

<http://www.w-ort.net>
3D-Echtzeit-Internetdiskussionsforum

Konzept und Idee: Ursula Damm Programmierung: Matthias Weber

projekt

w-ort.net übersetzt **Internetkommunikation** in eine **topologische Struktur**. Anhand eines Diskussionsforums will es zwischenmenschlichen Austausch zur Basis eines dynamischen architektonischen Raumkonstrukts machen mit veränderlichen Innen- und Außenräumen. **w-ort.net** ist ein sich dynamisch entwickelndes Gebilde im Internet, das sich aus Texten ernährt, welche Benutzer eingeben. "Ursuppe" des Organismus sind die Texte der Künstler von "hell-gruen" (<http://www.hell-gruen.net>) zu ihren Arbeiten. Beschreibungen von Kunstwerken entstehen, grenzen eine individuelle Aussage ab von einem räumlichen Kontext, gegenüber denen sich in ihrer Nähe befindlichen Kunstwerken. W-ort.net setzt **gedankliche Topologien** um in eine **virtuelle 3D-Topologie**.

W-ort filtert aus den eingegebenen Texten signifikante Stichwörter. Diese Wörter finden einen Ort im 3D-Raum, ziehen Besucher in ihren Bann, wachsen mit jeder Behandlung, die ihnen widerfährt. Sie bilden Konnektionen aus zu ihrer Umgebung: zu anderen geometrischen Objekten, die wie sie selbst Repräsentation von Wortfeldern sind, die sich **phonetisch** gruppieren aufgrund ihrer **hörbaren Ähnlichkeit**. So werden aus gedanklichen Positionen von Künstlern **Orte lautmalerischer Begrifflichkeit**.

Diese Orte, repräsentiert als halb-runde, offene Kugeln, wachsen, wenn sie besucht werden, bilden Röhren aus, die mit jeder Benutzung dicker werden. Zu Internetlinks (rote Würfel), die sich um Wörter ansammeln, stülpen sich diese geometrischen Körper aus wie Kelche, die im Begriff sind, ihr Zentrum nach aussen zu verlagern.



