

Kleines Lexikon zu "Kunst und Kommunikation" = Petit lexique "Art et communication" = Piccolo lessico "Arte e comunicazione" = Little Glossary of Terms for "Art and Communications"

Autor(en): **Weiss Mariani, Roberta**

Objektyp: **Article**

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

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

Heft -

PDF erstellt am: **23.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-623614>

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.

Kleines Lexikon zu «Kunst und Kommunikation»

Browser

ist ein Suchdienst (z. B. Mosaic oder Netscape) im Internet. Er stellt weltweit die Verbindung her zu den gewünschten Informationen, Diskussionsforen, virtuellen Galerien, u. a. m.

E-mail

(engl. Kurzform für electronic mail = «elektronische Post»). Dokumente und Informationen können auf elektronischem Weg zwischen zwei Datenendgeräten ausgetauscht werden. Der Austausch erfolgt in Bruchteilen von Sekunden über weite Distanzen. Die Geräte von Sender und Empfänger sind in der Regel mit einem Speicher (einer Mailbox) ausgestattet, in dem die Dokumente abgelegt werden können. Schaltet der Empfänger sein Gerät ein, erfolgt eine Mitteilung, dass eine Sendung eingegangen ist. Der Brief kann z. B. beantwortet und die Antwort ebenso schnell zurückgeschickt werden. Forschungsinstituten, Firmen und Privaten wird auf diese Weise eine Kommunikationsart via Bildschirm ermöglicht. Als Sendekanäle werden private und öffentliche Netzwerke (z. B. Internet) verwendet.

Faxart

Als weiteres künstlerisches Medium bietet sich das Faxgerät an. Mehrere Fax können – zeitlich abgestuft – verschickt werden mit der Aufforderung, sie weiterzuschicken. Die Botschaft breitet sich linear oder netzförmig aus. Sender können Dokumente verändern, indem sie z. B. das Faxgerät schütteln, das Papier strecken, im Zickzack ziehen oder gar zeitweise blockieren. Empfänger haben ihrerseits die Möglichkeit, das Fax weiterzugestalten.

Auf diese Weise können kollektive Kunstwerke entstehen.

Fluxus

Der Begriff «Fluxus» wurde von George Maciunas für eine von ihm 1960 geplante Zeitschrift gewählt. Darin sollten Artikel über elektronische Musik, experimentelles Kino, Happenings, Klangpoesie, Anarchismus, Nihilismus und auch Malerei publiziert werden. Erst 1964 erschien die Zeitschrift zum ersten Mal, jedoch nicht mit den geplanten, eher traditionellen Artikeln; sie enthielt vielmehr Objekte, welche flachgedruckt oder in Umschläge gesteckt wurden. Die Zeitschrift konnte so als eigentliches Magazin betrachtet werden, in welchem verschiedene Objekte aufbewahrt wurden. George Maciunas fand im englischen Lexikon siebzehn verschiedene Bedeutungen von «Fluxus». Er reduzierte diese auf drei

1. «purge» = säubern,
 2. «tide» = Gezeiten,
 3. «fuse» = verschmelzen,
- ergänzte sie mit seinen eigenen Inhalten und verarbeitete sie 1963 zu einem dreiteiligen Manifest, welches zugleich verschiedene kulturelle Tendenzen seiner Zeit und radikalere Ideen aus den 20er Jahren festhält. Im Manifest ruft Maciunas als erstes alle auf, die Welt von den bürgerlichen, intellektuellen, kommerzialisierten, von «toten» d. h. abstrakten und illusionistischen Kunstformen zu säubern «purge» und durch konkrete und reelle Kunst zu ersetzen. Beispielhaft erscheint ihm diesbezüglich das Schaffen von Marcel Duchamp, John Cage, George Brecht und Ben Vautier. Ausstellungen und später auch Performances, Ak-

tionskunst, Konzerte haben für ihn nur noch didaktischen Charakter: Sie sollen den Menschen lediglich zeigen, dass Kunst am Ende nicht mehr notwendig ist, wenn jedes Ereignis und jede alltägliche Handlung als Kunst gelebt werden kann. Sobald dieses Ziel erreicht ist, können Künstler einem anderen Beruf nachgehen.

Säubern möchte er die Welt auch vom «Europanism», von europäischen Ideen («L'art pour l'art», Förderung des Künstleregos usw.). Europa soll sich anderen Kulturen öffnen. Die Fluxusbewegung trug dazu viel zur Internationalisierung der Kunst bei. Namhafte asiatische (z. B. Chieko Shjomi, Nam June Paik) und schwarzamerikanische (z. B. Ben Petterson) Künstlerinnen und Künstler traten in Kontakt mit europäischen Kunstschaaffenden, zum Beispiel via Mailart, an Happenings und Kongressen.

Im zweiten Abschnitt des Manifestes spricht Maciunas von einer «revolutionären Ebbe-Flut-Bewegung» («revolutionary flood and tide in art») in der Kunst. Die Kunst soll lebendiger, lebensnaher uns schliesslich als Anti-Kunst allen zugänglich gemacht werden. Dem dritten Aufruf, «alle führenden revolutionären Kräfte aus Kultur und Politik sollen sich vereinen («fuse»)» folgten nur wenige Zeitgenossen. Zukunftsweisend war hingegen seine Idee, kollektive «fused»-Werke unter dem Namen «Fluxus» zu publizieren. Künstler sollen dabei anonym bleiben, der Autor eines Werkes selbst soll «Fluxus» sein. Obwohl Maciunas oft als «Marinetti» der Fluxus-Bewegung gesehen wird, war Fluxus nie eine Ein-Mann-

Show. Die Künstler akzeptierten sicherlich seine Rolle als Initiator der Bewegung, doch war ihnen die eigene Unabhängigkeit ebenso wichtig. Viele entwickelten die Ideen der Fluxus-Bewegung weiter und gaben ihrerseits Impulse für Kunstformen, die heute wieder an Aktualität gewinnen. Zu erwähnen ist in diesem Rahmen die Kunst, die sich der traditionellen Jurierung und dem Kunstmarkt entziehen will, sowie der Trend zu kollektivem Schaffen.

Gopher

ist eine Software, die weitgehend selbständig Informationen zusammenträgt und sich dem Benutzer als eine hierarchische Menüstruktur präsentiert. Die Auswahl eines Menüpunktes führt zu einem weiteren Menü, zu einem interaktiven Dienst (z. B. Diskussionsforum, virtuelles Atelier) oder zu Informationen.

