischen Akademie der Geisteswissenschaften (SAGW, in Bern), die *On-line-Datenbank «Schweizerische Kulturgüter»* auf World Wide Web eröffnet (URL-Adresse: http:\\www.dsk.ch). Diese Homepage, die uns mit einem Schweizer-Banner vor Firn und Gletscher begrüsst, offeriert ihren Inhalt in Englisch, Deutsch, Französisch, Italienisch und Rumantsch: Führer zu Schweizer Ausstellungen, wechselnde On-line-Ausstellungen (gerade aktuell: Schweizer Keramik und der Künstler Henri Schiffman), eine Nische für die Fotografie, zu Copyright-Einschränkungen und zum Team, das hinter dem Server steht. Die erst seit diesem Frühling im Aufbau befindliche Datenbank will in erster Linie Anfragen über Schweizer Kunst beantworten oder auf elektronischem Weg den Kontakt zu den entsprechenden Institutionen herstellen. Als erstes wird ein Katalog über Malerei und Bildhauerei in schweizer Museen und Galerien eingespeist; er soll Ende 1995 etwa 20 000 Objekte erfassen. Zurzeit reagieren auf die Anfrage: «Hodler» erst sieben Gemälde, mit sechs Zeilen Objektinformation und noch nicht überall vorhandener, jedoch in guter Qualität vergrösserbarer Farbkopie des betreffenden Bildes.

Schätze aus Museen und Galerien werden laufend für den öffentlichen Zugang über Internet fotografiert, digitalisiert, eingespeist und mit Texten kommentiert. Virtuelle Museumsbesuche waren bisher nur in Form des Blätterns in einem reichbebilderten Kunstkatalog möglich. Für den Internet-Museumsbesucher neu ist die mit der Maus interaktive (meist enzyklopädisch gestaltete) Form des virtuellen Museumsbesuchs, welcher nicht nur das private Ausdrucken von Texten und Bildern erlaubt, sondern auch deren Behandlung wie Clip Art, d.h. die persönliche Verwendung und Abänderung von Grafiken und Bildern. So kann man in Manets «Déjeuner sur l'herbe» auch mal Köpfe vertauschen oder einen van Gogh als Vorlage für eine private Einladungskarte verwenden. *WebMuseum, Paris,* lud als einer der ersten Server zu einer Auswahl verschiedener Führungen durch die Sammlungen des Louvre ein (URL-Adresse: http:\\mistral.enst.fr/louvre/net), sei es als «Famous Paintings Exhibition» quer durch Epochen, Stile und Länder, sei es als Einzelbetrachtung etwa des Malers Cézanne, sei es als Ausstellung mit speziellem Thema wie etwa die «Medieval Art Exhibit» über gotische Andachtsbücher. Die Inventare grosser Museen bis zur kleinen Sammlung einer Privatperson können so einem breiten Publikum anschaulich gemacht werden.

Aktueller Kunstmarkt

Elektronische Märkte gehören mit zu den grossen Herausforderungen für die zukünftige ökonomische Planung. Internet stellt ein enormes Potential und grundlegend neue Strukturen für kommerzielle Interessen zur Verfügung. Hier ist auch eine Plattform für Kunst vorhanden. Viele sogenannte Kunstgalerien in Internet



bilden eine Plattform für «Sammle/Tausche»-Geschäfte, d.h. sie sind in erster Linie ein Informationsservice bzw. eine Kontaktstelle. Andere dokumentieren das Schaffen bestimmter Künstler, mit oder ohne kommerzielle Interessen, und veranstalten wechselnde Ausstellungen, sei es mit eingescannten, real vorhandenen Gemälden oder Fotografien, sei es mit reinen Computergrafiken.

