Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design

Herausgeber: Hochparterre

Band: 9 (1996)

Heft: 3

Artikel: Der virtuelle Raum braucht ein Echo : die Ausstellung „!Hello World?“ im Museum für Gestaltung in Zürich zeigt die Vorstellung von Raum im Internet

Autor: Blöchlinger, Brigitte

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-120363

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 13.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Der virtuelle Raum brauch

Ausstellung

«!Hello World?» heisst die erste von zwei Ausstellungen im Museum für Gestaltung in Zürich, die sich mit den Auswirkungen des Internet auseinandersetzen (noch bis zum 24. März). «!Hello World?» konzentriert sich auf ausgewählte Homepages von Privatpersonen und die neusten Versuche mit 3D-Darstellungen im World Wide Web.
Die zweite Ausstellung «Ich & Du – Kommunikation und Neue Medien» (6. März bis 28. April) fragt nach dem Einfluss des Internet auf die zwischenmenschliche Kommunikation. Videoskulpturen und interaktive Installationen zeigen, wie sich Künstler und Künstlerinnen mit den Neuen Medien auseinandersetzen.
Ergänzt werden die beiden Ausstellungen durch ein zweitägiges Symposium (8./9. März) über die Auswirkungen der globalen Vernetzung auf die Gesellschaft.
Der Filmzyklus «Cybermovies» (zwischen dem 12. März und dem 23. April) mit Referaten zum Themenkreis High-Tech und Filmproduktion schliesst die Veranstaltungsreihe ab.

Aus privat wird öffentlich, wird virtuell: Das Internet verändert die Vorstellungen von Raum. Diese Veränderungen thematisiert die Ausstellung «!Hello World?» im Museum für Gestaltung in Zürich. Zum ersten Mal in der Schweiz ist das Netz Gegenstand einer Ausstellung – und wird damit in einen realen öffentlichen Raum gestellt.

«Meine besten Wünsche an ‹Hello World› in Zürich in Deutschland», grüsste der Cyberspace-Pionier Jaron Lanier aus Kanada via Internet anlässlich der Ausstellungseröffnung die Vernissagebesucher im Museum für Gestaltung. Die Anwesenden lachten amüsiert. Sie wussten natürlich, dass Zürich in der Schweiz liegt. Im Internet ist die Orientierung eben nicht immer leicht, im übertragenen wie im konkreten Sinn. Das liegt nicht nur daran, dass das Netz mittlerweile so gross ist, dass man sich während eines ganzen Lebens nicht durchklicken könnte. Sondern auch daran, dass das Internet eine eigene Realität bildet, in der es ausserordentlich schwierig abzuschätzen ist, ob das, was «online» behauptet wird, in Realität auch so ist.
«Das wahre Problem mit der virtuellen Realität ist, dass sie keine Orientierung zulässt», äussert sich der Kulturphilosoph Paul Virilio in «Lettre international» (Herbst 1995) zum gegenwärtigen Durcheinander, «wir haben die Bezugspunkte verloren, an denen wir uns orientieren können. Ein entwirklichter Mensch ist ein desorientierter Mensch.»

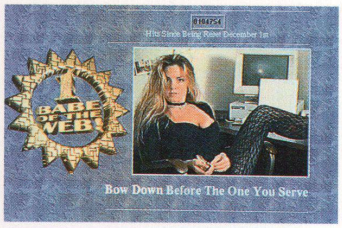
Im virtuellen Raum herumfahren

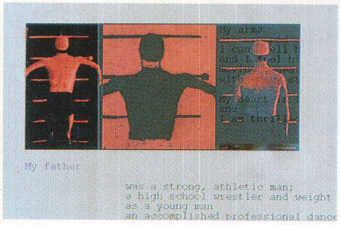
Mit den neusten 3D-Computersprachen – Virtual Reality Modeling Language (VRML) und Java (siehe Kasten) – entwickelt sich das Internet von der zweidimensionalen Darstellung zur dreidimensionalen. Diese 3D-Modelle kann man nicht nur anschauen, man kann sich auch darin bewegen. Im virtuellen Raum herumzufahren, soll ganz einfach werden. Zur Zeit ist es noch eher ein Anstehen vor dem Tor zum Cyberspace, denn meistens sind die Leitungen überlastet oder der Computer hat gerade Speicher- oder sonstige Probleme.
Wer aber interessiert sich für virtuelle dreidimensionale Räume? Neben der Wissenschaft, zum Beispiel der Krebsforschung, und der Grafikbranche werden das auch kommerzielle Anbieter sein, denen Online-Shopping vorschwebt. Einer der ersten Versuche mit VRML stellt denn auch eine virtuelle Messehalle, Palladium genannt, vor. Das Palladium ist im jetzigen Zeitpunkt noch ein rudimentärer Bau, dessen Innenraum bis auf wenige Säulen leer ist. Die Idee dahinter sieht jedoch vor, dass sich Firmen darin mit ihren Produkten dreidimensional vorstellen und ihre Ware im virtuellen Raum zum Kauf anbieten können. Zumindest theoretisch kann so auch ein kleiner Quartierladen zum internationalen Anbieter durchstarten.

