

Besuch im virtuellen Museum : drei virtuelle Foren für Künstlerinnen und Künstler im Internet

Autor(en): **Handgrätinger, Marion**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design**

Band (Jahr): **9 (1996)**

Heft 3

PDF erstellt am: **17.05.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-120367>

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

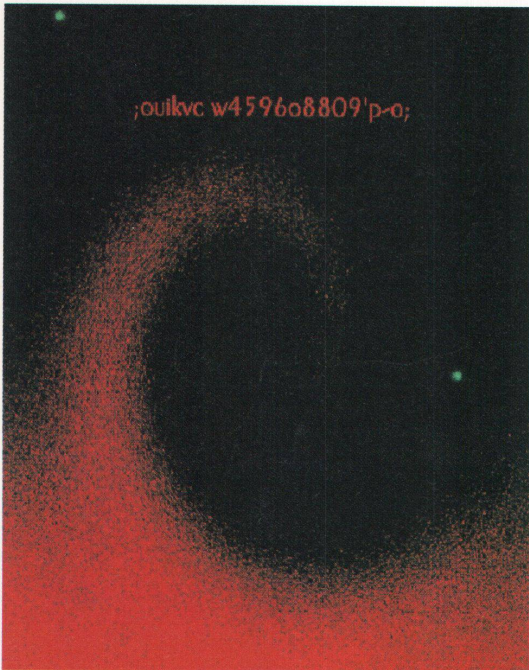
Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Besuch im virtuellen Museum

Sie heissen Reiff II, Galerie Imago oder Art on the Net. Und sie alle schwirren als virtuelle Foren für Kunst, Künstler und Kunstinteressierte irgendwo im Internet. Die Grenzen zwischen Produzenten und Rezipienten sind hier längst aufgehoben – jeder Internetsurfer kann betrachten oder mitmachen, sich mit den Künstlern unterhalten und das, was ihm gefällt, einfach «mitnehmen».

Diese rasch wachsende, experimentierende Künstlerszene von Profis und Laien ist genauso vielfältig und unüberschaubar wie ihre Kunstwerke. Ihr Spektrum umfasst Computergraphiken und aufwendige Installationen ebenso wie digitalisierte Photos oder Abbildungen «traditioneller» Kunstwerke. In gewissen Projekten vermischen sich Medium und Kunstwerk – reflektiert wird die virtuelle Struktur des Internet als grenzenloses, offenes,

«Catch the wave», die magische Welle der Computerkünstlerin Elaine Bleach



sich täglich neu generierendes Gesamtkunstwerk. Vor diesem Hintergrund wirken Merkmale wie «Original» und «Unikat», die den realen Kunstmarkt dominieren, inzwischen wie kunstbegriffliche Fossilien.

Aachen: Reiff II

Jenseits dieser Kriterien hat die virtuelle Kunstszene längst ihre eigenen Massstäbe entwickelt. Als Vorreiter im deutschsprachigen Raum gilt mittlerweile Reiff II (Realized Electronically Illustrated Fast Frame)*, das virtuelle Museum des Kunsthistorischen Seminars der Technischen Hochschule Aachen. Ironie der Geschichte: Sein – realer – historischer Vorgänger Reiff I enthielt eine Kopiensammlung von Gemälden berühmter Meister, die der ehemalige Aachener Kunstprofessor Franz Reiff (1835–1902) zusammengestellt hatte. Wie sein Vorgänger sammelt und zeigt Reiff II nun das digitalisierte Bild- und Anschau-

ungsmaterial zeitgenössischer (Medien-)Künstler.

Während der Ausstellung «827 m²», die im Sommer 1994 vom Aachener Kunstverein «Mehrwert e.V.» und dem Kunsthistorischen Seminar veranstaltet wurde, entstand die Idee zu Reiff II. Die «Interactive Informations», die die Besucher via Computer über Konzepte, Werke und Künstler der Ausstellung informiert hatten, bildeten den Kern des künftigen Museums. Sie prägten ausserdem das Gesamtkonzept, das die Funktionen einer Galerie, einer Artothek, eines Kommunikationszentrums und eines Nachwuchsforums für unbekannte Künstlerinnen und Künstler miteinander verbindet.

Virtuelle Räume

Inzwischen streifen über 400 Besucher und Besucherinnen pro Monat zu jeder Tages- und Nachtzeit durch die virtuellen Räume. Man tritt wie im realen Museum durch ein Foyer ein, von dem aus sich die chronologisch angeordneten Ausstellungsbereiche per Mausklick erschliessen.