Den Puls des internationalen Kunstmarktes fühlt man mit dem Auktionsgeschäft. Die Auktionsergebnisse sind für Sammler und Kunsthändler eine Art Barometer und deshalb dauernd von hoher Aktualität, etwa wie die Börsenkurse. Internet ist für diese Interessen das geeignete Medium. Die Angebote und Resultate von Kunstauktionshäusern, wie Sotheby's, Christie's, Nouveau Drouot u.a.m., können jederzeit überall auf dem neuesten Stand abgerufen werden. Der hier führende amerikanische Dienst ist *ArtNet Worldwide*, ein elektronisches Archiv, das die Auktionsergebnisse auch von kleineren Häusern mit vollem Katalogtext und Abbildung weltweit seit 1989 speichert und für individuelle Abfragen zur Verfügung stellt. Darüber hinaus bietet ArtNet eine Reihe zusätzlicher Dienstleistungen – Kontakt zu Galerien, zu Künstlerbiografien, zu geplanten Veranstaltungen usw. Derartige Dienstleistungen sind natürlich nicht gratis auf WWW zu haben, sondern werden über Telefonleitungen mit erhöhter Gebühr bezogen (ArtNet Worldwide, 145 East 57th Street, New York, NY 10022, Tel. +1 (212) 497-9700).

Computerkunst auf Internet

Computergrafik, d.h. mit dem Rechner auf dem Bildschirm erzeugte Bilder, und Computeranimation, d.h. die Abfolge von mindestens 25 Computerbildern pro Sekunde, was den bekannten Filmeffekt ergibt, sind auf World Wide Web immer mehr anzutreffen und tragen zu dessen Attraktivität bei. Es gibt eine bereits unübersehbare Menge von Computerkunst-Galerien im Netz, in denen einer oder mehrere Künstler ihre farbigen Grafiken, zunehmend auch Animationen und hie und da Klangkompositionen ausstellen. Diese Arbeiten können privat abgespeichert werden; sollten sie weitere Verwendung finden, gilt (wo nicht anders angegeben) die ungeschriebene Regel, dass der Urheber angefragt oder zumindest mit der Bezugsquelle angegeben wird.

Für entsprechende Adressen ist der Informationsdienst *YAHOO* zum Stichwort «Art» zu empfehlen (URL-Adresse: http:\\www.yahoo.com/Art/). Zurzeit gibt es 34 verschiedene Kunstkategorien, darunter «Art, Computer Generated». Hyperlinks weisen weitere, sich immens verästelnde Wege der Informationssuche auf. Zum Stichwort Kunstausstellungen (Arts: Exhibits) etwa gibt mir YAHOO heute eine 7seitige dichtbeschriebene Liste von URL-Adressen, jede Linie eine Ausstellung mit wieder -zig Künstlern mit wieder -zig Werken. Von Interesse ist die Homepage über die *Ars Electronica* (zugänglich über Art Web Austria bzw. Museum Moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien, URL-Adresse: http:\\www. austria.EU.net/mmkslw/). Das Festival Ars Electronica, den elektronischen (d.h. Computer-)Künsten gewidmet, veranstaltet jährlich einen internationalen Wettbewerb für die besten Kunstwerke der Kategorien Computergrafik-Still, -Animation, Computermusik und interaktive Kunst. 1995 fand der erste Wettbewerb zum Thema World Wide Web statt. Informationen über das Festival, den Wettbewerb, ehemalige und diesjährige Teilnehmer, Preisgewinner, Jurymitglieder, Sponsoren usw. sowie die Vorstellung der prämierten Computerkunstwerke sind über die URL-Adresse einzusehen. Leider wird dieser seit Frühjahr 1995 installierte Server schlecht aktualisiert.

Arte su Internet

La telematica, cioè la fusione tra informatica e telecomunicazioni, consente di compiere un salto di qualità nello scambio di informazioni e apporterà dei profondi cambiamenti nell'economia e nella società. Su Internet, un'interconnessione di reti di computer estesa a livello mondiale che consente di scambiare dati sulla base di protocolli comuni, numerosi fornitori offrono l'informazione, la comunicazione e l'interazione in tempo reale. Per quanto riguarda l'arte si è così affermato un nuovo, efficace mezzo che permetterà di incrementare notevolmente soprattutto la creatività collettiva. Accanto alle gallerie d'arte che esistono già da tempo e che organizzano esposizioni di opere di singoli (computer)artisti, sorgono ora sempre più «Salons» elettronici per dialoghi e manifestazioni comuni (Multiple User Dungeons, p. es. per Hotwired), cybercittà nelle quali parecchie centinaia di persone partecipano insieme e contemporaneamente a giochi delle parti (p.es. Habitat) e forum in cui gruppi di lavoro sorti ad hoc si occupano di opere collettive, attualmente in particolare di computer graphics 2D (p.es. Otis Grid) e prossimamente anche di animazioni multimediali 3D. Attraverso la componente interattiva, il pubblico diviene coprotagonista; l'arte telematica diventa quindi una forma di gioco aperta e dinamica.