Hypertext

ist eine Verweisstruktur innerhalb eines multimediale Netzwerkes.

Internet

ist ein weltweites, dezentrales Kommunikationsnetzwerk mit (vorläufig noch) kostenloser Benutzung, an das sich alle, die über die technischen Voraussetzungen verfügen (Computer, Modem und Netzanschluss) anschliessen können. Durch die NetZRouten können Nachrichten in Form von Texten, Bildern (auch bewegten) und Ton gesendet, weitergeleitet und empfangen werden. Die Botschaften, in einzelne elektronische Pakete verpackt, werden zum Teil auf verschiedenen Wegen durch das Netz gejagt und am Zielort wieder zusammengesetzt. Dadurch wird es möglich, dass bei Defekt einer Route

eine andere genommen werden kann. Die Entwicklung des Internet begann vor 30 Jahren und basiert – wie viele medientechnische Erfindungen – auf einem militärisch-strategischen Problem: Das postnukleare Amerika brauchte ein dezentrales Kontrollnetzwerk, das die einzelnen Militär- und Überwachungsstationen miteinander verbinden konnte – auch auf Umwegen, im Falle eines Angriffs auf eine der Stationen. In den 60er Jahren wurde die Idee des sicheren paketübertragenden Netzes von einigen Universitäten und Forschungsinstituten übernommen und später auch für die Wirtschaft und für Privatpersonen zugänglich gemacht. Die Möglichkeit, innert Sekundenbruchteilen Informationen durchsenden zu können, hat zu einer massiven Beschleunigung der Forschungsprozesse und Geschäftsabwicklungen geführt. Im künstlerischen Bereich bietet es neue Formen der Kommunikation und Gestaltung.

Mail-Art (Postkunst)

Als Kunstbewegung verwurzelt sie in den 60er Jahren und greift Ideen der Fluxusbewegung auf, wie z. B. das Schaffen von kollektiven Werken in einem weltweiten Netz, das sich dem etablierten Kunstmarkt entzieht. Die «New York Correspondence School» wird oft als Ursprungsort und Ray Johnson als Vater der Mail-Art bezeichnet. Auf dem Postweg werden Briefe, Postkarten und Objekte verschickt und zum Teil weitergestaltet. Auch Briefumschläge gelten als Plattform für künstlerischen Ausdruck. Zudem entwerfen Kunstschaffende oft Briefmarken und Stempel, nicht um die Bezahlung der Postleistung zu umgehen, sondern um

das Gestaltungsmonopol der Post in Frage zu stellen und um ihre Stellung vis-à-vis der oft gigantischen Kunstwerke zum Ausdruck zu bringen.

Mail-Art und E-mail

In beiden Medien haben sich weltweit Künstlernetzwerke gebildet. Viele Mail-Art-Künstlerinnen und -Künstler haben sich auch in der elektronischen Variante geübt. Ein Hauptunterschied zur traditionellen Mail-Art-Kunst ist z. B., dass das digitale Medium nicht an ein eigentliches Original gebunden ist, dass die Werke kaum beschädigt oder zerstört werden und dass sie bei der Übermittlung nicht verlorengelassen können. Einige Kunstschaffende ziehen dennoch die Mail-Art vor, da auf dem Postweg greifbare Objekte in verschiedenen Formen und Materialien (sogar mit Duftstoffen versehen) verschickt werden können.

Mail-Art-Kongresse

Nach der Grundregel: «Der Kongress findet statt, wo sich zwei oder mehr Künstler treffen», finden sich Networker aus der ganzen Welt, um unter anderem ihre Rolle zu diskutieren.

Mail-Art Shows

Organisator einer solchen «Show» ist ein Kunstschaffender: Er schlägt das Thema und die Spielregeln vor und bestimmt einen Ausstellungsraum, in dem die eingesandten Beiträge gezeigt werden können. Jury oder Selektion gibt es bei diesen Veranstaltungen nicht. Das Material bleibt nach der Ausstellung im Archiv des Organisators.

Modem

ist ein Gerät, das zur Umwandlung digitaler Signale in analoge Anwendung findet. Es wird meist zur Übertragung von Daten oder zur Kommunikation mit einem Computer über das Telefonnetz benutzt.

Multimedia

ist eine Art Zusammentreffen von verschiedenen Medien. In der zeitgenössischen Kunst wird oft versucht, verschiedene Medien zu einer neuen Einheit zu verbinden, meist unter Einbeziehung verschiedenster technischer Mittel. Mit dieser Ausdrucksform möchten manche Kunstschaffende auch die Kunstgattungen im allgemeinen in Frage stellen oder eine Annäherung der Kunst ans Leben erzielen (z. B. Happenings, Performance, usw.). Im EDV-Kontext versteht man unter «Multimedia» den Zusammenschluss von zwei bis mehreren Sinneserfahrungen, die über eine digitale, zentrale Steuerung erfahrbar gemacht werden. Heute ist Multimedia vorwiegend die digitale Audiovision: Dieselben Befehle beeinflussen synchron sowohl die Daten, welche Klang hervorbringen, wie auch die Daten, welche Bilder produzieren. Zukünftig sollen auch taktile, thermische und geschmackliche Sinneserfahrungen digitalisiert und über den Computer abspielbar gemacht werden können.

Network (Netzwerk)

In verschiedenen Lebensbereichen machen wir Gebrauch von Netzwerken, sei es im Alltag, im Berufsleben oder auf Reisen (Strassen, [öffentliche] Verkehrsmittel, Elektrizität, Post, Telefon, Computer, Radio, Fernsehen u. a. m.). Einige verhelfen uns zu einem komfortable-

ren Leben, andere ermöglichen uns, unser soziales Netz aufzubauen, zu pflegen und auszubauen.

In den 60er Jahren begannen Künstler vermehrt, verschiedene Netzwerke kreativ zu nutzen: Mail-Art-Künstlerinnen und -Künstler bedienten sich der Postmedien, um weltweit mit anderen zu kommunizieren. Allmählich entstand ein internationales Netz, das sich über den ganzen Erdball ausbreitete. Parallel zur medientechnologischen Entwicklung weitete sich das Netzwerk auf elektronische Medien (Telefax, E-Mail, Internet) aus. Heute stehen allen, die im Besitz des technischen Rüstzeuges sind, verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung, um weltweit in Wort, Bild und Ton Botschaften zu verschicken und zu erhalten, oder um direkt mit Netzteilnehmern zu kommunizieren.