Besiedelung des Cyberspace

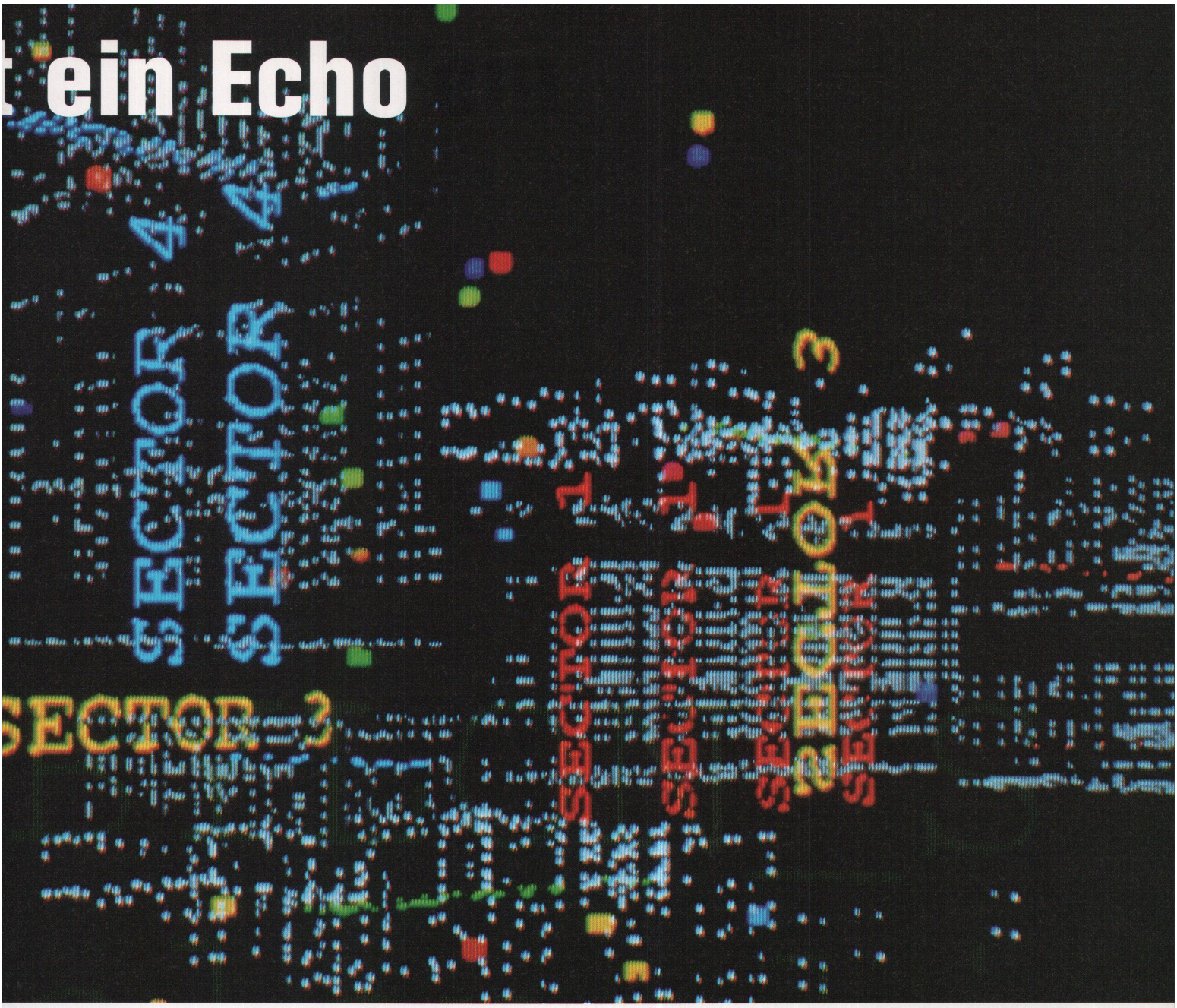
Nicht nur Räume und Waren, auch das Publikum wird virtuell. In absehbarer Zukunft sollen Menschen aus Fleisch und Blut virtuelle Stellvertreter kreieren können, sogenannte Avatare, die sich frei im Cyberspace bewegen, dort einkaufen, siedeln, sich treffen, miteinander kommunizieren und – wer weiss – lieben. Erste Ansätze zeigt das Projekt «Hollow Planet», das in der Ausstellung «!Hello World?» zu sehen ist. In einer virtuellen Erdkugel kann theoretisch jedermann – in Wirklichkeit werden es aber nur angefressene Computerfreaks sein – einen Sektor auswählen und dreidimensional gestalten. Die Ausstellungsmacher Tristan Kobler und Florian Wenz interessiert bei diesem Versuch unter anderem, ob sich bei der Besiedelung des Cyberspace ähnliche Vorlieben entwickeln wie in der Realität oder ob