Aus der Ausstellung «827 m²» stammen die Schwarzweiss-Photographien der Aachener Künstlerin Anette Berns. Weiter zu sehen sind die Lichtobjekte des Neusser Künstlers Horst Wermes, die Materialbilder des Lüdenscheider Grafikdesigners Hugo Zöller und die virtuelle Bilderperformance «EchtzeitRaum» des Bornheimer Malers Werner Kiera.

Magische Welle

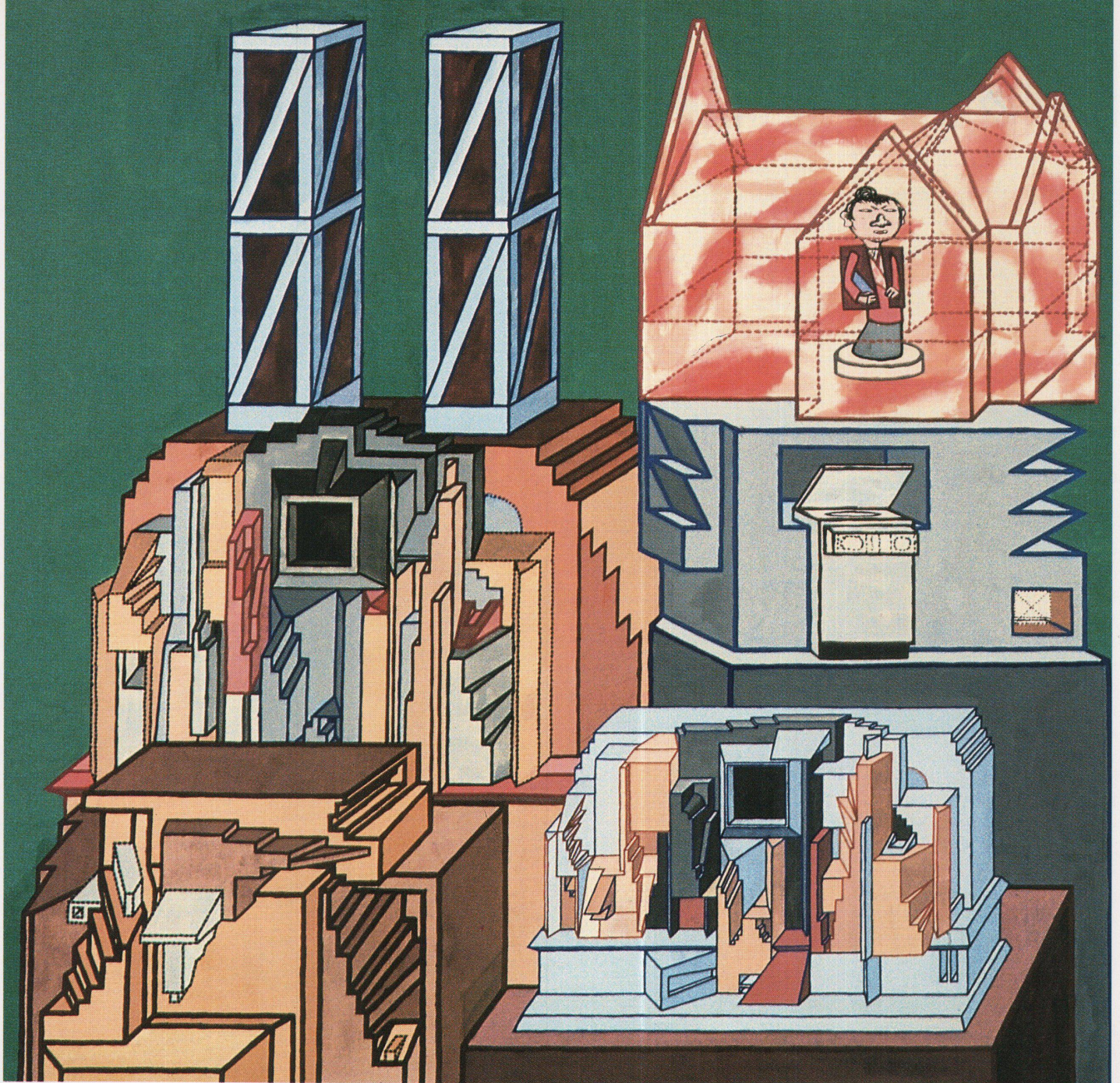
Seit 8. Februar zeigt Reiff II die Gruppenausstellung «Maler, Zeichner und Photographen der Fakultät für Architektur», an der die Aachener Künstler Heiner Hoffmann, Klaus Eichenberg, Warwick Butterfield und Inge Bartholomé beteiligt sind. «Die Frau kommt nicht aus dem Haus raus» von Klaus Eichenberg spielt auf die Isola-

tion an, der der Mensch durch mediale Verfremdung ausgesetzt ist – perspektivlos im virtuellen Zwischenraum.