Server

sind Computer in einem Netzwerk, die als Speicher von Daten und Programmen benutzt werden. Die Informationen sind oft mit zusätzlichen Bildern, Ton und Animationen attraktiver gestaltet.

Swissnet

ist ein von der Telecom PTT entwickeltes Netz für die Übertragung von digitalisierten Daten.

Telekommunikation

ist der Austausch von Informationen über grössere Distanzen mit Hilfe von technischen Mitteln wie Fernsprecher, Fernseh- bzw. Bildschirmgerät, Computer usw.

Virtuelle Realitäten

(virtuell = scheinbar, möglich) Kraft unserer Gedanken, unseres Geistes oder unse-

rer Phantasie können wir uns mit oder ohne Hilfsmittel (z. B. Bild, Erzählung, Text, Musik usw.) in andere Welten/Realitäten versetzen.

Virtuelle Realitäten beziehen sich auch auf mittels verschiedener Medien (u. a. Computer) simulierte Wirklichkeiten oder künstliche Welten. Personen können mit Hilfe von technischen Mitteln in diese Welt versetzt und interaktiv darin eingebunden werden. Es kann aktiv auf die modellhafte Landschaft eingegriffen werden. Die VR-Technik findet Anwendung bei Fahrzeug- und Flugsimulatoren, in der Medizin, Unterhaltungsindustrie, in der Architektur, Städteplanung und Kunst.

World Wide Web (WWW)

ist ein multimediales öffentliches Informationssystem. Alle Benutzer erstellen ihre eigenen Hypertexte (Verteilungssystem), die Verbindungen schaffen zum Informationsspeicher (Server). Andere Benutzer können nun durch Anklicken von herausgehobenen Titeln zu den gewünschten Informationsseiten gelangen.

Literatur

MAGAZINE

«Art & Design Magazine»
Fluxus today and yesterday
Academy Editions, London, 1993

«WIRED»

«Data News»

«Computer Graphics World»

An grösseren Kiosken
in der Schweiz erhältlich

Literatur

BÜCHER

Clive Phillpot und
Jon Hendricks

Fluxus

Museum of Modern Art,
New York, 1988

Kronig, Fricker, Ruch
und Stirnemann

Mail-Art, Netzwerk der Künstler

PTT-Museum Bern, 1994

Fricker, Hans-Ruedi

I am a networker (sometimes)

St. Gallen, 1989

Ben Vautier – zu viel Kunst

Städtische Galerie Erlangen
1987, erweitert 1993

Rudolf Manz & Claude
Lichtenstein

Video – Denk-Raum

Architektur für den
Videostil im architektonischen
Denken
Verlag der Fachvereine
Zürich, Zürich, 1994

Chuck Welch

Eternal Network

University of Calgary Press,
1995

Cotton, Bob/Oliver, Richard

Understanding Hypermedia

Phaidon Press London, 1993

Gagnon, Eric

What's on Internet

(Winter 1994/95)
Peachpit Press Berkeley
CA, 1994

Goodman, Cynthia

Digital Visions.

Computers and Art
Abrams Inc. New York NY,
1987

Leopoldseeder, Hannes (Hg.)

Der Prix Ars Electronica

jährlich publizierte Jurie-
rung seit 1989
Über TV-Studio ORF, Linz,
erhältlich

Schmid-Isler, Salome

Computerkunst. Eine kunsthistorische

Einführung
Verlag der Fachvereine
VdF Zürich, 1995

Cecilia Hausheer und
Anette Schönholzer

Visueller Sound, Musik-
videos zwischen Avant-
garde und Populärkultur
Zyklus Verlag Luzern,
1994

Petit lexique

«Art et communication»

Browser

(navigateur, brouteur). Interface WWW (Mosaic, Netscape, etc.) d'accès aux services Internet qui permet de naviguer d'un serveur à l'autre par liens hypertexte.

E-mail

(abréviation de «electronic mail», courrier électronique) L'échange de documents et d'informations par voie électronique entre deux terminaux distants est devenu monnaie courante. La transmission s'effectue en une fraction de seconde, quelle que soit la distance entre l'expéditeur et le destinataire. Les terminaux sont en principe équipés d'une mémoire de masse sous forme de boîte aux lettres électronique dans laquelle sont déposés les messages reçus. Lorsque le destinataire enclenche son ordinateur, un message l'avertit de l'arrivée du courrier. Il peut alors consulter le message en question, puis y répondre de manière tout aussi rapide que le message initial. Les instituts de recherche, les entreprises et les particuliers peuvent ainsi communiquer très facilement d'un écran à l'autre. Les voies de transmission appartiennent aussi bien aux réseaux publics qu'à des réseaux privés.

Faxart

La télécopie se prête également fort bien à l'expression artistique. On peut par exemple faxer des messages à intervalles plus ou moins rapprochés en demandant aux destinataires de les transmettre à d'autres destinataires. Ainsi le message d'origine se propage selon les cas de façon linéaire ou en réseau. Les expéditeurs successifs peuvent intervenir dans le processus de transmission pour modi-

fier le document, par exemple en secouant l'appareil durant la communication, en plaçant le papier en travers, en le pliant d'une certaine manière ou même en bloquant temporairement la transmission. Bien entendu, à l'autre bout de la chaîne, le destinataire peut également y mettre son grain de sel de façon analogue. Et c'est ainsi que naît une œuvre collective!