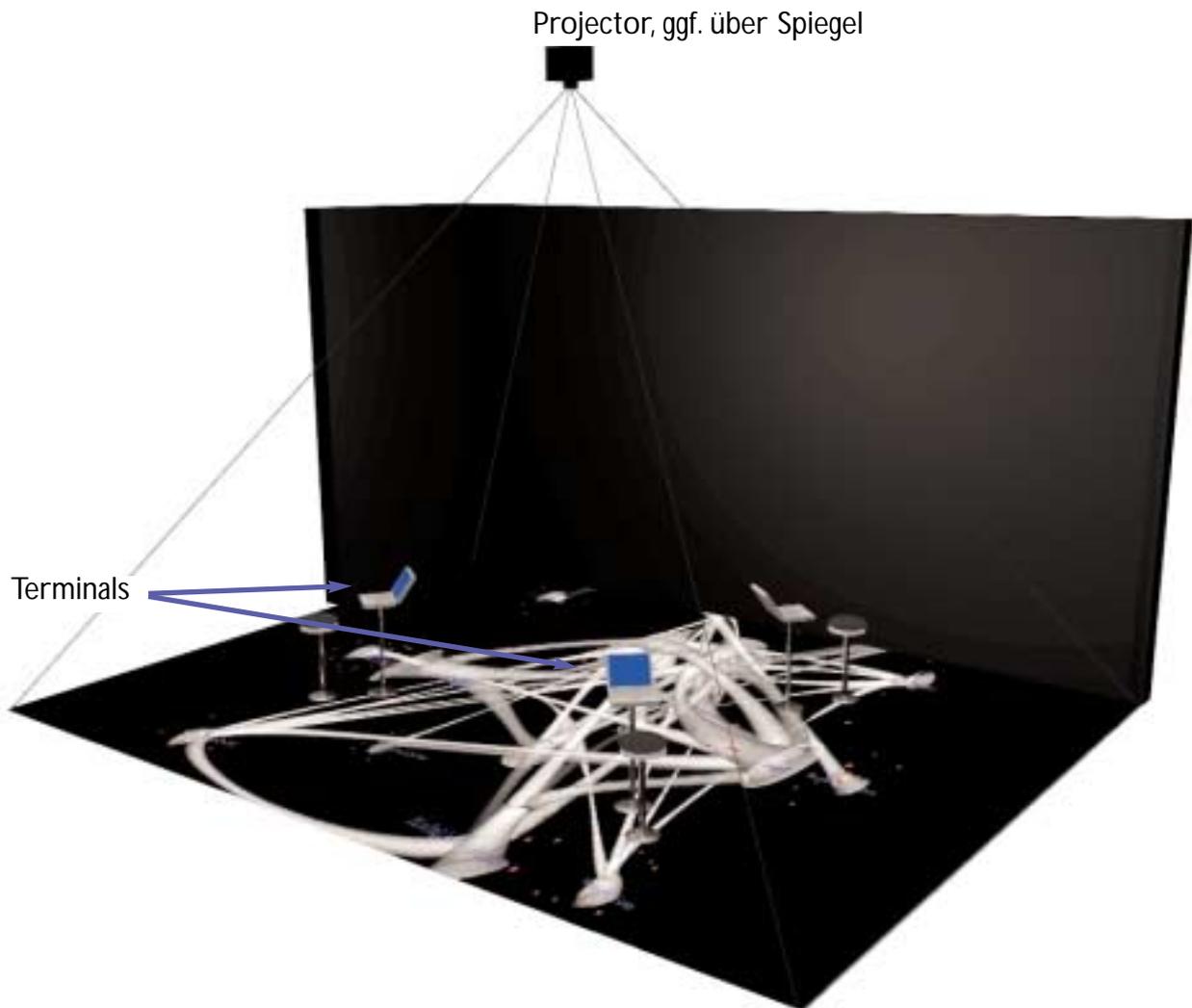
W-Örter, welche durch Austauschen von Buchstaben Klang und Bedeutung ständig wechseln, laden ein zum freien Assoziieren. Die Distanzen, die durch "Definitionen" von Persönlichkeit und Werk geschaffen werden, lösen sich hier wieder auf zugunsten eines Gedankengebildes, das seine **Bedeutung aus der formalen Struktur des Forums** gewinnen will. Topologische Formen bilden Innen- und Aussenräume, welche die Kommunikationsstruktur der site repräsentieren und virtuell erlebbar machen.

präsentation

In der im Netz laufenden Variante greift w-ort auf textuelle Konzepte der Werke der Ausstellung hell-gruen zu. Das Interface ist jedoch flexibel für verschiedene Ausstellungen anwendbar. In diesem Falle würden die Texte der Arbeitskonzepte der jeweils beteiligten Künstler eingegeben werden.

Im Falle einer guten Internetpräsentation der Ausstellung könnten auch weitere links von und zu w-ort geschaltet werden, so daß homepage der Ausstellung und Diskussionsforum ein dialogisches Verhältnis eingehen.