Ein Veteran bereits ist Ed Stastny's Kunstplattform *OTIS* (URL-Adresse: http:\\sunsite.unc.edu). Nach dem Motto «Operative Term is Stimulate» (die Losung heisst: Stimulieren) werden hier «Kunstarchive und kollaborative Rituale» angeboten, die hervorragend unterhalten, ausgebaut und aktualisiert sind.

Man wähle:
– INFO
...Information über OTIS und wie man der Galerie Bilder schickt
– GALERIE
...Ausstellung mit Tausenden von Bildern, Hunderten von Künstlern, Dutzenden von Kategorien
– SYNERGIE
...Kollaborationsprojekte, mit Rückschau, Stand der Dinge heute und Vorbereitungen für die Zukunft
– LISTE
...Gophergesteuertes Browsing der OTIS-Adresskartei
– NEU?
...Auswahl der neuesten Information, Tips und Tricks, Witze, neue Bilder und OTIS-Projekte
– KÜNSTLER
...Komplettes Nachschlagwerk der OTIS-Künstler
– KOMPRESSION
...Technische Hinweise, z.B. wie man elektronische Bilder (zu Versandzwecken) komprimiert
– KUNST-LINKS
...Zusammenstellung der Hyperlinks zu anderen kunstrelevanten Servern auf WWW
– KUNST?
...Diskussionsforum: What is art? Do you know? Do you care? (...)
Viele weitere Themen sind angeschnitten, auch zu Fragen des Copyright, und natürlich kann über das OTIS-Team und seine Arbeit einiges erfahren werden. Es gibt sogar OTIS-T-Shirts im Versandangebot.
OTIS brachte in der *OTIS Grid-Gallery* Anfang 1994 Vorschläge, wie verschiedene, über die Welt verstreut arbeitende Künstler in Internet ein Gemeinschaftswerk schaffen könnten. In einem vorgegebenen Quadrat, unterteilt in etwa 3 × 3 oder 5 × 5 innere Quadrate, wurde das Zentrum als Starterbild mit einer Computergrafik von OTIS gefüllt. Die anstossenden Gevierte konnten nach und nach von weiteren Künstlern «reserviert» und innert nützlicher Frist so gestaltet werden, dass ein grosses Gemeinschaftsbild entstand, möglichst ohne sichtbare Grenzen zwischen den Gevierten. Heute sind etwa zehn solcher «Grids» fertiggestellt, sie können von allen Internet-Benutzern ausgewählt, vergrössert und kommentiert werden.
Die *Carnegie Mellon School of Computer Science* befasst sich mit der selbständigen, künstlichen Evolution von Computerbildern. Ihr Server (URL-Adresse: http:\\robocop.modmath.cs.cmu.edu:8001/Interactive ArtII) bietet neun computergenerierte Bilder an, die von jedem Besucher nach Punkten bewertet werden können. Nachdem 10 Bewertungen eingegangen sind, wird der nächste Entwicklungsschritt genommen, d.h. die Bewertungen bilden die Basis für eine Veränderung der Bilder nach dem Geschmack des Publikums. Die Gemeinschaft der neun Bilder versucht, aus dem Publikumsgeschmack zu «lernen», diesen sogar mit neuen Versionen zu antizipieren. Dieses Vorgehen der schrittweisen Anpassung an die Umwelt (hier vom Publikum verkörpert) kennen wir aus der biologischen Evolution. Dieser von der Carnegie Mellon School unternommene Versuch «Internationale Interaktive Genetische Kunst» ist für die Kunstphilosophen und Ästhetiker hochinteressant – oder ein Ärgernis, je nachdem. Gewiss sind die bunten, abstrakt-wolkigen oder geometrisierten Starterbilder kaum als «Kunst» zu bezeichnen. Aber sollten sie sich nicht, durch die andauernde ästhetische Korrektur und Selektion, schrittweise in Richtung «Kunst» entwickeln? Oder muss man annehmen, dass die Korrekturen des «breiten Publikums» wohl mehr Gefälligkeit, aber nicht mehr Ästhetik heranzüchten? Kann das, was vielen gefällt, überhaupt «Kunst» sein – heute, wo eine kleine, aber offenbar ausschlaggebende Gruppe dem staunenden Publikum Randständiges als Kunst verkauft? Wo und wie sind die Grenzen zu ziehen – gibt es überhaupt so etwas wie einen ästhetischen Algorithmus; finden wir am Ende heraus, dass Kriterien für «Schönheit» genetisch in uns verankert sind, dass wir gewissermassen programmiert sind, z.B. Symmetrie und Kontraste «schön» zu finden?