Fluxus

Ce terme, qui contient aussi bien l'idée de fleuve et de courant que de fusion, est apparu pour la première fois en 1960 sous la plume de George Maciunas dans un projet de publication qui devait être consacrée notamment à la musique électronique, au cinéma expérimental, aux happenings – très en vogue à l'époque, à la poésie musicale, à l'anarchisme, au nihilisme et à la peinture. Mais lorsque le premier numéro sortit finalement en 1964, on y trouva non pas des articles sous une forme traditionnelle, mais bien au contraire une foule d'objets aplatis ou insérés dans des enveloppes reliées entre elles par des rivets. Débordant d'un bric-à-brac hétéroclite, le magazine se révélait ainsi un véritable magasin, télécopiant à dessein ces deux notions rendues par le même terme en anglais. Des dix-sept sens possibles du mot «Fluxus» que George Maciunas recensa dans un dictionnaire anglais, il en retint trois

1. «purge»: purifier,
2. «tide»: la marée,
3. «fuse»: fusionner

et leur apporta ses propres définitions pour en faire, en 1963, un manifeste en trois parties. Manifeste qui tentait de dresser l'état des lieux des principales tendances de son époque et

d'y concilier les idées radicales surgies pendant les années vingt. Maciunas en appelait premièrement à débarrasser («purifier») le monde de tout cet art bourgeois, intellectuel, commercial, «mort», et de le remplacer par un art concret, réel, citant en exemple les œuvres de Marcel Duchamp, de John Cage, de George Brecht et de Ben Vautier. Les expositions – et plus tard les performances, l'action art, les concerts – étaient censées ne plus avoir qu'un intérêt didactique, afin de montrer à la face du monde que l'art n'était plus indispensable du moment que chaque événement, chaque geste quotidien peut être interprété comme de l'art. Une fois cet objectif atteint, les artistes n'auront plus qu'à se trouver un autre gagne-pain. Maciunas aurait en outre aimé délivrer le monde de l'«europanisme», autrement dit des idées européennes («l'art pour l'art», stimulation de l'ego artistique, etc.); selon lui, l'Europe doit s'ouvrir aux autres cultures. «Fluxus» a en l'occurrence grandement contribué à l'internationalisation de l'art, mettant notamment en contact des artistes asiatiques comme Chieko Shiomi et Nam June Paik afro-américains (Ben Petterson, etc.) grâce au Mail Art, à l'organisation de performance, de congrès, etc.) avec leurs homologues européens. En deuxième lieu, l'intention de Maciunas était de provoquer une véritable «marée» au sein même de l'art («revolutionary flood and tide in art») dans le but d'insuffler une nouvelle vie à l'art, de le rapprocher de la réalité pour le rendre accessible au plus grand nombre, bref d'en faire de l'«Anti-art».

Enfin, son troisième appel s'adressait à toutes les forces révolutionnaires de la politique et de la culture, les enjoignant à s'unir («fusionner»); il ne fut que peu suivi. Par contre, l'idée de Maciunas de publier des œuvres collectives du mouvement «fused» sous le nom de «Fluxus» fit son chemin. Par principe, les œuvres restaient anonymes, et leurs auteurs désignés par le nom collectif de Fluxus. Bien qu'on ait souvent considéré Maciunas comme le Marinetti de «Fluxus», le mouvement n'a jamais été l'histoire d'un seul homme. Les artistes lui reconnaissent certes son rôle d'instigateur du mouvement, mais leur indépendance individuelle leur est tout aussi précieuse. Ils ont d'ailleurs été nombreux à poursuivre le développement des concepts de base de Fluxus, et lui donnèrent de nouvelles impulsions, à la recherche de formes d'art inédites qui revinrent au premier plan de l'actualité dans les années 90. Les idées porteuses en sont notamment la création collective, l'art affranchi de toutes formes de jugement traditionnel et à l'écart des sentiers battus du marché, de même que le développement du Mail Art et des réseaux d'artistes.

Gopher

Système d'accès aux informations sous forme arborescente dans Internet. La sélection d'une commande dans un menu débouche sur l'affichage d'un nouveau menu, et ainsi de suite. De génération antérieure au World Wide Web, il propose de simples informations ou des services interactifs (p.ex. forums, ateliers virtuels).

Hypertexte

Système de renvoi automatique à des notions apparentées, constituant le moteur même du document multimédia. La plupart du temps, les liens qu'il contient renvoient non seulement à d'autres endroits du texte, mais aussi à des images fixes ou animées, à des sons, etc.

Internet

Internet est un réseau de communication décentralisé couvrant le monde entier dont l'une des principales caractéristiques est, pour l'instant du moins, de pouvoir être utilisé gratuitement. Il est ouvert à tous sans restriction, sous réserve de disposer de l'infrastructure technique nécessaire (ordinateur, modem, raccordement au réseau). Grâce à l'interconnexion d'une multitude de réseaux, Internet permet de diffuser, d'envoyer et de recevoir des textes, des images fixes ou animées, des sons et toute autre type de données informatiques. Les morceaux de messages, compactés sous forme de paquets électroniques, sont envoyés séparément sur le réseau et peuvent atteindre leur destination par une multitude de voies différentes, au gré de l'occupation des canaux, et ils sont regroupés une fois arrivés. Grâce à ce principe, la défection ou l'engorgement d'une voie d'acheminement ne bloquent pas l'ensemble du système; simplement, les paquets empruntent momentanément un autre itinéraire. Les premiers balbutiements d'Internet remontent à une trentaine d'années. Le réseau des réseaux est né, comme tant d'autres systèmes de communication, dans les milieux militaro-stratégiques. Alors en pleine guerre froide, les

États-Unis de l'après-guerre ressentait la nécessité de disposer d'un réseau décentralisé qui permette de relier entre elles les multiples stations militaires de surveillance disséminées dans le monde entier. Il fallait dans la mesure du possible que des itinéraires alternatifs puissent être automatiquement activés en cas de défaillance ou de neutralisation de l'une des stations ou du réseau par l'ennemi. L'idée du réseau de transmission par paquets sécurisé fut bientôt reprise par une poignée d'universités et d'instituts de recherche, réseau qui fut dans un second temps rendu accessible aux entreprises et aux particuliers. La possibilité de transmettre des informations sous n'importe quelle forme en une fraction de seconde a débouché entre-temps sur une accélération massive des processus de recherche et des affaires commerciales. Le domaine de l'art est lui aussi concerné: Internet lui ouvre de nouvelles formes de communication et de création.

Mail Art (Art postal)

Ce courant artistique qui remonte aux années soixante se fonde notamment sur les idées des artistes du mouvement Fluxus, comme la création d'œuvres collectives dans le cadre d'un réseau couvrant toute la planète, mais hors des courants artistiques traditionnels. On considère généralement Ray Johnson comme le père du Mail Art. Il s'agit en l'occurrence d'envoyer des lettres, des cartes et des objets divers par la voie postale, qui seront en principe transformés, modifiés, complétés avant d'être remis dans le circuit par leur destinataire. Les enveloppes elles-mêmes se révèlent des supports

privilegiés. De même, de nombreux mail-artistes se consacrent à la création de timbres et d'oblitérations de fantaisie – non pas pour se soustraire aux taxes postales, mais bien plus pour remettre en question le monopole de création de la poste dans ce domaine.