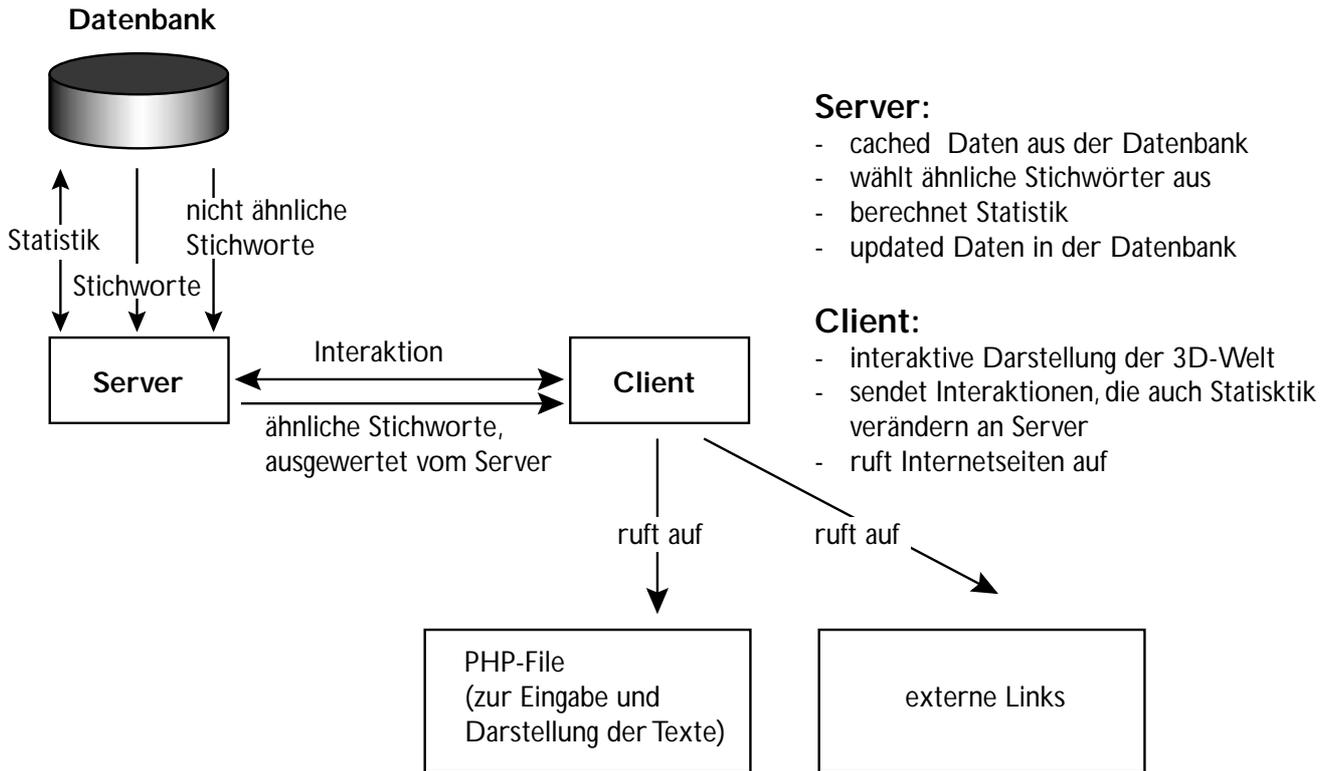
Die lokale, real-space Präsentation soll wie folgt geschehen:



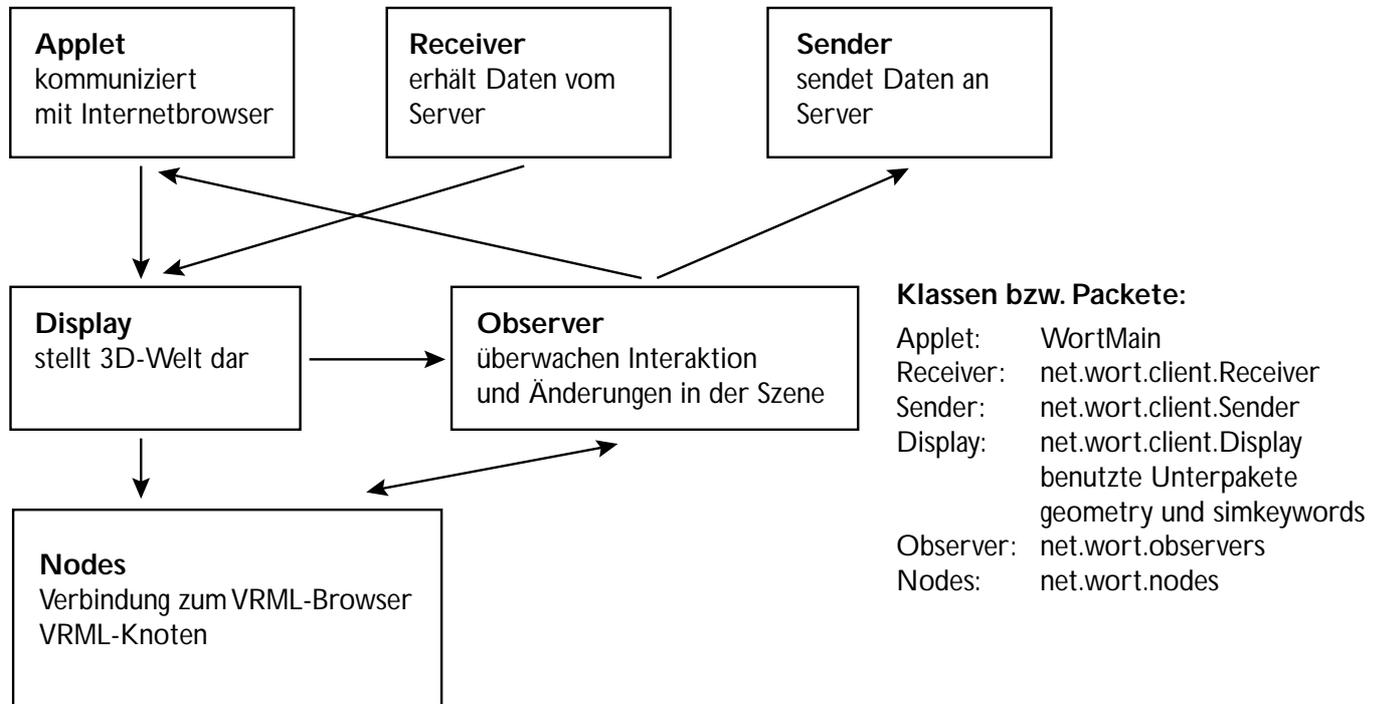
w-ort lounge:

- ein Laptop für die homepage der aktuellen Ausstellung
- zwei Laptopterminals mit w-ort für Besucher als visualisierte Statistik der Ausstellungs homepage mit links jeweils von beiden pages zueinander
Gerätebedarf
- Beamer mit Weitwinkelobjektiv, ≥ 1200 ANSI-Lumen, ggf. Folienspiegel
- 3 Laptops (Mac ≥ 600 MHz, 512 MB RAM) oder PC ($\geq 1,6$ GHz, Geforce 4 Grafikkarte)
- 3 Internetanschlüsse

software-architektur



Aufbau des Clients:



Systemanforderungen:

Windows 98 oder Windows NT, Netscape bis Version 4.79, Microsoft Explorer bis Version 6, vrml-plugin von Cosmo oder Cortona

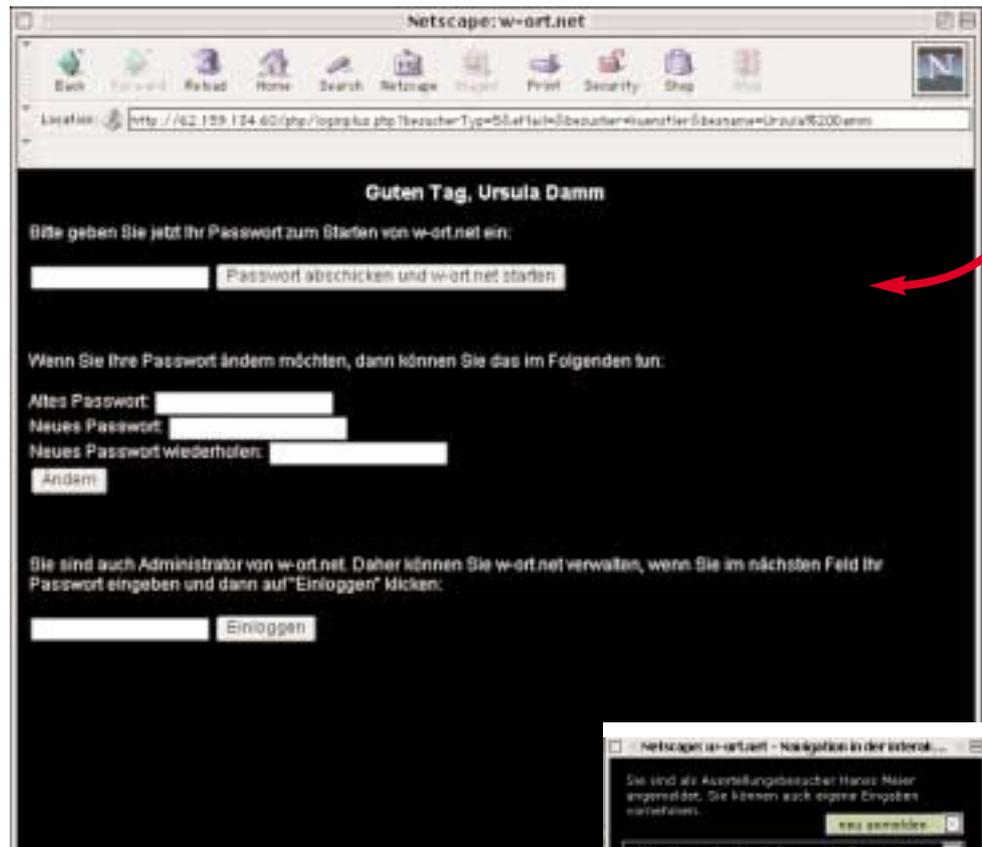
Mac: bis OS 9.2.2 nur Netscape bis Version 4.79, vrml-Plugin von Cosmo