Gibt es eine Internet-Kunst?

Wieso ist Internet so spannend? Man klickt sich durch von Homepage zu Homepage, weiss in der Regel nicht genau, was man sucht und hat kaum eine Vorstellung, was nach dem nächsten Klick angeboten wird. Man hat keine Zeit, Texte zu lesen. Server mit Lauftext irritieren den eiligen Internet-Besucher, der Informationen nur überfliegt, normalerweise nur wenige Sekunden auf den stehenden Bildschirm blickt, ständig suchend weiterklickt. Hin und wieder wird das milde Staunen über den nochmaligen Zuwachs an Information seit dem

letzten Internet-Besuch plötzlich unterbrochen: eine Information von Interesse, eine ungewöhnliche Oberflächengestaltung hat die Aufmerksamkeit gepackt. Letzteres – Design – wird immer wichtiger in diesem Medium.

Im Unterschied zum gedruckten Werbedesign oder zur TV-Werbung ist die Gestaltung von Homepages keine lineare Angelegenheit, denn Internet ist nicht wie jene unilateral, sondern ein interaktives Medium. Der Besucher folgt nicht einem vorgegebenen Weg, sondern wird und soll die vorhandene Information auf individuellen Pfaden erlangen. Insofern müsste das Informationsangebot nicht flächig, wie bisher, in der Art eines Inhaltsverzeichnisses dargestellt werden, sondern eher als Raum, worin thematisch zusammengehörige Information gemeinsame dreidimensionale Strukturen bildet. Internet wird somit als Landschaft mit sich rasch konstruierenden «Sites», Stätten, erkannt. (Von «Internet» zu sprechen ist eigentlich etwas irreführend, denn nicht das elektronische Strassennetz ist interessant, sondern die Stätten, wohin es führt – und die Beziehungen dieser Stätten untereinander!) Um diese Komplexität zu visualisieren, wird unter dem Stichwort *VRML (Virtual Reality Modeling Language)* fieberhaft an 3D-Programmierschnittstellen insbesondere für das World Wide Web gearbeitet, die – so zeigt die diesjährige SIGGRAPH-Messe, im August in Los Angeles veranstaltet – bereits serienmässig in PC-Betriebssysteme integriert werden.

Noch ist auf den Homepages wenig davon zu sehen. Es gibt einige als hochstehende Knöpfchen gestaltete Hyperlinks, die direkt sinnlich zum Anklicken einladen, und nach und nach entstehen Homepages, deren Informationen wie Architekturteile organisiert sind, d.h. man sieht etwa eine Fassade mit mehreren Türen vor sich, die je verschiedene Anliegen zu «beantworten» versprechen; dahinter liegen diverse Interieurs mit Zugängen zu weiterer Information usw. Das Ganze wirkt dreidimensional, gibt die Illusion einer betretbaren Welt der Information. Diese Gestaltungsart ist von den interaktiven Abenteuerspielen, wie sie heute auf CD-ROM angeboten werden, stark beeinflusst.