Mail Art et e-mail

La fusion du courant artistique et du système de communication a donné naissance dans le monde entier à des réseaux d'artistes, et les mail-artistes sont de plus en plus nombreux à exercer leur art épistolaire par voie électronique. Par rapport au Mail Art traditionnel, la principale différence réside dans le fait que les œuvres deviennent intégralement reproductibles lorsqu'elles se trouvent sous forme électronique, et que la notion d'«original» liée à la création artistique classique n'a simplement plus cours. L'avantage en est que la transmission des œuvres n'implique plus le moindre risque de perte ou de détérioration. Certains artistes en sont néanmoins restés à la forme originelle du Mail Art, grâce à laquelle ils peuvent acheminer dans le circuit postal des objets et des matériaux concrets, parfois même agrémentés d'un parfum.

Modem

Appareil servant à la transmission de signaux analogiques en signaux numériques et vice-versa. On l'emploie généralement pour la transmission de données ou pour la communication avec un ordinateur distant via le réseau téléphonique.

Multimédia

Ce terme désigne la jonction de différents médias. Les artistes contemporains se sont souvent attachés à regrouper les médias les plus divers et des moyens techniques tout aussi hétéroclites. Ce type de moyen d'expression leur donne l'occasion de remettre en question l'art sous tous ses aspects «officiels», voire de tenter de l'intégrer plus étroitement au quotidien, sous forme de happenings, de performances, etc. D'un point de vue informatique, on entend par multimédia l'imbrication étroite de textes, d'images, de graphiques, d'animations et de sons. Les documents méritant le qualificatif de «multimédia» peuvent être reçus, enregistrés, édités, activés et copiés sur d'autres supports.

Network (Réseau)

A différents titres, les réseaux font partie de notre vie, que ce soit à la maison, au bureau ou en voyage: routes, transports (publics), électricité, poste, téléphone, ordinateurs, radio et télévision, ... Certains nous rendent simplement l'existence plus confortable, d'autres jouent le rôle de trame du tissu social. Depuis les années soixante, les artistes sont de plus en plus nombreux à détourner les réseaux de leur fonction première pour tirer parti des possibilités créatives qu'ils offrent. Ainsi les mail-artistes se sont approprié la transmission postale pour communiquer avec leurs semblables disséminés dans le monde entier. Peu à peu cet enchevêtrement de relation a donné naissance à un véritable réseau parallèle couvrant toute la surface du globe. Evolution des télécommunications et des médias aidant, le réseau

de Mail Art s'est bientôt approprié les systèmes de communication électroniques comme la télécopie, le courrier électronique ou encore Internet. Aujourd'hui, pour peu que l'infrastructure technique nécessaire soit disponible, tout un chacun envoyer vers n'importe quel point du globe des messages sous forme de textes, d'images fixes ou animées ou encore de sons, et même communiquer directement avec n'importe quel autre usager du réseau.

Réalité virtuelle

Par la force même de nos pensées, de notre esprit et de notre fantaisie, nous pouvons nous transporter au cœur d'autres mondes et d'autres réalités, en usant ou non de moyens auxiliaires (images, récits, texte, musique, etc.). Aujourd'hui, la réalité virtuelle est souvent associée à différents médias, comme les ordinateurs, qui permettent de reconstituer des réalités simulées, des mondes artificiels. Grâce à certains équipements spécifiques, les intervenants sont transposés dans ces univers imaginaires, dans lesquels ils peuvent se déplacer et agir de façon interactive, comme dans la réalité. La technique de la réalité virtuelle fait l'objet d'applications dans le domaine de la simulation de conduite de véhicules ou de pilotage d'aéronefs, la médecine, l'électronique de divertissement, l'architecture, l'urbanisme, l'art.

Serveur

Les serveurs sont des ordinateurs intégrés à un réseau et qui sont utilisés comme mémoire centrale pour le stockage de programme et de données.

Swissnet

Réseau de Télécom PTT servant à la transmission de données numériques.

Télécommunication

Échange d'informations à distance grâce à des moyens techniques comme le téléphone, la télévision, l'ordinateur, etc.

World Wide Web

(WWW ou W3)
Interface multimédia pour l'accès aux services Internet. Les usagers peuvent naviguer d'un réseau à l'autre par le biais de liens hypertexte, en cliquant sur les mots mis en évidence pour entrer en communication avec les serveurs distants.

Piccolo lessico «Arte e comunicazione»

Browser

Servizio di ricerca (p.es. mosaic o netscape) nella rete Internet, che stabilisce il collegamento a livello mondiale con le informazioni desiderate, i forum di discussione, le gallerie virtuali ecc.

E-Mail

(Si tratta della forma abbreviata inglese che sta per «electronic mail», cioè posta elettronica). Questo sistema permette di scambiare documenti e informazioni per via elettronica tra due computer. Su grandi distanze, lo scambio avviene nel giro di qualche frazione di secondo. Gli apparecchi dei mittenti e dei destinatari sono di regola provvisti di una memoria, un cosiddetto mailbox nel quale i documenti possono essere archiviati. Quando il destinatario accende il suo apparecchio, sullo schermo gli appare la segnalazione di un messaggio appena ricevuto. Egli può rispondere alla lettera e inviare altrettanto rapidamente la relativa risposta. Gli istituti di ricerca, le ditte e i privati possono in tal modo usufruire di un genere di comunicazione svolto via schermo. Le reti private e pubbliche (p. es. Internet) sono utilizzate quali canali di trasmissione.

Faxart

Un altro mezzo artistico è costituito dall'apparecchio telefax. Si possono inviare più fax, dilazionandoli nel tempo, con l'invito a spedirli ad altri destinatari. Il messaggio si diffonde quindi in modo lineare o a forma di rete. I mittenti possono modificare i documenti, p.es. muovendo l'apparecchio telefax, tirando la carta, spostandola a zig zag o addirittura bloccandola temporaneamente. I destinatari hanno dal canto loro

la possibilità di configurare ulteriormente il fax. In questo modo si possono creare opere d'arte collettive.