Linux und MacOSX: <http://62.159.134.60/newweb/php/login.php> (Shout3D)

w-ort.net besteht aus zwei Teilen, dem Server und der VRML-Client. Aufgrund der bekannten Probleme mit vrml (notwendige Plugininstallation, Browserabhängigkeit, buggy) haben wir noch einen Shout-Client entwickelt (<http://62.159.134.60/newweb/php/login.php>), in welchem w-ort Browser- und Systemunabhängig und ohne plugin läuft. Allerdings ist shout noch so langsam, dass zur Zeit der vrml-client vorzuziehen ist. Die **Dateneingabe** in w-ort geschieht in zwei Hinsichten: Zum einen in der anfänglichen **Eingabe von Texten von Künstlern** zu ihren Kunstwerken, welche den Grundstock der Datenbank bedeuten. Zum Zweiten gibt es einen „**Observer**“, der stets die Navigation der Besucher, die Texteingabe und das Lesen der Texte (Verweilen bei einem Künstlertext) registriert und in die Datenbank schreibt (Statistik der Benutzung).

dateneingabe

admin-shell



w-ort kennt drei **Benutzertypen**: Die Künstler der Ausstellung, die anonymen Onlinebesucher und die namentlich bekannten Besucher. Die Künstler können Texte eingeben, Stichwörter manuell auswählen und eingeben und URL's zu thematisch verwandten sites im Internet angeben.

Onlinebesucher oder Ausstellungsbesucher können nur Texte lesen und kommentieren wenn sie sich namentlich anmelden. Anonyme Besucher können nicht schreiben. Über das in Flash erstellte Einloggenfenster können auch jenseits der vrml-welt Künstlertexte direkt unter deren Namen recherchiert werden.



datenpflege



internetlinks



Text von Mark Dion

Wenn Sie die Stichworte automatisch generieren lassen wollen, klicken Sie bitte folgenden Button an.

Text:

Mark Dion wird im Hofgarten ein Tivarium einrichten. Es besteht aus einem nicht begehbaren Glashaus, in dem sich ein alter, verrotteter Baum befindet. Auf diesen wird er einen Mikrokosmos von lebendigen Organismen, aus Pilzen, Käfern, Würmern, Schnecken usw. anziehen, die von Verfall des Baumes leben.

Stichworte (durch Leerzeichen getrennt):

Internetlinks:

Beschreibung: Link:

Netscape: Ecologies: Mark Dion

Zurück zu

Location: <http://www.artsworld.org/Chicago.edu/virtualtour/ecologies/dion/>

The David and Alfred Smart Museum of Art

General Exhibitions Events Collection Education Membership Home

Ecologies: Mark Dion

ROUNDUP: AN ENTOMOLOGICAL ENDEAVOR
Artist's Statement

Mark Dion's project has transformed the Smart Museum into a site of self-reflexive scientific investigation and display. Several days before the exhibit's opening, the artist and a small group of volunteer assistants searched the museum to collect a variety of insect species. Dion and an assistant will analyze and photograph the specimens, working in the gallery laboratory, and will arrange the resulting photographs in two ways. On the walls of the lab the photographs will be displayed in a simple grid. On an adjacent blackboard, Dion will arrange a duplicate set of photographs, with chalk notations to pinpoint the locations where the insects were discovered. The scientific performance can be observed during public hours from July 6th through July 8th, and the photographic arrangements and the gallery lab will remain on view afterwards at an installation place.

As Dion notes, Roundup "focuses quite literally on what slips through the cracks of our cultural filter. The art museum, sometimes evoked as the very temple of culture itself, is one of the last places one expects to discover other representatives of the animal kingdom. Yet our bug hunt will doubtlessly prove that life can be found where one least expects it."

The project relates to Dion's long-standing interests in exploring the ways that ideas about natural history are



Stichworte

Die Stichworte können von Hand eingegeben werden, also nach eigenem Empfinden, aber auch automatisch generiert werden.