Homepages im Internet sind ein beliebtes Spielfeld für Privatpersonen. Die einen dokumentieren ihre Arbeit, andere veröffentlichen ihre künstlerischen Arbeiten, die dritten erfinden sich lustvoll eine neue Identität





t ein Echo



Die virtuelle Stadt nimmt erste Konturen an: Babylon–S heisst einer der Versuche, den WWW-Raum dreidimensional zu gestalten

sich andere Verhaltensweisen abzeichnen. Denn theoretisch ist der Cyberspace unendlich, er lässt sich bei genügend Speichervolumen immer wieder erweitern.

Kommerzielle, Private, Öffentliche

Die Vermischung von privatem Raum, öffentlichem und virtuellem Raum spielt bei einer Internet-Ausstellung in einem Museum noch stärker. Bastelten Privatpersonen ihre Homepages bisher in den eigenen vier Wänden und wurden die Selbstdarstellungen auch vorwiegend privat angeschaut beziehungsweise einer virtuellen Netzöffentlichkeit angeboten, so setzt eine Ausstellung das Private wieder in einen realen öffentlichen Rahmen. Welchen Platz Privatpersonen in Zukunft auf dem Internet einnehmen werden, ist ungewiss. Ob sie ihre Homepages dreidimensional gestalten oder sich künftig mit ihren virtuellen Netzbekanntschaften in 3D-Welten treffen werden, ob sich eher kommerzielle oder eher private Anbieter im Cyberspace tummeln werden, ob die Desorientierung stärker wird oder ob das Netz kollabiert und neu «geordnet» wird, – weiss niemand mit Sicherheit. Tristan Kobler und Florian Wenz sind nicht die einzigen, die befürchten, dass das gegenwärtig herrschende Nebeneinander von Privaten, Öffentlichen und Kommerziellen bald vorbei sein wird. Am interessantesten, aber auch am beunruhigendsten ist der virtuelle Bereich dort, wo er nicht technisch aufwendig die Realität zu kopieren versucht, sondern seinen eigenen Gesetzen folgt. Hin und her gerissen zwischen Allmachtsphantasien und dem unguten Gefühl, eines von ganz vielen Versuchskaninchen zu sein, tapsen die Internet-User in den dreidimensionalen Raum. Aber in der ganzen Aufregung über all die Veränderungen, die das Internet mit sich bringt, darf nicht vergessen gehen, was Giaco Schiesser im «Basler Magazin» (vom 27.1.96) zu bedenken gegeben hat: dass «zwei von drei Personen noch nie ein Telefongespräch geführt haben, und sich das so schnell nicht ändern wird». Brigitte Blöchlinger

Neue 3D-Sprachen

Java ist eine von SUN entwickelte, objektorientierte Computersprache, die die Programme zu den Daten gleich mitliefert. Java vereinfacht dadurch die Darstellung bewegter und dreidimensionaler Graphiken im World Wide Web (WWW).
Virtual Reality Modeling Language (VRML, sprich: «wörml») heisst die neue Computersprache von Silicon Graphics, die ebenfalls 3D-Geometrien im WWW ermöglicht. Im Gegensatz zu Java muss man für VRML noch die dazugehörenden Programme (z. B. WebSpace) runterladen.
Mit beiden Sprachen lassen sich 3D-Darstellungen machen, in denen sich der Betrachter frei bewegen kann oder die er im Raum drehen kann. Java und VRML wurden an der Messe Computer Graphics, die vom 31. Januar bis zum 2. Februar in Zürich stattfand, als Neuheiten präsentiert.