Fluxus

Il concetto di «fluxus» fu scelto da George Maciunas per designare una rivista da lui ideata nel 1960. In essa avrebbero dovuto essere pubblicati articoli sulla musica elettronica, il cinema sperimentale, gli happenings, la poesia sonora, l'anarchismo, il nichilismo e anche sulla pittura. La rivista fu pubblicata per la prima volta solo nel 1964, senza tuttavia i tradizionali articoli: essa conteneva invece degli oggetti, talvolta appiattiti, talvolta infilati dentro buste che venivano poi raccolte e unite con tre bulloni. La rivista in questione si trasformò così in un vero e proprio «magazzino» nel quale venivano conservati i diversi oggetti. George Maciunas trovò nel vocabolario inglese ben 17 accezioni diverse del termine «fluxus». Egli le ridusse a tre

1. «purge» = purificare,
2. «tide» = marea,
3. «fuse» = fondere,

le completò con le sue idee personali e nel 1963 le utilizzò per creare un manifesto suddiviso in tre parti che fissava nel contempo le diverse tendenze culturali della sua epoca e le idee più radicali degli anni venti. In primo luogo Maciunas esortò tutti a purificare («purge») il mondo dalle forme artistiche borghesi, intellettuali, commerciali e dalle forme artistiche «morte» (cioè astratte e illusionistiche) e a sostituirle con un'arte concreta e reale. Quale esempio citò le opere di Marcel Duchamp, John Cage, George Brecht e Ben Vautier. Le esposizioni e in seguito anche le performance, l'action art e i concerti,

dovevano quindi avere un carattere unicamente didattico al fine di mostrare alla gente che, in fin dei conti, l'arte in quanto tale non era più necessaria se ogni avvenimento e ogni azione quotidiana potevano essere vissuti come «arte». Solo dopo aver raggiunto questo obiettivo, gli artisti avrebbero potuto dedicarsi a un'altra professione. Maciunas volle anche purificare il mondo dall'europeismo, dalle idee di origine europea («L'art pour l'art», incoraggiamento dell'ego artistico, ecc.). L'Europa doveva aprirsi ad altre culture. Il movimento denominato «fluxus» contribuì molto all'internazionalizzazione dell'arte. Rinomati artisti asiatici (p.es. Chieko Shiomi, Nam June Paik) e afroamericani (p.es. Ben Petterson) entrarono in contatto con artisti europei attraverso la mailart, durante happening, nel corso di congressi, ecc.

In una seconda fase, Maciunas volle promuovere nel mondo dell'arte un movimento rivoluzionario di flusso e riflusso («revolutionary flood and tide in art») per rendere l'arte più viva, più vicina alla vita e quindi accessibile a tutti in quanto «antiarte». Furono in pochi a seguire la terza esortazione, volta a riunire («fuse») tutte le forze trainanti e rivoluzionarie della cultura e della politica. La sua idea di pubblicare opere collettive o «fused» sotto il nome di «fluxus» fu invece quella che avrebbe avuto un avvenire: gli artisti dovevano restare anonimi, poiché l'autore stesso era parte del «fluxus». Nonostante Maciunas sia spesso considerato il Marinetto del «fluxus», il movimento non è mai stato un «one-man-show». Gli artisti

certamente accettarono il suo ruolo di capostipite del movimento, ma per loro era altrettanto importante essere indipendenti. Molti di essi portarono avanti l'idea del movimento «fluxus» e contribuirono personalmente a sviluppare forme artistiche che sono ridiventate di attualità specialmente all'inizio degli anni novanta. In quest'ambito sono tra l'altro degne di interesse l'idea della creazione collettiva, l'idea dell'arte che si sottrae ai canoni di giudizio tradizionali e al mercato dell'arte e l'idea dello sviluppo della mailart per la rete elettronica.

Gopher

Raccoglie informazioni in modo sempre più autonomo e si presenta all'utente sotto forma di struttura a menu di tipo gerarchico. La scelta di un'opzione del menu conduce a un altro menu, a un servizio interattivo (p.es. un forum di discussione, un atelier virtuale) oppure a informazioni.

Internet

Si tratta di una rete di comunicazione mondiale decentralizzata la cui utilizzazione (almeno sinora) è gratuita e alla quale possono allacciarsi tutti coloro che dispongono dei mezzi tecnici necessari (computer, modem e collegamento alla rete). Sulla rete si possono inviare, inoltrare e ricevere messaggi sotto forma di testi, immagini (anche in movimento) e suoni. I messaggi, suddivisi in singoli «pacchetti» elettronici, vengono trasmessi sulla rete in parte attraverso vie diverse e poi riuniti quando giungono a destinazione. Ciò consente di ripiegare su un'altra via in caso di guasto. La rete Internet si è sviluppata 30 anni fa in seguito a un problema di stra-

tegia militare, proprio come molte altre scoperte tecniche in materia di media. L'America postnucleare aveva bisogno di una rete di controllo decentralizzata che collegasse tra loro, anche per vie traverse, i singoli presidi militari e di sorveglianza anche nel caso in cui uno di questi subisse un attacco. Negli anni sessanta, l'idea di una rete sicura in grado di trasmettere messaggi «a pacchetti» fu ripresa da alcune università e istituti di ricerca e in seguito resa accessibile anche alle aziende e ai privati. La possibilità di inviare informazioni nel giro di frazioni di secondo ha portato ad accelerare notevolmente i programmi di ricerca e lo svolgimento degli affari. In ambito artistico, Internet offre nuove possibilità di comunicazione e di sperimentazione formale.

Iper testo

Una struttura di rimandi all'interno di una rete multimediale.

Mailart (Arte postale)

Il termine designa il movimento artistico che affonda le proprie radici negli anni sessanta e che accoglie le idee degli artisti fluxus, ad esempio quella della creazione, in una rete mondiale, di opere collettive al di fuori del mercato tradizionale dell'arte. Ray Johnson è spesso designato come il padre della mailart. Per via postale vengono inviate, e in parte rielaborate, lettere, cartoline postali e oggetti. Persino le buste costituiscono un punto di partenza per l'espressione artistica. Inoltre, gli artisti progettano spesso francobolli e bolli non per evadere il pagamento delle prestazioni postali, bensì per mettere in discussione il monopolio «figurativo» della posta.