Im Augenblick werden die Stichworte nach Schreibweise zusammengestellt und werden ineinander überblendet. Aufgrund von Speicherproblemen in vrm1 war es nicht möglich, ein Form-Morphing der Wörter einzubauen. Durch klicken auf die Stichwörter kommt man in die Textshell, in welcher man als namentlich angemeldeter Besucher die Künstlertexte weiterschreiben kann.

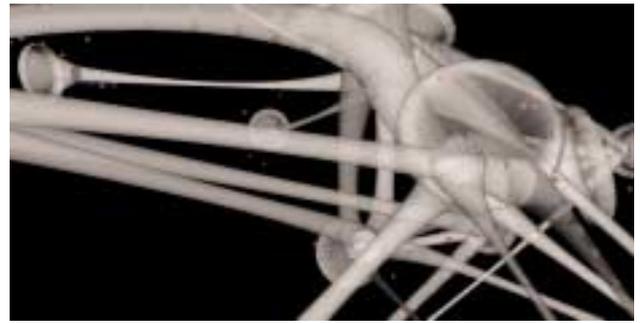
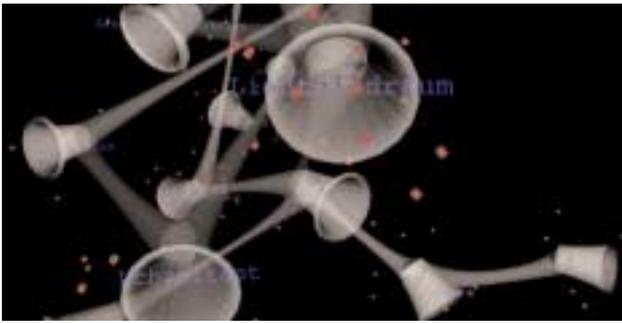
Die Aktionen der Besucher werden abgestuft als interne oder externe Aktivität bewertet und fließen in die Statistik ein, die die Geometrie als Innen- oder Außenräume aufbaut.

w-orte

W-orte sind grundsätzlich **Innenräume (Kugeln)**, da sie sich aus den Texten des internen Diskurses (Ausstellung, Besucher) konstituieren.

Internetlinks repräsentieren Außen, werden sie angewählt, dann stülpen sich die Kugeln aus bis hin zur Umklammerung des ursprünglichen W-ort-Kelches im Falle einer Integration eines Links in die Gruppe der W-orte. So entsteht eine Topologie des Austausches von Information.





verschiedene Zustände von w-ort an verschiedenen Tagen

w-orte



Kugel



Kugel um W-Ort mit Öffnung zum Zuschauer, wächst bei Benutzung

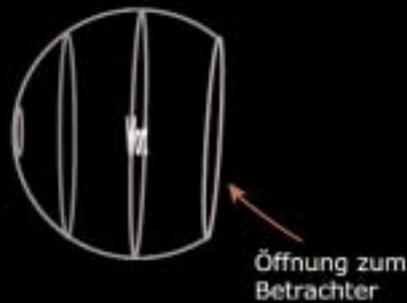


Kugel mit 1 Abzweigung

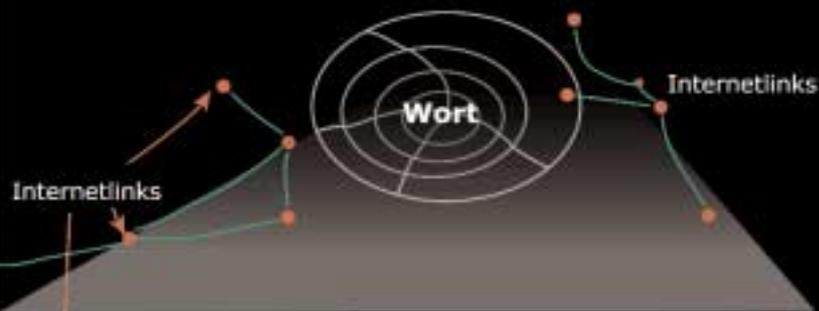


Offenes W-Ort orientiert zu links im Internet

Geschlossenes W-Ort interner Diskurs



Offenes W-Ort orientiert zu links im Internet



Schnitt