Wird es eine spezifische Internet-Kunst geben? Gemeint ist nicht die Präsentation von (multimedialer) Computergrafik in virtuellen World-Wide-Web-Galerien, wie oben bereits geschildert, sondern eine direkt mit Internet zusammenhängende künstlerische Gestaltungsform. Ich glaube ja, doch ist dies noch Zukunft. Vor dem Hintergrund des oben Gesagten ist zu erwarten, dass Internet-Kunst viel mit dem *interaktiven Erlebnis virtueller Räume* zu tun haben wird, und dies ist schwer zu vergleichen mit den uns bekannten Kunstformen. – Aber vielleicht hilft ein Blick in die Vergangenheit, in der neue Technologien die Kunstlandschaft immer wieder tiefgreifend verändert haben: Waren nicht, bis zur Einführung der Renaissance, die wesentlichen Kunstkriterien für Bilder in der Kostbarkeit der verwendeten Materialien (Gold, Lapislazulifarbe) und in der Ikonografie des dargestellten Themas begründet? Musste sich da nicht die aus der optischen Wissenschaft gewonnene Erkenntnis der Zentralperspektive als Anwendung für die Malerei zunächst bizarr ausnehmen? Und doch konnte die Zentralperspektive für die Malerei wie kein anderes Mittel die Zeichen der neuen Zeit ausdrücken: Den individuellen Standpunk des diesseitigen Menschen, die Erkenntnis der Messbarkeit von Raum und Zeit, die Aufklärung. Die Kunst der Renaissance, der Auftakt zur Neuzeit, verdankt ihr Rückgrat der Ingenieurkunst... Werden nicht, nach der Einführung der Computertechnologie, die Kriterien für den Begriff «Kunst» ändern – sich ändern müssen?

Art su rait Internet

La telematica, la fusiun d'informatica e telecommunicaziun, pussibilitescha ina nova qualitad da barat d'infurmaziuns. Gia ussa pon ins constatar che l'economia e la societad vegnan midadas qua tras profundamain. Differents servetschs che porschan infurmaziun, communicaziun ed interacziun da temp real lavuran cun Internet, ina colliaziun da raits da computer che pon barattar datas sin basa d'in protocol cuminaivel. Per l'art è damai sa furmà in ferm medium che vegn a promover fitg intensivamain surtut la creativitad collectiva. Ultra da las galarias che sa preschentan gia dapi intgin temp cun exposiziuns dad ovras da singuls artists (da computer), sa furman ussa pli e pli saluns electronics per discussiuns cuminaivlas e per represchentaziuns (Multiple User Dungeons, p. ex. tar Hotwired), ciber-citads, en las qualas plirs millis umans surpiglian il medem mument e cuminaivlamain ina rolla da gieu (p. ex. Habitat), e forums nua che collectivs creads ad-hoc lavuran vi dad ovras d'art cuminaivlas – da preschent surtut vi da graficas da computer 2D (p. ex. Otis Grid), proximamain franc era vi dad animaziuns 3D multimedialas. Tras la cumponenta interactiva vegn il public integrà en il gieu; l'art telematic daventa ina furma da gieu dinamica ed averta.

Art on Internet

Telematics, the combination of information technology and telecommunications, adds a new dimension to the exchange of information. Even today it demonstrates the profound effect it will have on business and society in general. For example, various providers of information, communication and real-time services use Internet, a worldwide network of computer systems capable of exchanging data through common protocols. In terms of art, this means the emergence of a powerful new medium expected to foster collective creativity in particular. Apart from a number of galleries where works of individual computer artists are already on display, there are venues for common discussions and events (Multiple User Dungeons, e. g. Hotwired), cyber cities in which thousands of people engage in simultaneous joint role playing (e. g. Habitat), and forums where ad-hoc groups produce collective works of art – at present especially using 2D computer graphics (e. g. Otis Grid), soon to be supplemented by 3D multimedia animation. With interactive components inviting members of the public to join in, telematic art becomes a dynamic open form of play.