Mailart e E-Mail

Per entrambi i mezzi si sono formate delle reti di artisti a livello mondiale. Molti artisti mailart si sono cimentati anche nella variante elettronica. Rispetto alla mailart di tipo tradizionale, il mezzo di tipo digitale non è legato a un originale vero e proprio e le opere praticamente non vengono danneggiate o rovinare e non vanno perse durante la trasmissione. Alcuni artisti prediligono la mailart poiché, per via postale, possono inviare oggetti concreti di forme e materiali diversi (e addirittura «profumati»).

Modem

Un apparecchio che serve a trasformare i segnali digitali viene per lo più utilizzato per trasmettere dati o per comunicare con un computer attraverso la rete telefonica.

Multimedia

Il termine designa una sorta di «combinazione» di media diversi.

Nell'arte contemporanea si tenta spesso di creare con differenti media una nuova unità, ricorrendo di solito ai più svariati mezzi tecnici. Attraverso questa forma d'espressione molti artisti intendono mettere in que-

stione l'arte in generale o avvicinarla maggiormente alla vita (p.es. mediante, happening, performance ecc.). Nell'informatica, per multimedia s'intende anche l'interazione tra testi, immagini, grafici, animazioni e rumori. Le informazioni multimediali possono essere ricevute, memorizzate, ulteriormente elaborate, presentate e copiate su altri supporti di dati.

Network (Rete)

In varie situazioni della nostra vita facciamo uso di reti, e ciò sia nell'ambito quotidiano, sia nella sfera professionale, sia in occasione di viaggi (strade, mezzi di trasporto pubblici, elettricità, posta, telefono, computer, radio e TV, ecc.). Alcune di esse contribuiscono a semplificarci la vita di tutti i giorni, altre ci aiutano a costruire, curare ed estendere la nostra rete di contatti sociali.

Negli anni sessanta, sempre più artisti cominciarono ad impiegare le differenti reti in modo creativo: gli artisti mailart si servirono dei mezzi postali per comunicare nel mondo intero con i loro consimili. A poco a poco si creò una rete internazionale che si estese in tutto il globo terrestre. Parallela-

mente allo sviluppo tecnologico dei media, la rete si allargò ai media elettronici (telefax, E-Mail, Internet).

Al giorno d'oggi tutti coloro che dispongono dell'equipaggiamento tecnico adatto hanno diverse possibilità per inviare e ricevere, a livello mondiale, messaggi sotto forma di parole, immagini, suoni o per comunicare direttamente con altri utenti della rete.

Realtà virtuali

(Virtuale = apparente, possibile). Le forze della nostra mente, del nostro spirito o della nostra fantasia ci permettono di trasferirci in altri mondi/altre realtà, con o senza l'ausilio di mezzi esterni (come ad esempio immagini, narrazioni, testi, musica ecc.).

Il concetto di «realtà virtuali» si riferisce anche a realtà simulate o mondi artificiali creati mediante differenti media (tra l'altro il computer). Per il tramite di mezzi tecnici, le persone possono essere «trasportate» e integrate in questi mondi in modo interattivo. Si può intervenire attivamente sul paesaggio simulato. La tecnica della realtà virtuale viene utilizzata nei simulatori di guida e di volo, nella medicina, nell'in-

dustria dell'intrattenimento, nell'architettura, nell'urbanistica e nell'arte.

Server

Computer che in una rete possono essere utilizzati quali memorie per dati o programmi. Le informazioni vengono sovente rese più attraenti con immagini, suoni e animazioni supplementari.

Swissnet

Una rete sviluppata da Telecom PTT per la trasmissione di dati di tipo digitale.

Telecomunicazione

Lo scambio di informazioni su grandi distanze mediante mezzi tecnici come il telefono, la TV, il videoterminale, il computer ecc.

World Wide Web (WWW)

Si tratta di un sistema d'informazione multimediale accessibile al pubblico. Tutti gli utilizzatori elaborano un proprio ipertesto (sistema di diffusione) nel quale sono integrati nessi automatici con altre fonti (Server). Altri utenti hanno la possibilità di accedere alle pagine d'informazione desiderate, selezionando con il mouse i titoli evidenziati.



bei Profimaterialien
in Europa marktführend.

boesner

Grosshandel für Künstlermaterialien

Suhrenmattstrasse 31
5035 Unterentfelden bei Aarau
Telefon 064/43 95 85
Ab 4. November 1995:
Telefon 062/723 95 85

Direkteinkauf:
Montag bis Freitag, 9.00 – 18.00 Uhr.

Der neue 422seitige
boesner-Katalog Schweiz 1996 ist da!
Jetzt anfordern!
Für Neukunden Fr. 7.– + Porto Fr. 3.–

Little Glossary of Terms for "Art and Communications"

Browser

Search service (e.g. Mosaic or Netscape) in Internet, establishes worldwide connections to the desired information, discussion forums, virtual galleries, and much more.

E-mail (abbreviation for electronic mail)

Documents and information can be exchanged electronically between two data terminals. The exchange takes place in fractions of a second over long distances. As a rule, sending and receiving terminals are equipped with a memory, a so-called mailbox in which the documents are stored. When the unit is switched on, the recipient is notified that a message has been received. The letter can be answered, for example, and the answer sent back equally fast. In other words, research institutes, companies and private individuals have access to a mode of communication via their monitor screen. Private and public networks (e.g. Internet) serve as transmitting channels.

Fax art

Another art medium is the facsimile machine. Several documents can be sent and reforwarded – staggered in time. The message spreads in a linear or network-like fashion. Senders can modify documents by shaking the fax machine, stretching, jerking or temporarily blocking the paper. Recipients in turn can add their own contributions, thus creating a collective work of art.

Fluxus

The name "Fluxus" was selected by George Maciunas for a magazine he had planned to publish in 1960 and which was to contain

articles on electronic music, experimental cinema, happenings, sound poetry, anarchism, nihilism as well as painting. The magazine was launched only in 1964 and not with the articles that had been originally planned. Instead, it contained objects which were pressed flat or inserted in envelopes. These were held together by three pins. In other words, the magazine turned out to be a periodical in which various objects were kept. When consulting an English dictionary, George Maciunas found 17 different meanings for "flux". He reduced them to three:

1. purge,
2. tide,
3. fuse,

added his own interpretation and in 1963 combined them into a 3-part manifest, which contained different cultural tendencies of his time and more radical ideas from the 20's. First, Maciunas called upon all to purge the world of the bourgeois, intellectual, commercialized, "dead" (abstract and illusionist) art forms and to replace them with concrete and real art, as found in the works of Marcel Duchamp, John Cage, George Brecht and Ben Vautier. Exhibitions – and later also performances, action art, concerts – should only serve to educate the public, to show people that art is no longer necessary once daily events and routine acts are experienced as art. As soon as this goal is reached, artists will be able to pursue other careers. Maciunas would also like to purge the world of "Europism", of European ideas ("L'art pour l'art", the fostering of artists' egos, etc.). Europe should open up to other cultures. Fluxus contributed significantly to the internationalization of art. Acclaimed Asian (e.g.