Einen ganz anderen Ansatz verfolgt die Computerkünstlerin und Designerin Elaine Bleach (Richmond, USA). «Ich glaube nicht an das Chaos. Denn sehr häufig fügen sich die Dinge zu gut zusammen, als dass das Chaos wirklich existieren könnte», schreibt sie per E-mail an Reiff II. Auch «Catch the wave», ihre magische Welle, fand den Weg in die Sammlung über das Internet. Die gelernte Grafikerin schickte ihre Bilddaten an die Annahmestelle des Museums und wurde «ausgestellt», ebenso wie die Künstler Avi Rosen (Haifa, Israel) und KODAC (Karl Otto Dezember, Deutschland). Sie nutzten einen Weg, der prinzipiell allen offensteht, die ihr Werk im Internet präsentieren wollen. Zum grossen Bedauern von Heinz Herbert Mann, dem Kurator des Museums und Privatdozenten am Kunsthistorischen Institut, nutzen derzeit nur einige diese Möglichkeit. Nur wenige virtuelle Galerien und Museen wollen sich über das Artweb (Germany) mit Reiff II vernetzen und so den direkten wechselseitigen Kontakt herstellen. Mit diesem «Link» lässt sich derzeit nur das Ausstellungsprojekt der Akademie der Bildenden Künste in München erreichen.

München: Galerie Imago

Die Galerie Imago**, jüngstes Kind der Medienwerkstatt an der Akademie, tummelt sich seit November '94 im Internet. Sie versteht sich als Galerie und Datenbank für computergenerierte und -transformierte Kunst. Gezeigt werden Arbeiten der Medienwerkstatt, zum Beispiel die Ausstellung der Klasse Berger («real» war im letzten Sommer in der Städtischen Galerie in Sigmaringen zu sehen) oder (unter der Rubrik «Compu-



«Die Frau kommt nicht aus dem Haus raus»
von Klaus Eichenberg

tergraphik») die Architekturmodelle von Omar Gubel. Vor allem aber will die Galerie Imago Bilder über das Internet austauschen und internationale Kontakte herstellen.

Über das Foyer der Medienwerkstatt erreicht man die Bereiche der «Klassischen Computergraphik», der Computeranimation, des Hardwarelabors, des integrativen Studios und des Forums. Hier wird kritisch diskutiert, was die Akademie in Ergänzung des traditionellen Lehrplans anbietet. Den «medienaktiven» Studenten unter den 600 geht es nicht darum, traditionelle Malerei zu imitieren, sondern «um persönliche Forschungsreisen zu den Grenzen der Technik».

International: Art on the Net

Wer sich lieber international umsehen möchte, kann über das internationale Art Web von Reiff II das Andy-Warhol-Museum besuchen oder sich die Ausstellungsräume von Avi Rosen ansehen. Spannende Entdeckungen finden sich auch in der Galerie von Art on the net^{***}. Auf mehreren «Etagen» sind so unterschiedliche Kunstwerke und Künstlerinnen vertreten wie «The art of love», eine Multimedia-Ausstellung (parallel zur internationalen Tournee der realen Ausstellung) mit Texten und Bildern von Melinda Camber Porter (Paris), die Monoprintings auf Seide von Sheila Marbain (New York) und die impres-

sionistischen Wasserfarbenbilder von Katherine Klein (Palo Alto).

Notwendiges Equipment

Um sich die digitale «Kunst ohne Grenzen» auf den Bildschirm zu holen, braucht man allerdings adäquates Hardwarezubehör. Ein 17-Zoll-Monitor sowie eine hochauflösende Graphikkarte (mindestens 256 Farben bei einer Auflösung von 800 x 600 dpi) erhöhen den visuellen Reiz der virtuellen Bilderflut. Auch garantiert erst ein qualitativ hochwertiger Tintenstrahl-Farbdrucker, dass das ausgedruckte Kunstwerk seiner digitalisierten Vorlage nahekommt. Generell empfiehlt es sich, für einen Kunststrip

via Internet ein wenig Zeit und Geduld mitzubringen. Trotz eines Modems mit einer Rate von 28.800 Bit pro Sekunde (oder gar eines ISDN-Anschlusses) kann es ein wenig dauern, bis die Kunstwerke aufgebaut sind.

Marion Handgrättinger

* Reiff II: <http://informatik.rwth-aachen.de/reiff2/Museum2/foyer.html>

** Galerie Imago: <http://www.lrz-muenchen.de/AdBK/index.html>

*** Galerie von art on the net: <http://www.art.net/Thegallery.html>