Chieko Shiomi, Nam June Paik) and Black-American (e.g. Ben Petterson) artists came into contact with European creators of art (through mailart, at happenings, conventions, etc.). Second, he wanted to promote a revolutionary tidal art movement and make art more alive, akin to life and accessible to all as anti-art. Only few followed his call to unite (to fuse) all leading revolutionary forces in the arts and politics. However, his idea to publish collective (fused) works under the name "Fluxus" already pointed to the future. Artists themselves should remain anonymous, authors should identify with "Fluxus". Even though Maciunas is often viewed as the Marinetti of the Fluxus Movement, Fluxus was never a one-man show. While artists accepted his role as initiator of the movement, they also believed their own independence to be equally important. Many continued to further develop the ideas of the Fluxus Movement and, in turn, gave impulse to art forms that became timely again, especially in the 90's. Of importance in this context are the idea of collective creation, the art removed from traditional juries and art markets, and the development of mail art.

Gopher

An information system collecting data practically on its own and presenting them to the user over a hierarchic menu structure. Selection of a menu item leads the user to another menu, to an interactive service (e.g. discussion forum, virtual workshop) or to information.

Hypertext

A reference structure within a multimedia network.

Internet

The Internet is a worldwide decentralized communications network with free access (for the time being) to anyone who has the appropriate technical equipment (computer, modem and network hookup). The network routes can be used to send, forward and receive messages in the form of text, images (even moving ones) and sound. Messages are arranged in individual data packets sent through the network over sometimes different paths and reconstituted at the point of destination. This makes it possible to choose another route in the event of failure. The development of Internet began 30 years ago and – like many technical media innovations – addressed a strategic military problem. Post-nuclear America needed a decentralized control network capable of linking individual military and monitoring stations – if necessary via alternative routes in the event one of the stations was threatened. In the 60's, the idea of a secure network to carry data packets was taken over by a handful of universities and research institutes and made accessible to business and private individuals. The possibility to send information in fractions of a second has brought about a massive acceleration in the research process and in business transactions. In the area of art, it offers new forms of communication and design.

Mail art

Originating in the 60's, the Mail Art Movement ties in with the ideas proclaimed by the Fluxus artists, such as

the creation of collective works of art in a worldwide network away from the established art market. Ray Johnson is often regarded as the father of mail art. Letters, postcards and objects are sent by mail for further "development" by the recipient. Envelopes also serve as platforms for artistic expression. Often artists also design postage stamps and seals, not to avoid the payment of postal charges but rather to question the design monopoly of the Postal Service.

Mail art and E-mail

For both media, artist networks have been formed on a worldwide basis. Many mail artists have also been active in the electronic medium. One of the main differences compared with traditional mail art is that the digital medium is not tied to an original, so that works are virtually indestructible and cannot be lost in transmission. Still, a number of artists prefer mail art because tangible objects can be sent by mail in various forms and materials (even scented ones).

Modem

A terminal used for the conversion of digital signals. It is mostly used for transmitting data or communicating with a computer via the telephone network.

Multimedia

A sort of combination of various media. Contemporary art forms often attempt to combine various media into something new, mostly while incorporating diverse technical means. With this mode of expression, many artists would like to question art tendencies in general and bring art closer to life (e.g. happenings, performances,

etc.). In computer science, multimedia is the combination of text, images, graphics, animation and sound. Multimedia information can be received, stored, processed, displayed or copied onto other data supports.

Network

We make use of networks or systems in a variety of activities – in our daily private or professional lives or on the road (highways, public transport, electricity, postal service, telephone, computers, radio and television, etc.). Some contribute to greater creature comfort, others enable us to build, maintain and develop our social network. In the 60's,

artists increasingly began to use various networks in a creative fashion. Mail artists used the postal media to communicate on a worldwide basis. In the process, they gradually developed an international network that spanned the globe.

The technological development of the media saw the expansion of the network to the electronic media (telefax, e-mail, Internet, etc.). Anyone who owns the right technical equipment today has several options available to send or receive audio, video, sound or text messages and to communicate direct with other network users.

Servers

Computers in a network used to store data and programs. Information is often made more attractive by adding images, sound and animation.

Swissnet

A network developed by Telecom PTT for the transmission of digitized data.

Telecommunication

The exchange of information over long distances by technical means such as telephones, televisions, monitors, computers, etc.

Virtual reality

(virtual = not physically existing as such but made to

appear to do so). With or without supports (e.g. images, stories, text, music, etc.), we are able to transfer our thoughts, our minds or imagination to other worlds or realities. Virtual reality also refers to realities or artificial worlds simulated through various media (e.g. computers). By technical means it is possible to transfer individuals to this world and to tie them in interactively. In other words, people can move in this model landscape and vary it. VR technology is used in drive and flight simulators, medicine, entertainment, architecture, urban planning and art.


World Wide Web

WWW is a multimedia public information system. Users create their own hypertexts (distribution system) to link up with the information memory (server). Other users can access the desired pages by clicking onto selected titles.

SWITZERLAND'S FINEST JEWELER AND WATCHMAKER SINCE 1854


PATEK PHILIPPE
GENEVE


EBEL
les architectes du temps


Audemars Piguet


TAGHeuer


GUCCI
TIMEPIECES




JAEGER-LECOULTRE


OMEGA
The sign of excellence


LONGINES®


TISSOT
Swiss Quality Time

ChristianDior

DIAMONDS · PRECIOUS STONES


GUBELIN
Juwelen · Uhren

Lucerne, Schweizerhofquai 1 · Zurich, Bahnhofstrasse 36 · Geneva, 1, Place du Molard · Lugano, Via Nassa 7 · Berne, Schweizerhoflaube · St. Moritz, Via Maistra 23 · Basle, Freie Strasse 27